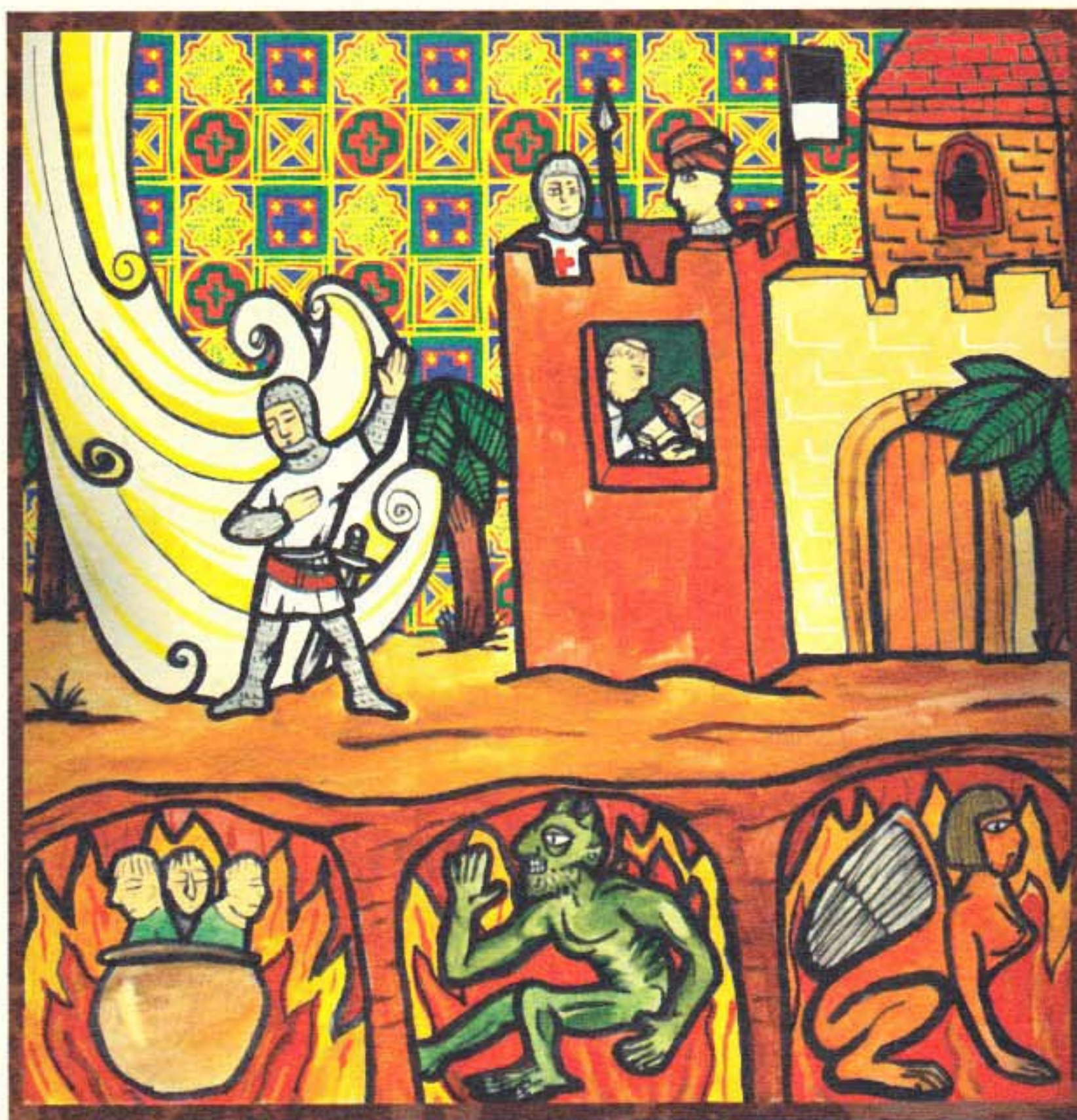


Locus palmarum

la commanderie de paumiers



Locus palmarum

ceci est la description très juste de notre
maison de palmiers, augmentée de celle de
la seigneurie d'outre jourdain où elle
est établie, ainsi que des récits de
deux aventures merveilleuses
qui s'y déroulèrent.



deuxième épître aux pauvres chevaliers du Christ



e dit de FRÈRE TRISTAN.

ITINÉRAIRE DE NANTES À PAUMIERS.

Nous allons vous conter l'histoire du voyage accompli par l'extraordinaire frère Tristan de Kermallec qui le mena, non sans encombres, de Nantes jusqu'en la commanderie de Paumiers, au sud de la Mer Morte. Tristan part dans le courant du mois de juillet de l'an de grâce 1175 et doit impérativement parvenir à Paumiers avant la fête de tous les Saints. Il met donc moins de dix-huit semaines pour parcourir la distance, ce qui est fort peu. Vous comprendrez tout à l'heure en quoi les circonstances l'exigeaient...

OÙ L'ON APPREND QUE LE JEUNE TRISTAN EST L'ELU DE DIEU.

L'issu d'une famille de petite noblesse bretonne, Tristan de Kermallec n'est pas un garçon comme les autres. Son regard de chien fou inquiète ou dérange et ses manières violentes et grossières lui valent de ne jamais être admis dans les cercles de jeux des enfants de son âge. Mais qui pourrait bien en vouloir au jeune Tristan ? Après la mort de son père, éventré par une hure furieuse lors d'une chasse trop vite menée, sa mère sombra lentement dans la folie et abandonna Tristan aux soins distraits d'une nourrice volage plus sensible aux charmes virils de son frère aîné qu'à l'expression triste de ses grands yeux. Livré à lui-même, Tristan se renferma et ne vécut bientôt plus que dans ses rêves. Il disparaissait des semaines entières pour s'enfoncer dans la sombre et dangereuse forêt bretonne qui exerçait sur lui un magnétisme étrange. Inlassablement, il parcourait les futaies et les taillis, arpentait la lande, fouillait les plages et les falaises sans que personne jamais ne puisse lui faire dire ce qu'il cherchait. Il l'ignorait sans doute lui-même.

LE TEMPS DU VOYAGE.

Il n'est pas ici question pour Tristan, malgré l'urgence de sa mystérieuse mission, de s'attaquer au record jamais égalé établi par un frère de l'Ordre qui transportait sans nul doute une missive de la plus haute importance.

Vraisemblablement assisté par le Très-Haut, il mit dix semaines pour joindre Nantes à Jaffa. La légende raconte que son destrier accomplit la route d'une seule traite sans jamais s'arrêter. Le frère et son cheval moururent peu de temps après leur arrivée à Nantes, emportant le mystère de leur célérité dans la tombe. Puisse le Très-Haut les accueillir dans son royaume !

MAÎTRE EUSTACHE CHIEN, LE VISITEUR.

Le frère Eustache Chien (Eustachius Canis), est sans doute d'origine lombarde. Il est le maître des chevaliers du Temple de Paris entre 1165 et 1185. C'est un personnage mystérieux, toujours par monts et par vaux. Il semble assurer l'indépendance financière du pape Alexandre III au moment où le pontife, chassé de Rome, est harcelé par l'Empereur. En 1164 le maître Bertrand de Blancfort s'excuse auprès du roi Louis VII de ne pouvoir lui envoyer le frère Eustache Chien qui est trop malade. A la fois ami et confident de Louis VII, il fait sans doute partie des frères qui prirent en charge le trésor royal. Maître Eustache connaît bien des secrets.

Maître Eustache est connu dans toutes les commanderies. Il semble que ses pouvoirs aillent bien au delà des simples attributs de sa fonction de Visiteur.

Il ne cache pas que les puissances infernales cherchent à abattre l'Ordre par tous les moyens. La Terre Sainte n'est pas leur zone d'influence : l'Ennemi (le Malin) rode dans les salles du Temple de Paris et chez les conseillers du roi Louis. Pour l'instant, il importe que frère Tristan gagne la Terre Sainte avant la Saint Colomban (31 octobre) et qu'il se mette à la disposition du commandeur de Paumiers.

Et puis un jour, brusquement, tout changea. Tristan revint d'une de ses expéditions forestières totalement transformé. Un sourire radieux illuminait son visage, ses yeux d'ordinaire si ternes rayonnaient de bonheur, son corps même semblait métamorphosé, comme s'il avait grandi d'un seul coup. Tout le monde s'étonna et se félicita de ce regain de vie et on le harcela de questions. A chaque fois il répondait la même chose : "J'ai vu mon père avec une belle dame dans les bois et ils m'ont donné leur force." Bien sûr on le crut fol. Certains dirent même qu'un korrigan malin s'était joué de lui. Mais puisqu'on le voyait joyeux... Personne en tout cas ne remarqua le petit bout de bois qu'il serrait bien fort dans sa main. Car Tristan n'avait pas menti. Il avait enfin trouvé ce qu'il avait si activement cherché au cours de toutes ses années passées dans la forêt : la relique que possédait son père ! C'était un bout de bois pas plus gros qu'un gland de chêne qui provenait du bâton de Saint Patrick. Son père lui était apparu auréolé d'une gloire éclatante en compagnie d'une dame très belle qui avait doucement pris Tristan dans ses bras et avant de partir, ils lui avaient indiqué un fourré dans lequel il avait découvert la relique. Ce que son père et la dame lui dirent, nous l'ignorons toujours.

Après cet événement, la vie de Tristan prit une tournure très différente. Le lendemain même, il fit ses adieux au château et partit rejoindre son oncle, commandeur de la maison templière de Nantes, pour s'engager dans la prestigieuse institution. Mais si Tristan était noble, il n'était toujours pas chevalier. Qu'à cela ne tienne ! En chemin, il défia un chevalier de passage et parvint à le



vaincre... à coups de bâtons. Convaincu de l'ardent désir du jeune homme et subjugué par son extravagante audace, le chevalier accepta de l'adoubier. Parvenu à Nantes, il fut reçu chaleureusement par son oncle qui lui enseigna les us et coutumes de la Maison ainsi que le maniement des armes. Enfin, Tristan fut revêtu du blanc-manteau par un Visiteur de passage. A l'étonnement général des prud'hommes de la commanderie, le Visiteur, un vieux templier d'origine lombarde portant le nom d'Eustache Chien, exigea que Tristan parte aussitôt pour la Terre Sainte. On objecta que d'ordinaire les jeunes recrues passent deux ou trois ans Outremer pour y être formés, mais le frère Eustache Chien coupa net toute discussion : Tristan sera à Paumiers avant la Toussaint !

OU TRISTAN EST APPELÉ PAR LE MAÎTRE EUSTACHE CHIEN, VISITEUR DE L'ORDRE, DUQUEL IL RE OIT SES ORDRES.

La veille de son départ, Tristan est appelé par le frère Visiteur qui le reçoit dans sa cellule. Maître Eustache a demandé que le jeune frère vienne le voir avec toutes ses armes. L'entrevue est brève. Eustache l'observe d'un regard inquisiteur puis s'approche de lui. D'un geste vif, il se saisit du bouclier de Tristan et pose sa main sur la boucle. Comment le frère Visiteur pourrait-il savoir que c'est là qu'est cachée la relique ? Tristan sent la moëlle se figer dans ses os. Mais au lieu de la sévère réprimande attendue, Eustache se contente de sourire tendrement en caressant les cheveux du jeune frère. "Bien !" dit-il enfin "je vois que mon instinct ne m'a pas trompé. Tu es bien celui que j'attendais. Fais-vite mon jeune frère et soit prudent, tous mes espoirs reposent sur toi. Va et que Dieu te protège."

Au matin de la saint Cassien de l'an de grâce 1174 de l'Incarnation du Christ notre Sauveur, Tristan se met en route. "Si vous voulez être à Acre on vous enverra dans la terre de Tripoli et si vous souhaitez être en France on vous mandera en Pouilles ou en Arménie" dit la Règle, et comme cela est vrai se dit Tristan en contemplant une dernière fois le lever du soleil sur sa Bretagne natale. Depuis qu'un vieux sergent de Nantes lui a parlé de Paumiers, il sait qu'il ne reviendra peut-être jamais en France. La mort l'attend sans doute là-bas, tapie au fond d'un wadi. Paumiers n'est pas une commanderie comme les autres, c'est une forteresse, une marche frontière qui défend le flanc de la Terre Sainte, une des pires commanderies de l'Ordre, aux limites du grand désert. Mais puisque Dieu le veut ...

LES VISITEURS.

Nommés par le Maître et son chapitre, les Visiteurs sont les inspecteurs internes de l'Ordre. Leur rôle est de vérifier la bonne tenue de toutes les commanderies et des frères qui se trouvent dans leur circonscription (généralement une Baillie). Ils ont des pouvoirs très étendus (ce sont les substituts du Maître) et leurs ordres souffrent rarement la contradiction. Comme tous les hauts dignitaires de l'Ordre, ils sont accompagnés par un ou deux compagnons de rangs qui veillent sur tous leurs faits et gestes. L'arrivée d'un Visiteur dans une commanderie est souvent synonyme d'un branle-bas de combat général. Ce sont pour la plupart des frères de très grande valeur, connus pour leur immense mérite et leur parfaite connaissance des us et coutumes de l'Ordre. Ils possèdent tous les codes secrets de la Maison, transportent souvent d'épais ouvrages cadénassés et semblent disposer de certains pouvoirs étranges. Tous les craignent et les respectent et il est rare qu'on puisse cacher la vérité très longtemps. Le mystère qui entoure cette fonction donne naissance à de nombreuses légendes, plus ou moins fondées, que les frères les plus anciens se font une joie de transmettre.

LA "BOUCLE" DU BOUCLIER.

On désigne par la "boucle" du bouclier la partie de fer qui forme une bosse au centre de l'écu et qui en assure la rigidité. L'habitude de placer des reliques à cet endroit est courante à l'époque. Comme Tristan le verra bientôt, la relique de Saint Patrick qu'il y a placé le protège fort efficacement des coups en les déviant.

Un mois plus tard, Tristan est à Toulon. Dans la Carriera del Templo, deux maisons s'ouvrent sur la mer permettant un accès direct aux bateaux. Tristan observe. Tout autour de lui on charge des marchandises, des chevaux, des armes, toutes sortes de provisions et de matières premières qui font si cruellement défaut aux frères des marches frontières. C'est le dernier passage de l'année vers la Terre Sainte, le précédent a eu lieu en août. Le Faucon du Temple, une des plus grosses unités de la flotte templière, attend un convoi de pèlerins pour se mettre en route : six bateaux qui viennent d'Espagne par la côte.

Les pèlerins essayent autant que possible de se placer sous la protection des Ordres militaires pour accomplir le Saint Passage. Au moins sont-ils assurés de ne pas être vendus comme esclaves en route, ce qui est, dit-on, une fâcheuse habitude prise par les capitaines pisans ou génois. Il existe d'ailleurs une très vieille animosité entre le Temple et les marchands génois. Tristan n'a jamais vraiment compris pourquoi, mais il sait que Vénitiens, Provençaux et Templiers font toujours alliance contre Génois, Catalans et Hospitaliers.

Un groupe de frères passe devant lui en parlant avec animation. Tristan a juste le temps de reconnaître Roger de Flore, le capitaine du Faucon, un frère sergent dont la réputation n'est plus à faire. L'année dernière, il a repoussé trois galères pirates dans le détroit de Messine. Depuis cet exploit, tous les pèlerins veulent partir par le convoi de frère Roger : après la perte de leurs trois galères, les pirates choisiront sans doute des proies plus faciles ! Roger de Flore est un des meilleurs capitaines de l'Ordre et un véritable démon lorsqu'il s'agit de poursuivre les pirates.

OU TRISTAN POSE ENFIN LE PIED SUR LA TERRE DE L'INCARNATION.

Après un mois de traversée sans histoire, le Faucon du Temple arrive enfin en vue de la Terre Sainte. A prime, Tristan est réveillé par un brouhaha joyeux venant du pont : "Il Carmelo, il Carmelo !" Il ouvre les yeux et aperçoit les pèlerins regroupés à l'avant du bateau. Le Faucon est en vue des côtes de Syrie.

Une agitation fébrile s'empare des passagers qui tous tombent à genoux et se mettent à chanter en égrenant leurs chapelets, le regard rivé sur la tache ronde que dessine le Mont Carmel à l'horizon. A mesure que la nef avance, les terres se découvrent. Au nord, la pointe de Tyr émerge lentement, puis viennent le Cap Blanc, Acre, la sainte montagne du Carmel, Château-Pèlerin, Césarée et enfin Jaffa, droit devant. Au loin, les côtes s'évanouissent dans les brumes de chaleur du désert. La terre est blanche, lumineuse, l'instant presque irréel. Sur la lourde nef, l'excitation est à son comble. Partout on chante, on pleure, on rit... on boit beaucoup aussi.

Soudain le silence se fait. Roger de Flore, le capitaine, hurle des ordres à ses matelots : "Abattez vent arrière ! Mettez toute la toile et parez à l'empannage ! Plus vite que ça bande d'Italiens, on n'est pas dans la marchande !" Le vent vient de tourner brusquement et de Flore doit repositionner son bateau avant d'être emporté. Le Faucon est un bateau rond, une grosse et lourde nave et le pilote fait des efforts désespérés pour remonter au vent. Peine perdue. A la nuit tombée, le Faucon du Temple a dépassé son but. Le frère de Flore, en capitaine prudent, n'ose pas chercher la rade de Jaffa et préfère regagner la



haute mer. Au matin, le Faucon se retrouve en face de Césarée. Il faut remonter au midi en longeant la côte. Dans le lointain, s'élève l'amphithéâtre des montagnes de Judée et, sur le bord de mer, on distingue des falaises ocres et noires surmontées des tours crénelées d'un château fort.

Vers sixte, le Faucon approche enfin des côtes de Jaffa. Quelques temps après, la nef jette l'ancre devant le port entre la darse de Jaffa et un banc de rochers. Plusieurs barques se détachent du port et s'avancent vers la nef templière pour embarquer les pèlerins. Les chevaux eux, n'ont pas cette chance. Après leur avoir ôté les sangles qui les maintenaient sous le ventre, on abaisse la rampe du Faucon et on les fait avancer directement dans la mer. La cohue est inimaginable : De Flore gueule à tue-tête des ordres qui se perdent au milieu des cris des matelots et des hénissements des roncins affolés, les pèlerins trop pressés se précipitent sur les caïques qui manquent dangereusement de se retourner, Tristan, débordé par la situation, tente de prêter main forte au risque de plonger de lui-même. A mesure que les pèlerins et les ballots gagnent le port, le calme revient. Un frêle embarcation du Temple accoste aux flancs du Faucon et Tristan peut enfin embarquer. Parvenu à quelques toises du rivage, Tristan saute à l'eau. Deux frères Templiers l'attendent sur le quai : "Soyez le bienvenu en Terre Sainte frère Tristan. Vous arrivez juste à temps pour entendre la messe, c'est bon signe !" Pendant que les deux frères se chargent de récupérer son équipement et ses montures, Tristan observe le quai. Voici donc la Terre Promise où coule le lait et le miel, objet de toutes les convoitises, de tous les espoirs, de tous les rêves. Parmi la foule qui va et vient, il compte un Franc pour cinquante indigènes. Les croisés restent une infime minorité dans l'immense chaudron des peuples qu'est la Terre Sainte et sans la protection du puissant bras de l'Ordre, les Etats Latins seraient balayés comme fétus de paille.

Juste après les mâtines, le frère commandeur de Jaffa confie à Tristan quelques lettres pour la maison chévetaïne et l'informe qu'il partira à laudes pour Ramla et les montagnes de Judée, accompagné d'un frère sergent et d'une dizaine de pèlerins. Allongé sur la paille de sa cellule, Tristan profite que ces quelques courts moments de repos. bercé par le roulement des vagues, il s'endort en récitant ces vers d'Isaï : "Demain il gagnera la Reine des Cités dont les marchands étaient les princes..."

LE CHEVAL ET LA MER...

Un des impératifs de la croisade est le transport des chevaux par bateau de l'Outremer vers la Terre Sainte. Mais comment les faire descendre dans la cale depuis le pont supérieur puis les en faire sortir, alors que pour de nombreuses raisons, tenant à la sécurité des bêtes et des marins, à l'encombrement du pont et à la solidité de la nef, il est nécessaire que les écoutilles restent les plus petites possibles. La solution choisie est plutôt hardie : dans le flanc de la nef, quelque fois dans son avant ou dans son arrière, juste au dessus de la ligne de flottaison, on pratique une grande porte - un "huis, d'où le nom de "nef huisnière" - par laquelle on les fait entrer directement dans la cale au moyen d'une rampe. Puis, l'huis est refermé et "hermétiquement" calfeutré. Cet endroit reste néanmoins un des gros points faibles de la coque, et moult nefs, par gros temps, périront par là.

Une fois introduits à bord, les chevaux ne peuvent bien évidemment pas restés debout dans les stalles (le Faucon du Temple en possède plus de cent !). La nef roule et tangue abominablement et les chevaux tomberaient et se blesseraient. Aussi les suspend-on par des sangles passées sous le poitrail et sous le ventre, de telle sorte que les pieds ne supportent plus que partiellement le poids du corps. Les fougueux étalons, ainsi entravés, à demi soulevés durant des semaines, oscillant de côté tous ensemble au tangage, approchés et

écartés des mangoires au roulis, ne manquent pas de protester bruyamment. Leur peau fine est usée par le frottement des sangles, la position lèse peu à peu les muscles et les tendons des jambes, au point que, parvenus à terre, il faut leur réapprendre à marcher.

Comme il ne faut pas perdre de place sur le bateau, les voyageurs des plus basses catégories sont logés sous les chevaux, entre douche odorante, grêle de crottin et hénissements affolés ; à eux de se protéger de ces averses, des coups de sabot, et d'apprendre à ne plus avoir d'odorat. Le pire devait être que le cheval crève. Comment alors se débarrasser de la charogne, vite décomposée sous les climats chauds de la Méditerranée. L'huis étant fermée, et devant le rester, l'évacuation ne devait pas être chose aisée.

Le plus étonnant dans tout ça, est qu'il parvenait à bon terme quelques survivants...

(d'après Jean de Merrien, chronique maritime)

OU TRISTAN DÉCOUVRE LES VERTUS MIRACULEUSES DE SA RELIQUE SUR LE CHEMIN QUI LE MÈNE À JÉRUSALEM LA TROIS FOIS SAINTE.

Alaudes la petite troupe se met en marche et gagne les portes de la ville puis longe les jardins parmi les grenadiers, les figuiers de Pharaon, les citronniers et les nopals. Le soleil se lève dans un ciel parfaitement bleu, un soleil blanc, implacable. Tristan se prend à rêver aux brumes de sa Bretagne natale et aux frais sous-bois de la forêt de son enfance. Des roses blanches, des narcisses, des anémones et des lis jaunes couvrent la campagne. Bordée par les montagnes de Judée et de Samarie, la plaine s'étend le long de la mer depuis Gaza jusqu'au mont Carmel. Les villages sont nombreux car la terre est fertile, et ici ou là percent les murs blancs des maisons à toits plats qui font comme une tache de lumière au milieu des oliviers et des sycomores.

A mi-chemin de Ramla, le frère sergent décide de faire une halte près d'un puits qui se trouve dans un bois de jeunes oliviers qu'on dit avoir été plantés par Godefroy de Bouillon. Il faut abreuver les chevaux et les pèlerins qui ne sont pas encore acclimatés à la Terre Sainte. En regardant Tristan se précipiter sur l'outre en peau de chameau qu'il lui tend, le frère sergent ne peut s'empêcher de sourire : " A Paumiers, il te faudra apprendre à contrôler ta soif mieux que ça frère Tristan, tu vas droit dans la bouche des Enfers, comparé à l'Outre Jourdain, la Judée c'est le paradis ! " Le soir tombe lorsque Tristan et ses compagnons arrivent devant la commanderie de Ramla. Avant d'aller se coucher, le frère sergent explique à Tristan qu'ils ont fait la partie la plus facile de leur voyage. Demain, ils franchiront la montagne de Judée. Les pillards y attaquent régulièrement les colonnes de pèlerins malgré les nombreuses patrouilles du Temple et il faudra tenir son épée prête...

Le lendemain matin, juste après l'office de prime, la troupe se met en marche. Le soleil point derrière la crête lorsqu'ils atteignent les premières ondulations de la montagne. Tout en haut d'un monticule isolé et aride se tient le village de Latroum. On dit que c'est la patrie du criminel qui fit faire au Christ son dernier acte de miséricorde. De là, le frère sergent les conduit vers l'intérieur des montagnes en empruntant le lit desséché d'un torrent. Au passage d'une futaie, la troupe effraye une harde de sangliers qui s'égayent aussitôt dans le vallon. Tristan ne peut s'empêcher de frissonner en pensant à son père. Lorsque le jour se lève enfin, Tristan s'aperçoit qu'ils marchent au milieu d'un labyrinthe de montagnes dont les

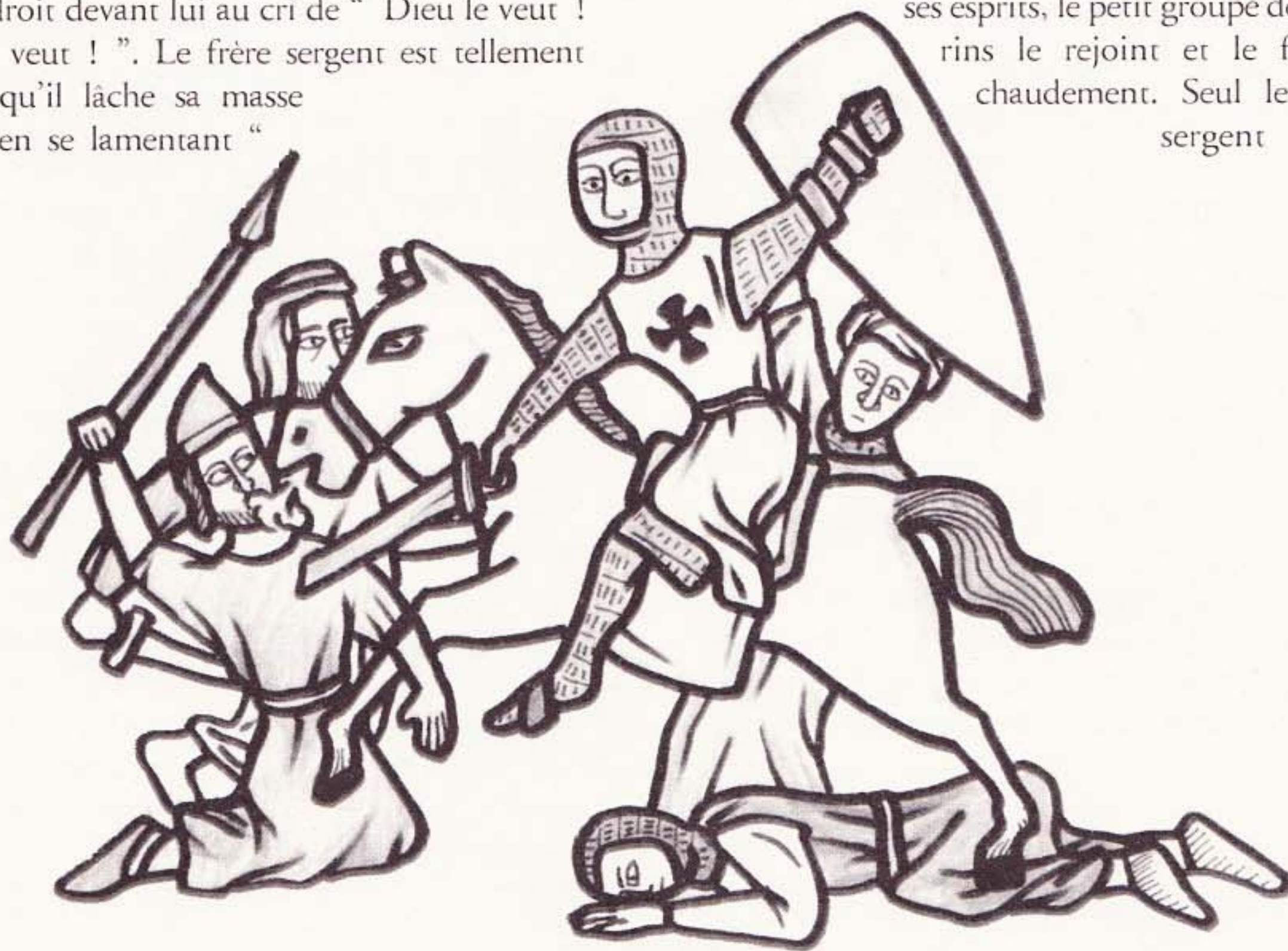
pentes en terrasses s'étagent doucement parmi les touffes de chênes nains, de buis et de lauriers roses. Parvenu au plus haut point du massif, le frère sergent se retourne et contemple la plaine de Saron à Jaffa. Devant s'ouvrir le vallon de Saint Jérémie et, plus haut sur un rocher, veille la vieille forteresse du château des Machabées qui appartient aux Hospitaliers.

De la vallée de Saint Jérémie, les pèlerins s'enfoncent dans celle de Térébinthe, plus profonde et plus étroite que la première. C'est en traversant le torrent où, dit-on, David avait pris les cinq pierres dont il frappa le géant Goliath, que le frère sergent lève la tête et fait signe à Tristan de s'avancer. Toujours silencieux, il montre du doigt un gradin qui se trouve devant eux : le soleil se reflète sur quelque chose, une cotte de mailles, un poignard, un casque ? Tristan comprend immédiatement la situation et sans attendre l'ordre du sergent qui porte le gonfanon Baucent, il tire sa longue épée. Les pèlerins ont rebroussé chemin de l'autre côté du ruisseau pour se mettre à l'abri. Piquant des deux, Tristan charge droit devant lui au cri de " Dieu le veut ! Dieu le veut ! ". Le frère sergent est tellement surpris qu'il lâche sa masse d'arme en se lamentant "

Frère Tristan ! Revenez ! Par Saint Jacques ! Vous ne savez même pas ce que vous allez trouver devant vous ! ".

Mais il est trop tard. Tristan a déjà atteint l'autre côté du petit bois de chênes où il tombe nez à nez avec une demi-douzaine de pillards déguenillés. La masse de l'homme et du cheval lancé à pleine vitesse bouscule les trois premiers qui roulent hors du chemin, cul par dessus tête ; le quatrième larron ne semble pas découragé par l'assaut furieux du jeune chevalier : brandissant un méchant poignard, il se précipite sur Tristan, mais la lourde épée du Templier s'abat sur son chef et l'assomme net. Rapide comme une panthère, le cinquième pillard, qui se tenait à l'écart sur un petit tertre, bande son arc turc à double courbure et décoche un trait qui rebondit avec un bruit mat sur la boucle du bouclier de Tristan - béni soit Saint Patrick ! Les trois survivants disparaissent dans la montagne sans demander leur reste. Tristan vient de remporter son premier combat en Terre Sainte. Comme il met pied à terre pour reprendre son souffle et

ses esprits, le petit groupe de pèlerins le rejoint et le félicite chaudement. Seul le frère sergent bou-



gonne un peu dans sa barbe. En guise de compliment, il montre un village construit dans la montagne sur des ruines romaines : " Kaloni, ils venaient sans doute de là, ne trainons pas, la leçon a du leur suffire mais ils pourraient revenir ".

A la sortie du vallon de Térébinthe, le groupe s'avance aussi rapidement que possible vers un plateau désertique où la roche se teinte d'un rouge ardent. Ils s'échinent pendant plus d'une heure sur les pentes d'un col élevé, puis encore une heure pour cheminer sur un autre plateau nu et semé de pierres noires. Tout à coup, à l'extrémité du plateau, un pèlerin aperçoit des murs crénelés flanqués de tours carrées derrière lesquelles s'élèvent les pointes de quelques édifices : " Jérusalem la Sainte " murmure-t-il en tombant à genoux.

OU TRISTAN RECOIT LES CONFIDENCES DU FRÈRE JOCELIN DE CESARÉE, COMMANDEUR DES CHEVA- LIERS DE JÉRUSALEM.

Asciné, Tristan observe les hautes murailles de la Ville Sainte. On dit qu'elle est au centre du monde et que les frères du Temple en sont les gardiens. Le jeune Templier n'a aucune peine à le croire. Sur trois cotés, les murailles plongent dans les abîmes de vertigineux fossés, en partie naturels en partie creusés par la main de l'homme : la vallée de Jéosaphat, le ravin de la Géhenne et le gouffre des Cadavres. Seule la partie nord de la cité est plus facilement accessible et n'est défendue que par une triple muraille. Godefroy de Bouillon, en fin stratège, a d'ailleurs porté son assaut de ce côté.

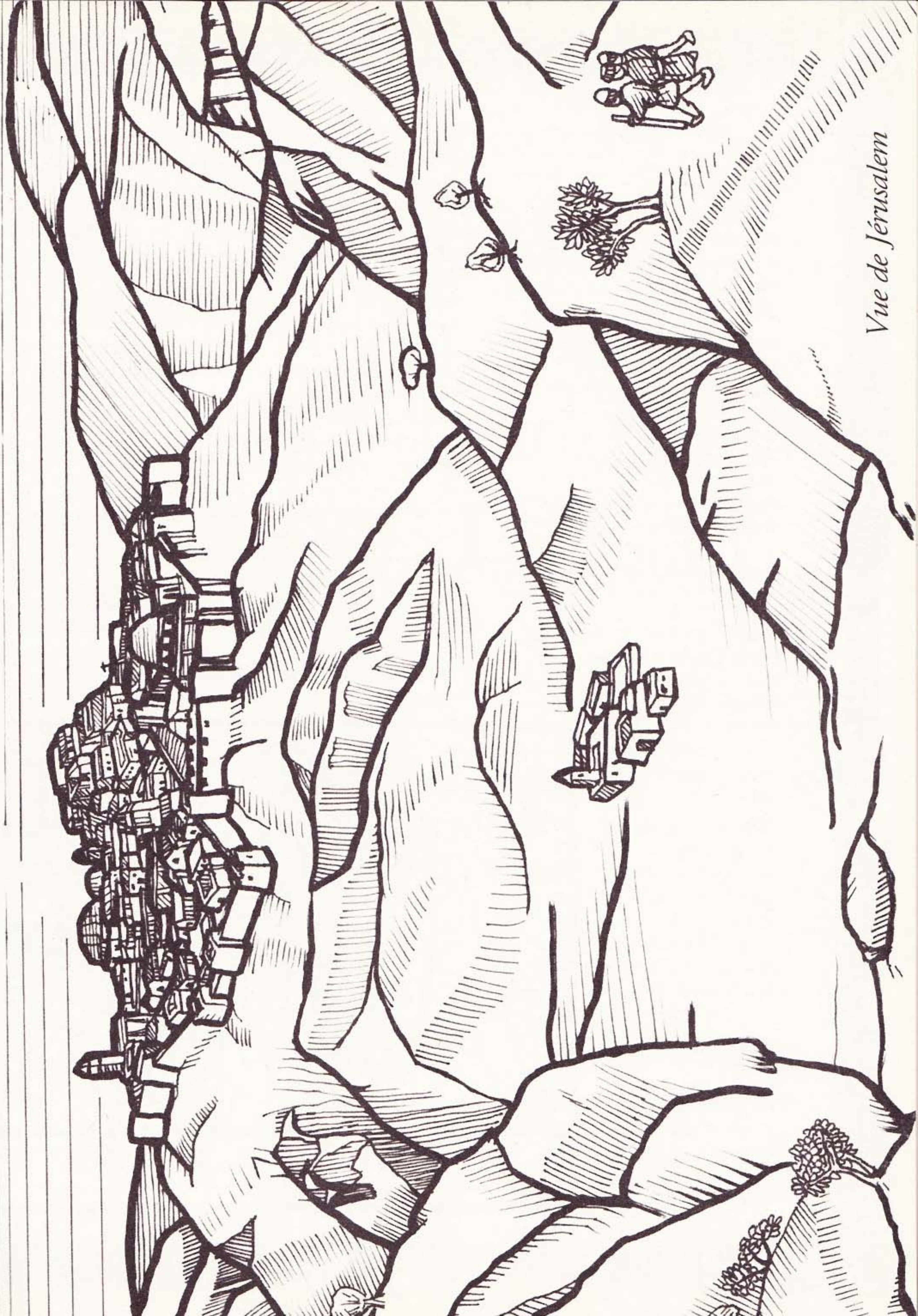
Le site est véritablement impressionnant : au carrefour des trois vallées entourées par des montagnes aux pentes raides, la Ville Sainte semble surgir de terre comme un éblouissant vaisseau de pierre. A l'instar de tous les pèlerins qui touchent au but du Saint Pèlerinage, Tristan perçoit confu-

sément que Jérusalem n'est pas une ville comme les autres et qu'au mitan de ses ruelles étroites se trouve autre chose... une ouverture, un passage ?

