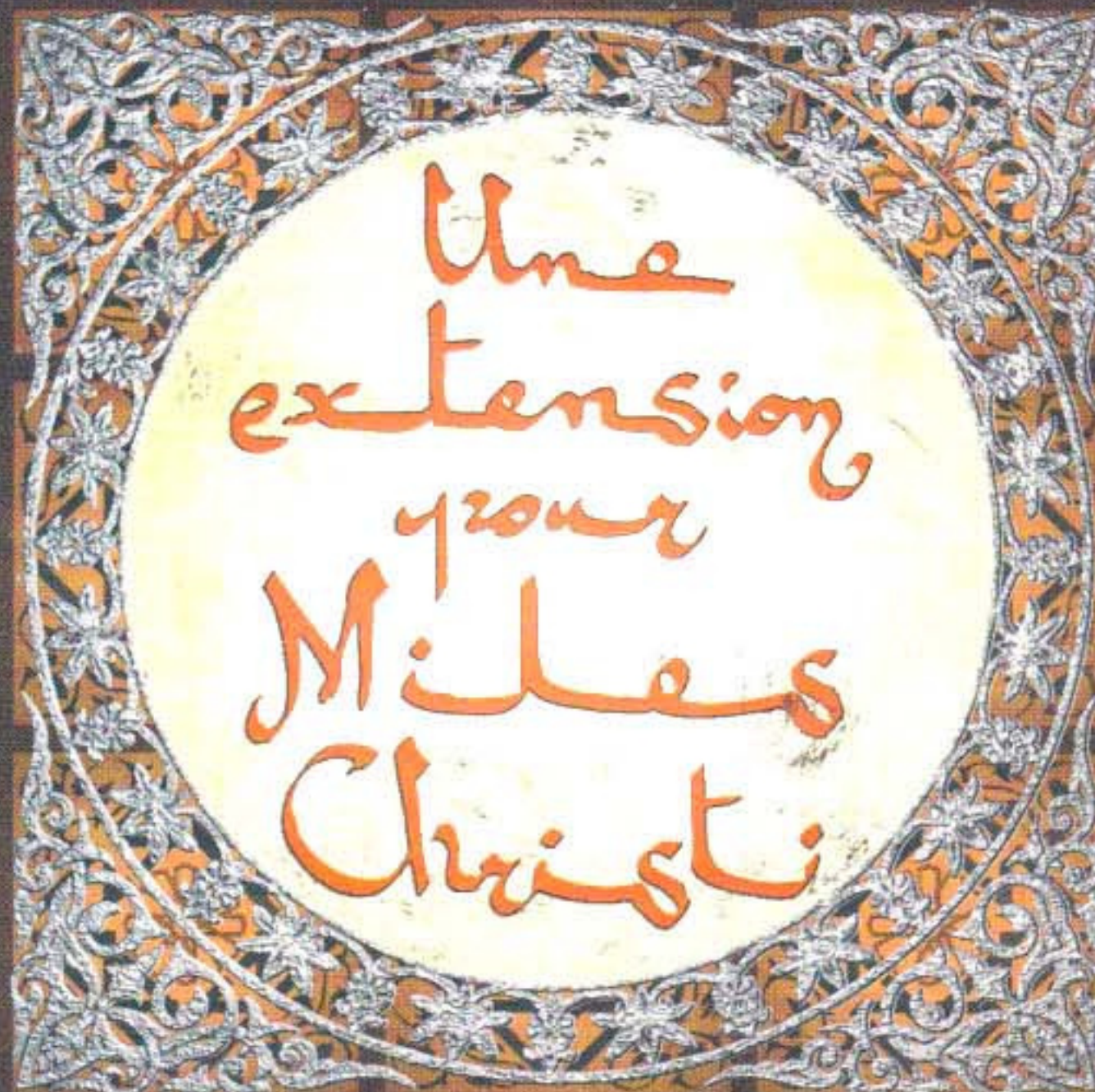


توسعه یابی



LES HASHISHINS

On les prétend magiciens ou sorciers, à même de commander aux djinns et aux démons, de tuer leurs ennemis à distance. On les dit fanatisés par un chef au charisme extraordinaire, Sinan, capable d'ordonner à un de ses séides de se jeter du haut d'une falaise pour démontrer la puissance de sa foi et sa fidélité.

Le grand Salah ad-Din lui-même, ne peut réduire leur puissance et il doit transiger avec eux, jusqu'à leur octroyer le droit de prêcher sur ses terres. Les barons francs eux-mêmes, retranchés dans leurs forteresses, ne sont pas à l'abri des fidaïs. Telle est la mystérieuse secte des *ASSASSINS*, ces Batinis qui inspirent la terreur aux princes de la terre et sur lesquels courent les récits les plus fous.

ASSASSINS

ASSASSINS est une extension pour **miles christi**, le jeu de rôle dans l'Orient des Croisades. Elle vous permet d'endosser le rôle délicat de membres de la confrérie Batinis. Au delà de la légende des fanatiques mangeurs de haschich, vous découvrirez les secrets de la puissance des Batinis, puissance non pas tant matérielle, car la secte n'a jamais possédé plus que quelques citadelles dans les montagnes, que spirituelle. Par l'apprentissage d'une morale empreinte de piété et d'humanité, et par la recherche permanente de nouvelles connaissances, les compagnons sont à même d'acquérir des pouvoirs interdits aux communs des mortels.

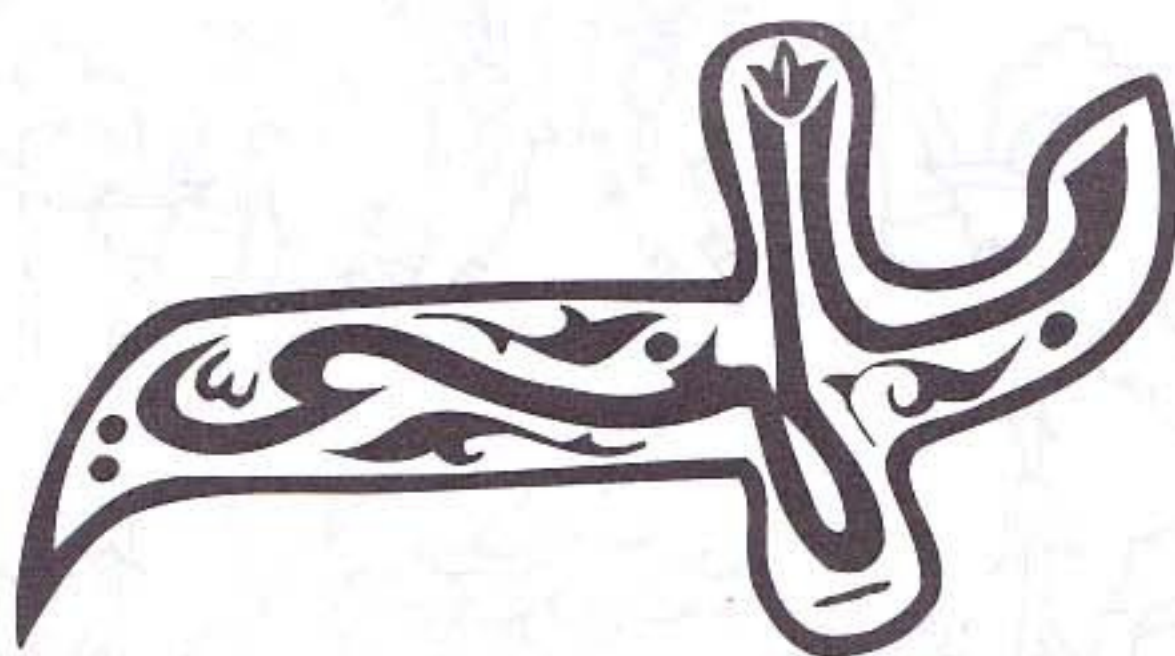
ASSASSINS utilise les règles de simulations de **miles christi**, mais ce n'est pas un supplément au sens traditionnel. Il ouvre considérablement **miles christi** en offrant la possibilité d'incarner des personnages d'une culture totalement étrangère aux croisés. Pourtant, les similitudes entre les Batinis et les Templiers permettent sans aucun problème d'insérer des assassins au sein d'une partie essentiellement consacrée aux Templiers, ou inversement. Cette proximité, si ce n'est de moyens, du moins de buts, permet de conserver l'ensemble du corps de règles sans en changer les principes. Aussi retrouverez vous ce qui fait l'originalité et l'intérêt de **miles christi** : le jeu des cartes, la dualité des personnages, tiraillés entre le Siècle, symbolisé par le principe du Zahir, et l'Esprit, symbolisé par le principe du Batin, et l'accent mis sur le jeu des principes moraux, moteur de la progression des compagnons au sein de la confrérie, qui fait toute la saveur si particulière des parties de **miles christi**.

DE L'HISTOIRE ET DES ENFANTS QU'ON LUI FAIT

Quelques mots pour conclure sur la réalité historique des Assassins et les liens entre jeu de rôle et Histoire. Ainsi qu'il est dit dans **miles christi**, ce jeu s'inspire d'une réalité historique riche et complexe, pour proposer un cadre de jeu intéressant et susceptible de s'enrichir à volonté suivant l'implication des maîtres et des joueurs. Mais il n'a pas pour ambition d'être un manuel d'histoire.

Ceci est particulièrement vrai dans le cas d'*ASSASSINS*, qui présente un univers totalement nouveau et original, mais qui s'inspire surtout d'une réalité particulièrement méconnue. Il existe peu de texte sur les doctrines ésotériques des Batinis et nombre d'entre eux ont été écrits par des sunnites, traditionnellement opposés au chiisme. Aussi, le présent livre n'a-t-il pas vocation à être une exégèse de la mystique ismaélienne.

Il s'agit d'un jeu dans lequel, nous l'espérons, vous prendrez plaisir à découvrir une culture différente, à la fois étrange par ses pratiques et proches par ses aspirations.



Le Khanjar de La Foi

Bientôt la prière d'As Soubh (1). Sélim n'avait pas encore fermé l'oeil. Il se tournait et se retournait sur sa couche en proie à une excitation mêlée d'angoisse. Saurait-il se montrer digne de la tâche qui lui incombait ? Sa première mission !

Avec ses seize printemps, il n'avait certes pas été désigné pour ses compétences, mais bien parce qu'il était né à Aïn-Jalut et qu'il connaissait donc parfaitement ce gros bourg ainsi que tous les recoins du caravansérail de Moussab Ben Wahib, dit "le porc" - qu'Al Ghaffar (2) le pardonne. Il se souvenait lorsqu'il accompagnait son père, un orfèvre de renom, que las des discussions interminables avec le maître des lieux, il partait à l'aventure dans le caravansérail en évitant soigneusement le quartier des femmes. Se faire prendre par les eunuques lui aurait valu une bonne volée de bois vert. Grâce aux drogues, Farouq, le Fidaïs (3) qui serait son compagnon et son guide durant la mission, avaient extirpé des tréfonds de sa mémoire tous les souvenirs relatifs aux lieux de son enfance. Sélim avait déliré pendant des heures, mais Farouq avait retiré de ce charabia des renseignements de la plus haute importance. Néanmoins, il restait des zones d'ombre qu'il ne pourrait éclaircir que sur place. Mais pour l'instant, le jeune Batini (4) préférerait se remémorer ce qui l'avait amené à la forteresse d'El Khaf et avait suscité son engagement sur la voie de la Foi ismaélienne.

Son grand-père - qu'Al Ghafour (5) le pardonne - s'adonnait avec passion à la géomancie (6). Le père de Moussab «le porc» le convoqua un jour au palais et lui demanda de prédire l'avenir. Le vieux fou, qui avait la langue bien pendue, ne sut retenir ses mots. Après avoir dit qu'il fallait être prêt à tout entendre, il prédit à Wahib qu'il mourrait confit dans sa graisse s'il ne cessait de s'empiffrer de loukoums, de cornes de gazelle et de lait de chamelle fermenté. Le père de Moussab s'esclaffa, faillit s'étouffer puis congédia le vieil homme d'un geste méprisant. L'histoire se serait arrêtée là si la funeste prophétie ne s'était réalisée. Le gros marchand trépassa en effet dans la soirée et son fils, ivre de colère et criant à la sorcellerie, chargea immédiatement une troupe en armes de lui rapporter la tête du devin. La mère de Sélim eût à peine le temps de le cacher dans une jarre d'huile d'olive que la maison était mise à sac, son père et son grand-père



1 - As Soubh : première prière de la journée, dite «prière de l'aube».

2 - Al Ghaffar : un des 99 noms de Dieu, «l'Indulgent».

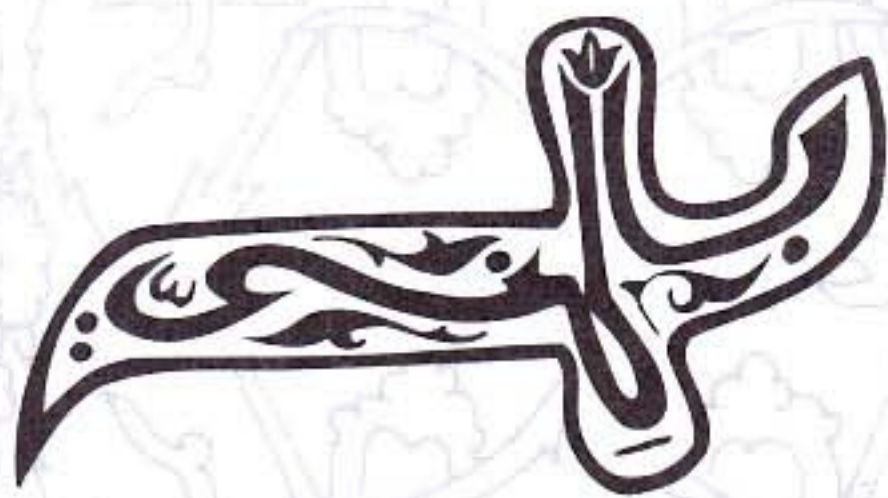
3 - Le Fidaïs (Le Dévoué) : troisième seuil de l'Initiation au sein de la Confrérie des Assassins.

4 - Les Batinis (Ceux qui sont cachés) : nom usuel employé pour désigner les membres de la Confrérie des Assassins.

5 - Al Ghafour : un des 99 noms de Dieu, «le Pardonnant».

6 - La Géomancie : art de prédire l'avenir en interprétant les dessins tracés sur le sable par un jet de pierres.

exécutés sans autre forme de procès, sa mère battue et violée sous ses yeux. Le lendemain, après avoir rassemblé les biens précieux qui avaient échappés aux pillards, sa mère le jucha sur une mule et ils quittèrent à jamais, du moins le pensait-elle, Aïn Jalut. Trois jours durant, ils cheminèrent. Sa mère semblait savoir précisément où leurs pas les menaient. Enfin, épuisés, ils parvinrent aux pieds d'El Khaf (7). Malgré le chagrin et la fatigue, Sélim fut émerveillé à la vue de cette imposante citadelle qui se dressait fièrement sur un piton rocheux et resplendissait des mille feux du couchant. Il lui semblait que derrière ces hauts murs, ils trouveraient enfin asile et protection. Ce fut le cas. Sa mère mourut quelques jours plus tard de douleur et d'épuisement malgré les soins prodigués. Très rapidement, l'apprentissage de Sélim commença et il fut un disciple appliqué. Il se sentait redevable à la communauté qui l'avait accueilli avec tant de bonté et il avait à cœur de satisfaire ses maîtres. Dix années s'étaient écoulées depuis son arrivée et sa première mission allait le ramener sur les lieux tragiques de son enfance. Il avait l'impression qu'il venait à peine de fermer les yeux quand le muezzin appela à la prière de l'aube.



Au côté d'une mule lourdement bâlée, Farouq attendait dans la cour. Sélim avait du mal à le reconnaître, tant cet homme d'ordinaire austère et froid avait transformé son apparence. Sa barbe toujours taillée et enduite de cire d'abeille avait laissé place à un collier hirsute, sa tunique blanche et son turban bleu à un habit chamarré et à une coiffe de paysan. Sélim ne put réprimer un sourire, qui s'estompa bien vite quand Farouq jugea, d'un regard inquisiteur, son propre déguisement. Mais, satisfait de noter que, conformément à ses désirs, le costume de Sélim lui donnait l'air d'un innocent voyageur, il ordonna le départ. Sans un regard en arrière, ils quittèrent El Khaf par le chemin muletier.

Le voyage dura trois jours. Il était convenu que Farouq mettrait ce temps à profit pour instruire le jeune novice de leur mission. Le but était simple : assassiner Moussab Ben Wahib, purement et simple-

ment. Ce traître n'avait respecté aucune de ses alliances, notamment avec la Confrérie, et telle une mouche change de mule... Mais les moyens d'y parvenir étaient beaucoup plus complexes à mettre en oeuvre. «Le porc» avait les moyens d'assurer sa protection.

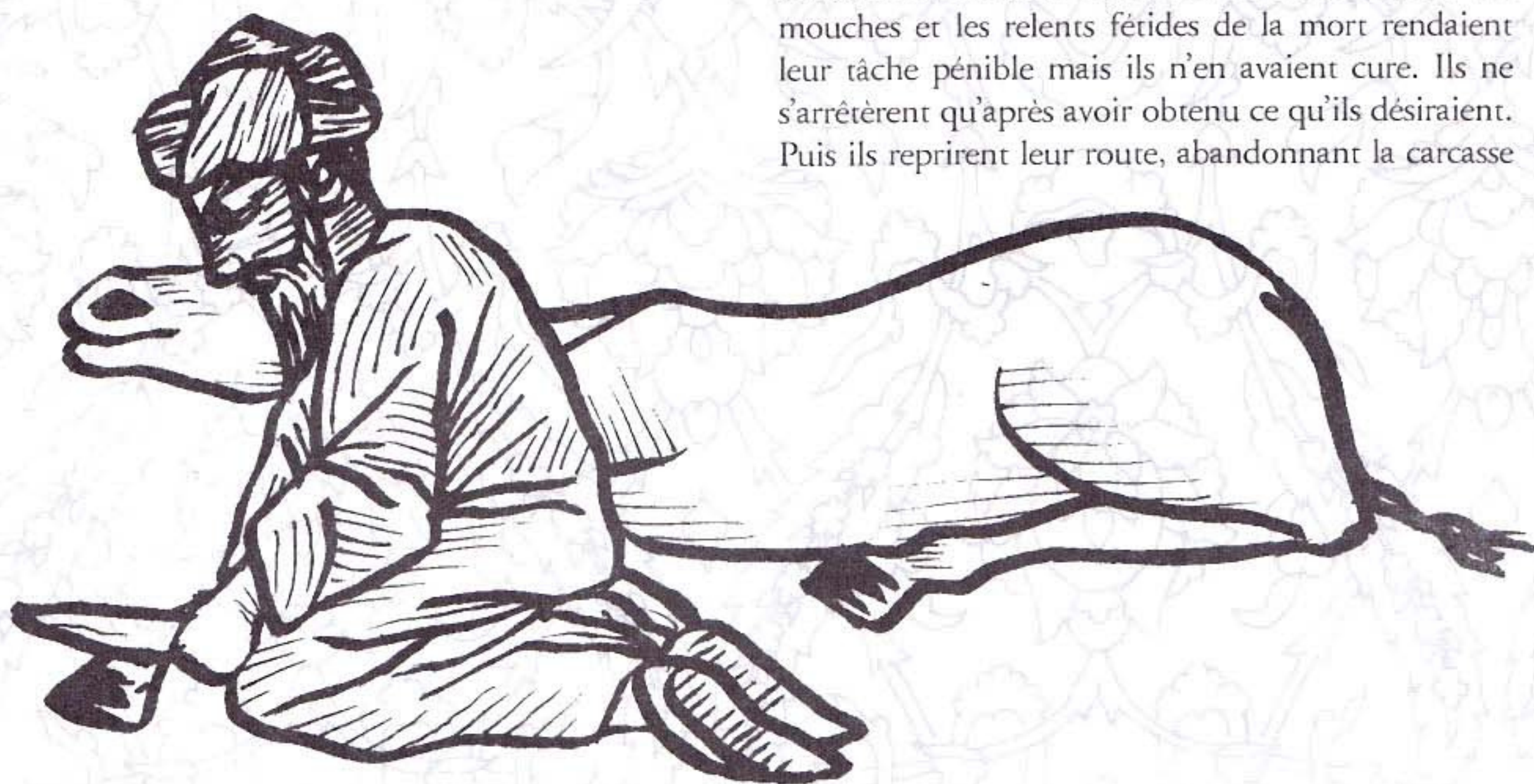
Une fois les détails expliqués, Farouq retrouva son mutisme habituel. Ce silence pesait bien plus qu'à l'accoutumée. Excité par l'imminence et la portée de sa mission, Sélim ne tenait pas en place et pressait son aîné de questions, auxquelles il ne lui était répondu que très rarement ou sur un ton moralisateur et doctrinal. Un soir, Farouq fit solennellement promettre à Sélim de respecter désormais toutes ses directives à la lettre et de ne jamais s'inquiéter de la tournure des événements. Sélim promit, mais ne put s'empêcher de penser que ce serment cachait quelque chose. Quoi ? Il tentait de répondre à cette question lorsque Farouq le secoua en désignant une barrière d'octroi.

Quatre soldats et deux cavaliers francs en gardaient l'accès. En s'approchant, les compagnons entendirent des rires gras et avinés et Farouq recommanda la plus extrême prudence. Ses craintes étaient d'ailleurs justifiées, puisqu'un des soldats, dans un éclat de rire, s'approcha en titubant et réclama une somme exagérément élevée. Ulcéré par leur attitude, Sélim tenta de marchander mais Farouq lui imposa immédiatement le silence et sortit de sa bourse la somme due. Alors que les compagnons s'avançaient pour reprendre tranquillement leur route, un coup du plat de l'épée sur la croupe de la mule, asséné par une des brutes, la fit ruer puis s'emballer. Projeté au sol, Sélim fut traîné sur quelques pas mais parvint heureusement à se dégager. Etourdi par le choc, il assista impuissant au combat que livrait Farouq face à six adversaires. Il entendit d'abord l'invocation à Zabir, l'ange de la force, que Farouq lança d'une voix puissante. Aussitôt, l'innocent bâton de pèlerin, manié par un Farouq à la puissance incroyable, devint un arme digne d'un titan. Le premier coup fracassa le crâne d'un des cavaliers qui mourut sans avoir eu le temps d'effacer le sourire narquois qu'affichait son faciès. Le second moulinet brisa les deux jambes du soldat le plus proche et avant qu'un autre n'eut réagi, Farouq lança une poudre noire dans les naseaux du dernier cheval. L'animal se cabra et désarçonna son cavalier qui se rompit le col dans sa chute. Sans demander leur reste, les trois soldats restants déguerpirent à toutes jambes en poussant des cris de vierges effarouchées. Le combat avait duré le temps de quelques battements de paupières. Sélim, ne comprenait pas pourquoi son compagnon, toujours si calme

7 - El Khaf (prononcer El RRaf) : une des principales forteresses Batinis des monts Nosaries.

et si posé, s'était emporté aussi rapidement et il jugeait sa conduite peu digne d'un Batini. Il s'en ouvrit vertement à son maître mais celui-ci eut tôt fait de le remettre à sa place. Si, face au danger, il n'avait pas oublié les enseignements reçus lors de son initiation, il aurait sondé par la voie «Al Marifah Al Gibria» (8) l'esprit de ces brutes et y aurait décelé leur intention d'attenter à leur vie par jeu et par désœuvrement. Mouché, Sélim revint à la charge. Son maître n'avait-il pas gaspillé un peu inconsidérément la précieuse poudre noire ? Farouq éclata de rire. Il fouilla dans le petit sac qu'il portait au côté et projeta une pincée de la «précieuse poudre» en direction de Sélim. Trop lent à se reculer, le jeune homme se mit à tousser et à pleurer. Mais le plus difficile à supporter, ce n'était pas tant le poivre, car ce n'était que du poivre, que le rire nerveux de son maître. Du poivre, du simple poivre et rien d'autre... Farouq retrouva peu à peu son calme et, s'approchant du blessé, il ouvrit une petite fiole qu'il inséra entre ses lèvres. L'homme cessa aussitôt de gémir et son masque de douleur se transforma en un air de béatitude proche du crétinisme. Ses yeux globuleux roulaient dans leurs orbites et semblaient remercier Farouq d'avoir soulagé sa douleur. Il serait sur pieds avant le coucher du soleil. Farouq se pencha ensuite sur les deux autres corps et arracha à chacun une mèche de cheveux qu'il cacha sous son habit. Puis, coupant court à tout commentaire, il épousseta sa vêtue, récupéra le trop payé et reprit son chemin comme si rien ne s'était passé, intimant l'ordre à Sélim de rattraper la mule.

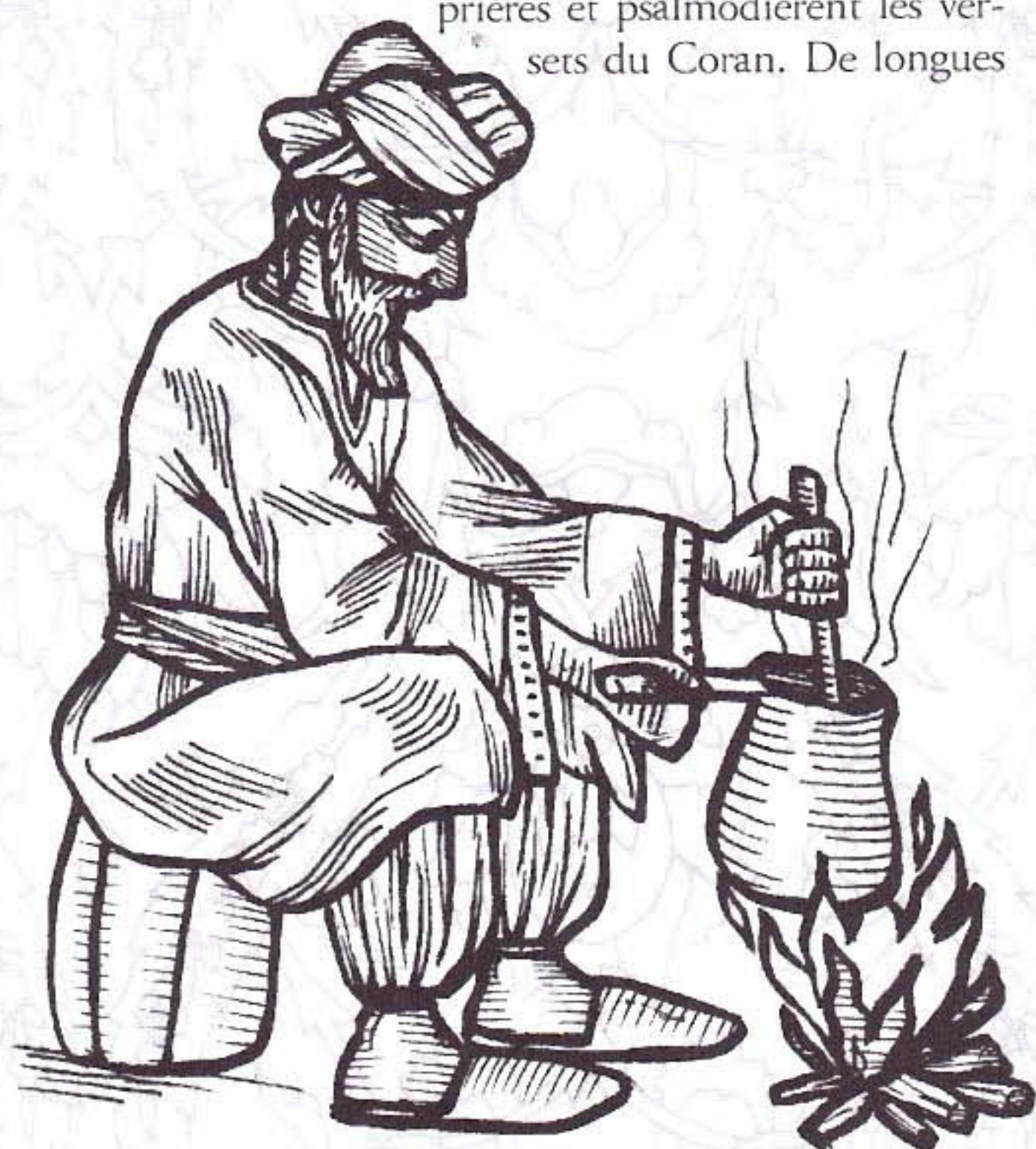
Les lieues succédaient aux lieues et ce ne fut qu'à l'approche du bivouac que Sélim retrouva sa bonne humeur et son allant naturel. L'endroit, désolé et désert, apporta à la prière d'Al Maghreb (9) une grande sérénité. Après avoir absorbé un repas frugal fait de fruits et de lait achetés quelques heures auparavant dans un village, les deux Compagnons s'enroulèrent dans leurs couvertures, non sans avoir vérifié que leurs talismans étaient bien pendus à leurs cous. Les séides du Malin rôdaient certainement dans la région et il eut été plus qu'imprudent de faillir à la mission si proche du but. Dès les premières lueurs de l'aube, ils reprirent leur marche. Quelques heures plus tard, leur attention fut attirée par le vol tournoyant de charognards. Quel funeste présage annonçait ces oiseaux de mauvaise augure ? Farouq redressa la tête et ne cessa de regarder dans leur direction. Tirant sa mule, Sélim prit quelques coudées d'avance puis s'arrêta sur le bord du chemin. Il venait d'apercevoir des vautours et des corbeaux qui se disputaient la carcasse d'un âne mort, d'épuisement sans doute. Farouq l'eut bientôt rejoint. Il examina rapidement la situation, puis, battant des mains et jouant du bâton, il fit fuir les oiseaux qui se maintinrent toutefois à distance respectable, ne désirant pas être privés de leur repas pour si peu. Après un instant d'hésitation, Sélim comprit l'intérêt de son camarade pour la carcasse. Imitant son maître, il s'approcha et entreprit de recueillir quelques beaux spécimens des mouches vertes qui se repaissaient du cadavre. Elles feraient merveille dans la préparation d'un philtre porte-bonheur ! Agenouillé près de la charogne, Farouq avait quant à lui sorti son couteau et s'acharnait sur les sabots et les dents de la bête. Le bourdonnement des mouches et les relents fétides de la mort rendaient leur tâche pénible mais ils n'en avaient cure. Ils ne s'arrêtèrent qu'après avoir obtenu ce qu'ils désiraient. Puis ils reprirent leur route, abandonnant la carcasse



8 - Al Marifah Al Gibria (La Connaissance des Nombres) : une des disciplines magiques employées par les Batinis.
9 - Al Maghreb (Le Couchant) : la quatrième et avant-dernière prière de la journée pour un musulman.

aux vautours. Chemin faisant, Farouq serrait ses prises comme s'il s'agissait d'un trésor royal et Sélim en déduisit que la nuit à venir serait courte. Mais cela ne le dérangeait pas. Il adorait ces longues heures passées à préparer les philtres, à psalmodier, à prier et à jouer de la flûte de roseau.

Bien avant le coucher du soleil, Farouq décida d'arrêter la marche. Ils atteindraient Aïn Jalut demain, aux environs de la mi-journée. Les deux hommes se mirent aussitôt à la recherche d'un abri susceptible de convenir à leur rituel magique. Le feu devait pouvoir y brûler toute la nuit sans attirer l'attention. Grâce à Dieu, le flanc de la montagne était percé de centaines de grottes, et il ne restait que l'embarras du choix. Le bon déroulement du rituel imposait un lieu vide de tout occupant, aux dimensions modestes et surtout exempt de toutes traces de présence maléfique. Après quelques recherches infructueuses, Sélim avertit son maître qu'il avait trouvé l'endroit idéal. Farouq le rejoignit et, satisfait par la configuration des lieux, il félicita son pupille puis remercia Dieu de son infinie bonté. Ahanant sous la charge, Sélim remonta la pente chargé du matériel alchimique et du bois de chauffage. Il disposa les branches au milieu de la caverne et quelques instants plus tard le feu crépitait joyeusement. Pendant ce temps, Farouq avait allumé les essences de benjoin et les volutes odorantes emplissaient peu à peu l'espace. La purification pouvait commencer. Les deux Batinis s'abîmèrent en prières et psalmodièrent les versets du Coran. De longues



minutes s'écoulèrent avant que Sélim, absorbé dans ses prières, ne s'aperçut que son Compagnon avait scellé magiquement l'entrée de la grotte d'un voile opaque qui ne laissait entrer que parcimonieusement les dernières lueurs du jour. Assis en tailleur près du foyer, Farouq entreprit ensuite de nettoyer les sabots de l'âne en les débarassant soigneusement de toute adhérence de peau ou de poils. Ceci fait, il préleva deux boulettes d'une pâte huileuse et odorante, en ingéra une et tendit l'autre à Sélim qui la reçut avec gourmandise. Le haschish leur apporterait la concentration nécessaire et une communion plus étroite avec les forces mystiques. Puis, un long travail de patience commença. A l'aide de son couteau effilé, Farouq découpa en minces copeaux les sabots du malheureux animal. Les doigts habiles du Fidaïs faisaient merveille et la précision de ses gestes ainsi que la rapidité de son travail impressionnèrent beaucoup Sélim qui en oublia presque de se consacrer à sa tâche. Farouq eut tôt fait de le rappeler à l'ordre et le jeune homme se leva pour alimenter en essence de benjoin les petits récipients disposés dans toute la grotte. Il se rassit enfin et cala entre ses genoux le mortier de pierre avec lequel il pulvérisa les copeaux. La poudre obtenue fut introduite au fur et à mesure dans le petit têt à combustion (10) posé sur le feu et une odeur épouvantable envahit rapidement la grotte. La puanteur était si forte que Sélim se demanda s'il pourrait résister jusqu'au petit matin à une telle épreuve. Farouq, quant à lui, semblait tout à son aise et, son travail accompli, il tira de son ney (11) des mélodies lancinantes qu'il ponctua de prières silencieuses. Rien ne pouvait le détourner de son oeuvre et il jeta à peine un regard à son disciple lorsque celui-ci tomba à la renverse, les bras en croix, dans un sommeil réparateur.

Un hennissement de la mule tira Sélim de son sommeil. Quel grand magicien que celui qui s'effondre au beau milieu de la préparation d'un philtre et qui se réveille sous les rires de sa propre mule ! Le rouge de la honte lui monta aux joues et il évita autant que faire se pouvait le regard de Farouq jusqu'à ce que celui-ci l'ait rassuré d'un ton paternaliste. Rasséréné, Sélim leva la tête et nota que, malgré ses yeux cernés, Farouq arborait un sourire bienveillant et faisait montre d'une vivacité déconcertante pour quelqu'un qui n'avait pas pris une minute de repos. La poudre grise, qui ressemblait à s'y méprendre à de la cendre, rejoignit le petit sac du Fidaïs. Avant de se remettre en route, les deux Batinis accomplirent l'As Soubh, la première des cinq prières quotidiennes, et Sélim y implora Al Halim (12) de lui pardonner sa faiblesse.

10 - Têt à combustion : petit pot en pierre de lave utilisé comme récipient lors des préparations alchimiques.

11 - Ney : longue flûte de roseau utilisée dans toutes les cérémonies religieuses des Batinis.

12 - Al Halim : un des 99 noms de Dieu, «Le Magnanime».

Le reste du voyage se déroula sans encombre mais lorsqu'ils débouchèrent au détour du chemin sur la vallée verdoyante qui abrite Aïn Jalut, Sélim ressentit un léger pincement au cœur. Il ne voulait pas se laisser submerger par le désir de vengeance qui avait si longtemps empoisonné son cœur, avant qu'il ne découvre au sein de la communauté Batini la route de la vraie Foi. L'exécution de Moussab Ben Wahib «le porc», décidé par l'Hujja (13) d'El Khaf, ne devait rien à son histoire personnelle mais plutôt à l'inconduite et à la trahison du marchand qui, ne se contentant pas d'être un incroyant, avait livré pieds et poings liés à ces chiens de Sunnites (14) des Compagnons valeureux. Coutumier du fait, «le porc», guidé par sa cupidité, avait trahi successivement tous ses alliés et sa mort prématurée ne faisait que précipiter sa chute inéluctable dans les feux de la Géhenne. Perdu dans ses pensées, Sélim ne retrouva ses esprits qu'aux abords de la ville lorsque les bruits de la foule lui parvinrent et que les délicieuses senteurs du souk aux épices lui flattèrent les narines. Il n'avait plus ressenti cette sensation depuis des années et l'euphorie le gagna. Il se ressaisit lorsque Farouq le dépassa, lui que décidément rien ne semblait perturber ou émouvoir, et tout deux s'engagèrent dans le dédale des rues bruisantes et animées. Le Fidaïs traversa cette ville où il n'avait jamais mis les pieds comme s'il y était né. Comme n'importe quel voyageur, il s'abreuva à la fontaine d'un porteur d'eau, lâcha quelques mots à un marchand de fruits en choisissant soigneusement les dattes qui feraient leur ordinaire, puis s'arrêta devant l'échoppe d'un marchand de tissus. Rien ne semblait la distinguer des autres boutiques. Pourtant, Farouq scruta les environs avec soin mais discrètement. Il s'adressa ensuite au marchand, un homme à l'air avenant : «la paix de Dieu sur toi, je cherche mon frère, Ali Abdallah al Hedjazi, ne le connais-tu pas ? » Le marchand eut un hochement de tête et répondit : «Dieu est grand mon frère, je sais où le trouver, je t'accompagnerai chez lui si tu le souhaites». Puis il nous invita à venir admirer et caresser ses merveilleuses soieries venues de la lointaine Cathay (15). Farouq ordonna à Sélim de l'attendre, traversa la rue d'un pas décidé et franchit le seuil de la boutique. Quelques minutes plus tard, il ressortit les bras chargés d'une étoffe aux couleurs criardes que seule une prostituée des bas-quartiers oserait porter. Sélim n'en crut pas ses yeux. Néanmoins, lorsque son Compagnon se remit en route et quitta l'artère principale pour s'engager dans une ruelle calme et quasi

déserte, il suivit sans rechigner. Ils en empruntèrent ensuite une autre, perpendiculaire à la précédente, et la surprise de Sélim fut grande lorsqu'il reconnut le marchand. D'un geste vif, ce dernier les fit entrer rapidement dans un petit jardin. La mule fut aussitôt emmenée par un jeune homme silencieux qui n'eut pas un regard pour les deux intrus. Désormais protégés des regards indiscrets par les hauts murs qui entouraient la maison, Farouq et son ami s'embrassèrent chaleureusement. Lors des salutations d'usage, Sélim apprit que le marchand s'appelait Habib et qu'il avait été un ami de son père. Leur hôte leur proposa des rafraîchissements. Confortablement installés sous les figuiers qui dispensaient une ombre et une fraîcheur bienfaisantes, Sélim observa ses deux aînés qui discutaient courtoisement. Les yeux rieurs d'Habib, son sourire franc et sa voix enjouée en faisaient un homme à qui l'on avait envie de se fier. Tout chez lui concourait à en faire un être de goût et de distinction, sa moustache et sa barbe soigneusement taillées, ses ongles manucurés, ses habits choisis avec goût. Sa demeure, nota Sélim, lui ressemblait beaucoup : finesse et raffinement sans luxe ostentatoire. Après quelques instants de discussion, leur hôte prit congé, non sans leur avoir désigné l'endroit où ils pourraient prendre un peu de repos en attendant son retour. Il revint pour le repas, guida lui-même la prière du soir, puis entraîna les deux Compagnons dans une petite pièce aveugle située sous la maison.

Le commerçant affable et accueillant fit alors place à un redoutable stratège qui exposa en quelques phrases bien senties les différentes phases de son plan. Il déroula un parchemin sur lequel était tracé avec minutie et précision la configuration du caravansérail. Aucun détail n'avait été laissé au hasard. Farouq posait bien quelques questions mais semblait s'en remettre entièrement au jugement d'Habib. L'assassinat devait avoir lieu le lendemain, un vendredi, après la prière du soir. Ce n'est qu'à la fin de la conversation que Sélim apprit avec consternation que lui seul s'échapperait une fois l'acte accompli. Farouq, honoré d'avoir été choisi pour exécuter la sentence, semblait se soucier comme d'une guigne de sa propre vie, assuré qu'il était de jouir bientôt des félicités du paradis. L'assassinat de Moussab Ben Wahib «le porc» devait être reçu par tous comme un symbole de la lutte des Batinis contre les ennemis de la vraie Foi afin qu'ils sachent que nul incroyant n'est à l'abri du khanjar (16).

13 - Hujja (La Preuve) : sixième et avant-dernier seuil de l'Initiation chez les Assassins. Sinan, «Le Vieux sur la Montagne», est le Hujja qui commande à tous les Batinis de Syrie.

14 - Sunnites (Orthodoxes) : partisans de la doctrine majoritaire de l'Islam qui s'opposent au Chiites, lesquels forment la branche minoritaire dont font partie les Batinis.

15 - Cathay : c'est ainsi qu'on appelait la Chine.

16 - Le Khanjar : poignard courbe à deux tranchants.

La première mission de reconnaissance aurait lieu cette nuit. Farouq et Sélim devaient entrer en contact avec Zoulal, la favorite de Moussab, qui serait leur seule alliée dans la place. Les préparatifs de l'expédition allaient bon train. Tandis que Farouq et Sélim quittaient leur robe et leur turban pour endosser une tenue confectionnée par Habib, celui-ci récitait l'itinéraire : le mur d'enceinte, deux sentinelles, l'orange-raie, les jardins, des gardes en patrouille, le mur à escalader jusqu'à la fenêtre ouverte du premier étage, le quartier des femmes, le grand couloir et enfin les bains où Zoulal les attendrait. Afin de parfaire leur déguisement, Habib, décidément plein de ressources, avait préparé un baume à base de charbon de bois que les deux Batinis s'appliquèrent mutuellement sur les parties du corps que ne recouvrait pas leur tenue, mains et visages. Le vêtement, d'un noir profond idéal par cette nuit sans lune, épousait parfaitement les formes du corps. Sélim, que cette tenue inhabituelle ne déconcertait pas, fut subjugué par la liberté de mouvement qu'elle procurait et ne put se retenir de bondir comme un cabri. Ses deux aînés l'observaient un sourire en coin. Les épaules couvertes d'un long manteau et après avoir reçu la bénédiction d'Habib, Farouq et Sélim sortirent enfin dans la nuit et avancèrent rapidement vers le caravansérail. Au pied du mur, après un regard sur les sentinelles peu attentives, ils roulèrent en boule leurs manteaux

qu'ils dissimulèrent dans un bosquet de laurier. Tels deux macaques, ils franchirent aisément l'obstacle et progressèrent sous le couvert des arbres fruitiers puis à travers les jardins en profitant des zones d'ombre. L'escalade de la façade fut un jeu d'enfant et c'est à peine essoufflés qu'ils prirent pied à l'intérieur du bâtiment tout à côté du gynécée où, malgré l'heure avancée, résonnaient encore les accents mélancoliques du oud (17). Attentifs au moindre bruit, ils enfilèrent le long couloir qui menait aux thermes où les attendait leur alliée. Zoulal était une jeune femme racée et sensuelle, et Sélim comprit pourquoi «le porc» en avait fait sa favorite. Elle les reçut calmement et sans une lueur de panique dans les yeux, les salua respectueusement tous les deux et confirma qu'elle danserait le lendemain pour son maître - que les feux de la Géhenne le rôtissent - ainsi que pour les deux négociants en pierres précieuses invités à sa table. Farouq lui remit le petit pot qui contenait l'onguent dont elle s'enduirait le corps et le sac de poudre qui servirait à éloigner les gardes. Avant de quitter les deux compères, elle leur fit part d'un événement imprévu. Moussab, en être retors et en roi de l'esbrouffe, avait tout prévu pour peser sur les négociations et impressionner ses invités : en sus de la danse lascive de sa favorite, deux lions des sables encadreraient son fauteuil ! La nouvelle était certes mauvaise mais le problème n'était pas insurmontable.



17 - Oud (prononcer 'HHoud) : luth arabe.

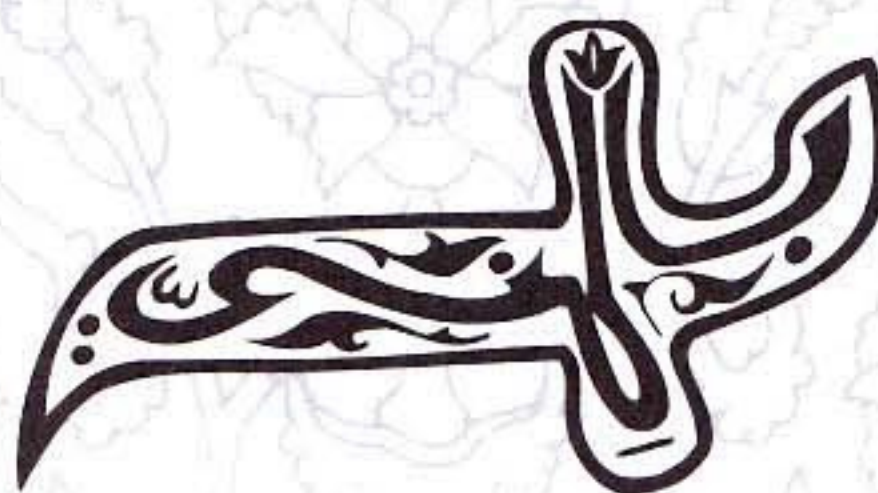
Le retour s'effectua par le même trajet qu'à l'aller et aussitôt qu'ils eurent rejoint la maison d'Habib, ils le mirent au courant. Comme le pressentait Sélim, Habib ne fut pas pris au dépourvu par l'annonce de ce contretemps qui semblait même le réjouir. Il fouilla dans les pots et récipients soigneusement alignés sur une de ses étagères et plaça dans la main du jeune Mustajib (18) une fiole emplie d'un liquide noir et épais. Sélim en ferait ingurgiter le contenu à un des lions pendant que Farouk utiliserait la voie d'Al Marifah al Gibria pour dominer l'autre. Exposé de cette façon, tout paraissait simple et aisé... Le moment de prendre un repos mérité était arrivé et Habib décida de désertir le lit conjugal pour dormir près de ses Compagnons. Le souffle régulier des deux Fidaïs assoupis résonna longtemps aux oreilles de Sélim, incapable de trouver le sommeil.

Le lendemain était un grand jour - Allah soit loué - mais c'était aussi un vendredi et, à l'instar de ses Compagnons, Sélim avait revêtu la tenue des Batinis, robe safran, symbole de pureté et d'innocence pour le jeune Mustajib, turban et ceinture bleu profond de la dévotion pour les deux Fidaïs. Habib, bien que de même rang que Farouq, lui demanda de diriger la séance de la Lumière au cours de laquelle chacun ouvrirait son cœur et recevrait soutien et réconfort sur le chemin de la vraie Foi. Malgré le sacrifice imminent de son guide, la séance se déroula avec la liberté de ton qui sied à ce moment et Sélim, tel un chiot écervelé, harcela de ses questions et de ses doutes les deux Fidaïs. Avec patience et sagesse Farouq répondit, argumenta et conseilla le jeune homme en qui il fondait beaucoup d'espoir. L'appel du muezzin interrompit la séance pour la prière du zénith.



18 - Mustajib (l'Appelé): premier seuil de l'Initiation chez les Batinis.

Les deux joailliers ne se doutaient pas un seul instant de ce qui les attendait au rendez-vous fixé par Habib et ils discutaient avec force gestes en franchissant le seuil de la demeure louée pour l'occasion. Les portes se refermèrent en claquant et un coup de gourdin bien ajusté tomba sur chacun des occiputs. Les deux hommes s'effondrèrent sans un cri et leurs corps, prestement tirés à l'intérieur, furent dévêtus entièrement. Farouq et Sélim changèrent à nouveau de peau puis complétèrent leur équipement du matériel nécessaire, soigneusement dissimulé sous les plis de la robe. L'accolade entre Habib et Farouq étreignit le cœur du jeune novice qui s'éloigna de quelques pas pour respecter leur dernier moment d'intimité.



Moussab Ben Wahib «le porc» les reçut peu après dans la salle d'apparat de sa demeure. Le luxe inouï dans lequel vivait cet immonde personnage laissa les deux Batinis pantois. Les tapis persans disputaient de beauté aux soieries fines, les pierres précieuses incrustées dans le mobilier, la vaisselle en or massif et les verres de cristal fin resplendissaient de mille feux incandescents sous la lumière tamisée des photophores. Moussab devait peser le poids de trois chameaux et son visage, luisant de graisse, lui mangeait les yeux tant il était bouffi. Enchâssés dans un puits de graisse jaune, ceux-ci brillaient d'un éclat salace. La fixité de son regard mettait ses interlocuteurs mal à l'aise et sa voix haut perchée détonnait avec son corps obèse. Sa main aux doigts boudinés plongeait et replongeait dans les plats disposés devant lui. Il enfournait plus qu'il ne mangeait et son appétit d'ogre paraissait insatiable. De temps à autre, il jetait une boulette de viande ou un loukoum aux deux lions, obèses eux aussi, qui somnolaient à ses pieds. D'un regard, Farouq intima à Sélim l'ordre de l'imiter et de faire honneur à la table en oubliant l'ascèse qui

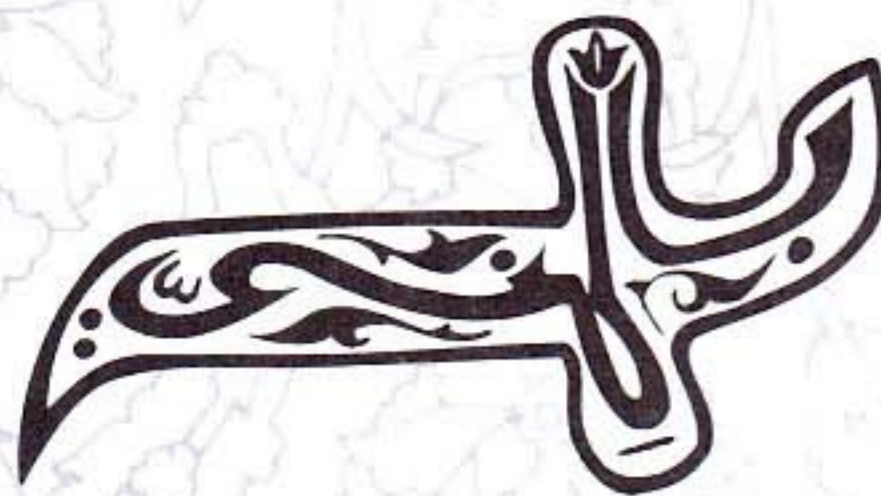
régissait ordinairement leur vie. Soudain et sans crier gare, Moussab «le porc» frappa dans ses mains pour signifier que le repas était terminé. Quatre esclaves noirs déplacèrent la lourde table ouvragée et disposèrent des coussins de part et d'autre du marchand. Sélim prit place à sa droite et Farouq à sa gauche. Ils n'étaient plus séparés du «porc» que par les deux lions qui feulaient et se redressaient nerveusement pour marquer leur inquiétude face à cette intrusion dans leur espace vital. Les musiciens entrèrent. Profitant de ce que l'attention était détournée, les deux Batinis mirent la première partie du plan à exécution. Tremblant de tous ses membres, Sélim présenta discrètement au premier lion un petit plat de loukoums copieusement arrosés du contenu de la fiole. D'un coup de langue l'animal les engloutit. Le philtre d'onix noir concocté par Habib le plongea rapidement dans un état d'apathie proche de la torpeur. Rendu docile par la pratique d'Al Marifah Al Ghibria, le second lion se coucha en grognant et Farouq lui caressa affectueusement la nuque.

Sur un signe de Moussab, les musiciens entamèrent le premier morceau et Zoulal apparut. Ses pas la menèrent face aux convives et, les yeux rivés à ceux de son maître, elle oscilla sur place et se déhancha gracieusement. Son bassin ondulait au rythme de la darbouka (19) et du bendir (20), et le rubis serti dans son nombril inondait le condamné de ses reflets couleur sang. Présage de sa mort imminente ? Le corps enduit de la danseuse exhalait des odeurs d'amande et de miel. Les musiciens, qui la fixait d'un regard hypnotique, succombèrent bientôt à ses charmes décuplés par les effets du baume de séduction et cessèrent de jouer les uns après les autres. Moussab, subjugué lui-aussi, un filet de bave à la commissure des lèvres, ne perçut pas le mouvement de Farouq qui se plaçait derrière lui, le khanjar sacrificiel à lame d'or dans la main droite. Surmontant sa répugnance, le Fidaïs plaqua sa main gauche sur le triple menton huileux, enfonça la lame dans le cou, lentement et avec force, sur le côté puis vers le bas, fixa fièrement le regard de Sélim, et acheva son oeuvre en égorgeant Moussab, comme on égorge un porc. Il exerça une dernière pression sur le khanjar puis repoussa le corps désormais inerte loin de lui. Moussab «le porc» s'effondra sans un cri. Alors que le sang vermillon giclait de la plaie béante, Farouq lança un «Allahou Akbar» (21) retentissant. Zoulal, qui n'avait pas cessé de danser pendant l'exécution, secoua soudain Sélim, raide comme une statue de sel. Le regard hébété du Mustajib sauta de son

compagnon digne et fier à la gorge de Moussab d'où s'écoulaient en flots glougloutant les derniers instants de vie de Moussab. Dans un ultime spasme, l'incroyant rendit l'âme - que Sheïtan lui ouvre les sept portes de l'Enfer !