Après quelques échanges de prières et de bénédictions réciproques, Tristan et son compagnon quittent le groupe de pèlerins à la porte Saint Etienne et empruntent la rue du Temple qui mène à la maison chèvétaine. Le frère sergent jette un regard ému à Tristan dont les yeux tout embués de larmes roulent et s'émerveillent. Il n'a pas le cœur de lui refuser une petite entorse aux ordres et il accepte de faire un rapide détour par le Saint Sépulcre pour que Tristan puisse y faire ses dévotions. Puis ils reprennent le chemin du dôme de la Roche. Parvenus à la porte du Temple, ils se frayent tant bien que mal un passage parmi les pèlerins et les marchands et après s'être fait reconnaître, ils sont accueillis par le frère claserier qui les conduit au réfectoire, que l'on appelle ici le Palais. Aux murs de la vaste pièce, sont accrochés moult boucliers peints, armes et trophées arrachés à l'ennemi. Tristan n'a jamais vu autant de frères ensembles, les chevaliers en blanc, les sergents en noir, les affiliés en brun, tous arborent fièrement la croix rouge du Temple sur le dos et la poitrine. Il faut dire qu'ils arrivent en pleine agitation. Le commandeur Hélinand s'apprête à recevoir l'ambassadeur de Damas, Ousâma Ibn Munqid, dont Tristan apprend avec étonnement que lorsqu'il vient à Jérusalem, il n'accepte pas de loger ailleurs qu'au Temple.

Juste après None, un jeune écuyer d'origine levantine vient trouver Tristan pour lui signifier qu'il est demandé par le frère Jocelin, le commandeur des chevaliers de Jérusalem. Jocelin est un homme de grande taille au profil ascétique, ses grands yeux verts illuminent son visage brûlé par le soleil. Après lui avoir donné sa bénédiction, il contemple frère Tristan un long moment sans mot dire. Enfin, il s'approche de lui : " Ainsi c'est toi Tristan ! maître Eustache m'a tant parlé de toi que j'ai l'impression de te connaître depuis des années ".

Vue de Jérusalem



LA DIVINE PROVIDENCE.

Vous vous apercevrez bientôt qu'il existe une coïncidence étrange entre l'arrivée de Tristan en Terre Sainte, et plus précisément à Paumiers, et les plans surnois du Malin (coïncidence un peu forcée par Eustache Chien, le Visiteur).

On se souviendra peut être que Tristan de Kermallec est issu d'une très ancienne famille bretonne dont les ancêtres étaient installés dans la région bien avant la conquête romaine - On retrouve un Kermallec dans le Mabinogion, un recueil de récits Gallois très ancien et également dans le Livre Noir de Carmarthen qui le premier fait référence au roi Arthur.

Comment croire au hasard lorsque le Saint Passage de Tristan l'amène précisément à Paumiers au début du solstice d'hiver, moment de la fête de tous les Saints dont la charge magique n'est plus à démontrer.

Toutes les hypothèses sont dès lors envisageable : le commandeur de Nantes était-il au courant de la très ancienne filiation de Tristan de Kermallec, oui sans doute A-t-il voulu utiliser cette filiation d'une manière ou d'une autre ? L'ordre de partir pour la commanderie de Paumiers a-t-il un rapport avec les manifestations sataniques qui vont s'y dérouler ? Le Temple connaît décidem-

Tristan est surpris. Comment le Visiteur, qu'il ne connaissait pas encore voilà trois mois a t'il pu parler de lui au commandeur des Chevaliers de Jérusalem, et comment ce dernier était-il au courant de son arrivée ? Décidément, les voies de l'Ordre sont bien mystérieuses. Mais Tristan n'est qu'un jeune frère et il n'ose pas demander d'explication à son aîné. Humblement, il se contente de baisser la tête.

Frère Jocelin reprend :

" Que connais-tu de la Terre Sainte ?" Sans attendre la réponse, il poursuit. "Peu de choses sans doute, et comment t'en tenir rigueur. Les chrétiens d'Outremer nous imaginent encore sous la bonne garde de Godefroy... Ah ! si ces pauvres pêcheurs pouvaient savoir "

Le commandeur s'arrête et semble contempler quelque chose derrière l'épaule de Tristan, puis il reprend : "Il y a deux ans, un frère du Temple borgne et boiteux a égorgé plusieurs Assassins du Vieux de la montagne. Je ne pleurerai pas les âmes damnées du Vieux, mais ils étaient des ambassadeurs, placés sous la protection du roi Amaury et disposant de son sceau royal. Et il y a plus grave. Laisse moi t'expliquer : depuis longtemps une partie de l'Ordre a compris, et le roi avec elle, toute l'importance que peut receler une alliance avec les fanatiques de Sinan. Ses



hommes de main peuvent frapper où il le veut et les Sarrazins tremblent de peur à la seule évocation de son nom. Tu as dû te rendre compte par toi-même que les chrétiens ne sont qu'une poignée en Palestine, à peine quelques grains de sable dans le désert. Dans ces conditions, comment garder la Terre Sainte sans passer des alliances avec les infidèles ? Malheureusement notre Maître et une partie du Chapitre Général préféra une autre solution. Ils affirmèrent qu'il n'était pas question de pactiser avec le Malin et pour que tout le monde comprenne bien, frère Eudes donna l'ordre de tuer les ambassadeurs. Quelle sinistre farce ! Pour garder son âme pure, l'Ordre trempait ses mains dans le sang, égorgeait des ambassadeurs au coin d'un bois, à la manière de vulgaires larrons siciliens ! C'est alors qu'en compagnie du frère Eustache et de quelques frères bien avisés, nous comprîmes que l'Ordre étaient menacés, car si nos frères, pour faire triompher leur fanatisme et leur intolérance, pouvaient assassiner de sang froid des émissaires, même Sarrazins, qui se pensaient en sécurité sur nos terres, c'est que tout était perdu. De nombreux signes l'indiquent, frère Tristan ! Un tremblement de terre vient d'abattre les murailles d'Antioche, le roi Baudouin est frappé par la lèpre et nos frères se conduisent comme des écorcheurs. Les Saintes Ecritures parlent de sept sceaux ; trois sont d'ores et déjà brisés, prions et agissons pour que les quatre autres restent en l'état car sinon nous perdrons tout, l'enfer s'ouvrira sous nos pas et déferlera sur cette terre ...

Tout nous porte à croire que le Malin compte briser le quatrième sceau en notre Maison de Paumiers. Frère Eustache affirme que tu es en mesure de l'en empêcher. Je prie chaque soir et chaque matin pour qu'il ait raison".

Tristan est pris de vertige. Lui, un jeune chevalier breton, assurer une pareille tâche ? Il ne sait même pas par où commencer ni ce qu'on attend de lui !

Le Commandeur reprend : "La Providence te guidera. Frère Eustache connaît beaucoup de choses et nous pouvons lui faire confiance. Pars dès demain pour Paumiers, le commandeur t'attend. Pour aller plus vite tu chevaucheras sans écuyer. Il te rejoindra plus tard. Je n'en connais pas la raison mais frère Eustache insiste pour que tu sois dans notre maison de Paumiers avant la fête de tous les Saints".

RÉFLEXIONS DU FRÈRE
TRISTAN DE KERMALLEC
SUR L'ÉTAT DE L'ORDRE EN
1175.

Tout en cheminant vers Saint Sabba, Tristan essaye de mettre de l'ordre dans ses idées. Il est vrai que depuis la mort de Bertrand de Blancfort, l'Ordre semble frappé par une étrange malédiction. On murmure que l'élection de Philippe de Naplouse à la fonction de Maître ne s'est pas faite sans difficulté. Naplouse était sujet à d'étranges crises de langueur - il exigeait que plusieurs lampes à huile brûlent nuit et jour dans ses appartements.

Tristan se souvient qu'à l'époque, un frère de passage à la maison de Nantes avait laissé entendre que Naplouse avait vu certaines choses dans les sables d'Outre Jourdain et que sa raison en avait été fortement affectée (Tristan ne peut s'empêcher de frissonner car c'est précisément vers les sables d'Outre Jourdain qu'il chemine !). Il est vrai que Philippe de Naplouse était devenu Maître quelques mois seulement après son entrée dans l'Ordre... on n'avait jamais vu ça ! Et moins de deux ans plus tard, il rendait son habit et s'embarquait pour Constantinople. Tristan avait beau chercher, il ne trouvait pas d'autres exemples, non seulement d'une ascension aussi fulgurante mais aussi d'une chute à ce point brutale. Aucun Maître avant lui n'avait jamais abandonné l'Ordre de la sorte, sans aucune raison avouable !

Juste avant de quitter la maison Chêvetaine, il avait conversé avec un frère chevalier de Saintonge qui lui avait fait d'étranges confidences. Selon lui, Naplouse aurait avoué, juste avant de s'embarquer, qu'il devait mettre le plus d'eau salée possible entre lui et l'Outre Jourdain sous peine de voir son âme se calciner en enfer. Personne n'avait bien compris ce que cela signifiait mais le nouvel ami de Tristan lui avait affirmé que l'eau salée mettait en fuite les démons.

Eudes de Saint Amand avait alors succédé à l'étrange frère Philippe et certaines rumeurs avaient laissé entendre que le frère Eudes n'était entré dans l'Ordre que pour obtenir la succession de Naplouse. Tristan fut obligé de convenir qu'Eudes de Saint Amand, un chevalier sans fief, était encore, deux ans avant son élection surprise, un homme lige du roi Amaury, tout dévoué à la cour. Se pouvait-il que frère Eustache et ses amis aient raison ? Le Malin avait-il jeté ses filets sur l'Ordre ? " Le poisson pourrit par la tête " dit un proverbe du pays nantais...

Et c'est ainsi que, très dubitatif et terriblement inquiet, le frère Tristan se remit en route pour la commanderie de Paumiers, pas très sûr de pouvoir porter la lourde et mystérieuse charge que lui confiait le maître des chevaliers de Jérusalem.

OU TRISTAN FAIT LE VOYAGE DE JÉRUSALEM À SAINT SABBA.

Bien avant que prime ne sonne, Tristan se met en route pour le monastère de Saint Sabba. De là, il gagnera la mer Morte puis Paumiers. D'après le frère Jocelin, il ne devrait pas mettre plus de deux jours pour arriver à la commanderie. Cette fois il est seul, rares sont les pèlerins qui descendent vers Paumiers et le commandeur l'a avverti qu'il ne pouvait distraire ni sergent ni écuyer pour lui faire escorte. Tristan devra se débrouiller seul, mais en suivant précisément les instructions qu'il a reçu, il ne risque pas grand-chose.

Jusqu'à tierce, le jeune chevalier chevauche au fond du frais val-lon de Bethléem et arrive en vue de la grotte des Bergers. C'est là que les bergers de Judée furent avertis de la naissance du Sauveur. La piété des fidèles a transformé cette cavité en chapelle et Tristan s'y arrête quelques temps pour prier en compagnie d'un petit groupe de pèlerins. Alors qu'il se relève pour reprendre sa route, il remarque un homme qui se tient à l'écart du groupe, légèrement en dehors de la grotte. C'est un levantin, sans doute grec ou syriaque. Sa petite barbe en pointe et ses cheveux d'un noir de jais ne parviennent pas à cacher un profil d'oiseau de proie et des dents de loup. L'homme est vêtu d'un justaucorps rubis, d'un manteau et de chausses de couleur sombre. Il porte en bandoulière une besace de voyage et serre dans sa main un lourd bâton ferré. A son cou pend une grosse médaille ornée de tortueux symboles dont Tristan ne parvient à déterminer ni la nature ni l'origine. A son tour, l'homme fixe Tristan d'un oeil étonné, mais dès qu'il croise le regard du jeune chevalier, il disparaît derrière un rocher...

En sortant de la grotte, Tristan prend la direction de l'orient et quitte les montagnes rouges pour pénétrer une chaîne de montagnes blanchâtres. Ses montures s'enfoncent dans une terre molle et crayeuse. Peu à peu le paysage se dépouille. Au tournant d'un escarpement, Tristan aperçoit au loin deux campements de bédouins. L'un est formé de sept tentes de peaux de brebis noires, disposées en un long carré ouvert à l'extrémité orientale, l'autre est

composé d'une douzaine de tentes plantées en cercle, autour desquelles errent plusieurs chameaux et une dizaine de chevaux faméliques.

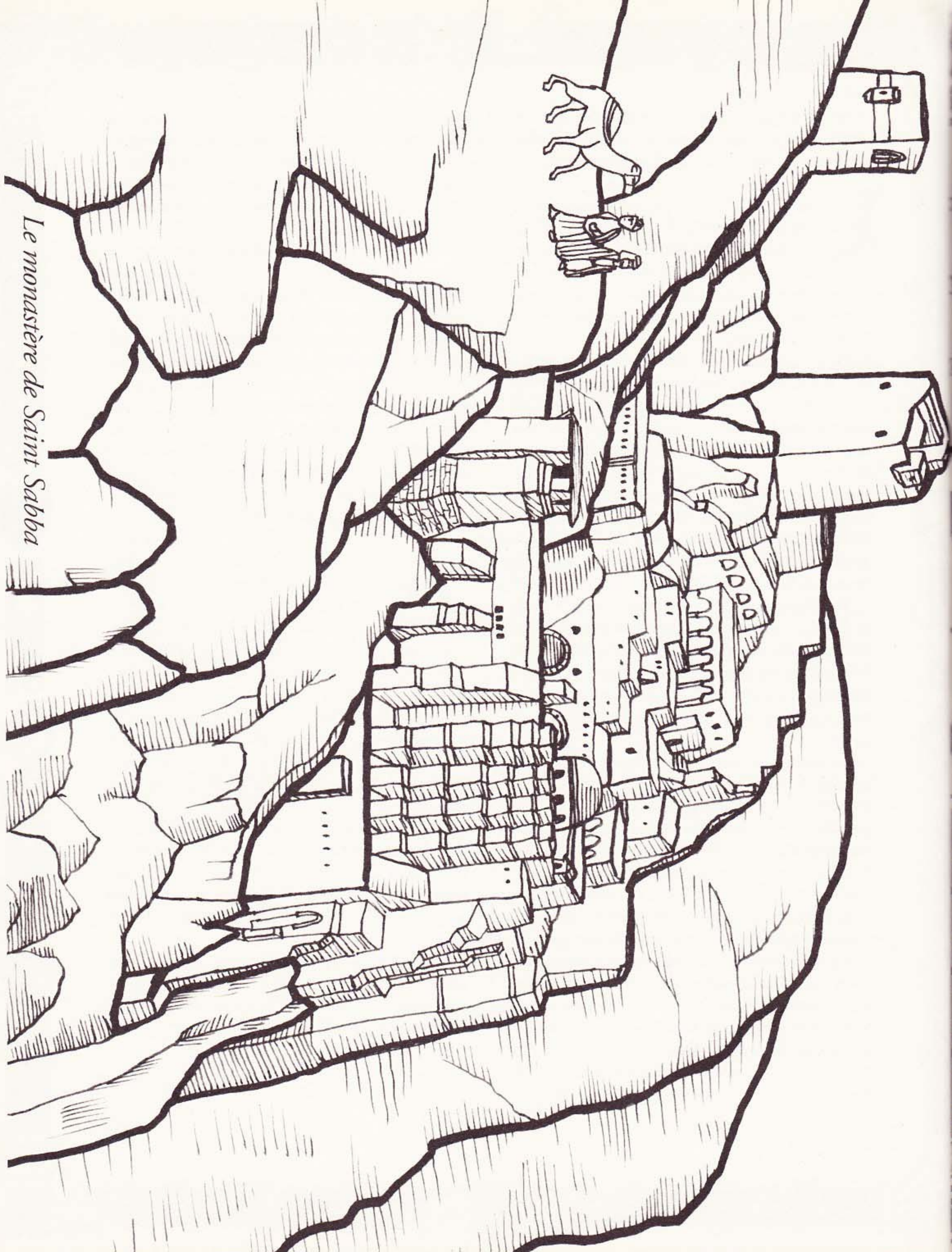
La route de Saint Sabba traversant exactement le premier bivouac, Tristan décide d'avancer sans hâte, mais non sans crainte, au milieu des infidèles. Prudent, il décide de changer de monture et troque son roncin pour son destrier. Au début, tout se passe bien, mais à peine a-t-il franchi les dernières tentes qu'un Sarrazin se dresse devant lui et lui barre le passage. Tristan retient sa monture et à force de gestes il comprend que le maraud exige de lui qu'il s'acquitte d'un octroi. Que pourrait-il donner lui qui ne possède rien ? Il tente de le faire comprendre, en vain. Las de ce dialogue stérile, le Templier pousse l'homme de côté et poursuit sa route, non sans jeter un regard inquiet en arrière. Le bédouin s'est précipité vers les tentes en poussant de grands cris. Il en ressort bientôt en compagnie de quatre cavaliers qui sautent sur leurs chameaux et se dirigent vers lui en hurlant. A une lieue devant lui, Tristan aperçoit les deux tours du couvent de Saint Sabba surgissant d'une vallée profonde. Dans un concert de hurlements, la troupe bédouine se rapproche : la chasse a déjà commencé.

Cette fois il ne pourra pas compter sur l'effet de surprise, et les cinq bédouins qui galopent à ses trousses ont l'air de guerriers accomplis. La partie sera chaude. Piquant des deux, Tristan prend lui aussi le galop et en clin d'oeil, il arrive à la porte de Saint Sabba. Un religieux qui faisait le guet sur une tour l'aperçoit et lui fait de grands signes. Tristan hurle qu'on lui ouvre la porte. Dans un grincement qui semble interminable, l'huis pivote lentement sur ses gonds, le chevalier s'y engouffre. Sauvé ? Malheureusement non, car à son grand étonnement il se retrouve dans une autre cour, pris comme un poisson dans la nasse ! Devant lui, la seconde porte est fermée, derrière, quatre des cinq bédouins fouettant leurs chameaux comme des diables sont parvenus à s'introduire avec lui

dans le monastère. L'affrontement est inévitable. Les mouvements entravés par cette arène improvisée, Tristan fait volter son destrier et tire sa grande épée. Le premier bédouin, emporté par son élan passe sous sa garde et sa tête vole sous le tranchant d'acier de la lame. Voyant cela, les trois autres marquent un temps d'arrêt. Accourus sur les remparts de la cour extérieure, plusieurs moines brandissent de petites arbalètes byzantines. C'est la première fois que Tristan voit cette arme en action et la démonstration de son efficacité est foudroyante : dans un feulement mortifère, huit carreaux partent des hauteurs ; cinq atteignent leur but et transpercent de part en part les trois bédouins, pourtant vêtus d'épaisses vestes matelassées. Quelques instants plus tard la seconde porte du couvent s'ouvre sur plusieurs frères en armes. Les défenses de Saint Sabba viennent encore une fois de prouver leur efficacité !

Après avoir conté son aventure et s'être rafraîchi, Tristan prend le temps de visiter ce curieux couvent. Il est bâti dans la ravine même du torrent de Cédron. Au printemps, une eau fangeuse et rougie isole complètement les bâtiments principaux, les rendant inexpugnables. L'église occupe une petite éminence dans le fond du lit. De là, les bâtiments du monastère s'élèvent par des escaliers perpendiculaires et des passages creusés dans le roc pour parvenir sur le sommet de la montagne où ils se terminent par deux tours carrées. Elles servent de poste avancé pour surveiller les Sarrazins. Du haut de ces tours, on découvre les sommets stériles des montagnes de Judée et au dessous, l'oeil plonge dans le ravin desséché du Cédron où se trouvent les grottes qu'habitèrent jadis les premiers ermites.

Sur le conseil des bons moines, Tristan laisse passer les grandes chaleurs, et ne se remet en route que bien après none. Il remonte le torrent du Cédron et reprend la route du levant.



Le monastère de Saint Sabba

L'aspect des montagnes est toujours le même, blanc, poudreux, sans ombre, sans arbre, sans herbe, sans mousse. Ce n'est que peu avant vêpres qu'il atteint un plateau, au bout duquel on distingue les derniers monts qui bordent la vallée du Jourdain et les eaux de la mer Morte. En descendant vers l'eau, Tristan est saisi par l'aspect désolé de la région : des plages de sel, de la vase desséchée, ça et là des sables mouvants comme il pouvait en contempler du côté de Guérande lorsqu'il était enfant. Quelques arbustes chétifs aux feuilles blanchies par le sel dressent leurs branches malades vers un ciel sans nuage. En lieu et place des villages, on aperçoit les ruines de quelques tours, pas un oiseau, pas une bête, pas une âme.

Le soleil va bientôt disparaître et le jeune Templier se doit de chercher un bivouac pour la nuit. Les moines de Saint Sabba l'ont mis en garde : il est courant que des pillards se tapissent dans les roseaux et les saules qui bordent le rivage. Ils attendent le voyageur pour dresser une embuscade. En cas d'attaque dans ce désert salé, il ne pourra compter que sur lui-même et sur la Divine Providence...

OUÛ TRISTAN RENCONTRE LE GREC KRISÉLIAS POUR LA SECONDE FOIS.

Tristan choisit de dresser son camp dans les ruines d'une ancienne tour, entre les dunes de sable et un grand champ de vase cuite par le soleil. Il s'aperçoit avec bonheur qu'il ne manquera pas de bois car le rivage est encombré de nombreuses branches de tamarins.

Vers le milieu de la nuit, le jeune frère se dresse soudain sur son séant. Quelqu'un approche. Il vient de surprendre le pas d'une bête butant contre les plaques de vase séchée. Quelques instants plus tard, tirant une mauvaise mule, un voyageur entre dans le cercle de lumière vacillante. Quelle n'est pas la surprise de Tristan lorsqu'il reconnaît l'homme de la grotte des Bergers. Avec

un soupir, il laisse glisser la lame de son épée dans son fourreau et invite l'inconnu à partager son humble campement.

C'est bien le même homme. A la lueur du feu, Tristan peut contempler à loisir le bâton ferré que porte l'étranger. Son extrémité est surchargée de signes étranges, entremêlés comme des serpents. Des symboles semblables ornent également la médaille qui est accrochée à son cou et qu'il avait déjà remarqué lors de leur première rencontre.

L'homme surprend le regard inquisiteur du Templier.

- "L'Ordre ne vous enseigne donc pas le grec chevalier ?

- L'Ordre nous enseigne ce qui est nécessaire et la Providence se charge du reste, mais qui êtes vous messire ?

Un dernier coup d'oeil sur le bâton et la médaille lui confirme dans ses soupçons : sur le Faucon il eut l'occasion de se pencher sur les cartes du pilote. La plupart étaient écrites en grec et il ne se souvient d'aucun signe équivalent à ceux-là.

Tout en déchargeant sa mule, l'homme poursuit la conversation. Il dit s'appeler Anthanouis Krisélias venir d'Antioche et être en route pour S'oar. Il affirme également avoir connu le prince Renaud lorsqu'il était prince d'Antioche, un bon prince ajoute-t-il avec une sorte de ricanement que Tristan n'ose pas interpréter. S'oar, autrement dit Paumiers, précise le Grec. Tristan ne peut cacher sa surprise : il se rend également à Paumiers.

- "J'ignorais que Paumiers portait aussi le nom de S'oar", reprend Tristan.

- "Et pourtant cela se trouve dans la Sainte Bible chevalier, l'antique S'oar où Loth trouva refuge lorsque notre Seigneur décida de détruire Sodome la maudite ! "

Un peu penaud, Tristan est bien obligé de confesser son ignorance. Le grec hausse les épaules et sort de ses fontes plusieurs poignées de dattes qui seront l'unique plat de son repas du soir.

Le lendemain matin, les deux voyageurs sont debout bien avant prime. Tristan n'a pas fermé l'oeil de la nuit, le grec ne lui inspire pas confiance. Hier soir, avant de se coucher, il est parti remplir un petit sac avec du sel qu'il a consciencieusement étalé tout autour de sa paillasse. Lorsque le Templier lui a demandé à quoi cela servait, il s'est contenté de sourire et de murmurer " pour les serpents... une vieille coutume des Bédouins ", mais Tristan a bien compris que le geste du décidément mystérieux hellène contenait bien plus qu'une simple prévention contre les reptiles.

Au lever du soleil, Krisélias ne se joint pas à Tristan pour la messe de prime. Il se contente de s'éloigner dans les dunes en affirmant que les Grecs ne prient pas le Seigneur de la même façon. Tristan n'insiste pas, il est tellement ignorant des coutumes du Levant. Pourtant il doit avouer qu'il ne comprend pas vraiment comment un vrai chrétien peut commencer sa journée sans saluer le Très-Haut !



OÙ LE FRÈRE TRISTAN DE KERMALLEC ARRIVE ENFIN À LA COMMANDERIE DE PAUMIERS, BUT DE SON VOYAGE.

Les deux compagnons improvisés décident de se mettre en route sans tarder. La lune se lève peu après prime et amène avec elle une forte brise qui, loin de rafraîchir l'air, agite les eaux

poisseuses de la Mer Très Salée dont elle disperse aux quatre vents les remugles surchauffés et nauséabonds. Soudain, un bruit lugubre s'échappe de ce lac de mort, comme la clameur étouffée du peuple qui fut abîmé dans ses eaux. Dans un souffle, Tristan entend Krisélias qui marmonne " C'était Légion..." avant de faire un signe étrange. En se souvenant des paroles de la Bible concernant le sort de Sodome, Tristan resserre le manteau de l'Ordre autour de ses épaules, comme si le drap blanc le protégeait.

Alors que l'aurore paraît sur les montagnes du Moab face au campement, le paysage se teinte d'une couleur admirable. Tout en cheminant, le grec commente chaque grain de sable. Il semble tout savoir et être intarissable. Tristan

apprend que la mer Salée est appelée lac Asphatitit par les Grecs, Bahar-Loth par les arabes et Mer Très Salée par les Francs. Strabon parle de treize villes englouties.

LE RITUEL "SALIN" DU GREC KRISÉLIAS.

Il s'agit bien d'une protection magique. De tout temps le sel a été un puissant composant pour éloigner les esprits et autres manifestations maléfiques. Comme dans l'antique rite de communion, l'eau et le sel protègent les hommes contre les menées de l'Ennemi ; cette solution est celle qui se rapproche le plus du sang humain.

D'après Boguet, le sel est un antidote souverain contre les puissances des Enfers. Le Diable déteste tellement le sel qu'on ne mange rien de salé au sabbat. Les Ecossais attribuent des vertus extraordinaires à l'eau saturée de sel, les habitants des Hébrides et des Orcades placent un vase remplie d'eau et de sel sur la poitrine des morts afin de chasser les esprits infernaux. Le sel est le symbole de l'éternité et de la sagesse parce qu'il ne se corrompt point.

Le frère commandeur de Paumiers est au fait de certaines vertus magiques du sel, et il peut fournir aux frères quelques uns de ces renseignements.

Les deux hommes sortent de cette fournaise vers none. Au loin, vers le midi, Tristan distingue avec bonheur les taches vertes des premières oasis de S'oar. La proximité de l'eau douce fait battre l'amble aux montures fourbues. L'ombre s'est allongée de cinq pas avant que Tristan et son compagnon n'entrent sous les premières palmeraies. Au loin, sur un petit épaulement, le chevalier peut voir la plus étrange commanderie qui soit : une enceinte circulaire et des toits plats, tout le contraire des constructions franques qu'il a pu voir jusqu'ici en Terre Sainte, ce qui semble indiquer que ses frères ont bâti en s'appuyant sur des fondations déjà existantes.

Le Grec remarque son intérêt et lui explique que le couvent fortifié existait bien avant l'arrivée des croisés et que les Templiers n'ont fait que le remettre en état ; " ils n'avaient d'ailleurs pas le choix " ajoute-t-il mystérieusement.

Une fois en vue des premières maisons blanches, Krisélias souhaite bonne journée au chevalier et fait voler sa monture. Plutôt que de se remettre aux soins des bons frères de la commanderie, il prendra pension dans une auberge de sa connaissance. Sans attendre la réponse de Tristan, l'homme disparaît dans une ruelle sombre. Le jeune chevalier se retrouve seul en face du fossé qui entoure le couvent circulaire. Il est arrivé à Paumiers.

OU TRISTAN RENCONTRE LE COMMANDEUR DE PAUMIERS.

Tristan pénètre dans la pièce fraîche en baissant les yeux. La première chose qu'il voit de l'homme qui s'y trouve sont ses mains. Elles furent blanches et nerveuses, elles sont aujourd'hui

d'hui couturées de cicatrices. Lentement, Tristan remonte jusqu'au visage, dont les traits fins, tirés par la méditation attestent que le commandeur a terrassé l'Ennemi mais qu'il est sorti du combat grandement meurtri. Lorsqu'il croise son regard, un éclair d'énergie farouche jaillit sous ses sourcils retombants, et cette lueur fulgurante rappelle à elle seule que le commandeur de Paumiers est encore un guerrier.



Tristan de Kermallec

Il prend la parole et sa voix métallique raisonne dans la grande pièce vide :

- Tous les frères sont-ils rentrés ? demande-t-il.

- Ils sont en la maison.

- Tous ?

- Le frère Marc a la fièvre, il n'a pu venir et il a dit que...

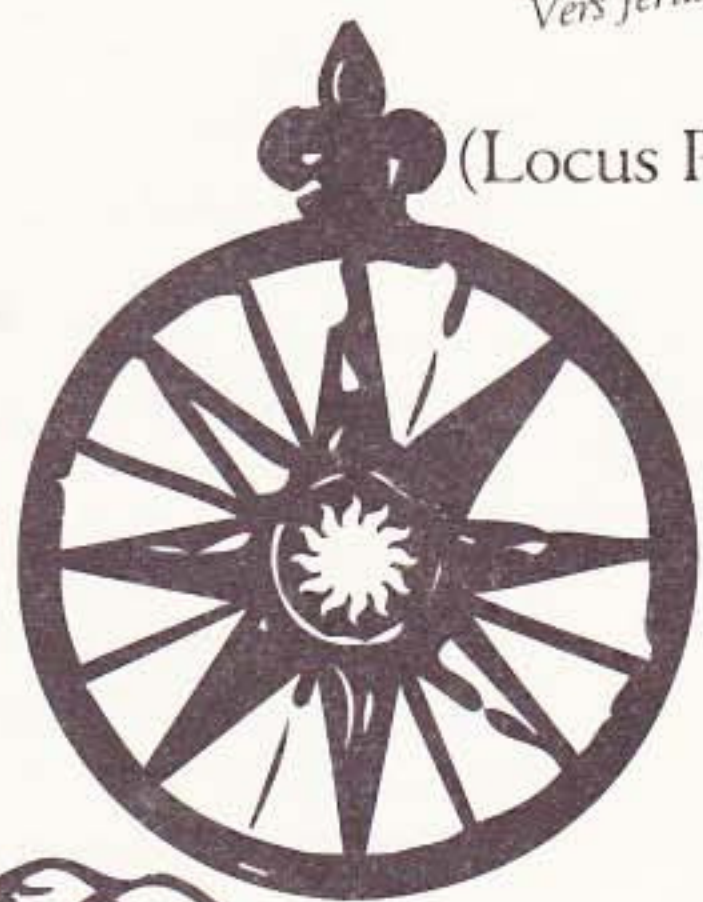
- Qu'importe ce qu'il a dit, avec ou sans fièvre il aurait du répondre à ma convocation ! Son esprit aura à s'assagir et son corps à se tremper, vous même, frère

Francis, n'avez-vous pas par deux fois élevé la voix au réfectoire ? Qu'avez-vous à répondre ?

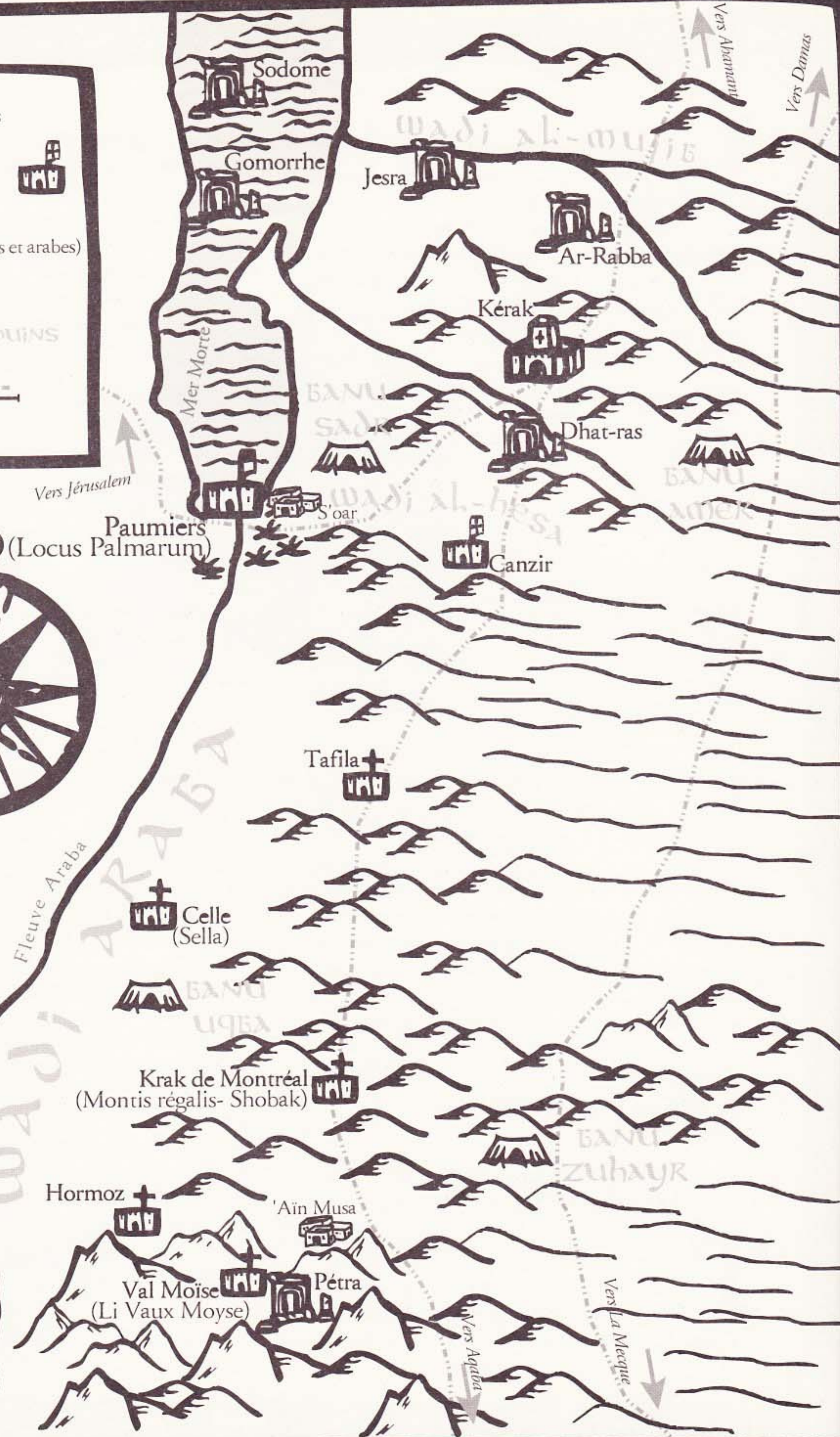
Le frère Templier demeure humblement immobile et silencieux.

- " Vous prendrez la garde aux heures les plus chaudes jusqu'à la Saint Crespin. Maintenant allez rejoindre vos frères et laissez moi seul avec notre novice."

C'est ainsi que Tristan rencontre pour la première fois le commandeur de Paumiers et le jeune Templier ne peut s'empêcher de penser, non sans un brin de nostalgie, aux toits moussus de la maison de Nantes et à la voix douce et feutrée de son oncle...



CARTE DE LA
SEIGNEURIE
D'OUTRE JORDAÏN
par maître Théobald d'Azot
et le sire Jehan de Petra-
pécaldis.





ITINÉRAIRES DANS LA SEIGNEURIE D'OUTRE JOURDAIN

QUELQUES
INDICATIONS
TRÈS GÉNÉ-
RALES
CONCER-
NANT LA

SEIGNEURIE D'OUTRE JOURDAIN.

La seigneurie d'Outre Jourdain est le plus grand ensemble seigneurial de la Terre Sainte. Bordée à l'ouest par la dépression de la Mer Morte, c'est une longue bande de terre de soixante-quinze lieues (300 kilomètres) de long sur seulement quinze lieues (60 kilomètres) de large. Une razzia bédouine ou turque peut donc la traverser de part en part en moins d'une journée...Le fleuve Yarmouk (au nord d'El Habis) constituait à l'origine la frontière septentrionale naturelle de la seigneurie. Mais depuis que les Sarrazins ont repris Adjloun, Jerash et la ville de Salt, le contrôle de la zone nord est largement disputé, au moins pour les terres les plus orientales. La seigneurie s'étend donc, sans conteste, de la forteresse templière d'Ahamant au nord jusqu'à Aqaba et à la Mer Rouge au sud. Notons toutefois que la vaste étendue désertique qui se trouve au midi de Petra n'est réellement sous la tutelle de personne.

Quand du Yarmouk on descend vers le sud, on chevauche pendant plusieurs jours sur une terre totalement désolée : les falaises à pic tombent directement dans les eaux plates de la Mer Morte, rien ne pousse, tout est mort. De l'autre côté de la mer, par temps clair, on peut voir les montagnes de Judée et les clochers de Jérusalem. L'ensemble se brise brusquement avec le sud de la Mer Morte. On plonge alors directement dans la dépression du Wadi Arraba,

les oasis de Paumiers et les grands marais salants. C'est là que se trouve le seul port en activité où l'on puisse embarquer vers Jérusalem, puis remonter le Jourdain jusqu'à Tibériade. Sans être véritablement important, le trafic est loin d'être négligeable et un voyageur n'attend jamais très longtemps avant de trouver un passage. Il faut compter deux ou trois jours de bateau pour atteindre l'extrémité nord de la Mer Morte. Le passage, même s'il reste beaucoup plus sûr que la chevauchée le long de la côte, n'a jamais connu la faveur des croisés. Il court en effet toutes sortes de légendes sur la Mer Très Salée et la simple idée d'avoir à naviguer au dessus des ruines des treize cités maudites détruites par le Seigneur n'est jamais une perspective enthousiasmante.

Il faut dire que la navigation sur le lac Asphatitit (nom que les Grecs donnent à la Mer Morte) n'est pas sans danger : les éruptions bitumeuses y sont fréquentes (il arrive d'ailleurs qu'elles s'enflamment sans raison apparente), l'absence totale de vent oblige à une navigation à la rame et la très forte concentration de sel brûlent la peau et les yeux et corrodent toute pièce de métal en quelques jours à peine.



La rive ouest de la mer est totalement déserte et pratiquement sans point d'eau, si bien que les marins ont pris l'habitude de longer la côte est.

A PROPOS DE LA RÉGION DU MOAB.

Le Moab est le haut plateau de terre rouge qui domine la dépression de la Mer Morte et qui s'étend du Wadi al-Mujib au nord jusqu'au Wadi al-Hesa au sud. Le plateau est accidenté, creusé par les wadis et érodé par le vent, formant une région de collines abruptes et de vallons encaissés. Contrairement aux abords de la mer morte c'est un pays très fertile - si on parvient à stocker l'eau des pluies de la période hivernale pour irriguer les terres durant les grandes chaleurs -. Il y pousse du blé, du froment et du seigle, des tomates, des melons, de la vigne et, où que l'on porte le regard, il est impossible de ne pas apercevoir un verger. Le Moab est le carrefour des routes commerciales entre la Syrie et la route du Hajj, lieu d'échange entre les nomades et les sédentaires. Pour preuve de sa richesse, jusqu'aux années 1160 les paysans devront payer l'impôt à la fois aux Francs et à Damas !

LE MOAB ET LA BIBLE.

C'est sur cette terre, affirme la Bible, que vécurent les derniers Emim, les géants qui furent repoussés par les Hébreux.

La Bible parle également des filles de Moab qui débauchèrent nombre des guerriers d'Israël en les ramenant à l'idolâtrie. Moïse fera périr vingt quatre mille de ces apostats condamnés par la jus-

tice divine. Dans les campements bédouins, on affirme que certaines nuits, les filles de Moab reviennent sur terre et usent de leurs charmes maléfiques pour entraîner les hommes dans la nuit, au delà des feux de camps. Au matin on ne retrouve plus rien d'eux. Il semble donc bien que de tout temps, ce pays fut parcouru par une entité capable d'attirer les hommes et de les faire disparaître...

C'est dans les steppes de Moab que Moïse donna ses dernières instructions à son Peuple, puis monta sur le mont Nebo pour contempler la Terre Promise et y mourir.

C'est également non loin du Moab que Saül consulta la nécromancienne d'En-Dor dont la Bible affirme qu'elle était un serpent. Elle interrogeait l'invisible et pouvait prédire l'avenir par l'intermédiaire des morts. Au moment où Saül la consulte, il est abandonné par son Dieu et cherche un moyen d'interpréter la Loi. Il

demande à la sorcière d'appeler le spectre de Samuel et celui-ci lui prédit sa mort, ainsi que celles de ses fils et la ruine d'Israël. On raconte que cette nécromancienne vit toujours, retirée dans une grotte perdue sur le plateau, et que l'on peut encore la consulter, sous certaines conditions.

QUELQUES PEUPLES DU MOAB.

LES BÉDOUINS.

De nombreuses tribus bédouines qui relèvent toutes de l'autorité directe du roi, peuplent les terres d'Outre Jourdain ; parmi les plus répandues, citons les Banu Sadr, les Banu Uqba et les

Banu Zuhayr. En général les tribus de bédouins payent l'impôt en fonction du nombre de tentes qu'elles possèdent. Les bédouins sont des nomades et des éleveurs.

LES DRUZES.

De nombreux Druzes vivent également dans la région, essentiellement sur la route d'Ahamant. Ce sont de farouches montagnards dont les cheikhs ne reconnaissent aucune autorité, qu'elle soit franque ou sarrazine. La secte druze est sans aucun doute la plus mystérieuse, la plus hérétique et la plus ésotérique de toutes les obédiences shiites de l'Islam. Les secrets de la religion druze et de sa pratique se transmettent uniquement de père en fils, lors de cérémonies très occultes au cours desquelles on initie les impétrants. Suite à cette onction, l'initié a le droit de lire le livre sacré des Druzes. Tout individu n'appartenant pas à la secte qui parviendrait à dérober et à lire cet ouvrage serait immédiatement pourchassé et mis à mort. Pour beaucoup de musulmans, les Druzes sont dotés de nombreux pouvoirs magiques. Bien malin celui qui parviendra à percer le mystère druze puisqu'aucun membre de la secte, quels que soient les moyens employés, n'a jamais livré le moindre début de piste permettant de lever un coin du voile qui masque l'énigme. Avis aux amateurs.

LES LIEUX LES PLUS IMPORTANTS DES PARTIES SEPTENTRIONNALES ET MÉDIANES DE LA SEIGNEURIE.

LE WADI AL-MUJIB.

En descendant de la frontière nord vers Kérak on passe par un des points de vue les plus étonnant de la seigneurie : la vallée du Wadi al-Mujib qui plonge à plus de 200 toises (1000 mètres) au dessous des sommets de Moab ! Cette longue faille qui court du couchant au levant n'est coupée que par un seul pont. Qui tient le pont tient la frontière nord de l'Outre Jourdain, si bien que Sarrazins et Francs se le disputent sans cesse.



PETITE HISTOIRE DE LA SECTE DES DRUZES.

L'histoire de la secte remonte au khalife Al-Hakim, qui vécut entre 966 et 1021 de l'ère chrétienne. Cet homme était très étrange. Il prit d'abord toute une série de mesures pour lutter contre la dépravation des mœurs en interdisant l'alcool et les sorties nocturnes et en ordonnant la destruction des vignes. Puis, il imposa la claustration absolue des femmes et prit des mesures de plus en plus dures contre les chrétiens et les juifs qui durent porter des signes distinctifs. Il détruisit des églises, parmi lesquelles le Saint-Sépulcre de Jérusalem (en 1003), événement considérable et odieux qui toucha toute la chrétienté et joua un rôle dans la naissance de l'idée de croisade. Ce personnage déséquilibré, à la fois destructeur (il fit brûler un tiers de la ville du Caire) et protecteur des lettres, eut une fin bizarre : il disparut au cours d'une de ses promenades. En 1017, deux érudits persans avaient affirmé que le khalife Al-Hakim était l'incarnation de l'intellect divin. Celui-ci s'était alors immédiatement fait proclamer Dieu ! Sa disparition renforça cette croyance et c'est ainsi qu'est née la secte des Druzes. L'histoire insolite du fondateur spirituel de la secte soulève à elle seule de nombreuses questions sur la nature des enseignements professés par les Druzes. Le mystère reste entier.

KÉRAK DE MOAB (aussi appelée "Petra Deserti", la Pierre du Désert), CAPITALE DE L'OUTRE JOURDAIN.

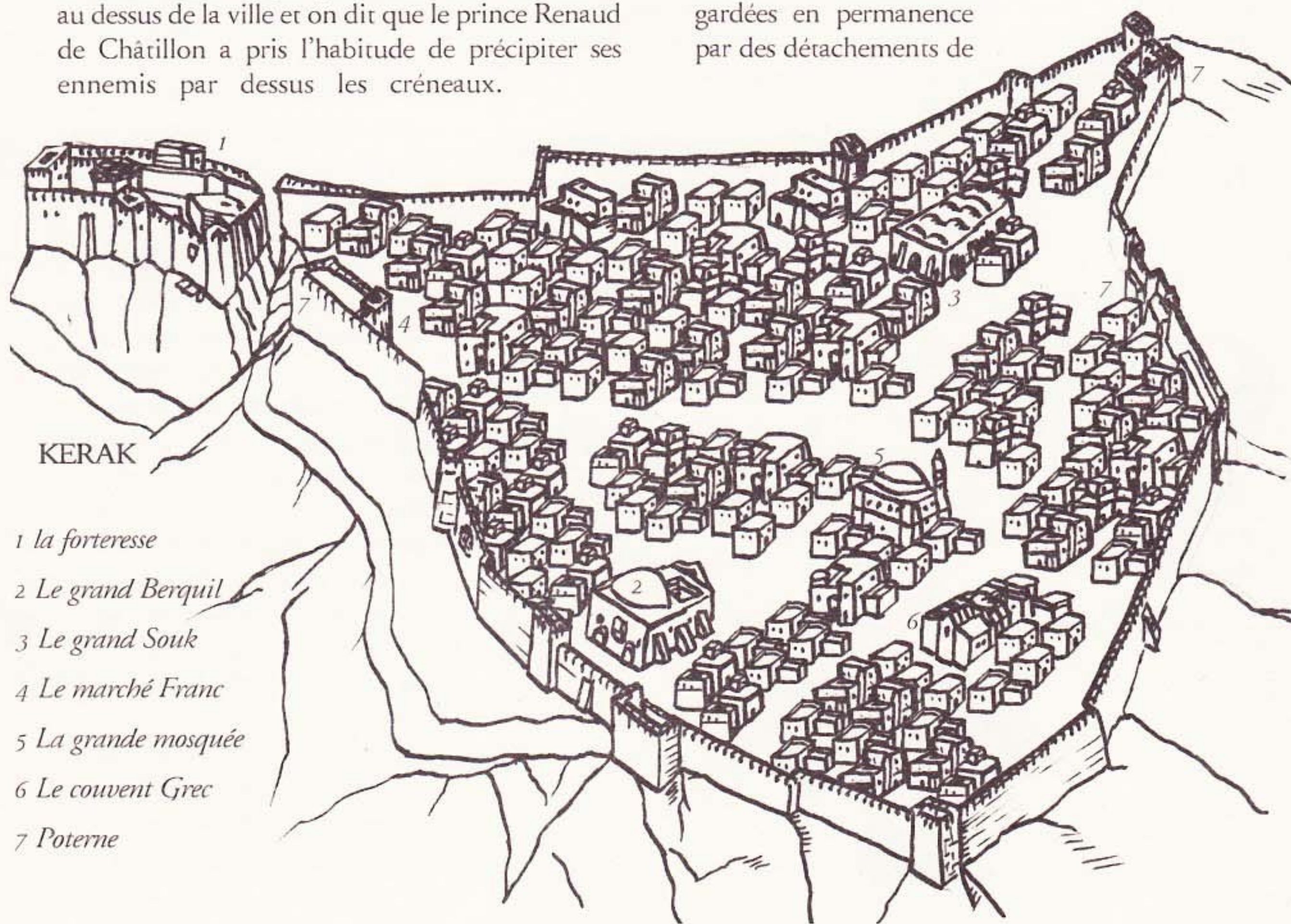
Huit lieues (trente kilomètres) plus loin, on arrive à Kérak, la capitale de la Seigneurie qui, aussi loin que remonte la mémoire des hommes, a toujours été une ville de passage très importante. Ce fut une des capitales des Moabites de la Bible qui la désignaient sous le nom de Kir Moab, puis les romains la rebaptisèrent Characmoba.

Située à égale distance de Shobak et de Jérusalem, la cité de Kérak est un des verrous de la seigneurie d'Outre Jourdain. La ville est entièrement ceinturée par des remparts et dominée par la citadelle, une des plus impressionnante de toute la Terre Sainte. Les murailles de la citadelle elle-même s'élèvent à quelques 90 toises (450 mètres) au dessus de la ville et on dit que le prince Renaud de Châtillon a pris l'habitude de précipiter ses ennemis par dessus les créneaux.

Toutefois, et afin que les malheureux ne perdent pas conscience en heurtant le sol, il ordonne qu'on leur couvre la tête d'une boîte en bois !

La citadelle est construite sur un site très ancien et on peut encore voir sur certains murs des inscriptions remontant aux temps bibliques. Dans les profondeurs des souterrains qui sont sous le château se trouve une grande stèle qu'on dit construite par le premiers rois Moabites. A ce jour, personne n'a encore été capable de traduire les nombreux signes gravés sur cette stèle, mais dans la ville, certains cadis bien informés conseillent de ne pas s'en approcher.

La cité en elle-même est assez riche et abrite en permanence une population marchande de plusieurs milliers d'âmes. Nous l'avons dit, c'est une ville de passage, les caravansérails y sont très nombreux et le trafic intense. Toutes les portes sont gardées en permanence par des détachements de



Francs qui réclament le paiement d'un octroi (taxe) à tous ceux qui entrent et qui sortent. Cet octroi, proportionnel à la richesse des denrées transportées par la caravane, est une des principales sources de richesse de Kérak. Kérak est complètement entourée de vergers.

LES RUINES ROMAINES D'AR-RABBA ET DE DHAT-RAS.

AR-RABBA

A cinq lieues (20 kilomètres) au nord de Kérak, se trouvent les ruines d'un temple romain. C'est un des points de ralliement habituel des caravanes qui veulent s'engager sur la route de Damas.

DHAT-RAS

A trois lieues (12 kilomètres) au sud de Kérak, des ruines identiques à celles d'Ar-Rabba servent de point de départ aux caravanes qui se préparent à accomplir le long voyage vers le Sinaï et Alexandrie ou vers les villes saintes du Hedjaz et de Médine.

CE QUE L'ON PEUT VOIR AU MIDI DE LA SEIGNEURIE.

LES GORGES DU WADI AL-HESA, LA FORTERESSE HOSPITALIÈRE DE CANZIR ET LA CITÉ DE TAFILA.

Quand on descend plus au sud (environ deux lieues au sud de Dhat Ras - 8 kilomètres), on tombe sur la gorge du Wadi al-Hesa qui ressemble fort au Wadi al-Mujib, dans de moindres proportions. C'est à l'intérieur de cette faille qu'est construite la forteresse hospitalière de Canzir. Cinq lieues (20 kilomètres) plus loin se trouve la ville de Tafila, une ville commerçante qui tire sa richesse de la production d'huile d'olive. Tafila n'est pas fortifiée mais un petit château rectangulaire et dépourvu de tour assure la

protection des voyageurs grâce à une petite garnison permanente comprenant une dizaine d'hommes.

LA CITÉ DE SHOBAK EST AUSSI APPELÉE MONTRÉAL.

A dix lieues (40 kilomètres) plus au sud on arrive à Shobak, plus connue par les Francs sous le nom de Mons Regalis (Montréal). Dans un paysage désolé, Shobak se dresse sur une colline en bordure d'un plateau. Shobak n'est pas une ville au sens où on l'entend ordinairement. Il s'agit plutôt d'un regroupement de tentes et de petites maisons. Quelques bédouins s'y sont sédentarisés et les caravanes s'y arrêtent pour prendre de l'eau, mais aucune activité commerciale importante ne s'y développe. Une garnison permanente d'une trentaine d'hommes assure la protection de la région.

Non loin de Shobak se trouve le château d'Hormoz qui appartient à Renaud, et dans lequel il laisse toujours une garnison d'une vingtaine d'hommes.

LA SOURCE DE MOÏSE ET LE CHÂTEAU DE VAL MOYSE.

En poursuivant sa descente vers la Mer Rouge, le voyageur atteindra bientôt un petit village adossé aux falaises de grès rose, perdu dans les montagnes du Wadi Musa. Un premier bâtiment surmonté de trois dômes blancs attire immédiatement l'attention ; c'est le 'Ain Musa (la source de Moïse). C'est à cet endroit, selon la Sainte Bible, que Moïse, frappant la roche de son bâton, fit jaillir une source pour rafraîchir son Peuple sur la route de l'Exode. (Note : tout Juste qui boit l'eau de cette source regagne aussitôt un point en Vigueur).

*QUELQUES MONUMENTS
ET SITES REMARQUABLES
QUE L'ON PEUT VOIR À
PÉTRA.*

LES HAUTS LIEUX.

Plusieurs sites de Pétra n'ont pas bonne réputation, et sont soigneusement évités par la garnison de Val Moïse. Il s'agit des " Hauts Lieux ". On désigne de la sorte plusieurs sommets qui entourent Pétra et qu'on atteint par des sentiers vertigineux taillés dans le roc. L'un de ces lieux a été baptisé le " Haut Lieu du Sacrifice ". On peut encore y voir une obélisque gravée de signes énigmatiques. Le sommet de la pierre fut visiblement arrondi volontairement et les rigoles qui en partent sont encore tachées de sang.

EL DEIR (LE MONASTÈRE).

On accède à cet édifice surplombant le château de Val Moïse par un chemin sinueux et escarpé qui longe un ravin à pic. Des marches

Non loin du village de la source, ce trouve le château de Val Moïse (Li Vaux Moïse pour les Francs et Du'Aira pour les Sarrazins). Construit à l'entrée du ravin qui mène à Pétra, c'est sans aucun doute le plus étrange des châteaux d'Outre Jourdain. Personne ne sait vraiment ce que défend Val Moïse : la route des caravanes ou le formidable ensemble de ruines étranges et inquiétantes qui forment la cité endormie de Pétra ? (C.F. le paragraphe concernant les châteaux d'Outre Jourdain pour plus d'informations).

PÉTRA. SUBLIME ET MYSTÉRIEUSE.

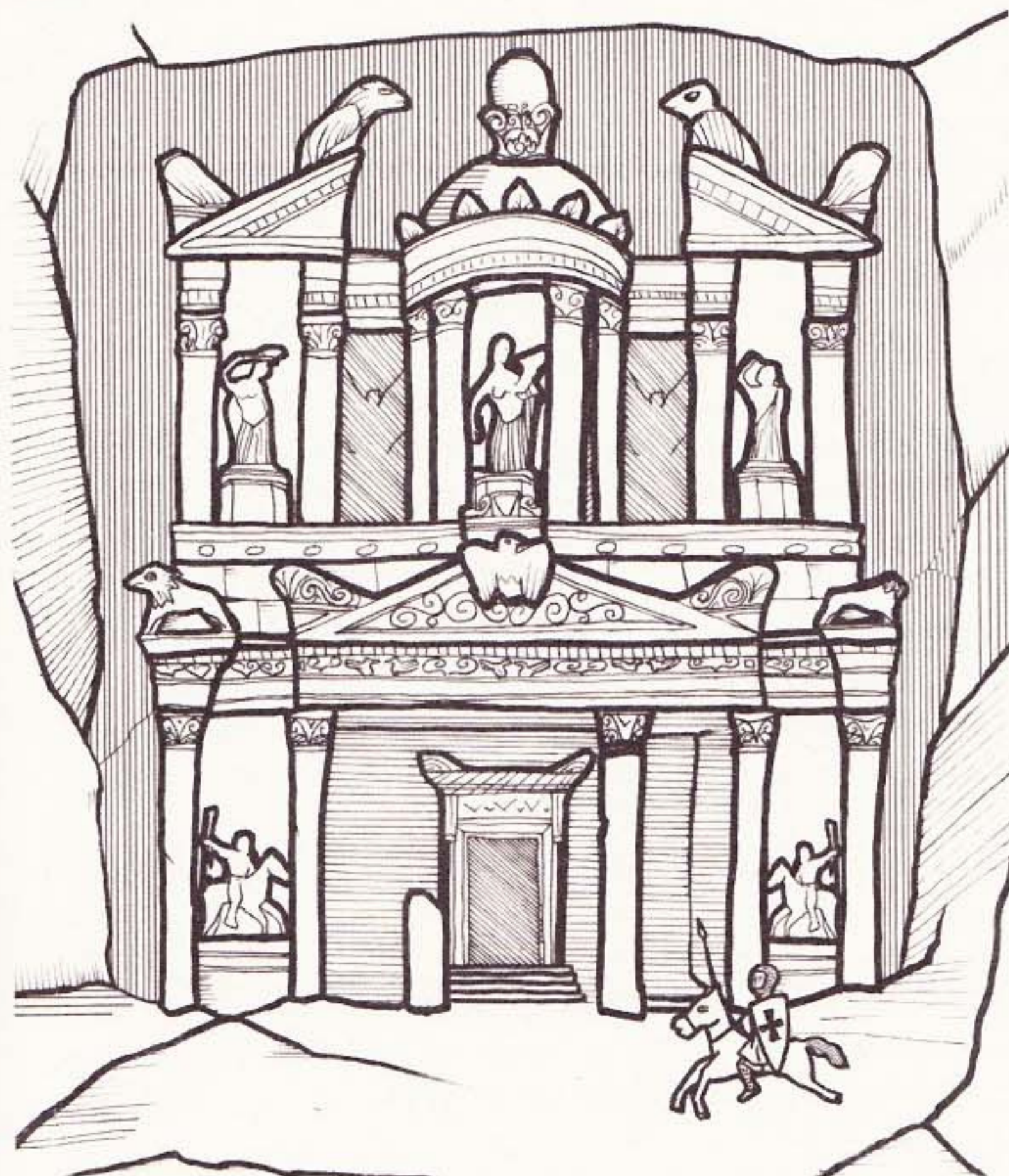
La cité de Pétra fut construite en des temps immémoriaux à l'intérieur d'une immense vallée très difficilement accessible, située au coeur d'une zone de montagnes. Ces monts qui couvrent toute la contrée, sont sillonnés de gouffres et d'abîmes profonds, aujourd'hui encombrés par une végétation qui masque sans aucun doute moult vestiges encore inconnus. On accède à la cité elle-même par un ravin encaissé, le Sik, creusé par le Wadi Musa (ce même ravin dont le château de Val Moïse contrôle l'accès), ici très étroit (jusqu'à une-demi toise), ailleurs très large (jusqu'à vingt toises).

La vue d'ensemble sur le gouffre de Pétra, cerné par les hautes falaises de grès rouge, ne peut manquer de frapper le voyageur d'admiration, immédiatement saisi par le brusque contraste entre l'aspect morne et sauvage du désert qu'il vient de quitter, et la beauté somptueuse de la cité qui apparaît comme une



Vue partielle de la vallée de Petra (avec la forteresse de Val Moïse au premier plan).

oeuvre due à la magie plus qu'au travail des hommes. Des lauriers roses y poussent en grande quantité, ainsi que des figuiers sauvages et des tamaris qui s'accrochent aux fissures des rochers, festonnés de plantes grimpantes. La vallée entière est jonchée de ruines dont l'architecture apparaît à l'oeil averti comme un mélange de styles égyptien, grec et romain. Lorsqu'on contemple longuement l'ensemble, on ne peut s'empêcher de laisser voguer son imagination pour tenter de concevoir ce que fut la cité au temps de sa splendeur. La vallée, traversée par le ruisseau qui coule en son centre, était emplie d'édifices publics, de temples, de théâtres, d'arcs de triomphe, de statues, de niches sculptées, de colonnes et de ponts, aujourd'hui écroulés pour la plupart. Les flancs du vallon sont creusés de monuments aux proportions titanesques que l'on ne se lasse pas d'admirer. Difficile de dire jusqu'où la roche fut percée tant les éboulements sont nombreux, mais il ne fait aucun doute que certaines galeries devaient s'enfoncer au coeur de la montagne vers on ne sait quelles salles obscures. Quant aux innombrables ravins qui sillonnent le massif montagneux autour de Pétra, ils devaient tous être habités et reliés à la cité d'une manière ou d'une autre.



El Khasneh

souvent brisées s'étendent sur toute la longueur de la montée, soit prêt de trois cent vingt toises (un kilomètre et demi). Parvenu au sommet de la plate-forme, on se trouve à plus de soixante toises (trois cent mètres) au dessus de la cité. Le bâtiment gigantesque (50 mètres de large sur 45 de haut) est creusé à même le roc et gravé de multiples croix, laissant supposer qu'il fut utilisé par les premiers chrétiens. L'intérieur du bâtiment lui-même est étrangement vide, à l'exception d'un autel surmonté d'une croix peinte. Certaines légendes laissent entendre que toutes ces croix seraient là pour empêcher quelque chose de sortir et de dévaler dans la plaine 1500m plus bas...

EL KHASNEH (LE TRÉSOR).

Le "trésor" est le nom que les Sarrazins donnent à ce temple d'après une tradition relatant qu'il contient le trésor de Pharaon, et que l'on dit caché dans l'urne qui surplombe l'entrée du temple. Tous les efforts des pillards pour briser cette urne ce sont révélés inutiles. Il est à noter que ce lieu splendide a fait l'objet de nombreuses malédictions lancées contre lui par les prophètes de l'Ecriture Sainte. Certains auteurs expliquent que Khasneh (prononcer "Rassné") ne veut pas dire trésor mais sanctuaire et que le temple constitue une sorte d'avertissement pour le voyageur. Une très vieille légende affirme enfin que l'urne visible à l'entrée de ce temple serait l'urne de Pandore.

"La vue du Khasneh frappe tout le monde, et l'avantage qu'il doit à sa situation, qui l'a grandement protégé de l'effet du temps, le montre dans toute la perfection de son premier jour. Il est universellement connu pour son exquise beauté et pour faire naître une impression plus puissante que tout autre monument subsistant, même grec ou romain. La pierre dont il est fait est d'une riche couleur rose ; sa façade est parfaitement symétrique. L'intérieur est simple et étroit. Depuis le vestibule, la porte s'ouvre sur une pièce nue et élevée, creusée dans le rocher ; derrière cette pièce, il y en a une autre plus petite, et deux petites chambres latérales qui s'ouvrent sur la grande pièce et sur le vestibule. Était-ce un temple ou une tombe ? L'opinion générale penche pour la première proposition. Néanmoins, un temple aurait-il été placé au milieu de la ruée et du torrent de la vie publique, ou dans un gouffre qui possède à peine assez d'espace pour permettre aux dévots d'y accéder, et empêcher presque toute forme de sacrifice ? Mais l'édifice se trouve dans une vallée de tombes, et il est seulement plus majestueux que toutes autres tombes. Si le génie d'une cité morte depuis des milliers d'années, pouvait être déposé dans une châsse, la mémoire de la beauté et de la grandeur de Pétra, ne pourrait pas avoir été transmise par un mausolée plus noble..."

D'après les écrits du sire David Roberts, dit l'Anglois.

On ignore encore l'identité de celui qui construisit cette ville dont tous les habitants ont mystérieusement disparu. La Bible parle d'un de ses rois qui fit périr dix mille prisonniers en les jetant du haut d'un précipice.

Que cache donc les ruines de Pétra et quel est ce trésor dont parlent les Sarrazins ? L'histoire de ce lieu étrange, insolite labyrinthe de verdure et de pierre surgissant au milieu du désert, est presque totalement inconnue, et sa splendeur surréaliste ne peut que renforcer la thèse des nomades qui attribuent sa véritable existence à un enchantement magique. Quant au peuple qui y vécut, il semble avoir disparu soudainement sans laisser de traces.

Un cheikh bédouin des environs nous a raconté que dans sa jeunesse, un jour qu'il avait mené son troupeau paître dans une ravine aux environs de Pétra, il avait vu un homme vêtu d'une toge pourpre surgir de derrière un fourré, portant un énorme livre sous le bras. Alors que le jeune berger s'approchait pour lui parler, l'homme s'était soudainement enveloppé dans sa toge et avait disparu, ne laissant derrière lui que le livre. Ne comprenant rien aux symboles ésotériques qui couvraient l'épais codex, le cheikh l'avait troqué contre une mule à un caravanier druze de passage, et Dieu seul peut dire dans quelles mains il se trouve aujourd'hui. Quant au buisson qui dissimulait l'étrange individu, il ne recouvre que la paroi rugueuse de la montagne...

AU SUD DE PÉTRA...

Au delà de Petra, c'est le grand désert ; vingt-cinq lieues (100 kilomètres), soit deux à trois jours de marche, sans aucun point d'eau, sans village, sans rien d'autre que le sable et la pierre jaune.

Au bout de cet enfer, on arrive sur la Mer Rouge et le port d'Aqaba (Aila). En 1170 il fut repris par les mamelouks de Salah ad-Din et il demeura sous leur contrôle jusqu'en 1180, date à laquelle Renaud de Châtillon s'en empara pour quelques mois.

Un fortin de style fatimide contrôle le petit port dont l'activité n'est guère importante. Une communauté chrétienne avec son église et même son évêque y vit encore sous le contrôle des Turcs. Les pêcheurs d'Aila sortent rarement du golfe. A deux lieues en mer, on peut voir l'île fortifiée de Graye, appelée aussi l'île du Pharaon. Elle fut entièrement équipée par les Francs qui s'y réfugièrent au

moment de l'attaque de Salah ad-Din. Ils finirent par se rendre après quelques semaines de siège. Une garnison y réside en permanence.

C'est le point extrême de la seigneurie d'Outre Jourdain. Aucun Franc n'a chevauché au delà de ces terres.

LES CHÂTEAUX D'OUTRE JOURDAIN.

QUELQUES INDICATIONS GÉNÉRALES À PROPOS DU SYSTÈME DE DÉFENSE DE LA SEIGNEURIE DE RENAUD DE CHÂTILLON.

La seigneurie est défendue par soixante chevaliers et cinq fois plus de sergents d'armes. Quarante chevaliers demeurent à la résidence du seigneur de Kérak et vingt sont en poste à Montréal. Tous les autres châteaux ne sont occupés que par des sergents et des turcoples. Renaud dispose également de plusieurs centaines de mercenaires bédouins qui lui ont jurés fidélité. Ce sont ses "loups", une bande de pillards et d'assassins, des hérétiques condamnés à mort autant par notre roi que par Salah ad-

LE MONASTÈRE DE SAINTE CATHERINE.

Au sud d'Outre Jourdain, en plein coeur du désert du Sinâï, se trouve un très ancien monastère orthodoxe dont les moines vivent sous la menace permanente du Démon. On appelle ces moines des Guetteurs (Efraïkos en grec). Ils portent une lourde et terrible responsabilité, puisqu'ils ont la garde d'une très grosse émeraude qui est tombée du front de Luficer. Leur mission est à ce point essentielle que Salah ad-Din lui-même les a assuré de son indéfectible protection. On peut d'ailleurs remarquer que les Templiers, et particulièrement les frères de Paumiers,



Le monastère de Sainte Catherine

sont également qualifiés d'Efraïkos par les moines orthodoxes de Sainte Catherine.

Récemment, des ismaéliens fanatiques et des chevaliers francs brigands venus du Krak de Moab, (des anciens mercenaires à la solde de Renaud de Châtillon et ayant participé aux opérations de piraterie le long de la mer Rouge) se sont alliés pour prendre d'assaut le monastère et s'emparer de la pierre du Malin. Un moine épuisé parvint fort heureusement à la commanderie de Paumiers pour demander de l'aide. La réponse des frères du Temple ne se fit pas attendre et la situation fut sauvée in extremis. Restons toutefois vigilants, car tout indique qu'ils recommenceront.