Comme si ce qui venait de se passer était parfaitement naturel, Farouq quitta tranquillement ses vêtements de marchand, puis reprit son turban bleu et s'entoura les reins de sa ceinture. A la vue du Fidaïs et du cadavre, les musiciens tirés de leur transe hypnotique s'enfuirent en hurlant, ameutant la population du caravansérail. Les yeux embués de Sélim cherchèrent ceux de Farouq qui, fier d'avoir fait triompher la vraie Foi, le pressa une dernière fois sur son cœur. Leur étreinte fut interrompue par Zoulal. Elle tenait à la main une besace dans laquelle elle avait jeté en toute hâte les bijoux offerts par son amant de circonstance. Ils alimenteraient le trésor de guerre des Batinis. La dernière image qu'emporta Sélim de son ami fut celle d'un homme qui attendait dans la dignité et le recueillement la venue de ses bourreaux - qu'Allah l'accueille dans ses Jardins !

Sous l'impulsion de Zoulal, les deux fugitifs pénétrèrent dans le harem où des râles d'animaux en rut répondaient aux cris des femmes suppliciées. La poudre de sabot d'âne avait rempli son office au-delà de toutes espérances ! Après avoir fracturé les portes, la garde personnelle de Moussab avait investi les lieux et abusé des femmes et des eunuques. Les scènes d'orgie succédaient aux scènes d'orgie et certains d'entre eux - qu'Allah soit clément - emportés par un désir irrépressible, forniquèrent jusqu'à la mort. Quittant ces lieux maudits à toutes jambes, Sélim et Zoulal, en sueur et essoufflés, atteignirent la demeure d'Habib alors que les échos du chaos commençaient à réveiller les habitants d'Aïn Jalut.



Dans un silence funèbre, le corps ensanglanté de Farouq fut trainé jusqu'à la croix où il fut supplicié quatre jours durant. Il expira sans avoir livré un seul des secrets de la confrérie Batini. Les chroniques d'El Khaf louent encore le sacrifice de ce serviteur de la vraie Foi. Que Dieu l'accueille !

19 - Darbouka : grand tambour sur pied.

20 - Bendir : tambourin de grand diamètre tendu d'une peau de chèvre.

21 - Allahou Akbar (Dieu est le plus grand) : expression utilisée par les musulmans lorsqu'ils constatent la supériorité de Dieu sur sa création ou lorsque l'Islam est victorieuse.

Le Compagnon

LES FLEURS RÉVÉLÉES DU JARDIN DE LA VRAIE FOI

*Ou comment les Compagnons prêcheurs doivent révéler le sens caché de notre doctrine aux nouveaux Mustajibs
D'après les écrits de Hussein Abu Ziad, Daï de la forteresse de Oulayqa et des vallées qu'elle surplombe*

S'il est une tâche délicate pour le prêcheur en ce qui concerne le recrutement de nouveaux compagnons, c'est bien la révélation des fondements de notre foi. Cette révélation ne doit se faire qu'aux hommes en qui le prêcheur aura décelé les qualités de coeur (c'est à dire de Foi - N.D.T.) qui feront de lui un bon Mustajib et le mèneront peut-être au bout de la voie droite, vers la connaissance du Caché. L'homme dont l'âme est pleine de colère et de rancœur à l'encontre des méchants, des injustes et des hypocrites, l'homme dont l'esprit est comme un enfant avide du lait de la connaissance et de la sagesse, est un homme dont l'écorce recèle peut-être une amande douce et nourrissante. Il faut donc éplucher ce fils d'Adam. C'est en lui soumettant la beauté éclatante de notre doctrine, la Vraie Foi, que le prêcheur verra si l'homme sait la reconnaître et l'admirer, si son coeur est digne de la recevoir.

L'ÉTERNELLE CORRUPTION DE LA VÉRITÉ

LA PREMIÈRE RUPTURE

Aux temps bénis du Messenger de Dieu (s.l.p.b.), les croyants étaient unis sous la bannière victorieuse de l'Islam. Puis le Prophète fut rappelé par son Seigneur et la communauté dut se choisir un nouveau guide. Ce fut d'abord Abu Bakr, puis Omar, tous deux proches compagnons du Messenger. Le troisième fut Othman qui usa de son pouvoir pour nommer les membres de son clan aux postes administratifs les plus importants. Les membres du clan d'Othman, les Oumayyades, se firent alors élever des palais et se vêtirent plus richement encore que ne l'avaient été les princes païens. Guidés par le démon et par les passions de leur âme plus que par l'exemple du Prophète, ils s'éloignaient de la Foi, entraînant avec eux l'ensemble de la communauté. A la mort d'Othman, lui succéda Ali -que Dieu le préserve- gendre et cousin du Prophète, qui tenta de ramener la communauté dans le Droit Chemin. Mais les injustes, les corrompus et les ingrats s'unirent contre lui. Ils intriguèrent

BATINIS OU ASSASSINS ?

Le texte ci-contre qui présente de manière très subjective l'histoire et la pensée des Batinis expose les deux concepts fondamentaux de leur croyance :

- *L'importance des mouvements cycliques.*
 - *La dualité du révélé et du caché, ou du Zahir (l'apparent) et du Batin (L'intérieur, le caché). C'est de ce mot, al Batin, que les partisans du Vieux sur la Montagne tirent leur nom de Batinis. Les autres noms que l'on leur donne sont surtout des termes infamants (Assassins, Haschischins, Muliehs).*
- Si le terme Mulieh a une étymologie nette, (une déformation de Mulhid, c'est à dire hérétique), le terme de Haschischins (duquel est né le mot assassin) est plus ambigu. La croyance très répandue selon laquelle cette appellation proviendrait de l'habitude qu'avait les chefs de la secte de faire consommer du haschisch à leurs fidèles pour leur faire goûter aux douceurs du Paradis est probablement légendaire. L'utilisation du terme Haschischin (consommateur de haschisch) à l'encontre des Batinis était plus probablement une insulte.*

Les Francs utilisent également le terme de " Nosaries " pour désigner les Assassins, mais il s'agit là d'une confusion avec une autre secte chiite qui porte le nom de Nosairis et qui vit aussi dans les monts Nosaries. En ce qui concerne le chiisme, le lecteur pourra également se reporter aux règles de miles Christi (page 107-109)

jusqu'à le faire assassiner, puis ils lui désignèrent un successeur dans le clan des Oumayyades.

LA SECONDE RUPTURE

Les justes partisans d'Ali et les aveugles s'affrontèrent. Les corrompus furent vainqueurs de cette guerre fratricide à la terrible bataille de Kerbala dont nous commémorons chaque année le triste souvenir, et les partisans d'Ali durent se réfugier dans les montagnes de Perse.

Ils choisirent pour guider leur communauté un premier Imam, Hassan le fils aîné d'Ali, auquel succéda son cadet Hussein, puis la descendance de celui-ci. Mais le Sheïtan veillait et guettait l'occasion de ternir la pureté de la Foi des partisans d'Ali. Destitué par son père au profit de son cadet, le huitième Imam fut retiré aux yeux du monde par le Divin en l'an 147 (année de l'hégire, soit en 765 A.D). La communauté des partisans d'Ali fut divisée entre les justes qui restèrent fidèles à l'Imam Ismaël et ceux qui acceptèrent l'usurpateur Mûsâ al-Kâzim. Le parti de la vérité était une fois de plus affaibli et une fois de plus la corruption s'étendait.

L'IMAM CACHÉ

Ismaël était le dernier des Imams révélés, désormais l'Imam est caché.

La communauté des Ismaéliens vécut dans le secret pendant plus de deux siècles et demi, jusqu'au moment où de nobles descendants du Prophète et de sa fille Fatima, accédèrent au pouvoir en Egypte et établirent la Vraie Foi en ces contrées, ainsi qu'en Afrique du Nord, en Sicile, au Yémen et sur les rives de la Palestine. Inspiré par l'Imam caché, le



Mahdi (l'envoyé) pouvait à nouveau diriger la communauté des Ismaéliens au grand jour.

L'ULTIME RUPTURE

En l'an 487 (1094 A.D), une nouvelle infamie fut commise. Le Mahdi Nizar fut destitué par le chef des armées d'Egypte au profit de son frère al-Mustali, pauvre marionnette aux mains des hommes de guerre. Nizar fut jeté en prison dont il fut divinement enlevé.

Mais les purs n'étaient pas laissés sans secours, car le divin en avait décidé autrement.

Quand Nizar fut occulté, il y avait dans la capitale Fatimide un persan nommé Hassan fils de Sabbah—Que Dieu l'accueille—, farouche partisan de la Vraie Foi. Connu pour la pureté de son cœur et la vivacité de son esprit, Hassan ibn Sabbah fut pourchassé par les hommes de l'usurpateur al Mustali et dut fuir l'Egypte pour sa Perse natale. Inspiré par l'Imam caché, il établit alors les dogmes de la Vraie Foi et fixa les règles de la communauté.

A force d'un prêche sans relâche, Hassan ibn Sabbah parvint à rassembler de nombreux fidèles dans les montagnes de l'Elbourz qui depuis la Genèse étaient destinées à protéger les partisans d'Hassan fils de Sabbah. De sa forteresse imprenable d'Alamut, Hassan, le Vieux de la Montagne, dirigea la communauté jusqu'à sa mort, puis son fils lui succéda, puis le fils de son fils et ainsi jusqu'à notre chef Muhammad le second qui est le garant de la Vraie Foi, le Hujja inspiré par l'Imam caché, le protecteur de la pureté et l'ennemi du démon.

Depuis la terrible bataille de Kerbala où les vrais Croyants furent défaits par les usurpateurs Oumayyades jusqu'aux jours présents où les ennemis francs et ayubides -les flammes de l'enfer sont pour eux tous- nous combattent sans cesse, la pureté du message divin est sans cesse l'objet d'une menace de la part de ceux que le Sheïtan inspire. Sans cesse, les fidèles doivent rester vigilants, sans cesse ils doivent

fortifier leur cœur et leur bras afin de préserver le message divin intact dans l'attente du retour de l'Imam qui destituera les tyrans et récompensera les justes.

LES CYCLES DU CACHÉ ET DU RÉVÉLÉ

Cette succession de défaites et de résurrections, de périodes éclatantes et de longues époques de clandestinité est bien naturelle. Regardes autour de toi l'oeuvre du créateur : rien n'est immuable. L'astre lunaire qui rythme l'année croît jusqu'à la plénitude de sa beauté, puis décroît jusqu'à être invisible, et seul le sot ou l'incroyant peut croire en regardant une nuit sans lune que l'astre n'existe plus ou qu'il ne reviendra pas.

Penses aussi à la fleur du désert.. Tu ne la vois pas, mais elle est là, et cachée dans la terre elle attend la pluie pour sortir du sol.

L'ÉCORCE ET L'AMANDE DU SAINT CORAN

Ainsi, les oeuvres divines ont toujours cette double existence, l'une révélée et l'autre dissimulée. N'est-il pas écrit :

“ Il Connaît ce qui est caché et ce qui est apparent ” (VI, 73)

et

“ Il est le Premier et le Dernier, l'Apparent et l'Intérieur ” (Coran LVII, 3)

et encore

“ Il connaît parfaitement le mystère mais il ne montre à personne le secret de son mystère ” (LXXII, 26)

Le saint Coran a donc lui aussi un sens caché, un sens intérieur. Ce sens, le Prophète (s.l.p.b.) le connaissait, mais il ne le révéla pas à tous. Car ce qui a été dissimulé par décret divin ne doit être révélé

D'AUTRE TERMES

Quelques mots du vocabulaire

Batini :

Ismaélisme : Branche du chiisme, qui ne reconnaît que sept imams après le Prophète.

Les Batinis sont issus de cette branche.

Batinis : confrérie d'ismaéliens implantés en Syrie et en Perse.

Mustajib : (littéralement : appelé) Compagnon Batini au début de son parcours initiatique.

Nizarites : Partisans de Nizar, dernier calife fatimide. Autre nom des Batinis.

Monts Nosaries : Chaîne de montagnes où sont regroupés les Assassins de Syrie.

Chiisme : branche de l'Islam, reconnaissant la légitimité d'Ali en opposition aux califes Oumeyyades.

Batin : le caché, le sens ésotérique de la Création.

Zahir : le révélé, le sens exotérique de la Création.

A PROPOS DE LA PRONONCIATION DES MOTS ARABES

Comme vous pouvez vous en douter, nous employons dans cette extension de nombreux mots tirés de l'arabe. Nous n'avons pas eu recours à une méthode rigoureuse de transcription de l'alphabet arabe, ce qui aurait eu pour effet une lecture trop fastidieuse. Aussi, nous avons à chaque fois employé une graphie simple pour l'oeil européen et la plus fidèle possible à la prononciation arabe.

Sachez quand même que le son " U " n'existe pas en arabe, dans tous les mots arabes la lettre U se lit donc Ou. Le H peut être soit aspiré soit guttural. KH doit être lu comme un R guttural et GH comme un R gras (c'est à dire un R proche de celui qu'utilise la langue française, le R des mots arabes étant un R roulé). Enfin les IN, EN et AN doivent être prononcés respectivement " ine ", " éne " et " ane ".

LE CORAN

Le Coran est le texte révélé par Dieu à Muhammad (s.l.p.b.) par l'intermédiaire de l'Ange Gabriel. Muhammad (s.l.p.b.) a pour mission de réciter (en arabe Qoran signifie récitation) les Messages divins aux hommes afin de restaurer la foi monothéiste qui était celle d'Abraham, de Moïse, de Jésus et de tous les prophètes que citent les deux testaments de la Bible. Il faut d'ailleurs souligner que la première personne à avoir reconnu un prophète en Muhammad est un moine chrétien, bien avant la première révélation.

Le Coran est divisé en 114 Sourates, elles mêmes divisées en versets. Chaque Sourate fut révélée au Messager de Dieu en une seule fois.

Le contenu du texte est tout autant spirituel et moral que social et politique. En fait, la révélation indique les voies à suivre concernant tous les aspects de la vie des croyants.

qu'à ceux dont le coeur est absolument pur et seule la foi, la pratique assidue et la grâce du divin peuvent dévoiler aux fils d'Adam la puissante vérité cachée au sein de la parole céleste.

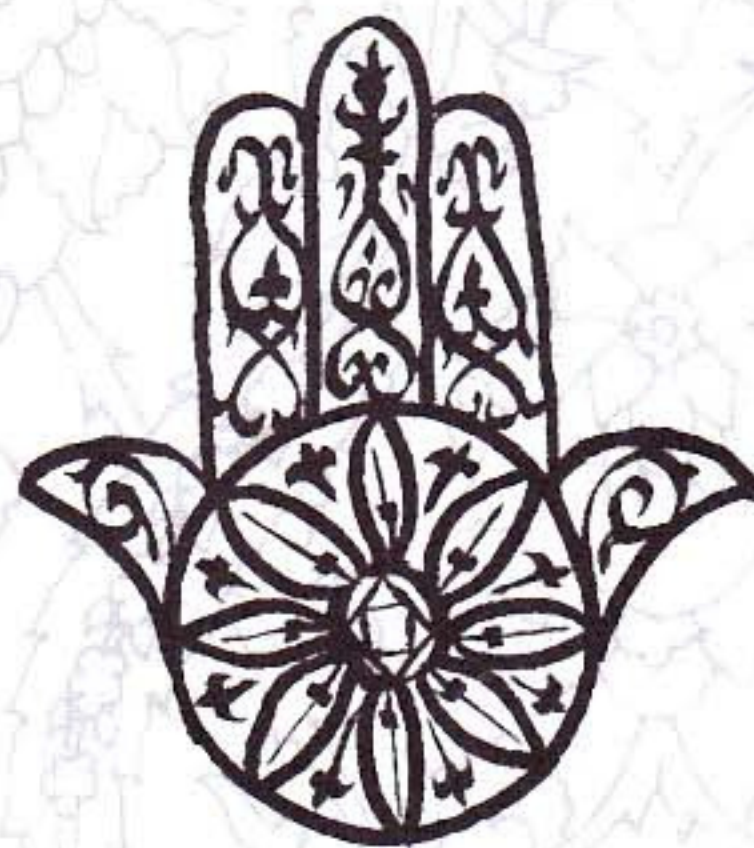
LA PORTE DE LA CONNAISSANCE

Il est attesté qu'Ali, cousin et gendre du Prophète (s.l.p.b.) fut l'un des premiers à reconnaître la vérité sublime du Message adressé à Muhammad (s.l.p.b.). Ali fut dès son enfance initié par le Prophète qui, discernant la blancheur de sa foi et l'agilité de son esprit, lui donna le nom de " Porte de la connaissance " et lui apprit à aller vers le sens intérieur de la parole divine. Voilà pourquoi il est le Wasi, c'est à dire le dépositaire du sens intérieur de la Révélation et qu'il est aux cotés de Muhammad, le Rasul (Le Messager) dans notre coeur.

LES SEPT GUIDES ÉCLAIRÉS

Les Imams qui succédèrent à Ali étaient dans sa descendance directe, ainsi que dans celle du Prophète (s.l.p.b.) par l'intermédiaire de sa fille Fatima, la plus noble des femmes du Paradis. Eux seuls, porteurs de la connaissance du Caché et du Révélé, pouvaient guider au mieux la communauté, et assurer l'équilibre délicat entre ce qui est Caché et ce qui est Révélé. Mais il était écrit, ainsi que je l'ai révélé plus haut, que cette noble lignée devait s'interrompre par l'occultation du huitième : Ismaël -que Dieu l'accueille ! L'Imam réapparaîtra aux yeux du monde dans les temps derniers, renversant les injustes et rétablissant dans leurs droits les opprimés.

Pour l'instant dissimulé, l'Imam guide la communauté par l'intermédiaire de son chef, le Vieux sur la Montagne, celui que nous appelons la Preuve, le Hujja, car la parole de l'Imam qui est en lui est l'indubitable preuve de son retour à venir. C'est au Hujja de rappeler sans cesse aux Compagnons de ne pas ignorer ce qui est révélé, mais aussi de ne pas négliger ce qui est caché. C'est à lui qu'incombe donc le rôle de révéler ce qui est occulté et d'occulter ce qui est apparent, de distinguer ce qui est authentique de ce qui ne l'est pas, de reconnaître le bien et le mal.



L'ÉTROITE PISTE DE MONTAGNE

*Ou comment atteindre ce qui est caché et parvenir à la Révélation
D'après "les séances des compagnons de la pureté" (anonyme du XIII^{ème} siècle)*

CETTE PISTE PASSE PAR SIX VERTUS MAJEURES

"- J'ai bien saisi, Compagnon aimé, que notre communauté ne se contente point de lire le Message divin comme s'il s'agissait d'un vulgaire ouvrage de loi et de savoir-vivre. Je sais que la quête de ce qui est caché est le meilleur garant de la pureté de notre foi. C'est elle qui nous préserve des pièges de la corruption à laquelle ont toujours succombé ceux qui n'avaient pas voulu reconnaître l'incontournable science d'Ali et de sa descendance - Les Jardins sont pour ceux là !

Mais, dis-moi, toi qui marche depuis de nombreuses années sur les sentiers étroits qui mènent à la vérité, quel fut le point de départ de ce voyage, et vers quelles régions de la foi et de la science tes pas t'ont-ils conduits ?

- Saches tout d'abord que ces sentiers passent bien par la prière et par l'étude des livres savants, mais qu'ils traversent surtout les contrées de la vertu.

L'OBÉISSANCE

La première région que tu traverseras sera celle de l'obéissance. Les sentiers qui te mèneront jusqu'à la découverte du Caché sont difficiles à suivre et il n'est pas rare qu'ils se dérobent à l'oeil du jeune voyageur. Aussi, tu auras à coeur de toujours suivre les ordres donnés par tes aînés. Ils sont déjà passés par ces chemins et ils en connaissent les détours bien mieux que toi. Leurs yeux ont contemplé des vérités qui sont encore invisibles pour toi et tu ne comprendras pas toujours ce qu'ils t'ordonneront ou ce qu'ils t'affirmeront.

Bien sûr, l'Obéissance suprême est celle que tu dois aux commandements de la Foi, tels qu'ils furent révélés par le Livre et tels qu'ils sont exprimés par le vénérable Vieux sur la Montagne qu'inspire l'Imam caché.

LA FRATERNITÉ

Comme le marchand qui ne part jamais seul sur les routes, mais préfère toujours se joindre à d'autres marchands pour constituer une caravane, tu auras pour Compagnons sur les sentiers de la pureté tous les fidèles de la Vraie Foi. Tu devras toujours leur prêter assistance en toutes circonstances car, à vrai dire, ils sont pour toi plus que les fils de ta mère. Tu devras veiller à ce que les puissants liens qui unissent les Compagnons ne se relâchent pas, et pour cela les aimer tendrement, sincèrement et exprimer cet amour par ta bienveillance et ta prévenance. Chaque fois qu'un Compagnon, homme ou femme, tombe sous les coups de l'ennemi, c'est la chair de la communauté en entier qui est meurtrie, c'est la Vraie Foi qui est menacée et c'est la corruption qui progresse.

LE SECRET

Cette vertu est assurément la plus puissante de nos forteresses, plus puissante encore qu'Alamut la bien aimée. Elle effraie et tient au loin les armées du sultan ainsi que les chevaliers franjis, parce que les fils d'Adam redoutent ce qu'ils ignorent. Tant que ceux qui sont dans l'erreur et ceux qui se sont détournés de Dieu ne nous connaîtront pas, ils imagineront les pires choses à notre rencontre, ils prétendront que nous avons commerce avec les démons, ils diront que nous pratiquons les antiques magies païennes et bien d'autres sottises qui les maintiendront dans le doute et le tourment.

Aussi, quand tu iras de par le monde pour les missions qui t'auront été confiées, quand tu te fonderas dans la populace d'une ville, ou dans la cour d'un palais ou encore dans les troupes d'un ennemi, tu ne

devras jamais rien dévoiler de qui tu es, ni de qui nous sommes. Si on t'interroge sur ta foi, tu répondras selon ta mission et non selon ton coeur. Si jamais tu venais à être capturé et torturé, tu devras te taire et supporter la souffrance, ou alors tu devras rechercher la mort qui est préférable à la trahison.

Enfin, tu dois bien comprendre que le secret est bien plus encore : la Foi que nous préservons dans sa pureté originelle et dans son intégralité ne doit être dévoilée aux impurs et aux méchants.

LA VÉRITÉ

Cette obligation ne concerne pas, bien sûr, ceux qui ne suivent pas la Vraie Foi, mais elle est souveraine pour tous tes Compagnons (qu'ils soient tes aînés ou tes cadets dans l'initiation). Tu ne devras jamais attirer de nouveaux Compagnons par le mensonge : notre but ultime est, ne l'oublies jamais, la recherche de la Vérité absolue et totale, au-delà des simples apparences.

Cette vérité tu te la dois également. C'est souvent à son propre coeur que l'homme est incité par son âme

à mentir, l'homme est trahi de l'intérieur, il devient étranger à lui-même et il ne pourra certes plus avancer sur le chemin de la Connaissance.

LA JUSTICE

La justice est la vertu qui distingue le vrai du faux, le bien du mal, l'authentique de l'inauthentique. C'est la qualité du discernement, sans laquelle il n'est point de progression possible sur les chemins de la Vérité.

Cette justice, tu la dois à tous qu'ils marchent sur le chemin ou qu'ils demeurent dans l'erreur. Car, ainsi qu'il est sans cesse rappelé dans le Livre, la justice divine s'applique à tous et toujours, et tu ne pourras jamais t'approcher de ton créateur si tu n'appliques pas cette vertu qui doit dépasser toutes tes passions : la colère, l'affection, la fougue ou la fierté.

LA TEMPÉRANCE

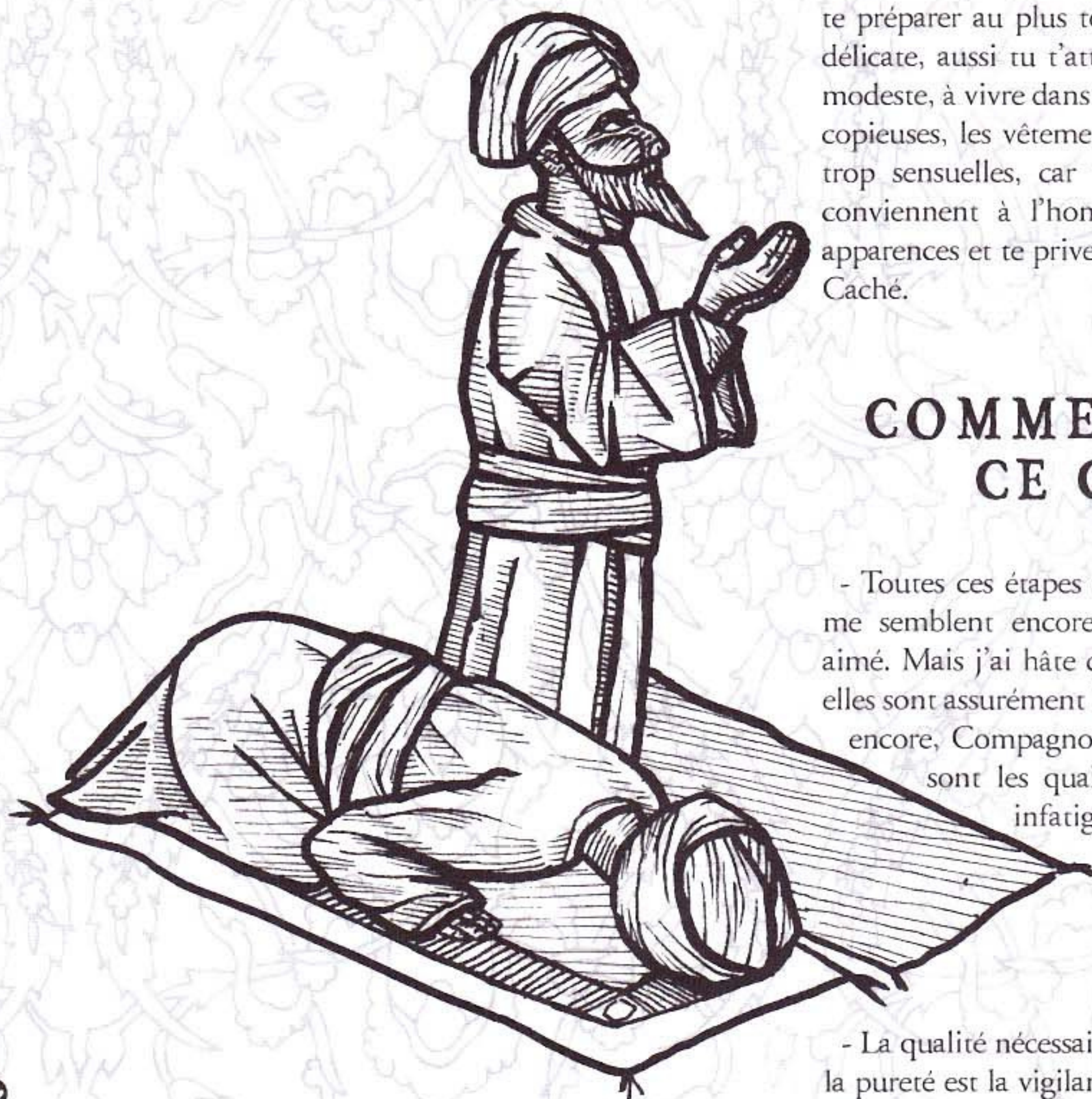
Sans aucun doute cette vertu est la plus importante de toutes, c'est par elle que tu finiras ta quête. La véritable tempérance est le seuil du monde. L'homme qui a su éteindre définitivement les passions de son coeur, celui-là est pur, celui-là est proche de Dieu. Tu devras te préparer au plus tôt à cette étape, elle est la plus délicate, aussi tu t'attacheras à toujours être simple, modeste, à vivre dans l'ascèse. Tu fuiras les tables trop copieuses, les vêtements trop luxueux et les femmes trop sensuelles, car tous ces plaisirs terrestres qui conviennent à l'homme ordinaire t'attachent aux apparences et te privent de vivre en harmonie avec le Caché.

COMMENT SUIVRE CE CHEMIN

- Toutes ces étapes que tu as énumérées pour moi me semblent encore bien lointaines, Compagnon aimé. Mais j'ai hâte de porter mes pas vers elles, car elles sont assurément les marches du Paradis. Dis-moi encore, Compagnon ; si la sobriété et l'endurance sont les qualités qui font du chameau un infatigable voyageur, quelles sont les qualités nécessaires pour aller en ces contrées de vertu ?

LA VIGILANCE

- La qualité nécessaire au Compagnon des routes de la pureté est la vigilance. Tu connais notre histoire et tu sais que sans cesse les purs ont eu à lutter contre



la corruption, sans cesse ils ont du se détacher de la foule que les méchants entraînaient loin de la Vérité (voir les Fleurs révélées du jardin de la Vraie Foi). Aussi tu comprends que notre cœur est particulièrement alerte, que nous sommes au fait de la puissance du malin, qui sans cesse tente d'écarter les croyants du droit chemin.

Et ne crois pas que ton âme soit préservée des pièges du Sheïtan, sans répit il enverra des démons et des afrits qui te souffleront des désirs ou des pensées impures, aussi sois toujours sur tes gardes et invoques le Seigneur pour qu'il t'assiste dans cette tâche. N'oublies jamais non plus de saluer ainsi que nous l'a enseigné le Prophète (s.l.p.b.) quand tu pénètres un lieu ou que tu le quittes, car le salut effraie et repousse la plupart des démons et des afrits.

LA RÉSURRECTION DE L'IMAM EN CHACUN DE NOUS

Il y a bien d'autres qualités qui te seront nécessaires sur le chemin de la Vérité. Mais ces qualités, toi seul les connaît, elle sont déjà en toi et te sont aussi personnelles que ton nez ou tes yeux.

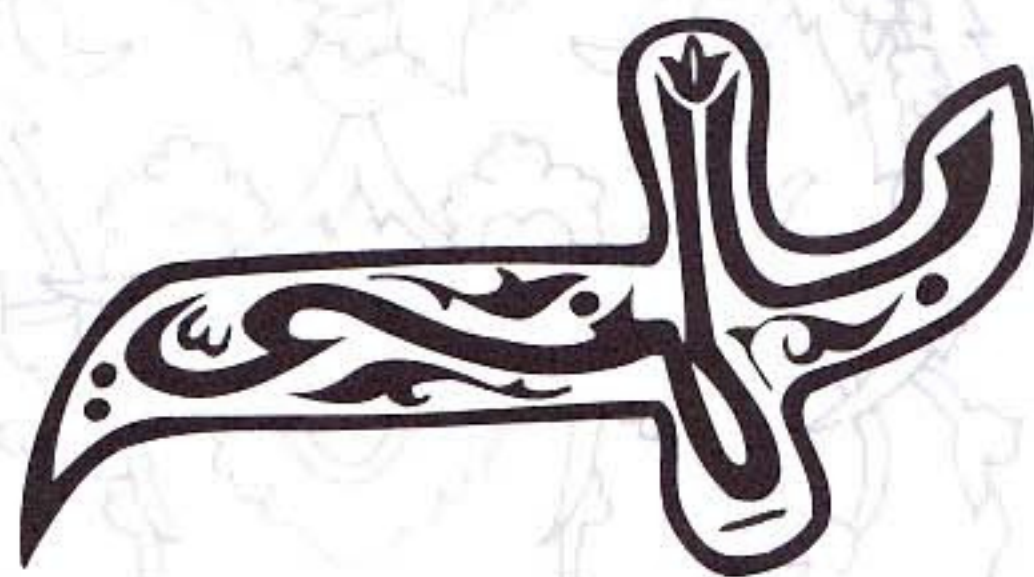
La diversité des fils d'Adam n'est-elle pas un décret divin ? Chaque homme a reçu en même temps que le souffle de la vie une parcelle de la Vérité divine. Cette parcelle est un don du Très Généreux, elle est ton bien le plus précieux : l'intérieur de ton intérieur.

Voilà le sens de la révélation que l'Imam fit à notre Hujja, Muhammad le second -que dieu lui soit bienveillant !- la nouvelle de la Qiyama (la résurrection) : sa propre résurrection en chacun de nous. L'esprit de l'Imam souffle dans ton cœur, il souffle sur les braises de la parcelle de Vérité que le Très Savant t'a confiée.

LA BALANCE DÉLICATE ENTRE LA PAROLE DE LA COMMUNAUTÉ ET CELLE DE TON COEUR

- Compagnon chéri, que ferai-je si jamais mon cœur me souffle une parole contraire aux préceptes de la communauté ? Qui devrais-je alors écouter ?

- C'est bien toute la difficulté du voyage que tu as entrepris. C'est une fois de plus la dialectique de ce qui est apparent, la parole de la communauté, et de ce qui est intérieur, la vérité de ton cœur. Apprends donc à discerner laquelle est la plus juste, ne cache pas ce qui te trouble mais consultes tes aînés, médites sur cette dualité. En vérité, ce n'est qu'en confrontant ces deux Vérités que tu parviendras au bout du chemin. "



LA MORALE MUSULMANE

Outre les voies décrites ci-contre, les Compagnons sont sensés se comporter en bons musulmans. La morale musulmane n'est en fait pas très éloignée de la morale chrétienne, surtout si l'on considère celle-ci telle qu'elle était au douzième siècle. La piété, le partage, l'humilité, la tempérance, la vertu, la générosité, la miséricorde sont les valeurs fondamentales de la foi musulmane.

Il faut cependant ajouter un certain pragmatisme concernant notamment la sexualité et le recours à la violence. La sexualité n'est pas considérée comme un mal en soi, et en dehors des interdits traditionnels (par exemple liés aux périodes de menstruation de la femme, ou encore liés aux jours du mois de ramadan), l'acte sexuel dans le cadre conjugal est même considéré comme une bonne chose.

Quant à la violence, blâmable quand elle est gratuite, elle est nécessaire pour faire appliquer la loi et surtout pour défendre la foi ainsi que la communauté des croyants.

Enfin les Compagnons doivent bien entendu se conformer aux cinq piliers de l'Islam : La Profession de foi, les cinq prières quotidiennes, le jeûne du mois de ramadan, l'aumône légale et le pèlerinage à La Mecque (voir pages 87 et 88 de miles Christi).

Les cinq prières quotidiennes :

Salat as-Soubh : Prière de l'aube, au moment où l'oeil peut distinguer un fil blanc d'un fil noir.

Salat az-Zohr : Prière de midi, au zénith solaire.

Salat al-Aqr : Prière de l'après-midi, à l'heure où le soleil fait un angle de 45° avec l'horizon.

Salat al-Maghreb : Prière du Couchant.

Salat al-Icha : Prière de la nuit, récitée dans la soirée.

Les gazelles vertueuses

*Ou comment les femmes accompagnent les hommes sur le chemin
D'après les écrits de Hussein Abu Ziad, Daï de la forteresse de
Oulayqa et des vallées qu'elle surplombe*

LE DEVOIR DU MARIAGE

Il n'est pas de progression vers la Connaissance sans pudeur, et qu'y a-t-il de plus indécent qu'un homme tourmenté par son sexe et par le désir charnel ? Un tel homme est pareil à un chien. Voilà pourquoi le Prophète - sur lui la paix et le salut - a recommandé le mariage à plusieurs reprises. En vérité, le mariage est une des meilleures choses. Il donne à l'époux et à l'épouse une satisfaction licite de leur appétit sexuel, et il assure aux femmes et aux enfants la protection contre la misère et les dangers. Aussi les Compagnons doivent s'attacher à prendre femme dès qu'ils ont atteint l'âge adulte. Si un homme marié qui a vécu hors de la Vraie Foi rejoint la Communauté, qu'il garde son épouse et que celle-ci embrasse également la Vraie Foi. Par contre qu'un Compagnon ne cherche pas à prendre femme hors de la Communauté.

Chaque Compagnon peut avoir jusqu'à quatre épouses. Il est meilleur de ne pas épouser plus d'une vierge et il est encore meilleur d'épouser la veuve d'un Compagnon martyr.

Lorsqu'il est en mission loin de la Communauté et de ses femmes, un Compagnon peut prendre une épouse hors de la Communauté quelle que soit sa Foi pourvue qu'elle adore Dieu. Ce mariage peut être temporaire et ne pas durer alors plus de trois jours. Si le mariage n'est pas temporaire, l'épouse devra se convertir à la Vraie Foi ou être répudiée avant le retour du Compagnon à la Communauté.

LES FEMMES SUR LE CHEMIN DE LA CONNAISSANCE

Les femmes sont ce qui nous est de plus précieux après notre Foi, aussi nous devons les protéger et ne pas trop les exposer aux coups et aux humiliations de nos ennemis.

Il est cependant des femmes avides de la Connaissance et rien ne s'oppose à ce qu'elles s'engagent sur le chemin de l'initiation comme n'importe quel Compagnon, éveillant leur cœur aux secrets de

la Connaissance et endurant leur foi aux obstacles et aux douleurs de l'effort sur le chemin de Dieu.

Les soeurs peuvent accomplir tous types de missions selon leurs mérites.

La soeur qui est chargée d'une mission au sein d'un harem ou auprès d'un luxurieux est bien sûr dans une situation délicate dont peu de Daïs osent discuter, retenus par une pudeur légitime : une soeur doit-elle mettre en péril sa vertu pour le bien de la Communauté et de la Foi ? Si elle est poussée à la fornication (et donc à l'adultère si elle est déjà mariée) doit-elle commettre ce péché abominable ou doit-elle prendre le risque de dévoiler son appartenance à la Communauté ? Et même sans aller jusqu'à la fornication, peut-on demander d'une épouse ou d'une mère qu'elle se comporte comme une prostituée au nom de la Communauté ? Ne joue-t-elle point son salut ?

Ce sont des questions ardues auxquelles on ne peut répondre de manière absolue, mais je vais m'efforcer ici de donner quelques éclaircissements.

- Une soeur dont la vertu est menacée doit comparer le bien et le mal qu'elle en retirera.
- La vertu d'une vierge est très précieuse.
- Une soeur peut user de son charme et des atouts de la séduction si cela peut aider à l'accomplissement d'une mission. Si la soeur est mariée il est meilleur qu'elle obtienne la permission à son époux.
- Si une soeur doit s'unir sexuellement avec un homme pour accomplir une mission, il est meilleur de considérer cette union comme un mariage temporaire, et si c'est possible la présenter comme tel à l'homme avec lequel elle s'unit.

Barek ben Kliri m'a justement signalé que la question de la vertu, particulièrement grave dans le cas des soeurs, se pose aussi pour les Compagnons qui peuvent être amenés au cours d'une mission à séduire une femme, à forniquer avec elle, ou même à être l'objet du désir d'un autre homme. Dans de telles circonstances les Compagnons doivent considérer les mêmes restrictions que celles qui concernent les soeurs, mis à part le respect de la virginité qui est moins précieuse pour l'homme que pour la femme.

LES TRÉSORS DU COEUR ET DU CORPS

*Ou les qualités des Compagnons
D'après les écrits de Hussein Abu Ziad, Daï de la forteresse de
Oulayqa et des vallées qu'elle surplombe*

Pour progresser sur le chemin de la Vrai Foi, l'initié doit maintenir un équilibre constant entre ce qui est à l'intérieur de lui et ce qui est à l'extérieur, c'est à dire entre les trésors de son coeur et ceux de son corps. Ces deux dons divins lui seront nécessaires à l'accomplissement des missions qui lui seront confiées, car son coeur a besoin de son esprit et de son bras pour propager la foi et accomplir les desseins du Sublime, car son esprit et son bras ont besoin de son coeur pour les guider.

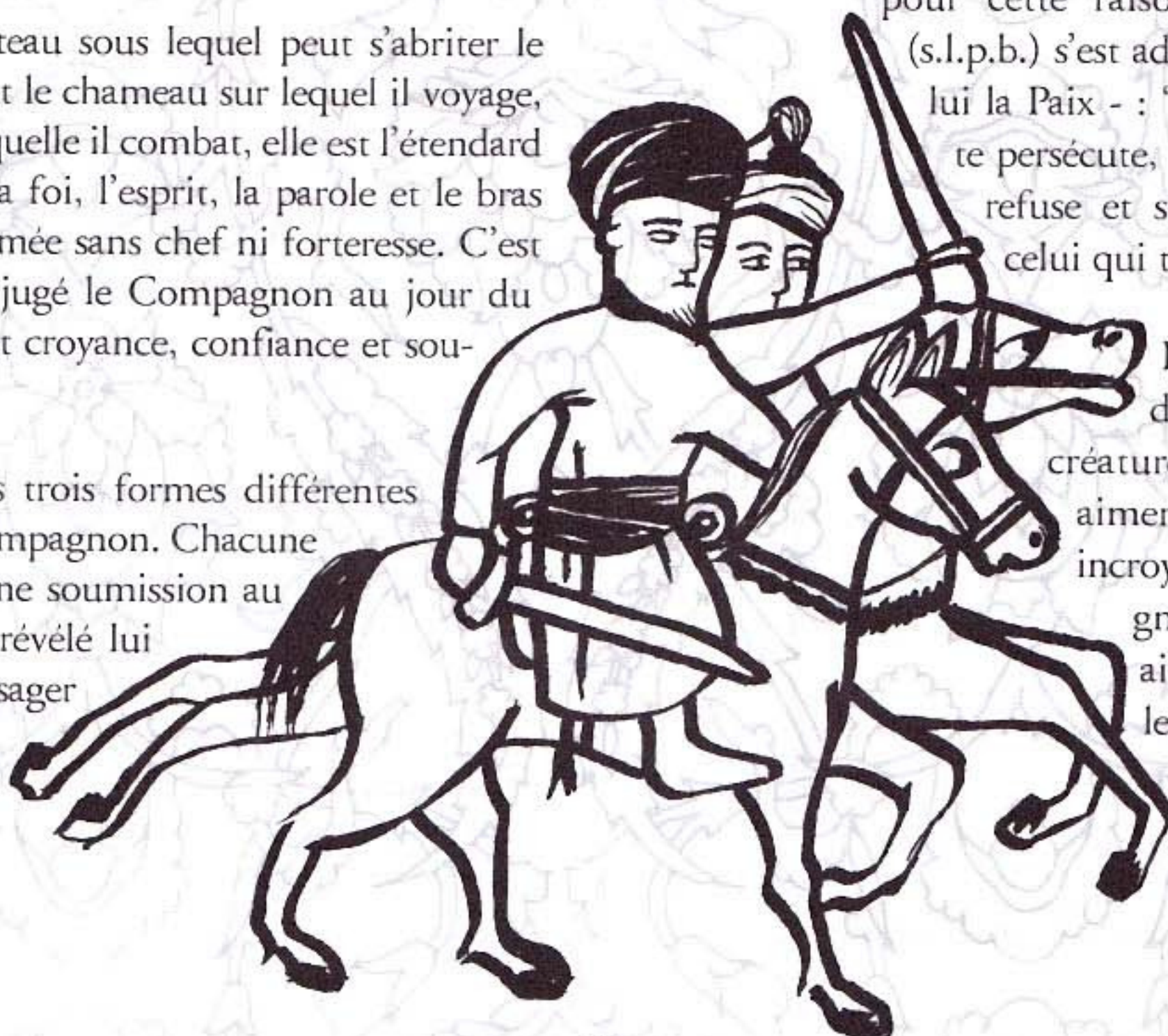
LES TRÉSORS DU BATIN

Le Batin (l'intérieur) est la foi du Compagnon et sa capacité à donner vie à sa foi. Le coeur (qui est dans le corps humain le siège de la foi), la science et le respect des principes religieux ainsi que la Connaissance divine (al Marifah) forment la voie du Batin.

LE COEUR

La foi est le manteau sous lequel peut s'abriter le Compagnon, elle est le chameau sur lequel il voyage, elle est l'épée par laquelle il combat, elle est l'étendard qui le guide. Sans la foi, l'esprit, la parole et le bras sont comme une armée sans chef ni forteresse. C'est sur sa foi que sera jugé le Compagnon au jour du jugement car elle est croyance, confiance et soumission à Dieu.

La Foi existe sous trois formes différentes dans le coeur du Compagnon. Chacune de ces formes est une soumission au divin tel qu'il s'est révélé lui-même à son Messager (s.l.p.b.).



L'Amour

Dieu a dit :

“ Et Lui le très Pardonneur et le Bien Aimant ”
(Coran LXXXV, 14)

et aussi :

“ Le Tout miséricordieux leur accordera une affection d'amour ” (Coran XIX, 96)

Dans le Livre Saint, Dieu est appelé Al Waddud, ce qui signifie à la fois Celui qui aime, Celui qui porte à aimer et Celui qui est aimé.

Dieu aime ses serviteurs, c'est à dire qu'il veut les faire parvenir aux réalités les meilleures. Il témoigne de l'Amour à ses Saints en leur donnant la Connaissance, aux pécheurs en leur accordant Son indulgence et Sa miséricorde et à tous en leur assurant la subsistance qui provient de lui.

Le serviteur doit montrer beaucoup d'amour pour les êtres selon les prescriptions de la Loi révélée. C'est pour cette raison que le Prophète (s.l.p.b.) s'est adressé ainsi à Ali - sur lui la Paix - : “ Pries pour celui qui te persécute, donnes à celui qui te refuse et sois indulgent envers celui qui te lèse ”.

Le serviteur doit donc aimer toutes les créatures divines, il doit aimer également les incroyants en leur enseignant la foi, il doit aimer les animaux et les traiter avec égard. Il doit aussi aimer le monde en combattant le mal.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

La feuille de personnage présente l'ensemble des caractéristiques chiffrées, des traits de personnalités, des compétences, qui décrivent un Compagnon. Ses principes de fonctionnement sont identiques à ceux présentées dans les règles de base de miles christi, pour les frères du Temple. Les scores dans les Principes de base déterminent les scores dans les Attributs, qui eux même déterminent les scores dans les Caractéristiques et dans les Aptitudes, cela en fonction des modificateurs obtenus lors de la création du personnage (reportez-vous à ce chapitre pour une description du processus de création du personnage ainsi qu'à la feuille de personnage reproduite à la fin de ce livre).

Bien entendu, les Principes, Attributs et Aptitudes des Assassins diffèrent sensiblement de ceux des Templiers. Ce chapitre vous présente en détail le découpage de la feuille de personnage et décrit les divers Aptitudes, Attributs, Caractéristiques et Principes qui composent un Compagnon.

L'INITIE

Ce Principe est certainement le plus important pour un Compagnon. Il quantifie l'avancée du personnage sur la voie de l'initiation, c'est à dire de l'intériorisation complète du divin, au sens de la doctrine Ismaélienne. Plus ce score est élevé, plus le personnage est proche de Dieu. Vous vous reporterez au chapitre sur la doctrine pour une explication plus complète de l'initiation des Batinis. Tous les Compagnons commencent avec un score de 1. Ils viennent d'entrer au sein de la Communauté au degré de Mustajib et entament leur long chemin vers la sainteté et l'illumination. En fonction de leurs actions et du respect d'un certain nombre de règles, ils vont pouvoir progresser dans le Principe de l'Initié. Lorsqu'un compagnon atteint le score de 13, il est sur le seuil de la Révélation dernière, et prêt pour l'Imamat. Le joueur remet entre les mains émus du maître sa feuille de personnage et en

Le Révélé

Dans le Saint Coran, Dieu est appelé l'Apparent. Il est apparent en ce sens qu'il est victorieux sur tout, Il est apparent dans la mesure où Il connaît tout ce qui est apparent, il est apparent par l'abondance des signes probants qui engendrent la vénération.

Tout ce qui est dans le monde, grand ou petit, animé ou inerte, témoigne de la grandeur du Créateur. Ainsi le Compagnon se soumet à Dieu en constatant la magnificence de la création qui est un argument évident de Sa majesté. Si le Compagnon voit le monde révélé comme un signe divin, il le verra avec plus de vérité, le connaîtra avec plus de science et y agira avec plus de justesse.

Le Caché

Dans le Saint Coran, Dieu est encore appelé l'Intérieur. Dieu est intérieur au point que l'ultime fond de sa Réalité n'est pas connu de ses créatures et que leur regards ne peuvent le cerner, Dieu est intérieur car il connaît tout ce qui est caché.

Les réalités apparentes témoignent toutes de l'existence du Divin et il en est de même des réalités cachées. Le Compagnon se soumet à Dieu jusque dans ses aspects dissimulés, sa soumission est donc plus totale et sa foi plus belle que celle des dévoyés qui ignorent l'aspect caché du divin. De même le Compagnon respecte le Coran sous ses deux aspects : son sens évident et son sens caché. Le Compagnon sans chercher à transgresser le voile que Dieu a jeté sur certaines choses a accès aux réalités que les autres ne voient pas.

LE LIVRE

Le Coran est le guide de la foi, c'est la révélation et l'explication, c'est une exhortation et une mise en garde. C'est le guide de notre foi, il nous indique le chemin, nous détourne des voies pernicieuses et nous rappelle quand nous nous égarons.

Le Coran

La connaissance du Coran est une assurance pour le Compagnon. Celui qui connaît le Coran connaît Dieu, connaît la religion et connaît les hommes. Le Coran doit toujours être à la base d'une pensée ou d'un jugement car ainsi que l'a dit le Prophète (s.l.p.b.) lorsqu'un problème se pose, il faut d'abord se référer au message, puis aux dires du messenger et des savants et enfin à son propre jugement.

En outre, la citation d'un verset du Coran est toujours un argument de poids au cours de n'importe quelle discussion.

La Tradition

La Tradition est la Connaissance de la foi des hommes, comment ils l'interprètent et comment ils l'appliquent. C'est d'abord la Tradition du Messager de Dieu, puis celle d'Ali et de tous les prophètes -sur eux la paix- c'est ensuite les dires et les faits des Imams, des Hujjas et de tous les savants. La Tradition est aussi la connaissance des pratiques et des moeurs de tous les peuples soumis (tous les peuples musulmans).

La Langue

La langue arabe fut choisie par le divin pour délivrer aux fils d'Adam son ultime message et sa loi car c'est la langue la plus pure, la plus riche et la plus belle de toutes. L'utilisation de la langue arabe par Gabriel lorsqu'il récita le Coran à Muhammad (s.l.p.b.) a sanctifié celle-ci. Celui qui fait de la langue arabe un bel usage aura toujours l'indulgence des princes, le respect des savants, la fraternité des poètes et l'admiration de tous.

AL MARIFAH (LA CONNAISSANCE)

Ce que nous appelons la Connaissance est la science des choses cachées que Dieu accorde à ses serviteurs qui suivent le chemin initiatique de la Vrai Foi. Elle donne un pouvoir considérable sur les hommes et les choses dont le Compagnon pourra user afin de combattre la Corruption et défendre la Vrai Foi et ses préceptes.

Al Marifah al Malaïka (la Connaissance des Anges)

Si le nombre d'anges est presque infini, il existe un certain nombre d'anges ayant le pouvoir d'intervenir dans le monde afin de porter assistance aux croyants. La Connaissance des Anges permet au Compagnon en difficulté de connaître les prières et les louanges qui, récitées avec ferveur et beauté, lui procureront l'assistance d'un ange à même de l'aider.

Al Marifah al Gibria (la Connaissance des Chiffres)

Ainsi que l'avaient découverts les Grecs en dépit de leur incroyance, les Chiffres sont l'expression abstraite des concepts sur lesquels reposent l'harmonie et l'existence de la Création. Par l'étude et par une exigeante discipline mystique, le Compagnon peut avoir accès à la Connaissance absolue des Chiffres et de leur pouvoir créateur. Il peut dès lors utiliser cette Connaissance pour modifier la création et matérialiser des idées.



recrée un autre. Un Compagnon avec un score de 13 en Initié ne peut plus être joué.

Le score de l'Initié a une influence sur le déroulement pratique du jeu :

- *Il est ajouté à toutes les actions mettant en jeu les Attributs de Al Fan et de Al Marifah.*
 - *Il est ajouté à la somme des Cartes lors des combats (cf Règles de miles Christi p225)*
 - *Il détermine le nombre et la qualité des cartes qui sont ajoutées et retirées du paquet de jeu (cf Règles de miles Christi p213).*
 - *Il quantifie le niveau de responsabilité du compagnon au sein de la confrérie des Assassins (cf La Progression des Personnages).*
- Aucun Attribut ne dépend du score en Initié*

LE PRINCIPE DU BATIN

Ce principe détermine : le Coeur, le Livre, la Connaissance (Al Marifah).

L'ATTRIBUT DE COEUR

Le Coeur, chez les musulmans, est le siège de la Foi. Le score en Coeur du personnage détermine donc son degré de Foi. Les caractéristiques du Coeur ont une grande importance en terme de jeu, puisqu'elles interviennent dans la mise en oeuvre des Aptitudes d'Al Marifah (cf La Magie).

Le Coeur est divisé en trois Caractéristiques : l'Amour, le Caché et le Révélé.

L'ATTRIBUT DU LIVRE

Le Livre détermine les connaissances d'ordre religieux acquises par le personnage. La Langue ne détermine pas la connaissance de la langue arabe, mais la qualité poétique de celle-ci, un Compagnon ayant un score de 1 sait parler arabe, mais un arabe absolument dépourvu de grâce.