Le statut du monastère Sainte Catherine est toujours sujet à discussion. Depuis l'expédition de Baudouin Ier, les Etats Latins cherchent à imposer l'idée que le monastère est soumis à l'autorité de l'archevêque de Kerak. Salah ad-Din n'acceptera jamais cette position et exigera toujours que les moines de Sainte Catherine lui rendent hommage en priorité, car reconnaître l'autorité spirituelle de Kérak sur les moines c'est ouvrir la porte à un contrôle militaire de la région par les croisés. C'est d'ailleurs ce que tentera à maintes reprises de réaliser Renaud de Châtillon.

Din. Si ces pillards sont incapables de défendre les murs d'une forteresse, ils n'ont pas leur pareil lorsqu'il s'agit de combattre dans le désert.

LE VAL MOYSE (Li Vaux Moïse, Val Moïse, Wadi Musa).

Pour arriver au Val Moïse, il faut chevaucher au fond d'une faille très impressionnante, le Siq, dont la largeur ne dépasse parfois pas une demi-toise. De chaque côté, les parois lisses comme la main s'élèvent à plus de quarante toises (200 mètres) de hauteur. Dans le massif montagneux, l'entrée du Siq est signalée par une arche très ancienne. Personne ne se souvient de l'identité des constructeurs. Elle est marquée par deux sceaux aisément reconnaissables : un labyrinthe et une tour inversée (tour semblable au symbole qui marque les livres trouvés dans le laboratoire de l'abbé Jean sur le mont Tawehd - C.F. "La richesse de l'Emir").

Alors que le passage se resserre jusqu'à ne plus laisser passer la lumière et qu'on commence à penser que le corridor n'aura pas de fin, on débouche sur le premier temple de Pétra. Les bédouins l'appellent le Khazneh (le trésor) et affirment qu'un trésor a été caché dans l'urne qui surplombe l'entrée. Passé ce temple, on arrive dans Pétra proprement dit. Val Moïse se trouve légèrement à gauche, construit au sommet d'un petit vallon, complètement encerclé par les ruines de la ville oubliée.

L'architecture du château comporte plusieurs éléments pour le moins étranges. Citons par exemple les tours de guet : la position des guetteurs par rapport aux meurtrières est telle qu'ils leur est impossible, à moins de se dresser sur la pointe des pieds, de voir les personnes qui passent en contrebas - position fort inconfortable qu'ils ne peuvent pas tenir très longtemps, de sorte que les guetteurs de Val Moïse ne guettent le plus souvent que des ombres ! De là à penser que les bâtisseurs ne désiraient pas que l'entrée de Pétra soit trop activement surveillée...

Les défenses du Val Moïse étonnent toujours l'observateur averti. Les deux petits fortins annexés au château principal n'ont aucune utilité contre un ennemi venant de la plaine, c'est à dire des ravines donnant sur le désert. Par contre, une visite attentive permet de comprendre que les défenses ont été construites à l'envers, afin de se protéger d'un ennemi venant du massif montagneux. Or, tout le monde sait que personne ne vit au fond des canyons de



Arche à l'entrée

de la Vallée de Petra

*PETITE HISTOIRE D'UN
SIÈGE MENÉ PAR LE SUL-
TAN CONTRE KÉRAK DE
MOAB.*

*En 1183, les Sarrazins tentent de
s'en emparer par surprise en s'en-
gouffrant à la suite de la popula-
tion qui y cherche refuge. Le salut
vient d'un chevalier nommé Yvein
qui stoppe les assaillants sur le
pont levis, en précipitant un
grand nombre d'ennemis dans les
douve avant de se replier, criblé
de flèches, derrière les murailles.
Le siège commence alors. Salah
ad-Din apporte de nombreuses
machines de siège et entame un
bombardement en règle. Mais le
hasard a voulu*

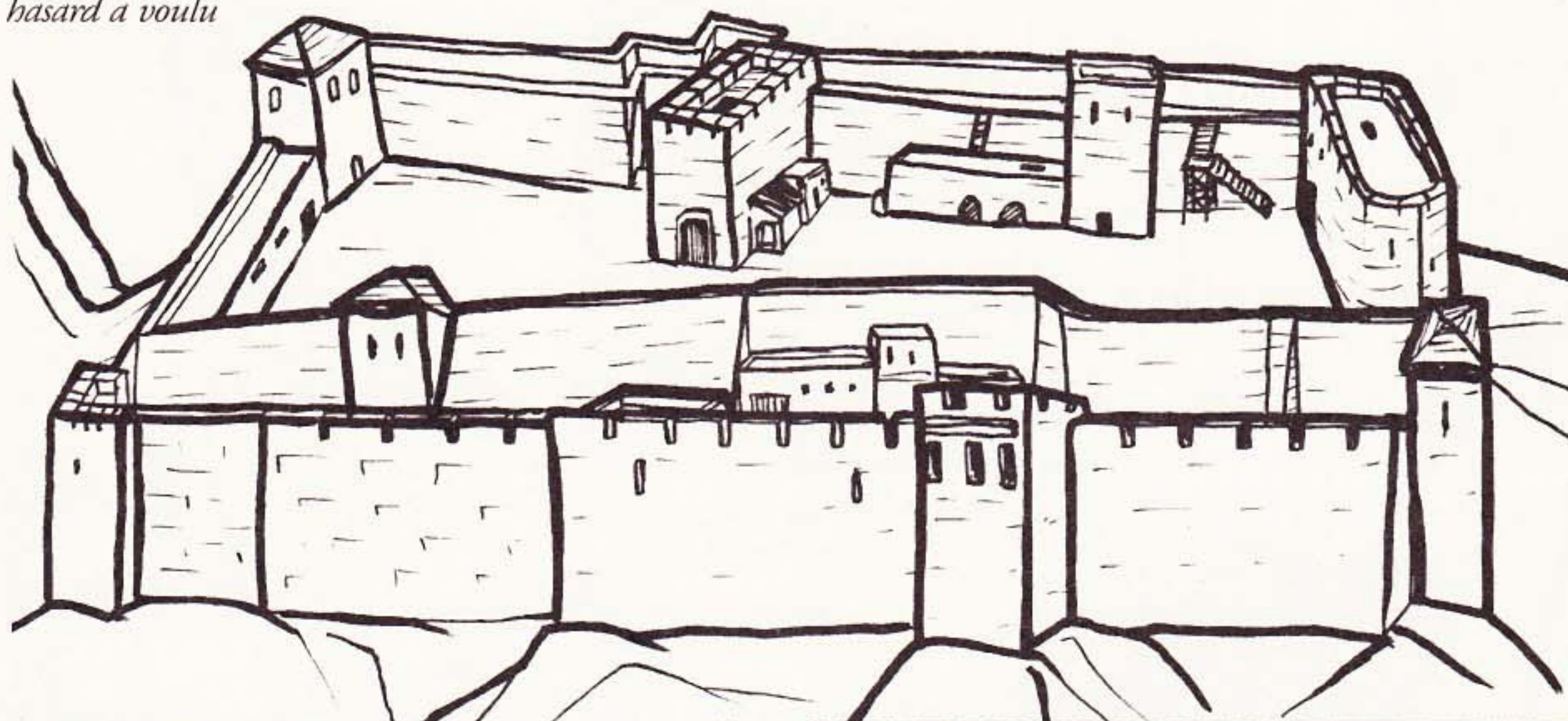
Pétrà. On parvient donc nécessairement à la conclusion que le Val
Moïse fut construit pour s'opposer à autre chose qu'à une attaque
humaine !

LE CHÂTEAU DU KÉRAK DE MOAB.

“ L'obstacle qui étrangle les espérances ”

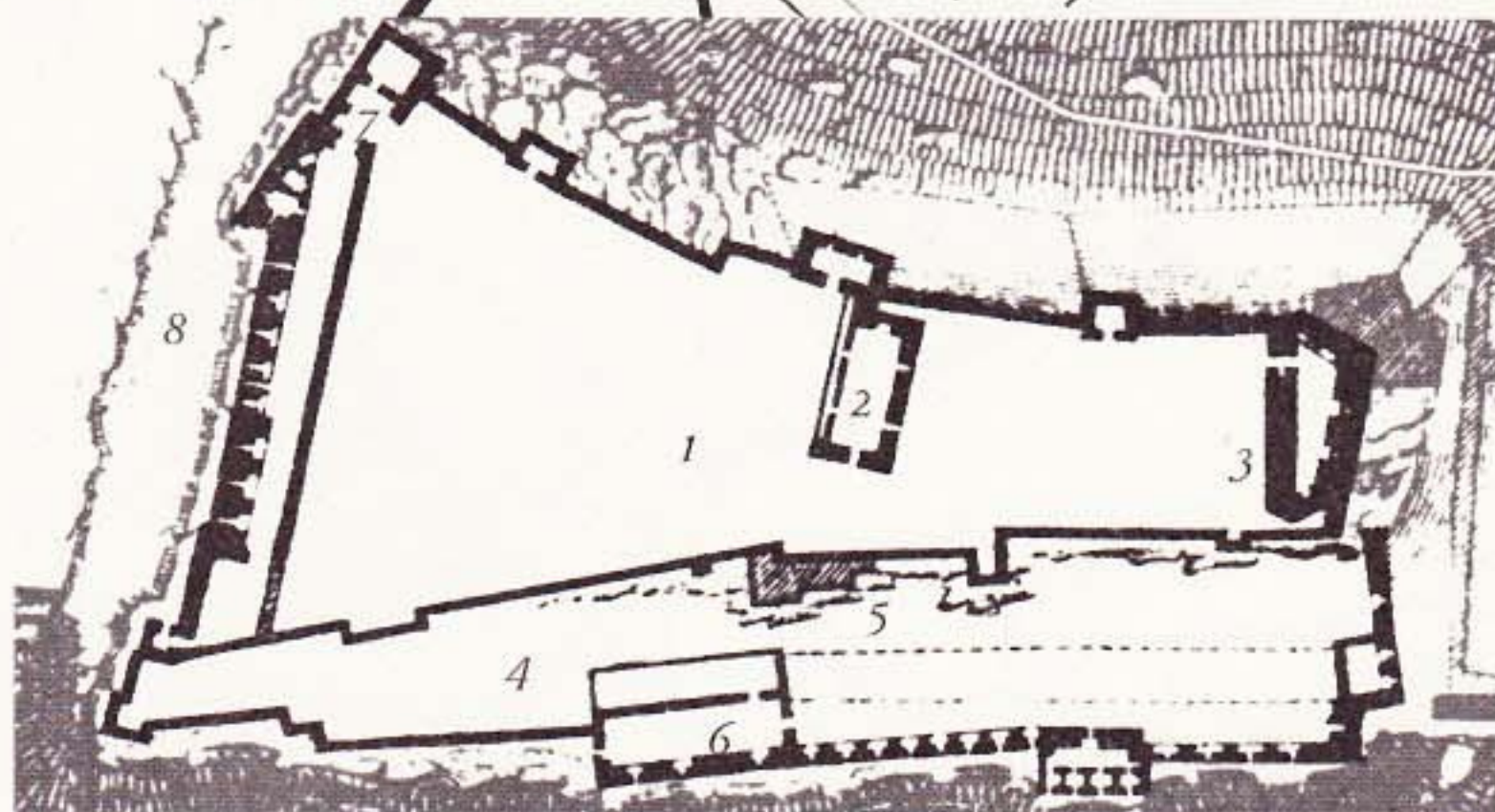
En 1142, jugeant que le nombre des forteresses d'Outre
Jourdain est encore insuffisant, le roi décide de construire
de ce qui allait devenir le plus grand château d'Outre
Jourdain. Il choisit de le bâtir à Kérak, pour deux raisons. D'abord
parce que la ville est déjà en partie fortifiée, mais surtout parce
qu'elle fut évangélisée très tôt et que sa population restera pour une
bonne part toujours chrétienne, en dépit de la conquête arabe.

Le château est un des plus grands de Terre Sainte : cinquante
toises de long (250 mètres) sur vingt sept toises (135 mètres) de
large.



LA FORTERESSE DE KERAK

- 1 La Cour Haute
- 2 Le Palais
- 3 La Garde
- 4 La cour Basse
- 5 Les communs
- 6 Les écuries, les salles d'arme
- 7 La Grande Poterne
- 8 Le Fossé



Très vite, les Sarrazins comprennent qu'avec un tel ouvrage les Francs vont définitivement contrôler les routes du Moab. Le cadi Fadhel en parle en ces termes :

“ Kérak c'est l'angoisse qui étreint la gorge, la poussière qui obscurcit la vue, l'obstacle qui étrangle les espérances, le loup que la fortune a porté dans cette vallée, et l'excuse de ceux qui abandonnent le pèlerinage prescrit par Dieu. Kérak et Shobak - que Dieu assure le succès final - rappellent ce vers que le poète dit en parlant des deux lions : il ne se passe pas de jours qu'ils ne dévorent de la chair humaine ou qu'ils ne s'abreuvent de sang. ”

LE CHÂTEAU DE MONTRÉAL (Shobak).

Ce fut sans doute le premier point d'appui chrétien qui fut construit Outre Jourdain. En 1115, deux cents chevaliers et quatre cent fantassins ayant à leur tête le roi Baudouin atteignent le site de Shobak, sur lequel des hommes vivent depuis la plus haute antiquité. Aux dires de Guillaume de Tyr on y trouve de la vigne, des arbres fruitiers et de la canne à sucre. Pendant dix-huit jours, l'ost royal participe à la construction de ce qui va devenir Mons Regalis, Montréal.

Bâtie sur un tertre, la forteresse est terriblement impressionnante. Mais ce qui suscite avant tout l'étonnement du visiteur, c'est le système d'approvisionnement en eau. Un escalier étroit d'à peine un mètre et long de 365 marches s'enfonce jusqu'à cent mètres au dessous du niveau du sol, jusqu'à atteindre deux piscines creusées dans le roc ! Le nombre de marches attire nécessairement l'attention des plus érudits. Pourquoi 365 et pas 400 ? Mais ce n'est pas tout, car parvenu aux bas des marches, on ne peut pas manquer de remarquer la porte qui est encastrée dans le roc en face des deux piscines. Cette porte massive, bardée de fer et cloutée d'argent, est d'une facture qui n'est ni franque, ni sarrasine, ni byzantine, ni romaine, c'est donc qu'elle est bien plus ancienne encore...

Après la désastre d'Hattin, les défenseurs résisteront héroïquement pendant près d'un an aux assauts sarrazins. La chronique affirme que les survivants qui déposèrent les armes étaient pour la plupart devenus aveugles à cause du manque de sel et de produits frais.



que la femme de Renaud, Etienne de Milly, célèbre ce jour-là le mariage de son fils avec la princesse Isabelle soeur du roi Lépreux. Salah ad-Din donne l'ordre d'épargner la tour où se trouvent les jeunes mariés, et en échange, Etienne lui fait porter une partie du festin nuptial ! Cet exemple donne une idée des relations souvent courtoises qu'entretiennent Francs et Sarrazins même dans les moments les plus difficiles. Cela n'empêche pas huit grands mangonneaux de tirer sans répit sur les autres parties de la forteresse. Les Francs essayent de répondre avec une grande pierre mais ils sont rapidement submergés et le bétail qui avait été mis à l'abri dans un fossé est pris par les Sarrazins. Heureusement l'eau n'est pas un problème car le Kérak dispose d'un grand bassin réservoir : le Birket Nasser (70 mètres sur 60) creusé au pied du donjon. La ville possède également ses propres bassins, creusés dans l'enceinte même du château. Mais la situation s'éternise et Renaud se décide à envoyer un appel au secours : il allume en grand feu sur la plus haute tour du Kérak, et bientôt, provenant de la tour David à Jérusalem, un autre feu lui répond. Baudouin IV a entendu son appel et lui promet son aide. Salah ad-Din a lui aussi bien compris le message... il faut lever le siège !

A propos de Renaud de Châtillon, n'hésitez pas à relire le passage des règles de base qui le concerne, pages 60 et 61.

LA FAUNE D'OUTRE JOURDAIN.

Malgré l'omniprésence du désert, la faune d'Outre Jourdain est on ne peut plus riche. Les prédateurs sont nombreux et de types forts différents, si bien que nous recommandons au voyageur la plus extrême prudence, et ce d'autant plus vivement que la nourriture étant rare, ils n'hésitent pas à saisir la moindre occasion de faire un bon repas. Parmi les plus fréquemment rencontrés, citons les papions qui sont des chiens plus sauvages que des loups, les léopards que certains cheikhs domestiquent et utilisent en meute, les lynx silencieux et sournois, les hyènes dont nul n'ignore qu'elles imitent la voix humaine pour attirer leur victime, et bien sûr les lions qui sont les seuls animaux que les Templiers sont autorisés à chasser.



Parmi les animaux domestiques, on trouve des mulets, des boeufs, des moutons et des chèvres en grand nombre, ainsi que des chameaux et des dromadaires. Les chevaux sont rares et donc recherchés. Les tribus bédouines font l'élevage des fiers turcomans, race particulièrement appréciée par les chevaliers car elle est très robuste, rapide et infatigable.

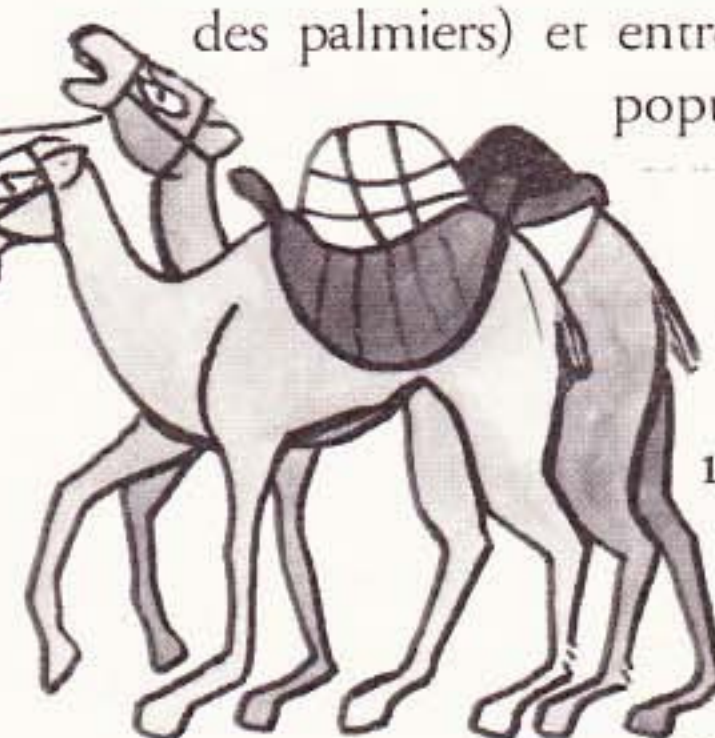
Les chameaux restent néanmoins le moyen de locomotion privilégié : une mehara peut parcourir trois cent lieues (1200 kilomètres) en huit ou dix jours à raison de vingt-cinq lieues (cent kilomètres) par jour et cinq lieues (vingt kilomètres) par heure. Inutile de dire que c'est de loin le moyen de transport le plus rapide dans le désert.

HISTOIRE DE L'OUTRE JOURDAIN.

(Reportez-vous également à la chronologie qui se trouve dans les règles de miles Christi).

Vers l'an 1100 de notre ère, le roi Baudouin Ier poursuit la conquête de la Terre Sainte et descend sur la côte occidentale de la mer Morte jusqu'à Ségor (So'ar). A sa grande stupéfaction il trouve là des oasis florissantes et des palmeraies qui fournissent à l'armée de quoi se nourrir.

Les croisés nomment cet endroit Paumiers (Locus Palmarum, lieu où l'on trouve des palmiers) et entrent en contact avec la population bédouine qui rend qu'une nouvelle puissance est en train de naître.



1112 - Tughtekin s'empare des grottes fortes d'Habis Jaldak (El Habis) sur la rive sud du Yarmuk. Elles changeront plusieurs fois de mains jusqu'au désastre d'Hattin. Ce sont elles qui verrouillent la limite nord de la seigneurie d'Outre Jourdain et qui constituent la limite extrême de l'avancée chrétienne vers Damas.

Automne 1115 - Deux cent chevaliers et quatre cent fantassins francs poussent jusqu'à Shobak près de la source de Nijil et construisent Montréal (Mons Regalis) sur un ancien site dont l'origine ne fut jamais déterminée. Une garnison s'y installe en compagnie d'une population syro-chrétienne. Plus tard, vers 1116, le roi Baudouin descend vers Aqaba (Eylin) dans le plus grand secret et accompagné de seulement soixante chevaliers d'élites. Les pêcheurs de la ville d'Aqaba prennent la fuite et le roi, en trois heures de rames, débarque sur l'île de Pharaon (ou île de Graye). C'est le point extrême des conquêtes Franques, la porte de la mer Rouge.

Pourquoi ces précautions, pourquoi ce secret et surtout pourquoi risquer une mauvaise rencontre et exposer la vie du roi d'aussi stupide façon ? Il est presque certain que Baudouin cherchait quelque chose, et qu'il devait le faire discrètement, l'a-t-il trouvé ?

1142 - Païen le Bouteiller construit le Kérak de Moab qui deviendra la résidence des seigneurs d'Outre Jourdain. Puis, au sud de Saint-Abraham, sur le route de S'oar, il bâtit les forteresses de Kurmul-Carmel (Château-Carmel) et d'Eshtamoa (Semoa) afin de protéger les communications avec le Moab. Plus tard, Val Moïse, Tafila, Montréal, Hormoz et Celle achèveront le maillage défensif de la seigneurie. Les caravanes du Hajj cheminent à l'ombre de la croix.

1144 - Une tribu de turcomans assistés de bédouins s'emparent par surprise du château de Wadi Musa (Val Moïse). Une expédition de secours avec à sa tête le jeune Baudouin III alors âgé de treize ans se met en marche. Les pillards, sous la menace de la destruction des oliveraies, évacuent la place. Le chroniqueur affirme que la reddition fut d'autant mieux accueillie que le siège du château, entouré par de profondes vallées, aurait été extrêmement difficile.

1160 - La seigneurie d'Outre Jourdain passe à la famille de Milly. Elle devient un domaine seigneurial après avoir été un domaine royal et elle le restera jusqu'à la fin. C'est avec le comté de Jaffa-Ascalon et la principauté de Galilée une des trois grandes seigneuries laïques de Terre Sainte. En d'autres termes, le seigneur du Kerak n'a de compte à rendre qu'à lui-même et à Dieu. Renaud se chargera de le rappeler au roi le moment venu...

1170 - Nur ad-Din assiège le Kérak pour fixer les Francs et permettre le passage d'une caravane de renforts accompagnant le père de Salah ad-Din (Najm ad-Din Ayub) qui se rend en Egypte. C'est

dire toute l'importance de la seigneurie dont les routes ne peuvent être forcées que par des opérations de grande envergure.

Fin septembre 1171 - Nur ad-Din exige de Salah ad-Din qu'il sorte d'Egypte pour aller mettre le siège devant le Krak (le château) de Montréal. Dans le même temps, l'atabeg de Damas se met en marche pour attaquer par le nord. La seigneurie d'Outre Jourdain risque alors d'être broyée comme dans un étau; de plus l'ost royal d'Amaury hésite sur le parti à prendre : faut-il se porter au devant de Salah ad-Din ou de Nur ad-din ?

Après quelques jours de siège, la garnison de Montréal, subjuguée par les forces de Salah ad-Din, demande à se rendre mais implore un délai de dix jours. Il se produit alors un grand prodige : non seulement Salah ad-Din accorde ce délai, mais alors qu'il touchait à son terme, la surprise des Francs exténués est grande lorsqu'ils voient les étendards noirs et jaunes des Mamelouks disparaître vers le sud ! Salah ad-Din vient de lever le siège alors qu'aucune armée de secours ne le poussait à le faire... Il expliquera plus tard à Nur ad-din qu'il avait appris entre-temps que le Caire menaçait de succomber à une révolte fatimide. Aucune preuve de cela bien entendu, mais Salah ad-Din avait sans doute compris que si l'Outre Jourdain tombait, son ancien maître, Nur ad-din, en recueillerait les fruits, et les routes du Sinaï enfin ouvertes, plus rien n'empêcherait l'atabeg de Damas de se rendre maître de l'Egypte.

Ainsi, durant bien des années, la seigneurie d'Outre Jourdain profitera de cet équilibre des forces et de sa situation paradoxale : pointe avancée des échelles chrétiennes dans les flancs de l'Islam, coupant la route des caravanes et du pèlerinage de La Mecque, elle est aussi la garantie, tant qu'elle reste indépendante, que ni le Caire ni Damas ne pourront l'emporter l'un sur l'autre.

1173 - Nur ad-Din attaque le Kérak de Moab, ou Pierre du Désert, fief du sénéchal Milon de Plancy, époux d'Etiennette de Milly, veuve d'Onfroi III de Toron. Le sénéchal étant avec l'ost royal, c'est le viel Onfroi II, père du premier époux d'Etiennette, qui assure la défense ; l'arrière ban se met en marche à partir de Jérusalem, accompagné de la Vraie Croix et de l'évêque de Bethléem. Les Turcs n'insistent pas et lèvent le siège.

1173 - Les deux princes Sarrazins se mettent d'accord pour attaquer une nouvelle fois la seigneurie. Salah ad-Din arrive le premier devant le Kérak de Moab, mais encore une fois, lorsque l'atabeg Nur ad-Din est signalé, Salah ad-Din ordonne qu'on fasse retraite prétextant la maladie de son père. L'Outre Jourdain est sauvé !

Cette fois c'en est trop, Nur ad-Din décide d'attaquer son ancien protégé. Mais au mois de mai de l'an 1174, il est emporté par une maladie subite, caractérisée par une violente et inexplicable inflammation de la gorge. On parlera d'empoisonnement. C'est un fait que la mort de Nur ad-Din sauve la vie de Salah ad-Din.

Jusqu'en 1174 - Salah ad-Din se gardera bien d'attaquer sérieusement les croisés. Par contre il enverra son frère faire la conquête du Yemen et de la Nubie afin de se ménager un refuge en cas d'attaque de Nur ad-Din.

De l'usage de la Vraie Croix

Dans les moments désespérés, les Francs ont toujours brandi la Vraie Croix. Si elle est portée par des âmes pures c'est un puissant talisman. Il y a une dizaine d'années, l'ost royal guerroyait contre le prince arménien Meleh - qu'il rôtit en enfer- et les Turcs de Nur ad-Din en profitèrent pour attaquer la " Pierre du Désert " (le Kérak de Moab). On ne comptait pas plus de dix chevaliers valides entre Jérusalem et l'Outre Jourdain, mais Onfroi II, un des premiers seigneurs du Kérak, se saisit de la Vraie Croix et se mit en marche avec les écuyers, les jouvenceaux et les quelques frères malades qui restaient encore dans la maison chèvétaine de Jérusalem. Les forces franques étaient ridicules, mais avant la bataille, l'évêque de Bethléem brandit la Vraie Croix en chantant un Te Deum... et les Turcs se dispersèrent aussitôt dans les sables du désert.

Fin 1182 - Renaud de Châtillon s'apprête à attaquer Teïmâ, une ville du Hedjaz (la région de La Mecque). Seule l'intervention de Farrukh-Shâh, le gouverneur de Damas, sauve la ville qui est la porte de Médine. De son côté, le commandant de la citadelle d'Aqaba envoie plusieurs messagers à Salah ad-Din lui faisant part de sa grande crainte

que le " Shaïtan du Kerak " ne donne l'assaut à la ville. C'est sans doute ces événements combinés qui décident Salah ad-Din à lancer une offensive contre l'Outre Jourdain.

Mai 1182 - Partant d'Egypte, Salah ad-Din se met en marche avec son armée et une importante caravane de marchands, placés sous sa protection. Chez les Francs, deux avis s'affrontent. Le comte de Tripoli pense qu'il faut laisser passer la caravane et Salah ad-Din ; Renaud de Châtillon, pour sa part, exige qu'on s'oppose à la marche des Sarrazins sur son fief. C'est son avis qui l'emporte. Salah ad-Din divise alors ses forces en

deux. D'un côté la caravane, sous forte escorte, poursuit lentement son chemin vers le nord, tandis que les corps d'élite de l'Ayyoubide, brûlent les récoltes autour du Kérak. Les croisés se contentent d'observer et Salah ad-Din, cinq semaines après être parti d'Egypte, entre à Damas et fait la jonction avec son frère, al-Azraqâ.

Dans le camps des Francs, de nombreuses critiques se font jour : certains affirment que la mobilisation de l'ost pour protéger les châteaux de ce fou de Renaud n'est pas une bonne chose, d'autres au contraire soutiennent qu'il était pos-

sible d'attaquer les troupes de Salah ad-Din lorsqu'il était encore à l'est du château franc du Wadi Musa. Il est vrai qu'au même moment Farrukh Shah attaque le royaume en Galilée. La grotte forteresse des Caves de Sueth (Habis Jaldak) située sur la rive sud du Yarmouk tombe après seulement cinq jours de siège. Foulque de Tibériade est accusé de trahison, ou en tout cas d'incurie, car il confia la défense de la place à un état major de Syriens chrétiens qui se convertirent à l'islam après la prise de la place.

Il faudra trois semaines de siège en octobre de la même année pour que les Francs reprennent la forteresse en forant un passage à l'étage supérieur des grottes.

A PROPOS DE RENAUD DE CHÂTILLON, SEIGNEUR DE L'OUTRE JOURDAIN.

Dès les premiers mois de son installation au Kérak, Renaud fait preuve d'une étrange fascination pour le désert et plus précisément pour la frontière orientale de son fief. A plusieurs reprises il lance des raids sur les villes-oasis du centre de Hedjaz. Il est même curieux que, si fraîchement revenu des geôles d'Alep, il ait pu entendre parler de ces villes dont les Francs de Jérusalem ne connaissent même pas l'existence. Tebouk, à soixante quinze lieues (300 kilomètres) de Kérak et Teïma, à plus de cent vingt cinq lieues (500 kilomètres) par les pistes du grand désert ne pouvaient être atteintes qu'avec la complicité actives de plusieurs clans bédouins. Mais pourquoi se donner tant de peine ? Quel but Renaud visait-il ? Teïma se trouve exactement à mi-chemin entre Kérak et Médine mais ce n'est plus depuis longtemps la route des caravanes. Selon de nombreux témoins, Renaud affirma à plusieurs reprises qu'il cherchait non seulement du butin mais aussi et surtout un endroit précis, un lieu de pouvoir capable de lui apporter une puissance telle que Salah ad-Din lui même serait obligé de s'incliner devant lui ! Était-ce un mirage ? Le prince Renaud se laissait-il bernier par des légendes ? Lorsqu'on connaît la mentalité de ce chien de guerre on peut en douter. En tous cas, les Templiers sont à la fois fascinés et inquiets des agissements du prince Renaud car si ce pouvoir existe vraiment, il est certain que le seigneur de Kérak l'utilisera pour son propre compte.



LE SCEAU DE RENAUD

Le sceau de Renaud de Châtillon représente un phénix entouré de ces mots : " Petracensis Civitas " (citoyen de Pétra). La présence du phénix indique assurément que le seigneur du Kérak a eu accès à quelques enseignements magiques, sans doute grâce à Etiennette, sa femme.

Cet étrange enseignement secret des maîtres d'Outre Jourdain semble se transmettre par les femmes et augmenter l'ardeur guerrière des hommes. Tous les seigneurs du Kerak furent des combattants hors pairs mais tous les témoins de leurs exploits laissent entendre qu'à un certain moment du combat, ils étaient pris d'une sorte de fureur guerrière et que rien ne pouvait plus les arrêter. Le phénix est un oiseau magique susceptible de renaître de ses cendres, mais c'est aussi un oiseau combattant. C'est pour échapper à cette malédiction que Philippe de Naplouse se serait mis sous la protection de l'Ordre.

LES MANUSCRITS DE LA MER MORTE.

Certaines grottes des environs de la Mer Morte s'enfoncent très profondément sous terre. On peut y retrouver des textes très anciens, certains disent même des rouleaux écrits en Araméen - la langue du Christ - et qui sont sans doute de puissants sortilèges destinés à combattre le Malin.

Malheureusement ces manuscrits intéressent beaucoup de monde et leur grande valeur magique pourrait en faire une arme précieuse entre les mains des différents partis.

LES MINES DU ROI SALOMON.

Une idée de scénario...

A la croisée des chemins, juste devant un puits profond, un homme à moitié nu est suspendu à un gibet, exposé aux rayons impitoyables du soleil. Un cavalier bédouin est accroupi devant lui. De temps en temps, il lève sa longue lance en bambou et la fait tourner pour infliger de petites blessures au malheureux.

Le cavalier est un Beni Amer et le supplicie un Franc qui, torturé par la soif, a voulu remplir ses outres au puits du clan. Tristan pique des deux et fend le crâne du bédouin avec sa lourde hache avant qu'il ait eu le temps de décocher une flèche de son petit arc à double courbure. L'homme ensanglanté est vivant, il délire et raconte une très étrange histoire.

Il prétend être le dernier survivant d'une colonne de cavaliers venant d'Ascalon par le désert, ses compagnons, s'il en reste, doivent attendre quelque part dans les montagnes du Sinaï où la folie d'un prince Byzantin les a entraînés à la recherche des anciennes mines d'émeraude dont parle l'Ancien Testament.

Ces mines, la Sainte Bible en parle bien, elles furent exploitées par Pharaon qui y fit travailler ses esclaves juifs avant l'Exode. On dit aussi que Salomon les remit en activité et que c'est grâce à leur production qu'il put acheter les immenses trésors de la reine

De quelques secrets qui se cachent derrière les sables d'OUTRE JOURDAIN, PAR LE FRÈRE EYDOUX PERRIN POUR SON MAÎTRE GUI DE LUSIGNAN.

(...) Du côté des infidèles il semble bien que le maître du Caire, Salah ad-Din, ait eut également vent de quelques artifices magiques intéressants. Il est impossible d'en connaître la source car les bédouins de la Seigneurie haïssent les Ayyoubides et les Turcs en général, qui d'ailleurs le leur rendent bien.

Il n'empêche que lorsque Baudouin essaya de rattacher le monastère de Sainte Catherine à l'archevêché de Kérak, Salah ad-Din fit savoir qu'il n'en n'était pas question et que le monastère était sous sa protection, attitude plus que curieuse pour un païen qui avait fait vœux de raser toutes les églises de Terre Sainte ! Il semble bien que le contrôle de Sainte Catherine entraîne la possession d'un certain pouvoir ou d'une certaine connaissance que Salah ad-Din ne tenait absolument pas à voir tomber entre les mains des seigneurs francs. L'Outre Jourdain suffisait.

De même, lorsque ses mamelouks reprirent le contrôle du port d'Aqaba, on signala la présence de plusieurs escouades de lanciers kurdes qui se dirigeaient dans le désert au levant de la ville. Leurs ordres étaient secrets. Une des escouades qui remontait vers Wadi Musa et Pétra ne reparut jamais. L'état major de Salah ad-Din ne fit aucun commentaire sur la perte de ces soixante dix lanciers, mais ils n'en rendirent pas responsables les Francs puisqu'aucune ambassade ne s'en plaignit. Salah ad-Din savait donc ce qu'il était advenu de ses hommes et curieusement le Kurde ne chercha pas à se venger.