Al Marifah al Kimia (la Connaissance Alchimique)

Certaines substances de la Création recèlent des secrets dont la puissance est la preuve indiscutable de la grandeur du Créateur, ces substances sont appelées alchimiques. Chaque substance alchimique a différents pouvoirs et différentes propriétés qui transparaissent plus ou moins dans la symbolique liée à la matière. Au cours de son initiation, le Compagnon apprend à extraire des substances alchimiques leur puissance et leurs propriétés pour les recueillir dans des objets alchimiques : Philtres, Talismans et Sceaux.

LES TRÉSORS DU ZAHIR

Le Zahir (l'apparent) du Compagnon doit être au service de la Communauté autant que son Batin. Le Zahir est le corps que le Compagnon engage dans les missions et qu'il soumet aux nécessaires ascèses, il est aussi le métier qu'il a appris et dont il use désormais au service de la Communauté, il est enfin l'ensemble des arts particuliers que le Compagnon apprend afin de réaliser avec succès les missions qui lui incombent.

Les Compagnons dans le Monde

Avant de devenir Mustajib, chacun de nos Compagnons a appris un métier, a acquis une science ou un art dont il croyait, qu'avec la grâce de Dieu, il lui donnerait son pain pour chaque jour. Quand il devient Mustajib, le Compagnon abandonne son métier et s'en remet tout entier à la Communauté pour ce qui est des besoins, mais qu'il n'abandonne pas pour autant la pratique des sciences ou des arts qu'il connaît, car leur usage peut être favorable à la Communauté. Que ceux qui connaissent les arts de la médecine continuent à les pratiquer, la guerre est toujours à nos portes et ils ne manqueront jamais d'occasions de faire profiter les blessés de leur savoir. Que ceux qui ont pratiqué les armes ne relâchent jamais leur entraînement car ils combattront désormais dans la voie de Dieu. Que ceux qui ont exercé le commerce pour leur profit l'exercent désormais au profit de la Communauté. Que ceux qui ont été poètes ne déclament plus les beautés des femmes ou les bienfaits du chameau mais composent des vers à la gloire de Dieu et de la Religion. Que le mendiant n'oublie rien des habitudes de la mendicité ni du larcin car fréquentes seront les circonstances où il devra se confondre dans la lie des cités. Que tous s'entraînent dans leur domaine pour se mêler plus habilement à la population d'une ville ou d'un palais en prétendant être soldat, homme de science, poète ou danseuse.

Le score en Langue peut influencer sur l'utilisation de l'éloquence quand la conversation se fait en arabe :

1 à 5 : 0

6 à 8 : +1

9 à 10 : +2

Valet à Dame : +3

Roi : +5

L'ATTRIBUT AL MARIFAH

Cet attribut regroupe les compétences "magiques" des Compagnons (voir le chapitre Al Marifah)

LE PRINCIPE DU ZAHIR

Le principe du Zahir représente tous les aspects physiques et matériels du personnage. Sont regroupés sous ce Principe les Attributs du Corps, du métier et d'Al Fan.

LE CORPS

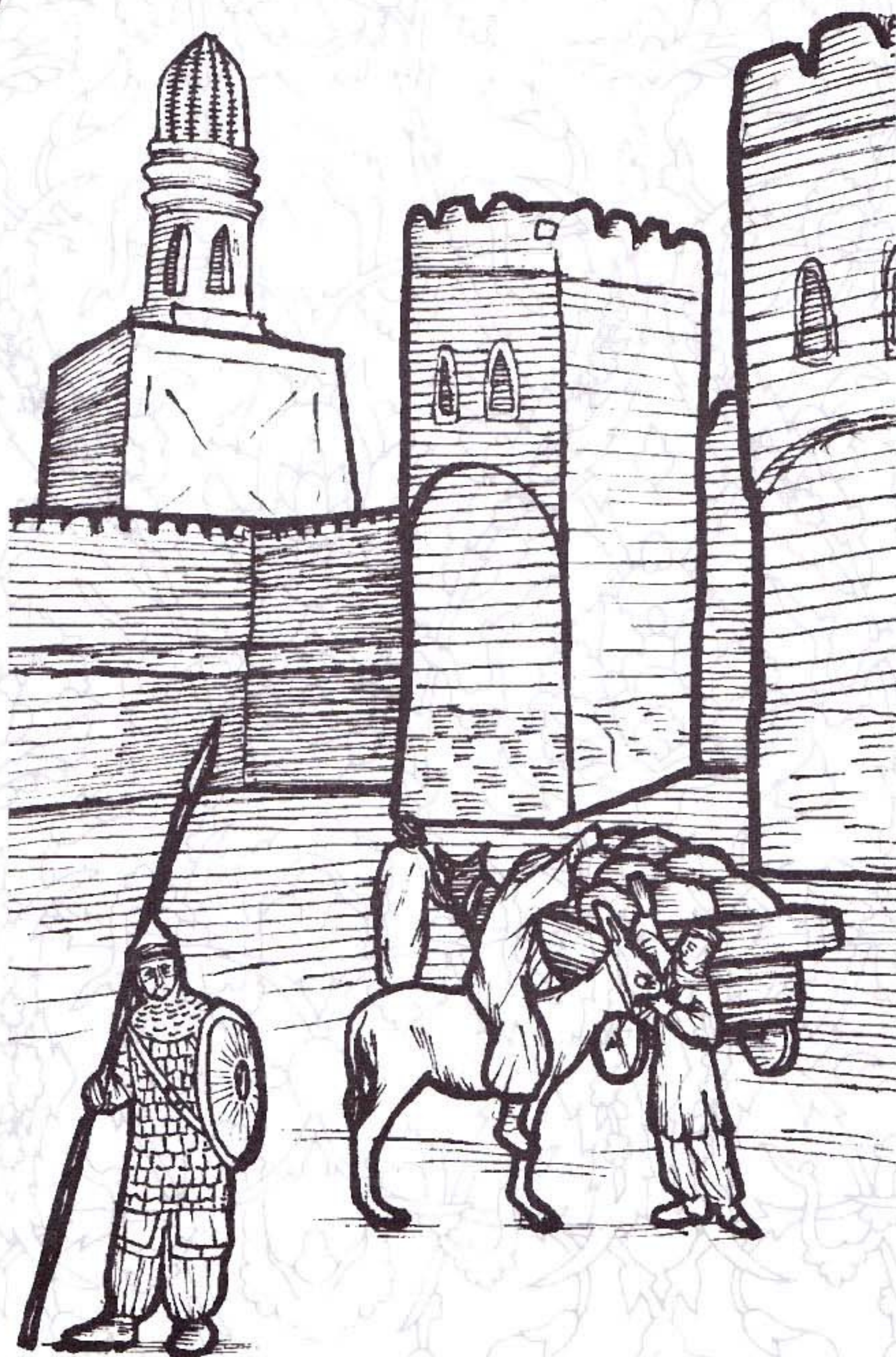
L'attribut de Corps regroupe l'ensemble des caractéristiques physiques du personnage.

LE MONDE

Contrairement aux frères du Temple, les Compagnons sont de toutes origines sociales et peuvent avoir vécu de n'importe quel métier avant de rejoindre la communauté des Batinis. L'Attribut du Monde regroupe les diverses compétences et aptitudes apprises alors par le Compagnon.

Outre le métier pratiqué par le Compagnon avant son entrée dans la confrérie, le métier regroupe toutes les Aptitudes qui peuvent être apprises et qui sont du ressort du Zahir. Une liste succincte de ces Aptitudes est présentée p71.

Ces diverses Aptitudes, notamment les armes, ne sont pas spécifiques à un métier, mais peuvent avoir été acquises par le Compagnon à diverses occasions. Il est possible de dépenser des points libres lors de la création de personnage pour acquérir une de ces Aptitudes.



AL FAN (L'ART)

Si la Connaissance permet de révéler les choses cachées, l'Art a pour objet de voiler ce qui est apparent. Ce que nous appelons al Fan est l'ensemble des techniques qui permettront au Compagnon d'accomplir ses missions avec succès en lui assurant l'invisibilité aux yeux des dévoyés et des incroyants.

La simulation

La simulation est ce qui permet au Compagnon de se faire passer pour un autre que lui. Elle lui apprend à fausser sa voix ou à prendre un accent qui n'est pas le sien, elle lui enseigne comment maquiller ses traits pour ressembler à un vieillard, à un étranger, à un homme particulier. La simulation permet aussi à un Compagnon d'imiter les habitudes de la personne qu'il prétend être : d'afficher la nonchalance d'un prince, la morgue d'un capitaine, la suavité d'un poète, la mesquinerie d'un secrétaire...



AL FAN (L'ART)

Cet Attribut définit les compétences du Compagnon dans toutes les Aptitudes propres aux pratiques politiques et " terroristes " des Batinis.

LA BARAKA

Synonyme de bénédiction, le terme de Baraka est souvent employé pour désigner la chance divine dont semble profiter une personne : ses actions sont toujours couronnées de succès, elle échappe aux embûches ...

Chaque Compagnon bénéficie lui aussi d'un capital de Baraka, qu'il pourra utiliser de plusieurs façons afin de rendre ses actions fructueuses.

Au début de chaque mission, le joueur tire au hasard une carte de son paquet. La valeur de la carte sera sa Baraka pour la durée de l'aventure.

Utiliser la Baraka :

A chaque fois que le joueur est amené à accomplir une action (opposition passive, active ou calcul d'un score pour Al Marifah), le joueur est libre de dépenser un ou plusieurs points de Baraka pour les ajouter au score obtenu.

Evolution de la Baraka :

La Baraka est l'effet de la miséricorde du Tout-Puissant. Aussi, à chaque fois que le Compagnon s'écarte du droit chemin (en manquant aux sept vertus indiquées au verso de la feuille de personnage), le maître peut le pénaliser d'un ou plusieurs points de Baraka selon la gravité de sa faute.



LES ARMES, L'ARMURE

Dans ces deux cases sont notés : le score en arme du Compagnon ainsi que les points d'armure apportés par l'armure qu'il porte (les Compagnons ont rarement accès à des cotes de maille de la qualité de celles des Templiers)

LES PRINCIPES MORAUX

Au verso de la feuille de personnage sont réunis l'ensemble des Vertus, principes moraux qui vont diriger la vie du Compagnon et déterminer sa progression dans l'initiation. A chaque règle morale est assorti un rang dans la Communauté et un certain score d'initiation. Pour atteindre ce score, le Compagnon doit se conformer à toutes les règles morales qui sont de niveau égal ou inférieur au niveau à atteindre. Ce fonctionnement de la progression du personnage sera expliqué en détail dans le chapitre consacré à l'expérience et à l'initiation (voir page 74).

Les règles morales que les mustajibs doivent respecter sont au nombre de sept, dont une est choisie par le joueur lors de la création du personnage.

Les principes moraux et les seuils qui correspondent sont décrits précisément dans les chapitres "l'Étroite piste de montagne" et "Les sept seuils de l'Ascension".

Le Compagnon apprendra également à entraîner sa mémoire afin de se souvenir d'un grand nombre de détails qui rendront plus crédible le personnage qu'il feindra être. Il devra ainsi, s'il prend la place d'une personne existante, tout connaître des habitudes de cette dernière, les noms de tous les membres de sa famille et la totalité des événements qui ont marqué son destin.

La dissimulation

Cette technique consiste à jeter un voile opaque sur sa personne, afin d'agir sans que l'œil de quiconque ne se pose sur soi. Elle enseigne comment glisser dans les ombres d'une demeure, comment se tapir dans l'obscurité, comment se fondre dans les taillis d'un bosquet ou dans les herbage qui bordent une rivière.

Cette technique apprend également à passer inaperçu dans la cohue d'un marché, dans la foule des courtisans ou dans l'animation d'une garnison.

L'éloquence

La pauvreté et la détresse restent loin de l'homme éloquent. Le Compagnon éloquent trouvera toujours des arguments pour échauffer la colère d'une populace, pour attiser la rage des mendiants, il pourra toujours éloigner les soupçons de sa personne si au cours d'une mission on venait à le suspecter, il convaincra les gardes d'une porte de le laisser entrer, les courtisanes de lui révéler les secrets du harem ou les hommes de science de le présenter à un prince. On raconte aussi que le khalife Haroun Al-Rachid accordait toujours sa grâce aux criminels qui imploraient son pardon avec éloquence. L'éloquence est la plus tranchante des lames, la plus solide des cuirasses et la plus fidèle des alliées.



Les sept seuils de L'ASCENSION

*Ou la hiérarchie entre les Compagnons
D'après "les séances des compagnons de la pureté"
(anonyme du XIII^{ème} siècle)*

" Tu m'as exposé avec clarté les principes que devra suivre mon cœur si je veux atteindre l'ultime vérité, le caché du caché, le noyau du noyau. C'est une longue route que je suivrai dans la joie si Dieu le veut. Dis-moi maintenant, ô lumière de mon oeil, comment saurai-je que j'avance bien sur la bonne voie, et comment connaîtrai-je la valeur du parcours accompli et celle de celui qui reste à faire ?

- Notre Communauté n'est pas la communauté des incroyants ou celle des dévoyés. Nous mesurons les hommes à l'aune de la foi, et nous leur attribuons des fonctions et des responsabilités selon leur avancée sur le chemin de la Connaissance cachée. Il n'y a pas chez nous d'émirs choisis pour leur puissance physique, ou pour leur maîtrise de l'épée, il n'y a pas de conseillers dont l'unique talent est celui de la flatterie, il n'y a pas de ministres ayant pour toute qualité leur science de l'algèbre. Tu seras donc toujours au fait de ton avancée spirituelle, simplement en connaissant le rôle qui t'es attribué au sein de la communauté.

L'avancée sur le chemin est divisée en huit étapes, ou plutôt en " une plus sept ".

Car avant la première étape se trouve la condition des simples Compagnons qui ne cherchent pas à atteindre le Caché, ce sont les paysans les artisans, nos hommes d'armes et nos serviteurs qui reconnaissent notre foi mais n'ont pas répondu à l'appel du Caché. Ces Hommes et ces femmes n'en sont pas moins des membres à part entière de la Communauté et tu leur dois le même amour et la même fraternité qu'aux Compagnons qui cherchent le Caché. Ces simples Compagnons doivent le respect et l'obéissance à tous ceux qui ont choisi de répondre à l'appel du caché.



LE PREMIER SEUIL EST CELUI DU MUSTAJIB

Le Mustajib est celui qui répond à l'appel du Caché. Ses motivations doivent être pures et sincères, il ne doit pas se joindre à nous par esprit de vengeance ni par goût pour la guerre, ni par intérêt pour les sciences cachées.

Mais, l'imperfection est le propre de l'homme, aussi il peut arriver qu'un homme vienne à nous en réponse aux passions de son âme parfois même à son insu. Il faut à ce Compagnon tyrannisé par son âme beaucoup de courage et beaucoup de force pour parvenir à tuer ses passions et reprendre le chemin en toute sérénité.

Voilà pourquoi, le premier principe que doit suivre le Mustajib est celui de la Qiyama (la résurrection), c'est à dire la connaissance intime de son cœur. Pour renaître, le Mustajib doit explorer les recoins de sa propre intériorité afin de découvrir en lui la parole de l'Imam et l'infime parcelle de Vérité que lui a allouée le Très généreux. Cette parcelle de Vérité intérieure diffère en chacun de nous ainsi que je te l'ai déjà exposé. Mais elle est avec l'obéissance que tu devras à tous tes aînés dans la Révélation, la direction que tu devras suivre en tant que Mustajib.

Avant de devenir un Mustajib, le postulant Compagnon suit un enseignement tel que celui que je suis en train de te dispenser. C'est au cours de cet enseignement que le Compagnon apprend les règles de la Communauté et les Voies qu'il devra suivre.

Quand le postulant et le maître qui l'a accompagné au cours de son apprentissage préliminaire jugent le moment venu, le postulant est reçu comme Mustajib au sein de la Communauté. Cette réception est une cérémonie simple. Elle se tient un vendredi au cours de la prière hebdomadaire. Le Mustajib prononce d'abord la Chaada, car devenir un Mustajib est une

renaissance et il faut à ce nouvel homme témoigner de sa foi. Ensuite, le postulant doit jurer fidélité à Ali, à l'Imam caché, au Hujja et à tous ses aînés dans la Révélation.

Après la prière, le postulant recevra sa robe blanche de Compagnon, ainsi que le turban et la ceinture teints de Safran qui sont ceux du Mustajib, car le Safran est la marque de l'innocence et de la pureté. Au sein de la Communauté, chaque Compagnon se doit de porter sa robe blanche, ainsi que le turban et la ceinture qui marquent son avancée, mais il est évident qu'il lui faut abandonner ces signes par trop voyants quand il est en mission.

LE DEUXIÈME SEUIL EST CELUI DU MADHUN AKBAR

Ce seuil, celui sur lequel j'avance, est celui des Compagnons qui ont assez progressé sur les voies de la Connaissance pour dispenser l'enseignements aux néophytes tel que toi. Par notre rôle éducatif, nous sommes un des piliers fondamentaux de la cohésion de notre Communauté, ainsi le principe auquel nous devons porter toute notre attention est celui de la fraternité.

Comme tu le vois, nous portons un turban et une ceinture teints de rouge, car la couleur du sang, le sang qui coule dans nos veines et qui monte aux joues des amoureux est la marque de la vie, la vie des frères que se doit de protéger et de chérir le Mahdun Akbar. Rouge est aussi le visage de l'homme en colère, rouge est donc notre visage quand pour leur malheur les infidèles et les dévoyés s'en prennent à nos Compagnons.

LE TROISIÈME SEUIL EST CELUI DU FIDAÏS

Le Fidaïs est celui qui se dévoue, il est la clef des missions les plus délicates, il est aussi celui qui est envoyé de par le monde afin de nous servir d'œil et d'oreille, il est

celui qui reste longtemps dans une cité ou dans un palais sous une fausse identité.

Quand il n'est pas en mission, le Fidaïs porte un turban et une ceinture teints de bleu profond, couleur de la noblesse, mais aussi de la solitude. Car le Fidaïs est noble de se dévouer au point de quitter la Communauté et de vivre parmi les infidèles ou parmi les dévoyés. La solitude est la triste contrepartie de sa dévotion, il est bien seul le Compagnon qui doit vivre au loin des siens.

C'est bien sûr la vertu du secret que doit respecter scrupuleusement le Fidaïs. Vivant sans cesse au milieu de nos adversaires, il doit prendre grand soin à ne jamais laisser rien transparaître de sa véritable identité.

LE QUATRIÈME SEUIL EST CELUI DU DAÏ MAHSHUR

Le Daï Mahshur, ou prêcheur à responsabilité limitée, est un Compagnon qui a atteint la Connaissance de tous les secrets inférieurs et qui a pour tâche de les enseigner aux Compagnons moins avancés que lui. Il peut avoir pour fonction d'assister le Daï dans le commandement d'une forteresse ou d'une province ou encore être lui-même à la tête d'une place forte de moindre importance.

Le Daï Mahshur doit s'attacher avant tout au principe de la vérité, car ayant accompli une bonne partie du chemin initiatique, il lui reste à découvrir les secrets supérieurs, c'est à dire les vérités célestes, lesquelles se refusent aux coeurs qui abritent le mensonge.

Le turban et la ceinture du Daï Mahshur sont d'un bleu turquoise éclatant, car cette couleur est le signe de la Connaissance Cachée.



LE CINQUIÈME SEUIL EST CELUI DU DAÏ

Le Daï, ou prêcheur, est le plus haut dignitaire de la communauté en dessous du Hujja. C'est lui qui a la responsabilité de la Communauté dans une province, et c'est à lui qu'échoit de prendre des décisions quant à l'organisation de la Communauté. Il a donc également pour mission de veiller à ce que tous les Compagnons suivent correctement la voie de la Connaissance. Il doit être le guide, le pasteur grâce auquel les Compagnons avanceront sans détour vers la Connaissance. Le souci de justice est bien évidemment le souci majeur du Daï, car il lui faut pour guider les Compagnons distinguer sans peine le bien du mal et faire régner au sein de la Communauté un ordre et une harmonie propice au cheminement initiatique de chacun.

Le Turban et la ceinture du Daï sont noirs comme la tunique que portait le Prophète (s.l.p.b.) à la prise de la Mecque, inaugurant par cette victoire le règne de la Foi.

LE SIXIÈME SEUIL EST CELUI DU HUJJA

Le Hujja est celui qui dit la vérité car c'est l'imam caché qui parle par sa bouche, c'est lui qui décide le vrai et le faux, c'est lui qui sépare le Caché et le Révélé et c'est lui qui peut les réunir. C'est lui qui maintient l'équilibre entre ces différents principes. Le Hujja commande à toute la communauté car il a atteint un stade de Connaissance intime des secrets inférieurs et supérieurs.

Le principe qui guide la vie du Hujja est celui de la tempérance, principe de l'équilibre absolu et du détachement du monde.

Il n'y a normalement qu'un seul Hujja à la fois, toujours dans la descendance de Hassan ibn Sabbah -sur lui la grâce. Mise à part la descendance de Hassan Ibn Sabbah, seul Rachid ad-Din Sinan, maître de la Communauté de Syrie atteignit ce degré et porta également le turban et la ceinture blancs du Hujja.

Les Compagnons appellent également le Hujja Sheikh de la montagne, en hommage à Hassan Ibn Sabbah auquel on donnait ce surnom.

LE SEPTIÈME SEUIL EST LE SEUIL PAR EXCELLENCE :

AL BAB (LA PORTE)

Seuls trois hommes ont atteint la Porte, c'est à dire la proximité absolue avec l'Imam caché : Hassan ibn Sabbah, son arrière petit fils Hassan al Qaïm ibn Muhammad et le fils de ce dernier Muhammad le second. Quand ils parvinrent à la fin du parcours initiatique, il se ceignirent et se couvrirent de vert, car verte est la lumière la plus pure, vert était le manteau du Prophète (s.l.p.b.) sous lequel se réfugiaient Ali, Fatima, Hassan et Hussein - à eux les délices du Paradis. Verts également sont les vêtements de l'Initié Eternel, Khidr, dont la demeure est construite au point extrême du monde.

KHIDR, "LE VERDOYANT"

Khidr, ou Al Khadir est un prophète mystérieux dont l'existence semble évoquée par le Coran (XVIII, 64-82) mais est surtout véhiculée par la tradition orale. Les bédouins racontent beaucoup de choses étonnantes sur ce "verdoyant". Il aurait construit sa demeure au point extrême du monde, là où se touche l'océan terrestre et l'océan céleste. Khidr apparaît souvent aux voyageurs auxquels il donne d'extravagants conseils et indique le chemin de la vérité de façon absurde sinon sibylline. Selon certains, Khidr serait le propre fils d'Adam, selon d'autres il serait né de la terre. Khidr, qui aurait découvert la source de vie, serait également immortel.

Les séances de La Lumière

*Ou comment de la discussion naît la vérité
D'après "les séances des compagnons de la pureté"
(anonyme du XIII^{ème} siècle)*

" En vérité, la défense de la Communauté semble être le quotidien des Compagnons. Ce devoir ne s'oppose t'il pas à la quête individuelle de chacun des Compagnons. Comment leur coeur et leur esprit progressent-ils vers la lumière si toute l'énergie du Compagnon est consacrée aux impératifs du monde ?

- Rassure ton esprit, ô mon tendre frère, il n'en est rien. Bien au contraire, c'est dans l'action au service de la Communauté et du Très Sublime que tu découvriras peu à peu la Connaissance dans son éclatante beauté. Je t'ai déjà exposé les vertus qui te mèneront au seuil de l'Ultime Vérité : l'Obéissance, la Fraternité, le Secret, la Vérité, la Justice, la Tempérance et bien sur les vertus que t'aura inspiré ton propre coeur. Crois tu que de telles vertus s'approchent par la seule prière ou la seule méditation ? Ne sont-elles pas des expériences ? Peux-tu apprendre l'obéissance sans recevoir d'ordres, peux-tu apprécier la valeur du secret avant d'avoir craint la torture ou la trahison, peux-tu connaître la justice sans avoir rencontré l'infamie ? Dieu n'a exigé de nous que cinq prières par jour, afin que tout le reste de la journée soit consacré au travail de l'esprit ou du corps, car tel est le lot des fils d'Adam.

- Ainsi chaque mission que j'accomplirai pour le salut de la foi et la sauvegarde de la Communauté me confrontera à divers obstacles contre lesquels j'aurai à affermir mon coeur. Mais, quand saurai-je si je franchis ces obstacles ou si au contraire j'échoue à les surmonter. Quand verrai-je les fautes que je ne manquerai pas de commettre, qui me les signalera ?

LES SÉANCES HEBDOMADAIRES

- Avant tout, n'oublie pas que Dieu est Le Très Savant, qu'il voit tout ce que tu fais de bien comme tout ce que tu fais de mal, ne serait ce qu'un atome !

Toi, tu devras être vigilant, vigilant envers toi et vigilant envers tes Compagnons, la faute est comme le chacal qui guette les troupeaux, celui-ci est dangereux tant qu'il est ignoré mais dès que les paysans ont repéré ses traces, il organise une battue et bientôt le tuent. Chaque vendredi, avant la prière du zénith, les Compagnons prennent ensemble une collation au cours de laquelle ils ouvrent leur coeur afin de soumettre leurs tourments, de partager la douleur de



leurs défaites ou de leurs erreurs, la félicité de leurs victoires et de leur avancée sur la voie de la Connaissance. Ces Séances de la Lumière sont à la Communauté ce que la prière est à l'homme : son réconfort, son soutien et son salut.

Quand ils sont dans un de nos palais, ou dans quelque lieu de nos provinces, les Compagnons se rassemblent en un groupe qui ne doit pas comporter plus de onze membres et parmi lesquels doit se trouver un Compagnon plus avancé que les autres sur la voie de la Connaissance. C'est lui qui guidera les propos de ses cadets, dissipera leurs doutes et aidera leur réflexion. La parole revient en priorité aux Compagnons qui reviennent d'une mission, chacun à son tour peut alors exposer les erreurs qu'il pense avoir commises et les doutes qui l'ont assailli depuis la dernière séance. S'il arrivait qu'un Compagnon omette de rapporter une faute, c'est le devoir des Compagnons qui en ont été témoin de lui rafraîchir la mémoire. En revanche, c'est encore le devoir de tout Compagnon de présenter à l'assemblée les gestes heureux et les décisions sages d'un autre Compagnon. Quand tous les Compagnons assemblés ont exposé leurs erreurs et leurs succès qu'ils en discutent librement jusqu'à ce que retentisse l'appel du muezzin.

Quand ils sont en mission hors de nos provinces le jour du vendredi, deux Compagnons suffisent à tenir une séance avant la prière de midi. Dès la première séance suivant un retour de mission, les Compagnons résumeront à l'assemblée les séances qu'ils tinrent ensemble.

LE FRANCHISSEMENT DES SEUILS

C'est au cours de séances particulières, les séances du premier vendredi d'un mois, que peut avoir lieu la cérémonie au cours de laquelle un Compagnon accède à un degré d'initiation supérieur. La décision de faire accéder un Compagnon au seuil supérieur ne peut être prise que par un Daï

Mahshur en ce qui concerne les deux premiers seuils. En ce qui concerne l'accession au troisième seuil, seul un Daï peut en prendre la décision. Enfin, seul un Hujja peut faire accéder un Compagnon au seuil du Daï. Je ne peux te révéler comment les Compagnons accèdent aux stades ultimes de Hujja et de Bab, car ces événements sont exceptionnels. En réalité seul l'imam caché révèle aux Compagnons quand ils ont atteint ces degrés de Connaissance.

Le rituel du passage est en lui-même fort simple. Au cours de la séance, le Compagnon qui accède à un degré supérieur d'initiation supérieure abandonne son ancien turban et son ancienne ceinture. Ce n'est qu'après ses ablutions pour la prière qui suit le repas qu'il se ceint d'une nouvelle ceinture et se coiffe d'un nouveau turban aux couleurs de son nouveau statut.

LE TEMPS

L'année musulmane, en décalage de 11 jours sur l'année solaire, comprend douze mois de 29 ou 30 jours. Les douze mois sont :

Al Moharram, Safar, Rabi al-awal, Rabi at-tani, Djoumada al-awal, Djoumada at-tani, Radjab, Chaban, Ramadhan, Chawal, Doul-Qada et Doul-Hijja.

De plus, le calendrier musulman commence à l'année de l'Hégire (fuite du prophète à Médine) l'année 622 A.D. Pour calculer l'année de l'Hégire selon l'année Grégorienne, on peut appliquer la formule suivante :

Année de l'Hégire = Année Grégorienne - 622 + [(Année Grégorienne - 622) / 32]

Les jours de la semaine n'ont pas de noms particuliers : le lundi est appelé premier jour, le mardi deuxième jour...etc. Seul le vendredi, jour de la prière collective est appelé Yaoum al-djoumoua (le jour de la Réunion).





La Communauté

LE ROYAUME INVISIBLE

*Ou comment la Communauté doit, elle aussi, mener l'effort
pour la pureté et contre la corruption
D'après une missive de Qassim Houssam al Tahar, Daï al
Balagh de Syrie, à tous les Daïs des îles de sa juridiction*

Au nom de Dieu,
Le Miséricordieux,
Celui qui dispense toute Miséricorde.

Après la visite que j'ai effectuée dans nos forteresses de Syrie, j'ai constaté avec amertume que nombreux étaient les Daïs qui n'avaient pas une idée juste et claire de leur difficile et noble responsabilité. En effet, j'ai vu des forteresses qui ne différaient en rien de n'importe quelle place forte, et où, à force d'entraîner le bras des Compagnons, on en négligeait leur cœur. J'ai vu à l'inverse des forteresses qui tenaient plus de l'ermitage, les Compagnons étant en ces lieux laissés à la seule méditation. Je veux alors préciser encore le lien qui unit le Compagnon à la Communauté et le rôle essentiel de cette dernière.

La valeur des Compagnons renforce la Communauté, et la valeur de la Communauté renforce chacun de ses membres. La Communauté des Compagnons n'est pas seulement leur regroupement, elle est ce qui les unit et ce qui les réunit, elle les guide et les protège, elle est la mère qui les modèle, le père qui les éduque, la terre qui les nourrit, l'étendard qui

les conduit. Elle est la mosquée où ils se recueillent et la forteresse où ils se réfugient. Comme chaque Compagnon cherche à atteindre la vérité et lutte contre l'impur, la Communauté dans son ensemble cherche la vérité et lutte contre l'impur. Elle doit pour cela être sans cesse en éveil et sans cesse en action, tant dans le monde apparent que dans celui qui est intérieur.

COMMENT LA COMMUNAUTÉ S'ORGANISE

La Communauté doit d'abord pourvoir à ses besoins quotidiens et à son harmonie intérieure.

En ce qui concerne la nourriture, les Daïs devront s'assurer qu'elle leur est bien livrée par les paysans des régions sous leur autorité. Il peut être bon d'amener ces paysans à la Vraie Foi, mais cela n'est guère indispensable. La Foi des paysans est simple mais elle est



LES SCENARIOS

Les Batinis et les Templiers ont en commun qu'ils luttent tous les deux contre le Mal et contre Salah ad-Din. On voit ainsi, notamment grâce à des témoignages tel celui de frère Jérôme, la parenté spirituelle et politique qui unit ces deux confréries d'un genre tout à fait particulier, à la fois préoccupées de pureté spirituelle et fortement impliquées dans les affaires du siècle. C'est pourquoi il n'est pas impossible à un maître de faire jouer des scénarios impliquant des compagnons Batinis et des frères du Temple. La double maîtrise, présentée dans les règles de miles Christi, prend alors tout son intérêt. Mais bien évidemment, si les buts sont les mêmes, les moyens divergent, et les deux confréries restent en théorie des ennemis irréductibles.

Le présent chapitre a pour but de vous offrir quelques idées de scénarios, des trames générales présentant sous une forme rôlistique les différentes missions des Batinis. N'hésitez pas à mélanger ces différents styles, vos scénarios n'en prendront que plus de reliefs et d'intérêt.

LE COMLOT POLITIQUE

Les Batinis sont considérés par leurs voisins, aussi bien musulmans sunnites que chrétiens d'orient ou francs, comme un groupe "terroriste". C'est très certainement un des premiers groupes dans l'histoire à avoir utilisé l'assassinat, l'agitation, la propagande, comme des moyens d'action politique privilégiés. Les actions des Batinis ont toutefois été considérablement déformées par les chroniqueurs de l'époque, inca-

sincère. Leur esprit rustre ne peut souvent saisir les finesses des dogmes, mais leur coeur sait souvent reconnaître la vertu et il leur suffira de voir que vous marchez sur les Voies du Seigneur pour vous respecter. N'oubliez pas non plus qu'ils sont toujours les premières victimes de la corruption, parce que la corruption des chefs de l'Islam dévoyé a toujours pour conséquence l'abandon au luxe et à la volupté, c'est à dire à une surcharge d'impôts iniques pour les gens du peuple.

Protégez donc vos paysans contre les exactions des Franjis et des soudards dévoyés, ne les écrasez pas d'impôts, répondez à leur question en ce qui concerne la foi, et vous verrez qu'ils vous aimeront et vous paieront un juste impôt avec joie.

Quant à l'harmonie intérieure de la communauté, elle est toute entière fondée sur les principes d'obéissance, de fraternité et de justice que se doivent de suivre tous les Compagnons. Vous avez donc pour tâche de faire appliquer ces principes, c'est à dire de punir sévèrement et justement ceux qui s'en éloigneraient trop, car la corruption d'un seul pourrait s'étendre à plusieurs et par là, à tous.

L'APPEL, PARLÉ ET CHUCHOTÉ

Le premier des Hujjas, le bien aimé Hassan fils de Sabbah, mena un prêche intensif qui lui permit de renforcer la Communauté et de l'organiser selon des règles belles et incontestables. Depuis ces temps reculés, le Dawa (l'appel - le prêche) a considérablement changé. Nous n'avons nul



besoin et nul intérêt à amener de considérables foules sur les sentiers de la Vraie Foi. Tout d'abord le but de la Communauté n'est sans doute pas d'étendre son pouvoir et de régner sur un vaste empire : le pouvoir est la porte de la corruption. Seul l'Imam, quand il reviendra, sera apte à régner dans la justice et la Foi. Dans l'attente de ce retour, la Communauté doit préserver et fortifier sa Foi. Ensuite, il serait indigne d'amener sur nos chemins de nombreux hommes que nous ne pourrions protéger et guider aux mieux, que nous laisserions en fait à la merci de la méchanceté des corrompus.

L'appel doit donc être le plus souvent chuchoté à l'oreille que crié sur les places, encore que nous pouvons parfois avoir recours à cette action quand il est besoin d'affaiblir nos ennemis, de les désorganiser en amenant à notre cause la population d'un village ou d'une ville.

L'appel intérieur est aujourd'hui l'un de nos moyens d'action fondamentaux. Il s'agit de rallier à la Vraie Foi certains hommes au cœur pur, dont l'intelligence, la fonction ou les connaissances pourraient servir aux mieux les intérêts de la Communauté. Tel Mustajib, cheikh d'une confrérie artisanale, peut nous garantir le soutien de sa corporation dans une ville, tel autre, médecin de cour, peut nous rapporter ce qui se passe et ce qui se murmure derrière les murs d'un palais ennemi, et encore celui-là, marchand caravanier qui parcourt le pays, peut toujours nous rapporter les mouvements des armées ou les importantes nouvelles concernant des villes éloignées. J'ai le souvenir d'un jeune et sincère croyant, fils d'un riche émir des montagnes du nord que l'un des nôtres amena à la Vraie Foi. Il règne aujourd'hui à la place de son père et nous amène un soutien discret mais des plus efficaces (cf "La Richesse de l'Emir").

L'EFFORT SUR LE CHEMIN DE DIEU

La Communauté a le devoir de se préserver, afin de protéger ses Compagnons dans leur quête de la Connaissance cachée, et aussi afin que demeure intègre la Foi dans l'attente du retour de l'Imam. Elle doit donc se préserver de ses ennemis, par tous les moyens qui ne sont point incompatibles avec sa mission.

La Communauté a surtout le devoir de lutter contre les serviteurs de Sheïtan, humains, animaux ou afrits, qui par leurs actions, dévoilées ou souterraines, exceptionnelles ou quotidiennes, tentent de répandre la corruption et s'emploient sans relâche à souiller le cœur des fils d'Adam afin de tous les vouer aux flammes de la Géhenne. C'est un devoir sain que de s'opposer à la Corruption, c'est l'effort qui guide le Compagnon sur les sentiers de la Vérité et lui ouvrira les portes des jardins de Dieu.

LES FORTERESSES

Les Forteresses sont les murs derrière lesquels nous pouvons nous protéger de nos ennemis. Il nous est arrivé d'en conquérir et il nous est d'arrivé d'en acquérir par la diplomatie, les défendre est un devoir sacré.

pables de comprendre leurs dimensions spirituelles, au-delà de l'apparente malignité des moyens mis en oeuvre.

Le scénario politique offre des richesses infinies de rebondissements, de coups d'éclats et de coups tordus, de manoeuvres, manipulations et autres agitations. Les Compagnons pourront être mandatés par la Confrérie pour aider au renversement d'un tyran, en usant de tous les moyens à leur disposition. Ce type de scénario se prête à des parties très ouvertes. Le maître envisage une situation de départ, avec des acteurs principaux dont les motivations et comportements seront soigneusement décrits ainsi que des événements indépendants de l'action des Compagnons. A eux de se débrouiller et d'être imaginatifs pour mener à bien leur mission. "La Richesse de L'Émir" offre un bon exemple de ce type d'intrigue. Si le maître ne se sent pas le courage de décrire d'emblée l'ensemble d'une ville ou d'une région, une simple mission d'assassinat caché pourra être un bon point de départ pour développer par la suite une intrigue plus vaste.

LE VOYAGE MERVEILLEUX

Les contes littéraires arabes regorgent de voyageurs partis sur des mers lointaines pour commercer qui se trouvent confrontés à des peuples merveilleux, des animaux fantastiques, des monstres oubliés de tous. Que l'on pense aux nombreux scénarios qu'il est possible de tirer des aventures de Sinbad. Les

Compagnons pourront être envoyés en ambassade lointaine auprès de souverains susceptibles de se rallier à la cause Batinie ou afin d'établir une mission Batinie ou pour commercer.

N'hésitez pas dans ce cas à multiplier les événements et les peuples merveilleux. Même si les Arabes avaient une connaissance de la géographie de très loin supérieure à celle des Francs de l'époque, le vaste monde regorge encore de contrées inconnues ou à peine défrichées et de peuplades aux coutûmes aussi étranges que les Chinois, les Indiens ou les Zendj de la côte africaine.

LA QUÊTE MYSTIQUE

La nature particulière de la spiritualité Batinie permet de développer des trames scénaristiques centrées sur une quête mystique, voire onirique. Les Compagnons pourront avoir besoin de tel ingrédient mystérieux pour des opérations magiques ou s'engager sur un chemin d'approfondissement de leur spiritualité, chemin bien évidemment semé d'embûches.

Ce type de scénario doit être particulièrement construit, afin que tous les événements et personnages rencontrés par les Compagnons aient un sens. La symbolique est ici essentielle et il ne faudra pas hésiter à multiplier les énigmes, les épreuves, les embûches sous les pas des Compagnons. La voie de la pureté est une voie étroite et délicate, pleine de dangers pour celui qui s'y engage. N'oubliez pas que ce type de

L'attaque et la prise d'une forteresse ennemie est une grave décision qu'un Daï ne peut prendre seul, sans s'en référer à notre chef Sinan - que Dieu le préserve !

LA CONNAISSANCE DE NOS ENNEMIS

Quand un paysan a un troupeau, il surveille ses moutons afin de repérer et d'isoler au plus vite une bête malade avant qu'elle n'infecte le troupeau. Comme ce paysan, nous devons toujours être aux aguets. Il nous faut connaître les serviteurs de Sheïtan et les ennemis de la Vraie Foi, surveiller leurs actions, guetter leurs initiatives. Ceci afin de ne jamais nous laisser surprendre, mais au contraire de toujours surprendre ceux qui nous menacent.

Nous devons donc être présents dans chaque palais, dans chaque forteresse - celles des Ayoubides comme celles des Franjis - dans chaque cité (voire dans chaque souk), dans chaque garnison et dans chaque caravane. Dieu seul est savant et la connaissance est pour ceux qui lui sont soumis et l'adorent dans la pureté de la Foi.

Quand nous connaissons bien notre ennemi, que nous savons tout de ses habitudes, que rien de ses pratiques, de sa puissance ou des ses façons de combattre ne nous est inconnu, alors nous pouvons le frapper.

Quand vient l'heure du combat, ne laissez jamais la colère ou la fierté de votre âme ordonner à votre esprit : il est bien des façons de combattre ses ennemis et seul les sots ne connaissent que l'épée. Choisir froidement et avec sérénité celle que vous emploierez est une de vos lourdes responsabilités.

LA GUERRE PAR LA PAROLE

La parole est ce qui par décret divin distingue les fils d'Adam des autres créatures. Une langue poétique guidée par un esprit habile est plus meurtrière qu'une épée tranchante dans la main d'un guerrier expert, car elle peut d'un seul coup mettre un terme à la vie de dix mille hommes. L'art de mener la guerre par la parole est l'art de la diplomatie : il s'agit de diviser ses ennemis, de pousser à s'affronter entre eux deux adversaires, de faire d'un adversaire un allié temporaire contre un autre adversaire, de simuler la force quand on est faible ou la faiblesse quand on est fort. Cet art comprend une multitude de techniques, elles ont toutes la même fin : faire couler abondamment le sang infâme de nos ennemis en épargnant celui, précieux, de nos Compagnons.

LA GUERRE PAR LE DÉSORDRE

Ceux dont la foi est corrompue sont de mauvais rois, de mauvais chefs, de mauvais maîtres et de mauvais époux. Ils ne dirigent pas ainsi que Dieu l'ordonne ceux qui leur ont été confiés. La colère et la révolte de leurs sujets, de leurs subordonnés, de leurs servants ou de leurs épouses, sont saintes et légitimes. Nous pouvons donc utiliser sans crainte cette colère afin d'affaiblir l'ennemi chez lui : dans son palais, sa forteresse, sa ville ou même sa demeure. Qu'est ce qu'un atabeg dont la ville conspue le nom, qu'est ce qu'un émir dont les troupes négligent les commandements, qu'est-ce qu'un homme dont la femme déserte la couche ?

Quand le besoin s'en fait sentir, il nous faut nourrir la colère contre nos adversaires, l'aider à se transformer en révolte pour que notre adversaire soient pris entre nous et ses servants révoltés. C'est encore par notre omniprésence invisible que nous pouvons alimenter ces guerres secrètes et intérieures sans quitter l'ombre qui nous protège.

LA GUERRE PAR LES ARMES

Elle peut être parfois inévitable et il faut alors aller au devant du combat sans hésitation. Celui qui meurt en luttant pour la Foi est assuré d'en recevoir la juste rétribution aux jardins de Dieu.

Lorsque le combat est engagé, il est ignoble de fuir devant l'ennemi à moins que les effectifs de celui-ci soient plus de deux fois supérieurs à ceux des Compagnons combattants.

En cas de bataille, la vie des femmes, des impubères, des vieillards et des hommes de religion doit être épargnée, à moins que ceux-ci n'aient pris part au combat, auquel cas ils ont d'eux mêmes choisi leur funeste destin.

Si un Compagnon, quel qu'il soit, accorde sa protection à un adversaire, tous les Compagnons sont tenus de respecter cette protection.

Tuer un adversaire au combat mais à l'encontre des principes énumérés est un crime de sang qui sera puni conformément à la loi.

LA GUERRE PAR LE POIGNARD

Il est légitime et même recommandé de débarrasser le monde des chefs immérités, des tyrans, et de tous ceux qui ont fait du démon leur seigneur.

Quand un homme de rien est corrompu il perd son salut, mais quand un chef s'éloigne de la Foi, il peut entraîner vers la géhenne tous ceux qui sont sous son autorité et renforcer d'autant la puissance du Sheïtan.



scénario doit avoir une portée morale, les choix auxquels sont confrontés les Compagnons ayant une importance capitale dans leur progression vers l'Initiation parfaite.

LA LUTTE CONTRE LE MALIN

Le Malin, qu'il se nomme Sheïtan, Satan ou Belzébuth, cherche à corrompre les hommes et la Création divine. Dieu a permis cela car il a laissé aux hommes le choix entre le Bien et le Mal. Les Batinis, de même que les Templiers, sont par nature amenés à lutter contre les oeuvres du Malin : sorciers impies, tyrans sanguinaires et autres monstres corrompus.

Ce type de scénario peut prendre des formes plus ou moins complexes, selon que l'incarnation du démon sera visible ou au contraire dissimulée sous des apparences anodines. Les Compagnons seront amenés, peut-être avec l'aide de frères du Temple, à lutter contre ce Mal par tous les moyens à leur disposition, sans pour autant trahir leurs secrets.

Le principal danger auquel ils seront confrontés sera de tomber à leur tour sous l'emprise de ce Mal.

La lutte sera autant physique que morale et spirituelle, les Compagnons devant résister à leurs passions pour rester dans la voie étroite qui mène à la sainteté.

Le décret qui met fin à ces hommes peut être de deux natures : révélée ou cachée.

L'exécution révélée

L'exécution révélée ne peut être décidée que par le Hujja Sinan - que Dieu le protège et lui accorde les bienfaits. Car cet acte est grave et engage toute la communauté. Il signifie au monde entier notre existence et notre détermination à l'encontre des ennemis de la Vraie Foi. Le tyrannicide révélé a une valeur symbolique et exemplaire, il rappelle à nos ennemis que notre poignard déterminé peut à tout moment lui faire payer ses fautes.

Le rite du tyrannicide révélé fut fixé définitivement par le premier Hujja, Hassan fils de Sabbah - sur lui la paix - il doit être respecté aussi scrupuleusement que le rituel des ablutions.

Seul un Compagnon ayant atteint le rang de Fidaïs sur le chemin de la révélation peut être choisi pour exécuter la sentence. Plus qu'un honneur c'est pour lui un immense bienfait, car il est assuré de jouir des félicités paradisiaques. Il accomplira l'acte avec un

poignard à lame d'or que lui aura remis le Hujja. L'exécution se fera publiquement, à moins que le Hujja n'ait donné d'autres indications. Elle aura lieu après la prière hebdomadaire du vendredi. Son geste accompli, l'exécutant ne cherchera pas à prendre la fuite mais il se laissera saisir par la foule ou les hommes d'armes. Chaque torture que lui imposent ses bourreaux sera la garantie de jouissances dans l'au-delà. Quelques soient ses souffrances, le Compagnon ne devra rien révéler de notre communauté, de rites, de ses pratiques ou de ses secrets car il perdrait par cette faute tout le crédit accumulé au cours de son existence, par contre il devra clamer haut et fort son appartenance à la Communauté et expliquer les raisons de son acte telles qu'elles lui auront été exposées par le Hujja.

L'exécution cachée

L'exécution cachée peut être décidée par un Daï Mahshur et accomplie par n'importe quel Compagnon. Elle s'applique à des êtres corrompus ou à des ennemis de la Communauté dont nous souhaitons l'exécution. A la différence de l'exécution



révélée, elle n'a pas valeur d'exemple. Si l'exécution révélée doit être très clairement accomplie et porter notre sceau sans ambiguïté, l'exécution cachée doit rester un mystère aux yeux du monde. L'exécution cachée peut être accomplie de plusieurs façons, mais le Compagnon qui en a la charge aura à cœur d'égarer les soupçons de l'entourage du condamné. Le poison administré régulièrement et à petites doses peut tuer lentement en donnant l'illusion d'une maladie inconnue. Poignarder sa victime dans une rue sombre, la nuit, puis lui dérober ses effets de valeur et son argent peut passer pour un crime crapuleux. Une exécution peut être également maquillée en accident, par exemple en jetant le corps de la victime au bas d'un ravin ou dans les eaux d'un fleuve. Enfin, il peut être très utile de créer de fausses indications qui attireront les soupçons de l'entourage du condamné sur un tiers personne. Cette illusion peut aller du simple poignard maculé de sang placé dans les effets d'une épouse négligée, ou de toute autre personne qui aurait eu à se plaindre du condamné et que la colère, la frustration ou l'envie aurait pu pousser au crime : un fils pressé de succéder à son père, un ministre ou un conseiller trop ambitieux, un esclave durement réprimandé... Ces illusions peuvent aussi être plus sophistiquées : faire naître une rumeur de complot politique, de coup d'état militaire peuvent si la situation s'y prête attirer les suspicions sur tel ou tel ennemi du condamné.

Le Compagnon qui décide de faire porter la responsabilité de son geste sur une autre personne devra cependant bien prendre soin de choisir pour " faux coupable " un être qui marche loin du droit chemin, car si l'illusion réussit il sera condamné et probablement tué à son tour. Si c'est un être innocent, si son cœur est pur ou même peu souillé, le Compagnon qui l'aura conduit au trépas sera traité par la Communauté comme criminel et jugé selon la loi.

La crème de l'exécution cachée consiste à tuer un ennemi condamné puis à faire porter la responsabilité de sa mort par un autre ennemi condamné, celui-ci étant à son tour exécuté, mais cette fois par les bourreaux de sa propre cité !



La RENCONTRE de COÏBLE

LES MOYENS HUMAINS DES ASSASSINS

La population du Qalat ad Dawa, l'ensemble du territoire de la Syrie directement sous le contrôle des Assassins, est d'environ 60 à 80 000 personnes, concentrée dans les bourgs autour des principales forteresses. Sur cette population, un faible pourcentage peut être considéré comme faisant partie des Batinis. La plupart sont des paysans, soit des chrétiens orientaux pour qui la domination de ces maîtres tolérants est plutôt une bonne chose, soit des musulmans convertis au chiisme Ismaélien qui de toute façon soutiennent les Batinis, et pour la plus grande part des Nosairis, habitants des montagnes convertis au chiisme Duodécimain et qui se sentent plus proches des Batinis que des sunnites orthodoxes.

Les Initiés Batinis vivent dans les forteresses de l'organisation, n'en sortant que pour des missions de durée variable. Certains peuvent rester des années cachés au sein de la population, comme espion ou agitateurs, ou encore parcourir les routes pour prêcher la bonne parole. Dans toutes les villes de moyenne et de grande importance de Syrie se trouvent une mission Batini.

Lorsque un initié cherche à se faire connaître, il s'adresse à son interlocuteur sur ces mots : " La Paix de Dieu sur toi, je cherche mon frère Ali Abdallah Al Hedjazi, ne le connais-tu pas ? ". Un Initié sait ainsi qu'un frère Batini s'adresse à lui et lui répondra : " Dieu est Grand mon frère, je sais où le trouver. Je t'accompagnerais chez lui si tu le souhaites ". Ainsi deux Batinis peuvent ils se reconnaître dans une ville.

*Ou ce que j'ai pu constater quant à l'organisation des "Assassins"
Lettre de Frère Jérôme, Chevalier
du Temple, au Commandeur de
Tortose, Ancelin de Morez*

*Jour de la Saint Patrick de l'année
de l'Incarnation de Notre
Seigneur 117..*

Beau doux Frère Commandeur, Dieu m'est témoin que c'est avec une grande appréhension que j'ai accepté la mission diplomatique auprès des infidèles nosairis que vous me confiâtes. Que ne raconte-t-on pas sur ces " Assassins ", déjà païens, mais de surcroît hérétiques parmi les leurs. On les dit magiciens, suppôts de Satan, adorateurs du démon et des créatures infernales, capables de vous transformer en statue de sel, de tuer leurs ennemis à distance ou de provoquer la ruine et la destruction à volonté.

Malgré ces rumeurs et les anathèmes dont on les accable, et surmontant ma crainte bien naturelle, non point tant pour mon corps que pour mon âme, j'ai essayé en déployant le plus possible des maigres talents de négociateurs que vous avez daigné me reconnaître, de gagner leurs bonnes grâces, afin de connaître plus avant ces mystérieux voisins. Et je dois dire que je fus surpris de mes découvertes.

LE CHATEAU DE COÏBLE

Ma première rencontre avec les nosairites se situa comme il était convenu, dans le petit château de Coïble (Khawabi) qu'ils ont acheté il y a de cela quelques années au Sire de Valénie. Ce château, en vérité une simple tour forte dominant sur une butte le village en contrebas, contrôle l'accès à l'ensemble de leur royaume. Le village n'est guère peuplé que d'une centaine de feux, auxquels doivent être ajoutés la cinquantaine de sectateurs et de serviteurs qui logent dans la tour et ses dépendances directes. La vallée est fertile et les profondes forêts des mont Nosaries donnent en abondance du bois de construction dont les habitants font un petit commerce.

Là, je fus mis en présence d'un dignitaire de leur ordre, un certain Massoud Ibn Arabi, Daï Mahshur, c'est à dire commandant, de la forteresse de Coïble. Celui-ci m'accueillit avec beaucoup de grâces, et m'assura de tous ses efforts pour faciliter ma mission et mon séjour parmi eux. Puis, après nous avoir installés dans la meilleure pièce de la tour, il nous fit visiter son domaine, et voulut bien répondre aux nombreuses questions que je lui posai, éludant cependant adroitement toute question trop précise sur leurs objectifs et leur organisation.

Pour être bref, doux frère, je m'en tiendrais pour l'instant à des considérations purement matérielles, espérant en apprendre plus par la suite.