A ce propos, j'ai obtenu le récit d'un sergent d'armes qui faisait parti de l'expédition de secours chargé de reprendre Val Moïse, car votre seigneurie ne le sait peut être pas, mais peu après son offensive victorieuse sur Aqaba, l'Ayyoubide s'empara de notre castel de Val Moïse dont il massacra la petite garnison. Bien qu'aucun survivant chrétien ne pût le confirmer, il semble bien que les mamelouks jaunes, la garde d'élite de Salah ad-Din, furent employés pour s'emparer des fortifications. Les émirs qui commandèrent l'attaque avaient donné des consignes strictes : tous les mamelouks devaient sortir des gorges et des ravins avant la tombée du jour.

La possession de Val Moïse était à ce point importante que Baudouin réunit aussitôt l'ost pour s'y opposer. Lorsqu'ils arrivèrent en vue des gorges, le roi décida de réduire la place de la plus étrange façon. Voici comment : il fit parvenir à la garnison Mamelouk un message dans lequel il les avertissait que s'ils ne déposaient pas les armes avant le coucher de soleil les chrétiens feraient couler le sang sur le rocher du sacrifice. Le capitaine des mamelouks jaunes, je précise encore une fois qu'il s'agissait de la garde personnelle de Salah ad-Din, l'élite de son armée, accepta immédiatement les conditions des Francs et les Sarrazins évacuèrent la place.

Enfin, lorsque Salah ad-Din repartit pour le Caire avec l'armée, il donna l'ordre exprès à la garnison de s'installer non pas dans la ville d'Aqaba à présent déserte, comme il aurait été naturel de le faire pour contrôler le trafic des caravanes, mais sur l'île de Pharaon à trois heures de rames de la côte, au milieu de la baie, et ses ordres furent même bien plus précis : il interdisait à ses hommes de rester à terre après le coucher de soleil.

Les officiers turcs, sans chercher à comprendre, obéirent scrupuleusement, et jusqu'aux attaques de Renaud on ne déplora plus aucun incident (...)



RAPPORT DE MUZZAFAR AD-DIN KIKBARI
QUANT À L'UTILITÉ DE SE RENDRE
MAÎTRE DU MOÛS, ADRESSÉ À SON SEIGNEUR
ET MAÎTRE SALAH AD-DIN.

Au nom de Dieu, le miséricordieux, celui qui fait toute miséricorde.

Après plusieurs mois d'une enquête difficile et souvent périlleuse pour la vie de votre serviteur, voici seigneur ce que je puis vous apprendre quant au sujet qui vous préoccupe.

de Sabba. Il est évident que si l'homme dit la vérité, s'il a véritablement retrouvé ces mines, l'Ordre pourra en tirer une immense richesse.

Mais frère Tristan (vos frères) n'est sans doute pas le seul à partager ce secret et de l'autre côté du désert se terre une puissance bien plus dangereuse que les féroces bédouins. Cette puissance ne souhaite vraisemblablement pas que les mines du roi Salomon soient retrouvées par les hommes...

LES DJINNS DE PETRA.

Une idée de scénario...

Des Templiers chargés de l'escorte d'une caravane ont été tués dans une gorge au sud de Val Moïse. Mais il y a plus étrange : lorsqu'on les a retrouvés ils étaient tous complètement carbonisés. Les fellas des alentours parlent d'une pluie d'étoiles filantes le soir du passage de la caravane et d'un grand feu dans le désert, comme un buisson ardent. Ils sont persuadés qu'il s'agit de l'oeuvre d'un démon ou d'un puissant djinn.

Les gorges, qui font partie de l'ensemble de Pétra n'ont pas bonne réputation. D'étranges légendes courent sur leur compte : on dit que c'est le domaine des djinns, ceux-là même qu'enchaîna Salomon pour construire le Temple et qui à sa mort reprirent leur liberté.

Le fait est que les parois des premières falaises sont décorées d'étranges bas-reliefs dans une langue que personne ne semble connaître. Plusieurs caravaniers affirment même avoir vu des langues de feu en haut des falaises accompagnées par une tenace odeur de soufre.

On se souviendra également de l'étrange réputation qui accompagna la construction du Krak de Montréal (Shobak), qui se trouve non loin de Pétra. Des Francs ayant participé à la construction affirmèrent à l'époque que le château avait été édifié sur des ruines inconnues qui n'étaient l'oeuvre ni des Grecs, ni des infidèles, ni même des romains et que les baillis du roi qui dirigeaient les opérations de construction avaient ordonné qu'on fasse bien attention à ne pas déplacer certains blocs ni dégager certaines pièces des ruines.

Enfin, tous les frères ayant vécu quelques années à Paumiers peuvent se souvenir d'une particularité de Montréal : le château possède un puits à l'intérieur de ses murs mais la garnison s'obstine à puiser son eau à une source extérieure...

LE SABRE DU PROPHETE

Une idée de scénario...

Le Prophète Muhammad - paix et bénédiction sur lui - possédait sept sabres : Dul Faqar, El Adb, El Bettar, El Mikdam, El Rasub, El Half. Le dernier qui ne porte pas de nom était un héritage paternel. Selon la légende, celui qui l'aura en sa possession unifiera l'empire !

Lorsque Philippe de Naplie - la peste soit sur lui - devint seigneur d'Outre Jourdain, il fut initié aux secrets des territoires du sud. Cette révélation fut sans doute un secret trop lourd à porter pour son âme noire car quelques mois plus tard il demandait à entrer dans l'Ordre maudit du Temple. " Mais le Diable ne leur fait des promesses que pour mieux les tromper " (Coran VI, 19).

Certains affirment qu'à l'époque, il légua toute la seigneurie d'Outre Jourdain à l'Ordre du Temple mais que le roi de Jérusalem et les Hospitaliers - qu'ils rôtaient en enfer - s'y opposèrent violemment. Les Templiers ne pouvaient alors pas se permettre un conflit ouvert avec le roi de Jérusalem, et ils cédèrent à la condition que la commanderie de Paumier reste sous leur contrôle, ce qui fut accepté. On dit que les actes par lesquels Philippe faisait don des terres d'Outre Jourdain au Temple existent toujours, et qu'ils sont bien à l'abri dans la maison chétive de Jérusalem. Eriennette de Milly devint la dame du Krak. Il est certain qu'elle aussi a pris connaissance de tout ou partie des secrets de son père, comme il est également certain qu'elle les enseigna à Arnât (Renaud de Chatillon) l'actuel seigneur du Krak. Pour s'en convaincre, on n'a qu'à observer la façon dont les bédouins - que les foudres du ciel s'abattent sur eux - ont juré fidélité à ce démon. Plusieurs chefs de clan n'ont pas caché que s'ils faisaient allégeance à Arnât et à aucun autre rouni, c'était parce qu'il avait le contrôle des djinns du Moab. Mais certains n'hésitèrent pas affirmer le contraire, c'est à dire qu'Arnât avait vendu son âme à aux djinns. Ces propos ne furent jamais très nets et curieusement, les deux chefs bédouins qui parlèrent de cette façon furent retrouvés égorgés sous leur tente quelques jours plus tard.

Il semble bien que cet " incident " eut pour effet de coudre la bouche des autres maudits bédouins, et jamais plus on ne pu obtenir le moindre indice concernant les rapports de Renaud avec les puissances surnaturelles du désert.

Je vais bientôt me rendre dans le plus grand secret chez un cadi de mes amis qui a sa demeure dans le Kerak, et je ne manquerais pas alors Seigneur, de vous faire connaître tout ce que j'y pourrais apprendre.

Votre dévoué serviteur, Muzzafar ad-Din.



L'ÉTRANGE HISTOIRE DE LA SEIGNEURIE D'OUTRE JOURDAIN, D'APRÈS LES RAPPORTS SECRETS D'AMALFO DOTI AU GRAND DOGE DE VENISE.

Sérénissime,

Comme vous le savez sans doute déjà, l'histoire de la seigneurie d'Outre Jourdain est bien mystérieuse. C'est le roi Baudouin Ier qui en fit la conquête et c'est donc un fief royal et une Marche de toute première importance. On dit même qu'à l'époque, Baudouin prit le risque incroyable de s'avancer seul et dans le plus grand secret jusqu'au port d'Aqaba accompagné uniquement de soixante chevaliers d'élite. Aucune explication satisfaisante ne sera donnée sur cet étrange fait d'armes. J'ai essayé de retrouver des traces de ces preux afin d'avoir accès aux souvenirs de leurs familles, mais il semble qu'aucun chroniqueur n'ait été autorisé à relever leurs noms.

Jusqu'à une date récente, on pouvait donc croire que l'Outre Jourdain était une perle de choix sur la couronne de Jérusalem. Pourtant, l'année passée, le roi échangea le fief de Naplouse contre celui d'Outre Jourdain. Bien entendu Philippe de Milly, seigneur de Naplouse, accepta immédiatement car si l'Outre Jourdain est beaucoup plus exposé, il est aussi beaucoup plus riche. Mais alors pourquoi cet échange ?

Baudouin a la réputation d'être un fin politique et Philippe, ce n'est un secret pour personne, est loin d'être un ami du roi. Peu de temps auparavant, il avait participé à la révolte des barons contre Baudouin en soutenant sa mère, la reine Mélisende. Etrangement, le roi ne lui en tint pas rigueur... Mais il y a plus encore : un an après cet échange, Philippe entre dans l'Ordre du Temple. Le fief passe alors à sa fille, Etiennette de Milly.

Cet abandon du monde laïc est déjà en soi étonnant, mais lorsque vous apprendrez, Monseigneur, que moins d'un an après son entrée dans l'Ordre, Philippe en devint le Maître, et qu'il est à ce jour, le seul Maître de l'Ordre qui soit né en terre Sainte, un poulain donc, on se prend à échafauder mille hypothèses.

Que cache la seigneurie d'Outre Jourdain, quels secrets a découvert Philippe dans les sables du désert pour choisir aussitôt de se mettre sous la protection de l'Ordre et surtout pour en devenir le chef en quelques mois ; performance sans équivalent ! Nos

Il aurait été forgé avec un métal magique identique à celui de la Pierre Noire de la Kaaba. On perd sa trace à la bataille de Kerbala, lors du massacre d'Ali et de ses partisans par les éperviers d'Omar. Certaines traditions affirment que le sabre aurait été volé par les derniers survivants des partisans d'Ali qui s'enfoncèrent dans le désert pour ne plus jamais réapparaître. D'autres affirment qu'à la fin de la bataille, le sabre qui était entre les mains d'Omar, se serait enfoncé dans les sables mouvants du désert ; il surgira à nouveau avec l'arrivée du "Mahdi", le Prophète Révélé qui viendra chasser les Francs de la terre d'Islam.

Nos espions bédouins nous rapportent depuis quelques jours que les souks de Damas et d'Alep bruissent de rumeurs. On dit que le sabre serait réapparu, qu'il aurait été retrouvé dans le désert par une patrouille Seldjouk, ou bien que des Mamelouks jaunes, les gardes du corps de Salah ad-Din, l'auraient acheté dans une oasis à un clan Yézidi avant de tous les massacrer.

Tout le monde cherche ce sabre : Salah ad-Din, bien sûr, mais aussi l'atabeg de Mossoul, les émirs de la côte, les druzes, les ismaéliens... Pour l'instant, tout ce que nous savons, c'est qu'il est susceptible d'être dans une caravane qui se rendra au Caire le mois suivant et qui bien entendu passera par la Seigneurie d'Outre-Jourdain. Le Temple doit absolument s'en emparer, si possible dis-

crètement, et donc trouver ladite caravane. Si la discrétion est impossible il faudra nous en emparer quand même, malgré la trêve. Le seigneur Renaud de Châtillon est prêt à nous aider, mais il ne connaît pas la valeur ésotérique du sabre. Il convient de le maintenir dans cette ignorance : l'enjeu est trop important pour qu'on prenne des risques inutiles.

Dans un premier temps, trois ou quatre frères, déguisés en bédouins, devront rapidement enquêter dans les caravansérails pour déterminer de quelle caravane il s'agit. Ensuite ils essaieront de s'en emparer ; au besoin ils pourront obtenir l'aide des loups de Renaud de Châtillon qui se cacheront le long de la route.

Il est important que les infidèles sachent que c'est l'Ordre qui s'empare du sabre car si on en croit la légende le propriétaire du sabre jouit d'un immense pouvoir.

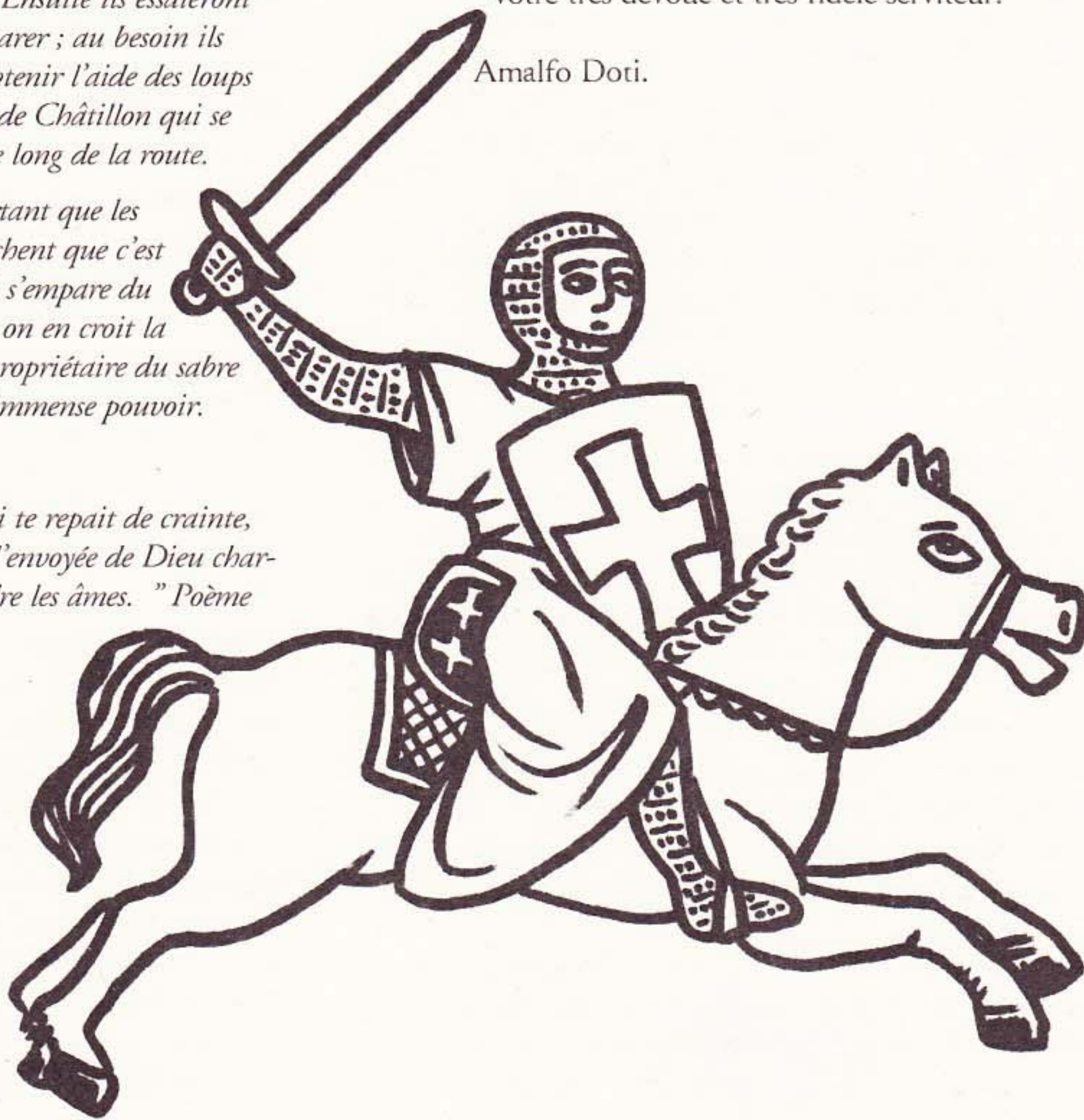
"Lame qui te repait de crainte, tu sembles l'envoyée de Dieu chargée de prendre les âmes." Poème Arabe.

espions, sous couvert de commerces, ont parcouru la seigneurie du couchant au levant. Beaucoup ne sont pas revenus et ceux qui semblent avoir trouvé quelque chose ne jouissent plus de toutes leurs facultés. Ils parlent d'un sanctuaire interdit, de la malédiction des filles de Loth... je n'ai pu en tirer autre chose.

Je signale enfin à son Excellence, que les Templiers n'y entretiennent qu'une seule commanderie, sise dans l'oasis de Paumiers. Lorsqu'on connaît la rapacité de l'Ordre, il est difficile de comprendre pourquoi ils n'ont pas exigé de mettre la main sur l'ensemble de la Seigneurie au moment de l'entrée de Philippe dans leur Ordre, comme d'ailleurs ils en auraient eu le droit !

Je ne manquerai pas, Monseigneur, de vous tenir informé de la suite de mon enquête si par bonheur je parvenais à quelques conclusions. Dans l'attente de vous lire prochainement, je reste votre très dévoué et très fidèle serviteur.

Amalfo Doti.





A MAISON TEMPLIÈRE DE PAUMIERS.

QUELQUES GÉNÉRALITÉS À PROPOS DE NOTRE BELLE COMMANDERIE DE PAUMIERS.

Contrairement aux commanderies de la côte, la maison de Paumiers n'a pas été construite par les Templiers. Les frères se sont installés dans des bâtiments déjà existants et qui faisaient sans doute partie du système de défense Fatimide. Les constructions s'organisent autour du bâtiment central qui fait office de forteresse. La chapelle est adossée à ses flancs, et tout autour, se trouvent les habitations des agriculteurs et des artisans, ainsi que l'hostellerie, les écuries, les greniers et les citernes - l'eau est rare, et c'est un problème qui revient souvent dans les discussions.

A l'extérieur de l'enceinte, qui est cernée par un grand fossé, les frères ont bâti deux moulins pour moudre leur froment ainsi qu'un très important rucher qui produit un miel excellent.

Sous les murs d'enceinte, les caravanes peuvent planter leurs tentes et certaines tribus bédouines ont pris l'habitude de venir à Paumiers pour troquer du sel avec les frères, en échange de peaux de moutons, de chevaux turcomans, ou du butin qu'ils ont pris aux caravanes. Car Paumiers contrôle les immenses marais salants qui ferment la Mer Très Salée. Peu après sa fondation, le commandeur du royaume de Jérusalem demanda à des frères originaires de Guérande et de La Rochelle de venir à Paumiers afin d'y enseigner leur savoir faire de " Paludiers ". Depuis, Paumiers tire une grande partie de sa richesse du sel de la Mer Morte. Les autres revenus proviennent du bitume qu'on recueille par plaques et des nombreux dattiers qui poussent dans les oasis.

Mais à l'inverse des provinces nourricières d'Outremer, Paumiers est avant tout une province combattante. Sa fonction essentielle est de garder les passes sud de l'Outre Jourdain et d'avertir Jérusalem aussi rapidement que possible en cas d'invasion. A cette fin, on

LA RÈGLE.

La Règle du Temple est secrète et ne doit être révélée sous aucun prétexte sans l'autorisation du couvent. Chaque Maison possède un exemplaire de la Règle mais il ne doit jamais en sortir. Si la maison court le risque d'être envahie, il doit être détruit. La Règle varie d'une commanderie à une autre. Celle de Paumiers contient quelques Retrais particuliers (voir plus loin).

LES CHAPITRES.

Tous les dimanches, les frères se réunissent pour le chapitre. A ce moment chacun fait l'examen des jours passés et confesse publiquement ses péchés. Mais le chapitre est aussi une réunion où tous les Templiers discutent des problèmes temporels, disciplinaires ou religieux de la commanderie. Veillez donc à animer les chapitres de tous les petits problèmes (agricoles, militaires...) qui se posent à la communauté. Charge aux frères de prendre part aux débats et d'imposer leur point de vue en étant pertinents et constructifs.

prend soin d'entreposer régulièrement sur la tour du levant de quoi faire un grand feu. Ainsi, en cas d'attaque ou de razzia, le signal d'alerte de Paumiers est transmis de tour en tour jusqu'à Jérusalem.

Au sein de l'Ordre, la commanderie de Paumiers n'a pas bonne réputation. C'est une des maisons les plus dures et les plus exposées, où l'on a toutes les chances de laisser sa peau. L'Ordre y envoie de préférence les fortes têtes et les chevaliers que l'on sait être plus enclins aux actions violentes et expéditives qu'aux longues missions diplomatiques.

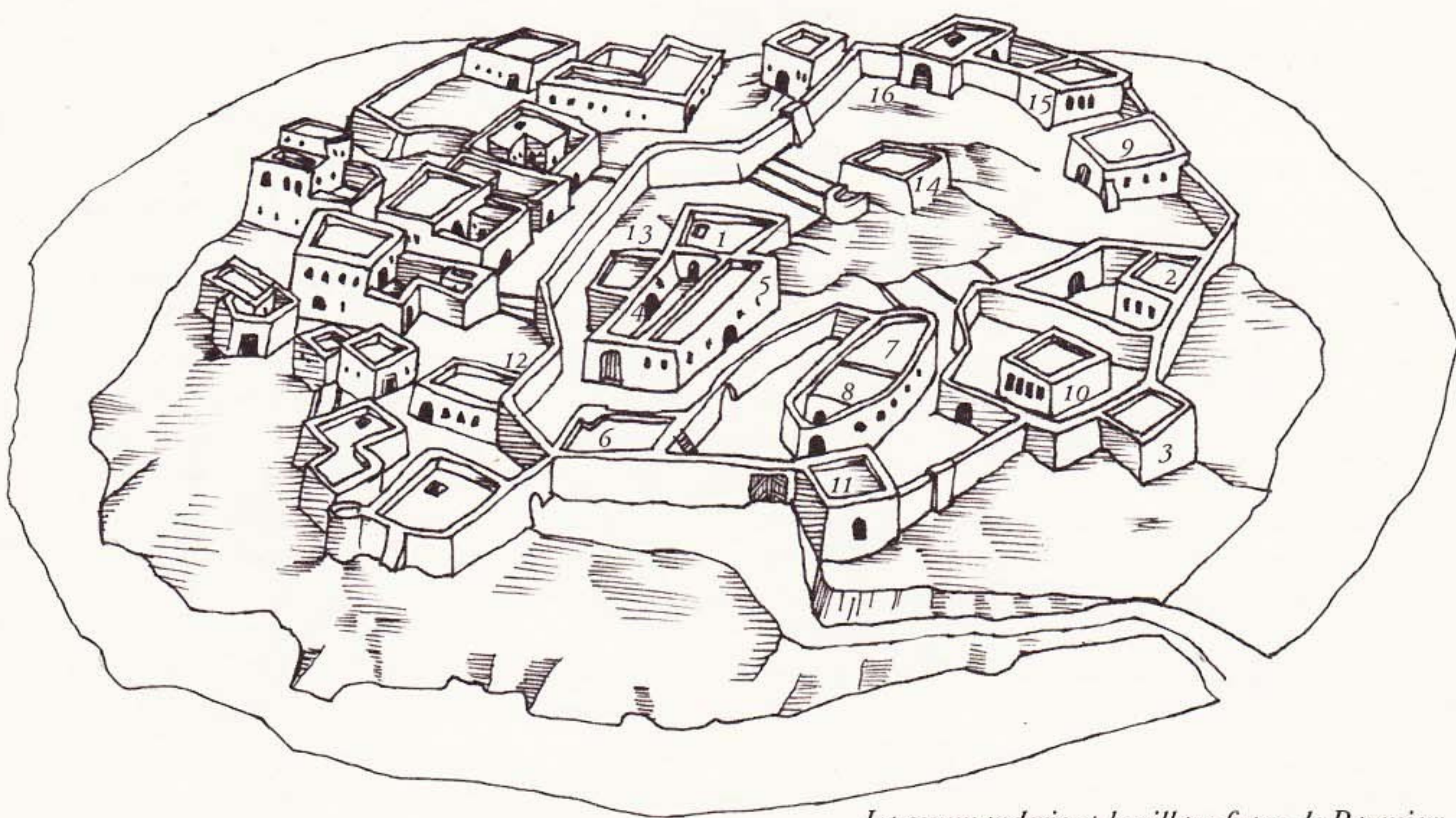
Dans la commanderie, on retrouve la division en trois états, chère au monde féodal : ceux qui combattent, les chevaliers et les sergents, ceux qui prient, les chapelains et ceux qui travaillent, les frères de métier.

DESCRIPTION DE TOUS LES BÂTIMENTS IMPORTANTS QUE L'ON PEUT VOIR EN LA COMMANDERIE DE PAUMIERS.

L'ÉCURIE (1).

L'écurie de Paumiers ressemble à celle de la maison chèvetaine. C'est une grande salle basse dans laquelle peuvent loger plus de cent chevaux et autant d'ânes, de mules et de chameaux.

Du fait de la position particulière de la commanderie, il n'est pas rare d'y voir des chevaux turcomans, offerts par un dignitaire de l'Ordre ou par un riche seigneur de passage. D'origine orientale, c'est une race nerveuse et fragile, mais aux vertus incomparables lorsqu'il s'agit de combattre. Ces chevaux sont l'objet de grandes convoitises de la part des frères, qui sont prêts à moult bassesses auprès du commandeur pour obtenir une telle monture.



La commanderie et le village franc de Paumiers

LES GEÔLES (2).

Paumiers est une commanderie dont l'activité militaire est plus qu'intense, ce qui implique la présence en ses murs de nombreux prisonniers Sarrazins. La Règle est formelle à propos de la manière dont il faut traiter un prisonnier : le frère qui en a la charge ne peut pas le battre même s'il a menti, il ne doit pas le mettre au gibet ni le percer de son épée.

Les prisonniers sont enfermés dans les caves qui sont à l'est de la commanderie, un ensemble nouvellement creusé et séparé des caves originelles.

L'INFIRMERIE (3).

Le frère infirmier dispose d'une vingtaine de lits, qui sont très souvent tous occupés. Il doit être plein de prévenance vis à vis des frères malades, auxquels on sert le repas au lit. Les murs de l'infirmerie sont couverts de grandes étagères sur lesquelles reposent toutes sortes de pots contenant des onguents, des baumes, des décoctions et des préparations médicinales dont seul Sulpice, le frère apothicaire, connaît les secrets.

S'il advient qu'un frère contracte la lèpre il est séparé de ses frères et le commandeur lui demande de quitter la Maison et de rejoindre l'Ordre des chevaliers de Saint Lazare, réservé aux lépreux.

LES COMMUNS (4).

On désigne ainsi la cave, la grande cuisine, le poulailler, le four, le jardin, la porcherie, la boulangerie et la forge. Tous les magasins sont placés sous la responsabilité du Commandeur de la viande qui est l'intendant général sous les ordres du frère Renaud, le dispensator. Dans le jardin potager, on cultive des lentilles, des fèves, des choux, des oignons et de la vigne. Un espace est réservé à la culture des plantes médicinales, c'est le jardin des simples. A côté des citernes destinées à recueillir les eaux de pluie, plusieurs silos ont été construits pour entreposer le fourrage, l'orge et le blé.

LA SALLE COMMUNE (5).

C'est ici que dorment les frères sergents, sur un lit de paille. Comme c'est souvent le cas dans les commanderies de l'Ordre, les murs sont décorés des prises de guerre, piques, oriflammes, boucliers et casques arrachés aux infidèles.

A PROPOS DES ESCLAVES.

Paumiers dispose en permanence d'une trentaine d'esclaves, des prisonniers sarrazins qui n'ont pas pu payer leur rançon. Les frères doivent adopter vis à vis d'eux l'attitude recommandée pour les prisonniers. Les esclaves sont employés aux travaux agricoles les plus pénibles sous la surveillance constante d'un sergent ou d'un turcopole.

LA MÉDECINE FRANQUE

Usama, 97-98.

Le Seigneur de Munâtira (le Moinestre des Croisés, au Liban, à quinze kilomètres à l'est de Byblos) demanda par écrit à mon oncle qu'un médecin lui soit envoyé pour soigner certains de ses compagnons malades, et mon oncle lui envoya un de nos médecins chrétiens nommé Tayeb. Celui-ci fut de retour en moins de six jours et nous lui dîmes : tu as eu vite fait de soigner ces malades. Voici ce qu'il nous raconta : " On me présenta un chevalier qui avait une tumeur à la jambe et une femme atteinte de consommation. Je mis un emplâtre au chevalier, la tumeur s'ouvrit et s'améliora ; je prescrivis une diète à la femme pour lui rafraîchir le tempérament. Mais voici qu'arrive un médecin franc, lequel déclara : " Cet homme ne sait pas les soigner ! et, s'adressant au chevalier, il lui demanda : Que préfères-tu ? Vivre avec une seule jambe ou mourir avec les deux ? " Le patient ayant répondu qu'il

aimait mieux vivre avec une seule jambe, le médecin ordonna: “

Amenez-moi un chevalier solide et une hache bien aiguisée. “

Arrivèrent le chevalier et la hache tandis que j'étais toujours présent.

Le médecin plaça la jambe sur un billot de bois et dit au chevalier: “

Donne-lui un bon coup de hache pour la couper net ! ” Sous mes

yeux, l'homme la frappa d'un premier coup, puis ne l'ayant pas

bien coupée, d'un second; la moelle de la jambe gicla et le

blessé mourut à l'instant même.

Examinant alors la femme, le médecin dit: “ Elle a dans la tête

un démon qui est amoureux d'elle. Coupez-lui les cheveux ! ”

On les lui coupa et elle

recommença à manger de leur nourriture, avec de l'ail et de la

moutarde, ce qui augmenta la consommation. “ C'est donc que le

diable lui est entré dans la tête ”, trancha le médecin, et saisissant

un rasoir, il lui fit une incision en forme de croix, écarta le cerveau

pour faire apparaître l'os de la tête et le frotta avec du sel... et la

femme mourut sur le champ. Je demandai alors: “ Vous n'avez

plus besoin de moi ? ” Ils me dirent que non et je m'en revins

après avoir appris de leur

médecine bien des choses que précédemment j'ignorais.

LA GRANDE SALLE DU RÉFECTOIRE (6).

Les frères prennent place autour de grandes tables rectangulaires. Contrairement à ce qui se pratique dans les autres Ordres, ils doivent manger les uns en face des autres. Seul le Maître (le commandeur) et le Chapelain disposent d'une table particulière. Les frères sergents mangent avec les frères sergents, les frères chevaliers avec les frères chevaliers. On peut inviter des amis de l'Ordre à sa table mais toujours en respectant la Règle.

C'est au cours des repas que l'on prévoit l'aumône. Tout chevalier qui entame une pièce de viande doit toujours la tailler avec soin “ afin qu'elle soit honorable pour être donné à un pauvre ”. Tous les restes de la table sont distribués aux indigents, et toutes les Maisons de l'Ordre doivent nourrir quotidiennement au moins quatre pauvres.

Comme à Jérusalem, les frères appellent le réfectoire le “palais”.

LA CHAPELLE (7).

Les chevaliers peuvent se rendre directement du dortoir à l'église par un passage couvert. Près de l'église on trouve également l'infirmerie et les appartements du commandeur ainsi que les “hostels” des invités.

LE DORTOIR (8).

Le dortoir des chevaliers est situé entre le réfectoire et la chapelle. C'est une grande salle entrecoupée d'alcôves donnant sur un couloir central. Chaque alcôve est meublée d'un lit, d'une table, d'une chaise et d'un coffre. Le Maître et les commandeurs disposent chacun d'une chambre plus vaste et mieux meublée.

LA BIBLIOTHÈQUE ET LE SCRIPTORIUM (9).

La commanderie possède un scriptorium et une bibliothèque (ce qui est en soi une rareté, la plupart des commanderies en Terre Sainte comme en Outremer n'en possèdent pas). Son accès est condamné par une épaisse porte cadénassée dont les clefs ne quittent jamais le cou du commandeur. On prétend que la majorité des parchemins qui s'y entassaient furent trouvés dans les grottes de la région et qu'ils sont écrits dans une

langue depuis longtemps oubliée. Au sujet de la bibliothèque et du scriptorium, les Retrais de Paumier sont très clairs. Voici ce qu'il disent.

“ Aucun frère, sous aucun prétexte, ne doit entrer dans le scriptorium sans l'autorisation du commandeur. En cas d'attaque de la commanderie et si tout espoir est perdu, c'est à dire si le gonfanon est abaissé, les Templiers survivants doivent tout faire pour bouter le feu au bâtiment. A cet effet, on a disposé plusieurs jarres d'huiles et des fagots de bois sec dans les couloirs contigus à la bibliothèque. Si d'aventure la porte du scriptorium est forcée du dehors comme du dedans (cette dernière remarque a plongé des générations de chevaliers dans des abîmes de perplexité ; comment cette porte peut-elle être forcée du dedans alors que tout le monde sait que la pièce est vide ?), le commandeur doit être averti toute affaire cessante. Les voleurs, quels qu'ils soient, devront être immédiatement occis, sans égard pour leur rang, leur race ou leur identité.

L'existence du scriptorium de Paumiers ne doit être révélée à personne en dehors de l'Ordre, le non respect de cette consigne entraîne la perte de l'habit. ”

Certains frères sergents, choisis par le commandeur, entrent régulièrement dans le bâtiment pour divers travaux d'entretien. Bien entendu, à force, ils n'ont pu s'empêcher de

parler. C'est ainsi que tous les frères de la commanderie savent à peu près ce qui se trouve derrière les murs du mystérieux scriptorium. En parler est très mal vu.

Les vêtements des frères de Paumiers.

Tristan fut très surpris par la vêtue des frères de Paumiers. Ils portent bien sûr la croix rouge sur la poitrine et sur l'épaule ainsi que le célèbre manteau blanc mais pour le reste, ce n'est que tuniques, turbans et gandouras. Les casques sont protégés du soleil par un coufiah, certains turbans sont en brocart recouverts de mousseline et ornés d'une agrafe d'or, les tuniques sont taillées dans une sorte de soie épaisse qui ressemble à du satin et qui, Outremer, prend le nom de moire. Leurs armes ne sont pas moins étonnantes. Beaucoup de cuirasses sont inspirées des modèles turcs, moins lourdes que les modèles occidentaux. Faites de pièces d'écailles et d'étoffes elles sont bien mieux adaptées aux grandes chaleurs de ces régions.

Le commandeur, soucieux d'efficacité avant tout, autorise ces quelques écarts à la Règles pour autant que les frères reprennent l'uniforme dès qu'un Visiteur ou un dignitaire est annoncé.

Les plus vieux frères chevaliers de la commanderie se souviennent encore que, quelques temps après la réhabilitation de Paumiers, plusieurs chariots venant de Kérak et de Sainte Catherine y ont fait halte. On en a déchargé une dizaine de coffres. Ces coffres, dont plusieurs fermaient mal, contenaient des parchemins, des manuscrits, des livres. L'opération se déroula de nuit et dans le plus grand secret, aucun laïc n'y participa. Les Retrais de la Règle de Paumiers concernant le scriptorium datent de cette époque, mais la bibliothèque existait bien avant l'arrivée des frères.

L'INTÉRIEUR DE LA BIBLIOTHÈQUE.

On ne peut y accéder que par une seule ouverture, celle-là même dont le commandeur garde les clefs. Quelques frères souvent bien informés prétendent qu'il existe d'autres entrées. On sait qu'elle comprend plusieurs pièces, éclairée par quelques chatières qui donnent sur l'extérieur. Elles sont beaucoup trop petites pour qu'on puisse s'y glisser et comme deux précautions valent mieux qu'une, les bâtisseurs de Paumiers ont pris soin de les renforcer par des barreaux de fer. Toutes les chatières sont fermées par des vitraux de couleur bleue. Un des Retrais de la Règle précise qu'il

convient d'examiner régulièrement l'ensemble de vitraux et de remplacer aussi vite que possible les vitraux cassés par des vitraux de la même couleur.

Dans l'imaginaire du Moyen âge, les couleurs ont un code précis que tout le monde connaît :

Noir : la mauvaise part.

Rouge : la mauvaise intention.

Vert : le comportement fougueux.

Blanc : l'amitié.

Bleu : la loyauté et le courage.

S'il en a l'occasion, le maître de Paumiers pourra également expliquer que le bleu est une couleur froide, une couleur qui refroidit les flammes de l'enfer. Notre Dame Sainte Marie est vêtue de bleu car le bleu repousse les attaques de l'Ennemi. On ne pourra sans doute pas en tirer davantage. Reste une consigne : tant que les manuscrits du scriptorium baignent dans une belle couleur bleue ils sont inoffensifs.

Les Templiers nouvellement arrivés à Paumiers pourront également remarquer que tous les vitraux ne sont pas originaux. Il n'en reste que quelques uns décorés d'une sorte de tour à l'envers. Personne ne semble connaître la signification de cette marque. Les rares frères admis à l'intérieur du scriptorium affirment que la plupart des ouvrages portent une marque identique.

LES CAVES DE LOTH.

Autre lieu interdit de la commanderie, les caves de Loth constituent un ensemble de caves et de souterrains dont l'entrée principale se trouve dans l'enceinte même de la maison, sous le scriptorium. Tous les frères savent qu'il existe d'autres entrées mais personne n'en connaît l'emplacement exact.

Un masque Païen trouvé à proximité de la commanderie



Lorsque de jeunes bergers ou des moutons disparaissent, les habitants des oasis mettent cela sur le compte des caves de Loth. Il faut dire que ces disparitions sont assez régulières. Une légende tenace prévient d'ailleurs les habitants de Paumiers en les mettant en garde sur les grottes, les caves et les souterrains. Il est probable que toutes ces disparitions ne s'expliquent pas seulement par l'existence des caves, car les lions et les lynx rôdent en nombre autour des oasis et prélèvent aussi leur compte de victimes.

L'entrée des caves est fermée par un impressionnant système de portes. Trois couloirs maçonnés mènent au dernier puits qui s'ouvre sur les caves proprement dites. Toutes les portes sont extrêmement robustes, cerclées de fer et cloutées de cuivre. Comme pour le scriptorium, seul le commandeur en possède les clefs. Les règles qui concernent l'accès aux caves sont les mêmes que pour la bibliothèque.

Tout le monde à la commanderie et dans les oasis connaît l'existence des caves de Loth et de la légende biblique qui s'y rattache. Les plus folles rumeurs courent sur ce qu'on pourrait y trouver. Il est de notoriété publique qu'à certaines périodes de l'année, il se passe des choses étranges derrière les portes des caves. Malgré leur épaisseur on peut ressentir une présence, un souffle, et certains chevaliers affirment que le fer et le cuivre deviennent brûlants.

Plusieurs habitants de Paumiers confirmeront qu'à ces mêmes périodes, il faut éviter de se promener dans certains ravins des environs. Ceux qui s'y aventurèrent et qui en sont revenus - on les compte sur les doigts d'une seule main - parlent de chuchotements dans la nuit, de rires de

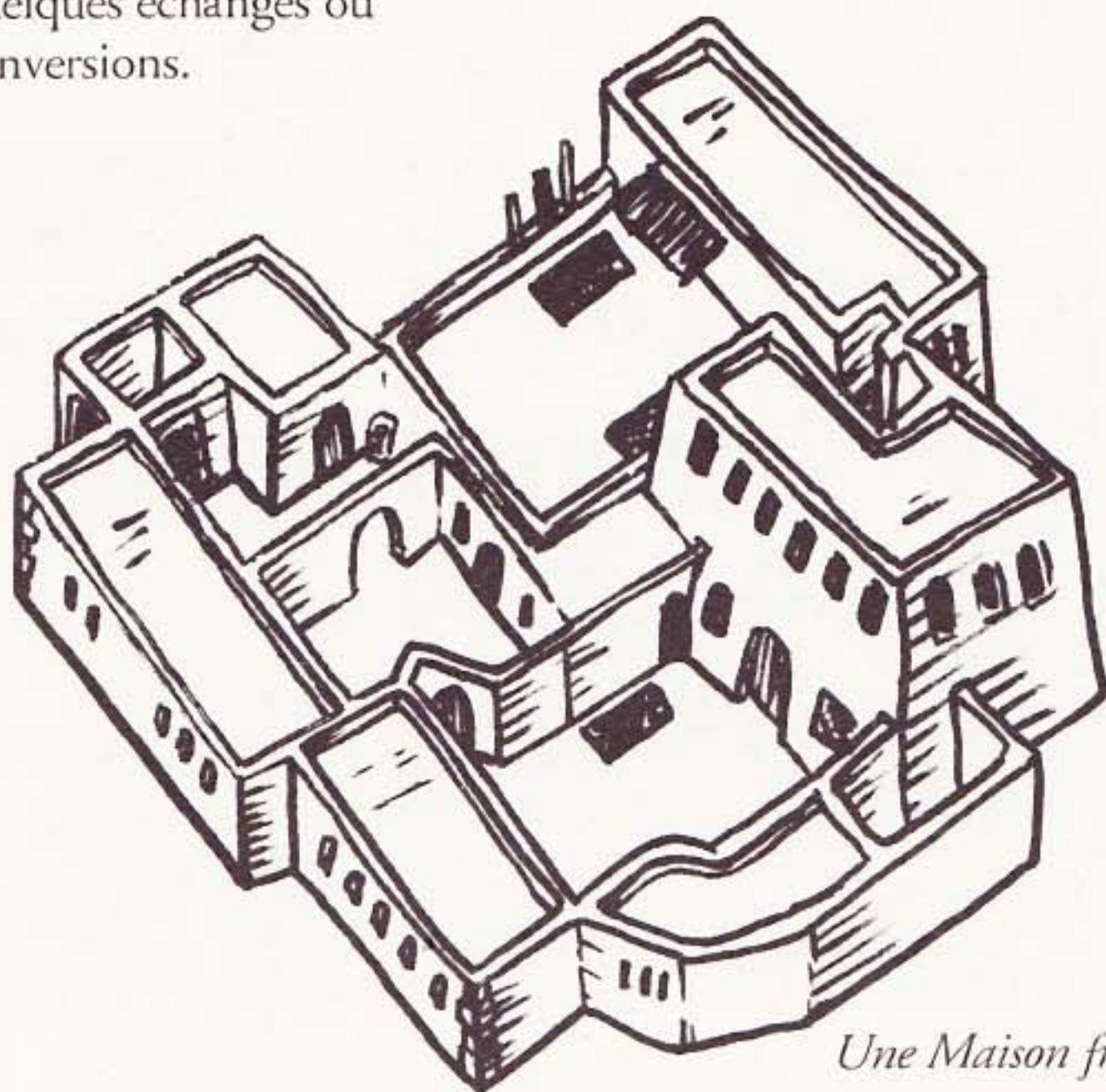
crécelles, d'appels et de brames qui vous glacent le sang. La seule explication logique serait d'attribuer ces cris aux hyènes, dont on sait qu'elles utilisent volontiers ce stratagème pour attirer leurs victimes. Mais tous les témoins sérieux récuse cette explication.

Tous les samedi soir, un frère chevalier reçoit l'ordre du commandeur d'aller inspecter les portes des caves. Il doit s'armer de pied en cap et tenir son épée hors du fourreau. Au cours de l'inspection, le frère ne pourra pas manquer de remarquer les nombreuses inscriptions qui sont gravées de chaque côté des murs. Il lui est recommandé de ne pas s'attarder sur ces signes et de garder les yeux baissés. Si au cours de cette garde, le templier-gardien (c'est le nom qu'il prend durant cette veille) est assailli par des pensées impures ou étranges, il doit immédiatement rebrousser chemin et se rendre à la chapelle pour y réciter plusieurs patenôtres. En passant, il avertira le frère chapelain qui réveillera le maître ; ce dernier missionnera deux autres frères chevaliers pour terminer la veille. Les deux gardiens devront alors s'enfoncer au delà de la première porte, le bouclier levé.

LA BANQUE (10).

Il s'agit de deux petites pièces fermées à clefs et placées sous la responsabilité de frère Renaud. Une dizaine de huches contiennent tout le numéraire de la commanderie.

Il n'est pas rare que les marchands de S'oar, les caravaniers, voire le Damascène du caravansérail viennent pour pratiquer quelques échanges ou conversions.



Une Maison franque de Paumiers

L'AMBASSADE DU MONASTÈRE DE SAINTE CATHERINE.

Lorsque les vieux moines de Sainte Catherine, le monastère perdu dans les montagnes du Sinaï, apprirent que les Francs allaient s'installer à Paumiers et construire une commanderie, ils y envoyèrent immédiatement une ambassade. Cette initiative eut un grand retentissement car les moines de Sainte Catherine avaient la réputation de ne jamais sortir de leur moutier. Par une belle matinée de printemps, les guetteurs de Paumiers virent trois de ces saints hommes surgir du désert, à pied, couverts de poussière. Ils demandèrent aussitôt à parler aux frères de l'Ordre. Comment avaient-ils pu apprendre l'existence des Templiers alors que l'Ordre venait à peine de naître et que les chevaliers du roi Baudouin n'avaient atteint le Wadi Musa que depuis quelques mois ? Le voyage qu'ils venaient d'accomplir en surprit également plus d'un : comment avaient-ils fait pour traverser le désert sans eau, sans monture et sans escorte ?

Les ambassadeurs du monastère de Sainte Catherine s'entretenirent longuement avec les frères de Paumiers, puis ils donnèrent leur bénédiction et refusant l'escorte que leur proposait le roi Baudouin, ils s'enfoncèrent à nouveau dans le désert. Le roi de Jérusalem demanda aux Templiers quelle était la teneur de leur discussion, mais les frères

refusèrent de répondre et le roi entra dans une grande colère. Les frères lui tournèrent le dos et retournèrent à leurs travaux de construction. Peu après, Baudouin partait en grand secret jusqu'à Aqaba accompagné seulement de soixante chevaliers d'élite. Personne ne connaîtra jamais les raisons de cette chevauchée.

LES EFFECTIFS DE LA COMMANDERIE DE PAUMIERS.

Les effectifs de Paumiers sont de 12 frères chevaliers, 6 chapelains, 24 frères sergents, 60 domestiques et frères des métiers, 50 turcopolles, 30 esclaves. Soit entre 180 et 200 hommes.

Du fait des patrouilles quotidiennes, il est rare qu'on trouve les 12 chevaliers ensemble. En règle générale, seule la moitié d'entre eux sont présents, les autres chevauchent le long du Moab.

Assez fréquemment, la commanderie accueille un ou deux chevaliers hôtes de passage. Le maître n'oubliera pas alors qu'un chevalier voyage rarement seul et qu'il convient de multiplier par 3 ou par 4 le nombre de bouches à nourrir !

Enfin les marchands chrétiens ont pris l'habitude de résider dans la commanderie lorsqu'ils sont de passage à Paumiers. La maison accueille en permanence 5 à 10 d'entre eux.

LES APPARTEMENTS DES MAÎTRES ET LE PIGEONNIER (11).

Il s'agit d'un ensemble de trois chambres et trois antichambres où logent le commandeur, le chapelain et le maréchal. Leur agencement est à peine plus luxueux que celui des frères et comprend un lit, une table et un coffre.

Au dessus des appartements des maîtres se trouve la petite tour ronde qui fait office de pigeonnier, si bien que le commandeur est immédiatement tenu au courant de tous les messages qui arrivent. Une quarantaine de ramiers y nichent en permanence, liés à la plupart des grandes maisons de Terre Sainte. Le pigeonnier est le territoire d'un vieux frère sergent, nommé Antienne, qui vit avec ses volatiles de jour comme de nuit depuis plus de quinze ans. Il est dispensé de présence aux offices, mange dans sa tour et on ne l'a jamais entendu prononcer autre chose que des "roucou-roucou". Un personnage...

LES HOSTELS (12).

C'est un ensemble de cellules mis à la disposition des hôtes de l'Ordre, c'est à dire des Visiteurs, des voyageurs de passage, des chevaliers errants...



Il n'est pas rare qu'on y accueille aussi, discrètement, certains émissaires sarrazins ou certains moines en haillons venant du Sinaï et même de plus loin encore. Il est vrai que la commanderie est assez isolée du reste de la Terre Sainte pour que de telles rencontres n'entraînent pas la propagation de vilaines rumeurs comme cela pourrait être le cas à Jérusalem.

LA FORGE (13).

La forge de la commanderie dispose de tout ce qui est nécessaire à la réparation et à l'entretien de l'armement et de l'équipement des frères et de leurs montures. Elle n'est par contre pas suffisamment équipée pour pourvoir à leur fabrication. Le frère forgeron emploie en permanence cinq turcoples et une dizaine d'esclaves.

LES BASSINS (14).

Les bassins de la commanderie sont les garants de la survie des frères. Sans eux pas d'eau et sans eau la place serait réduite en quelques jours. Cinq immenses cuves ont été creusées bien avant l'arrivée des Templiers pour recueillir l'eau de pluie et drainer les rares torrents qui descendent du Moab. La pièce qui les abrite est aussi grande que le réfectoire. Elle reste toujours fraîche, même en plein cœur de l'été. A partir des bassins, l'eau est redistribuée dans toute la commanderie (abreuvoirs, cuisines...) Comme la commanderie ne dispose pas de puits, c'est la seule source d'approvisionnement en eau douce.

LE LOGEMENT DES TURCOPLES ET DES MERCENAIRES (15).

La grande salle qui sert de logement aux turcoples et accessoirement aux mercenaires de la commanderie n'est pas très différente de la salle commune. On y jette régulièrement de la paille et tous les mois on la nettoie à la chaux vive. Les auxiliaires s'en servent de réfectoire et de dortoir. Comme elle est située au dessus des bassins, il y règne une agréable fraîcheur.

LA SALLE D'ARMES (16).

La salle d'armes est le territoire du frère maréchal. Comme dans toutes les commanderies de Terre Sainte, le stock d'armes entreposé est largement supérieur aux besoins des frères. La commanderie de Paumiers peut ainsi équiper entièrement 150 à 200 hommes de pieds et 50 chevaliers. Cette précaution permet, en

LES TURCOPLES DE PAUMIERS, PIRATES ET HOMMES DE MAIN.

On compte généralement 10 turcoples pour 1 chevalier. A Paumiers et dans la Seigneurie, ce sont souvent des bédouins membres des tribus chrétiennes (Beni Shar, Lakhmides) ou des Druzes. Leur fidélité n'est pas à toute épreuve et le complot du Krac des Chevaliers est encore dans toutes les mémoires. Ce jour-là, les Hospitaliers ont bien failli perdre leur forteresse à cause d'un turcople de la garnison. Au moment choisi, le traître devait soulever une partie des auxiliaires et ouvrir les portes du Krac. Mais le complot fut découvert à temps, et ces chiens furent immédiatement mis à mort et leurs corps, auxquels on refusa toute sépulture décente, furent jetés hors des murailles.

Les Bédouins de Paumiers forment une cavalerie légère exceptionnelle, capable de survivre dans les conditions extrêmes du désert. Ils connaissent tous les points d'eau et peuvent dans bien des cas profiter des complicités de clans amis. En effet les bédouins ne sont pas plus chrétiens que musulmans, ils sont avant tout bédouins. Fidèles à leur clan et à ses alliances jusqu'à la mort, ils ne se sentent pas engagés par les serments faits aux Roumis, aux Turcs ou aux Perses qui sont tous des sédentaires et par conséquent des ennemis. Le bédouin est un fils du désert, c'est un nomade dont le vent est le seul ami. La majorité des révoltes et des sectes

hérétiques de l'islam trouvent un écho chez les populations bédouines.

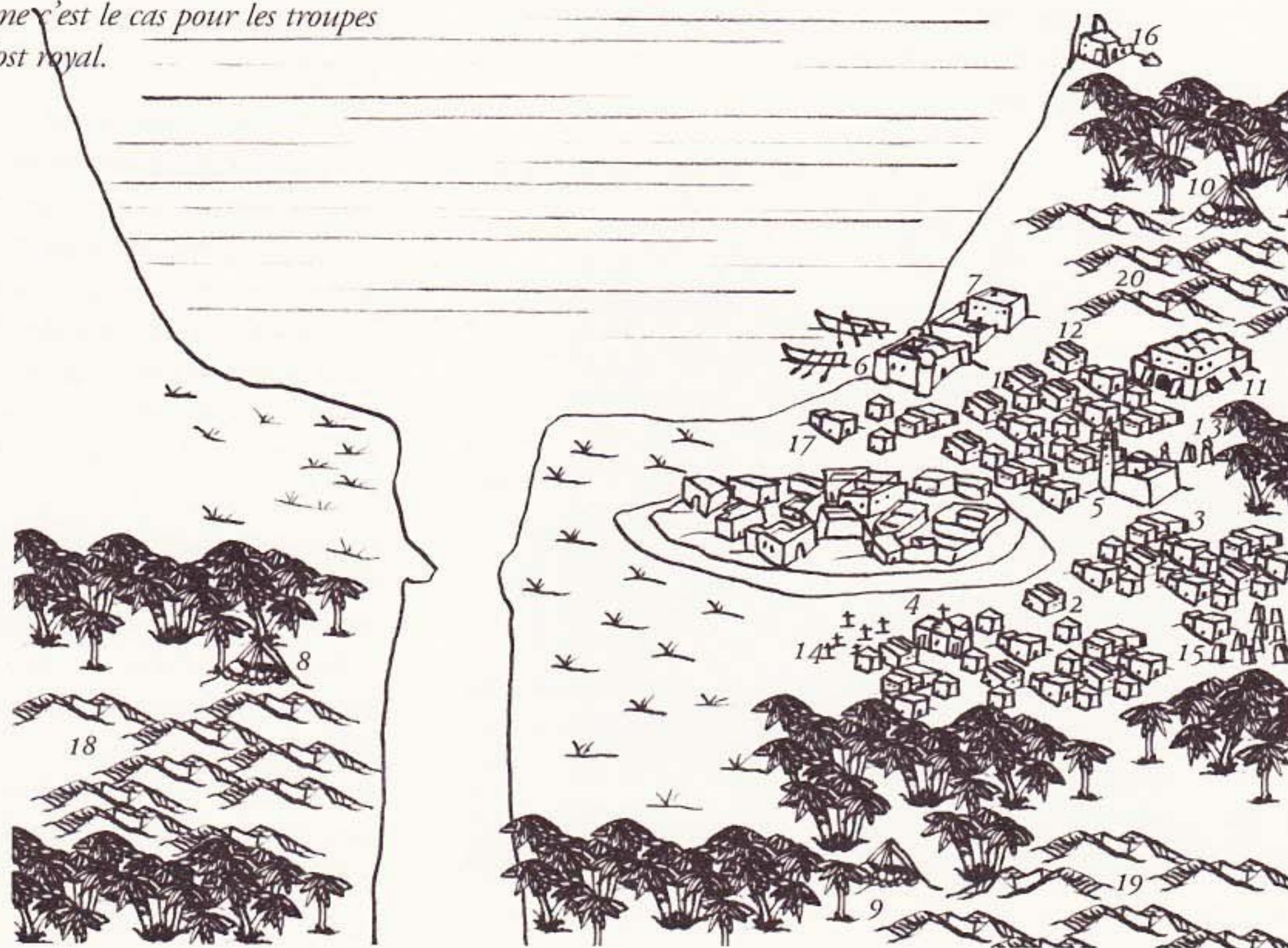
Les turcoples de Paumiers et de la Seigneurie sont de remarquables guerriers du désert, pirates, voleurs et hommes de main de premier plan. Renaud de Châtillon ne s'y trompera pas et c'est avec des hommes de leur clan qu'il organisera son célèbre raid en Mer Rouge. C'est encore grâce à des alliances de clans qu'il pourra compter sur des complicités jusque dans le voisinage de Médine. Par contre, les turcoples ne sont pas de bons fantassins ni de bons soldats au sens disciplinaire du terme. Dans une bataille régulière ils ne savent pas tenir leur place ni obéir aux ordres. Ils se débandent facilement et sont incapables de protéger la charge lourde de la chevalerie comme c'est le cas pour les troupes de l'ost royal.

cas de danger, d'armer rapidement des frères de passage ou des chevaliers hôtes, surtout s'ils reviennent du front en ayant cassé ou perdu leur propre équipement. Pour demeurer en bon état, une telle quantité d'armes (épées, cottes de mailles, flèches, carreaux, lances, boucliers...) requiert un entretien constant. Sous la responsabilité du frère maréchal, c'est la tâche quotidienne de six frères sergents.



A PROPOS DE S'OAR, QUE L'ON APPELLE AUSSI LE "BOURG DE PAUMIERS".

S'oar est le bourg construit dans les oasis qui s'étendent tout autour de la commanderie de Paumiers. L'ensemble de ces terres est sous le contrôle direct des Templiers qui ont la délicate charge d'y maintenir l'ordre. Il est vrai qu'en contrepartie, le Temple tire de substantiels revenus tant de l'exploitation des marais salants que des octrois et des taxes liés aux passages des caravanes.



Les numéros renvoient à la carte de S'oar ci-contre.

LE SOUK (1)

Bien qu'il soit beaucoup plus petit que celui de Kérak, on y trouve néanmoins tout le nécessaire pour se nourrir et se vêtir. Le souk est contrôlé par un clan arménien qui possède de nombreux contacts avec ses homologues de Damas et de Jérusalem. Les Karadjian étaient là bien avant l'implantation des Francs et ils ont la ferme intention d'être encore là après leur départ.

Les trois frères Karadjian entretiennent une petite bande de turcoples pour leur propre sécurité et celle du souk. Il est difficile de dire qui des turcoples ou des voleurs du souks représente le plus grand danger pour le voyageur.

LES LIEUX DE CULTE.

Comme souvent dans les villes de Palestine, plusieurs églises se partagent les coeurs et les âmes de ses habitants. Outre la chapelle du Temple, on trouve à S'oar une église nestorienne en ruines (2), une église maronite en meilleur état (3) et une église grecque(4) qui est sous la tutelle du monastère orthodoxe de Sainte Catherine.

Une petite mosquée (5) a été conservée dans une oasis extérieure. Elle fut détruite plusieurs fois par les croisés, jusqu'à ce que les Templiers la mettent sous leur protection.

LE PORT (6).

Remis en état par les frères du Temple, il assure la liaison avec le royaume de Jérusalem. C'est essentiellement un port de commerce où l'on charge du sel et du bitume à destination de la Ville Sainte. Le bassin donne accès à la Mer Morte par un chenal qui s'envase régulièrement et qui passe à travers les marais salants.

La taverne hostellerie de Ben Assan (7) est le seul établissement du port. Il accueille les marins et les rares voyageurs qui viennent à Paumiers par cette voie. Ben Assan est un chrétien syriaque de confession maronite, du moins est-ce ce qu'il affirme. Il possède plusieurs barques à sel qui font régulièrement le voyage jusqu'à Jérusalem.

LES EXCOMMUNIES.

Une idée de scénario...

*" Là où vous saurez que sont
assemblés les chevaliers
excommuniés, nous vous
recommandons d'aller " Règle du
Temple. (la Règle latine dit très
exactement le contraire, mais pour
une raison que nous ignorons, le
traducteur français a éliminé la
négation).*

*Au nord d'Outre Jourdain, sur les
premiers contreforts des falaises
desséchées qui dominent la Mer
Très Salée, il existe un fief mis au
ban de l'église. Le seigneur qui en
était le maître, nommé Charles de
Vaudémont, a été frappé
d'excommunication. C'était une
âme noire et cruelle, un sorcier et
un nécromant qui prétendait
étudier les arts interdits des
anciennes tribus du Moab.*

*Après une vie plongée dans le
péché, Charles de Vaudémont vint
à mourir et ses compagnons se
préparèrent à l'enterrer dans le
cimetière de la petite chapelle de
Simon du Désert. C'était un
crime contre Dieu et contre les
hommes car comme chacun sait,
quiconque est frappé
d'excommunication ne peut être
enterré en terre consacrée. Les
frères de Paumiers intervinrent
prestement, pénétrèrent de force
dans le repaire de Charles et
couvrir sa dépouille du blanc-
manteau de l'Ordre avant de
l'emporter sur les terres de la*

commanderie. Là ils suspendirent le cercueil aux solides branches d'un olivier et attendirent.

Plus tard les frères expliquèrent leur geste : ils ne pouvaient permettre que la dépouille d'un chevalier excommunié soit enterrée en terre consacrée, c'eût été un sacrilège. Mais, par grande miséricorde, ils ne pouvaient pas non plus l'abandonner aux chiens, car cela aurait précipiter définitivement son âme dans les griffes du Démon. Ils décidèrent donc de suspendre son cercueil entre ciel et terre en attendant que l'archevêque lève la sanction. A cette date, ils s'engageaient à enterrer le chevalier revenu parmi le Peuple du Christ dans le cimetière de la commanderie.

Mais certaines mauvaises langues donnent une autre version. Ils affirment que le chevalier sorcier s'était avancé loin dans la connaissance obscure de la magie noire. Les frères décidèrent donc de voler sa dépouille et de l'exposer à certains rites secrets afin de lui soutirer ses découvertes et ses connaissances.

D'autres encore, se référant à la douzième règle de l'Ordre qui ordonne aux frères de rechercher la compagnie des chevaliers excommuniés, affirment que c'est une des fonctions secrètes de l'Ordre que de veiller à ce que les chevaliers excommuniés ne deviennent pas, par delà la mort, de précieux auxiliaires du Malin. Ainsi, lorsqu'un chevaliers excommunié meurt, les frères doivent tout faire pour protéger sa

LES POINTS D'EAU.

Sur les trois points d'eau que comptent les oasis, deux appartiennent aux clans bédouins (8 et 9) et un aux Templiers (10). Les puits sont très précieux et les clans sont responsables de leur entretien. En échange de cette jouissance, ils doivent payer une taxe au Temple.

Les Bédouins ont coutume de dire que l'eau est plus précieuse que la vie des hommes. Ainsi un nomade d'un clan ennemi risque sa vie s'il tire de l'eau dans un puits qui ne lui appartient pas. Si un clan faillit à son engagement - si par exemple il n'entretient pas convenablement le puits dont il est responsable - les autres clans peuvent lui en confisquer la garde sans encourir la moindre vendetta.

LE CARAVANSÉRAIL (11).

Jouxtant le souk, le caravansérail est un ensemble de bâtiments de facture fatimide. Il a été construit pour accueillir les caravanes qui montent vers Damas ou descendent vers l'Egypte. Dès leur arrivée, les Templiers ont compris qu'ils avaient intérêt à mettre l'endroit sous leur protection, en échange d'une taxe relativement conséquente.

Le maître du caravansérail est un vieux marchand originaire de Damas, nommé Imad ad-Din. On dit qu'il a fui sa ville à la suite d'une querelle avec plusieurs officiers seldjoukides qui se disputaient sa fille. Il est vrai que les rares personnes qui ont pu l'apercevoir confirment qu'elle est d'une grande beauté. Imad ad-Din, le damascène, jure quant à lui qu'il ne s'agit pas de sa fille mais de sa femme. Après tout, c'est bien possible et ça n'enlève rien à sa beauté.

Comme tous les caravansérail de la région, celui de Paumiers sert également d'hostellerie pour les Sarrazins. Les Francs préfèrent loger directement à la commanderie. C'est plus sage.

LE FORGERON (12).

Le forgeron de S'oar est un moabite, c'est à dire un des premiers habitants de la région. Il fait partie de ces tribus bédouines chrétiennes sédentarisées que les Francs ont eu la grande surprise de rencontrer lors de leur arrivée. Irisha Ben Gaver ne forge que des instruments simples : des fers, des socs... Il se dit parfaitement

incapable de forger des armes ou de la maille. Pour cela, il recommande de s'adresser aux clans luris qui sont nombreux dans la région. Irisha n'a pas bonne réputation : comme souvent en Terre Sainte et dans tout l'Orient, sa fonction de forgeron l'assimile à la caste des sorciers ou des magiciens. Il semble pourtant que dans son cas cette accusation soit complètement fausse, même s'il est vrai que le vieux forgeron connaît beaucoup de choses sur le pays et sur ses habitants. D'un tempérament plutôt renfermé, il est toujours très difficile de le faire parler.

LES CIMETIÈRES.

Il existe plusieurs cimetières dans la ville, et chaque communauté possède le sien. Un pour les Sarrazins (13), un pour les chrétiens syriaques (14), un pour les juifs (15) et un pour les Francs dans l'enceinte même de la commanderie.

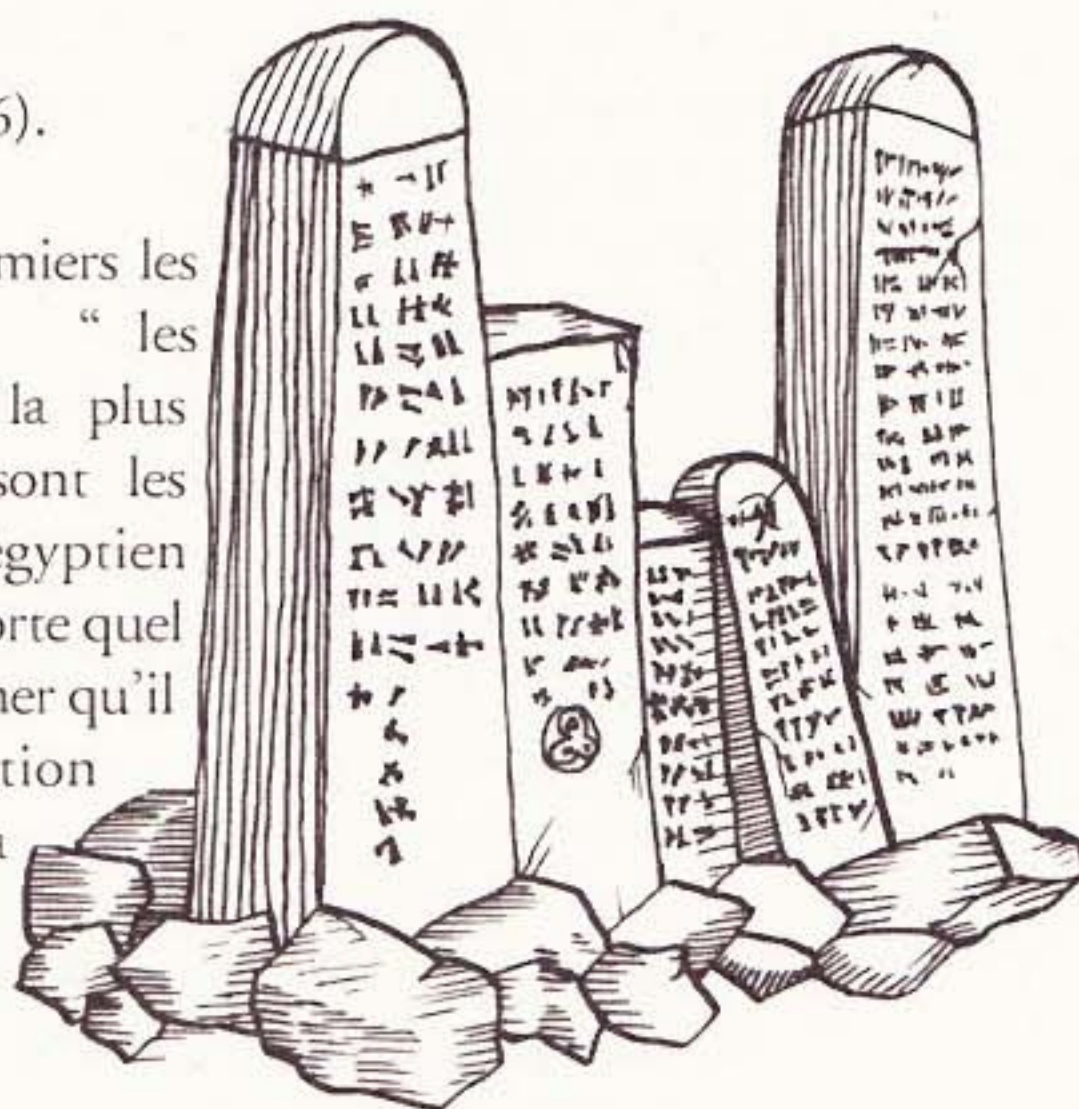
C'est dans ce dernier que les frères ont suspendu le cercueil du chevalier excommunié. Cette curieuse pratique n'a pas manqué de soulever bien des interrogations effrayées de la part des indigènes. Pour certains, c'est la confirmation que les frères du Temple sont des nécromants, comme tous les Franjis d'ailleurs.

LES RUINES "EGYPTIENNES" (16).

Tout le monde à Paumiers les appelle simplement "les ruines" et l'opinion la plus répandue est que ce sont les vestiges d'un fortin égyptien fatimide. En fait, n'importe quel prud'homme peut affirmer qu'il s'agit d'une construction bien plus ancienne, à vocation religieuse et non militaire.

LES GRENIERS (17).

On y stocke le sel, les céréales et les dattes. Les greniers sont sous la responsabilité des Templiers qui en assurent la gestion et la sécurité. Plusieurs turcopoles dépendant directement de la commanderie montent la garde en permanence.



dépouille le temps que la sanction soit levée. Qui dit la vérité ? Et si cela est vrai que devient un chevalier excommunié par delà la mort ?

Car il est exact que les Templiers ont le privilège d'enterrer les corps maudits dans leur cimetière. De là à croire que leurs pratiques magiques leur permet ainsi de ne pas souiller la terre consacrée ?

Il n'est pas inintéressant non plus de se souvenir que seuls les chapelains de l'Ordre ont le droit, une fois l'an, de célébrer la messe dans les régions frappées d'Interdit. Il ne fait pas de doute que les frères combattent les manoeuvres du Démon à la fois avec le fer de leurs épées et avec la foi de leurs âmes.

LA VENDETTA BÉDOUINE OU LE PRIX DU SANG.

Les bédouins attachent une grande importance à leur honneur et surtout à l'honneur de leur clan. Si un bédouin tue un autre bédouin il doit payer le prix du sang en réparation de sa faute. Selon les circonstances du crime, les rangs respectifs du meurtrier et du défunt, cette réparation va du don d'un mouton à la décapitation du coupable. L'assassin peut refuser de payer le prix du sang mais il engage alors son clan tout entier dans une vendetta susceptible d'exterminer complètement l'un des clans, voire les deux. Ces vendettas sont très courantes parmi les clans guerriers, de sorte qu'ils sont constamment en guerre les uns contre les autres.

CAPACITÉS DES ARMES FORGÉES PAR LES LURIS.