La plupart des vilains que je questionnais me dire être Ismaéliens et suivre l'enseignement de leurs maîtres Muliehs, sans pour autant être membres à part entière de la confrérie. Massoud m'expliqua que les Muliehs n'exigent pas de leurs paysans une conversion à leur foi, qui de toute façon suit les préceptes de Mahomet (Muhammad) et du Coran sur de très nombreux points. Seuls certains individus choisis sont initiés aux secrets de leur croyance, et je remarquai tout de suite la similitude entre cette organisation et les principes de fonctionnement de notre Ordre.

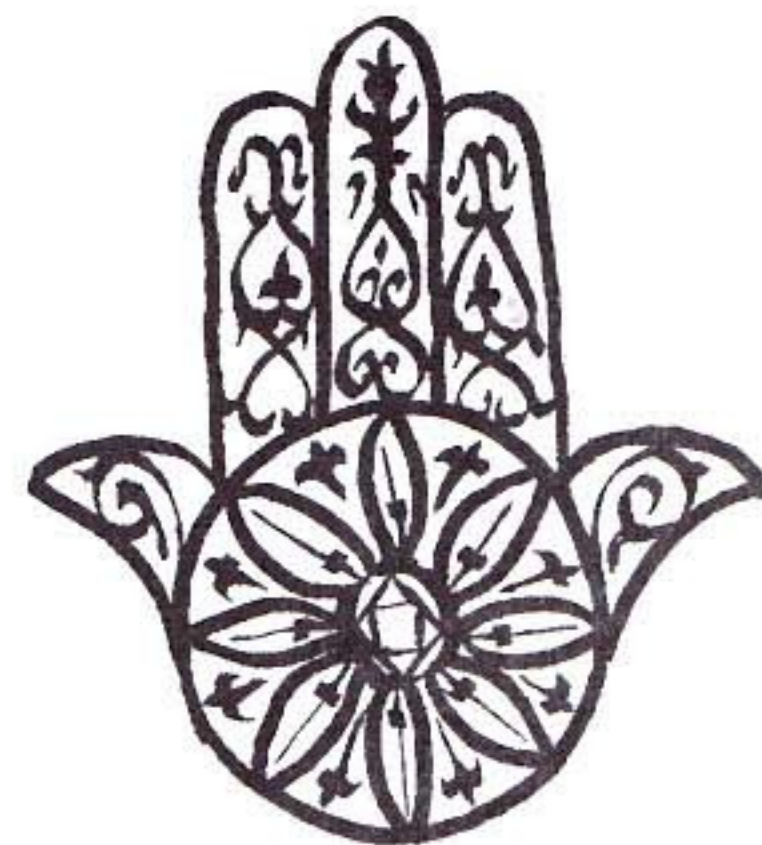
Le fort était bien garni de toutes sortes de vivres et capable de tenir aisément un siège de plusieurs semaines, quoique ses défenses fussent un peu faibles et que de bonnes machines de siège en viendraient aisément à bout. Un mur de pierre et de bois entoure le donjon et les bâtiments attenants : forge, oratoire, bains, écuries, cuisines, moulin et dortoirs. Seuls les compagnons, ainsi se désignent-ils entre eux, logent dans la grande tour. Je vis à l'extérieur de l'enceinte un grand jardin potager où poussaient de nombreuses plantes soigneusement entretenues, et pour la plupart inconnues de moi. Le Frère Aymard, quelque peu versé dans l'herboristerie, m'indiqua deux ou trois plantes aux propriétés médicinales, mais s'avoua incompetent pour nombre d'entre-elles.

A l'intérieur de la grande tour, la première pièce était réservée aux compagnons les moins avancés et aux activités communes : prière, réunions, chapitres qu'ils nomment séances. Les étages supérieurs logeaient les dignitaires de rang plus élevé, et comprenaient aussi une grande pièce dans laquelle je vis de nombreux livres et des accessoires divers, que Frère Aymard me révéla être des outils alchimiques. Massoud resta très évasif quant à la destination de ces outils, mais m'assura que toutes leurs commanderies étaient pourvues autant que possible de livres, car ils tiennent le savoir et l'acquisition de nouvelles connaissances comme indispensable à la progression de leur foi.



Lorsque la situation le permet, c'est à dire que les Batinis disposent dans la ville de soutiens populaires ou de la faveur d'un puissant, leurs missions sont visibles et non plus cachées, et ils accueillent tous ceux qui cherchent leurs conseils, sans toutefois faire de prosélytisme trop voyant. Rappelons que l'Initiation doit être réservée à certaines personnes aux qualités éminentes. Une mission arrive parfois à regrouper suffisamment de fidèles au grand jour, souvent recrutés dans les catégories les plus basses de la population, pour constituer un parti puissant et même prendre le pouvoir en chassant les dirigeants ou en les contrôlant par la crainte.

Rares sont les Batinis ayant la fibre guerrière, aussi la secte doit elle faire appel à des soldats professionnels pour ses garnisons. Il peut s'agir de Turcs, de Turcomans, ou plus souvent de Nosairis, des montagnards farouches et durs au combat, quoique peu efficaces dans une bataille rangée. Pour ces raisons, les Batinis refuseront toujours une bataille rangée de quelque importance, préférant utiliser des techniques d'escarmouche et harceler leurs adversaires de nuit pour décapiter la troupe en assassinant ses chefs, ou se réfugier dans les forteresses de la secte.



LA JOURNÉE DES ASSASSINS

LES MOYENS FINANCIERS

On l'a vu dans le cas d'El Khaf, les Batinis disposent d'importants moyens financiers.

D'une part, de nombreux Initiés sont des intellectuels, des artisans, des artistes, capables de monnayer leurs talents parfois fort cher à des personnes intéressées. Bien entendu, il est mal vu pour un sunnite de confier un quelconque travail à des Batinis, mais la qualité de celui-ci compense bien souvent le risque qu'encourt un éventuel commanditaire vis-à-vis des autorités religieuses ou politiques.

D'autre part, les Batinis sont souvent d'excellents administrateurs (étant en cela similaires au Temple), et savent mettre en valeur leurs propriétés. Les revenus des cultures et du commerce que tirent les forteresses des terres sous leur domination sont donc importants et permettent de maintenir en bon état les installations de la secte.

Rappelons que les pratiques mystiques ne peuvent en aucun cas servir à des fins basement matérielles, et qu'il est par conséquent interdit de monnayer les produits de telles pratiques auprès de profanes et de non-initiés.

Tous les Batinis vivant en dehors des forteresses de la confrérie doivent une part de leurs revenus à celle-ci. Cette part est équivalente à celle de l'Aumône légale (10%). Cette contribution ne doit pas être versée si elle met en péril la subsistance du frère. De plus, un Initié ne possède rien en propre, qu'il soit assigné à une forteresse ou en mission extérieure. Il n'a que l'usufruit de ses biens (c'est à dire les revenus qu'il en tire). Lorsqu'un Compagnon décède en mission, les biens qu'il avait accumulés sont vendus par sa veuve éventuelle ou par un membre de sa famille membre de la secte, et le produit revient au trésor de la Communauté.

Lors des deux jours que nous passâmes à Coïble, nous pûmes constater que le rythme de vie de la forteresse ne différait guère d'une commanderie. La journée est organisée autour des cinq appels à la prière, auxquels tous répondent, sauf ceux qui ne peuvent abandonner leur occupation (essentiellement les sentinelles). La plupart des compagnons sont affectés à des tâches diverses, dirigeant des serviteurs, s'occupant du ravitaillement, de l'intendance, de l'amélioration des défenses ou d'entraînement militaire. Je notais toutefois qu'une grande part de leur activité était laissée libre. Certains s'enfermaient alors dans la bibliothèque, ou se réunissaient pour converser ou lire des histoires ou des versets du Coran. D'autres encore s'exerçaient à diverses activités : tir, escrime, équitation, escalade.

A la fin de la journée, tous se réunissaient pour le repas, pris en commun dans la grande salle. Après celui-ci, le Daï Mahshur lisait quelques passages du Coran ou des Paroles du Prophète, les Hadith, et les compagnons discutaient alors librement de ces choses. Je fus pour ma part fort surpris de la liberté de ton qui était employée, et il me semble que nulle critique n'était exclue, et que chacun pouvait librement poser toute question. Je notais toutefois que parfois, le Daï Mahshur ou un de ses subordonnés, les Madhun Akbar, refusaient de répondre à certaines questions.

Je fus témoin le deuxième jour d'un événement fort intéressant. Une petite troupe de quatre cavaliers se présenta aux portes de la forteresse, vêtus à la turc et en armes. Je les pris pour des mercenaires, employés par les Nosaïris pour améliorer leurs défenses, mais aux cris de joie qui accueillit leur venue, je compris qu'il s'agissait en

fait de membres de la confrérie. Massoud, m'apprit qu'il s'agissait de frères revenant de mission, mais ne voulut bien sûr pas m'en dire plus et s'enferma peu après dans ses appartements avec les quatre nouveaux venus. Le soir, ils réapparurent vêtus comme les autres compagnons d'une ample



robe blanche, arborant une ceinture et un turban bleu indigo, et tous leur témoignèrent un profond respect. Je notais avec une grande surprise que l'un des quatre nouveaux venus était une femme. Je remarquais alors que quelques uns des compagnons étaient eux aussi du sexe faible et, m'en ouvrant à Massoud, je compris que les Nosaïrites acceptait aussi bien les hommes que les femmes dans leurs rangs.

L'IMPRESSIONNANTE FORTERESSE D'EL KHAF

Le lendemain, nous prîmes la route d'El Khaf accompagnés de quelques nosaïrites. Traversant de profondes forêts de cèdres et de pins, et des vallées de plus en plus encaissées à mesure que nous progressions vers l'intérieur, nous mîmes deux journées pleines à atteindre El Khaf. Nous ne rencontrâmes sur la route que quelques hameaux peuplés de farouches montagnards, et je me rendis alors compte de la difficulté que pourrait avoir une armée à pénétrer dans ces profondes montagnes sans le soutien de la populace, et de l'intelligence d'avoir fait de cette région une base d'action pour les assassins.

La forteresse d'El Khaf se dressait au sommet d'un piton rocheux et paraissait, dans la pénombre du soleil couchant, ne faire qu'une avec la montagne. Une haute tour solitaire surplombant l'étroit ravin, était accompagnée de constructions plus basses le long de la crête que parcourait une solide muraille. Le sentier permettant d'atteindre la forteresse ne laissait passer qu'un seul homme à la fois, et il fallait veiller constamment aux chevaux. Frère Eric perdit le sien faute de l'avoir solidement tenu. Le cheval glissa, ses sabots raclant sur la rocaïlle glissante, puis bascula lentement dans le vide malgré les efforts surhumain de plusieurs frères aidés des nosaïrites, pour finir par s'écraser une centaine de brasses plus bas. Je ne manquais pas de réprimander durement frère Eric pour son inattention, lui promettant les foudres divines lors du prochain chapitre. Certains passages, et notamment le dernier tronçon, étaient des tunnels taillés dans le roc, et nous dûmes avant la fin allumer des torches dont fort heureusement nos guides s'étaient munis. Au détour d'un couloir, nous arrivâmes devant la grande porte, cernée de meurtrières et solidement barquée. D'autres meurtrières étaient taillées dans le plafond, afin de bombarder les éventuels assaillants suffisamment téméraires pour s'attaquer à un tel nid d'aigle, de projectiles divers. Nos guides se firent connaître, les portes s'ouvrirent, et après un dernier couloir, nous débouchâmes à l'air libre, dans la basse cour du château. Je vis peu de gardes, tant il est vrai qu'une poignée de combattants résolus suffiraient à défendre une telle place forte, et nous fûmes finalement introduits auprès du maître des lieux, un homme d'une cinquantaine d'années, d'apparence ascétique et sévère, nommé Muhammad abd-el-Rasul. Après les salutations d'usages, il nous fit conduire à nos appartements, servir une collation, et nous pûmes prendre un repos bien mérité.

Je vous écris, seigneur Frère, à la lueur d'une bougie faiblissante, aussi je confie cette missive à un turcopole pour qu'il vous la porte demain.

Que la Paix du Seigneur soit sur vous et bénisse notre Maison.

Tous ces moyens sont utilisés par les Batinis pour diverses dépenses. En premier lieu, l'entretien et l'équipement des forteresses de la secte, ainsi bien sûr que des personnes y résidant. En deuxième lieu, l'acquisition de livres et de matériel divers destinés aux recherches des membres de la Communauté. En troisième lieu, les dépenses afférentes aux missions des frères : corruption, équipement et montures, informateurs, agitation, etc... Seul le Daï a pouvoir de dépenser le trésor d'une forteresse et il n'en réfère qu'à son supérieur, en l'occurrence Sinan.

On peut dire que la puissance des Batinis, qui résistèrent quand même plusieurs décennies aux assauts répétés des princes ayubides, provient pour une bonne part de leurs moyens financiers. Ils sont d'ailleurs réputés comme de grands alchimistes et les plus initiés d'entre eux ont probablement fabriqué de l'or pour financer la confrérie.

BIBLIOTHÈQUES ET LABORATOIRES

L'accent mis par les Batinis sur le savoir et la recherche se traduit par la présence dans chaque mission d'une bibliothèque, et dans chaque forteresse, en sus de la bibliothèque, d'un laboratoire.

Il est de tradition chez les princes musulmans d'encourager les savants et les poètes dans leur travail, et un prince ne saurait se passer à sa cour d'une telle compagnie qui ne manque pas de rehausser son prestige. Cette tradition est une véritable obligation chez les Batinis, puisqu'un compagnon ne peut espérer progresser sur la Voie de l'Initiation qu'en améliorant ses connaissances, aussi bien révélées qu'occultes.

Par chance, l'écriture arabe se prête plus facilement à la copie que les diverses écritures franques, onciales ou gothiques, ce qui permet une plus large diffusion des œuvres écrites des savants, des théologiens et des poètes. De plus, les livres sarrasins utilisent comme support le papier, moins onéreux à fabriquer que le parchemin en usage Outremer. Cela n'empêche pas les livres d'être une denrée assez chère, mais permet l'apparition de la profession de libraire éditeur, chose totalement inconnue pour les Francs chez qui la diffusion de livres reste l'apanage des moines. Certaines forteresses ou missions se font ainsi une spécialité de traduire ou de recopier des livres, qu'ils vendent à bon prix à de riches commanditaires.

Aussi les bibliothèques des forteresses Batinis sont-elles généralement bien fournies en ouvrages de toutes sortes.

UN PALAIS DE SCIENCES DERRIÈRE LES MURAILLES D'UNE CITADELLE

*Ou la forteresse d'El Khaf
Lettre de frère Jérôme, chevalier de
l'Ordre du Temple, à frère Ancelin de
Morez, Commandeur de Tortose*

*Le jour de la Saint Longinus de l'an-
née de l'Incarnation de Notre Seigneur*

117..

Doux seigneur frère, cela fait désormais cinq journées que je séjourne en la forteresse d'El Khaf, grâce à l'hospitalité distante de Muhammad Abd El Rasul, commandant de la place, et je dois vous faire part de mon grand étonnement devant les choses dont j'ai pu être le témoin.

UN ÉTRANGE MOYEN D'ACCÈS À LA CITADELLE

Tout d'abord, permettez-moi de vous décrire ce lieu extraordinaire. J'ai déjà eu l'occasion de vous parler de la situation inexpugnable de la forteresse, et de la difficulté à y accéder. Outre l'étroit sentier muletier que nous empruntâmes, il existe un autre moyen d'accéder à la citadelle. En effet, une sorte de panier, tels ceux qui existent dans certains monastères de Judée, permet de rejoindre le sol depuis le sommet du piton rocheux et inversement, à l'aide de cordages et d'un appareillage complexe de poulies et d'engrenages actionnés par une mule. C'est par ce moyen qu'est ravitaillée la forteresse, le panier pouvant transporter jusqu'à trois hommes ensemble, ou l'équivalent de leur poids en marchandises. Le compagnon que le Daï avait attaché à mes pas, un turcoman du nom de Ghazi à l'esprit aussi agile que sa langue et qui présentait l'avantage de parler fort bien l'Oc, me montra l'action de cette machinerie, et m'expliqua que les engrenages permettaient de multiplier la force de la mule, ce que je ne compris pas très bien.

Le bâtiment principal affecte la forme d'un rectangle, organisé autour d'une cour. Je joins à la présente un petit dessin réalisé par le frère Aymar, qui vous permettra de mieux comprendre notre situation. Un puits très ancien et très profond permet de garantir l'approvisionnement en eau de la citadelle, des citernes recueillant la pluie étant par ailleurs creusées dans la basse cour et les jardins. Les compagnons logent tous dans le bâtiment principal, et j'en comptais une trentaine environ, de tous grades et de

toutes origines. Les serviteurs et la dizaine de mercenaires turcs qu'emploient les Batinis logent dans la basse-cour.

De trois côtés, la forteresse est cernée par des à pics, particulièrement impressionnants là où se trouve la citadelle. Sur le quatrième côté, une muraille rocheuse la domine, que traverse de part en part le chemin d'accès principal. C'est une grande merveille que des hommes puissent avoir élu domicile en ce lieu retiré de tout et presque inaccessible. Mon guide me dit qu'autrefois des arbres couvraient le sommet de la montagne, mais qu'ils ont tous été rasés pour construire les bâtiments.

LES MERVEILLES DES JARDINS BATINIS ET DE LA SCIENCE DU VERRE

Les jardins sont encore plus soigneusement tenus qu'à Coible, et si possible plus variés. Je ne pouvais soupçonner que le Créateur avait mis à la disposition d'hommes ingénieux une telle diversité de plantes, et je félicitais mon guide de l'intelligence de ceux capables de trouver une utilité aux plantes les plus banales ou les plus mystérieuses. Me remerciant, il m'expliqua que nombres de ces plantes étaient utilisées dans les préparations alchimiques, sans pour autant me révéler le but poursuivi. Une grande parcelle était plantée de superbes chanvres, plus hauts qu'un homme. Il me démontra les nombreux usages que les Batinis avaient de cette plante, pour la confection de cordages bien sûr, mais aussi le tissage, et les préparations médicinales. Je devais découvrir par la suite une utilisation bien plus mystérieuse de cette plante.

La basse-cour ressemble à un village indigène typique, avec ses maisons de pierres aux toits plats, serrées les unes aux autres autour de la citerne. La basse-cour contient en outre une écurie, ma foi fort dépourvue de chevaux, une forge et divers autres ateliers. Ghazi me montra avec une grande fierté l'atelier de verrerie, où se fabriquent de merveilleux verres de toute couleur et de toute forme, qui n'auraient pas dépareillé les plus belles de nos cathédrales. Il est lui-même apprenti de Toufik Ibn Batun el-Hadj, le maître-verrier, un homme rondouillard et jovial, compagnon de leur ordre avec le titre de Madhun Akbar. Celui-ci m'expliqua avec forces détails que je ne compris guère les mystères de la fabrication du verre que les Batinis utilisent en abondance dans leurs constructions. Il était intarissable sur son art et je ne dus qu'à l'intervention polie de mon guide de m'extirper du flot de parole dont me noyait Toufik. Ghazi révérait son maître mais avoua qu'il était parfois difficile de supporter sa volubilité. Il m'expliqua par ailleurs que les produits de la verrerie étaient vendus dans toute la Syrie et rapportaient de confortables revenus à la communauté.

La citadelle elle-même est un grand bâtiment de deux étages. Un patio entoure la petite cour dans laquelle se trouve le puits et un petit jardin fleuri. Une barbacane en protège l'entrée, formidable redoute haute de 7 ou 8 toises aux murs particulièrement épais. Deux avancées protègent particulièrement la porte d'entrée, à laquelle on accède par une rampe inclinée passant entre ces deux murailles percées d'archères.



La bibliothèque d'Alamut, siège des assassins de Perse, est d'ailleurs une des plus renommée de l'époque et l'on vient de loin la consulter.

En terme de jeu, une bibliothèque bien fournie peut être utile à un Compagnon dans ses recherches, aussi bien profanes que sacrées. Le maître de jeu attribue à chaque bibliothèque un Score, déterminant la quantité et la qualité des ouvrages disponibles. Un Compagnon utilise les ressources d'une bibliothèque en posant une question au maître. Celui-ci évalue la difficulté de la question, en fonction de son étendue, de sa nature profane ou ésotérique et de la connaissance préalable que peut en avoir le Compagnon. Le maître résout alors une Opposition Passive entre le Score de la bibliothèque et la difficulté de la question. Bien entendu, une bibliothèque bien fournie ne doit jamais remplacer l'intelligence d'un joueur. Le maître prendra soin de limiter leur usage à des questions peu importantes ou des recherches de faible portée pour la résolution d'un scénario. Une bibliothèque ne peut pas être utilisée pour améliorer des connaissances en Al Marifah, qui sont des talents que chacun doit développer personnellement et dont l'aspect pratique n'est jamais mis sous forme écrite.

Les laboratoires, permettant l'extraction de substances alchimiques et la réalisation de divers produits sont eux aussi bien fournis en outils et matériaux divers. La qualité d'un

laboratoire se reconnaît à la qualité, aussi bien spirituelle que matérielle des outils et des matériaux qui le remplissent.

En termes de jeu, un Compagnon ayant recours à l'utilisation d'un laboratoire dans une forteresse subira un modificateur à toutes ses préparations alchimiques suivant la valeur du matériel dont il dispose. Ce modificateur est attribué par le maître à chaque laboratoire alchimique, et peut varier entre - 3 et + 3.

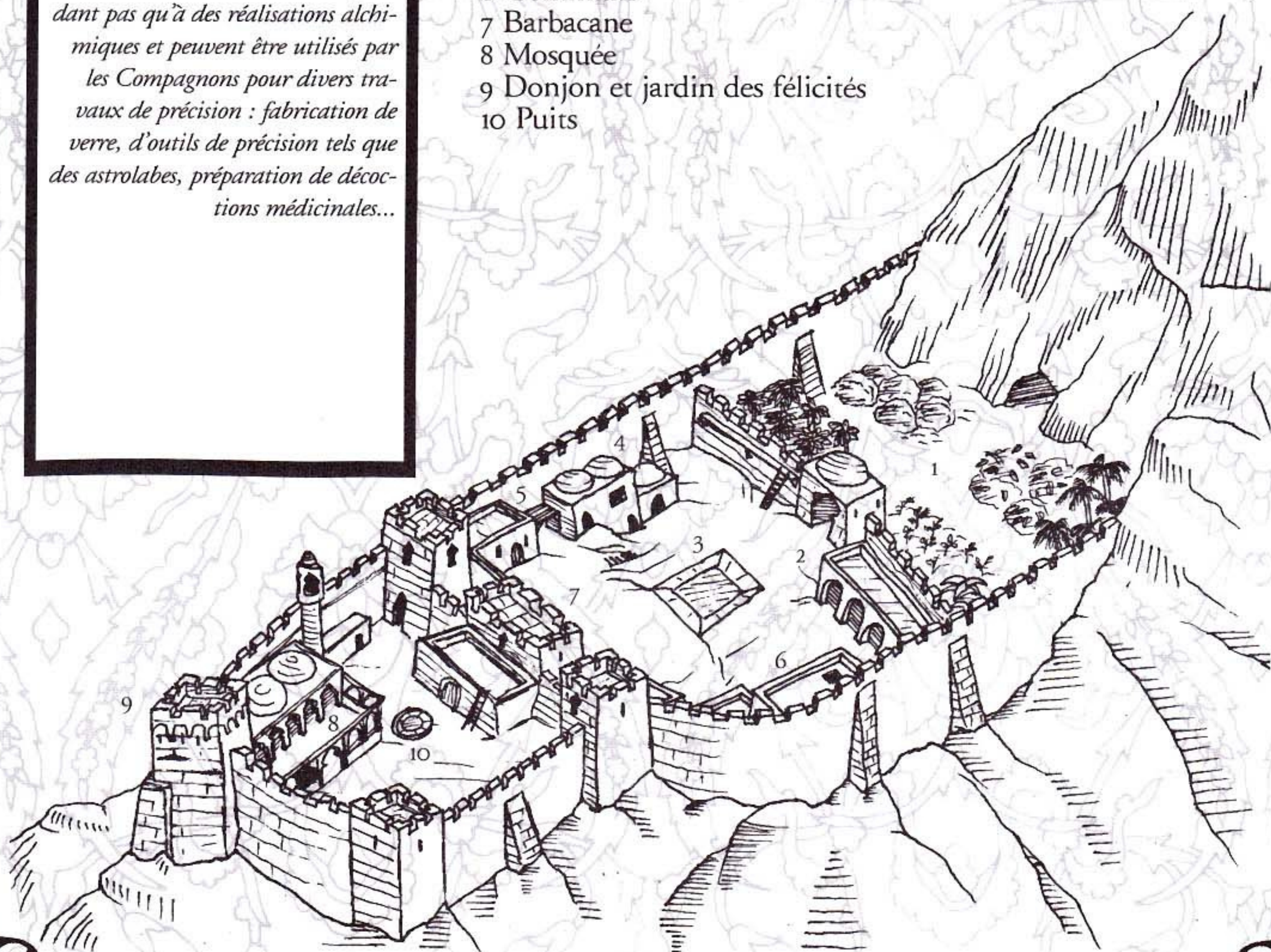
Les laboratoires ne servent cependant pas qu'à des réalisations alchimiques et peuvent être utilisés par les Compagnons pour divers travaux de précision : fabrication de verre, d'outils de précision tels que des astrolabes, préparation de décoctions médicinales...

Le palais compte de nombreuses pièces servant aux habitations des compagnons. Certains, notamment les femmes et les hommes mariés, disposent de logements séparés, d'autres partageant de petits dortoirs de trois ou quatre lits.

La grande salle d'honneur, où les repas sont pris en commun et où les fidèles passent une grande part de leurs soirées, est magnifiquement décorée de fresques composées de motifs géométriques et floraux, parfois peints, parfois formés de mosaïques de verres. Des tables basses, des coussins parsèment la pièce, le tout de fort belle qualité. A une extrémité, est dressé un grand dais de tissu noir devant lequel vient prendre place le Daï lors des séances ou des repas. Il n'est point surélevé par rapport au reste de la pièce, et Ghazi m'expliqua que le Daï, auquel les autres Compagnons doivent respect et obéissance, n'était pas pour autant supérieur en nature au plus jeune des Compagnons, une sorte de primus inter pares.

LA FORTERESSE D'EL KHAF

- 1 Jardins
- 2 Etables et écuries
- 3 Citerne
- 4 Verrerie
- 5 Armurerie
- 6 Communs
- 7 Barbacane
- 8 Mosquée
- 9 Donjon et jardin des félicités
- 10 Puits



La salle de prière est une grande pièce à colonnades, dans laquelle les fidèles font en commun leurs dévotions. Je notais, à la différence des autres pièces du palais, l'absence totale de décorations ou d'ornements dans cette salle, qui ne m'apparut ainsi que plus impressionnante. Seul un motif géométrique simple sur les dallages du sol venait rompre la dureté de la pierre. J'y voyais une intention de la part du constructeur de cette salle, sûrement afin de ne point détourner les fidèles de l'adoration de Dieu.

Une des pièces les plus étranges du palais se situe au sommet de la plus importante des tours, celle dans laquelle loge le Daï, et qui contient la bibliothèque et le laboratoire. C'est une simple pièce carrée, sans fenêtres ou archères à laquelle on accède par un étroit escalier et une petite porte en bois. Elle est meublée uniquement de larges sofas et ses murs sont couverts de textes calligraphiés que j'identifiai comme des versets du Coran. Son élément le plus remarquable est la vaste coupole faite de verres colorés qui en forme la toit. Certaines pièces de verres adroitement disposées permettent de lire le mot Allah sur le pourtour de la coupole. Je restais longtemps interdit devant la splendeur de cet endroit, car la lumière, pénétrant à travers la coupole, se teintait et projetait sur les murs et le sol des motifs colorés. Ghazi me dit que cette pièce était appelée Djanna Al Naïm, ou Jardin des Félicités, et que les compagnons s'y retiraient de temps à autre pour prier et méditer.

OU FRÈRE JÉRÔME EST SOUMIS À LA TENTATION ET DÉCOUVRE L'USAGE DU CHANVRE

Je dois te confesser à ce sujet, doux frère, ce que je pus y voir alors que je me promenais seul par un après-midi ensoleillé, et que je décidai de contempler à nouveau cette merveille. Je ne rencontrais personne en grimpant les étages de la tour, et alors que je pénétrais à pas comptés dans la pièce, je m'aperçus qu'un occupant s'y trouvait déjà. Il s'agissait d'une jeune femme, simplement vêtue d'une robe blanche, d'un voile et d'une large ceinture indigo. Elle était allongée sur un des sofas, sa tête reposant délicatement sur un coussin pour mieux fixer la coupole. Elle ne remarqua pas tout de suite ma présence et j'eus tout le loisir de l'observer. Son profil aquilin m'apparut d'une grande beauté, et ses formes, à la fois masquées et par endroits révélées par la longue robe de fine toile, découvrait les attributs de la féminité la plus épanouie. Tout mon corps me parut de pierre et je restais un long moment à admirer cette femme, qui elle, contemplait le ciel flamboyant de couleur. Elle tourna enfin la tête vers moi, me fixant avec de grands yeux sombres. Elle paraissait ne pas me reconnaître, quoique je fus déjà depuis deux jours dans la citadelle et que je fus vêtu comme le recommande notre Ordre, et ne pouvant donc passer inaperçu. D'une voix empâtée, elle m'invita à la rejoindre pour profiter de son extase, telles furent ses paroles, et avança vers moi un pot en cuivre contenant une sorte de pâte brune et une cuillère de bois.

LE JARDIN DES FELICITES

Les ignorants racontent que lorsque le maître des Assassins veut éliminer un ennemi, il drogue un de ses affidés à l'aide de haschich, l'enferme dans un jardin merveilleux où le fidaï vit sous le charme de magnifiques houris et s'enivre du meilleur vin, comme un avant goût du Paradis. Le malheureux, une fois dégrisé et retiré de ce lieu enchanté, fera tout pour obéir au maître, y compris sacrifier sa propre vie contre celle d'un ennemi de la foi.

Comme le raconte frère Jérôme dans ses lettres, si les Assassins utilisent le haschich, c'est dans un tout autre but. C'est une vieille tradition, présente notamment dans nombre de confréries de soufi, que d'utiliser le vin et le haschich comme moyen d'acquérir des perceptions supérieures et d'élever son esprit dans l'espoir d'atteindre une extase mystique, gage de progression spirituelle. De plus, l'interdiction faite aux musulmans de consommer des boissons fermentées provient du caractère sacré du vin et non pas d'un interdit d'ordre moral ou sanitaire. Au Paradis, les fleuves charrient du vin, qui est la boisson des bienheureux.

Les Batinis utilisent ainsi le haschich ou le vin comme des moyens et non comme des fins. Il ne s'agit pas de s'enivrer pour le plaisir, mais de s'enivrer pour détacher son âme de la pesanteur du corps et se rapprocher ainsi de Dieu.

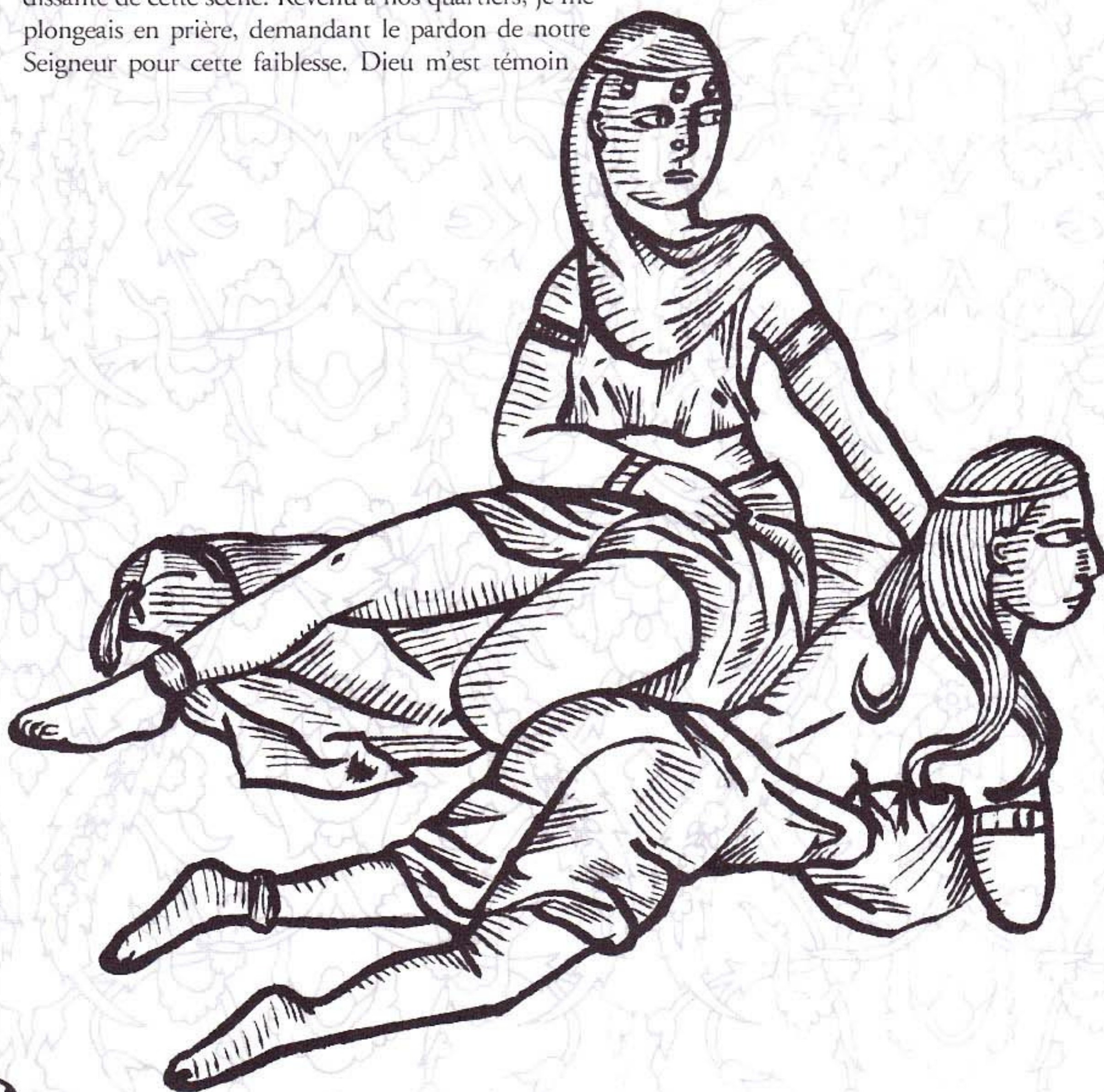
Mon âme souffre encore à revivre cet événement et Dieu m'est témoin que je voulus rassembler toutes les ressources de ma foi pour résister à cette invite. Mais je succombai et m'allongeai auprès d'elle, afin de mieux contempler sa beauté tranquille. Comme elle m'y invitait, je pris une cuillerée de cette pâte odorante et au goût âcre, et m'adossait à un large coussin pour fixer la coupole. Je ne tardais pas à ressentir une certaine ivresse me gagner. Le temps semblait ralenti, les couleurs brouillées, ou au contraire plus nettes, les distances se modifiaient d'étrange façon. Je remarquai avec une intensité presque douloureuse une large cicatrice blanche le long du visage de ma charmante compagne. Sa main chercha la mienne et l'emprisonna avec force, et je me sentis délicieusement bien, au point de m'assoupir.

A mon réveil, elle avait disparu, et je restais seul dans la pièce magique, contemplant la fin de journée à travers le vitrail scintillant. La tête lourde et le corps léger et maladroit, je sortis tant bien que mal de ma torpeur, me souvenant bientôt avec une horreur grandissante de cette scène. Revenu à nos quartiers, je me plongeais en prière, demandant le pardon de notre Seigneur pour cette faiblesse. Dieu m'est témoin

que je ne commis aucun péché de chair, quoique je ne puisse en être sûr, ma mémoire étant brouillée par les effets de cette pâte étrange. Je ne manquerais pas, doux frère de m'en confesser à mon retour, et j'accepterais avec joie les pénitences que le Chapitre voudra bien m'accorder pour avoir frayer avec cette femme.

D'avoir revécu par la pensée cette scène m'a bouleversé, et je ne puis continuer plus avant. Je remet donc cette missive entre les mains d'un Mulieh qui vous la fera porter.

La Paix du Seigneur soit sur toi.



L'homme Le plus craint de ce monde

Ou ma rencontre avec Rachid ad-Din Sinan en son château de Masyaf

Lettre de frère Jérôme, Chevalier du Temple, à frère Ancelin de Morez, Commandeur de Tortose

Le jour de la Saint Onésime de l'année de l'Incarnation de notre Seigneur 117..

Beau Seigneur frère, me voici désormais rendu au cœur du royaume Batini, en la citadelle de Masyaf. La route de El Khaf à Masyaf traverse les Mont Nosaries en leur milieu, passant par d'étroits sentiers muletiers et des cols glacés. En cette saison, ce chemin est à peine praticable, et, sous l'épaisse frondaison des pins et des cèdres étouffant toute lumière, ou au fond de défilés encaissés dans lesquels le vent s'engouffre en hurlant et vous glace les os, je regrettais bien vite la chaleur de Tortose. Notre voyage dura deux journées à peine, mais j'eus le sentiment qu'il ne finirait jamais. Enfin nous débouchâmes au détour d'un dernier col sur la vallée de Masyaf, verdoyante et cultivée, dominée par la masse imposante de la citadelle.

Masyaf se trouvait établie sur une sorte de plateau qui descendait doucement vers le Nahr Sarut au sud et l'Oronte à l'est. A une journée au sud-est se trouvait la forteresse de Montferrand et la ville de Rafanée, routes deux aux Sarrazins. Hama se trouve plus loin directement à l'est, sur l'Oronte, et Shaizar au nord-est. De sa position, Masyaf contrôle toute cette région.

LA CITADELLE DE MASYAF

La forteresse est elle-même de plan relativement simple, carrée avec quatre tours d'angles principales et quatre tours plus petites au centre de chaque muraille. Elle est construite sur un entablement rocheux, qui surplombe le village de deux à trois toises. Celui-ci est relativement important, et je vis une foule nombreuse et animée lorsque nous le traversâmes pour approcher de la forteresse. Je notais tout particulièrement la grande mosquée, de toute évidence de construction récente, dont la blancheur et la pureté m'impressionnèrent.

Une fois introduits dans la citadelle, nous fûmes conduits à nos appartements aménagés dans le palais, un grand corps de bâtiments adossés à



RACHID AD-DIN
SINAN, HUIJA DES
BATINIS DE SYRIE

Rachid ad-Din Sinan, plus simplement appelé Sinan, est un des personnages les plus étranges qu'aient connus les Croisades. Venu de Bassorah en Perse, d'où il était originaire, dans les années 1160, il prit le contrôle des Batinis de Syrie en 1167, à la mort du précédent chef de la secte. Très rapidement, il se détacha de la branche persane, qui selon lui était tombée dans l'hérésie, et constitua avec ses Batinis un véritable Etat enclavé dans les monts Nosaries entre le comté de Tripoli et les émirats de Homs et d'Alep.

Il est décrit par tous ses contemporains comme un homme extraordinaire, capable d'inspirer la dévotion, ce que montre bien le texte de frère Jérôme. Il réside le plus souvent à Masyaf ou à El Khaf, poursuivant ses travaux initiatiques et ses méditations, tout en dirigeant la Confrérie d'une main de fer. Il a atteint le degré de Huija, la preuve, et porte donc des habits d'un blanc immaculé.

FORTERESSES ET MISSIONS

Par forteresses, on entend les places-fortes stricto sensu, possédées par les Batinis, essentiellement dans les Monts Nosaries de Syrie.

La place forte la plus importante est Masyaf. Située sur les contreforts orientaux des Monts, au sommet d'une colline, elle domine la vallée de l'Oronte et le début du Ghab, sur lesquels viennent abruptement

s'arrêter les monts Nosaries. Le bourg est peuplé exclusivement d'Ismaéliens, fidèles aux Batinis, et compte environ 2 000 personnes. La citadelle abrite une centaine d'initiés, et une garnison d'une cinquantaine de guerriers turcs et Nosaries. C'est à Masyaf que réside généralement Sinan, bien qu'il préfère la sécurité et la tranquillité d'El Khaf lorsque ses obligations politiques lui en laissent le loisir.

En second vient El Khaf, ultime refuge des Batinis. Cette citadelle, remarquablement décrite par frère Jérôme, est quasiment imprenable. Elle fut une des premières occupée par les Batinis et Sinan, et l'on raconte que c'est grâce à l'aide d'un Archange envoyé de Dieu que Sinan et ses frères purent réduire la garnison et s'emparer de la place.

Viennent ensuite les forteresses de Oulayqa, Khawabi (le Coïble de frère Jérôme), Rusafa, Qulaya, Mariqua et Qaliba, toutes situées dans la même région des monts Nosaries. Ces forteresses sont moins impressionnantes que Masyaf ou El Khaf. Elles sont bâties sur le plan général des forteresses sarrazines : une enceinte carrée avec quatre tours d'angle.

la muraille. L'ensemble porte la marque d'une attention et d'un entretien assidu, les pièces sont propres et fraîches, parfumées de brins de lavande ou d'encens, des moucharabiehs dessinent de subtils motifs géométriques aux fenêtres, de nombreuses fontaines égayent les cours intérieures du palais. Il se dégage de ce lieu une atmosphère qui n'a pas grand chose à voir avec une forteresse, mais bien plus avec un monastère. Nous vîmes d'ailleurs de nombreux compagnons engagés dans de grandes conversations à l'ombre des patios, ou occupés aux tâches d'entretien et de garde du palais.

Après nous être restaurés, c'est à la nuit tombée que nous fûmes introduits par un compagnon auprès du grand-maître, Rachid ad-Din Sinan, qui commande la citadelle et préside à la destinée des Batinis de Syrie. Ce n'est pas sans une certaine appréhension que je le rencontrais, même si les découvertes que j'avais fait sur les Batinis auparavant tempéraient cette crainte.



PREMIÈRE RENCONTRE AVEC SINAN

Sinan nous reçut sur une terrasse, assis sur de simples coussins, devant une table chargée de mets et de boissons divers. Il était entouré de quelques dignitaires de leur ordre, et de nombreux gardes surveillaient discrètement la scène depuis les zones d'ombre de la cour. Après nous être assis à notre tour, je pris le temps de détailler Sinan, comme il le fit d'ailleurs, nous observant tour à tour de son regard pénétrant. C'est un homme d'âge indéfinissable. De petites rides autour des yeux contrastent avec la fixité du visage, qui est comme taillé dans la pierre et exempt de défauts. Ses mains qu'il tenaient croisées dans son giron sont fortes et fines à la fois, et elles-aussi exemptes de rides. Son vêtement et son turban étaient d'un blanc pur et lumineux, rehaussé par les grandes torches qui éclairaient la terrasse.

Comme chez tous les grands hommes, ses yeux sont la partie la plus vivante et la plus impressionnante de sa personne. Ils étaient noirs, et largement dilatés alors qu'ils nous observaient. Étonnamment mobiles, ils ne cessaient d'aller de l'un à l'autre et de scruter tel ou tel point de notre corps. Ils savaient parfois se fixer avec intensité, et je dus détourner les yeux plus d'une fois lors de notre entretien. Mais il se dégageait du maître une chaleur et une sérénité communicative qui ne tarda pas à me détendre.

Sinan commença à parler, et sa voix était en accord avec le reste de son corps : posée, fluide, presque musicale, et intensément captivante. Il parlait l'Oc à la perfection et nous reçûmes avec plaisir cette marque de sympathie diplomatique. Ce fut tout d'abord pour nous souhaiter la bienvenue, et renouveler ses vœux d'amitié avec le Temple et ses membres, qu'il considère comme les plus estimables des Francs. Puis, il nous invita à partager son repas en toute simplicité. Celui-ci fut silencieux, si ce n'est pour louer la qualité des mets qui nous étaient proposés et échanger quelques civilités avec nos hôtes. Puis frère Adrien fit apporter les présents que nous avions emmenés : une Sainte Bible et quelques bijoux et objets de valeur. Sinan nous remercia et nous fit don d'un Coran richement calligraphié ainsi que d'autres livres traduits en latin et grec pour enrichir notre bibliothèque.

Après ce repas, nous prîmes congé, et Sinan nous convia une nouvelle fois pour le lendemain soir à sa table, afin dit-il, d'approfondir notre connaissance mutuelle.

DEUXIÈME RENCONTRE AVEC SINAN

Le lendemain se passa en visites diverses, chevauchées dans les alentours, rencontres avec plusieurs personnages de la confrérie. Nous ne vîmes pas Sinan de la journée.

Vint le soir, et c'est avec impatience que nous nous préparâmes à cette deuxième rencontre avec Sinan. Sa voix, ses gestes, sa personne nous

Les missions sont les établissements plus ou moins discrets implantés par les Batinis dans les villes de Syrie, de Palestine et d'Égypte. Ces missions ont à leur tête un Daï ou un Daï Mahshur, suivant leur importance. Elles ont pour principales fonctions d'enseigner et de diffuser la foi Batini auprès de toutes les couches de la population. Leurs responsables essayent le plus souvent de se mettre sous la protection d'un puissant qui leur assurera quelques revenus et surtout une protection contre les attaques des autorités religieuses. Ils ont toujours à cœur de se faire aimer et respecter de la population qui les entoure, en offrant leurs services pour tous les petits tracas de la vie quotidienne : soins gratuits, rédaction de lettres et d'actes officiels, arbitrage de litiges entre voisins... Un Daï habile saura ainsi s'assurer un soutien efficace parmi les petites gens, soutien précieux lorsque vient le temps de l'action ou lorsque la mission est menacée.



avaient favorablement disposés envers lui, et nous nous attendions à quelque révélation surprenante sur les Batinis, qui montrerait la confiance que nous portait Sinan.

Le repas se déroula comme la veille, mais à la fin, Sinan commença à nous questionner, tout d'abord sur notre voyage, puis sur le Temple. Ses manières étaient simples, et rapidement la conversation roula de toutes parts, chacun questionnant l'autre sur les sujets les plus divers. Je dois à la vérité de dire que Sinan en apprit plus sur le Temple que nous n'en apprîmes sur lui. Il avait l'art d'esquiver les questions et d'apprendre de son interlocuteur ce qu'il souhaitait savoir sans que ce dernier ne s'en rende compte. Je dus à plusieurs reprises rappeler frère Adrien à l'ordre, car emporté par son enthousiasme, il avait la langue trop bien pendue.

UN ÉTRANGE SPECTACLE

La conversation fut interrompue par un séide qui vint dire quelques mots à l'oreille de Sinan. Celui-ci donna son approbation d'un hochement de tête, puis se levant, nous invita à le suivre sans plus d'explications. Curieux, nous le suivîmes dans le dédale du palais, pour nous arrêter quelques temps plus tard dans une petite pièce sans fenêtre, sur laquelle s'ouvrait des portes soigneusement fermées. Je compris rapidement qu'il s'agissait des cachots de la citadelle. Un des séides ouvrit une des portes, et à la lueur d'une torche, nous entrâmes dans la geôle.

C'était une petite pièce rectangulaire, assez basse de plafond. Elle sentait l'humidité et les excréments, de la paille était répandus par terre, bref, elle ressemblait à toutes les prisons du monde connu. Un homme se trouvait là, allongé sur une paille et enchaîné au mur par de solides mailles de fer. Sinan nous expliqua qu'il s'agissait d'un certain Jawal ibn Arabi, autrefois mustajib, et qui avait trahi la confrérie en espionnant pour le compte de Salah ad-Din. Fort heureusement, il avait été démasqué grâce à l'impureté de sa foi, et il avait été mis au cachot en attendant que Sinan décide de son sort. Ce jour était visiblement arrivé, et je m'attendais à quelque démonstration de cruauté dont sont friands les princes sarrazins.

Mais Sinan s'approcha de l'homme, s'accroupit à côté de lui, et commença à lui parler très doucement. Je ne compris pas ses paroles, mais il se passa alors un fait miraculeux. Une douce lumière apparut, prove-

nant de partout et nulle part à la fois. Le silence régnait, alors même que Sinan et l'homme continuait leur conversation. Je vis le visage de celui-ci s'éclairer d'un sourire édenté, les yeux brillants de gratitude. Puis Sinan se releva et s'adressa en arabe à ses compagnons :

“ Qu'on le sorte d'ici, qu'on le lave, le soigne et l'habille de frais. Cet homme a reconnu ses erreurs et sera désormais attaché à mon service personnel. Que tous saluent le retour d'un compagnon égaré parmi les siens. ”

Puis nous sortîmes de la pièce, muets de stupeur, et je compris alors d'où provenait la formidable puissance des Batinis, hors de proportion avec leur nombre.

Je te fais parvenir cette lettre, frère, en espérant que cet exemple de pardon nous soit profitable. Si des infidèles païens sont capables de parvenir à une telle hauteur d'esprit, pourquoi nous, chevaliers du Christ, n'y parviendrions nous pas. Je m'en reviendrais de Masyaf le coeur plus léger.

Que Dieu te bénisse.



L'ÉPIÎTRE DE TORTOSE

Ou la dissidence Templière sur les voies du Batin

Du frère Jérôme de la Commanderie de Tortose à son frère bien aimé, Robert, Turcopolier de notre bonne maison de Port-Bonnel en cette année de grâce onze cent soixante et

Doux seigneur frère, je suis rentré il n'y a guère d'une longue chevauchée vers le levant où j'avais pour compagnons de route des cavaliers Batinis. Au cours des nombreuses veillées, j'ai eu l'occasion de me lier avec l'un d'entre eux qui parle à merveille la langue de Picardie. C'est un homme très doux dont le coeur est plein de compassion et l'esprit plein de science, et les longues discussions que nous avons eues ensemble ont été pour moi comme un baume bienfaisant apaisant la douleur que toi et moi partageons depuis longtemps. Hanin, c'est le nom de ce Sarrazin que je n'hésite pas à appeler mon frère m'a patiemment exposé plusieurs des principes qui fondent la croyance des Assassins, et dans lesquels je puise depuis une lumière qui j'espère me guidera loin des ténèbres du doute, comme jadis l'étoile guida les rois du monde à l'étable de Nazareth où naquit le Sauveur.

La foi des Assassins est comme la notre basée sur une sainte trinité qui n'est plus celle du Père, du Fils et du Saint Esprit, mais celle de Mahomet, de son fils Ali et de l'Imam, lequel est un descendant de Mahomet et dont la parole inspire l'esprit des Batinis. L'attachement à rester guidé spirituellement et corporellement par ceux qui portent le sang des prophètes me semble une marque de sagesse, notre Seigneur Jésus n'est-il pas par Marie descendant des rois David et Salomon ? Pourquoi la Chrétienté continuerait-elle à accepter d'être guidé par un pape choisi par les hommes et dont l'élection reste sujette à toutes les intrigues romaines ? Pourquoi les hommes de Dieu devraient-ils tolérer plus longtemps de laisser le monde gouverné par des rois profanes qui préfèrent souvent la vie de chasse et les frivolités de la cour à la prière ?



Je ne puis supporter éternellement de défendre ainsi les intérêts d'un royaume qui n'a de chrétien que le nom et j'enrage de combattre aux cotés de soi-disant pèlerins grossiers et barbares contre des Sarrazins parfois plein de piété. Est-ce cela défendre l'Eglise ? Est-ce combattre l'incarnation du malin que de piller des villages dont la population pacifique est massacrée ? Les enfants que j'ai vu égorger, les femmes que j'ai laissées violer l'étaient-ils vraiment pour la gloire de Dieu ?

Je ne peux plus croire aveuglément, ni à la parole de Jérusalem, ni à celle de Rome. Dieu pardonne mon orgueil, je ne veux plus taire mon cœur mais au contraire l'écouter attentivement, car je pense qu'il me guidera plus certainement vers le salut que les mensonges de nos maîtres qui nous ont laissé souiller nos robes monacales dans du sang innocent.

Je gage que la profession de foi des Batinis est le possible lien entre les chrétiens et les mahométans et la réunion du peuple de Dieu sous une seule bannière. D'après ce que j'ai compris des paroles de mon ami Hanin, les Assassins attendent le retour du Sauveur qui gouvernera dans la justice le peuple de Dieu ainsi que le fera le Christ-Roi ! Le Sauveur des Assassins et le Christ-Roi sont-ils deux, ou ne font-ils qu'un seul et même messie ?

Enfin, j'ai pu assister aux mystères de l'alchimie dont mon ami Hanin, ainsi que tous les Assassins, connaît les arcanes. Il a au cours d'une nuit préparé sous mes yeux une décoction de substances diverses dont l'ingestion a décuplé nos forces. En vérité, la création que le Tout Puissant a mis à notre disposition recèle bien des secrets et bien des trésors dont la connaissance utilisée judicieusement permettrait sans doute aux hommes sincères de mettre fin aux manoeuvres du malin en cette terre et de détrôner à jamais les souverains indignes.

Si j'ai pris les risques de t'adresser cette missive, c'est que l'espoir souffle à nouveau dans mon âme que la joie avait déserté depuis trop longtemps. Je veux te faire partager cet espoir immense de donner enfin à notre Ordre la possibilité de remplir pleinement sa mission plutôt que de rester le jouet des barons et des intrigants romains. J'ai déjà parlé à de nombreux frères de la maison de Tortose qui m'ont tous approuvé sans réserve. J'espère te voir bientôt ici, afin que nous discussions la possibilité de nourrir une réforme au sein de l'Ordre.