Il existe deux catégories d'armes lurites : celles qui ne sont pas hantées par une âme et celles qui le sont. Il est malheureusement impossible de les distinguer avant d'en avoir fait usage.

Les premières sont des armes de très grande valeur : souples, équilibrées, plus tranchantes qu'un rasoir et totalement inoxydables. Elles feront le bonheur de n'importe quel guerrier. En termes de règles, le combattant bénéficie d'un bonus de +2 aux dommages et de +1 à l'attaque comme à la parade.

Les secondes sont toutes différentes, leurs capacités et leurs pouvoirs dépendant totalement de l'âme de l'infortuné qui s'y trouve enfermée. Dans tous les cas, l'arme est toujours porteuse d'une malédiction qui est à la mesure du bénéfice que le propriétaire en retire. On parle ainsi d'une épée dans laquelle est emprisonnée l'âme d'un puissant guerrier druze dont la vie ne fut que pillages, tueries et viols. Le forgeron luri le tua à sa demande, car le druze était rongé par un mal terrible qui lui desséchait la peau et il se savait perdu. Lorsqu'il attaque une caravane ou un village, le soldat qui porte cette arme est empli d'une fureur guerrière telle que rien ne semble pouvoir l'arrêter (+3 en Figure, +3 aux dommages, +2 à l'attaque et à la défense, +3 en Vigueur). Mais le premier soir de pleine lune qui suit sa prise d'arme, le corps du malheureux se dessèche complètement jusqu'à ce qu'il ne reste de lui qu'un petit tas de cendres. Avis aux amateurs.

LES TENTES DES NOMADES (18, 19 ET 20).

Les oasis de Paumiers accueillent des nomades en permanence. Dix à cinquante tentes noires en poil de chèvre sont plantées autour des puits extérieurs, ce qui représente cinquante à deux cent cinquante bédouins, soit un maximum de soixante-dix guerriers.

Les bédouins viennent à S'oar pour échanger du sel ou des aliments de première nécessité. Ils se mêlent rarement aux sédentaires qu'ils méprisent. C'est une population remuante et insoumise et il n'est pas rare que la violence s'y déchaîne pour de sombres histoires de vendetta, de vol ou d'honneur. Les Templiers essayent de maintenir le calme mais en s'impliquant le moins possible dans les querelles. A bien des égards les bédouins sont encore plus étranges que les Sarrazins.

CE QU'IL FAUT SAVOIR CONCERNANT LES ARMURIERS LURIS DU MOAB.

Les clans Luris ont la réputation d'être particulièrement habiles dans la fabrication des alliages qui font les bonnes lames, souples, résistantes et qui ne s'émoussent jamais. Ils détiennent effectivement un terrible secret : la dernière opération de forge, celle qui donnera toute sa valeur à l'arme, consiste à passer la lame portée au rouge au travers du corps d'un homme ! On dit que c'est ainsi que se fabriquent également les plus belles lames de Damas. Cette alchimie du sang et de l'acier en fait des armes sans égales. Mais il existe d'autres rumeurs à propos des forges lurites ; on affirme qu'il n'est pas rare que l'âme du supplicié, enfermée dans la lame, revienne hanter son propriétaire. Il existe alors deux possibilités : ou l'homme est un grand guerrier capable de maîtriser son arme et il devient un héros, ou bien, et c'est ce qui advient le plus souvent, la lame maudite prend le contrôle de son propriétaire qui devient fou furieux, plus avide de sang qu'une goule.

S'emparer d'une telle arme c'est donc mettre son âme en grand danger, car personne ne peut savoir s'il est assez fort pour remporter la victoire et si la malédiction de l'épée ne déteindra pas sur lui. Un Templier placé devant ce choix doit donc faire très attention. A moins qu'il ignore tout des secrets de fabrication des armes lurites, un frère digne de ce nom refusera toujours d'employer une telle lame. Si par malheur un frère, alléché par la puissance qu'octroient ces armes, se procurait une épée lurite et que cela vienne aux oreilles du commandeur de Paumiers, nous ne donnons pas cher de son habit ! Quant à son âme...



LE DIT DE FRÈRE OLIVIER D'ARCON, COMMANDEUR DE PAUMIERS.

LES PENDAISONS INFAMANTES DE TYRON.

En 1165, Nur ad-Din s'empare par trahison des grottes fortifiées de Tyron, près de Sidon, puis il assiège le château templier tout proche. Lorsque le roi Amaury arrive en renfort c'est pour constater que la garnison s'est rendue, presque sans combattre. Fou de colère, il fait pendre douze Templiers. Olivier d'Arçon, gravement blessé lors des assauts, est le seul frère chevalier que le roi accepte d'épargner. Olivier est terriblement marqué par cette défaite et lorsque le Maître lui ordonne de prendre le commandement de la maison de Paumiers, il obéit avec joie. Cette marche frontière, cette fournaise inhumaine sera son purgatoire. Olivier ne la quittera plus, cette pénitence est pour lui le seul moyen de se racheter aux yeux de ses frères, du Maître et surtout du Très-Haut.

Malheur à quiconque l'interrogera sur cette terrible affaire de Tyron. Le seul moyen d'apprendre quelque chose est de questionner habilement les plus vieux frères sergents. Dans un murmure gêné, ils expliqueront alors que les Templiers auraient été vaincus grâce à la magie. Un taleb sarrazin les auraient plongé dans un profond sommeil magique dans le but de les

es FRÈRES qui vivent en la commanderie de paumiers.

égorger. L'avant-garde d'Amaury était arrivée juste avant le massacre. Les frères chevaliers refusèrent d'expliquer ce qui s'était vraiment passé et c'est pourquoi le roi, fou de colère, les fit pendre. Est-ce une légende ? En tout cas le commandeur Olivier est le seul survivant à savoir la vérité et même Renaud de Châtillon n'a jamais osé le questionner à ce sujet.

Il existe une autre version de la chute de Tyron, qui serait en rapport avec l'élimination de l'ambassade des Assassins par Gautier du Mesnil, un frère templier borgne. En 1152, avec ses frères de Tripoli, il tend une embuscade aux représentants du Vieux de la Montagne. Le roi est furieux et il exige d'Eudes de Saint-Amand, le Maître de l'Ordre, qu'il lui remette le frère Gautier. Eudes refuse et envoie Gautier à Rome. En 1160 il est de retour en Terre Sainte et le Maître l'assigne à la forteresse de Tyron. Les Assassins ne tardent pas à l'apprendre et décident de se venger...

Certains barons n'hésitent pas à dire que le commandeur Olivier est fou, mais avec Renaud de Châtillon, c'est sans doute le meilleur chef de guerre de tout l'Outre Jourdain. Depuis qu'il est en charge de la commanderie, il y fait régner une discipline de fer. A 40 ans passés, le maître de Paumiers en paraît le double. Sa peau tannée, parcheminée par le vent du désert se resserre sur ses muscles et ses os. Dix sept cicatrices couturent sa poitrine, ses bras et son cou. Cautérisées au fer rouge, elles sont autant de preuve des combats menés par le commandeur Olivier sur les marches de la Terre Sainte. Son poil rare est aussi blanc que les neiges du mont Hebron. On dit qu'il a blanchi d'un seul coup, au soir de la prise de Tyron par les Sarrazins.

Frère Olivier d'Arçon

Le commandeur de Paumiers.

Autoritaire, Pragmatique, Brave.

Templier : 6

Moine : 7 - Ame : 6 ; Livre : 6 (Arts Libéraux : 5 ; Arts Sacrés : 7)

Chevalier : 8 - Corps : 7 ; Armes : 8 (Soldat : 7 ; Couvent : 9)

Le Siècle : 7 (parler arabe, us & coutûmes bédouines, géographie du Moab, renommée).

Entre 40 et 50 ans, tanné par le soleil, les traits tourmentés et durs. C'est le seul survivant des pendaions infamantes de Tyron. Il fait régner une discipline de fer à Paumiers car il sait que le Malin y rode. Le Diable l'a déjà vaincu à Tyron et il ne désire pas que cela se reproduise.

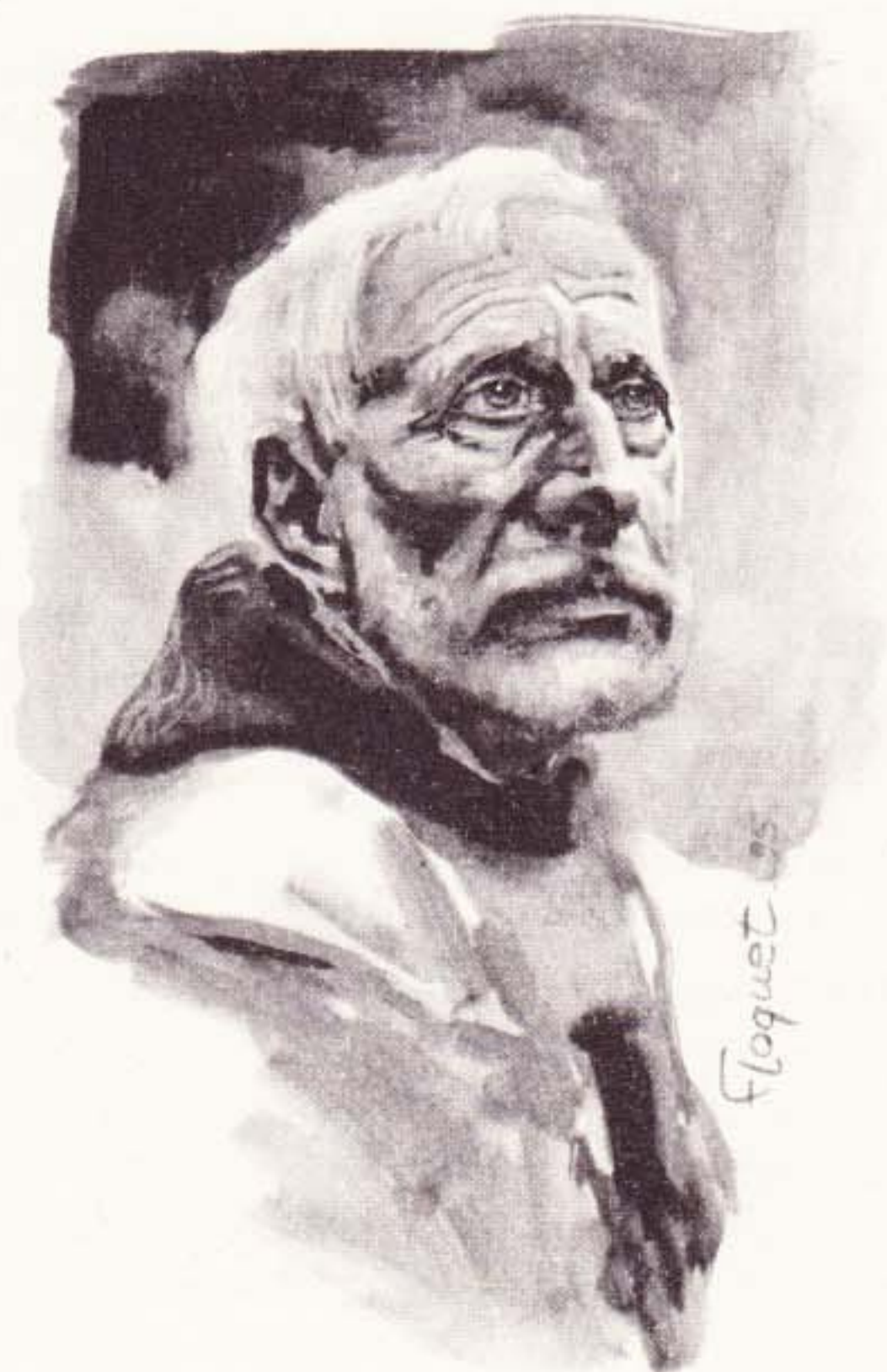
Sous cette armure d'intransigeance et d'infailibilité, Olivier d'Arçon cache de grandes qualités de coeur et de nombreuses faiblesses. Son aventure à Tyron l'a profondément marqué. C'était la première fois qu'il était directement confronté aux attaques du Malin et il en tremble encore. Cette terreur cachée peut surgir à l'occasion d'autres confrontations malignes, et si la situation lui échappe, il sera paralysé par la peur. Fort heureusement, il se reprendra vite.

Au sein de l'Ordre, le commandeur fait partie de ceux qui pense qu'il faut savoir se " salir les mains " pour veiller sur la Terre Sainte. Cette politique implique deux attitudes : si c'est dans l'intérêt du Temple et de la chrétienté, d'Arçon est toujours prêt à négocier avec les Sarrazins ; d'autre part, il a la conviction que si une compromission avec le Malin peut déboucher sur un bienfait il ne faut pas hésiter à risquer son âme. Cette attitude est à l'exacte opposée des convictions du frère chapelain. D'Arçon est un pragmatique : on ne fait pas d'omelettes sans casser des oeufs !

Enfin, le frère commandeur est profondément convaincu de sa responsabilité non seulement vis-à-vis de l'Ordre mais également vis-à-vis des frères de la commanderie, qu'il aime profondément même s'il n'en laisse rien paraître. Il fera tout pour les protéger et les défendre, et la perte d'un frère de Paumiers est toujours pour lui une tragédie.

COMMENT LE JOUER ?

Prenez un ton autoritaire, cassant, vous ne tolérez aucune forme d'opposition et personne ne vous a jamais vu sourire ou plaisanter avec un frère. Lorsque vous avez une idée, vous vous y accrochez comme si l'avenir du monde en dépendait et, le cas échéant, il faut à vos interlocuteurs une bonne dose de courage et d'acharnement pour vous tenir tête et vous démontrer votre erreur. Vous entrez alors dans une colère noire, quittez la pièce en claquant la porte pour revenir quelques instants plus tard en reprenant la nouvelle idée à votre compte. Pas question de s'excuser !



LE DIT DE FRÈRE GEOFFROY DE BLANCHEGARDE.

L'année 1174 fut l'année de la dernière chance pour les Fatimides chiites du Caire. Un poète du nom d'Umara le Yéménite tenta d'organiser un vaste complot pour se défaire de Salah ad-Din et restaurer la puissance des hérétiques chiites. Dans ce but, il rassembla toutes les forces qui avaient été écartées par le nouveau pouvoir : les soldats égyptiens, les clans chiites, les survivants de la Garde noire....Puis, il envoya des émissaires au roi Amaury pour lui demander son aide. Le roi de Jérusalem sauta sur l'occasion et accepta d'aider les comploteurs à se débarrasser des Turcs. Il parvint même à convaincre Guillaume II, le roi normand de Sicile, d'affréter 600 voiles et 30.000 hommes pour débarquer à Alexandrie et marcher sur le Caire. Les conjurés devaient passer à l'action en même temps que les chevaliers croisés.

Malheureusement les espions de Salah ad-Din eurent vent du complot. Geoffroy de Blanchegarde explique comment les choses se passèrent :

"Amaury avait décidé d'envoyer une ambassade auprès de Salah ad-Din, officiellement pour lui porter des cadeaux, officieusement pour régler les derniers détails du complot avec les conjurés. Je faisais partie de cette ambassade en qualité de représentant du Temple. Lorsque nous arrivâmes au Caire, nous fûmes accueillis par Adour Inet, un clerc copte en charge de faciliter notre séjour. En vérité, ce chien d'Adour était un espion de Salah ad-Din, car, et je n'appris cette perfidie que bien plus tard, le maître du Caire avait été averti de notre mission secrète bien avant notre arrivée en Egypte et ce grâce à " une missive venue de Syrie franque ". Je ne suis jamais arrivé à savoir d'où pouvait venir cette missive. En tout cas, rassuré par la foi chrétienne d'Adour, le seigneur Baillan de Lampron, l'ambassadeur du roi Amaury, lui confia naïvement tous les détails de notre mission. Aussitôt, le maudit copte fit un rapport à son maître et comme nous étions reconduits sous bonne escorte à la frontière, tous les comploteurs étaient arrêtés, torturés et exécutés. Le poète Umara périt sur la croix, comme notre Seigneur. On dit qu'il composa des vers d'une grande beauté avant de monter au supplice.

LA GARDE NOIRE.

On désigne par Garde Noire ou Garde Soudanaise les 50.000 soldats d'élite qui formaient l'ultime défense des princes fatimides. En 1174, Salah ad-Din en vint à bout de la plus infâme manière, incendiant leurs quartiers, massacrant leurs femmes et leurs enfants.

Les gardes noirs, sachant qu'ils ne pouvaient attendre aucune pitié de la part des soldats kurdes et turcs de Salah ad-Din, se défendirent avec acharnement durant plusieurs jours. Il fallut mettre le feu à leurs quartiers pour venir à bout des derniers défenseurs qui finirent par se rendre en échange de l'amân, l'assurance de la vie sauve sur la foi du Coran. Salah ad-Din, qui lorsque le besoin s'en fait sentir oublie bien vite sa réputation de paladin et de preux, se parjura dans l'heure et ordonna qu'on égorge les derniers survivants. Les chroniques affirment qu'on se battait en marchant sur les cadavres et que les vautours déchiraient les dépouilles en plein coeur du carnage. Les guerriers soudanais en gardèrent une tenace rancune vis-à-vis du prince Ayubide. Les quelques rares survivants constitueraient de précieux alliés pour le Temple. Encore faut-il les retrouver et les convaincre.

Les barons ne m'ont jamais pardonné de n'avoir pas su démasquer Adour à temps, je fus blâmé par le Chapitre Général et envoyé à Paumiers, en pénitence. Je suis là depuis moins d'un mois et je ne peux m'empêcher de penser que je dois ce poste à ceux qui nous trahirent contre l'or de Salah ad-Din."

Frère Geoffroy de Blanchegarde, Chevalier du Temple.

Moralisateur, Fier, Intelligent.

Templier : 2.

Moine : 4. (Ame : 3 ; Livre : 7)

Chevalier : 7 (Corps : 6 ; Armes : 6).

Siècle : 7 (Parler turc et arabe : 8 ; us & coutûmes de l'Orient : 7)

L Il participa en 1174 à l'expédition d'Egypte et ne parvint pas à déjouer les espions de Salah ad-Din qui éventèrent le complot. Depuis, il s'en veut terriblement. C'est un fin diplomate et un très bon connaisseur de l'Orient. Agé d'une quarantaine d'années, c'est plus un intellectuel qu'un guerrier.

Sa mésaventure égyptienne lui a descillé les yeux. Avant 1174, Geoffroy était l'exemple même du diplomate "byzantin", partisan des négociations longues et compliquées, jouant de la concession et de l'intrigue de cour, usant comme d'une arme des influences de palais et de la diffamation. Mais depuis l'échec du Caire, dont il se sent personnellement responsable, il a pris conscience que ce type d'ambassade, pour être menée à bien, devait s'appuyer sur l'espionnage, le chantage, le mensonge et le crime,

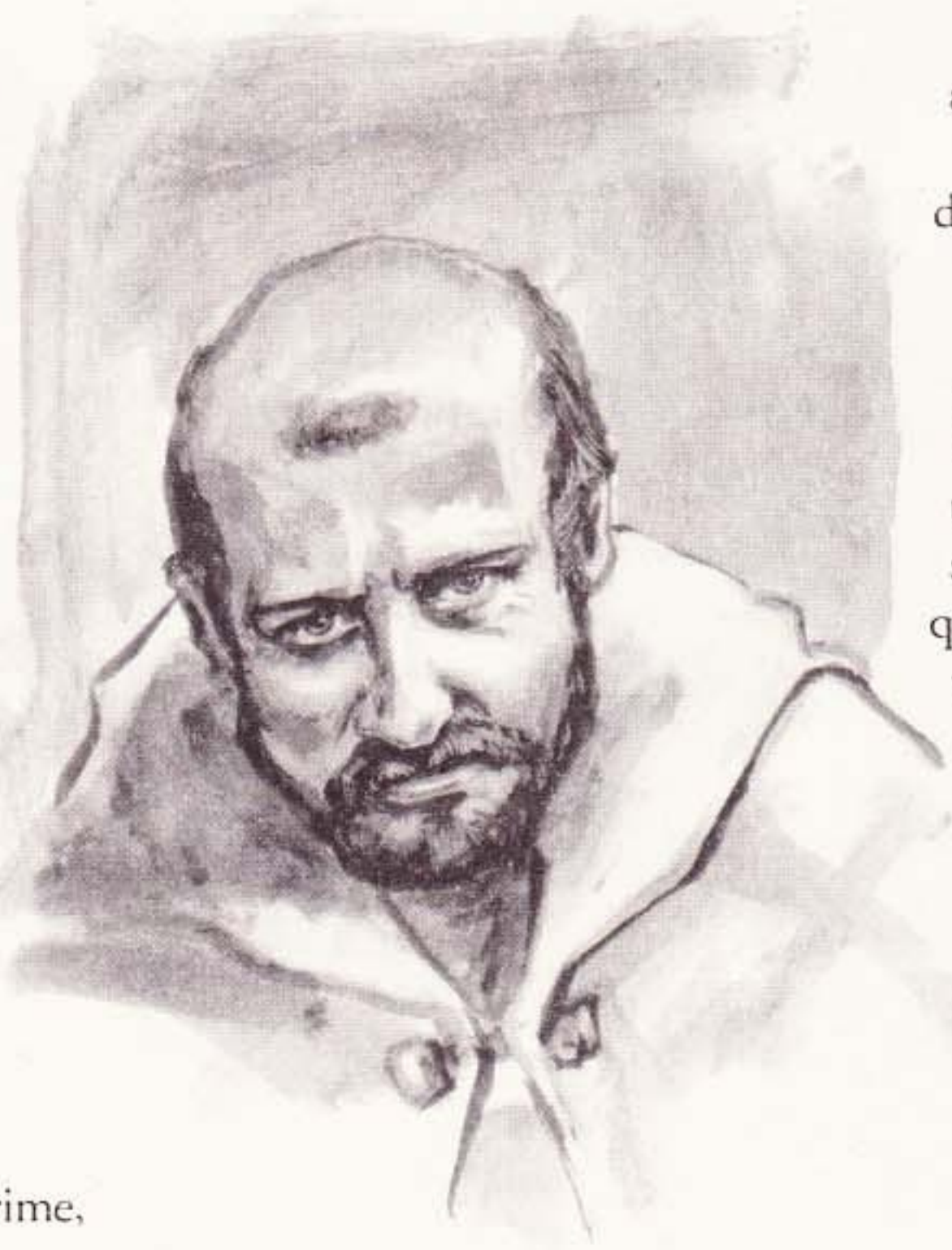
autant de pratiques inconcevables au sein du Temple. Il a donc beaucoup médité, et il est parvenu à la conclusion que la diplomatie templière se doit d'être franche, directe, sans ambage ni détour. Un bon émissaire doit savoir affirmer son bon droit et imposer les bornes en deça desquelles il n'y a plus de négociation possible. Le Temple y gagnera une réputation d'intransigeance et d'honnêteté. Reste toutefois que le frère Geoffroy n'a encore jamais été confronté aux sornioises menées du Malin. Il découvrira peut-être alors que dans ce cas, un retour aux méthodes "byzantines" s'impose.

Geoffroy est le fils d'un grand seigneur d'Outremer (on prétend que c'est un bâtard du roi de France), et il a conservé de son éducation princière certaines manières affectées, pour ne pas dire orgueilleuses. Il est sûr d'être beaucoup plus cultivé que la plupart de ses frères (ce qui n'est pas faux) et il le fait bien sentir.

COMMENT LE JOUER ?

Parlez d'une voix ampoulée et un peu précieuse, employez des phrases longues et des mots compliqués pour dire des choses simples, pincez les lèvres, soyez toujours très sûr de vous. Vous savez ce qui est bien et ce qui est mal; autant pour vous que pour les autres.

Intervenez souvent dans les conversations des frères et donnez votre avis même si on ne vous le demande pas.



LE DIT DE FRÈRE SULPICE L'APOTHICAIRE.

LE ROI PÊCHEUR.

Arère Sulpice vit en Palestine depuis sept ans. Avant de s'installer sur les terres de l'Incarnation, il séjourna longtemps à Chypre et à Constantinople. Il fut l'un des premiers à comprendre que la médecine des Sarrazins était bien supérieure à celle des Francs et ses nombreux séjours en Egypte et à Damas lui permirent d'en apprendre chaque fois un peu plus sur leur science. Malheureusement, cette soif de connaissance n'est pas partagée par tous. Il y a huit ans de cela, il fut accusé d'entente avec les infidèles parce qu'il essayait de sauver la vie de Baillan d'Ibelin en faisant appel aux techniques médicales sarrazines. Pour son plus grand malheur, Baillan succomba. Certains barons l'accusèrent alors d'être un sorcier et d'être responsable de sa mort. Ils en donnaient pour preuve les ouvrages incompréhensibles que possédait Sulpice et auxquels il se référait avant d'opérer. Quelle sottise ! Sulpice détenait simplement plusieurs livres anciens traduits du grec, introuvables même dans la grande bibliothèque impériale de Constantinople.

L'affaire menaça d'envenimer les relations déjà tendues entre l'Ordre et les barons normands. Frère Sulpice sollicita de lui-même son déplacement à Paumiers, ce qui fut accepté avec soulagement. Depuis, il s'adonne autant que possible à ses recherches et c'est un des seuls frères qui soit parvenu à arracher au commandeur l'autorisation de pénétrer dans le scriptorium.

Sulpice n'hésite pas à affirmer que la fulgurante rapidité avec laquelle la lèpre ravage le corps de notre malheureux roi Baudouin n'est pas naturelle. Il faut y voir de toute évidence l'oeuvre du Malin. Comme le roi Pêcheur, Baudouin semble porter une charge bien trop lourde pour lui, celle de défenseur du Saint Royaume.

Quelque chose d'autre que la lèpre ronge son corps tous les jours un peu plus. A l'image de notre Seigneur Jésus, il souffre pour nous et pour la Terre Sainte. C'est le seul rempart qui nous reste pour nous opposer au Malin, et si le roi venait à mourir, une porte céderait, et derrière cette porte, les forces maléfiques qui ont juré la destruction de Jérusalem déferleraient sur la Palestine. Il doit exister quelque part un Saint remède qui pourrait en quelque sorte servir de bouclier à Baudouin, et mettre son pauvre corps à l'abri des attaques de l'Ennemi. Sulpice essaye de découvrir ce secret. Il a la certitude que la réponse se trouve cachée quelque part dans la bibliothèque de Paumiers.

Frère Sulpice de Beaujeu, l'apothicaire.

Subversif, séducteur, bavard.

Templier : 1.

Moine : 8 (Ame : 3 ; Livre : 8 - médecine : 8)

Chevalier : 5 (Corps : 6 ; Armes : 5)

Siècle : 5.

Passionné de médecine orientale, cela lui valut d'être accusé de commerce avec les Sarrazins et c'est la raison pour laquelle il préféra se faire oublier à Paumiers. L'infirmerie est son domaine, et c'est un des très rares frères à pouvoir travailler au scriptorium.

En d'autres temps, frère Sulpice serait sans doute devenu un savant de grand renom. Il en a les qualités (l'ouverture d'esprit et la primauté de l'empirisme sur les dogmes) et les défauts (la curiosité insatiable et l'orgueil de l'érudition). Depuis son plus jeune âge, il considère les canons "scientifiques" occidentaux comme de pures fredaines et son choix d'entrer dans l'Ordre provient sans doute davantage de son désir d'approcher les docteurs sarrazins, auxquels il voue une réelle admiration, que d'une réelle volonté de défendre le tombeau du Christ. Dès que ses recherches ou ses études sont menacées de censure, frère Sulpice a tendance à prendre des

risques parfois inconsidérés pour imposer son droit au progrès. Il se servira alors de toutes les armes dont il dispose, à commencer par son sens inné de la flatterie et de la séduction qui lui permet d'obtenir tout ce qu'il veut des femmes comme des hommes.

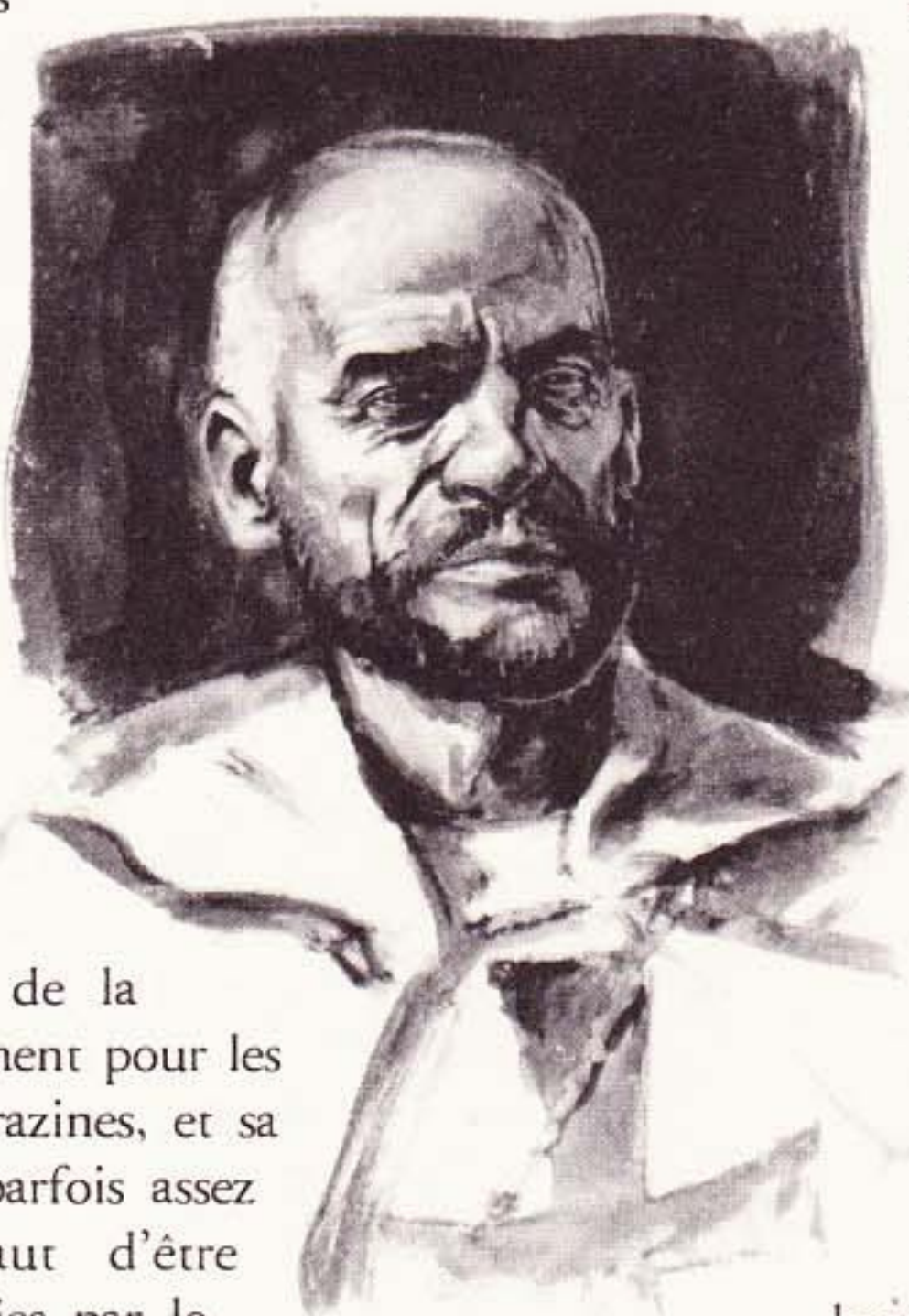
Frère Sulpice est toujours prêt à remettre en question les théories communément admises, y compris les dogmes les plus sacrés. Si certaines de ses idées ou des pratiques "novatrices" arrivaient jusqu'aux oreilles des hautes instances de l'Ordre, cela pourrait lui coûter cher (plusieurs frères savent par exemple que lorsqu'il traîne la nuit dans les cimetières de Paumiers, ce n'est pas pour y cueillir les marguerites...). Car Sulpice est grand parleur et certains frères de Paumiers ont souvent attiré l'attention du commandeur sur son affabilité dangereuse. Qu'il étudie soit, mais qu'il se taise ! Car Sulpice ne limite pas son champ d'investigation à la pratique de la physique. Il se passionne également pour les dogmes religieux des sectes sarrazines, et sa complaisance intellectuelle va parfois assez loin. Cette attitude lui vaut d'être fréquemment voué aux gémonies par le frère Chapelain, qui n'hésite pas à dire que Sulpice est possédé par le démon. Les deux hommes se détestent ouvertement.

Le frère commandeur soutient et protège le frère Sulpice, tant qu'il ne fait pas un étalage public de ses théories impies. Sulpice obtient même parfois l'autorisation de se rendre discrètement à Damas ou au Caire pour y rencontrer quelques savants. Il est alors accompagné par un ou deux frères qui assurent sa protection (le déguisement s'impose et il faut donc quitter l'habit !). Le commandeur, toujours

pragmatique, sait bien que Sulpice est sans aucun doute le meilleur physicien franc de Terre Sainte, et il préfère le voir oeuvrer à Paumiers qu'ailleurs. Cela vaut bien quelques concessions à l'orthodoxie templière...

COMMENT LE JOUER ?

Ayez un ton professoral, souriez et ponctuez vos propos de grands mouvements de manches, rapportez toutes les questions que l'on vous pose à des considérations d'ordre médicales, philosophiques ou religieuses (ex : question "Que pensez-vous du seigneur du Kérak ?" ; réponse "La pensée est un mouvement des esprits animaux simples dont le divin Ibn-Sinna précise qu'ils voyagent par les voies atrabilaires également vecteur des humeurs. Il est évident que seul le Seigneur a pu être l'architecte d'une si subtile ordonnance. En conséquence de quoi, et pour revenir à votre interrogation première, je puis dire qu'en ce qui concerne le seigneur du Kérak, les mots "seigneur" et "pensée" ne font pas bon ménage ...") soyez très bavard dès lors qu'un frère semble s'intéresser à vos travaux, développez des théories à la limite du blasphématoire et de l'hérésie (unicité de Dieu, caractère sacré du Coran...), soyez toujours prêt à rendre service.



LE DIT DE FRÈRE RENAUD, DISPENSATOR DE PAUMIERS.

Arère Renaud a fait son apprentissage au Temple de Paris. Fils de marchand bourguignon il apprit très tôt tous les artifices de la banque auprès des Lombards qu'il cotoyait pendant les foires de Champagne. Il aurait facilement pu devenir un des bras droit de Pandolfo Léonardi, un des plus gros banquier Lombard, mais la Providence Divine lui fit croiser la route des frères un jour qu'il se rendait à Dijon et il fut aussitôt touché par la grâce. Contre l'avis de son père, il gagna la maison templière de Paris où il demanda à s'engager comme frère sergent. Dans un premier temps l'Ordre refusa, car le maître ne souhaitait pas se brouiller avec le père de Renaud. Mais le jeune homme fit preuve de tant d'acharnement et de détermination que, de guerre lasse, son père finit par lui donner sa bénédiction ainsi que 500 besants destinés à l'Ordre...qui accepta aussitôt.