Puisse le Seigneur nous conduire vers la lumière et nous garder du péché.

Ce texte est sans doute à l'origine du mouvement qui, à l'intérieur du Temple, s'engage sur une voie plus mystique et plus ésotérique. La fréquentation des musulmans et en particulier des Ismaéliens dont la foi, plus complexe que l'orthodoxie sunnite se rapproche par certains aspects des concepts chrétiens, pousse certains frères du Temple à remettre en question l'idée de " malicide " qui justifiait la fondation du Temple et l'implication officielle d'un ordre religieux dans les conflits armés de Terre Sainte. La découverte d'une chrétienté plus vaste que le catholicisme, plus orientale et revendiquant une proximité avec l'église originelle plus importante que le dogme romain, n'est sans doute pas étrangère non plus au désir de ces frères du Temple de rénover leur foi, de s'avancer au risque de l'hérésie sur les chemins tortueux de la gnose et peut-être de la pratique occulte.

L'initiation d'une partie des Templiers aux secrets des Batinis et l'inévitable rapprochement entre ces deux factions est probablement la cause de la vindicte de Salah ad-Din contre le Temple, laquelle aura pour conséquence le massacre des frères après la victoire ayubide de Hattin en 1187.

Les Templiers dissidents, dont le noyau dur est à Tortose, et dans les autres commanderies des Monts Nosaries et de la plaine de la Boquée ont pour " chef " le frère Jérôme qui, en 1175 devient commandeur de Tortose. Ils mènent dès ce moment une lutte invisible pour accroître leur influence au sein de l'Ordre et tenter d'y prendre le pouvoir.

Le maître de jeu pourra bien évidemment inciter ses joueurs à s'aventurer sur cette nouvelle voie, notamment par l'intermédiaire du scénario proposé à la fin de ce supplément. Si les équipes de joueurs sont composées de frères dissidents et de frères fidèles à la hiérarchie, cela ne manquera pas d'ajouter du piment à vos aventures.

ENTRE NOS AMIS ET NOS ENNEMIS

Des délicates relations qu'entretiennent les Batinis avec d'autres puissances

D'après "les séances des compagnons de la pureté" (anonyme du XIII^{ème} siècle)

" - Que Dieu pardonne le doute ! J'ai hier parlé avec Abu Mahfouz ad Dib qui m'a raconté qu'au cours de la mission dont il est rentré avant-hier, il a combattu auprès des chrétiens contre les troupes du Sultan. Ô mon tendre guide, comment se fait-il que la Communauté s'allie avec les Franjis, ces envahisseurs impudiques qui nous ont dérobé la sainte Jérusalem ?

- Ô mon oeil, vif comme la gazelle à l'esprit plus farouche qu'une vierge, il est temps pour toi de comprendre les délicates relations que la Communauté entretient avec ses voisins. S'il est vrai que nous sommes bien isolés quant à la vérité de la foi que nous ne partageons avec nulle autre communauté, le devoir de survivre afin de maintenir la pureté de la foi nous oblige à entretenir de nombreuses relations et des alliances parfois surprenantes avec diverses communautés, avec les tribus bédouines et parfois même avec les chrétiens. Ces alliances sont bien souvent ponctuelles et ont toujours pour base l'opposition aux armées du Sultan Salah ad Din - puisse t'il s'étouffer dans son destin !

LES BÉDOUINS

(voir aussi les règles de miles Christi p 94)

Tu connais les bédouins et tu connais leur terrible indépendance et leur farouche détermination, dans la noblesse comme dans l'ignominie. Cet esprit d'indépendance est la clef de nos amitiés. Comme nous les bédouins refusent de prêter allégeance au Sultan ou à l'un de ses émirs.

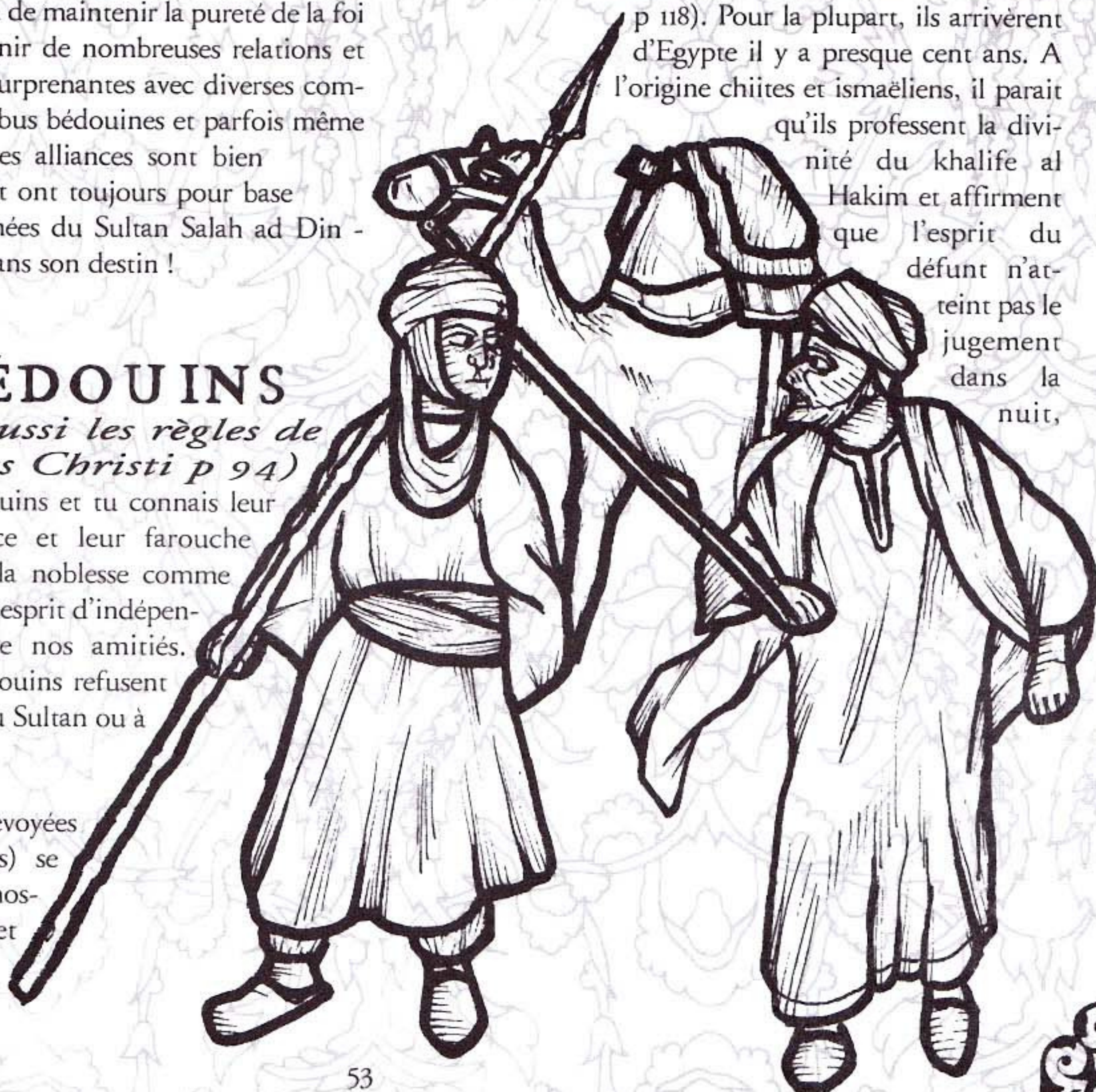
Ceci dit, les tribus dévoyées (c'est à dire sunnites) se montrent en général hostiles envers nous et quand nous avons besoin de leur

amitié, il nous faut l'acheter avec des armes ou en leur prêtant main forte dans l'une de leurs éternelles querelles.

Les tribus chiïtes ou chrétiennes, qui sont les moins nombreuses et en opposition constante avec les tribus dévoyées se réjouissent au contraire de notre amitié.

LES DRUZES

Nul ne connaît la foi de ce peuple qui vit au sud dans les monts Liban, mais aussi dans les montagnes à l'orient du Hauran (voir les règles de miles Christi p 118). Pour la plupart, ils arrivèrent d'Egypte il y a presque cent ans. A l'origine chiïtes et ismaéliens, il paraît qu'ils professent la divinité du khalife al Hakim et affirment que l'esprit du défunt n'atteint pas le jugement dans la nuit,



mais se réincarne dans une nouvelle vie. Si leur doctrine est secrète, c'est que comme nous, il la protège des yeux et des oreilles des étrangers.

Même s'ils demeurent dans l'erreur, les Druzes ont le coeur pur et surtout, ils n'ont qu'une seule parole. Ils cherchent avant tout à vivre en paix dans leur montagne, mais si quiconque ose porter atteinte à l'un d'entre eux, alors leur vengeance est terrible et inévitable.

Pour l'instant le Sultan évite soigneusement de se brouiller avec eux...

C'est regrettable.

LES ALAOUITES ET LES AUTRES MINORI- TÉS CHIITES

Du sultanat de Roum jusqu'aux frontières de l'Afrique, il y a de nombreuses minorités dont la foi et plus ou moins dévoyée mais qui restent fidèles à Ali, porte de la Connaissance -sur lui la bénédiction. Il se peut qu'au cours d'une mission tu te trouves en présence de ces communautés, dans des villages ou dans les quartiers de certaines cités. N'hésite pas à t'aboucher avec eux ; souvent opprimés par les émirs, leur rancoeur est grande et ils se montreront enthousiastes à s'allier avec toi contre le pouvoir.

LES CHRÉTIENS DE SYRIE

Les chrétiens se sont éloignés du Très Haut en ne reconnaissant ni le prophète Muhammad (s.l.p.b.) ni Ali, la porte de la Connaissance, mais n'oublies jamais que les chrétiens sincères adorent Dieu autant que nous le faisons. Les communautés de chrétiens arabes sont minoritaires où qu'elles se trouvent. Parce qu'ils sont chrétiens dans les cités musulmanes et parce qu'ils sont Arabes dans les villes que tiennent les Franjis, ce sont donc bien souvent des alliés de premier choix lorsque nous avons besoin de répandre le trouble et de semer le désordre au coeur des cités de nos ennemis.

LES FRANCS

Sans aucun doute la plupart des Franjis sont des barbares à l'esprit plus borné que celui d'une poule, au manières plus sales que celles d'un chien et à la moralité plus inexistante que celle d'un âne. Mais nous avons un point commun avec eux : notre haine envers Salah ad-Din - le brasier est pour lui ! Aussi, il n'est pas rare que nous nous allions à eux contre le sultan imposteur.

En outre tu découvriras qu'il est quelques rares seigneurs et chevaliers franjis à l'esprit fin, des hommes avec lesquels une discussion est possible et même parfois agréable.

Quoiqu'il en soit, reste toujours sur tes gardes, les Franjis sont lâches, retors et menteurs. Ne laisse jamais ta vigilance s'engourdir si par aventure tu chevauchais à leurs cotés. Ils ont vite fait de trahir celui qu'ils viennent d'embrasser et leur désir de posséder toutes la Syrie les a menés plus d'une fois sous les murailles de nos forteresses.

LES MANTEAUX- BLANCS

Tu apprendra vite que nous entretenons des relations très particulières avec les chevaliers aux Manteaux-Blancs, ceux qui se sont installés sur le parvis du Dôme de la Roche à Jérusalem. Nous avons depuis longtemps choisi la voie de la diplomatie envers cette armée singulière, car la beauté et l'efficacité de leur organisation les rend insensibles à la guerre par le poignard : il ne sert à rien de tuer un chef des Manteaux-Blancs car le défunt est aussitôt remplacé par un autre chevalier aussi compétent que son prédécesseur.

Mais nous n'avons pas eu à trop regretter cette alliance presque forcée, car nombreux sont les Manteaux-Blancs dont le coeur est pur. Ils se sont égarés loin des chemins de la vraie foi, mais leur ardeur à lutter contre les serviteurs de Sheïtan et contre Salah ad-Din est sincère et efficace.

Enfin, il en est parmi les Manteaux-Blancs qui se sont rapprochés de la vraie foi et qui manifestent leur désir de progresser sur le chemin de la vérité.

الأسرار

LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Le processus de création de personnage est découpé en un certain nombre de phases qu'il convient de réaliser dans l'ordre. Ces phases sont :

- LE CHOIX DES ARCHÉTYPES REPRÉSENTANT LE PASSÉ DU PERSONNAGE AVANT SON ENTRÉE AU SEIN DE LA CONFRÉRIE BATINI.
- LA RÉPARTITION DE POINTS LIBRES DANS DES APTITUDES.
- LE CHOIX DES HUMEURS, REPRÉSENTANT LE CARACTÈRE DU PERSONNAGE ET LEUR QUANTIFICATION.
- LE CHOIX DE LA VERTU DE QIYAMA.
- LE CHOIX DES ANGES QUE CONNAÎT LE PERSONNAGE.
- ET ENFIN, LES DÉTAILS PRATIQUES : LE NOM, L'ORIGINE DU PERSONNAGE, SA PROFESSION INITIALE ET LE CALCUL DES SCORES DÉFINITIFS DANS SES PRINCIPES, ATTRIBUTS, CARACTÉRISTIQUES ET APTITUDES.

LE CHOIX DES ARCHÉTYPES

Le choix des Archétypes est l'étape la plus importante de la création du personnage. En sélectionnant trois Archétypes symbolisant l'enfance, l'adolescence et l'âge adulte, le joueur va construire son personnage et surtout l'individualiser en s'inspirant de la définition de chacun des Archétypes choisis.

La procédure de choix est très simple : pour chacune des trois périodes, le maître lit au joueur la liste des Archétypes, ainsi que les Humeurs et Vertus qui leurs sont associés. Le joueur en choisit alors un. Le maître complète la description de l'Archétype en s'inspirant du texte joint et, en accord avec le joueur, précise certains points de l'histoire du futur Compagnon : personnes rencontrées, lieux connus, événements subis ou provoqués. Le joueur note ensuite sur sa feuille les modificateurs associés à chaque Archétype, à côté des Principes, Attributs et des Aptitudes correspondants. La procédure se répète pour chacune des trois périodes.

En fonction du temps dont disposent le maître et le joueur, le personnage aura plus ou moins de corps, selon que l'on aura détaillé telle ou telle période de sa vie. Mais rien ne vous empêche, une fois les Archétypes connus et maîtrisés, de donner corps à un

personnage en quelques minutes : les Archétypes et leurs combinaisons offrent déjà une idée suffisamment précise de ce que sera le futur compagnon et de sa personnalité.

L'ENFANCE

L'enfance porte en germe la personnalité du futur compagnon, l'expression de sa nature profonde. Cette période est symbolisée par le choix d'un animal, archétype de l'inclination naturelle du compagnon, qui pourra ou non être contrariée par les développements futurs de sa vie.

La vie de tous les enfants est semblable dans tous les pays, aussi les descriptions sont elles volontairement génériques, sans précision d'origine géographique, sociale ou culturelle. Les Batinis recrutant parmi toutes les couches de la population et tous les peuples, ces éléments ne sont pas essentiels dans la description du personnage.

LE LION

*Humeurs : Brave - Brutal -
Dominateur
Qiyama : Courage*

Le petit lion est le roi de son quartier ou de son village. Il a réuni autour de lui une cour de gamins qu'il domine par la taille ou la force, mais aussi par la terreur qu'il inspire à tous. Pour asseoir sa domination, le petit lion n'hésite pas à martyriser ses compagnons, à se moquer d'eux sans vergogne, parfois de manière très cruelle. Il est surtout admiré des garçons qui voient en lui un modèle de virilité qu'ils aimeraient imiter. Aussi n'est-il jamais à court de compagnons pour réaliser ses tours pendables. Même les adultes se méfient de lui et lui passent le plus souvent tous ses caprices pour ne pas se retrouver un jour la cible de ses méchancetés. Comme son modèle, le petit lion inspire à la fois de la crainte et du respect.

**Amour -1, Révélé +1,
Corps +1, Force ou
Figure +1, Dissimulation -1**

LE FAUCON

*Humeurs : Fier -
Intellectuel - Solitaire
Qiyama : Dignité*

Le petit faucon est avant tout un enfant solitaire que les jeux des autres garnements ne parviennent à déridier. Il ne se sent dans son élément qu'en pleine nature, loin de tous. Il peut ainsi donner libre cours à sa passion pour les animaux. Il passe de longues heures, voir des journées entières, à arpenter son "domaine" dans l'espoir d'y surprendre quelque animal sauvage, sur lequel il pourra exercer ses dons de pisteur et de chasseur.

Si la plupart des adultes se moquent facilement de cet enfant un peu trop sérieux pour son âge, ce n'est pas le cas de l'Imam qui apprécie le calme et l'esprit alerte du petit faucon et qui a vite réussi à l'attirer à l'école Coranique, lui révélant à travers le Livre Saint un aspect de la nature que l'enfant n'avait qu'à peine deviné.

**Révélé -1, Livre +1, Sens ou
Souplesse +1,
Dissimulation +1,
Éloquence -1**

LE CORBEAU

*Humeurs : Méfiant - Secret
- Sarcastique
Qiyama : Vigilance*

Méfiant et secret, le petit corbeau est un enfant difficile. Il n'est jamais là quand on a besoin de lui, mais réapparaît toujours comme par enchantement au moment du repas, la bouche en coeur et un petit sourire aux lèvres. Ses petits camarades apprécient son imagination fertile en ruses, mais son ironie mordante lui gagne peu de sympathie car tous craignent d'en être un jour la cible. Il en va de même avec les adultes qui n'apprécient ni sa susceptibilité ni ses remarques acerbes. C'est donc plus souvent qu'à son tour que le petit corbeau reçoit une correction pas toujours méritée, ce qui ne fait que renforcer son mauvais caractère.

**Amour -1, Caché +1,
Vigueur -1, Souplesse +1,
Al Fan +1**

LE COQ

*Humeurs : Joyeux - Naïf -
Insouciant
Qiyama : Joie*

S'il est un garçon aimé de tous c'est bien le petit coq. Toujours joyeux, de bonne humeur, actif, c'est un enfant plein de vie. Il fait la joie de ses compagnons de jeu par ses blagues et sa façon de communiquer. Certes, il en fait parfois un peu trop, se vante et se met souvent en avant, mais ce n'est jamais d'en faire du mal sciemment.

Toutefois, on ne peut pas toujours lui faire confiance. Le petit coq est tellement insouciant, qu'il oublie souvent les promesses de la veille et ne pense jamais au lendemain ou aux conséquences de ses actes. Inattentif aux autres et imbu de sa propre personne, le petit coq se fait souvent rouler par des compagnons plus malins et il n'est pas rare qu'il paie pour les sorties de ses camarades. Mais le petit coq oublie aussi rapidement les offenses que les bienfaits et ne garde pas rancune à ceux qui lui causent du tort.

Amour -1, Révélé +1, Corps +1, Simulation -1, Eloquence +1

L'ARAIGNEE

*Humeurs : Secourable -
Amicale - Fragile
Qiyama : Charité*

La petite araignée a le cœur sur la main. Elle est toujours prête à aider son prochain, à accorder son amitié et son soutien inconditionnel à ceux qui sont dans le besoin. Combien de fois a-t-elle apporté des restes de repas en cachette à quelque mendiant affamé qui avait su gagner sa pitié ? Ses élans de générosité lui apportent malheureusement à la maison plus souvent des réprimandes que des louanges. Elle fond alors en larmes et il faut déployer des trésors de tendresse et de câlineries pour la déridier.

Elle est cependant aimée de tous car sa grande générosité n'est jamais prise en défaut et tous savent que l'on peut compter sur elle en cas de besoin.

**Cœur +1, Tradition +1,
Force -1, Sens +1,
Dissimulation -1**

LA GAZELLE

*Humeurs : Sensible - Doux
- Craintif
Qiyama : Douceur*

La petite gazelle est certainement le plus bel enfant du village. Toujours fraîche et pimpante, elle sait mettre en valeur son teint de lait par des vêtements soigneusement choisis. Sa beauté fait des envieux et des envieuses, mais sa totale absence de malignité ravit tous les cœurs. Sa douceur et sa gentillesse sont proverbiales, au moins autant que sa timidité. Son amitié est difficile à gagner car, toujours craintive, la gazelle ne s'engage pas facilement. Mais lorsqu'elle a choisi un compagnon de jeu, elle lui est fidèle pour toujours.

La petite gazelle déteste la violence et ne connaît qu'une seule parade lorsqu'elle en est la victime : la fuite. Certain n'hésite pas à l'accuser de lâcheté, ce qu'elle n'apprécie pas. Mais elle est incapable de faire autrement et sa peur est toujours la plus forte.

Amour +1, Révélé -1, Force -1, Souplesse ou Figure +1, Al Fan +1

LE CHAMEAU

*Humeurs : Sobre - Calme -
Fier
Qiyama : Persévérance*

Le petit chameau a très tôt suivi l'enseignement de l'école coranique du quartier. Il est apprécié par ses maîtres pour son calme et son intelligence tranquille. Très jeune déjà, il suit les piliers de la foi et est un exemple pour tous ses camarades. Le ramadan n'est pas pour lui une épreuve, mais un moment de joie intense et il est très fier de pouvoir le faire malgré sa jeunesse.

En dépit de toutes ses vertus, le petit chameau se laisse parfois aller à mépriser ses petits camarades qui n'ont pas comme lui une haute idée de la religion. Lorsqu'il est l'objet de farces ou de mauvais tours, il souffre en silence et n'en ressent que plus de mépris pour ces impies qui ne comprennent pas les délices de la religion et seront durement châtiés pour leur manque de foi.

**Caché +1, Livre +1, Vigueur +1,
Figure -1, Eloquence -1**

LE CHACAL

*Humeurs : Dissimulateur -
Rancunier - Fier
Qiyama : Patience*

Le petit chacal est acheté très jeune comme esclave pour servir dans la maison d'un riche savant. Arraché à ses parents par des trafiquants, le petit chacal supporte difficilement la discipline qui règne dans la demeure du seigneur. Petit à petit, à force de coups et de brimades, il apprend à dissimuler ses sentiments, à se faire apprécier de son maître et des autres esclaves. Lorsqu'il est plus grand, son maître l'affranchit et lui offre la possibilité d'étudier à ses côtés, l'initiant petit à petit à certains mystères, dans l'espoir d'en faire son successeur. Le petit chacal lui en sait gré, mais n'oublie pas pour autant son passé et rumine dans le secret de son cœur les moyens de se venger de ceux qui ont gâché son existence.

**Coran -1, Al Marifah +1,
Vigueur +1, Figure -1,
Dissimulation +1**

LE CHAT

*Humeurs : Pessimiste -
Séducteur - Joueur
Qiyama : Résignation*

Comme l'animal qui le caractérise, le petit chat est le plus paresseux des enfants. Il traîne toujours les pattes lorsque quelque corvée lui tombe dessus, maugréant contre l'injustice du monde qui ne peut le laisser profiter en paix de la compagnie de ses petits camarades. S'il n'est pas celui qui entraîne ses amis, le petit chat n'est jamais le dernier pour faire une bêtise ou participer à un jeu et il est très apprécié pour cela.

Malheureusement pour lui, le petit chat n'a pas de chance. Quelque soit le jeu, il en est le perdant et lorsqu'une bêtise a été commise, il se fait toujours prendre. Persuadé que le monde entier lui en veut, il boude et ressasse son infortune, ce qui lui permet de s'attirer les câlineries de sa mère ou de ses sœurs, chose qu'il apprécie par dessus tout.

**Caché +1 ou Tradition +1,
Révélé -1, Force -1,
Souplesse +1, Al Fan +1**

LA COLOMBE

*Humeurs : Fidèle - Chaste -
Mélancolique
Qiyama : Fidélité*

Orpheline de père et de mère, la petite colombe fut placée par son tuteur auprès de lointains parents. La perte de ses parents fut un drame dans sa vie et elle est depuis inconsolable. Cependant, ses parents adoptifs font tout pour lui rendre la vie plus heureuse et elle leur sait gré de se mettre en quatre pour la sortir de sa morosité. La colombe est ainsi la première à participer aux tâches ménagères dans la maison ou à se proposer pour s'occuper de ses petits frères et sœurs de lait. Toujours serviable, la colombe ne se départit jamais d'une grande mélancolie que nul ne parvient à faire disparaître. Seul un jeune garçon du village sait parfois la faire sourire et elle en conçoit un grand amour, espérant de tout son cœur pouvoir un jour l'épouser et lui accorder toute son attention.

**Cœur +1, Tradition +1,
Force -1, Vigueur +1,
Eloquence -1**

L'ADOLESCENCE

C'est à cet âge que le futur Compagnon commence à apprendre un métier. Son père le prend comme apprenti ou essaye de le placer auprès d'un oncle ou d'une relation proche. Les jeunes gens issus de la noblesse commencent leur apprentissage de la guerre et des manières de cours, certains se destinant plutôt à des fonctions d'administration. D'autres enfin, choisissent de poursuivre des études dans des écoles coraniques ou auprès de maîtres laïcs, parfois dans les universités les plus célèbres telle la Maison du Savoir de Bagdad.

Outre les Humeurs, Vertus et modificateurs habituels, le choix d'une profession confère au futur compagnon une Aptitude spéciale avec un bonus de +2, correspondant à sa profession. Cette Aptitude est un cadre générique regroupant l'ensemble des connaissances et compétences nécessaires à la pratique de la profession choisie. Le texte de description de l'Archétype est accompagné d'un résumé des compétences et connaissances acquises qui devra servir de guide au maître et au Compagnon dans l'appréciation du contenu réel de cette Aptitude générique.

Exemple : Moussa Ibn Mahmoud al Kahiri, jeune Compagnon Batini, arrive dans la ville d'Alep pour profiter des troubles qui y règnent et semer le désordre et l'agitation. Moussa ne connaît pas Alep, mais il fut dans son jeune temps chef d'une bande de voleurs au Caire et n'a pas oublié ses pratiques parfois douteuses. Il pourra ainsi facilement recruter quelques hommes de main susceptibles de l'aider en cas de besoin.

Les futurs Compagnons de sexe féminin peuvent choisir une des professions décrites ci-dessous. Rappelons toutefois que, si les Batinis sont ouverts et accueillent avec la même hospitalité les fils et les filles d'Adam, il n'en va pas forcément de même dans le reste de la société. Le maître et la soeur devront ainsi détailler les raisons qui justifient qu'une femme embrasse une carrière militaire, ou deviennent secrétaire d'un émir. Les métiers suivants sont plus facilement ouverts aux femmes : Hors la Loi (y compris prostituée), Négociante, Courtisane (c'est à dire concubine d'un prince ou d'un personnage influent), Poète (elle est alors plus souvent musicienne ou danseuse), Nomade.



LE SECRÉTAIRE

*Humeurs : Précis -
Respectueux - Conservateur
Qiyama : Conciliation*

Attaché au Diwan d'un grand seigneur ou d'un propriétaire foncier, le secrétaire s'occupe pour celui-ci de la gestion du domaine. C'est à lui qu'incombe toutes les tâches ingrates : recevoir les plaintes des paysans, recouvrer les impôts, vérifier les récoltes, les cadastres, régler les litiges de parcelles et de bornages, bref tous les petits problèmes de l'administration d'un domaine foncier. Il a également pour fonction la rédaction de tous les actes officiels de son maître, lui seul ayant reçu la connaissance de la langue si particulière des juristes.

La fonction de secrétaire demande de grandes qualités de précision et de formalisme, car une lettre mal tournée peut être préjudiciable à la bonne marche du domaine. Un secrétaire a aussi l'occasion de mettre en oeuvre ses talents de négociateur, sachant tantôt châtier, tantôt récompenser, toujours dans l'intérêt de son maître. Mais parfois, l'occasion faisant le larron, sa position lui permet de profiter de quelques avantages, et nombreux sont ceux qui essaient de le soudoyer, car s'il n'a pas les attributs du pouvoir, n'étant qu'un employé et parfois même un esclave, il en possède les clés.

LES APTITUDES DU SECRÉTAIRE : connaître les règles de l'impôt, savoir rédiger et comprendre des lettres et des documents officiels, connaître le droit, administrer un domaine.

**Amour -1, Langue +1,
Vigueur -1, Sens +1, Langue
Etrangère +1, Secrétaire +2**

LE GUERRIER

*Humeurs : Vaniteux -
Généreux - Bretteur
Qiyama : Loyauté*

Le guerrier professionnel, payé par le trésor d'un émir pour constituer son Askar (cf. *miles Christi*), est d'origine très diverse. Il peut être, tel Usama Ibn Munqid, un jeune noble raffiné attiré par le métier des armes et les possibilités de carrières offertes par l'armée, ou un fils de marchand, possédant les moyens de s'acheter l'équipement nécessaire, ou sou-

vent un esclave, entraîné pour la guerre puis affranchi par son maître. Quel que soit son origine sociale, un guerrier doit maîtriser de nombreux talents avant de prétendre servir correctement son employeur. Non seulement doit-il savoir se battre à l'épée, mais il doit être aussi un bon archer, un cavalier émérite, un officier capable, sans pour autant négliger les choses de l'esprit.

Rares sont ceux qui parviennent à s'élever au dessus du commun, mais ils n'ont alors aucun mal à trouver des employeurs et à monnayer chèrement leurs services. Lorsque les emplois se font rares, le guerrier doit se rabattre sur les escortes de caravanes, se faire pillard ou vivre de ses autres revenus s'il en dispose.

LES APTITUDES DU GUERRIER : définir et mettre en oeuvre des principes stratégiques et tactiques, entraîner, organiser et mener une troupe au combat, évaluer et améliorer des fortifications, mener un siège.

**Une Arme +1, Equitation +1,
Force ou Figure +1,
Coran -1, Simulation -1,
Guerrier +2**

LE HORS-LA-LOI

*Humeurs : Rusé -
Pragmatique - Grossier
Qiyama : Pragmatisme*

Les voies de Dieu étant impénétrables et mystérieuses, la vie parfois ne vous donne pas tout ce que à quoi vous pourriez prétendre, il est alors tentant de lui forcer la main. Ainsi devient-on voleur, pour prendre de force ce que de riches marchands peu soucieux de dépasser les cadres de l'aumône légale, refusent de partager. La ville est un terrain idéal pour le voleur adroit. Il peut y déployer ses talents de monte-en-l'air, d'escroc, de tire-laine ou de détrousseur en toute impunité, car les forces chargées de la police sont bien souvent débordées et incompétentes. Dans les grandes villes peuplées, les malandrins, détrousseurs et autres arnaqueurs forment de véritables bandes organisées qui mettent en coupe réglée tel ou tel quartier. Les plus chanceux ou les plus fainéants deviennent propriétaires de lieux de débauches, où tous les plaisirs illicites sont offerts (ou plutôt vendus) : prostitués des deux sexes, alcools, drogues diverses, jeux. Bien entendu, ces pratiques sont fermement condamnées par les autorités, mais les forces de police sont mal payées et apprécient de pouvoir rallonger leur solde de quelques libéralités.

Outre son adresse, sa souplesse et sa dextérité le voleur doit aussi développer l'agilité de sa langue, bien souvent sa meilleure arme pour détrousser un commerçant trop naïf ou attirer des amateurs de plaisirs illicites. Parfois, il lui faut se battre, car la concurrence est féroce et les coups sont toujours portés sans merci dans ce monde de l'ombre.

LES APTITUDES DU HORS-LA-LOI : crocheter des serrures, dérober subrepticement des objets, connaître les clans, factions et personnes influentes dans le "milieu" d'une ville.

**Simulation +1,
Eloquence ou une Arme +1,
Dissimulation +1, Figure -1,
Caché -1, Hors-la-loi +2**



LE MARCHAND

*Humeurs : Volubile -
Calculateur - Affable
Qiyama : Honnêteté*

Le marchand fait souvent partie des notables de la ville. L'activité de négociant nécessite en effet des capitaux importants et une organisation efficace constituée de nombreux serviteurs aux talents divers. Le marchand peut être un simple commanditaire, affrétant un navire et son équipage pour effectuer tel ou tel négoce ou posséder lui-même une flotte ou une caravane de chameaux et de mules. Il pourra encore être changeur ou banquier, les plus riches d'entre eux aidant même le souverain à équilibrer son budget par des prêts judicieux. Outre ses talents de commerçants et sa connaissance des produits et des bonnes affaires, un marchand se doit aussi de maintenir un certain statut social, d'où une prédilection pour les arts et la littérature. Nombre de jeunes gens sont ainsi entourés de précepteurs, poètes, grammairiens ou savants, et acquièrent ainsi un savoir dépassant les cadres stricts des activités commerciales.

Enfin, un négociant doit savoir se ménager des appuis auprès de l'autorité, sa fortune attisant plus souvent qu'à sont tour les convoitises.

LES APTITUDES DU MARCHAND: évaluer des marchandises en fonction de leur provenance et de leur qualité, organiser une caravane ou un navire, trouver des partenaires : commanditaires, courtiers, propriétaires de navires, associés, pratiquer le change des monnaies, calculer.

**Caché -1, Tradition +1, Al
Gibria ou Al Kimia +1,
Souplesse -1, Eloquence +1,
Marchand +2**

LE COURTISAN

*Humeurs : Raffiné -
Obséquieux - Bavard
Qiyama : Courtoisie*

Vivant dans l'entourage du souverain, le courtisan est, par définition, celui qui forme sa cour. Il participe à ses plaisirs, l'accompagne à la chasse et à la guerre, forme parfois son conseil. Il peut être chargé d'une véritable fonction, telle que s'occuper des chevaux, de l'approvisionnement du palais ou des esclaves, ou n'être paré que d'un titre honorifique sans réel fonc-

tion, mais lui assurant le gîte, le couvert et de confortables moyens de subsistance. Son statut peut provenir d'un lien de parenté avec le souverain, d'un service autrefois rendu et généreusement récompensé, ou de relations plus anciennes avec tel ou tel membre influent de la cour, voir avec le souverain lui-même.

Bien entendu, la principale occupation des courtisans consiste à nouer et suivre les multiples intrigues qui règnent dans tous palais, tout en participant aux réjouissances du souverain. Aussi un certain sens de l'intrigue doublé d'un sens aigu de la psychologie est-il indispensable pour espérer survivre longtemps dans l'entourage des souverains, ces derniers étant notoirement connus pour disgracier aussi facilement qu'ils se choisissent des favoris.

LES APTITUDES DU COURTISAN : entretenir ses relations avec des personnes influentes de cour, être au courant des intrigues de la cour, des positions et de la personnalité de chacun. Pratiquer les arts nobles : poésie, musique. Connaître le protocole de la Cour.

**Révéle -1, Tradition -1,
Figure ou Chasse +1,
Simulation ou une Arme +1,
Courtisan +2**

LE RELIGIEUX

*Humeurs : Autoritaire -
Sociable - Moralisateur
Qiyama : Prosélytisme*

Les personnages religieux de tous ordres occupent une place très importante dans la vie de la cité et ceux qui exercent de telles fonctions reçoivent la plus haute considération. Le futur compagnon désireux de se hisser dans les rangs des autorités religieuses a bien évidemment comme première obligation de suivre avec assiduité les cours d'un maître, dispensés soit dans une madrasa spécialement conçue à cet effet, soit auprès de maîtres privés réunissant quelques élèves chez eux ou dans la mosquée. Le jeune étudiant deviendra ainsi un spécialiste du droit, appelé à conseiller le cadî dans ses jugements, ou encore un théologien réputé, capable de préciser l'interprétation de tel ou tel verset du Coran. D'autres religieux s'occupent de compiler, authentifier et diffuser les dires du Prophète, les Hadiths. Souvent, le théologien ou le juriste se double d'un polémiste, tentant de faire prévaloir ses options théologiques sur les autres, tant il est vrai que les débats religieux passionnent toujours le peuple aussi bien que les grands.

Une bonne mémoire et un esprit de synthèse sont essentiels pour réussir dans cette voie, sans oublier une maîtrise parfaite des subtilités de la langue arabe et bien entendu une connaissance étendue du Coran et de la Tradition. Enfin, le Religieux se doit de posséder une large culture générale, acquise par ses voyages ou ses lectures.

LES APTITUDES DU RELIGIEUX : connaître les divers courants religieux de l'Islam, aussi bien en matière de droit que de théologie, connaître les Hadiths, connaître et appliquer le droit, connaître les Us et Coutumes des divers peuples musulmans, culture générale.

**Livre +1, Force -1,
Dissimulation -1,
Figure ou Eloquence +1,
Religieux +2**

LE POETE

*Humeurs : Bon Vivant -
Indépendant - Exalté
Qiyama : Raffinement*

Le poète, qu'il soit conteur de rue ou protégé par un riche notable, est toujours un peu à part. Emporté par sa passion des mots et de la langue, il se laisse parfois aller à des licences qui, en public, pourraient lui valoir les foudres de la censure religieuse, très sourcilleuse sur certains vers trop osés. Mais le vrai poète ne peut accepter les contraintes d'un homme du commun et le carcan moral qu'on veut lui imposer. Il est toujours pointilleux sur son indépendance alors même qu'il doit sa pitance à un protecteur bienveillant et cela lui cause parfois bien des soucis. Il peut être amené à transiger avec son art, mais toujours la mort dans l'âme. Lorsqu'il va de ville en ville, proposant ses contes sur la place public, dans les cours ou dans les mosquées, il peut se permettre plus de choses et c'est parfois un critique féroce de la société en place et des notables. Il aimerait rejoindre ses illustres prédécesseurs qui ont su faire de la langue arabe la plus belle d'entre toutes, et travaille d'arrache-pied à parfaire son art.

Un bon poète se distingue d'un vulgaire rimailleur par la richesse de sa langue, l'audace de ses images, la puissance d'évocation de ses élégies. Les réalités matérielles étant ce qu'elles sont, un certain entregent auprès des puissants n'est pas à négliger, de même que quelques compétences au combat rendent la vie plus facile sur les routes du voyage.

LES APTITUDES DU POÈTE : connaître de manière approfondie les contes et poèmes, composer des vers, jouer de la musique.

**Langue +1, Vigueur -1,
Sens ou une Arme +1,
Dissimulation -1,
Eloquence +1,
Tradition ou Coran +1,
Poète +2**

LE SAVANT

*Humeurs : Calme - Rêveur
- Obstiné
Qiyama : Sagesse*

Qu'il soit médecin ou alchimiste, mathématicien ou grammairien, le savant est une figure respectée de la cité. Par ses travaux, à la fois théoriques et pratiques, il fait progresser la connaissance et permet parfois de faciliter la vie des gens. Le futur Compagnon attiré par le savoir profane suit l'enseignement d'un maître, et souvent est appelé à voyager de villes en villes et de pays en pays pour parfaire ses connaissances ou rechercher l'enseignement d'un aîné réputé. Nombreux sont aussi ceux qui s'adonnent à la traduction d'ouvrages hérités des Anciens, qu'ils soient grecs, latins voire même persans ou indiens. Le savant vit des libéralités d'un mécène intéressé par ses travaux, ou parfois des revenus de l'enseignement. Les médecins sont souvent rémunérés par un hôpital érigé par le souverain.

Le savant doit savoir ne pas se cantonner dans un domaine spécialisé, car toutes les sciences sont utiles et se répondent l'une à l'autre. Aussi aura-t'il à cœur de parfaire ses connaissances dans tous les domaines, qu'ils soient profanes ou religieux.

LES APTITUDES DU SAVANT : connaître et pratiquer les principales sciences profanes (mathématique, astrologie, médecine, grammaire), imaginer et construire des machines ou des bâtiments, connaître les propriétés usuelles des éléments naturels tels que plantes, animaux, minéraux.

**Caché -1, Al Gibria +1,
Al Kimia +1, Force -1,
Sens +1, Savant +2**

LE NOMADE

*Humeurs : Fier - Superstitieux -
Violent*

Qiyama : Honneur

Issu des steppes de Syrie ou des déserts de l'Arabie, Turcoman ou Bédouin, le nomade est un peu à part des autres populations. Son mode de vie particulier le rend indépendant et fier, car la steppe n'est pas un lieu propice à la vie et la subsistance de la tribu dépend du bon vouloir de la pluie, qui fait verdier les pâturages et permet de nourrir les troupeaux de chameaux et de moutons, la seule richesse des nomades. Sa foi est empreinte de pragmatisme et mâtinée de paganisme : Dieu est une force, qui tel le désert broie ceux qui ne vivent pas selon ses lois, aussi toute précaution est elle bonne à prendre, surtout si l'on peut s'attirer les grâces d'un bon génie.

Les richesses de la ville sont objet de mépris et d'envie pour les nomades, car elles offrent une vie plus facile. Lorsque les pâturages se font rares, que le désert reprend ses droits sur les terres fertiles, les tribus de nomades peuvent trouver emploi auprès d'un émir pour une campagne militaire, ou encore se faire pillards et rançonner les caravanes sur les routes de commerce qui traversent la steppe.

LES APTITUDES DU NOMADE : Survivre dans le désert et la steppe, connaître les tribus et leurs coutumes, les principaux chefs, les grandes familles.

Amour -1, Coran -1, Langue (la langue des Bédouins est réputée pour sa pureté) **ou une Arme +1, Vigueur +1, Equitation +1, Nomade +2**



LES NOMS ARABES

Le Coran (II, 30-33) relate que la suprématie de l'homme sur toutes les autres créatures, y compris les anges, réside dans sa connaissance des noms des choses. Selon ce passage du livre saint, la connaissance de la nature exacte des choses et des êtres passe par le nom qui les désigne.

Au sein de la communauté musulmane, chaque personne est identifiée par un ensemble de qualificatifs :

Le prénom, qui peut être un adjectif (ex : Salim qui signifie pur, sans défaut), un substantif (ex : Ziad qui signifie abondance), une expression (ex : Abd Allah qui signifie serviteur de Dieu) mais qui est presque toujours un mot de bonne augure (certaines tribus utilisent au contraire des mots de mauvaise augure pour conjurer le sort, ex : Marid qui signifie maladie)

Le nom de paternité (kunya), composé du mot Abu (père) ou Oum (mère) suivi du nom du fils aîné ou plus rarement de la fille aînée. Ex : Abu Saïd est le père de Saïd. Appeler quelqu'un par sa kunya est considéré comme une marque de respect et d'affection. La kunya peut enfin être un surnom, le compagnon du Prophète (s.l.p.b.), Abu Bakr (littéralement père de la chamelle) fut surnommé ainsi en raison du grand nombre de chameaux qu'il possédait.

Humeurs : Fier - Raffiné - Autoritaire
Qiyama : Dignité

Le nom de filiation (*nasab*), composé du mot *Ibn* (ou *Ben*, c'est à dire fils) ou *Bint* (ou *Bent*, c'est à dire fille) suivi du nom du père, voire de la mère (si la mère est connue, par exemple). Une personne peut porter un double nom de filiation, nommant son père et son grand père, *Muhammad Ibn Chafi Ibn Idris* est donc le fils de *Chafi*, lui même fils d'*Idris*. Les tribus de bédouins qui sont des familles très élargies portent souvent un nom de filiation se rapportant à un ancêtre (parfois légendaire) fondateur de la tribu ou plus ou moins célèbre, les *Banou* (pluriel de *Ben*) *Faïq*, se considèrent comme la descendance de *Faïq*.

Le nom d'origine (*nisba*), faisant référence à une appartenance tribale ou à un lieu, qui peut être le lieu d'origine, le lieu de naissance, le lieu de résidence, voire le lieu de décès. Une personne peut avoir plusieurs *nisba* (ex : *al Charifi al Khorasani* est de la tribu des *Charifs* et de la région du *Khorasan*).

Le surnom (*laqab*), qui peut être honorifique, moqueur ou (très rarement) infamant et peut se rapporter à la religion, au pouvoir, à une particularité physique, à un métier...etc.

Pour résumer, une personne peut s'appeler *Dalil Abu Zafir Ibn Sabih al Kufi al Attar*, signifie Guide, père de Chanceux, fils de Beau, originaire de Kufa, le parfumeur.

Fils d'un riche marchand, d'un émir, d'un dignitaire civil ou militaire, le jeune prince doit apprendre dès la fin de l'enfance les nombreuses qualités et compétences indispensables à une personne de son rang.

L'apprentissage de la langue arabe est le premier devoir du jeune prince, afin que par la simple utilisation d'une langue élégante il puisse affirmer la noblesse de sa condition. Mais il doit également suivre les cours de nombreux professeurs, précepteurs religieux, maîtres d'armes, professeurs de musique, de calligraphie et autres vieilles barbes qui lui gâchent ses journées et l'empêchent d'aller à la chasse avec ses camarades ou simplement d'aller deviser dans les hammams ou dans la cour de la grande mosquée. Il doit de plus se familiariser avec les usages d'un milieu raffiné et policé, ou les langues et les poignards sont néanmoins acérés.

LES APTITUDES DU PRINCE : Connaissance des milieux aristocratiques, culture générale artistique et littéraire.

Révéle -1, une Arme +1,
Langue ou Equitation +1, Figure +1,
Dissimulation -1, Prince +2

L'AGE ADULTE

Les archétypes de l'âge adulte sont représentés par des attributs de Dieu, fort nombreux dans le Coran et souvent utilisés comme surnoms de princes ou de personnages célèbres.

Arrivé à l'âge adulte, la personnalité du futur Compagnon se précise. C'est à ce moment qu'une certaine insatisfaction, pour des causes diverses, naît dans son esprit et qu'il peut être sensible aux paroles d'un prêcheur *Batini*. Le joueur et le maître auront à coeur de développer plus particulièrement les circonstances de la rencontre entre le Compagnon et ses futurs frères *Ismaéliens*.

AL MALIK - LE SOUVERAIN

Humeurs : Fier - Autoritaire - Hiérarchique
Qiyama : Ordre

Al Malik est celui qui dirige, qui ordonne et qui règne sur les hommes pour leur montrer la voie droite. *Abd Al Malik* (le serviteur du Souverain) fait montre de qualités de chef, il sait se faire respecter et aimer de ceux qu'il dirige. Peut-être est-il un officier, un secrétaire influent, ou un prêcheur respecté. En tout cas, il a su s'entourer d'un petit groupe de fidèles qui reconnaissent en lui leur guide et leur maître. Mais ses compétences

sont loin d'être reconnues par tous. On lui reproche ses excès d'autoritarisme, son égoïsme parfois, sa morgue souvent. Mais aussi on le craint, car on le sait capable de grandes choses.

Abd Al Malik se trouve en but à l'hostilité de ses supérieurs et ne peut espérer progresser dans la hiérarchie qu'il s'est choisi. Son ressentiment grandit peu à peu et il ne peut que prêter une oreille attentive à celui qui lui propose une vie différente, au sein d'une communauté de croyants à même de reconnaître ses talents et de les utiliser au mieux. Il n'a alors aucun mal à abandonner son ancienne condition pour rejoindre les Batinis qui lui offrent des perspectives d'évolution sans limites, pour peu qu'il sache mettre ses compétences au service de la juste cause.

**Zahir +1, Révélé +1, Figure +2,
Al Fan -1**

AL RAHMAN - LE MISÉRICORDIEUX

*Humeurs : Secourable - Naïf -
Protecteur
Qiyama : Pardon*

Al Rahman est celui qui accorde le pardon pour les fautes commises, qui connaît la détresse des cœurs et les reconforte. Abd al Rahman (*le serviteur du Miséricordieux*) est toujours apprécié de ses compagnons. Il comprend les difficultés de chacun, il sait avant tout écouter, pour ensuite prodiguer de judicieux conseils. Lorsque des fautes sont commises, Abd Al Rahman pardonne, croyant avant tout dans la bonté foncière de chacun et ne pouvant concevoir qu'une faute puisse être commise avec la ferme intention de nuire. Pour lui, les péchés du monde proviennent des trop grandes passions qui animent le cœur humain et de la méconnaissance des préceptes divins tels que révélés par le Saint Coran. Il se laisse ainsi parfois abuser par un repentir feint. Peut-être est-il médecin, soignant les âmes autant que les cœurs, ou encore religieux, voire voleur au grand cœur, détroussant les riches pour donner aux pauvres.

Quoi qu'il en soit, il ne se sent pas à l'aise dans cette société injuste et violente, il rêve d'une fraternité, d'un compagnonnage sincère et pur afin d'éclairer le monde de la douceur de la vraie Foi. Sa rencontre avec un précheur Batini est une aubaine, car il y voit un moyen de se rapprocher de Dieu et des hommes tout à la fois, de pratiquer une foi plus pure et plus sincère, d'agir au sein d'un groupe soudé pour secourir la misère humaine, tant physique que morale.

**Batin +1, Amour +2, Tradition +1,
Al Marifah -1,**

Il est assez rare de nommer une personne par tous ses noms, ce qui est très long et bien souvent réservé aux écrits. Aussi, la plupart du temps on ne nomme une personne que par un, deux ou trois noms, ainsi Salah ad-Din (Intégrité de la Religion) est nommé par un surnom honorifique (son prénom était Yussuf, et son nasab, Ibn Ayoub).



QUELQUES INTERJECTIONS TYPIQUES DE LA CONVERSATION ARABE

La langue arabe et la pratique de la religion musulmane sont très étroitement liées. L'une des conséquences de ce rapport intime entre langue et religion est la présence au sein de la conversation d'une foule d'interjections, de phrases et de locutions diverses de caractère religieux. L'utilisation de certaines des plus communes de ces expressions donnera à vos parties un certain cachet et plongera aisément vos joueurs dans une atmosphère très " orientale ".

AL ALIM - LE TRÈS SAVANT

*Humeurs : Calme - Retors -
Soupçonneux
Qiyama : Sagesse*

*Ahmdhou lillah : Dieu soit loué !
Utilisé pour remercier Dieu d'un
bienfait quelconque et, de manière
plus générale, pour exprimer son
contentement.*

*Inch'Allah : Si Dieu le veut. Utilisé
à chaque fois que l'avenir est évo-
qué, afin de rappeler que Dieu est
l'unique maître du destin.*

*Allahou Akbar : Dieu est le plus
grand ! Utilisé afin d'exprimer la
supériorité de Dieu sur les hommes
ainsi que pour saluer les combats et
les victoires des musulmans contre
les infidèles.*

*Soubhan'Allah : Gloire à Dieu.
Utilisé à chaque fois que l'homme
est confronté à la grandeur de la
création et à ses mystères (devant
des phénomènes naturels comme
devant la beauté de la nature...).*

*Allahou Alim : Dieu est le Plus
Savant. Utilisé à chaque fois
qu'une chose est incertaine, demeu-
re mystérieuse, incompréhensible...*

*Sallam aleikoum : Sur toi la paix
de Dieu. Utilisé en guise de salut
envers un autre musulman (seul
"aleikoum" est adressé aux infi-
dèles). La réponse est Malleikoum
sallam.*

*Sallalahou alei hou sélim : Sur lui
la Paix et la Bénédiction. Utilisé à
chaque fois que le Prophète est
nommé.*

Al Alim est celui qui sait, rien ne peut lui être caché de ce qui fut créé et le savoir coule de lui comme une fontaine. Une grande passion pour les choses cachées de ce monde caractérise Abd El Alim (*le serviteur du Très Savant*). Il n'est rien qui l'excite plus que de s'atteler à percer un nouveau mystère. Le monde est plein de secrets que Dieu y a caché pour être révélés par des hommes sagaces, Abd El Alim est bien évidemment de ceux-là. Il ne supporte pas que quelque secret lui résiste et pourra utiliser tous les moyens pour atteindre à une plus grande connaissance. Il est tout particulièrement attiré par les domaines du savoir que l'on dit occultes et se plonge avec délices dans les arcanes de la magie, de l'astrologie et de l'alchimie. La découverte de l'existence des Batinis et du savoir caché qu'ils détiennent est pour lui une grande joie. Ainsi se trouve-t-il enfin des points communs avec d'autres personnes et pourra-t-il poursuivre en toute tranquillité sa quête sans craindre les foudres des autorités religieuses, souvent sourcilleuses sur les pratiques "magiques".

**Batin +1, Caché +1, Al Gibria +2,
Corps -1**

AL HAKAM - LE JUGE

*Humeurs : Juste - Moralisateur-
Intransigeant
Qiyama : Dignité*

Al Hakam est celui qui sonde les cœurs et les reins, qui récompense les bons et punit les méchants, qui apporte la justice. Abd el Hakam (*le serviteur du Juge*) croit en la justice de toute chose et sert activement cette notion de la justice. Il a un sens aigu du Bien et du Mal, se basant sur les écritures pour juger chacun à l'aune de la parole du Prophète. Il respecte profondément les autorités, estimant que seul un gouvernement fort, dans le respect des préceptes de l'Islam, peut assurer à chacun ce qui lui est dû. Cette conception est parfois étroite et son entourage l'estime souvent par trop rigide. Peut-être manque-t-il un peu de compassion et s'attache-t-il trop à la lettre des écritures et aux apparences des choses. Seul un bouleversement majeur de sa vie, capable de lui faire sentir la profonde injustice de la société masquée sous les apparences de la loi, peut lui avoir fait prendre conscience de ses défauts. C'est alors que des paroles bien placées d'un Compagnon, lui laissent entrevoir une autre vérité, au delà des apparences. Il n'a de cesse alors de rechercher cette nouvelle justice, cette compréhension de la face cachée du saint Coran, qui lui donnerait, pense-t-il, le sens de sa vie.

**Batin +1, Révélé +1, Tradition +2,
Al Fan -1**

AL RAQIB - LE VIGILANT

*Humeurs : Protecteur -
Soupçonneux - Jaloux
Qiyama : Vigilance*

Al Raqib est celui qui surveille, qui protège les hommes et qui garde leurs corps et leurs âmes de la souillure de Shaïtan. Abd el Raqib (*le serviteur du Vigilant*) est un serviteur de confiance, un ami sûr et fidèle, quelqu'un sur qui l'on peut compter en cas de coup dur. Abd el Raqib est capable de garder un secret, quand bien même sa vie serait en danger et il protégera ceux qu'il aime et envers qui il s'est engagé de toutes ses forces. Cette protection est parfois bien envahissante. Certains sont lassés des prévenances d'Abd el Raqib et de sa façon de se mêler de ce qui ne le regarde pas, pour le bien de ses proches, bien sûr. S'il est un père attentionné et un mari aimant, il est aussi terriblement jaloux. Quand sa dignité a été offensée, quand sa confiance a été trahie, ou du moins quand il l'imagine ainsi, il se venge immédiatement et avec violence ou se détourne de ses anciens amis. L'amitié d'Abd el Raqib est ainsi parfois lourde à porter.

La fraternité qu'il trouve au sein des Batinis, après une dernière déception, est pour lui une nouvelle chance. Il pourra ainsi se consacrer à ses vrais amis, certain de toujours trouver en eux un appui et de ne jamais les décevoir.

**Zahir +1, Coeur -1, Force +1,
Sens +1, une Arme +1**

AL MUNTAQIM - LE VENGEUR

*Humeurs : Vindictif -
Violent - Rusé
Qiyama : Honneur*

Al Muntaqim est celui qui punit les infidèles et plus encore les apostats, les traîtres, les faux-amis qui vous poignent dans le dos. Abd el Muntaqim (*le serviteur du Vengeur*) ne peut supporter l'infamie et cherche par tous les moyens à redresser les torts qui ont pu être causés à lui ou ses proches, ou de manière plus générale, poursuivre les méchants de sa vindicte. C'est un homme ou une femme qu'obsède souvent cette seule idée de vengeance à accomplir, jusqu'à paraître monomaniacque à ceux qui l'approche. Lointaine et machiavélique, ou au contraire immé-

diante et violente, la vengeance peut prendre bien des aspects. Mais parfois, sur le chemin d'Abd el Muntaqim se trouvent des innocents, ignorants de ses buts et des raisons de sa vindicte. C'est ainsi qu'il se trouve un jour entraîné à commettre des actes regrettables, arguant que la fin justifie les moyens. Mais un poison ronge désormais son cœur, et dénature le goût présumé suave de sa vengeance.

Abd el Muntaqim rencontre alors un homme à même de comprendre ses motivations et de lui proposer un autre chemin, une manière plus pure d'assouvir sa passion, de redresser les torts. Il se laisse captiver par cette nouvelle vie qu'on lui propose, au point d'abandonner son ancienne existence pour rejoindre les Batinis.

**Zahir +1, Force +1,
Vigueur +2, Al Fan -1**



AL HADI - LE GUIDE

*Humeurs : Pondéré - Fidèle
- Orgueilleux
Qiyama : Prosélytisme*

Al Hadi est celui qui guide les croyants sur le chemin de la sainteté, qui sait reconnaître les pièges de Shaïtan et en détourner les âmes pures. Abd el Hadi (*le serviteur du Guide*) est naturellement écouté de ses compagnons. Non pas tant comme un chef que comme une source de sagesse, car on sait qu'Abd el Hadi a le jugement sûr. Mais ce n'est point tant le jugement que la certitude d'être dans son bon droit

qui fait sa force, cette inébranlable confiance en lui et en son destin. Cette certitude s'apparente par fois à de la morgue, car elle cache une faiblesse profonde : le doute. Abd el Hadi n'accepte pas que l'on remette en cause ses capacités ou ses avis et ne supporte pas la contradiction. Aussi, lorsqu'il se trouve un jour ridiculisé par plus fort que lui, ne peut-il accepter avec élégance sa défaite. Ses forces et ses certitudes l'abandonnent peu à peu, minant son cœur de multiples contradictions qu'il ne connaissait pas auparavant. C'est alors qu'un mustajib lui redonne confiance en lui proposant d'entrer au sein d'une confrérie qui saura reconnaître sa valeur.

Cette main secourable est une aubaine pour Abd el Hadi. Lui qui fut toujours un guide pour les autres pourra désormais se laisser guider dans sa progression au sein des Batinis sans en souffrir de honte et en retrouvant cette confiance qui fait sa force et le fait aimer de ses compagnons.

**Batin +1, Cœur -1,
Langue +2, Figure +1**



AL QUHHAR - L'INVINCIBLE

*Humeurs : Passionné -
Versatile - Autoritaire
Qiyama : Bravoure*

Al Quhhar est la fureur divine devant la méchanceté des hommes, celui qui est capable de provoquer un déluge, la manifestation de la toute puissance de Dieu. Abd el Quhhar (*le serviteur de l'Invincible*) est un être emporté par ses passions, toujours violentes, toujours extrêmes, qu'elles soient d'amour ou de haine. Il ne connaît aucune limite et trop souvent les digues de sa raison s'écroulent et ses actes dépassent alors de très loin sa pensée. Quand sa fureur s'apaise, il ne peut que constater les dégâts et se réfugie alors dans la plus noire des humeurs. Il a peu d'amis, car rares sont ceux capables de supporter ses emportements, mais a de nombreuses conquêtes, qui apprécient sa fougue. A la guerre, Abd el Quhhar est redouté par tous, amis comme ennemis, car lorsque la fureur l'emporte il ne reconnaît plus ni les uns ni les autres.

C'est au plus fort d'une de ses dépressions, alors qu'il allait commettre le crime le plus vil aux yeux de Dieu, le suicide, qu'un mustajib l'arrête et lui montre la futilité de son acte et la joie de la création. Toujours aussi passionné, Abd el Quhhar s'engage sans réfléchir plus avant parmi les Batinis, peut-être dans l'espoir de trouver là un moyen de canaliser sa violence.

**Zahir +1, Livre -1, Force +2,
une Arme +1**

AL BADI - LE NOVATEUR

*Humeurs : Curieux -
Inconstant - Intellectuel
Qiyama : Raffinement*

Al Badi est celui qui crée, qui offre au monde une nouvelle vérité, un nouveau savoir, bref, qui apporte le changement. Abd el Badi (*le serviteur du Novateur*), quel que soit son métier, est un agité, toujours prêt à se lancer dans une nouvelle entreprise capable de lui révéler une parcelle de ce grand inconnu qu'est la Création. Toujours à l'affût de nouvelles techniques, d'idées originales, toujours à l'avant garde, il agace ses compagnons par son inconstance permanente. Il est incapable de rester longtemps en place et à fortiori de s'impliquer de manière longue et

intense dans une quelconque activité. Il lui faut à tout prix de la nouveauté et du changement. Il est le premier à s'impliquer dans tout débat religieux, le premier à contester, discuter, disputer. Cette manie de la contestation lui joue parfois des tours, en le plaçant en opposition systématique avec l'autorité du moment. Il est ainsi peu apprécié de sa hiérarchie, s'il en a une, et préfère le plus souvent oeuvrer seul. Peut-être est-il aussi un grand voyageur, un poète maudit ou un mercenaire solitaire.

Les Batinis sont pour lui une vraie révélation. Voilà enfin une voie qui lui promet pour l'éternité de nouvelles découvertes, de nouveaux secrets à mettre à jour, de nouvelles aventures à vivre. Aussi est-ce avec enthousiasme qu'il s'engage dans cette voie.

**Batin +1, Caché +2,
Langue étrangère +1,
Monde -1**

AL BARR - LE BIENFAISANT

***Humeurs : Extraverti -
Optimiste - Sociable
Qiyama : Douceur***

Al Barr est celui qui apporte le réconfort à ceux qui souffrent, qui soulage les maux les plus terribles, qui allège les soucis les plus lourds. L'aptitude au bonheur est le lot d'Abd el Barr (*le serviteur du Bienfaisant*). Comme l'esprit du vin, à l'appel duquel il ne sait pas toujours résister, il enivre de sa bonne humeur tous ceux qui l'entourent. Il est toujours le premier à participer à une fête, entraînant par son dynamisme les plus réticents dans les rondes les plus échevelées. Sa nature expansive l'entraîne parfois à des excès de toute sorte : boissons, chère, luxure, et nombreux sont ceux qui désapprouvent son comportement hors normes. Il est vrai que les préceptes religieux et moraux sont pour lui lettres mortes et qu'il ne sait pas s'arrêter avant d'atteindre ses limites, qu'elles soient physiques ou intellectuelles. Ainsi se trouve-t-il en but à la vindicte de personnages puissants qui ne pardonnent pas le mauvais exemple qu'il peut donner à ses compagnons. Brimé, pourchassé, voir emprisonné, Abd el Barr n'est sauvé que par l'intervention propice de Compagnons, qui ont su voir en lui une recrue de choix pour les Batinis.

C'est ainsi que, au début plus par amitié que par conviction, il se trouve entraîné dans la compagnie des Ismaéliens. Mais rapidement, il sait trouver sa

voie dans la spiritualité proposée par ses nouveaux amis, appréciant l'esprit de groupe qui y règne et surtout la grande liberté morale qui est laissée à chacun.

**Zahir +1, Amour +2,
Livre -1, Vigueur +1**

LES POINTS LIBRES

Le joueur a à sa disposition 10 points à répartir librement entre ses différentes Aptitudes. Ces 10 points peuvent être inscrits sous forme de Bonus à n'importe quelle Aptitude de la feuille de personnage ou être utilisés pour acquérir des Aptitudes différentes, avec les restrictions suivantes :

- Une Aptitude ne peut recevoir un Bonus supérieur à +3, sauf si le dépassement est dû aux modificateurs introduits par les Archétypes.
- Il n'est pas possible de rajouter plus de 2 points au Bonus d'une Aptitude.
- Une Aptitude nouvelle coûte toujours 2 points et ne peut recevoir de Bonus. Un joueur qui choisit de prendre une nouvelle Aptitude l'inscrit sur sa feuille, mais n'y ajoute pas de Bonus. Le score de cette Aptitude sera celui de l'Attribut dont elle dépend.
- Un joueur peut choisir de noter dans ses Aptitudes un second métier, en sus de celui qu'il a choisi lors de son adolescence. Il inscrit alors ce second métier avec un modificateur de -1 et doit utiliser 3 points libres. Il ne peut ajouter aucun point supplémentaire à ce métier et ne peut en acquérir plus d'un de cette façon.

LE CHOIX DES HUMEURS

Les Archétypes choisis par le joueur sont accompagnés de trois Humeurs, que le joueur aura pris soin de noter dans la case prévue à cet effet. Parmi ces neuf Humeurs, le joueur va en choisir trois, qui seront les Humeurs dominantes du Compagnon, ses traits de personnalités les plus saillants. Puis il va répartir entre ces 3 Humeurs 18 points, avec un maximum de 10 et un minimum de 3.

Les Humeurs sont essentiellement une aide au joueur pour incarner le personnage. Elles définissent trois traits qu'il sera aisé de grossir en cours de partie pour les faire ressortir dans toutes les situations et ainsi rendre le personnage vivant et crédible. Le score dans les Humeurs pourra par ailleurs être utilisé par le maître en cas de conflit intérieur, lorsqu'une Humeur s'oppose à une Vertu et que le choix n'est pas évident pour le Compagnon. On pourra utiliser les mécanismes de l'Opposition Active ou de l'Opposition Passive pour résoudre ce type de dilemmes moraux.

LE CHOIX D'UNE VERTU

Parmi les trois Vertus que le Compagnon aura reçu en dot avec ses Archétypes, il devra en choisir une, qui sera sa Qiyama, c'est à dire la voie personnelle de la Résurrection et de la progression sur les chemins de l'Initiation Batini.

Le choix de cette Vertu revêt une grande importance puisqu'elle est à la base de la Hiérarchie des Vertus que devra appliquer le compagnon pour espérer progresser (cf Progression des Personnages).

LE PERSONNAGE SUR MESURE

Rien n'empêche le maître et le joueur de façonner les trois étapes d'un personnage selon les désirs particuliers du joueur.

Afin d'équilibrer ce personnage avec les autres voici les modificateurs génériques :

- Pour l'enfance : +1 dans un Attribut, +1 dans deux Aptitudes ou Caractéristiques, -1 dans deux Aptitudes ou Caractéristiques.

- Pour l'adolescence : +1 dans trois Aptitudes ou Caractéristiques, -1 dans deux Aptitudes ou Caractéristiques, +2 dans un métier.

- Pour l'âge adulte : +1 dans un Principe, +2 dans une Aptitude, +1 dans une Aptitude ou Caractéristique, -1 dans un Attribut.

LES SCORES GÉNÉRIQUES

Ce sont les scores auxquels doivent être appliqués les modificateurs :

Batin (Les trois Attributs et toutes les aptitudes qui en procèdent) : 3

Zahir (Les trois Attributs et toutes les aptitudes qui en procèdent) : 6

Baraka : Tirée à chaque aventure.

Toutes les vertus : 1.

Humeurs : A déterminer pendant la création.

LES PERSONNAGES D'ORIGINE NON-ARABE

Il se peut que votre Compagnon ne soit pas de langue arabe. Il peut par exemple être Turc mais aussi un poulain, un Franc ou un Grec converti à l'Islam pour diverses raisons. Si tel est le cas, votre Compagnon parlera sa langue maternelle avec aisance (le score sera noté comme une "langue étrangère" et dépendra du score de l'Attribut Le Métier) par contre votre Compagnon aura un malus de -2 dans l'Aptitude Langue et dans l'Aptitude Tradition.



Les aptitudes du monde

En dehors de la profession que chaque Compagnon aura choisie lors de la création du personnage et qui définit les compétences et connaissances professionnelles acquises par le Compagnon pendant sa jeunesse, chacun, au cours de sa vie, a l'occasion de glaner ici ou là des Aptitudes diverses et variées qui ne sont pas liées à une profession particulière. Ces Aptitudes sont regroupées, avec le métier, sous l'Attribut du Monde, du côté du Zahir.

Chacune de ces Aptitudes est décrite ci-dessous par un court paragraphe, avec parfois un exemple d'utilisation. Le maître et le joueur sont libres de définir d'autres Aptitudes qui ne seraient pas décrites ci-dessous. Rappelez-vous toutefois que nombre de connaissances et de compétences sont regroupées

dans les professions que peuvent choisir les Compagnons lors de la création du personnage et qu'il est inutile de multiplier les Aptitudes exotiques.

A la différence de *miles Christi*, une Aptitude qui n'est pas notée sur la feuille de personnage est considérée comme inconnue par le Compagnon. Le maître pourra accorder à celui-ci, en cas de besoin, d'utiliser une Aptitude, une Caractéristique ou un Attribut de substitution parmi celles existant sur la feuille de personnage, avec éventuellement un malus en fonction de la difficulté de l'action entreprise ou du problème posé.

Exemple : un Compagnon qui se trouverait en situation de combattre un adversaire sans posséder d'Aptitude d'Arme, utilisera sa Caractéristique de Souplesse ou de Force, avec un malus de -2 ou -3, au choix du maître.

C'est bien entendu le bon sens qui doit guider le maître lors du choix d'une Aptitude de substitution. Dans le cas de connaissances spécialisées, par exemple, il n'y a pas de substitution possible : on sait ou on ne sait pas parler une langue. On connaît l'astrologie ou on ne la connaît pas.

LES LANGUES ETRANGERES

L'arabe, parlé par les Compagnons, est la langue la plus couramment répandue dans tout l'Orient, depuis le Caire jusqu'au lointain Khorasan. Toutefois, un certain nombre d'autres langues sont parlées par divers peuples de la région.

Pour des raisons de simplification, des langues proches ont été regroupées sous une seule et même Aptitude :

- Le franc, comprenant l'oc, l'oïl, l'italien et l'espagnol
- Le germain, qui comprend aussi l'Anglais, le flamand et les divers dialectes scandinaves
- Le latin
- Le grec, parlé dans tout l'empire byzantin
- Le turc, parlé par les Turcs seljoukides et les Turcomans





De nombreuses autres langues sont parlées dans tout l'Orient, mais leur peu d'utilité ne justifie pas forcément le choix d'une Aptitude. Parmi ces langues, citons l'hébreu parlé par les Juifs, l'araméen parlé par certains peuples des Mont de Syrie et de Palestine, le kurde apparenté au persan, le copte parlé par les Ethiopiens et apparenté à l'Egyptien antique, et l'arménien.

En deçà d'un score de six, le Compagnon parle les langues mais ne peut les lire et encore moins les écrire. Au delà de huit il peut écrire dans une langue étrangère (il est évident que ce barème n'est pas celui à employer pour l'Aptitude de Langue qui correspond à la langue arabe).

LES ARMES

L'utilisation d'une arme n'est pas considérée comme une chose allant de soi pour un compagnon Batini. La possession d'une Aptitude d'arme dépendra donc des Archétypes choisis lors de la création, ou de l'éventuelle attribution de points libres dans une telle Aptitude. Un Compagnon désirant prendre une

Aptitude d'arme choisira parmi la liste ci-dessous. Cette liste indique les armes et techniques maîtrisées en fonction de l'arme choisie :

- **EPÉE** : permet d'utiliser une épée, une hache, une masse, et de manière générale toute arme qui se manie à une main et utilisée pour le corps-à-corps. Les Turcs utilisent plutôt des sabres effilés à un seul tranchant ou des masses, alors que les Arabes préfèrent des épées droites à deux tranchants. Cette Aptitude permet aussi d'utiliser un bouclier lorsque le Compagnon en dispose. L'utilisation de la hache est plutôt persane.

- **LANCE** : permet d'utiliser une lance, à une ou deux mains. Cette arme est surtout utilisée par les Bédouins et équipe bon nombre de milices citadines, eu égard à son faible coût, sa facilité d'utilisation et sa rapidité de fabrication. A une main, la lance peut être maniée conjointement à un bouclier. La lance est plus rarement utilisée montée que chez les chevaliers francs dont c'est l'arme favorite. Elle est parfois employée comme arme de jet.

- **ARC** : permet d'utiliser un arc ou une arbalète. Les nomades turcs et turcomans tirent à l'arc montés sur leurs chevaux, parfois même en pleine course. L'arbalète est beaucoup plus rarement employée, car

LE COMBAT

Il est évident, à la lumière de la création des personnages, que les Compagnons Batinis sont moins fréquemment des hommes de guerre que les frères du Temple qui, par définition, le sont tous. La conséquence logique en est que le combat est une chose plus rare pour les Batinis que pour les Templiers, et qu'il doit en être ainsi dans les scénarios. Le maître ne doit pas oublier que la civilisation orientale de l'époque des Croisades est beaucoup plus raffinée que sa contrepartie occidentale, et surtout beaucoup plus urbaine. Les villes de l'Orient, Damas, Bagdad, Al Fusât, ou même Byzance et Antioche, sont de grandes métropoles pour un croisé franc. La concentration d'une grande masse de gens dans une ville implique des modes de vie et de règlements des conflits basés sur le droit, et non sur la seule loi du plus fort. Cela ne signifie pas que les villes de Palestine et de Syrie soient des havres de calme et de paix, mais plus simplement, qu'il n'est pas bien vu de se promener armé de pied en cap, à moins que l'on fasse partie des forces de police ou de la milice. Et qu'il est encore moins bien accepté de sortir les armes pour le moindre prétexte.

elle est rare et donc cher. Mais Salah ad-Din dispose d'un corps d'arbalétriers.

- CORPS A CORPS : cette Aptitude générique regroupe la Lutte et l'utilisation de petites armes de poings, telles que la matraque ou le khanjar...

L'utilisation d'un bouclier en défense permet d'obtenir un bonus de +1 à la Défense, dans la mesure bien évidemment où le Compagnon sait s'en servir, c'est à dire qu'il dispose d'une aptitude d'Arme autorisant l'emploi d'un bouclier.

LA CHASSE

De même que chez les Francs, la chasse est le passe-temps favori de tous les grands seigneurs et guerriers sarrazins. Cette Aptitude permet de repérer et de suivre la piste d'un animal, de dresser, d'entretenir et d'utiliser aussi bien les chiens que les faucons, très appréciés par la noblesse.

Le maître pourra accorder des bonus ou des malus à l'utilisation de l'Aptitude de Chasse en fonction des conditions de celle-ci, de l'intelligence du gibier et de la familiarité du Compagnon avec celui-ci et le terrain.

LES ARMURES

Les Compagnons n'ont pas un équipement standardisé comme les frères du Temple. En outre, la diversité des influences au sein du Moyen-Orient donne accès à un très grand nombre d'armes et d'armures différentes.

Les combattants arabes portent volontiers un haubergeon, couvrant le torse, le bras, le ventre jusqu'à mi cuisses (protection de 5), mais cette armure coûteuse est réservée aux meilleurs combattants. Le haubert peut être intégré dans un manteau de coton d'apparence anodine, ce type d'armure s'appelant kazaghand.

L'armure la plus utilisée est composée de lamelles de fer assemblées les unes aux autres, portée sur un manteau de toile matelassée, un vêtement de cuir, ou même une cote de maille (protections de 3, 4 et 5).

L'EQUITATION

C'est la capacité à dresser, harnacher, soigner et monter convenablement un cheval ou un chameau. Elle n'est mise en pratique que lorsqu'un Compagnon désire faire accomplir à sa monture une action sortant de l'ordinaire : sauter un obstacle, maîtriser sa monture en mêlée, charger des animaux dangereux ou fantastiques, franchir des flammes...

Les animaux utilisés par les Sarrazins n'ont toutefois pas grand chose à voir avec les destriers des chevaliers francs. Les chevaux sont plutôt plus petits et plus rapides, plus nerveux aussi, surtout les chevaux des steppes utilisés par les Turcomans. Il n'est pas question pour un guerrier de charger à cheval à la manière d'un chevalier franc. En combat, le cheval est plutôt utilisé comme un moyen de transport, les soldats préférant combattre à pieds une fois arrivés au contact, ou comme moyen de harceler l'ennemi par des attaques brusques et répétées.

Le chameau se prête particulièrement mal à une utilisation en combat. C'est un animal rapide, endurant et plutôt calme, capable de supporter de lourdes charges et de longues étapes, mais qui supporte assez mal le bruit et la fureur des batailles. Les Bédouins l'utilisent pour arriver rapidement au contact de l'ennemi, préférant par la suite démonter pour combattre. Il est illusoire de vouloir faire charger un chameau.

A noter que les chameaux dégagent en permanence une odeur très forte qui n'est pas toujours appréciée par les chevaux.



PROGRESSION DES COMPAGNONS

Chaque Compagnon a inscrit au verso de sa feuille de personnage sept Vertus. Une de ces Vertus, la Qiyama, a été choisie par le Compagnon lors de la création du personnage, les six autres sont : l'Obéissance, la Fraternité, le Secret, la Vérité, la Justice et la Tempérance. Le score initial de chacune de ces Vertus est de 1. Cela ne signifie pas que les Compagnons n'ont pas pratiqué ces Vertus dans leur vie antérieure, mais simplement qu'il n'en ont pas encore fait la preuve en tant que Batinis.

Pour progresser, les Compagnons doivent se conformer à ces sept Vertus pour avancer dans les différentes étapes de l'initiation.

COMMENT PROGRESSER DANS LES VERTUS

En dessous de chacune des Vertus se trouvent trois petites cases qui servent à noter les différentes occasions où le Compagnon a fauté contre une de ses Vertus. A la fin du scénario, le maître, à l'occasion de la traditionnelle séance à laquelle participent les Compagnons, va attribuer à chacun des bonus et malus suivant leurs actions.

Un Compagnon qui a péché contre une Vertu devra griser une ou deux cases, selon la gravité de la faute. Symétriquement, un Compagnon qui a montré tout particulièrement une Vertu durant le scénario pourra dégriser une ou deux cases. C'est au maître qu'il appartient de tenir compte des actions de chacun, ce qui n'interdit pas aux autres Compagnons d'intervenir pour rappeler ses fautes à un Compagnon ou mieux encore louer ses vertus.

Une Vertu dont toutes les cases sont grisées baisse d'un point si le Compagnon doit griser une ou deux cases supplémentaires.

Une Vertu dont aucune case n'est grisée augmente d'un point lorsque le Compagnon doit dégriser une ou deux cases supplémentaires.

RÈGLES CONCERNANT L'ATTRIBUTION DES POINTS

La progression des personnages telle qu'elle était présentée dans les règles de base de *miles Christi* avait l'inconvénient d'être particulièrement laborieuse (en particulier pour les joueurs qui avaient courageusement choisis d'incarner des "mauvaises têtes"). Aussi nous avons choisi de vous présenter ici un nouveau système de progression qui peut être utilisé également si vous jouez des frères du Temple.

Il s'agit toujours de baser l'évolution des personnages sur leur comportement moral, mais en considérant que l'on tire aussi de l'expérience de ses échecs ou de ses erreurs.

En fait, c'est au maître à évaluer quels enseignements les Compagnons ou les frères tireront de chacune de leurs aventures, en sus de leur comportement personnel (ainsi le scénario "L'héritage de Sabba" présenté à la fin de ce livre octroie un point d'Obéissance à chacun des personnages).

AINSI, CHAQUE SCÉNARIO JOUÉ ACCORDE UN, DEUX OU TROIS POINTS À TOUS LES PERSONNAGES QUEL QU'AIT ÉTÉ LEUR COMPORTEMENT AU COURS DE L'AVENTURE.

ACCROÎTRE LE SCORE EN INITIÉ

Le score en Initié est égal au score le plus bas atteint dans les vertus que le Compagnon se doit de suivre étant donné son seuil d'initiation.

TABLEAU DES SEUILS ET DES VERTUS CORRESPONDANTES :

MUSTAJIB
MADHUN AKBAR
FIDAÏS
DAÏ MASHUR
DAÏ
HUJJA
BAB

QIYAMA
OBÉISSANCE
FRATERNITÉ
SECRET
VÉRITÉ
JUSTICE
TEMPÉRANCE

Pour passer d'un score en Initié de 1 à un score en Initié de 2, le Compagnon doit atteindre un score minimum de deux en Qiyama.

Pour passer d'un score en Initié de 2 à un score en Initié de 3, et passer du seuil de Mustajib au seuil de Mahdun Akbar, le Compagnon doit atteindre un score minimum de 3 dans les deux vertus suivantes : Qiyama et Obéissance.

Pour passer d'un score en Initié de 3 à un score en Initié de 4, le Compagnon doit atteindre un score minimum de 4 dans les deux vertus suivantes : Qiyama et Obéissance.

Pour passer d'un score en Initié de 4 à un score en Initié de 5, et passer du seuil de Mahdun Akbar au seuil de Fidaïs, le Compagnon doit atteindre un score minimum de 5 dans les trois vertus suivantes : Qiyama, Obéissance et Fraternité.

Pour passer d'un score en Initié de 5 à un score en Initié de 6, le Compagnon doit atteindre un score minimum de 6 dans les trois vertus suivantes : Qiyama, Obéissance et Fraternité.

Pour passer d'un score en Initié de 6 à un score en Initié de 7, et passer du seuil de Fidaïs au seuil de Daï Mahshur, le Compagnon doit atteindre un score minimum de 7 dans les quatre vertus suivantes : Qiyama, Obéissance, Fraternité et Secret.

Pour passer d'un score en Initié de 7 à un score en Initié de 8, le Compagnon doit atteindre un score minimum de 8 dans les quatre vertus suivantes : Qiyama, Obéissance, Fraternité et Secret.

Pour passer d'un score en Initié de 8 à un score en Initié de 9, et passer du seuil de Daï Mahshur au seuil de Daï, le Compagnon doit atteindre un score minimum de 9 dans les cinq vertus suivantes : Qiyama, Obéissance, Fraternité, Secret et Vérité.

Pour passer d'un score en Initié de 9 à un score en Initié de 10, le Compagnon doit atteindre un score minimum de 10 dans les cinq vertus suivantes : Qiyama, Obéissance, Fraternité, Secret et Vérité.

Pour passer d'un score en Initié de 10 à un score en Initié de 11, et passer du seuil de Daï Mahshur au seuil de Hujja, le Compagnon doit atteindre un score minimum de 11 dans les six vertus suivantes : Qiyama, Obéissance, Fraternité, Secret, Vérité et Justice.

Pour passer d'un score en Initié de 11 à un score en Initié de 12, le Compagnon doit atteindre un score minimum de 12 dans les six vertus suivantes : Qiyama, Obéissance, Fraternité, Secret, Vérité et Justice.

Pour passer d'un score en Initié de 12 à un score en Initié de 13, le Compagnon doit atteindre un score minimum de 13 dans les sept vertus suivantes : Qiyama, Obéissance, Fraternité, Secret, Vérité, Justice et Tempérance.

LES BONUS DE LA PROGRESSION

A chaque fois que le Compagnon progresse d'un point en Initié tout en restant au même seuil d'initiation (en fait quand il passe d'un score impair à un score pair), le Compagnon peut progresser d'un point dans un Attribut de son choix (en accord avec le maître).

A chaque fois que le Compagnon progresse d'un point en Initié tout en progressant d'un seuil d'initiation (en fait quand il passe d'un score pair à un score impair), le Compagnon peut progresser d'un point dans le Principe du Batin ou dans celui du Zahir (en accord avec le maître).

LE 13^{ÈME} DEGRÉ DE L'INITIATION

Le titre de Bab correspond à un tel degré d'Initiation et de compréhension mystique de la Création et de la Divinité, qu'il est quasiment impossible à atteindre. Un Compagnon qui parviendrait à atteindre ce niveau de connaissance serait immédiatement proclamé guide et chef de la confrérie, et retiré du jeu.

LA RÉGRESSION DU COMPAGNON

Il se peut qu'à force d'erreurs, un Compagnon doive baisser le score d'une des Vertus qu'il est sensé respecter en dessous de son score en Initié. Il doit alors baisser son score en Initié mais il reste au même seuil et conserve les bonus que lui avaient procuré la progression.

AL MARIFAH

LA CONNAISSANCE

Un des aspects de la quête initiatique des Batinis comprend l'étude de disciplines occultes que le Compagnon pourra être amené à employer au cours de ses missions.

Il existe trois Connaissances différentes :

Al Marifah al Malaïka : la Connaissance des Anges octroie la possibilité de prier pour demander leur aide et leur assistance.

Al Marifah al Gibria : la Connaissance des Chiffres permet d'intervenir sur le monde par l'intermédiaire des idées et des concepts.

Al Marifah Al Kimia : la Connaissance des Pouvoirs de la Matière permet de composer des Philtres, des Talismans ou des Sceaux par la voie alchimique.

La Connaissance n'est pas seulement un savoir théorique ou une aptitude technique. Elle est aussi le fruit de la progression initiatique des Compagnons et le reflet de leur proximité avec le Créateur. Si le Très Haut accorde aux Compagnons le pouvoir de modifier les lois qu'il a établies en ce monde ce n'est qu'en regard de l'intensité et de la nature de leur foi.

En fait, utiliser un des trois aspects d'Al Marifah fait intervenir trois notions : le Cœur (siège de la foi), Al Marifah (le degré de connaissance du Compagnon) et enfin le hasard.

Comme les prodiges ne peuvent être utilisés par les frères du Temple à l'encontre de leur engagement spirituel, l'utilisation d'Al Marifah est soumise à plusieurs restrictions :

Al Marifah ne peut être employée pour causer du tort à un Juste.

Al Marifah ne peut être employée futillement ou pour en tirer un bénéfice contraire à la piété (par vénalité, par orgueil, par méchanceté...etc.).

En fait la Connaissance ne peut être employée que pour la " bonne cause " qu'il appartient au maître de déterminer.

AL MARIFAH AL MALAÏKA

La Connaissance des Anges

Si le nombre d'anges est quasi infini, il existe un certain nombre d'anges ayant le pouvoir d'intervenir plus ou moins directement dans le monde afin de porter assistance aux croyants. Chacun de ces anges intervient d'une manière spécifique ou par rapport à un type de problème particulier. Ce " domaine d'action " de chaque ange est indiqué par la signification du prénom de celui-ci.

Chaque Compagnon connaît les prières qui permettent de demander l'aide d'un nombre d'anges égal à son score en Marifah al Malaïka.

L'ange qui porte secours à un Compagnon doit être considéré comme un Personnage non-joueur dont l'intervention dépendra des demandes et des besoins du Compagnon mais sera décidée par le maître. Si l'ange est doué d'intelligence et de foi, il est cependant dénué de personnalité. Il n'exprime pas d'émotions, il ne juge les humains que sur leur foi et il n'est sensible à rien d'autre qu'aux valeurs absolues du bien et du mal. Un ange ne porte jamais assistance à un serviteur du malin.

Enfin, un Compagnon ne peut pas faire appel à un ange plus d'une fois entre chaque prière conventionnelle (une fois entre l'aube et le zénith, une fois entre le zénith et le milieu de l'après midi, une fois entre le milieu de l'après-midi et le couchant, une fois entre le couchant et la prière de la nuit).

FONCTIONNEMENT DES PRIÈRES AUX ANGES

Le joueur qui décide de prier un ange dont il connaît le nom de lui demander son assistance doit en faire la demande au maître. La prière à un ange ne " coûte " rien. Par contre l'effet, c'est à dire l'intervention ou non de l'ange et la qualité de son assistance.

ce est conditionnée par un chiffre obtenu après l'addition suivante :

SCORE DU COMPAGNON EN AMOUR + SCORE EN MARIFAH AL MALAIKA + VALEUR D'UNE CARTE DE COEUR + ÉVENTUELLEMENT DES POINTS DE BARAKA.

Un ange n'intervient que si le joueur réunit un minimum de 13 points.

LE JEU D'UNE CARTE DE COEUR

Au cours de la partie le joueur peut mettre de côté des cartes de coeur de la même façon que les cartes sont mises de côté pour la réalisation des prodiges dans *miles Christi* (c'est à dire qu'au moment où il peut jouer une carte afin de résoudre une action quelconque, le joueur met de côté la carte de coeur qu'il compte utiliser pour al Marifah, puis il pioche une nouvelle carte, puis il joue une carte de son choix). Le



joueur peut mettre de côté jusqu'à trois cartes mais il n'en utilise qu'une par prière aux anges.

COMMENT SE MANIFESTENT LES ANGES ET COMMENT INTERVIENNENT-ILS ?

Plus la somme réunie par le joueur est élevée, plus l'intervention de l'ange sera efficace, et en général plus elle sera évidente et visible. Seul le maître décide de l'intervention de l'ange et de la nature qu'elle prend en se référant à la Table de la Connaissance. Le maître peut également considérer l'intérêt du scénario et le comportement des Compagnons pour déterminer la qualité de l'intervention angélique. Si un Compagnon a prié un ange d'intervenir pour une raison que le maître juge insuffisante ou mauvaise, il ne se passe rien et le joueur défausse la carte qu'il avait joué pour appeler l'ange.

Il se peut que le contexte d'une situation fasse qu'une aide très simple très ponctuelle puisse satisfaire pleinement les Compagnons. Dans ce cas le maître n'exigera pas un score élevé de la part du Compagnon qui implore l'intervention d'un ange.

EXEMPLE D'UTILISATION D'AL MARIFAH AL MALAIKA

Le Compagnon Abu Saïd a un score en Marifah al Malaïka égal à quatre. Il connaît donc le nom de quatre anges, parmi lesquels celui de Samir, le Compagnon des veillées qui apporte la Concorde et la paix. Au cours d'une aventure, les Compagnons sont confrontés à une foule qui semble décidée à attaquer un quartier de Juifs où les Compagnons se sont fait quelques alliés (voir le scénario " l'Héritage de Saba "). Alors que la foule en colère s'avance, Abu Saïd prie l'ange Samir d'intervenir.

Le Score en Marifah al Malaïka d'Abu Saïd est de quatre, son score en Amour est de sept, précédemment il a mis de côté le roi de Coeur, enfin il décide de dépenser un point de Baraka.

L'effet de l'intervention angélique est donc de quatre + sept + treize + un = vingt-cinq.

...Soudain, venant d'on ne sait où, un cavalier à l'air particulièrement noble fend la foule sur son magnifique destrier. Avec douceur, il s'adresse à la foule, leur rappelle le message d'amour de Jésus, rappelle l'approche de Pâques. Aussi incroyable que cela paraisse la foule écoute le chevalier, les gens se calment, semblent même regretter leur colère.

Lorsque la foule est apaisée, on aperçoit à peine la silhouette du chevalier qui s'éloigne sur son cheval.

LES DIFFÉRENTS ANGES

Plusieurs anges sont décrits ci-dessous. Le maître peut en ajouter s'il le désire (en s'inspirant de la signification de leur nom pour déterminer leur action). La description de leurs interventions n'est pas exhaustive, elle doit guider le maître dans son appréciation de l'intervention angélique.

Adib (cultivé, lettré) : Celui qui donne la compréhension et la Connaissance.

Adib est presque omniscient (presque car Dieu seul est Savant). Il peut apporter au Compagnon qui a imploré son aide n'importe quel type de renseignement dont il appartiendra au maître d'évaluer correctement la valeur.

En deçà de dix-sept points, Adib pourra divulguer au Compagnon le sens d'un texte rédigé dans une langue inconnue. Il pourra lui expliquer une circonstance ou une conversation que le Compagnon n'a pas su apprécier à sa juste valeur.

Entre dix-sept et vingt points, Adib peut indiquer au Compagnon l'emplacement exact d'un objet ou d'une personne situé dans un rayon d'une lieue.

Au delà de vingt-et-un, Adib peut révéler la pensée d'un être humain, la localisation d'une personne ou d'un objet lointain.

Au delà de vingt-six, Adib peut donner des renseignements complets et précis sur une personne, un lieu ou un parcours.

Amane (sécurité, invulnérabilité) : Celui qui protège, rend invulnérable.

Son action va d'un simple bonus pour la défense au cours d'un combat à son apparition pour protéger celui qui a imploré son aide.

Exemple : Un Compagnon, Selim, tente d'échapper à des ennemis qu'il ne parvient pas à distancer. Il implore l'aide d'Amane (le joueur ajoute à son score en Amour-trois, son score en Marifah Al Malaïka -quatre- et la valeur d'un sept de coeur qu'il avait mis de côté, ce qui fait un total de quatorze points). Le maître décide de l'intervention de l'Ange. Etant donné le faible score du joueur, cette intervention consiste en une simple brise qui efface les traces que laisse Selim derrière lui. Cette intervention va lui permettre de distancer ses poursuivants, mais sûrement pas de leur échapper.

Si le joueur avait rassemblé au moins trois points supplémentaires (en dépensant des points de Baraka ou en jouant une carte plus puissante que le sept) l'intervention d'Amane eut été plus conséquente. Un grand vent aurait pu lever un vaste nuage de sable et retarder sérieusement les poursuivants.

Assim (protecteur) : Celui qui préserve du mal.

Assim préserve autant de la maladie que de l'action du Sheïtan ou de l'un de ses serviteurs.

Un score inférieur à dix-sept points permettra seulement d'échapper à la maladie ou à la contagion pendant un laps de temps ne pouvant excéder une journée.

Un score compris entre dix-sept et vingt permet de guérir une personne atteinte d'une maladie bénigne ou de déceler la présence du malin. Un score supérieur permet de soigner une personne atteinte d'un mal sérieux, peut assainir un lieu insane (un marais, une ville contaminée ...etc.) mais aussi permet d'échapper à un envoûtement.

Un score supérieur à vingt-six guérit une personne d'une maladie grave ou protège d'un démon.

Balir (éloquence) : Celui qui donne l'éloquence.

Un score compris entre treize et vingt aura pour conséquence un bonus en éloquence et permettra au Compagnon qui a imploré l'ange de persuader une personne de faire quelque chose ou de prendre une décision dans la limite de sa survie, de sa sécurité ou de celle des siens.

Un score supérieur peut convaincre une personne de faire quelque chose à priori contraire à sa nature ou à ses intérêts.

Au delà de vingt-huit, Balir peut apparaître lui-même et persuader quiconque de faire une chose, même au péril de sa vie.

L'éloquence de Balir ne peut pas être employée pour convertir quelqu'un à la Foi des Batinis.

Chafi (guérisseur) : Celui qui guérit.

Comme Assim, Chafi peut guérir des maladies plus ou moins graves. Il peut aussi refermer les plaies et soigner des blessures plus ou moins importantes (voir les Bonus de la Table de la Connaissance).

En deçà d'un score de vingt, l'aide de Chafi ne se traduira que par la récupération de quelques points de Vigueur perdus par un Compagnon, ces points

s'ajouteront bien sûr à ceux récupérés suite à l'intervention d'un médecin.

Un score supérieur à vingt-cinq peut impliquer l'intervention de Chafi sous la forme d'un vieux médecin particulièrement habile et capable de restituer à un blessé grave toute sa vigueur initiale. L'intervention de Chafi peut toujours être répartie entre plusieurs blessés, il revient alors au maître d'équilibrer l'effet selon le nombre de personnes qui en bénéficient.

Un score supérieur à vingt-huit peut impliquer la guérison miraculeuse d'une personne blessée mortellement (une personne dont le score en Vigueur vient de descendre à zéro ou à moins un). Cette guérison n'est pas une résurrection.

Faïssal (juge) : Celui qui arbitre et qui juge.

En deçà d'un score de vingt, Faïssal peut aider les Compagnons à prendre une bonne décision à établir un jugement juste. Si le score est inférieur à dix-sept son aide ne sera pas plus qu'un indice ou une précision apportée aux joueurs par le maître.

Au delà d'un score de vingt-six, l'ange peut également intercéder en faveur des Compagnons si ceux-ci sont en conflit avec quelqu'un ou sont accusés d'un crime qu'ils n'ont pas commis. Il prend alors l'apparence d'un docte vieillard ou d'un imam à l'allure particulièrement pieuse.

Houssam (sabre) : Celui qui porte assistance aux combattants.

L'aide d'Houssam peut se manifester par un bonus au combat plus ou moins important et plus ou moins durable (voir la Table de la Connaissance). Au delà d'un score de vingt-cinq, Houssam peut se manifester sous une forme humaine ou angélique et porter assistance aux Compagnons le temps d'un combat. Tous ses coups portent et il n'est jamais blessé, il ne peut s'attaquer à un Juste. Si en dépit de son intervention les Compagnons perdent leur combat, Houssam s'en va à cheval sans que quiconque ne puisse le retenir.

Oukkach (drapeau) : Celui qui rallie, qui galvanise.

L'intervention peut consister en un simple bonus à l'initiative pour un groupe plus ou moins important de personnes (voir la Table de la Connaissance). A ce bonus à l'initiative peut s'ajouter un bonus à l'attaque pour le premier tour de combat. Oukkach peut également apparaître sous la forme d'un noble guerrier et transformer une bande de paysans quelconque en une troupe fanatique.

Rafid (aide) : Celui qui porte secours.

Rafid est le plus polyvalent des anges. Le maître devrait toujours bien apprécier l'intervention de cet ange et la limiter à un secours. Il peut tirer les Compagnons d'un Combat mal engagé, mais il ne peut leur assurer la victoire. Si les Compagnons sont jetés en prison, il peut les aider à s'enfuir, mais il est peu probable qu'il les fasse gracier...

Rami (tireur, archer) : Celui qui donne la précision au tir.

L'aide de Rami peut se manifester par un simple bonus au tir ou (score entre treize et vingt) par une cadence de tir hors du commun ou par un tir qui fait mouche (entre vingt et un et vingt-quatre) ou par son apparition et le tir d'une flèche capable de parcourir une distance infinie.

Samir (compagnon des veillées) : Celui qui apporte la concorde et apaise les esprits.

Samir peut aider un Compagnon à se faire accepter par un groupe de personne, à se faire apprécier, il peut transformer une atmosphère plus ou moins suspicieuse en un climat d'amitié et de joie.

Entre treize et dix-sept points, Samir inspirera au Compagnon qui l'a imploré les histoires et les bons mots qui lui permettront de gagner l'amitié d'un groupe qui ne lui était pas franchement hostile.



Entre dix-sept et vingt, le Compagnon pourra briller au sein d'une assemblée et transformer l'inimicé en bienveillance.

Au delà de vingt et un l'hostilité d'un groupe peut être apaisée.

Au delà de vingt-six la haine peut devenir amitié.

A partir de vingt-cinq, il se peut que Samir apparaisse sous la forme d'un voyageur ou d'un pèlerin affable et sympathique.

Zabr (force) : Celui qui donne la force.

L'intervention de Zabr peut se manifester par un bonus en Force plus ou moins important selon le score du Compagnon (voir la Table de la Connaissance). Elle peut aussi prendre la forme de l'arrivée d'un homme très fort qui prête assistance aux Compagnons...

AL MARIFAH AL GIBRIA

La Connaissance des Chiffres

LA THÉORIE

Les Chiffres sont l'expression abstraite des concepts sur lesquels reposent l'harmonie et l'existence de la Création. Par l'étude et par une exigeante discipline mystique, le Compagnon peut avoir accès à la Connaissance absolue des chiffres et de leur pouvoir créateur. Il peut dès lors utiliser cette Connaissance pour modifier la création et matérialiser des idées.

Avant chaque départ en mission, le Compagnon passe une nuit dans le jardin des mille et une félicités (voir plus loin) durant laquelle il s'abandonne à l'extase mystique et obtient pour un certain temps la Connaissance absolue de certains chiffres. Au cours de sa mission, le Compagnon pourra évoquer les concepts créateurs dont il a acquis la Connaissance afin d'intervenir dans l'oeuvre divine. Utiliser la Connaissance des Chiffres ne peut se faire qu'avec



l'accord du Créateur et reste soumis à toute les conditions de réalisation énoncées plus haut et à la décision du maître.

Utiliser Al Marifah al Gibria ne nécessite aucune manipulation, ni aucun rituel, cela n'exige qu'un léger effort de concentration du Compagnon.

LA PRATIQUE

Les concepts qui régissent la création sont répartis en deux catégories : les Domaines et les Energies. Chacun de ces Domaines ou de ces Energies s'exprime à travers un chiffre.

DOMAINES :

- 1 Iblis, le Sheïtan et tous ses serviteurs démons et afrits. (La plupart des exégètes rapportent le un à Dieu, mais les Batinis considèrent ce fait comme une hérésie ignoble).
- 2 L'esprit, c'est à dire ce qui régit les facultés intellectuelles de l'être humain.
- 3 L'âme, ce qui régit les passions de l'être humain.
- 4 Le corps humain.
- 5 La nature : toutes les animaux et les végétaux, l'homme excepté.
- 6 Le corps du monde : toutes les substances minérales.
- 7 Les sphères célestes : les astres et les phénomènes météorologiques.
- 8 Les quatre éléments : l'eau, la terre, l'air et le feu dans leur pure expression.
- 9 Les objets créés par l'homme.

ENERGIES :

- 1 Créer, invoquer
- 2 Comprendre
- 3 Connaître
- 4 Renforcer
- 5 Guérir, apaiser
- 6 Modifier, transformer
- 7 Dominer
- 8 Affaiblir
- 9 Détruire, tuer

Au début de chaque partie, le joueur retire de son paquet les cartes de pique et de trèfle dont la valeur est comprise entre 1 et 9. Ces deux couleurs représentent respectivement les Domaines et les Energies, il en fait deux piles séparées dont il bat les cartes. Il pioche ensuite un nombre de cartes égal à son score en Marifah al Gibria, en choisissant au fur et à mesure dans quelle pile de cartes il souhaite piocher (ex : avec 3 points, 1 Domaine et 2 Energies ou 2

Domaines et 1 Energie). A chaque fois que le joueur pioche une carte, il souligne sur sa feuille de personnage les Energies ou les Domaines dont le Compagnon a la connaissance pour la durée de sa mission.

Cette pioche représente sa nuit d'extase mystique au jardin des félicités.

Les cartes que le joueur a pioché sont remises dans le paquet avant le début de la mission.

Pour que le Compagnon puisse utiliser la Connaissance des Chiffres, il suffit au joueur de combiner un Domaine et une Energie afin d'obtenir un effet qui puisse lui être utile.

Par exemple, un Compagnon attaqué par une bête féroce peut tenter de l'apaiser s'il a souligné sur sa feuille le cinq de pique et le cinq de trèfle qui lui permettent d'évoquer les concepts créateurs de la Nature et de l'apaisement.

LE JEU D'UNE CARTE DE TRÈFLE OU DE PIQUE

Au cours de la partie le joueur peut mettre de côté des cartes de trèfle ou de pique de la même façon que les cartes sont mises de côté pour la réalisation des prodiges dans *miles Christi* (c'est à dire qu'au moment où il peut jouer une carte afin de résoudre une action quelconque, le joueur met de côté la carte de trèfle ou de pique qu'il compte utiliser pour al Marifah al Gibria, puis il pioche une nouvelle carte, puis il joue une carte de son choix). Ces cartes mises de côté vont servir à déterminer la puissance de l'évocation. Le joueur peut mettre de côté jusqu'à trois cartes mais il n'en utilise qu'une par évocation.

L'EFFET DE L'UTILISATION DE LA CONNAISSANCE DES CHIFFRES

Lorsqu'un Compagnon désire utiliser la Connaissance des Chiffres et évoquer les concepts créateurs, il expose au maître le type d'effet qu'il souhaite obtenir selon les Domaines et Energies qu'il connaît (c'est à dire selon les cartes de pique et de trèfles qu'il a piochées au début de l'aventure). C'est alors au maître d'estimer le seuil de difficulté de l'effet désiré en se référant à la table la Connaissance. Le joueur joue alors une des cartes qu'il a mises de côté, cette carte servira à déterminer la puissance de son évocation.

L'effet de l'évocation des concepts créateurs sera calculé comme suit :

SCORE DU COMPAGNON EN MARIFAH AL GIBRIA + SCORE EN CACHÉ + VALEUR DE LA CARTE DE TRÈFLE OU DE PIQUE MISE DE COTÉ + ÉVENTUELLEMENT DES POINTS DE BARAKA.

Selon le score obtenu l'effet sera plus ou moins efficace, plus ou moins durable.. etc.

Un Compagnon ne peut utiliser la Connaissance des Chiffres plus d'une fois entre chaque prière conventionnelle (une fois entre l'aube et le zénith, une fois entre le zénith et le milieu de l'après midi, une fois entre le milieu de l'après-midi et le couchant, une fois entre le couchant et la prière de la nuit).

UN CAS PARTICULIER : L'OPPOSITION ACTIVE

Certaines utilisations de la Connaissance des Chiffres entraînent une opposition entre le Compagnon et un être qui serait l'objet de l'évocation du Compagnon. Ainsi lorsqu'un Compagnon veut affaiblir, dominer, transformer, ou détruire le corps, l'esprit ou l'âme d'un personnage, il y a de fortes chances pour que ce personnage s'oppose à la volonté du Compagnon.

Le score normal à effectuer par un Compagnon pour agir sur une tierce personne est de dix-sept (le seuil qui permet de modifier la réalité pour une journée), à ce seuil le maître ajoutera un niveau de résistance, variable selon les personnages et selon les effets souhaités par le Compagnon. La plupart des personnes n'auront qu'une résistance Assez faible ou Moyenne, mais ce niveau de difficulté augmentera si le Compagnon veut forcer la personne à une chose contre sa nature, contre ses désirs, voire contre elle-même.

EXEMPLE D'UTILISATION DE MARIFAH AL GIBRIA

Au cours d'une mission, les Compagnons se sont emparés d'un de leurs ennemis. Ils aimeraient le faire parler afin de connaître le nom du chef de leurs adversaires, mais leur prisonnier s'y refuse. Ne pouvant garder leur prisonnier très longtemps, un Compagnon suggère qu'on le torture. Cela répugne les Compagnons mais ils n'ont pas d'autre solution.

Alors qu'un Compagnon commence à brûler sur une flamme la lame de son poignard, le Compagnon Abu Saïd décide d'avoir recours à al Marifah al



Gibria. Avant que la partie ne commence, il a tiré entre autres cartes le trois de pique ainsi que le quatre de trèfle. Il connaît donc le Domaine de l'âme qui régit les passions humaines, ainsi que l'Energie qui permet de renforcer.

Il peut donc tenter de renforcer la peur de leur prisonnier devant la torture.

Son score en Marifah al Gibria est de quatre, son score en caché est de

quatre, il a mis de côté le valet de pique, il peut donc obtenir un effet d'une valeur de : quatre + quatre + onze, soit dix-neuf.

Le seuil 17-20 permet au Compagnon de transformer la réalité de façon limitée. La chose affectée ne peut pas être plus grosse qu'un cété et l'effet cessera dès le lever ou le coucher du soleil. La transformation ne peut avoir pour résultat un chose ou un phénomène défiant la normalité. Le prisonnier n'est pas plus gros qu'une Baleine et l'augmentation de sa peur ne défie pas la normalité (il est tout à fait normal d'être terrorisé par la torture), enfin le maître estime que la résistance du prisonnier est Faible (3 points), $17 + 3 = 20$, il manque un point à Abu Saïd pour renforcer la frayeur de son prisonnier au delà de sa résistance. Le Compagnon peut dépenser un point de Baraka afin que sa tentative soit fructueuse...

Avant même qu'un des Compagnons n'ait posé une lame chauffée à blanc sur ses chairs, le prisonnier semble soudain terriblement effrayé, il supplie les Compagnons de ne pas le torturer et commence à leur révéler ce qu'ils désiraient savoir.



AL MARIFAH AL KIMIA

La Connaissance Alchimique

LA THÉORIE

Certaines substances de la Création recèlent des secrets dont la puissance est la preuve indiscutable de la grandeur du Créateur. Ces substances sont appelées alchimiques. Chaque substance alchimique a différents pouvoirs et différentes propriétés qui transpa-

raissent plus ou moins dans la symbolique liée à la matière. Au cours de son initiation, le Compagnon apprend à extraire des substances alchimiques leur puissance et leurs propriétés pour les recueillir dans des objets alchimiques : Philtres, Talismans et Sceaux.

Les opérations par lesquelles le Compagnon recueille les vertus des substances sont de nature physique et spirituelle. La complexité de l'opération varie selon les substances alchimiques et la capacité du Compagnon à la réaliser dépend de sa Connaissance (c'est à dire de son score en Marifah al Kimia). La puissance de l'objet alchimique dépend de la qualité de l'opération alchimique, c'est à dire principalement de la Connaissance du Compagnon (Al Marifah al Kimia) et de son Coeur (son score en Révélé).

LES OBJETS ALCHEMIQUES (PHILTRES, TALISMANS ET SCEAUX)

Sont appelés Philtres les potions, les poudres et autres décoctions que le Compagnon peut réaliser en une nuit ou une journée de travail alchimique. Leur usage est unique et le Compagnon ne peut jamais réaliser plus d'une dose au cours de la même opération. Si un Compagnon passe une nuit à composer un Philtre alchimique, il subira le lendemain un malus de deux points sur toutes ses actions dépendant du Zahir.

La composition de Philtres ne requiert pas de matériel très compliqué et peut par conséquent être effectuée au cours d'un simple campement. Seul un feu et un minimum de deux récipients sont nécessaires.

Quand un Compagnon concocte un Philtre, il doit en préciser la nature : une poudre n'a d'effet que lorsqu'elle est jetée (sur une personne, un objet, dans l'air..etc). Une potion doit être avalée, un baume étalé et un encens inhalé.

Les Talismans sont de petits objets que le Compagnon garde sur lui, en pendentif, dans un pli de sa ceinture ou encore sous son turban. Si un Talisman n'est pas porté il ne peut être efficace. Les Talismans sont à usage unique, mais à la différence des Philtres leur utilisation est automatique. Ainsi un Talisman qui protège des afrits entrera en action dès que le Compagnon qui le porte sera menacé par un afrit.

La réalisation d'un Talisman requiert deux jours (ou deux nuits, ou un jour plus une nuit) de travail. C'est

une opération plus complexe que la composition d'un Philtre et elle nécessite un lieu adapté, une cuisine très équipée (telle que celle d'une maison riche) peut être utilisée pour réaliser un Talisman.

Les Sceaux sont à l'instar des Talismans, de petits objets (anneaux, pendentifs, bracelets.. etc.) qu'une personne doit porter sur elle afin de profiter de ses vertus. Mais à la différence des autres fabrications alchimiques la durée d'efficacité du Sceau est déterminée par le maître lors de sa création. Pour que le Sceau soit Éternel, il faut que le Compagnon atteigne au moins un score de 33 lors de sa fabrication (voir la table de la Connaissance), sinon le Sceau se comportera comme un simple Talisman. Une opération magique ou alchimique ou encore divine peut normalement briser un Sceau.

La fabrication d'un Sceau est très longue et très difficile, elle prend environ un mois et nécessite l'utilisation d'un laboratoire alchimique complet, elle ne peut donc être réalisée qu'hors aventure.

LA PRATIQUE

La Connaissance des substances alchimiques

Il est plus ou moins difficile de révéler les vertus des substances alchimiques. La liste qui suit est une classification de substances alchimiques avec les vertus qu'on leur reconnaît. Un seuil de difficulté est donné pour chaque substance alchimique. Si le niveau du Compagnon en Marifah al Kimia est égal ou supérieur au seuil de difficulté d'une substance alchimique, il a accès à la Connaissance de cette substance et est capable d'en révéler les vertus.

Pour chaque substance alchimique est également précisé un degré de rareté qui indique les difficultés que peuvent avoir les Compagnons à se la procurer.

Un Compagnon devrait pouvoir se procurer très facilement une substance " commune ".

Les substances " rares " sont souvent difficiles à trouver mais les Batinis en possèdent en quantité nécessaires à leur exploitation alchimique. En dehors des forteresses, les Compagnons peuvent parfois trouver ces substances dans les bazars de certaines grandes cités.

Par contre, les Batinis ne mettent normalement pas à la disposition des Compagnons les substances " précieuses ", souvent très coûteuses. S'en procurer sera

pour les Compagnons l'objet sinon d'aventures, en tout cas de péripéties.

Enfin, la nature de chaque substance est précisée : minérale, métallique végétale, animale ou Catalyseur. Si un Compagnon a tout intérêt à utiliser plusieurs substances pour la réalisation d'un objet alchimique, IL NE PEUT PAS UTILISER DEUX SUBSTANCES DE MÊME NATURE AU COURS DE LA FABRICATION D'UN MÊME OBJET.

Les substances alchimiques d'origine minérale et leurs vertus

L'HÉMATITE. Seuil de difficulté : 1, substance rare. L'hématite est un antipoison puissant.

L'ÉMERAUDE. Seuil de difficulté : 3, substance précieuse. L'Émeraude est le plus efficace des antivenins connus. Elle permet également de dominer ou de contrôler les reptiles venimeux.

L'ONYX. Seuil de difficulté : 5, substance rare. L'onyx noir est symbole de tristesse, apathie et mélancolie.

LES PERLES. Seuil de difficulté : 5, substance précieuse. Les perles sont symbole de pureté et d'incorruptibilité, elles ont également de puissantes vertus médicinales. (Les perles sont d'origine animale mais alchimiquement elles se comportent comme des pierres précieuses).

Les substances alchimiques métalliques et leurs vertus

L'ARGENT. Seuil de difficulté : 2, substance commune. Utilisé comme base d'un Philtre, l'argent est un puissant guérisseur, comme Talisman ou comme Sceau il protège également de nombreuses maladies et infections.

LE FER. Seuil de difficulté : 3, substance commune. Le fer peut être employé pour la fabrication de Sceaux et de Talismans de protection.

LE PLOMB. Seuil de difficulté : 4, substance commune. Le plomb peut être utilisé pour des rituels de divination, il protège également des influences magiques malfaisantes et des enchantements.

L'OR. Seuil de difficulté : 6, substance rare. L'or est symbole de richesse au propre et au figuré. Ainsi un Sceau fait d'or peut apporter la fortune ou au contraire la pauvreté à la personne qui le porte, par contre

un Philtre à base d'or peut révéler la nature de la foi d'une personne (c'est à dire la richesse de son coeur).

Les substances alchimiques d'origine végétale et leurs vertus

L'AMANDE. Seuil de difficulté : 5, substance commune. L'amande est symbole de douceur et de féminité. Elle peut également favoriser la fécondité féminine (et, par extension la fécondité des mammifères femelles et des cultures).

LE SAFRAN. Seuil de difficulté : 6, substance commune. Outre ses vertus culinaires, cette épice recèle l'essence de la pureté et de l'innocence.

LA MYRRHE. Seuil de difficulté : 7, substance commune. La myrrhe, anticipation des parfums du paradis, a des vertus purificatrices puissantes. Elle est aussi symbole de séduction.

L'AIL, L'OIGNON. Seuil de difficulté : 9, substance commune. Au contraire de leur propriétés gustatives, ces deux légumes ont des vertus alchimiques très négatives car ils symbolisent l'isolement et le discrédit. Un Philtre à base d'ail ou d'oignon administré à une personne jettera le discrédit sur elle, en fera l'objet de ragots, la rendra antipathique...

LE LAURIER ROSE. Seuil de difficulté : 9, substance commune. Le laurier rose est symbole de douleur, un Philtre à base de laurier (par exemple un extrait de laurier badigeonné sur la pointe d'une flèche) peut causer à la personne à qui il est administré la plus cuisante des douleurs. Mais le laurier peut également être utilisé pour atténuer la douleur.

LE PALMIER. Seuil de difficulté : 10, substance commune. Le palmier est un symbole de triomphe et de victoire (les Potions à base de palmier encouragent les guerriers et les rendent plus combattifs)

Les substances alchimiques animales et leurs vertus

Deux facteurs entrent en considération en ce qui concerne les vertus alchimiques d'un produit d'origine animale : sa nature (organe ou partie du corps) et l'animal dont il provient.

Le degré de rareté tient compte de la possibilité de conserver certains organes (poils, cornes, sabots...) et pas d'autres.

En sus des créatures citées ci-dessous, le maître devra considérer que les organes de toutes les créatures merveilleuses ont des propriétés alchimiques qu'il lui appartiendra de déterminer. L'utilisation d'organes humains est absolument interdite.

Liste des organes animaux pouvant avoir des vertus alchimiques.

LA PEAU DE GAZELLE. Seuil de difficulté : 4, substance rare. Protection contre la magie.

LES CORNES DE GAZELLE. Seuil de difficulté : 2, substance rare. Fertilité féminine et séduction.

LES SABOTS DE GAZELLE. Seuil de difficulté : 6, substance rare. Rapidité, vitesse.

LE COEUR DE GAZELLE. Seuil de difficulté : 9, substance rare. Passion amoureuse.

LES SABOTS D'ÂNE. Seuil de difficulté : 4, substance commune. Fornication, concupiscence.

LES POILS D'ÂNE. Seuil de difficulté : 2, substance commune. Malchance.

LES POILS DE GAZELLE. Seuil de difficulté : 5, substance rare. Séduction, douceur.

LE FOIE DE TAUREAU. Seuil de difficulté : 7, substance commune. Endurance, résistance.

LE COEUR DE LION. Seuil de difficulté : 8, substance rare. Courage, vaillance.

LA PEAU D'OGRESSE. Seuil de difficulté : 3, substance précieuse. Protection contre la peur.

LES POILS D'OGRESSE. Seuil de difficulté : 2, substance précieuse. Frayeur.

LES PLUMES DE HUPPE. Seuil de difficulté : 5, substance précieuse. Clairvoyance, intuition.

LE SANG DE TAUREAU. Seuil de difficulté : 3, substance commune. Puissance Vitale (Vigueur) en bonus ou en malus.

LES VISCÈRES DE SCORPION. Seuil de difficulté : 5, substance rare. Protection contre la magie.

LE SANG DE PAON. Seuil de difficulté : 8, substance précieuse. Dans l'idéal le sang de paon procure l'immortalité. Plus souvent il sauve les blessés graves.

LES PLUMES DE PAON. Seuil de difficulté : 6, substance rare. Identification du bien et du mal.

LES POILS DE CHACAL. Seuil de difficulté : 6, substance rare. Illusions visuelles, mirages.

LES AILES DE MOUCHES. Seuil de difficulté : 6, substance commune. Chance ou malchance.

LES PLUMES DE CORBEAU. Seuil de difficulté : 10, substance commune. Préviation des malheurs.

LA PEAU DE SERPENT. Seuil de difficulté : 11, substance commune. Modification de son apparence, invisibilité.

LA TOISON DE LION. Seuil de difficulté : 5, substance rare. Protection contre les coups et les blessures.

LES CORNES ET SABOTS DE TAUREAU. Seuil de difficulté : 5, substance commune. Puissance et force.

Les Catalyseurs alchimiques

Les Catalyseurs alchimiques sont des dons divins, des substances particulièrement bénéfiques dont l'utilisation au sein de l'opération alchimique permet d'augmenter la puissance des Philtres, Talismans ou Sceaux réalisés par le Compagnon. Chaque Catalyseur agit sur différents types d'opérations alchimiques. Un Catalyseur ne peut être employé seul.

LE MIEL. Seuil de difficulté : 1, rituels pour entraîner la prospérité, l'abondance, rituels d'amour ou de séduction, rituels de connaissance.

LE PAIN. Seuil de difficulté : 2, rituels d'amitié, de paix, d'union entre les hommes (amoureuse, amicale, politique)

LE SEL. Seuil de difficulté : 2, rituels d'assistance à une tierce personne

L'EAU. Seuil de difficulté : 4, rituels de protection ou de guérison.

L'OLIVE. Seuil de difficulté : 3, rituels de présage, rituels d'apaisement.

LIMITATION DU NOMBRE DES OBJETS ALCHEMIQUES

Chaque Compagnon peut fabriquer un nombre d'objets alchimiques égal à son score en Initiation. Pour chaque objet qu'il désirera fabriquer en sus, le joueur devra ôter une figure de son paquet de carte. Dès que le Philtre ou le Talisman est employé et donc hors d'usage, le Compagnon peut fabriquer un nouvel objet alchimique à moins que le joueur ne choisisse de remettre dans son paquet la figure qu'il en avait retiré (si tel est le cas il doit bien sûr battre son paquet). Si le joueur a choisi de fabriquer un Sceau, il ne remettra la figure dans le paquet qu'en cas de destruction du Sceau.

Le maître devra veiller à ce que chaque Compagnon désirant réaliser des opérations alchimiques en cours d'aventure n'emmène pas le contenu d'un laboratoire alchimique sur son dos !

LA FABRICATION

Lorsqu'un joueur désire fabriquer un objet alchimique, avant ou pendant une aventure, il indique au maître les effets précis qu'il souhaite obtenir pour cet objet, selon les substances alchimiques qu'il emploie. Si un Compagnon peut employer plus d'une substance alchimique ayant le même type de vertus mais de nature différente (minérale, métallique, végétale animale ou catalyseur), l'objet n'en sera que plus puissant.

La puissance et l'effet précis de l'objet sont déterminés au cours de la création.

Pour déterminer l'efficacité de l'objet, le joueur jouera une des cartes qu'il a en main (et pas une carte mise de côté), la valeur de cette carte indiquera la qualité de l'opération alchimique. Si l'objet alchimique est fabriqué en dehors d'une mission, le joueur se constituera une main de trois cartes avant que la partie ne commence et en choisira une. Ensuite le Compagnon calcule l'effet de l'objet comme suit :

SCORE EN MARIFAH AL KIMIA +
SCORE EN RÉVÉLÉ + VALEUR DE LA
CARTE JOUÉE + UN POINT PAR SUB-
STANCE UTILISÉE EN SUS DE LA PRE-



MIÈRE + ÉVENTUELLEMENT DES POINTS DE BARAKA.

C'est alors au maître d'évaluer la puissance de l'effet que le joueur pourra obtenir en fonction de la Table de la Connaissance. Plus le Domaine d'action de l'objet alchimique est vaste, plus l'objet est difficile à réaliser.

Si le joueur a déterminé un type d'effet impliquant au minimum un score supérieur au score effectivement obtenu, l'objet sera moins puissant voire inefficace. Le maître peut cependant en décider autrement et assigner à l'objet un effet autre que celui prévu par le joueur, en fonction des substances alchimiques qui composent l'objet et du score obtenu.

EXEMPLES D'UTILISATION D'AL MARIFAH AL KIMIA

Abu Saïd, dont le score en Initié est de un, a choisi de ne pas emporter d'objet alchimique avec lui pour en réaliser un si le besoin s'en fait sentir pendant la mission.

Au cours de la mission, un Compagnon est très gravement blessé. Grâce aux bons soins d'un Compagnon qui connaît les arts de la médecine, le Compagnon blessé est maintenu en vie, mais il n'a plus qu'un seul point de Vigueur. Abu Saïd décide de tenter la réalisation d'un Philtre guérisseur.

Son score en Marifah al Kimia est de trois. Il connaît donc plusieurs substances appropriées à la guérison d'un blessé : l'argent, le sang de taureau ainsi que l'eau, ces trois substances sont de nature différentes et peuvent donc être employées ensemble. Les Compagnons passent une partie de la journée à se procurer ces ingrédients (que l'on peut trouver au souk des joailliers et orfèvres ainsi qu'au souk des bouchers). Abu Saïd passe ensuite la nuit à composer son Philtre.

Le score d'Abu Saïd en Révélé est de quatre, il a utilisé trois substances de nature différentes et il a en main un dix. Le score qu'il peut obtenir est de trois (Marifah al Kimia) + quatre (score en Révélé) + deux (deux substances supplémentaires) + dix (carte jouée), soit dix neuf. Au matin, le Compagnon blessé peut boire le Philtre qu'a composé Abu Saïd et regagner instantanément trois points sur l'échelle de Vigueur, ce qui l'amène à quatre. Il est encore un peu faible mais parfaitement capable de se déplacer et de continuer la mission.

Abu Amine désire réaliser un Talisman qui portera la poisse à celui qui le porte. Son Score en Marifah al Kimia est de neuf : il connaît donc l'onix qui rend mélancolique, l'aïl qui engendre discrédit et isolement, ainsi que les ailes de mouches qui peuvent signifier la malchance. Tous ces éléments ont des vertus qui se recoupent sans être exactement identiques. Le maître demande alors à Abu Amine si il désire que son Talisman ait un effet très générique. Abu Amine préfère un effet précis qu'il décrit ainsi " la personne qui le portera sera plongée dans la plus triste mélancolie et en conséquence s'attirera l'inimitié de tout le monde, ce qui n'est vraiment pas de chance ". Le maître accepte cette description. Abu Amine joue alors une carte et calcule le score qu'il obtient : 9 (Score en Marifah al Kimia) + 6 (Score en Révélé) + 2 (deux substances supplémentaires) + 6 (la valeur de la carte jouée) = 23. Le seuil de 21 permet de modifier les apparences de la réalité pour un mois. Le maître estime donc que si le Compagnon s'arrange pour faire porter le Talisman fabriqué par une personne, cette dernière aura un air sombre qui lui attirera l'inimitié de tous (malus en Figure, difficulté à convaincre..etc) jusqu'à l'apparition de la nouvelle lune.

Idris désire fabriquer un Sceau qui le protégera des coups. Son Score en Marifah al Kimia est de sept. Il connaît donc diverses substances ayant des vertus protectrices : la toison de lion, l'eau et le fer.

Le Score de Idris en Révélé est de six. A moins de jouer une très bonne carte et de dépenser de nombreux points de Baraka, Idris n'a que peu de chances d'atteindre un Score supérieur à 33.

Mais Idris a de la chance, il joue un Roi qu'il avait en main. Il peut donc atteindre un score de 6 + 7 + 13 + 2 (deux substances supplémentaires) = 28, il lui manque donc 6 points pour atteindre 33. Idris a justement six points de Baraka qu'il choisit de dépenser afin de réaliser son Sceau qui le protégera éternellement de deux points de blessures (en fait ce Sceau agit comme une armure " magique ").

Table de la CONNAISSANCE

*Score obtenu
par le Compagnon et types d'effets*

Entre 13 et 16 inclus

Ce seuil de difficulté permet au Compagnon de modifier les apparences d'une réalité limitée dans le temps et l'espace et sans trahir la normalité. C'est à dire que la chose affectée par la manipulation du Compagnon ne doit pas être plus grosse qu'un cète (le plus gros animal de la création), l'illusion cessera dès le lever du soleil ou dès son coucher selon qu'elle a lieu de nuit ou de jour.

Un ange intervenant auprès des Compagnons ne se manifeste pas physiquement et seuls les effets de l'aide qu'il apporte sont perceptibles. L'aide de l'ange ne sera pas décisive, il se contentera de donner un " coup de pouce " au Compagnon, de façon ponctuelle.

UN BONUS TEMPORAIRE QUELCONQUE ACCORDÉ À UN COMPAGNON N'EXCÉDERA PAS UN POINT.

Entre 17 et 20 inclus

Ce seuil permet au Compagnon de transformer la réalité de façon limitée. La chose affectée ne peut pas être plus grosse qu'un cète et l'effet cessera dès le lever ou le coucher du soleil. La transformation ne peut avoir pour résultat une chose ou un phénomène défiant la normalité.

Un ange intervenant auprès des Compagnons ne se manifeste pas physiquement et les effets de son intervention sont apparemment naturels. L'aide de l'ange ne sera pas décisive mais elle donnera un avantage aux Compagnons.

UN BONUS TEMPORAIRE QUELCONQUE ACCORDÉ À UN COMPAGNON N'EXCÉDERA PAS TROIS POINTS.

Entre 21 et 24 inclus

Ce seuil permet au Compagnon de modifier les apparences d'une réalité limitée dans le temps et l'espace. La chose affectée ne devra pas être plus grosse qu'une montagne et l'illusion cessera dès l'apparition de la nouvelle lune (début du mois lunaire suivant).

Un ange intervenant auprès des Compagnons ne se manifeste pas physiquement mais les effets de son aide sont d'une ampleur ou d'une nature surnaturelle. L'aide de l'ange ne sera pas décisive mais elle donnera un sérieux avantage au Compagnon.

UN BONUS TEMPORAIRE QUELCONQUE DE CINQ POINTS PEUT ÊTRE ACCORDÉ À UN COMPAGNON. UN BONUS TEMPORAIRE QUELCONQUE DE UN POINT PEUT ÊTRE ACCORDÉ À UN GROUPE DE DIX PERSONNES.

Entre 25 et 28 inclus

Ce seuil permet au Compagnon de transformer la réalité de façon limitée. La chose affectée ne peut pas être plus grosse qu'un cète et l'effet cessera dès le lever ou le coucher du soleil. Les transformations peuvent défier la normalité.

Un ange intervenant auprès des Compagnons peut se manifester sous une forme humaine. La plupart du temps il se manifeste sous la forme d'un homme de religion ou d'un homme de guerre mais il peut prendre une toute autre forme selon son intervention. Seul le Compagnon qui l'a appelé à son secours identifie l'ange pour ce qu'il est. Les anges qui apparaissent sous forme humaine sont toujours coiffés d'un turban ou d'un foulard vert. L'aide de l'ange sera décisive et tirera les Compagnons du problème qu'ils avaient.

UN BONUS TEMPORAIRE QUELCONQUE DE HUIT POINTS PEUT ÊTRE ACCORDÉ À UN COMPAGNON. UN BONUS TEMPORAIRE QUELCONQUE DE UN POINT PEUT ÊTRE ACCORDÉ À UN GROUPE DE VINGT PERSONNES.

Entre 28 et 33 inclus

Ce seuil permet de transformer la réalité. La chose affectée ne peut être plus grosse qu'une montagne et l'effet cessera dès l'apparition de la nouvelle lune. Une créature ou un objet dont la taille n'excède pas la taille d'un cète peut être définitivement détruit ou altéré.

Un ange peut apparaître à tous sous une forme évidemment angélique, celle d'un homme ou d'une femme superbe, ailé et nimbé de lumière dorée. L'aide de l'ange sera décisive et mettra les Compagnons dans une situation privilégiée.

UN BONUS TEMPORAIRE QUELCONQUE DE DIX POINTS PEUT ÊTRE ACCORDÉ À UN COMPAGNON. UN BONUS TEMPORAIRE DE DEUX POINTS PEUT ÊTRE ACCORDÉ À UN GROUPE DE CINQUANTE PERSONNES.

Supérieur à 33

Ce seuil permet de créer une réalité dépourvue du souffle de l'esprit (un objet, un minéral, un objet) dont la taille n'excède pas celle d'un cète. Cette chose créée aura une durée d'existence normale, variant selon sa nature.

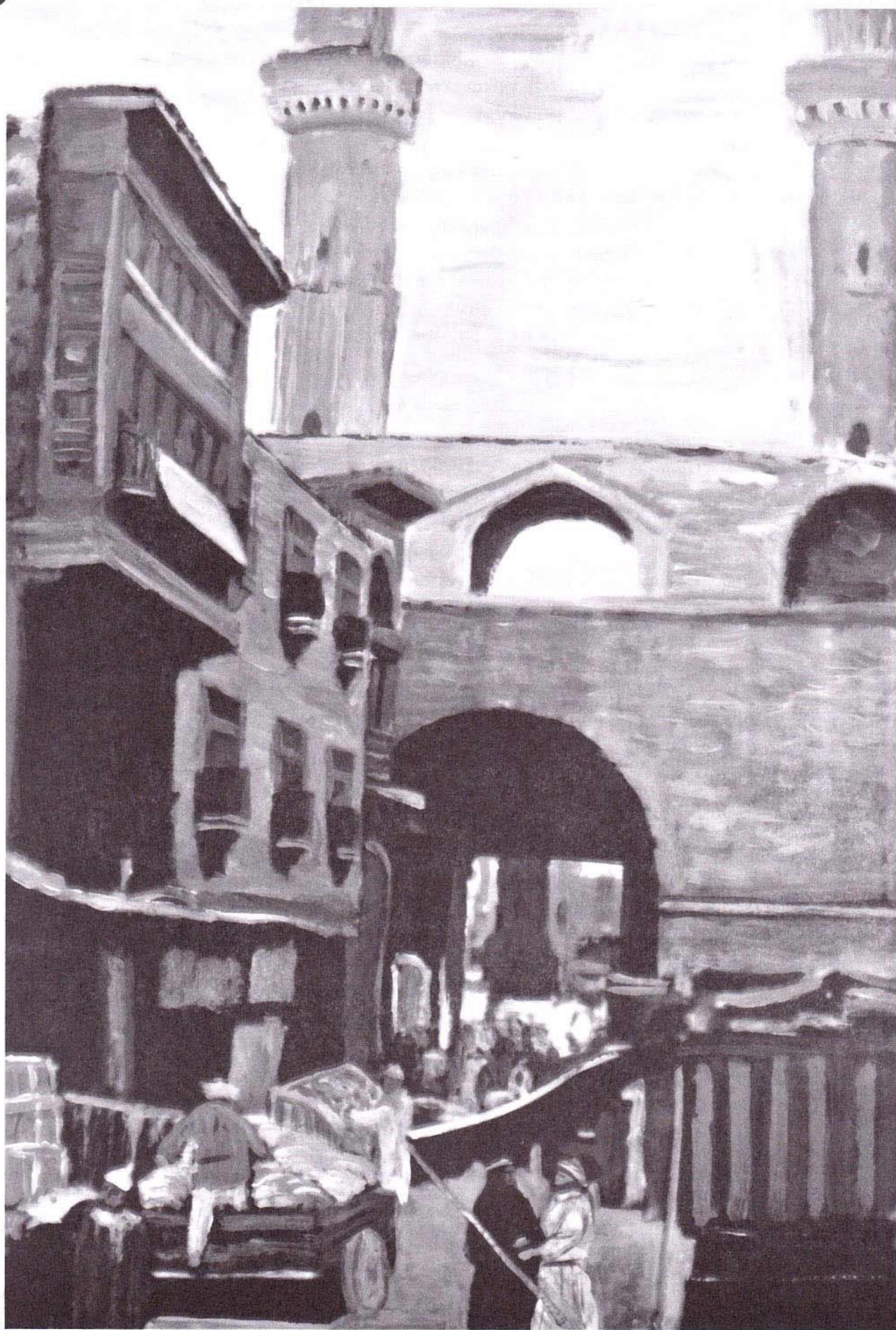
Ce seuil permet également d'accorder un bonus permanent (l'effet d'un sceau par exemple).

Un ange peut apparaître à tous sous une forme évidemment angélique, celle d'un homme ou d'une femme superbe, ailé et nimbé de lumière dorée. L'aide de l'ange sera radicale et mettra les Compagnons dans la meilleure des situations.

UN BONUS TEMPORAIRE QUELCONQUE DE TREIZE POINTS PEUT ÊTRE ACCORDÉ À UN COMPAGNON. UN BONUS DE DEUX POINTS PEUT ÊTRE ACCORDÉ À UNE FOULE (JUSQUE CENT PERSONNES).

UN BONUS PERMANENT DE DEUX POINTS PEUT ÊTRE ACCORDÉ À UN COMPAGNON.

Il est évident que certains effets de la Connaissance ne sont pas répertoriés. Ce sera alors au maître d'en quantifier le seuil de difficulté en s'inspirant de la Table.



L'Héritage de Saba

AVANT QUE L'HISTOIRE NE COMMENCE

OÙ L'ON PARLE D'UN TRÉ- SOR ANTIQUE

Il existe sous Jérusalem, précisément sous l'Esplanade du Temple, un fabuleux trésor dont l'origine se perd dans la nuit des temps puisque la Tradition rapporte qu'Abraham en fut le premier gardien. David et Salomon furent à leur tour gardien de ce trésor dont l'existence demeurerait cachée aux yeux du monde. Le destin du Trésor fut lié au destin tragique de Jérusalem, et, d'invasions en invasions, l'existence du trésor devint l'un des secrets les mieux gardés de l'humanité. Alors que la ville est désormais la capitale du royaume franc, il ne reste qu'une poignée de lettrés et de savants dépositaires de ce secret. Qu'ils soient juifs, chrétiens ou musulmans, ils sont tous liés par le Secret et l'interdiction de révéler l'existence du trésor, en dehors de la nécessité d'en perpétuer la connaissance.

Il va de soi que le trésor n'est pas fait de richesses matérielles, mais nous ne dirons rien de sa nature exacte pour cette fois (sachez quand même que vous trouverez un indice dans " La Richesse de l'Emir ").

Parmi les dépositaires du Secret il y en a un, descendant de la reine de Saba, Abraham Bante, un juif fellasha qui vit bien loin de Jérusalem, à la cour des rois d'Abyssinie dont il est l'un des médecins. Abraham Bante tient le Secret de son père, il n'a jamais eu l'occasion de se rendre à Jérusalem et les seuls rensei-

gnements concrets qu'il connaît sont : l'emplacement d'une des entrées du trésor et le nom d'une famille de juifs dépositaires du Secret et qui auraient regagné Jérusalem depuis une cinquantaine d'année, les Ben Esaüe.

C'est à l'occasion du pèlerinage officiel d'un prince Abyssin, le Ras Yacoub Imru, qu'Abraham Bante décide d'aller à Jérusalem afin de contempler lui-même le trésor.

A PROPOS DE CETTE AVENTURE

L'aventure de L'Héritage de Saba peut être menée indifféremment par un groupe de Compagnons ou de Frères. En effet, parmi les dépositaires du Secret, se trouvent Rachid ad-Din Sinan le Hujja des Assassins de Syrie, ainsi que le Maître du Temple.

Au cours de l'aventure, il apparaît que la connaissance du Secret soit parvenue à quelques personnes peu méritantes. L'Ordre du Temple aussi bien que la Communauté des Batinis ont donc intérêt à identifier les personnes qui ont eu vent du Secret et à les éliminer.

Si vous êtes deux maîtres, vous pouvez mener cette aventure avec un groupe composé de Frères et de Compagnons.

*La journée animée
d'Abraham Bante*

Dès son arrivée à Jérusalem, Abraham Bante manifeste auprès du Ras Yacoub le désir d'aller à la rencontre de quelqu'un de sa connaissance. Ce fait intrigue le prince qui par principe se méfie des savants, particulièrement des savants juifs. En outre, Abraham n'a jamais mis le pied dans la ville sainte, il est donc surprenant qu'il y ait des relations et surtout qu'il semble si impatient de leur rendre visite. Soupçonneux, le Ras Yacoub délègue comme escorte à Abraham le capitaine Yassou Hemte, un Fellasha apostat qui comprend parfaitement l'hébreu. Bien sûr il dissimule ce fait au savant.

Dans la journée, Abraham et son escorte se rendent d'abord dans un faubourg sordide, à l'est de Jérusalem, au pied des murailles du Temple. Abraham recherche en vain l'entrée menant au trésor dont il a la connaissance : les choses ont changées depuis que son aïeul s'était rendu dans la ville sainte et à l'endroit que son père lui avait décrit se tient désormais un caravansérail à l'aspect plutôt miteux : le caravansérail du Grec Karamékos.

Abraham n'est pas tellement surpris et il décide donc de partir immédiatement à la recherche de la famille des Ben Esaïe. Il ne met pas très longtemps pour se rendre dans le seul quartier où vivent les quelques bourgeois juifs de Jérusalem : un faubourg à la porte de Jéosaphat où il trouve sans peine la famille du Rabbi David Ben Esaïe.

David Ben Esaïe est enchanté de la visite de ce coreligionnaire à la peau d'ébène dont il attendait plus ou moins la venue : l'arrivée des Abyssins était attendue en ville depuis plusieurs semaines et en tant que dépositaire juif du Secret, le

Rabbi David connaissait l'existence de Fellashas dépositaires du Secret.

Les deux hommes entament aussitôt une conversation animée à propos du trésor, ils se parlent en hébreu sans suspecter une seule seconde que le garde du corps d'Abraham est un Fellasha renégat qui va s'empresse de rapporter à son prince l'intéressante conversation des deux savants.

*Le rapport enthousiaste de
Yassou Hemte au Ras
Yacoub*

La conversation entre Abraham et Rabbi David était très allusive. Ce qu'en a compris le capitaine Yassou n'est par conséquent pas tout à fait exact : sous Jérusalem serait enfoui le trésor du roi Salomon, assurément le plus fabuleux trésor que la

terre ait porté. Abraham connaissait un accès à ce trésor mais il semble que cette entrée soit désormais sous un caravansérail à l'est de la ville. Par contre, le Rabbi David a fait creuser sous sa demeure un tunnel qui mène au trésor. Enfin, d'après ce que se sont dit les deux hommes, il n'existe quasiment personne d'autre au courant de cet incroyable trésor !

Evidemment, le Ras Yacoub Imru est immédiatement déterminé à entrer en possession de ce trésor légendaire : il prend donc la décision de faire assassiner Abraham Bante dès le lendemain puis de s'emparer du trésor via la demeure du Rabbi David.

Afin de mener à bien toutes ces actions avec un minimum de discrétion, le Ras Yacoub fait appel à un marchand Génois vivant à Jérusalem, un aventurier sans scrupule avec lequel il a déjà fait affaires : Valerio Falvo.



Le Ras Yacoub Imru

LES ÉVÉNEMENTS

PREMIER JOUR (QUATRIÈME JOUR DU MOIS DE RADJAB, SAINT MARTINIEN)

La mission initiale des Compagnons

Les Compagnons arrivent à Jérusalem le quatrième jour du mois de Radjab, soit le jour de la Saint Martinien (28 mars) 117... Ils escortent un Fidaïs qui vient officiellement remettre au Temple un Frère de Port Bonnel, fait prisonnier et emmené en otage par les Batinis suite à une escarmouche. L'otage est rendu au Temple en échange de sa ceinture et de son couteau ainsi que l'autorise la Règle. C'est un gage de bonne entente de la part des Batinis. Officieusement, le Fidaïs Abou Hamza vient entrer en contact avec la faction dissidente de la maison templière de Jérusalem (voir L'Épître de Tortose), mais les Compagnons n'auront normalement pas à se mêler de cette histoire (enfin pas pour cette fois).

Normalement, durant tout leur séjour dans la cité, les Compagnons seront donc les hôtes du Temple, ce qui ne manquera pas de poser certaines difficultés (ils ne pourront franchir l'enceinte de nuit, ils devront se montrer au Temple régulièrement, et surtout ils ne pourront se faire passer pour des chrétiens devant des chevaliers du Temple qui n'apprécient guère ce genre de mascarade !).

La mission des Frères

Les Frères doivent aller à la porte Saint Etienne accueillir un groupe d'émissaires Batinis qui escortent un Frère de Port Bonnel pris en otage à la suite d'une escarmouche et rendu contre la rançon de sa ceinture et de son couteau. Ce geste de bonne volonté a entraîné la visite d'un ambassadeur et de son escorte.

Vous pouvez choisir parmi les Frères chargés de cette mission un Frère qui serait plus ou moins lié à la dissidence templière (voir l'Épître de Tortose), auquel cas vous révélez à ce Frère quelque aspects du Batin subtilement mêlés à divers mensonges.

Qu'il est doux de mourir à Jérusalem

Alors que les Compagnons arrivent sur l'esplanade du Temple accompagnés par quelque Frères, ils assistent à une bousculade (rappelons qu'en cette

approche du temps Pascal la ville est envahie de pèlerins). Ils apprennent bien vite la raison de cette bousculade : un homme à la peau d'ébène vient d'être poignardé.

Il s'agit bien entendu d'Abraham Bante, assassiné par des brigands à la solde de Valerio Falvo.

L'homme qui se meurt est âgé d'une quarantaine d'années. Il est vêtu richement mais simplement et il était accompagné d'un autre Abyssin (le Capitaine Yassou Hemte). Si les Compagnons ou les Frères se précipitent vers Abraham Bante, ils recueilleront les dernières paroles du savant. Malheureusement ces paroles sont en hébreux : " le trésor de Salomon " ainsi que " Qu'il est doux de mourir à Jérusalem ". Si aucun des Compagnons ne parle hébreux ils comprendront néanmoins que le mourant a parlé d'un certain Suleman (Salomon) ainsi que de Jérusalem.

Si les Compagnons ou les Frères interrogent la foule autour d'eux, personne n'a rien vu, certains Francs se montreront assez agressifs envers des Sarrazins bien curieux.

Enfin, c'est à l'occasion de la mort d'Abraham que les Compagnons peuvent apprendre (de la bouche d'un Frère du Temple ou de celles des pèlerins) la présence du campement Abyssin aux portes de la ville.

Le reste de la journée

Le reste de la journée est occupé par la réception des Batinis au Temple et la remise de l'otage au Commandeur de la maison de Jérusalem, le très fameux Hélinand de Saint-Omer (page 166 des Règles de *miles Christi*). Si les Compagnons prêtent une attention particulière à l'attitude des Frères du Temple envers eux, ils remarqueront que si la plupart des chevaliers les traite avec courtoisie mais froideur, certains Frères semblent très prévenants à leur égard. Il s'agit bien sur des quelques Frères dissidents, mais les Compagnons, simples Mustajibs, ne savent rien de la dissidence templière.

PREMIÈRE NUIT

Massacre de la famille Ben Esaïe

Aux alentours de Matines, la demeure de Rabbi David Ben Esaïe est attaquée par une troupe de soudards Génois. Ses serviteurs et son épouse sont tués dans l'assaut violent des Génois, lui-même est mortellement blessé, il parvient néanmoins à déclencher un mécanisme qui provoque l'écroulement de son

laboratoire, condamnant ainsi l'accès aux souterrains du trésor, ainsi qu'à lancer une malédiction à l'encontre de ses assaillants.

Rapidement, les Génois sont forcés de s'enfuir car les autres Juifs du quartier accourent pour porter secours (mais trop tard) à la famille Ben Esaïe. La fille de Rabbi David, Esther est recueillie par des voisins.

*DEUXIÈME JOUR
(CINQUIÈME JOUR DU
MOIS DE RADJAB, SAINTE
MILBURGE)*

*Le Daï Mahshur Ayoub
Ibn Suleman*

Dans la matinée, le Fidaïs Abou Hamza confie aux Compagnons plusieurs parchemins à remettre à un physicien nommé Ayoub Ibn Suleman qui vit dans un faubourg de riches musulmans, près de la Porte de David. Si les Compagnons n'y ont pas pensé, il leur conseillera d'arborer une croix afin de se faire passer pour des chrétiens et de prendre une allure peu guerrière.

Ce n'est qu'en arrivant chez Ayoub Ibn Suleman que les Compagnons apprennent de ce dernier qu'il n'est autre que le Daï Mashur de la cité de Jérusalem (par exemple, en utilisant la formule " Je cherche mon frère Ali Abdallah al-Hedjazi, le connais-tu ? "). Ayoub Ibn Suleman semble particulièrement heureux de l'arrivée des Compagnons. Après leur avoir offert quelques rafraîchissements et avoir discuté de choses et d'autres, il leur confie une mission.

*La seconde mission des
Compagnons*

Les Batinis sont également dépositaires du Secret. En fait très peu de Compagnons sont au courant et Ayoub ne révélera rien du trésor aux Compagnons, il ne cherchera pas non plus à en nier ou à en dissimuler l'existence et se contentera d'informer les Compagnons qu'il s'agit là d'un secret qu'ils ne doivent pas encore connaître. Si ceux-ci découvrent l'existence des tunnels menant au trésor, Ayoub leur ordonnera très formellement de ne pas s'avancer à l'intérieur.

Ayoub Ibn Suleman vient d'être mis au courant, via le " téléphone arabe ", du massacre survenu dans le faubourg juif de la porte de Jéosaphat. La mort dans



Ayoub Ibn Suleman

de telles circonstances d'un des dépositaires du Secret est une chose grave, aussi Ayoub est soulagé d'avoir à sa disposition un groupe de Compagnons qu'il peut charger d'enquêter sur l'assaut dont a été victime la maison du Rabbi David Ben Esaïe. Il demande aux Compagnons de découvrir l'identité des agresseurs ainsi que le motif de leur attaque. Il les charge également d'aller voir de sa part un certain Georg Bounif qui vit derrière l'église Sainte Anne, dans le quartier Syrien et de lui assurer une protection nocturne.

*Les recommandations
mystérieuses du Maître du
Temple*

Le Maître du Temple est l'un des dépositaires du Secret. Lui aussi s'inquiète donc du sort des autres dépositaires du Secret qui vivent à Jérusalem et aux alentours. Aussi, lorsqu'il est en déplacement comme c'est le cas pendant cette aventure, il laisse des indications très précises au Commandeur de la Maison de

Jérusalem, Hélinand de Saint-Omer. Si Rabbi David Ben Esaïe, Ayoub Ibn Suleman ou Georg Bounif devaient être victimes d'attentats ou d'accidents suspects, Hélinand devrait immédiatement rechercher les coupables, découvrir les motifs qui les animent puis les mettre au secret au fond d'un cachot en attendant le retour du Maître. Les raisons pour lesquelles Hélinand doit s'inquiéter du sort de ces personnes ne lui sont bien sûr pas précisées.

Vers Sixte, Hélinand ordonne donc à un groupe de Frères (les joueurs, si vous avez des joueurs Templiers) d'enquêter sur la mort de Rabbi David et de surveiller les alentours des demeures de Ayoub Ibn Suleman ainsi que de Georg Bounif. Ce groupe de Frères qui va suivre les mêmes traces que les Compagnons risque de rencontrer ces derniers à plusieurs reprises, ce qui ne manquera pas d'intriguer les deux parties.

Un bordel aux portes du Secret

Devant l'échec de la nuit précédente, le Ras Yacoub Imru ne s'avoue pas vaincu. Il décide de reporter son attention sur le caravansérail dont Abraham pensait qu'il était construit sur l'un des accès au " trésor de Salomon ". Valerio Falvo se rend donc au caravansérail dont il rencontre le propriétaire : Vassili Karamékos. En fait de caravansérail, c'est plutôt un bordel que dirige Karamékos avec lequel sympathise très vite Falvo (entre crapules on trouve toujours des terrains d'entente). Karamékos révèle donc au Génois qu'un souterrain relie bel et bien son établissement aux écuries du Temple ! Certains Frères de l'Ordre utilisent régulièrement le dit souterrain afin de bénéficier des services des filles de Karamékos, il existe plusieurs embranchements à ce souterrain mais il sont tous condamnés. Falvo met Karamékos au courant du trésor et obtient aussitôt le ralliement du Grec à la cause du Ras Yacoub Imru.

Le Golem vengeur

SECONDE NUIT

La malédiction du Golem

Avant de mourir, Rabbi David a lancé une malédiction contre ses agresseurs. Sous les décombres du laboratoire, un être de pierre et de glaise commence à se former. Dès le début de cette seconde nuit, le Golem se dégage de la demeure des Ben Esaïe et se dirige vers l'ouest de la ville afin de tuer les agresseurs de la famille Ben Esaïe : les Génois de Valerio Falvo qui résident actuellement dans un caravansérail de la Porte Saint Etienne. Le Golem a une intelligence très limitée, il se dirige vers les Génois par le plus court chemin possible. Il ne se montrera agressif envers personne d'autre que les responsables de l'assaut contre le Rabbi David mais il se battra contre quiconque tentera de l'arrêter. Le Golem forcera la porte Saint Jéosaphat dont il tuera les gardes qui tentent de le maîtriser, et à moins que les personnages n'interviennent, il se fera détruire par la garde devant la porte Saint Etienne, non sans causer de lourde pertes dans les rangs de ses attaquants.

Si les Compagnons ou les Frères passent la nuit aux alentours de la maison de Georg Bounif, ils entendront des cris provenant de personnes effrayées par le Golem.



TROISIÈME JOUR (SIXIÈME JOUR DU MOIS DE RADJAB, SAINT GAUDIN)

Le trouble du Frère Hélinand

Si les Compagnons ont rencontré des Frères au cours de leur enquête (devant les décombres de la maison des Ben Esaüe, celle de Georg Bounif ou celle de Ayoub Ibn Suleman) et s'ils se rendent au Temple pendant la matinée, ils seront convoqués par le Commandeur Hélinand. Le Commandeur aimerait savoir pourquoi les Batinis rôdent autour de personnes dont il est sensé s'inquiéter pour des raisons qu'il ignore. En fait, Hélinand aimerait envoyer les Compagnons au cachot, mais ceux-ci font partie d'une ambassade, qui plus est venue remettre un otage "gratuitement". Le Commandeur aimerait quand même tirer les vers du nez des Compagnons, il a demandé des explications au Fidaïs Abou Hamza qui s'est contenté de répondre que les Batinis avaient pour vocation d'entretenir de bonnes relations avec les savants et les esprits éclairés, quels qu'ils soient.

Le pogrom de la Porte de Jéosaphat

L'apparition du Golem n'a pas laissé les nombreux pèlerins indifférents. Vers le milieu de la journée, une forte bande de pèlerins équipés d'armes plus ou moins sommaires se rendra dans le faubourg juif afin de venger "les chrétiens morts suite aux diableries des Juifs". Si les Compagnons ou les Frères sont présents, ils peuvent tenter de raisonner la foule, ce qui s'avérera impossible aux Compagnons s'ils se présentent en tant que musulmans. Toute tentative sera facilitée si ce sont eux qui ont détruit le Golem, ce que pourront reconnaître quelques habitants du quartier de l'église Sainte Anne.

Si les Compagnons n'interviennent pas, le "pogrom" sera finalement maîtrisé par les forces conjuguées des Frères du Temple et des hommes du Bailli, après que plusieurs maisons aient été brûlées et leurs habitants massacrés, parmi lesquels Esther Ben Esaüe.

Une bâtisse s'effondre au sein du Temple

Dès le début de la journée, les hommes de Valério Falvo installent leurs quartiers au caravansérail de Karamékos et commencent à déblayer deux des

branches condamnées du souterrain qui relie le caravansérail de Karamékos aux écuries du Temple.

En fin de Journée, un accident a lieu et l'un des tunnels dégagés s'effondre. Un des ateliers de la maison du Temple qui était construit au dessus de cette portion du souterrain s'ébranle et s'effondre à son tour, tuant net un sergent et quatre serviteurs. Il va sans dire que cet événement effraie la plupart des Frères ainsi que les nombreux pèlerins témoins de la scène.

Par contre une autre équipe parvient à dégager un deuxième embranchement du souterrain et à donner ainsi accès au réseau de tunnels du trésor.

TROISIÈME NUIT

Par où ils ont péché...

Deux sergents du Temple, le Frère Augustin et le Frère Lambert, ont été particulièrement inquiets de l'effondrement d'un bâtiment survenu au cours de la journée, et pour cause : ils sont les organisateurs des expéditions galantes de certains de leurs Frères au caravansérail de Karamékos. Ils décident donc d'aller voir ce qui se passe sous l'esplanade du Temple où ils rencontrent Falvo et ses hommes qui les suppriment purement et simplement.

Mort de Georg Bounif

Falvo et ses hommes se lancent à la découverte des souterrains sensés les mener au trésor de Salomon, lesquels se révèlent constituer un véritable labyrinthe semé de pièges mortels par lesquels périssent deux hommes de Falvo.

Alors qu'ils tournent en rond dans le labyrinthe, Falvo et ses hommes tombent sur Georg Bounif qui a commis l'erreur de se rendre seul dans les souterrains (cette expédition imprudente est liée à la nature du trésor, Bounif ne s'est pas rendu dans le souterrain par caprice). Falvo voudrait Bounif vivant car il espère lui soutirer les plans du chemin menant au "trésor", mais le carreau d'arbalète d'un des Génois met fin aux jours de Georg qui tentait de s'enfuir.

Vers Laudes, Falvo et ses hommes remontent à l'air libre en sortant le cadavre de Georg Bounif. Falvo a besoin d'un plan des tunnels. Il pense que s'il apprend qui est le cadavre qu'il transporte (Bounif), il pourra obtenir un plan ou soutirer des renseignements à son entourage, étant donné que le cadavre est visiblement celui d'un chrétien syriaque. Il décide d'en abandonner la dépouille près de la porte Sainte Marie-Madeleine, à l'entrée du quartier Syriaque. Si

une famille du quartier s'endeuille de cette triste trouvaille aux portes de la cité, quelques informateurs auront vite fait de le découvrir.



Georg Bounif

**QUATRIÈME JOUR
(SEPTIÈME JOUR DU MOIS DE
RADJAB, SAINTE EUSTOCHIE)**

***Le corps de Georg Bounif
est retrouvé***

Dès Prime, le corps du vieil homme est retrouvé devant la porte Sainte Marie-Madeleine. Il est rapidement identifié par des habitants du quartier, sa dépouille est immédiatement ramenée chez lui, sous l'oeil vigilant de quelques hommes de Falvo.

Dès Tierce, Ayoub Ibn Suleman en est averti et s'arrange pour faire convoquer les Compagnons. Cette convocation est le moyen pour le maître d'amener les Compagnons à faire le point sur ce qu'ils savent. S'ils ont identifié Ras Yacoub ou Falvo, s'ils savent ou

trouver les Génois, le Daï Mahshur poussera les Compagnons à l'action : il veut la mort si possible discrète de tous ceux qui connaissent l'existence du labyrinthe et la condamnation du tunnel qui part du caravansérail. Enfin, Ayoub ibn Suleman ne se contentera pas du nom d'un éventuel responsable, il veut savoir comment le Secret a transpiré jusqu'aux Génois ou jusqu'au Ras Yacoub Imru.

***L'absence de Frères sergents
est remarquée***

Dès Laudes, l'absence des Frères sergents Augustin et Lambert est remarquée. Le Frère Augustin était chargé des écuries. Si les Frères pensent à fouiller les écuries, ils trouveront dans les niveaux les plus bas, une bourse remplie d'or dissimulée derrière une pierre descellée. S'ils pensent à fouiller sous la paille, ils finiront peut être par trouver au niveau le plus bas une dalle mal scellée donnant accès à un souterrain.

**COMMENT
TERMINER CETTE
AVENTURE ?**

Si vous jouez seulement avec des Compagnons ou seulement avec des Frères, et qu'il manque à ces derniers des éléments pour établir la responsabilité de Falvo et du Ras Yacoub, organisez une réunion au Temple entre Hélinand de Saint-Omer, Ayoub Ibn Suleman (pas présent en tant que Batini mais en tant que dépositaire du Secret et protégé par le Maître du Temple). Cette réunion aura pour conséquence de fournir à vos joueurs les éléments qui leur manque et de désigner le Ras Yacoub et Falvo comme les responsables de la mort du Rabbi David.

Si vous jouez avec un groupe " mixte " et qu'il leur manque des éléments de l'intrigue, vous pourrez aider vos Frères ou vos Compagnons à se saisir de Valerio Falvo au cours d'une tentative de ce dernier pour s'introduire nuitamment chez Georg Bounif afin d'obtenir un plan des labyrinthes sensés mener au trésor.

Une fois Falvo et le Ras Yacoub Imru identifiés comme les réels commanditaires de la mort du Rabbi David (et peut être de celle de Georg Bounif), le rapport entre le Ras Yacoub et Abraham Bante, dépositaire légitime du Secret, pourra être établi par Ayoub Ibn Suleman.

Il n'y a donc aux yeux d'Ayoub Ibn Suleman qu'une seule solution : l'élimination de toutes les personnes qui sont au courant de l'existence des labyrinthes sous Jérusalem :

- En ce qui concerne Falvo, ses mercenaires et Vassili Karamékos, il revient au Temple de les arrêter et de les jeter dans les cachots les plus profonds de la maison, suivant les recommandations du Maître (recommandations qu'Ayoub connaît parfaitement). Si vous jouez cette aventure avec des Frères du Temple, elle se terminera donc par l'arrestation massive de tous ces gens.

- Il est par contre impossible pour le Temple d'arrêter le Ras Yacoub Imru (on ne peut arrêter un prince Abyssin en pèlerinage officiel). Ce sera donc aux Compagnons d'accomplir l'exécution cachée du prince Abyssin.

Cette tâche sera délicate. Les Compagnons devront trouver le moyen d'approcher le prince sans éveiller ses soupçons et surtout ils devront le supprimer sans que l'on remonte jusqu'au Temple ou à Ayoub Ibn Suleman.

Une fois le prince exécuté, les Compagnons seront aidés par le Temple à quitter la ville et escortés jusqu'aux monts Nosaries.

LES BÉNÉFICES DE CETTE AVENTURE

Les Compagnons ou les Frères qui mènent cette aventure jusqu'au bout en mettant hors circuit toutes les personnes au courant du " trésor ", sans chercher à en apprendre davantage et sans pénétrer les souterrains au delà des mises en garde qui y sont gravées, gagnent un point d'Obeïssance.

Ceux qui se montrent particulièrement aimables ou coopératifs envers l'autre groupe (le Temple si ce sont des Compagnons, et inversement) gagnent un point en Courtoisie si ce sont des Frères et un point en Vérité (la Vérité est dans une intelligente coopération est non dans une confrontation inutile) si ce sont des Compagnons.

Tous peuvent bien sûr gagner individuellement divers points selon leur comportement personnel.



Valério Falvo

LE DÉCOR

LA MAISON DU TEMPLE

C'est dans le Palais du Temple, l'ancienne mosquée Al Aksa, que les Compagnons seront simplement mais confortablement logés. S'ils ne peuvent faire la prière dans la ville, il n'ont aucun problème pour prier dans leurs appartements.

Si les Compagnons ont remarqué que certains Frères semblaient plus avenants, ils pourront se lier avec ces derniers, ce qui peut toujours servir (notamment pour sortir nuitamment).

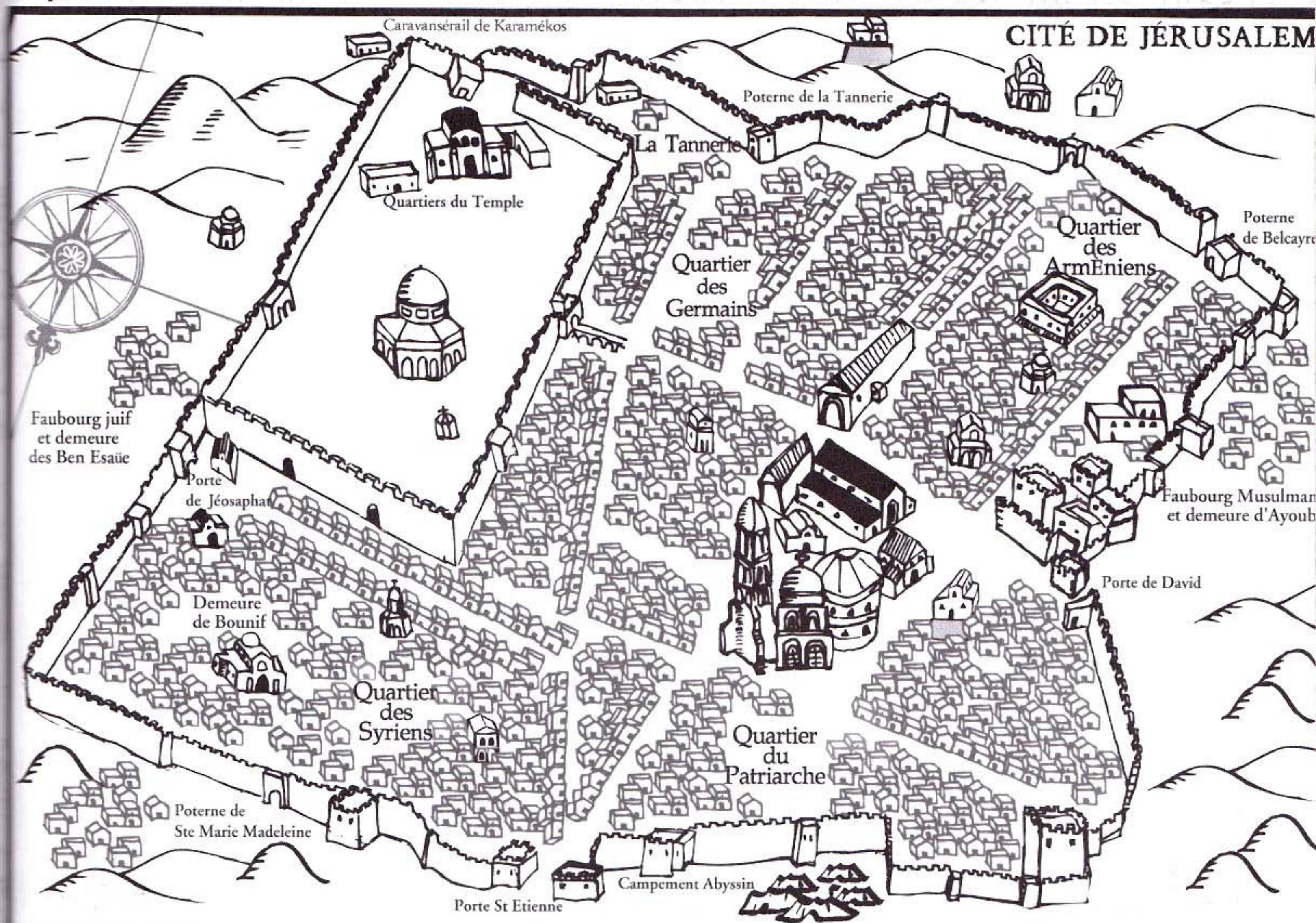
Les Compagnons ne devraient normalement pas trop s'intéresser aux événements du Temple, mais il se peut que l'effondrement d'un bâtiment leur mette la puce à l'oreille. Dans ce cas et s'ils cherchent l'entrée d'un souterrain, leur recherche ne pourrait être couronnée de succès que s'ils fouillent les écuries de façon systématique.

LE FAUBOURG JUIF DE LA PORTE DE JÉOSAPHAT

Il s'agit d'une vingtaine de maisons plus ou moins cossues qui constituent un petit village fortifié aux portes de la ville. Ce faubourg a été construit par les familles juives qui ont pris le risque de revenir vivre à Jérusalem. Les habitants vivent dans la peur du pogrom et se méfient des étrangers. Malgré tout, ils se méfient moins des Levantins que des Francs et les Compagnons devraient pouvoir se faire admettre dans ce quartier.

Dès le lendemain de l'attaque de la maison des Ben Esaïe, les Compagnons ou les Frères pourront apprendre en interrogeant les voisins que les hommes qui ont mené l'assaut étaient des Francs dont la plupart parlait une langue italienne. Si les Compagnons insistent et interrogent de nombreuses personnes, ils apprendront de la bouche d'un Juif qui a vécu à Gênes que les attaquants utilisaient des expressions typiques des bas quartiers Génois.

Si les Compagnons interrogent le voisinage à propos d'événements insolites survenus les jours précédents, ils apprendront que le Rabbi avait reçu deux Abyssins l'avant veille de l'attaque.



Enfin, ce n'est qu'en interrogeant les voisins que les Compagnons pourront apprendre que la fille du Rabbi, Esther, est vivante et qu'elle se repose de ses émotions chez les Ben Joas.

C'est vers le milieu du troisième jour qu'une grande partie du quartier sera détruite par la foule en colère et Esther tuée.

Les renseignements que les Compagnons ou les Frères peuvent obtenir auprès de Esther Ben Esaïe

- Le Rabbi Abraham se réjouissait de l'arrivée des Abyssins.
- Deux Abyssins sont en effet venus rendre visite aux Ben Esaï l'avant veille de l'assaut de leur maison. Il s'agissait visiblement d'un lettré et d'un homme d'arme.
- Le lettré parlait hébreux.
- L'attaque de leur maison a été menée par des Francs. Les attaquants semblaient chercher à s'introduire dans le laboratoire de son père qui était au sous-sol.

LE CAMPEMENT DES ABYSSINS

L'Abyssinie est le nom d'un Etat qui s'est étendu pendant plusieurs siècles au travers des territoires de l'Ethiopie, du Soudan et de la Somalie actuels. Les Abyssins sont chrétiens depuis le quatrième siècle (Eglise copte). Si les Abyssins parlent une langue qui leur est propre, nombreux sont ceux qui ont quelques bases d'arabe (ce sont deux langues apparentées et les contacts commerciaux entre le monde arabe et l'Abyssinie sont nombreux).

Le Ras Yacoub s'est déplacé avec une cour d'une soixantaine de personnes qui campent aux portes de Jérusalem. Ce grand rassemblement de chrétiens à la peau noire, ainsi que les animaux exotiques (un lion, une girafe, un éléphant et deux panthères) amenés en présent au roi Baudouin font la joie des Hiérosolymitains et des pèlerins bien nombreux en cette période pascale. Les Compagnons ou les Frères n'auront par conséquent aucune difficulté à s'introduire dans le campement.



CAMPEMENT DES ABYSSINS

Les renseignements que peuvent obtenir les Compagnons ou les Frères dans le Campement

(en posant les questions appropriées)

Il faudra bien sûr que les Compagnons ou les Frères trouvent un moyen de justifier leur curiosité, mais les soldats abyssins sont comme tous les soldats : une bonne bouteille, une soirée agréable en compagnie de filles légères ou une bourse d'or peuvent délier leur langue.

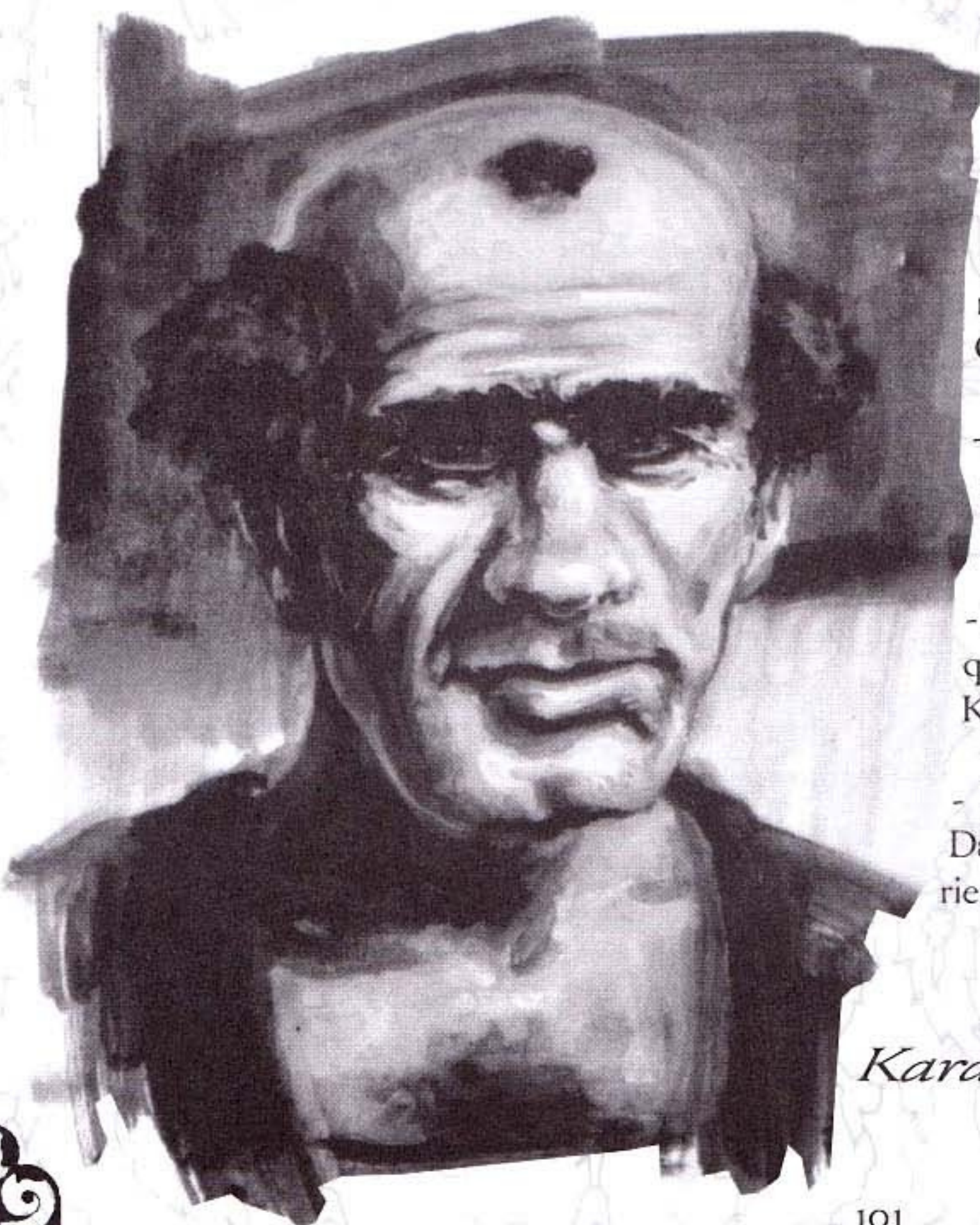
- Le chef de la délégation abyssine est le Ras Yacoub Imru, descendant du roi mage Gaspard.

- Un Juif faisait bien partie du voyage : le savant Abraham Bante.

- Abraham Bante a visité la ville sous l'escorte du Capitaine Yassou Hemte.

- Un homme blanc vient souvent rendre visite au Ras Yacoub (il s'agit de Valério Falvo).

Si les Compagnons postent des espions aux alentours du campement, ils auront sûrement l'occasion de remarquer les allées et venues quotidiennes de Valério Falvo.



LE CARAVANSÉRAIL DE KARAMÉKOS

Dès le début du Troisième jour, Valério Falvo et ses hommes s'installent au caravansérail de Karamékos.

Bâti à l'est de la cité, dans un faubourg plutôt mal famé sous les murailles du Temple, le caravansérail n'a pas très bonne allure et il ne faut pas y passer très longtemps pour comprendre que les servantes ne se montrent pas farouche envers les voyageurs qui ont quelques pièces à dépenser et qui parfois ne viennent passer que quelques minutes dans une des chambres miteuses du caravansérail. Ceci dit, il y a aussi quelques vrais voyageurs, pèlerins peu fortunés, commerçants, musulmans, étudiants, etc.

Les renseignements que peuvent obtenir les Compagnons ou les Frères dans le caravansérail

(en posant les questions appropriées)

Normalement, seules les filles (si elles sont payées) et les clients répondront aux questions des Compagnons. Si les Compagnons ou les Frères interrogent directement Karamékos ou l'un des Génois, ils ne répondront pas et s'empresseront de prévenir Valério Falvo. Si vous estimez que vos Compagnons

ou vos Frères manquent d'indices vous pouvez toujours leur faire rencontrer un des hommes de Falvo qui se laissera tenter par une bourse bien remplie.

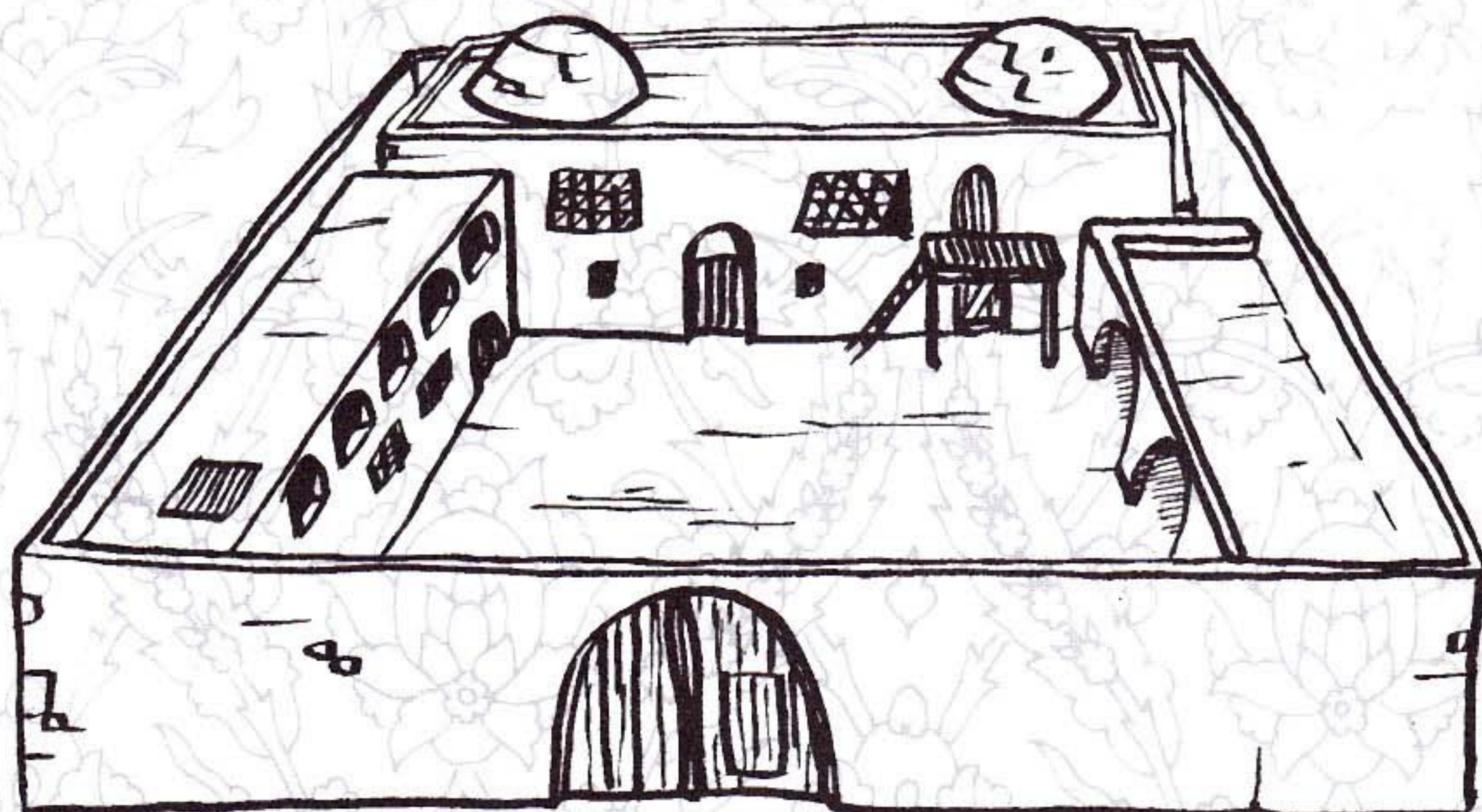
- Les Génois se sont installés le matin du troisième jour (Sixième jour du mois de Radjab, Saint Gaudin)

- Les Génois ont apporté de nombreux outils et se sont mis au travail dans le logement de Karamékos.

- Les Génois ont commencé à dégager de grandes quantités de pierre et de terre du logement de Karamékos (à partir de la fin du troisième jour).

- Deux Abyssins sont venus le jour de St Jean Damascène (deuxième jour de Radjab). Ils n'ont rien " consommé " (Ce renseignement ne peut

Karamékos



Le caravansérail de Karamékos

être obtenu qu'auprès d'une des filles interrogée directement à propos des Abyssins).

- Il existe un souterrain qui relie le caravansérail aux écuries du Temple (Ce renseignement ne peut être obtenu qu'auprès d'une des filles interrogée très adroitement (difficulté éloquence = 10) et grassement rétribuée).

- Deux Frères sergents sont des habitués du caravansérail, Augustin et Lambert (Ce renseignement ne peut être obtenu qu'auprès d'une des filles interrogée très adroitement (difficulté éloquence = 10) et grassement rétribuée).

LE CARAVANSÉRAIL CASA DEL DOLOROSA

C'est le caravansérail dans lequel résident Valério Falvo et quelques uns de ses hommes jusqu'au matin du troisième jour. Le lieu est simple mais bien tenu, la plupart des clients sont des bourgeois pèlerins d'origine italienne. Le patron, Alessandro Manzoni, n'apprécie pas du tout Valério et ses hommes (" des crapules, des vauriens... ").

Si les Compagnons se font passer pour des chrétiens, ils pourront obtenir d'Alessandro Manzoni le nom de Valério Falvo.

LE LABYRINTHE MENANT AU TRÉSOR

Ainsi que vous l'avez remarqué, nous ne sommes pas décidés à vous révéler maintenant la véritable nature du trésor enfoui sous l'esplanade du Temple.

Il existe de nombreux accès y conduisant. Certains mènent souterrainement aux alentours de Jérusalem et dans les environs, jusqu'aux abords de la Mer Très Salée.

Il existe plusieurs accès révélés au cours de cette aventure :

Un accès (rapidement condamné) sous la maison du Rabbi David.

Un accès dans le cabinet de Georg Bounif.

Un accès sous la maison d'Ayoub Ibn Suleman (que normalement aucun personnage ne devrait utiliser).

Un accès par une pièce verrouillée du Palais du Temple (c'est l'accès qu'utilise le Maître de l'Ordre, que normalement aucun personnage ne devrait utiliser).

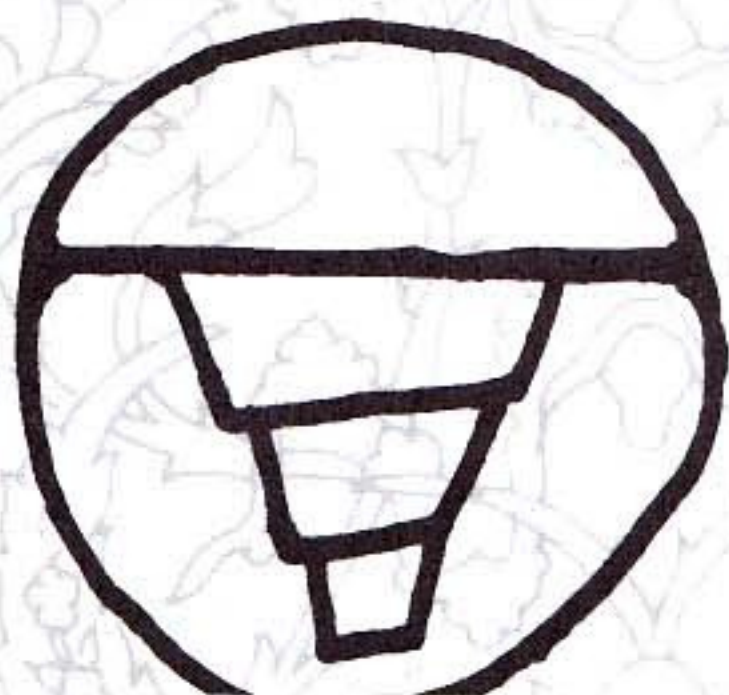
Un accès par le caravansérail de Karamékos (dégagé à partir du troisième jour).

Un accès par les écuries du Temple (dégagé à partir du troisième jour).

Les tunnels du labyrinthe se révèlent tout d'abord comme des aménagements relativement sommaires de passages creusés dans la roche et de cavernes apparemment naturelles. Si les personnages s'aventurent dans ces boyaux, ils parviendront à des couloirs souterrains, visiblement très anciens et baignés d'une lueur inexplicable. A l'entrée de chacun des accès à cette partie du labyrinthe, une large plaque de pierre gravée en plusieurs langues (hébreux, grec, latin, arabe et copte) avertit les visiteurs :

“ Toi, qui entre ici sans y avoir été appelé
Par le Très Haut ou l'un de ses justes serviteurs
Si tu crains et adores ton Seigneur
Retournes sur tes pas et oublies ce lieu ”.

Au dessus de cette mise en garde est gravé le symbole suivant (voir aussi “ La Richesse de l'Emir ”, P54 et “ Locus Palmarum ” P31 et P48) :



Si les Compagnons ou les Frères passent outre cet avertissement, confrontez-les à quelques pièges savants et meurtriers. Si ils s'entêtent à avancer vers le trésor, considérez qu'ils sont assaillis par de sombres pressentiments (“ Nous ne devrions pas être ici ”). Si vos joueurs font montre de peu de foi et veulent voir ce qui ne doit pas être vu et connaître ce qui ne doit pas être connu, tuez les sans pitié et annoncez leur qu'ils comptent désormais parmi les hordes des damnés !

*La maison
de Georg Bounif*



DANS LE CABINET DE GEORG BOUNIF

L'épouse de Georg Bounif laissera les Compagnons ou les Frères pénétrer le cabinet de ce dernier après sa disparition. Le cabinet est au sous-sol. C'est un pièce dont les murs sont couverts de rayonnages garnis de livres et de parchemins en diverses langues. Un trappe au sol mène aux labyrinthes du trésor.

De nombreux livres portent sur la tranche le signe reproduit ci-dessus (le même qu'à l'entrée des couloirs souterrains).

Si les Compagnons prennent garde aux parchemins posés sur un lutrin, ils remarqueront deux textes :

- L'un en arabe est un récit de voyage et mentionne l'existence de Juifs abyssins : les Fellashas descendants de la reine de Saba et du roi Salomon.

- L'un en grec (Ayoub peut le lire) apprend qu'il existe un dépositaire du Secret parmi les Fellashas, ce qu'Ayoub ibn Suleman ignorait.

RUMEURS POPULAIRES

Les Compagnons ou les Frères auront peut-être l'idée de prêter l'oreille aux rumeurs qui parcourent la ville, en conversant avec les commerçants, en s'attardant dans les tavernes...etc. Ils entendront (au hasard ou au choix) :

- Le chef des Abyssins est un descendant de Gaspard, c'est un puissant magicien venu sauver le roi Baudouin (c'est faux).

- Le chef des Abyssins est un descendant de Gaspard, c'est un puissant magicien venu pour s'emparer du Royaume (c'est faux).

- Le monstre de pierre créé par des mages juifs est sorti d'une maison qui avait pris feu la veille.

- Un Génois engage des hommes qui n'ont peur ni du travail, ni des hommes du Bailli " enfin vous voyez ce que je veux dire ". (Uniquement dans les tavernes mal famées).

- Ce Génois s'appelle Valerio Falvo.

LES PROTAGONISTES

AYOUB IBN SULEMAN

C'est le chef des Batinis de Jérusalem. Il a normalement quelques Compagnons sous la main, mais ceux-ci sont actuellement en mission dans le sud du pays.

Officiellement Ayoub est un médecin réputé (voir page 163 des règles de *miles Christi*) et rares sont les Hiérosolymitains au fait de ces autres activités. C'est aussi un intellectuel brillant, amateur de philosophie grecque, capable de lire de très nombreuses langues (dont le sanskrit, le latin et le persan).

Ayoub Ibn Suleman est un homme d'une quarantaine d'année, aux manières très raffinées et dont le caractère, à priori aimable et posé, dissimule un sens du pragmatisme qui confine parfois au cynisme. Enfin il ne tolère pas l'inefficacité de ses subordonnés, et les Compagnons ne devront pas prendre l'amabilité de son langage et le sourire qu'il arbore constamment pour de la faiblesse.

Ayoub est, avec Sinan, un des rares Batinis au courant de l'existence du trésor. C'est d'ailleurs sa vaste érudition qui lui a valu de devenir Daï Mashur de Jérusalem afin que la Communauté puisse profiter pleinement du trésor.

Quand les Frères du Temple viendront lui offrir une certaine protection, Ayoub Ibn Suleman refusera catégoriquement qu'ils s'installent chez lui. Par contre, si les Frères montent la garde à proximité de sa maison, il veillera à leur faire amener des collations aux heures des repas.

Têtu, Fier, Séducteur

Initié : 8

Batin : 9

Marifah : 11

Zahir : 7

Epée : 6

GEORG BOUNIF

Georg Bounif est un des notables de la communauté chrétienne syriaque de Jérusalem. Il descend d'une famille de riches marchands, mais il s'est spécialisé dans le domaine de l'esprit. C'est l'un des dépositaires du Secret.

Georg Bounif est un homme d'une cinquantaine d'années, ventripotent et d'humeur plutôt joyeuse. C'est aussi, sous ses allures de bon vivant, un véritable savant spécialiste de l'histoire ancienne et grand expert en théologie. On raconte que Guillaume de Tyr, le Patriarche Syriaque, et même le Patriarche Orthodoxe n'hésitent pas à consulter les lumières de Georg Bounif dont la table est l'une des meilleures de la ville, ce qui ne gâte rien. Il a d'excellentes relations avec Ayoub ibn Suleman dont il connaît l'appartenance aux Batinis.

Si les Compagnons et les Frères offrent leur protection à Georg Bounif, il acceptera que ceux-ci demeurent chez lui, sans leur laisser accès ni à sa chambre, ni à son cabinet de lecture. Georg Bounif qui devinera que les Compagnons sont des Batinis se montrera très amusé d'être gardé à la fois par le Temple et les Batinis si tel est le cas.

Joyeux, Intellectuel, Têtu

Foi : 7

Corps : 5

Arts Libéraux, Arts Sacrés et Siècle : 10

VALÉRIO FALVO

Valerio Falvo est une canaille, par profession et par nature. S'il aime se parer du titre de marchand, les termes d'escroc, de receleur, de trafiquant lui conviennent bien mieux.

Malheureusement, Valerio ajoute à son goût pour le crime et les façons illégales de gagner de l'argent une intelligence supérieure à la moyenne, une grande capacité de commandement, du charisme et une facilité à manipuler autrui qui font de lui un redoutable adversaire.

Falvo est assez malin pour se montrer toujours respectueux envers le Ras Yacoub tout en le manipulant à son gré.

Si les Compagnons ou les Frères se mettent sur les traces de Falvo en manquant de discrétion, celui-ci ne perdra pas de temps pour tenter de les éliminer.

Rusé, Vénal, Froid

Vigueur : 8

Attaque (Epée courte) : 10

Défense (Parade) : 8

Armure : 3

LES HOMMES DE MAIN DE FALVO

Falvo dispose toujours d'une dizaine d'hommes à sa solde qu'il remplace au fur et à mesure des pertes.

Ce sont des mercenaires francs parmi lesquels une forte proportion d'Italiens, tous des crapules sans foi ni loi.

Force : Entre 6 et 9

Vigueur : Entre 6 et 9

Attaque : Entre 5 et 8 (Epées courtes, poignard ou gourdin)

Armure : Entre 0 et 2.

A partir du moment où les Compagnons ou les Frères se mettront en travers des projets de Falvo, il organisera un traquenard nocturne contre eux. Puis si les Compagnons se montrent au campement du Ras Yacoub, il les accusera d'avoir fait mourir les guépards qu'il fera empoisonner lui-même et les fera arrêter par les hommes du roi (les guépards doivent être offerts au roi pendant les cérémonies pascales. Détruire ce présent est par conséquent un crime contre le roi et les Compagnons risquent de passer quelques temps dans les geôles de la Tour de David.)

LE RAS YACOUB IMRU

Le Ras (Prince) Yacoub Imru prétend descendre du roi mage Gaspard, ce qui est absolument faux. C'est un prince comme il existe tant d'autres, il est ambitieux, il ne supporte pas qu'on remette en cause son autorité et il n'a aucune aptitude particulière en dehors de la fanfaronnade et du combat.

Depuis qu'il croit à l'existence du trésor de Salomon sous Jérusalem, le Ras Yacoub est prêt à beaucoup pour s'en rendre maître, ce qui lui permettra (c'est ce qu'il croit) de devenir l'empereur d'Abyssinie, et,

qui sait, de conquérir le royaume de Jérusalem pour devenir le plus grand souverain chrétien du monde !

Orgueilleux, Vénal, Brutal

Vigueur : 11

Force : 10

Attaque : 10

Défense : 8

Armure : 5

LES GARDES DU RAS YACOUB IMRU

Outre les concubines du prince, les serviteurs et divers courtisans, la suite du Ras comporte une bonne vingtaine de guerriers parmi lesquels cinq capitaines (dont le capitaine Yassou Hemte).

Le prince ne se déplace jamais sans deux gardes du corps, sauf quand il est dans sa tente, elle-même constamment gardée par deux hommes d'armes.

Les hommes d'armes

Vigueur Moyenne : 8

Force Moyenne : 7

Attaque Moyenne : 8

Défense Moyenne : 7

Armure : 3

Les capitaines

Vigueur Moyenne : 8

Force Moyenne : 8

Attaque Moyenne : 9

Défense Moyenne : 8

Armure : 5.

LE GOLEM

Bête. Obstiné. Obeïssant

Vigueur : 35

Force : 19 (+6)

Attaque : 12

Défense : 10

Armure : 10

Les 99 noms divins

1. ALLAH : Dieu
2. Al Rahmân : Le Miséricordieux
3. Al Rahim : Le Clément
4. Al Malik : Le Souverain
5. Al Quddus : Le Très Saint
6. Al Salam : L'Intègre
7. Al Mumim : Le Fidèle
8. Al Muhaimim : Le Paisible
9. Al Aziz : L'Inaccessible
10. Al Jabbar : Le Dominateur
11. Al Mutaqabir : Le Superbe
12. Al Khalik : Le Créateur
13. Al Bari : Le Fondateur
14. Al Moussawwir : Le Formateur
15. Al Ghaffar : Le Pardonnant
16. Al Quhhar : L'Invincible
17. Al Wahhab : Le Libéral
18. Al Khazak : Le Dispensateur
19. Al Fattah : Celui qui ouvre
20. Al Alim : Le Très Savant
21. Al Qabid : Celui qui Retient
22. Al Bazir : Celui qui Dilate
23. Al Khafid : Celui qui Abaisse
24. Al Rafi : Celui qui Relève
25. Al Muwiz : Celui qui rend Puissant
26. Al Mudhil : Celui qui Avilir
27. Al Sami : Celui qui Ecoute
28. Al Bassir : Le Voyant
29. Al Hakam : Le Juge
30. Al Adl : Le Juste
31. Al Latif : Le Bon
32. Al Khabir : Le Très Instruit
33. Al Halim : Le Magnanime
34. Al Adim : Le Très vaste
35. Al Ghaffur : Le Pardonnant
36. Al Shakur : Le Reconnaisant
37. Al Ali : Le Sublime
38. Al Kabir : Le Très Grand
39. Al Hafid : Le Protecteur
40. Al Muqit : Le Nourricier
41. Al Hassib : Celui qui demande des comptes
42. Al Jalil : L'Illustre
43. Al Karim : Le Très Noble
44. Al Rabiq : Le Vigilant
45. Al Mudjib : L'Exauçant
46. Al Wazi : Le Très Ample
47. Al Hakim : L'Infiniment Sage
48. Al Wadud : Le Bien-Aimé
49. Al Majib : Le Glorieux
50. Al Baith : Le Ressuscitant

51. Al Shahid : Le Témoin
52. Al Haqq : La Vérité
53. Al Wakil : Le Mandataire
54. Al Kawi : Le Très Fort
55. Al Marin : Le Constant
56. Al Wali : Le Tuteur
57. Al Hamid : Le Louable
58. Al Mohssi : Celui qui Garde en Compte
59. Al Moubdi : L'Innovateur
60. Al Muhid : Le Restaurateur
61. Al Muhyi : Le Détenteur de la Vie
62. Al Mumit : Le Détenteur de la Mort
63. Al Hayy : Le Vivant
64. Al Kayum : L'Immuable
65. Al Wajid : L'Opulent
66. Al Wahid : L'Unique
67. Al Ahad : Le Singulier
68. Al Samad : L'Eternel
69. Al Kadir : Le Vigoureux
70. Al Muqtadir : Le Très Puissant
71. Al Muqadim : L'Antérieur
72. Al Muhaqir : Le Postérieur
73. Al Awal : Le Premier
74. Al Hakir : Le Dernier
75. Al Zahir : L'Apparent
76. Al Batin : Le Caché
77. Al Wali : Le Seigneur
78. Al Mutahal : Le Transcendant
79. Al Barr : Le Producteur
80. Al Tawab : Le Très Bon
81. Al Muntaqim : Le Vengeur
82. Al Afuw : L'Indulgent
83. Al Rahuf : Le Bienveillant
84. Malik Al Mulk : Le Seigneur du Monde
85. Dhu al-Jalala wa al Ikram : Le Détenteur de la Majesté
86. Al Muqsit : L'Equitable
87. Al Jami : Le Fédérateur
88. Al Ghani : Le Très Riche
89. Al Mughni : L'Enrichissant
90. Al Mani : Celui qui Interdit
91. Al Darr : Celui qui Contrarie
92. Al Nafi : Celui qui Accorde le Profit
93. Al Nurr : La Lumière
94. Al Hadi : Le Guide
95. Al Badi : Le Novateur
96. Al Baqi : Le Permanent
97. Al Warit : L'Héritier
98. Al Rashid : Le Justicier
99. Al Kabur : Le Patient

Compagnon :

Seuil :

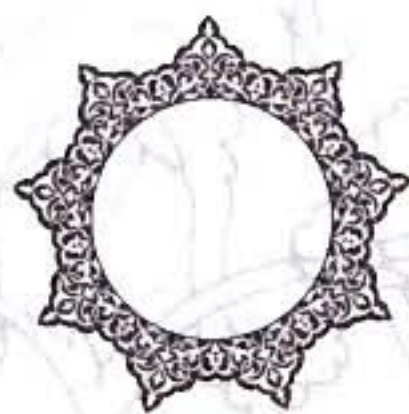
Unité

: Forteresse

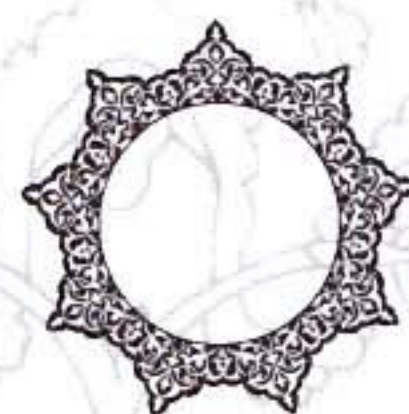
: Age

: Sexe

Batim



CARTES AJOUTÉES :



Chir

le Cœur



l'Amour ...

le Caché ...

le Révélé ...

le Livre



le Coran ...

la Tradition ...

la Langue ...

Al Asifah

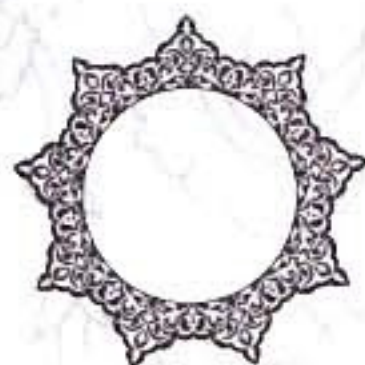


Al Kalam ...

Al Kimia ...

Al Kimia ...

Baraka



-1

-2

-3

-4

-5

-6

-7

-8

-9

-10

-11

-12

-13

schelle
de
Vigueur

le Cœur



Force ...

Vigueur ...

Souplesse ...

Figure ...

Sens ...

le Monde



Al Fan



la Simulation ...

la Dissimulation ...

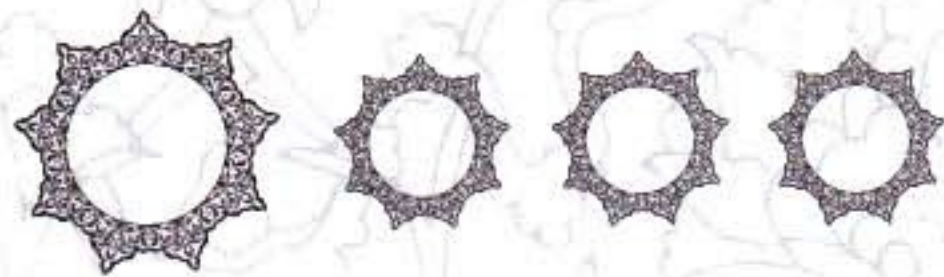
l'éloquence ...

Ames

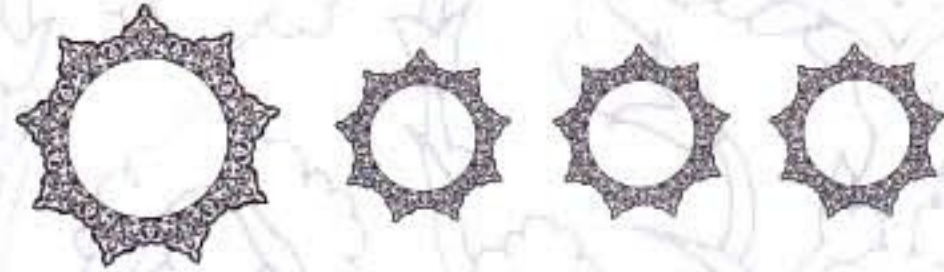


Amure

Qiyama



Obéissance



Fraternité



Secret



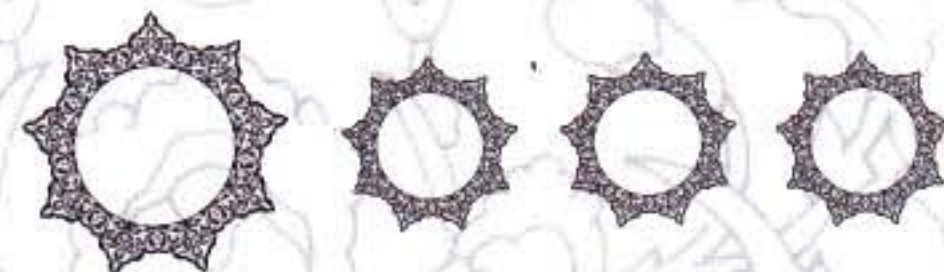
Vérité



Justice



Tempérance



معرفة

Qiyama

Humour

Alif
Kaf
Lam

Cartes mises de côté



Anges Connus

Alif
Bey
Lam

Cartes mises de côté



Domaines ♠

- 1 Iblis et ses serviteurs
- 2 l'esprit humain
- 3 l'âme humaine
- 4 le corps humain
- 5 la nature
- 6 le corps du monde
- 7 les sphères célestes
- 8 les 4 éléments
- 9 les objets

Energies ♣

- 1 créer ou invoquer
- 2 comprendre
- 3 connaître
- 4 renforcer
- 5 guérir ou apaiser
- 6 modifier ou transformer
- 7 dominer
- 8 affaiblir
- 9 détruire ou tuer

Alif
Kimia

Philles

Kalimang

Saang

Substances transportées

Les substances alchimiques

SEUIL DE DIFFICULTÉ DE 1

L'HÉMATITE. Nature minérale. Substance rare. L'hématite est un antipoison puissant.

LE MIEL. Catalyseur alchimique. Rituels pour entraîner la prospérité, l'abondance, rituels d'amour ou de séduction, rituels de connaissance.

SEUIL DE DIFFICULTÉ DE 2

L'ARGENT. Nature métallique. Substance commune. Utilisé comme base d'un Philtre, l'argent est un puissant guérisseur; comme Talisman ou comme Sceau il protège également de nombreuses maladies et infections.

LES CORNES DE GAZELLE. Nature animale. Substance rare. Fertilité féminine et Séduction.

LES POILS D'ÂNE. Nature animale. Substance commune. Malchance.

LES POILS D'OGRESSE. Nature animale. Substance précieuse. Frayeur.

LE PAIN. Catalyseur alchimique. Rituels d'amitié, de paix, d'union entre les hommes (amoureuse, amicale, politique)

LE SEL. Catalyseur alchimique. Rituels d'assistance à une tierce personne

SEUIL DE DIFFICULTÉ DE 3

L'ÉMERAUDE. Nature minérale. Substance précieuse. L'émeraude est le plus efficace des antivenins connus. Elle permet également de dominer ou de contrôler les reptiles venimeux.

LE FER. Nature métallique. Substance commune. Le fer peut être employé pour la fabrication de Sceaux et de Talismans de protection.

LA PEAU D'OGRESSE. Nature animale. Substance précieuse. Protection contre la peur.

LE SANG DE TAUREAU. Nature animale. Substance commune. Puissance Vitale (Vigueur) en bonus ou en malus.

L'OLIVE. Catalyseur alchimique. Rituels de présage, rituels d'apaisement.

LE LAIT. Catalyseur alchimique. Rituels de présage, rituels de connaissance.

SEUIL DE DIFFICULTÉ DE 4

LE PLOMB. Nature métallique. Substance commune. Le plomb peut être utilisé pour des rituels de divination, il protège également des influences magiques malfaisantes et des enchantements.

LA PEAU DE GAZELLE. Nature animale. Substance rare. Protection contre la magie.

LES SABOTS D'ÂNE. Nature animale. Substance commune. Fornication, concupiscence.

LES POILS DE GAZELLE. Nature animale. Substance rare. Séduction, douceur.

L'EAU. Catalyseur alchimique. Rituels de protection ou de guérison.

SEUIL DE DIFFICULTÉ DE 5

L'ONYX. Nature minérale. Substance rare. L'onyx noir est symbole de tristesse, apathie et mélancolie.

LES PERLES. Nature minérale. Substance précieuse. Les perles sont symbole de pureté et d'incorruptibilité, elles ont également de puissantes vertus médicinales (les perles sont d'origine animale mais alchimiquement elles se comportent comme des pierres précieuses).

L'AMANDE. Nature végétale. Substance commune. L'amande est symbole de douceur et de féminité. Elle peut également favoriser la fécondité féminine (et par extension la fécondité des mammifères femelles et des cultures).

LES PLUMES DE HUPPE. Nature animale. Substance précieuse. Clairvoyance, intuition.

LES VISCÈRES DE SCORPION. Nature animale. Substance rare. Protection contre la magie.

LA TOISON DE LION. Nature animale. Substance rare. Protection contre les coups et les blessures.

LES CORNES ET SABOTS DE TAUREAU. Nature animale. Substance commune. Puissance et force.

SEUIL DE DIFFICULTÉ DE 6

L'OR. Nature métallique. Substance rare. L'or est symbole de richesse au propre et au figuré. Ainsi un Sceau fait d'or peut apporter la fortune ou au contraire la pauvreté à la personne qui le porte, par contre un Philtre à base d'or peut révéler la nature de la foi d'une personne (c'est à dire la richesse de son coeur).

LE SAFRAN. Nature végétale. Substance commune. Outre ses vertus culinaires, cette épice recèle l'essence de la pureté et de l'innocence.

LES SABOTS DE GAZELLE. Nature animale. Substance rare. Rapidité, vitesse.

LES PLUMES DE PAON. Nature animale. Substance rare. Identification du bien et du mal.

LES POILS DE CHACAL. Nature animale. Substance rare. Illusions visuelles, mirages.

LES AILES DE MOUCHES. Nature animale. Substance commune. Chance ou malchance.

SEUIL DE DIFFICULTÉ DE 7

LA MYRRHE. Nature végétale. Substance commune. La myrrhe, anticipation des parfums du paradis, a des vertus purificatrices puissantes. Elle est aussi symbole de séduction.

LE FOIE DE TAUREAU. Nature animale. Substance commune. Endurance, résistance.

SEUIL DE DIFFICULTÉ DE 8

LE COEUR DE LION. Nature animale. Substance rare. Courage, vaillance.

LE SANG DE PAON. Nature animale. Substance précieuse. Dans l'idéal le sang de paon procure l'immortalité. Plus souvent il sauve les blessés graves.

SEUIL DE DIFFICULTÉ DE 9

L'AIL, L'OIGNON. Nature végétale. Substance commune. Au contraire de leur propriétés gustatives, ces deux légumes ont des vertus alchimiques très négatives car ils symbolisent l'isolement et le discrédit. Un Philtre à base d'ail ou d'oignon administré à une personne jettera le discrédit sur elle, en fera l'objet de ragots, la rendra antipathique...

LE LAURIER ROSE. Nature végétale. Substance commune. Le laurier rose est symbole de douleur, un Philtre à base de laurier (par exemple un extrait de laurier badigeonné sur la pointe d'une flèche) peut causer à la personne à qui il est administré la plus cuisante des douleurs. Mais le laurier peut également être utilisé pour atténuer la douleur.

LE COEUR DE GAZELLE. Nature animale. Substance rare. Passion amoureuse.

SEUIL DE DIFFICULTÉ DE 10

LE PALMIER. Nature végétale. Substance commune. Le palmier est un symbole de triomphe et de victoire (les Potions à base de palmier encouragent les guerriers et les rendent plus combattifs)

LES PLUMES DE CORBEAU. Nature animale. Substance commune. Préviction des malheurs.

SEUIL DE DIFFICULTÉ DE 11

LA PEAU DE SERPENT. Nature animale. Substance commune. Modification de son apparence, invisibilité.

SOMMAIRE

- p1 Introduction
p3 *Le Khanjar de la foi, nouvelle.*

Le Compagnon

- p11 Les Fleurs révélées du jardin de la vraie foi
Ou comment les Compagnons prêcheurs doivent révéler le sens caché de notre doctrine aux nouveaux Mustajibs
p15 L'étroite piste de montagne
Ou comment atteindre ce qui est caché et parvenir à la Révélation
p18 Les gazelles vertueuses
Ou comment les femmes accompagnent les hommes sur le chemin
p19 Les Trésors du cœur et du corps
Ou les qualités des Compagnons
p25 Les sept seuils de l'ascension
Ou la hiérarchie entre les Compagnons
p28 Les séances de la lumière
Ou comment de la discussion naît la vérité
p30 Carte des Monts Nosaries

La Communauté

- p31 Le royaume invisible
Ou comment la Communauté doit, elle aussi, mener l'effort pour la pureté et contre la corruption
p38 La rencontre de Coïble
Ou ce que j'ai pu constater quant à l'organisation des "Assassins"

- p42 Un palais de sciences derrière les murailles d'une citadelle
Ou la forteresse d'El Khaf
p47 L'homme le plus craint de ce monde
Ou ma rencontre avec Rachid ad-Din Sinan en son château de Masyaf
p51 L'épître de Tortose
Ou la dissidence Templière sur les voies du Batin
p53 Entre nos amis et nos ennemis
Des délicates relations qu'entretiennent les Batinis avec d'autres puissances

Les Règles

- p55 La création de personnage
p71 Les Aptitudes du Monde
p74 La progression des Compagnons
p76 Al Marifah
La Connaissance
p88 Table de la Connaissance

Scénario

- p91 L'héritage de Saba

Annexes

- p106 Les 99 noms Divins
p107 La feuille de personnage
p109 Les substances alchimiques

BIBLIOGRAPHIE

Vous trouverez ci-dessous une liste succincte d'ouvrages présentant les Assassins et leur doctrine. La faiblesse de la documentation pratique et aisément accessible sur les Batinis explique la brièveté de cette liste :

Ouvrages Généraux :

Les Assassins - Bernard Lewis, Ed. Complexe - Le "Must".
Le Vieux de la Montagne - Florens de Sainte Croix - Ed. Promothéa.
et aussi :
Le livre des prénoms arabes - Youssouf et Néfissa Geoffroy - Ed. Vivre l'Islam en Occident.

Dictionnaire des symboles musulmans - Malek Chebel
- Ed. Albin Michel.

Pour les acharnés de spiritualité :

Temps Cyclique et Gnose Ismaélienne - Henry Corbin
- Ed. L'île Verte.
Trilogie Ismaélienne - Henry Corbin
Alchimie et mystique en terre d'Islam - Pierre Lory - Ed. Verdier.

A propos des armes et équipements dans la série Ospreys :

The armies of Islam 7th-11th centuries (n°125)
Saladin and the Saracens (n°171)
Saracen faris (Warrior Series n°10)

ASSASSINS est une extension à **miles christi**, un jeu de rôle de Benoît Clerc et Thibaud Béghin.

ASSASSINS a été rédigé par Arnaud Bailly, Thibaud Béghin et Rémy Van Liefde avec les conseils et observations de Benoît Clerc.

Rémy et Benoît ont effectué les corrections.

Les cartes et plans ont été conçus par Arnaud et Thibaud.

Les illustrations sont de Thibaud et Eric Floquet.

La mise en page est de Thibaud.

Les tests ont été effectués par Henri, Bertrand, David, Sébastien, Pierre, Frédéric et Benoît. Qu'ils en soient remerciés.

Le Flashage a été réalisé par Atelier 9 (Roubaix) et l'impression par Yves Decoster (Lomme).

DÉJÀ PARUS DANS LA GAMME **miles christi**

miles christi - Le livre de règles, 272 pages. Une description complète de l'Ordre du Temple, de ses fonctionnements et de ses rites, un vaste panorama sur les hommes, les croyances, les créatures merveilleuses et les paysages qui constituent la Terre Sainte des Croisades. Et bien sûr, le système de jeu original exposé en détail.

L'ÉCRAN + AL MUNTAQIM. Avec l'écran qui permet au maître d'avoir sous les yeux les grandes lignes des règles ainsi que de nombreuses aides de jeu (personnages génériques, calendrier médiéval, heures canoniques etc..), vous découvrirez un scénario de quarante pages où les frères se trouvent confrontés au chef d'une insaisissable bande de pillards qu'anime une terrible vengeance.

LE JEU DE CARTES DES CROISADES. Un jeu de 54 cartes au graphisme original qui vous met tout de suite dans l'ambiance...

LA RICHESSE DE L'EMIR. 72 pages. Un grand scénario épique construit autour des "mémoires de frère Cortebarbe". Les frères sont plongés dans une intrigue où se mêlent fantastique et diplomatie dans l'ambiance pesante des monts de Khoros, en plein territoire Sarrazin.

LOCUS PALMARUM. 128 pages. La commanderie très particulière de Paumiers et la Seigneurie d'Outre-Jourdain décrites par le menu. Plus deux scénarios qui mènent les frères vers d'antiques temples païens et jusqu'aux portes de l'enfer...

Assassins...

La simple évocation des membres de la secte suffit à faire trembler tous les puissants de la terre, car nul n'est à l'abri du khanjar d'or des Fidaïs.

Puissants magiciens, espions sans pareille, redoutables sicaires, les Batinis sont les princes incontestés de la dissimulation et du secret.

Bien plus qu'une simple extension à MILES CHRISTI, ce supplément vous permet d'incarner une nouvelle catégorie de personnages... les Assassins ! Au delà de la légende des mangeurs de haschisch fanatisés, vous découvrirez :

- Les secrets ésotériques qui font la puissance des Batinis.
- L'organisation complète de la secte.
- La description de leurs forteresses.
- Les liens qui les unissent aux Templiers.
- Un nouveau système de magie et de création de personnage.
- Un scénario envoûtant, l'Héritage de Saba.

Assassins n'est pas un jeu de rôle à part entière. Vous devez posséder MILES CHRISTI pour l'exploiter pleinement.



SARL SANS PEUR
ET SANS REPROCHE
36, rue de la clef
59800 Lille

SPS1004

Prix conseillé : 145 FF
ISBN 2-911099-07-9