Mais lors de sa réception aux bienfaits de l'Ordre, Renaud se garda bien de révéler un terrible secret qui pourrait lui coûter la perte de la Maison. En effet, Renaud doit une très forte somme d'argent à un marchand Lombard, un petit emprunt qu'il avait fait peu avant d'être touché par la grâce, à une époque où il souhaitait s'émanciper en montant sa propre affaire. Or, pour le plus grand malheur de Renaud, ce marchand, un dénommé Gaetano Friggi, est depuis peu en Terre Sainte. Il ne fait aucun doute que sa route le mènera un jour ou l'autre jusqu'à Paumiers, et alors... Renaud cédera-t-il au chantage ? Plongera-t-il la main dans les caisses de l'Ordre en maquillant les comptes ? Une chose est sûre en tout cas, Renaud est prêt à aller très loin pour ne pas perdre l'habit ...jusqu'au meurtre ?

Le frère Renaud, frère sergent dispensator de Paumiers.

Conscientieux, Humble, Illuminé.

Templier : 2.

Moine : 6 (Ame : 5 ; Livre : 4)

Chevalier : 5 (Corps : 5 ; Armes : 5)

Siècle : 6 (Négoce : 8 ; parler arabe : 6 ; parler italien : 8).

Agé d'une trentaine d'années, de petite taille, les cheveux blonds, Renaud est un frère sergent au tempérament enjoué, ce qui lui vaut l'affection de tous. Ce n'est pas un très bon combattant, sa constitution fragile ne lui permet pas de tenir très longtemps en selle et lors des exercices, la lourde épée à double tranchant lui glisse souvent des mains. Mais c'est un remarquable banquier. L'échiquier de compte et les valeurs toujours changeantes des nombreuses monnaies qui ont cours en Terre Sainte n'ont plus de secret pour lui. Renaud est un véritable génie des chiffres. Il passe des nuits entières penché sur ses livres de compte et sa seule fierté est de gérer le domaine plus rigoureusement qu'aucune autre commanderie de Terre Sainte. Le jour, en compagnie d'un écuyer qui porte ses rouleaux et ses tablettes, il sillonne inlassablement les terres,

réclamant les taxes impayées, activant le travail des esclaves et des journaliers, vérifiant la production de chacun... Celui qui parviendra à lui dissimuler ne serait-ce qu'un sou n'est pas encore né. Les résultats sont là : Paumiers gagne de l'argent.

Paumiers est au carrefour de nombreuses routes caravanières, et c'est pourquoi plusieurs marchands y ont leurs huches, ce qui leur permet de traiter facilement avec les négociants venus de Damas et d'Alep sans avoir à transporter sur eux de grosses sommes d'argent. L'Ordre garantit les dépôts et le frère dispensator (trésorier), sur présentation d'un ordre de gage, remet la somme demandée en main propre.

Tzinikos, un grec, Valakian, un arménien et les frères Afreoli, des Pisans, viennent souvent à Paumiers pour y traiter leurs affaires. Ils font régulièrement le trajet depuis les ports d'Acre ou d'Ascalon pour attendre les riches caravanes du Hajj qui font route vers Aqaba. Ils commercent également avec les Beni Salem qui affrètent la plupart des grandes caravanes damasquines.

Frère Renaud, le trésorier de la maison, garde toujours sur lui les clefs des huches. Il ne peut les ouvrir qu'en présence de leur propriétaire. Renaud sait très bien qu'en cas de manquement à cette règle il serait immédiatement chassé de la Maison. Tous les frères du Temple se souviennent encore d'un frère trésorier qui refusa au roi de France lui-même l'ouverture des huches de la maison d'Acre.

Les huches.

Les huches sont des coffres de dépôt avant la lettre. Ce sont de petites boîtes, la plupart du temps en bois, marquées du sceau ou du nom de leur propriétaire et fermées par une serrure. Il serait bien entendu très facile de briser les serrures des huches et de s'emparer de leur contenu, c'est d'ailleurs ce qui arriva à la Maison de Londres dans des circonstances qui n'ont toujours pas été complètement élucidées (à l'époque certains n'hésitèrent pas à parler de magie et de créatures volantes aux ailes de chauve souris). Mais en temps normal, sauf à être un voleur particulièrement habile, il faut d'abord passer sur les corps de tous les frères se trouvant dans la commanderie.

Outre ses fonctions de gardien des clefs du trésor, le frère dispensator contrôle les finances de la Maison. C'est lui qui distribue les aumônes, paye les fournisseurs et encaisse les revenus de la commanderie (octrois, taxes sur l'utilisation des puits et des moulins, vente du sel et du bitume...). C'est à lui que les frères s'adressent, avec un ordre écrit du Maître, pour obtenir les sommes d'argent nécessaires à la

conduite de certaines missions. Frère Renaud répond sur son habit des valeurs entreposées dans la Commanderie. Tous les trois mois il charge plusieurs frères de porter à la Maison chévetaine de Jérusalem les bénéfices réalisés. Régulièrement, le Chapitre Général lui demande de rendre des comptes sur sa gestion. Une mauvaise gestion est immédiatement sanctionnée : dans le meilleur des cas le fautif est déplacé dans une autre commanderie, dans le pire, il perd la Maison. Les exemples de telles sanctions sont rares.

COMMENT LE JOUER ?

Souriez gentiment en vous frottant les mains ou en tripotant un boulier, entrecoupez toutes vos phrases d'une évocation de la toute puissance divine, faites souvent référence à la baisse du prix du sel ou à la fainéantise des collecteurs de bitume, plaignez-vous lorsque les frères viennent chercher de l'argent et remettez-leur la moitié de la somme initiale après avoir longuement discuté avec le commandeur, parlez sèchement à vos subordonnés.

FRÈRE MALAKIAN, LE TURCOPOLIER.

Bourru, Courageux, Violent.

Templier : 1.

Moine : 2.

*Chevalier : 8 (Corps : 7 ; Armes : 7 ; Soldat : 8
(arc : 11) ; Couvent : 6)*

*Siècle : 5 (parler arménien et arabe, us & coutûmes
sarrazines)*

Le frère Malakian est un vieux frère sergent d'origine arménienne. D'un naturel renfermé, il évite la compagnie des autres frères et ne se sent vraiment à l'aise qu'avec les turcoples.

On raconte qu'avant d'entrer au Temple, il mena une brillante carrière d'égorgeur dans le nord de la seigneurie d'Antioche. Un jour, il vint à croiser la route d'Olivier d'Arçon, alors que ce dernier n'était encore qu'un simple chevalier. Malakian bandait déjà son arc pour décocher le trait mortel, trop heureux de faire une si bonne prise, lorsque Notre Dame Marie, la Sainte Vierge, lui apparut et lui ordonna de se joindre au chevalier. Depuis, ils ne se quittent plus, et c'est donc tout naturellement que Malakian entra dans l'Ordre en même temps qu'Olivier. Malakian était présent durant l'assaut de Tyron, mais personne n'a jamais pu lui faire raconter quoi que ce soit à ce sujet. C'est un archer sans pareil et lors des rares concours qu'autorisent le commandeur, le frère Tiphaine est le seul qui puisse rivaliser d'adresse avec lui. Malakian est un spécialiste du majra. Le majra est une tige de bois creuse qu'on place sur l'arc à double courbure qu'utilisent les nomades et qui permet de lancer de petits dards de fer avec une force stupéfiante. Un projectile de ce genre perce n'importe quelle armure et s'il ne porte pas aussi loin qu'un carreau d'arbalète il se charge beaucoup plus rapidement et on peut facilement l'utiliser à cheval. Il en enseigne d'ailleurs le maniement à ses turcoples et on prétend que certains frères chevaliers assistent également à ses cours. Lorsqu'il était dans ses

montagnes du nord, Malakian avait pris l'habitude de tendre des embuscades meurtrières en utilisant le majra. Chassez le naturel...

COMMENT LE JOUER ?

Roulez les "r", maugréez souvent, rechignez lorsque les frères viennent chercher un conroi de turcoples pour une mission ("Pour quoi faire ? Où allez-vous ? La moitié devrait suffire ! Si un seul d'entre eux se plaint de votre conduite il vous en cuira ! Et veillez à ce qu'ils reviennent tous vivants...."), plaisantez avec les turcoples et cessez de rire dès que les frères arrivent.

LE DIT DE FRÈRE ROBERT DE MERCCELLE, CHEVALIER DU TEMPLE.

Étrange destin que celui de frère Robert. Breton d'origine, Robert fut adoubé à 17 ans et durant 4 ans il participa à tous les tournois de Bretagne et de Normandie. Robert était une tête folle mais aussi un combattant hors pair. Pourtant ce n'était pas un preux et on le disait hanté par la folie sanguinaire de ses ancêtres. Durant les tournois, il triomphait certes toujours de ses adversaires mais il le faisait avec fureur, arrogance, n'accordant jamais merci. En quelques années Robert de Mercelle se forgea une terrible réputation. On savait que celui qui le défiait avait de fortes chances de rester sur le champ et qu'il ne devait s'attendre à aucune pitié de la part du chevalier breton.

Robert dépensait sans compter tous les prix qu'il gagnait, épuisant ses nuits avec les ribaudes de Rennes à Rouen, caracolant le jour dans les rues de la ville pour que tous l'admirent. La justice du roi s'intéressa même de près à ses activités lorsqu'on retrouva plusieurs chevaliers dans les fossés de Fougère, le chef tranché. On parla alors d'un défi et d'un combat à mort, hors des dates fixées par la Sainte Eglise de Rome.

Les sergents du Temple trouvèrent Robert avant le prévôt du roi et lui proposèrent un marché : la main protectrice du Temple s'étendrait sur sa tête mais en échange il devait prendre ses vœux et partir immédiatement pour la Terre Sainte. Robert n'avait pas vraiment le choix. Il accepta le marché, mais la rude discipline du Temple lui pèse parfois et il a bien du mal à canaliser sa fureur guerrière.

Frère Robert de Mercelle, chevalier du Temple.

Bretteur, Téméraire, Paillard.

Templier : 0.

Moine : 2.

Chevalier : 9 (Corps : 10 ; Armes : 10 ; Soldat : 11 ; Couvent : 7)

Siècle : 4.

Le commandeur dit de lui que c'est le genre de chevaliers brigands que l'église frappe d'anathème, une tête brûlée, courant les tournois en quête de gloire, de riches butins et de belles héritières. Mais c'est aussi la mission de l'Ordre que de chercher ces chevaliers pécheurs et de les ramener au sein de l'Eglise.

C'est sans conteste le meilleur chevalier du moment, une tête brûlée mais un combattant hors pair. Comme il est également très beau, il a fait tourner bien des têtes et c'est justement suite à une de ses aventures galantes qu'il a jugé bon de se faire oublier en rejoignant les rangs du Temple.

Robert de Mercelle aurait pu devenir le meilleur chevalier du monde s'il ne s'était laissé troubler par ses sens. Il s'en est fallu de peu que le Malin ne le capture définitivement dans ses rêts et les

Pauvre frère de Mercelle...

On signale à Acre l'arrivée d'un contingent de trois cent ribaudes pour alimenter les établissements de plaisir de la ville. Récemment, un chevalier prit en flagrant délit de fornication, s'est vu condamné à parcourir la ville en chemise trainée par sa ribaude, une corde attachée aux parties... Il ne fait aucun doute que quelques une de ces femmes de petites vertus viendront jusqu'à Paumiers, où les hommes tenus éloignés de chez eux par leurs occupations professionnels sont nombreux. Il serait alors fort dommageable pour la réputation du Temple que le frère Robert de Mercelle subisse le même châtimement public que son compère de Saint Jean d'Acre.

frères l'ont arrachés de justesse à une vie qui le menait droit aux flammes de l'enfer. Depuis, ils espèrent que la rude loi du Temple le remettra dans le droit chemin. Rien n'est moins sûr car Robert, s'il est conscient de ses erreurs passées, ne manque jamais une occasion de succomber à la tentation. Il fait alors appel à l'esprit de corps de ses frères et à leur sens inné de la camaraderie pour qu'ils le tirent d'affaire... sans en toucher mot au commandeur bien-sûr !



COMMENT LE JOUER ?

Soyez l'archétype du "beau gosse" charmeur et sûr de lui, souriez de toutes vos dents, soyez grivois et ne manquez jamais une occasion de faire un commentaire sur telle ou telle ribaude des environs (mariée de préférence), défiez en duel les frères qui vous dénoncent au commandeur ou au chapitre et faites leur mordre la poussière, soyez toujours volontaire pour participer aux missions dangereuses.

BOUCHARD D'ALVINE, CHEVALIER À TERME.

Pessimiste, Humble, Courageux.

Templier : 1.

Moine : 3.

Chevalier : 8 (Corps : 9 ; Armes : 9 ; Soldat : 10 ; Couvent : 8)

Siècle : 4.

Paumiers accueille souvent des chevaliers hôtes, ces croisés d'Occident qui désirent se mettre au service du Temple pour une période déterminée, généralement un an et un jour. Contrairement aux frères profès, ils repartent Outremer à l'expiration de cette période en abandonnant aux frères leurs armes et leurs chevaux. Durant leur temps de service les chevaliers hôtes obéissent strictement à la Règle de l'Ordre.

Bouchard d'Alvine est un de ces chevaliers hôtes. Nul ne connaît les raisons qui le poussèrent à entrer dans l'Ordre mais c'est un excellent combattant, presque aussi habile que le frère Robert. Il existe une certaine rivalité entre les deux hommes, ce que le frère chapelain ne voit d'ailleurs pas d'un très bon oeil.

C'est précisément pour séparer quelques temps les deux frères que le commandeur de Paumiers ordonna au frère Bouchard de se rendre à la maison Chêvetaine de Jérusalem

pour y porter un rapport à l'intention du frère Maréchal. Bien innocemment, Olivier d'Arçon faisait ainsi le jeu du Malin, car dans une ruelle de la Ville Sainte, le destin voulu que Bouchard d'Alvine croise un parti de Provençaux fraîchement débarqués. Ils reconnurent le jeune chevalier et l'accusèrent d'hérésie et de simonie (ce qui expliquerait son engagement au Temple...). Pour corser le tout, un groupe de frères Hospitaliers passa par là au beau milieu de l'altercation. L'occasion était trop belle de salir l'honneur du Temple et les Hospitaliers tentèrent de se saisir de Bouchard pour le traîner devant le Patriarche. Bien mal leur en prit car la cohue fut inimaginable. Bouchard laissa deux hospitaliers et autant de Provençaux sur le carreau et parvint à prendre la fuite. Il revint à Paumiers en piteux état et après avoir reçu les premiers soins, il fut longuement entendu par le commandeur. Rien ne filtra de leur conversation. Bouchard fut mis au pain sec pendant un mois, avec interdiction de quitter sa cellule. Questionné sur ce sujet lors du chapitre qui suivit, le commandeur se contenta de dire que Bouchard relevait de la justice du Temple et d'elle seule et qu'il serait jugé en temps utile par un tribunal compétent. Il ajouta toutefois que l'affaire était grave, et qu'il fallait s'attendre à tout de la part des Provençaux et de l'Hôpital, qui étaient prêts à aller très loin pour mettre la main sur l'infortuné frère d'Alvine... Il demanda aux frères de lui rapporter séance tenante le moindre signe d'une présence hospitalière dans la région. En attendant, le frère Bouchard devait tenir sa place et son rang au sein de la commanderie. Puis il conclut : " Votre adversaire, le démon, comme un lion rugissant, chevauche à la recherche de proies à dévorer. " Genèse 16/12.

COMMENT LE JOUER ?

Ayez un air triste, baissez les yeux quand on vous parle, répétez souvent que vous êtes un bon à rien et que le Temple est dans une bien mauvaise passe par votre faute, implorez le pardon

de vos frères et priez-les de ne pas vous abandonner dans le malheur, oubliez toutes vos misères dès qu'il s'agit de combattre.

FRÈRE WOLFRAM OTTON VON MAYER, CHEVALIER DU TEMPLE.

Pieu, Loyal, Moralisateur.

Templier : 5.

Moine : 5.

Chevalier : 6 (Corps : 6 ; Armes : 7 ; Soldat : 6 ; Couvent : 9)

Siècle : 8 (Géographie de la Terre Sainte : 7 ; Connaissance de nombreuses villes : 7)

Arère Wolfram Otton von Mayer est un vieux templier bougon, 50 ans, dont 25 en Terre Sainte son expérience est irremplaçable. Il raconte d'ailleurs volontiers qu'il a participé à la prise d'Ascalon...en 1153 !

Ce jour là, quarante frères chevaliers s'étaient précipités dans une brèche de la muraille, mais l'étau d'acier des Sarrazins s'étaient refermés sur eux avant que le reste de l'armée n'ait pu suivre et ils avaient tous péri. Les infidèles avaient pendu leurs dépouilles aux murailles ce qui avait eut pour effet de décupler la fureur des croisés qui prirent rapidement la ville. Beaucoup dirent que ce jour-là le Temple avait fait preuve d'un arrogance extrême en voulant emporter la ville à lui seul afin de s'assurer la plus grosse part du butin. Jalousie imbécile ! Tous les chevaliers du Temple, même les plus forcenés, savaient pertinemment qu'un parti de quarante hommes ne pouvait emporter à lui seul une ville ! Encore une fois, les barons avaient fait peser la suspicion sur l'Ordre au lieu de s'interroger sur leur propre couardise. Si les damoiseaux d'Acre et de Jaffa avaient fait preuve d'un peu plus de vaillance, ils seraient venus renforcer les chevaliers du Temple et Ascalon n'aurait jamais été le tombeau des quarante compagnons du frère Mayer.

Frère Mayer ne peut cacher son dépit et sa rancœur à l'égard des barons de Terre Sainte. Le Temple a perdu tellement de ses frères pour réparer leur bêtise ou couvrir leur fuite !

Wolfram est le plus vieux frère de la commanderie et il entend bien que tous lui témoignent les égards dus à son grand âge. Le commandeur met d'ailleurs son expérience à profit en prenant son conseil sur toutes les affaires importantes et on les voit souvent discuter ensemble.

COMMENT LE JOUER ?

Parlez lentement d'une voix chevrotante et avec un léger accent allemand, ne laissez jamais les frères partir en mission sans leur avoir fait quelques recommandations sur la conduite à tenir, la route à emprunter, les endroits à éviter, les personnes à saluer de votre part, faites la morale aux frères pécheurs en expliquant que "dans le temps les choses ne se passaient pas comme ça", racontez souvent l'histoire de la prise d'Ascalon, radotez, mais soyez toujours de bon conseil.

TIPHAIN RAGUENEL, FRÈRE SERGENT.

Alcoolique, Loyal, Sociable.

Templier : 0.

Moine : 1.

Chevalier : 6 (Corps : 7 ; Armes : 7 ; Arc long : 10).

Siècle : 4. (parler anglais : 7).

Tiphaine Raguenel est un archer anglais, un frère sergent que l'Ordre recruta sur la frontière écossaise alors qu'il était prisonnier de Douglas le Diable, un highlander qui mettait le pays à feu et à sang. Douglas lui trancha trois doigts afin qu'il ne puisse plus jamais se servir de son grand arc de guerre, mais un artisan byzantin lui a depuis fabriqué une espèce de main artificielle qui lui permet de tenir la flèche aussi

bien qu'avant sa mutilation. Tiphaine est capable de toucher la jointure de n'importe quelle pièce d'armure et fauche en plein vol et à quatre cents pas un aigle ou un faucon.

Le frère Tiphaine est loin d'être un frère modèle. S'il s'est donné à l'Ordre, c'est plus pour éviter la misère que par amour pour le Christ. Mais c'est un bon vivant, le meilleur camarade qui soit et il se fera trancher sur place pour défendre ses compagnons et le commandeur, qu'il place plus haut que tout. De multiples scandales dans les maisons de jeu et bordels de Saint Jean d'Acre manquèrent de lui faire perdre l'habit et le commandeur le prit avec lui lorsqu'il parti pour Paumiers, afin de lui donner le temps de se faire oublier et lui offrir une occasion de faire ses preuves. Frère Tiphaine résiste difficilement à l'appel d'une bouteille de vin ou d'une chope de bière ce qui a pour conséquence de le plonger dans des aventures toujours abracadabrantes. Le commandeur le punit régulièrement et avec sévérité mais frère Tiphaine recommence à la première occasion.

COMMENT LE JOUER ?

Parlez avec un fort accent anglais, soyez toujours très joyeux, tapez sur l'épaule de vos frères en riant fort, faites de mauvais jeux de mots.

FRÈRE SILVÈRE DE MONTLAUR, LE CHAPELAIN.

Mystique, Paranoïaque, Xénophobe.

Templier : 3.

Moine : 8 (Livre : 7 ; Arts Libéraux : 5 ; Arts Sacrés : 8)

Chevalier : 4 (Corps : 6 ; Armes : 4)

Siècle : 5.

Seconde grande figure de la commanderie, le frère Silvère est à bien des égards encore plus impressionnant que le commandeur. Très grand, (il mesure plus d'un

tiers de toise, ce qui à l'époque fait figure de géant) les cheveux rares et blancs, son regard est constamment masqué par un bandeau blanc, car il est presque aveugle. Nul ne sait vraiment d'où lui vient ce handicap, mais le frère Wolfram affirme que Silvère a contemplé la colère divine sans sciller - le célèbre pilier de feu - et qu'il fut frappé de cette manière pour punir son orgueil. Cette infirmité aurait du lui valoir d'être embarqué pour l'Outremer, mais le Chapitre Général insista pour qu'il soit envoyé à Paumiers, sans en donner les raisons. Pas d'âge précis, sans doute plus de 50 ans.

Frère Silvère est un fanatique dangereux qui voit les oeuvres du Malin partout (il n'a pas toujours tort d'ailleurs). Il ne pactisera jamais avec les envoyés du Démon, au rang desquels il compte les Sarrazins et les chrétiens non catholiques, quitte à faire massacrer toute la commanderie et à perdre la Terre Sainte. Avec une attitude pareille, il n'est guère étonnant que tous les frères l'évitent consciencieusement, à



l'exception du frère Renaud qui est fasciné et terrorisé par les prédictions apocalyptiques du chapelain et qui lui est dévoué corps et âme.

Pour frère Sylvère, le Malin est en chacun de nous, et seule une ascèse sévère permet de le combattre. C'est la raison pour laquelle il s'inflige régulièrement la Discipline (le fouet) pour mater sa chair impure. L'usage exagéré de tels châtiments n'est pas vu d'un très bon oeil au sein de l'Ordre et de l'Eglise et Olivier d'Arçon a bien souvent tenté de reprendre Sylvère à ce sujet. Le chapelain entre alors dans une colère noire, récite des chapitres complets de l'Apocalypse, prévoit la fin des temps pour bientôt et accuse le commandeur et tous les frères d'être pourris par le mal. Il en veut pour preuve le reproche qu'on lui fait de vouloir se purifier. Qui sinon un séide du Malin peut désapprouver sa quête de pureté ?

Reste que le frère chapelain compte de puissants appuis au sein de la maison Chêvetaine et qu'il est sans doute à Paumiers pour surveiller ce ramassis de frères cabochards et de têtes brûlées. Il n'est donc pas très bon de s'en faire un ennemi, car un rapport bien senti risque de partir à Jérusalem dès le lendemain...

COMMENT LE JOUER ?

Parlez d'une voix qui se veut résonnante et grave, ne souriez jamais, brandissez la Bible, lisez l'Apocalypse aussi souvent que possible, accusez les frères d'être possédés par le Démon, imposez un strict respect de la Règle, infligez des pénitences très dures aux frères pécheurs, intervenez la veille de chaque départ en mission et



exigez des frères qu'ils passent la nuit en prière (-1 en Corps), faites en sorte que l'arrivée de Sylvère soit toujours synonyme d'ennuis et de rapports de force.

FRÈRE TRISTAN, CHEVALIER DU TEMPLE.

Candide, Joyeux, Courageux.

Templier : 3.

Moine : 3.

Chevalier : 6 (Corps : 8 ; Armes : 7)

Siècle : 3.

Entre 18 et 20 ans, un peu fou, pas très expérimenté mais plein de bonne volonté. Un grand destin l'attend. Il semble en effet que Tristan soit porteur d'une grande force mystique et que sa présence à Paumiers face à elle seule obstacle aux plans du Démon. Pour l'instant, Tristan ignore encore qu'il deviendra sans doute, si Dieu le veut, un des acteurs essentiels de cette lutte acharnée contre le Diable. Mais lorsque Satan aura mis un visage sur cette gêne qu'il commence déjà à ressentir, les choses sérieuses commenceront pour le doux frère Tristan. Prions pour qu'il soit prêt à temps.

Frère Tristan est l'image de Perceval. Comme lui il est fasciné par les récits de chevalerie et les hauts faits d'armes des preux et c'est la raison pour laquelle il a rejoint les Templiers qui sont l'élite de la chevalerie. Les préoccupations religieuses et mystiques viennent bien loin derrière. Frère Tristan ne connaît pas grand-chose de la vie et des turpitudes des hommes. Son adolescence dans les forêts et les marais bretons, puis son court passage dans la commanderie de Nantes n'ont pas suffi à lui apprendre toute la perfidie et la douleur qui règnent sur cette vallée de larmes.

Le maître Eustache Chien a mis le commandeur au courant des pouvoirs cachés de Tristan, et c'est pourquoi il fait un peu figure de "chouchou" à Paumiers. Olivier d'Arçon sait qu'il dispose de peu de temps pour préparer le jeune homme à affronter son destin.

COMMENT LE JOUER ?

Soyez gai comme un pinson, toujours prêt à rendre service, soyez le plus naïf possible lorsque vous faites des propositions, envisagez toujours les solutions les plus directes aux problèmes qui se posent.

CHRESTIEN DE TROYES

On dit qu'à la cour de Bourgogne un troubadour à écrit un fabuleux roman...

Tristan dévore plusieurs manuscrits rapportés à la cour de Bourgogne qui content les exploits des chevaliers bretons de la Table Ronde. On dit que l'auteur se nomme Chrestien de Troyes et que sa consultation est recommandée par Rome.

Son oncle, le commandeur de la maison de Nantes, remarque ses lectures, et lorsqu'un jeune chevalier prétend qu'elles ne sont que des contes pour les damoiseaux et les pucelles, il s'emporte vivement : ces manuscrits sont bien plus que ça ! Ils sont la sagesse qui vient du fond des temps, ils sont tout ce qui reste d'un antique savoir conservé dans une bibliothèque construite aux temps bibliques, et que l'on dit cachée au centre de Jérusalem. Tout ce que Chrestien de Troyes décrit est arrivé, arrive ou arrivera.





es Grottes de Loth

Note : les deux scénarios qui suivent (les Grottes de Loth et Lilith) gagnent en saveur s'ils sont joués l'un après l'autre. Vous pouvez y intégrer Tristan en tant que PNJ, cela vous permettra de préparer quelques mises en scènes. Nous ne saurions que trop vous recommander, une fois encore, de faire jouer les scénarios à deux maîtres.

LA GROTTTE DE LOTH .

C'est dans une grotte du petit village de So'ar que Loth et ses filles s'abritèrent de la colère divine qui détruisit Sodome et Gomohre. La commanderie de Paumiers est construite sur cette grotte et ce n'est bien entendu pas dû au hasard. C'est en effet un lieu sacré mais aussi un lieu de pouvoir, car si les descendants des Moabites, les héritiers incestueux de Loth et de ses filles, venaient à y retourner, ils pourraient en tirer une grande puissance et seraient à même de reconstruire les villes maudites de Sodome et Gomorhe.

C'est ainsi que depuis la nuit des temps, des preux prennent le chemin de So'ar, devenu Locus Palmarum (Paumiers), pour y garder la grotte de Loth. C'est ainsi que depuis des siècles, certains clans luris : les descendants des Moabites, ainsi que certains sorciers très érudits, descendent jusqu'au sud du lac Asphaltitit (la Mer Morte) pour tenter de s'introduire dans la grotte et y dérober un peu de sa terrible puissance magique. Ce n'est que lors de certaines conjonctions astrales très précises (essentiellement lors de certains solstices et certaines équinoxes) que la grotte peut être ouverte. Le reste du temps ses vertus magiques ne sont que dormantes. Cette année, pour le solstice d'hiver, les astres seront au rendez-vous et les clans luris le savent bien. Voilà des mois qu'ils se sont mis en marche. D'autres clans ont également senti que le moment était venu. Il s'agit des clans blancs qui, depuis la dispersion des Moabites, ont la charge d'empêcher les premiers de retrouver leur puissance ancestrale. Les Luris ont toujours été partagés en deux

APERÇUS DES COUTUMES DES LURIS.

On prétend que les Luris sont dirigés par leurs femmes. Le chef du clan n'est qu'un chef de guerre, une sorte de général qui prend ses ordres d'une vieille, la Baba, qui exerce le véritable pouvoir sur le clan. Certains Francs méprisent les Luris pour cette raison et sont persuadés que puisqu'ils sont gouvernés par des femmes ils sont nécessairement faibles et sans courage, mais ceux qui ont combattu les pillards bédouins à leur côté peuvent affirmer que tout cela est pur mensonge. Les Luris peuvent être de terribles guerriers, mais plus encore ils sont de redoutables magiciens. Magiciens et non sorciers car, au vue du peu que l'on ait appris sur ces étranges infidèles, ils ne semblent pas toujours suivre la route de l'Enfer. Il est ainsi arrivé à plusieurs reprises dans le passé que l'Ordre se retrouve à leur côté.

Voir aussi le bandeau de la page 162 du livre des règles.

traditions, d'un côté les clans qui cherchent à renouer avec la puissance de Sodome, de l'autre ceux qui cherchent, comme Loth, à la détruire. C'est pour cette raison que depuis toujours les clans luris se font la guerre.

Jusqu'à présent les clans blancs, les descendants de Loth, se sont opposés avec succès à l'entrée des clans noirs, les descendants de Sodome, dans la grotte sacrée. Mais cette fois, les noirs vont bénéficier d'une aide précieuse...

SODOME.

Les habitants de Sodome n'étaient pas que des débauchés, ils étaient aussi de grands magiciens. La Bible nous apprend qu'ils pouvaient changer certaines pierres en or : lorsqu'ils en avaient besoin, ils demandaient à un de leurs esclaves d'aller chercher une pierre dans leur jardin et cette pierre se transformait en pépite. C'est aussi ce savoir impie que les hommes aux cœurs noirs cherchent du côté de Paumiers,

car la légende dit que les grottes de So'ar correspondent avec les souterrains de Sodome et ces fous pensent que l'antique savoir de Sodome se trouve encore quelque part dans la nécropole ensevelie. En vérité personne ne sait ce qu'on peut trouver derrière ces portes. L'épée magique de Loth ? Les démons de Sodome ? En tout cas, certains jours, les vieux gongs de cuivre que les premiers frères ont fait installer pour sceller les couloirs, vibrent et mugissent comme l'âme des damnés et si, on approche la main du battant on ressent une nette chaleur. Ces nuits là, la Règle de Paumiers ordonne que les frères fassent pénitence et disent leurs patenôtres jusqu'au lever du jour.

LE PREMIER CHAPITRE DE FRÈRE TRISTAN

Lors du premier chapitre auquel frère Tristan assiste, un frère templier parle d'une embuscade entre deux clans Luris sur la route des caravanes, il y a 10 jours de ça. Il affirme qu'elle mit en présence tous les guerriers



des deux clans et ajoute que les frères ont relevé au moins six corps sur le terrain. Détail macabre, ils étaient tous morts à la suite d'un même type de blessure, un coup de couteau dans l'oeil.

Les Luris sont entourés d'un voile de mystère. Certains disent qu'il s'agit d'une tribu perdue du peuple d'Israël qui cherche à revenir sur sa terre, d'autres affirment qu'ils sont les descendants d'Ahasvérus, le juif errant, et que, comme lui, le Seigneur les a condamné à arpenter la terre jusqu'au Jugement Dernier. D'autres enfin soutiennent qu'ils sont les descendants des prêtres d'Isis. Impossible bien sûr de connaître la vérité. Reste que les Luris sont de remarquables forgerons et armuriers et de non moins remarquables combattants. C'est sans doute pour cette raison qu'ils sont souvent employés comme escorte par les caravaniers. Mais curieusement ils refusent toujours de s'engager comme mercenaires dans les armées d'un prince ou d'un émir. Personne n'a jamais pu leur arracher une explication mais les princes sarrazins respectent cette volonté.

Les terres d'Outre Jourdain sont régulièrement parcourues par des clans Luris, mais depuis quelques temps tous les rapports concordent pour affirmer que des clans y arrivent en plus grand nombre. Il convient d'enquêter autant sur l'embuscade que sur la raison qui pousse les Luris à se regrouper. Les Templiers

sont les garants du libre passage des caravanes et si les marchands de Damas n'ont plus confiance en eux, ils se tourneront vers Salah ad-Din qui n'attend que ça.

LE CLAN LURI.

Une patrouille du Temple se rend donc dès le lendemain au campement luri le plus proche (une heure de marche au nord de Paumiers). Ils y sont reçus par le chef Haritiban, qui explique aux frères que son clan s'apprête à séjourner quelques temps à Paumiers. En quelque sorte et bien que cette formulation ne soit pas vraiment correcte, "ils en ont reçu l'ordre." Les frères peuvent remarquer que plusieurs hommes du camp sont borgnes.

Haritiban poursuivra en expliquant vaguement qu'ils doivent vider une "querelle" (encore une fois le mot ne convient pas) avec quelqu'un d'autre. Mais tout ça ne concerne pas les "non Luris".

Les Templiers ne pourront pas obtenir grand chose d'autre, et Haritiban les conduira gentiment hors du camp. L'hospitalité Luri est

légendaire mais les affaires du clan sont les affaires du clan. Bien entendu il refusera de s'expliquer sur les raisons du combat qui l'opposa à l'autre clan et si les Templiers insistent le climat se tendra dangereusement.

La légende des grottes de Loth.

Ce que dit la baba Idrissa.

La légende affirme que Dieu chargea trois anges de détruire les villes maudites et pour ce faire, Il leur confia des épées de flammes. Un des anges accompagna Loth, le seul Juste de Sodome, jusqu'à une grotte de la petite ville de So'ar pour qu'il s'y protège avec sa famille.

Loth eut deux filles qui furent à l'origine des deux principaux clans Luris : Moab et Ben-Ammi, les Moabites et les Ammonites. Les Moabites représentent la tradition noire de Sodome, ils veulent redresser la puissance de leur ville. Les Ammonites représentent la tradition blanche, ils combattent les Moabites pour ne pas s'opposer à la volonté divine.

Les clans luris Moab et Ben-Ammi se livrent depuis la nuit des temps une guerre sans merci. Condamnés à errer de par le monde jusqu'au jour du Jugement Dernier, ils reviennent régulièrement à Paumiers, l'ancienne So'ar. Les uns pour tenter de s'emparer des secrets de Sodome, les autres pour les en empêcher. Jusqu'à présent, les Moabites ne sont jamais parvenus à ouvrir la grotte et à s'emparer de l'épée..

DES MINIATURES DE COULEUR.

En sortant du campement luri, les frères peuvent appercevoir dans un enclos une jeune femme qui se livre à une étrange activité : c'est Baba Idrissa, la magicienne du clan et son chef véritable. Elle s'apprête à disposer devant elle plusieurs douzaines de miniatures peintes sur des fragments d'os. Aucun frère n'aura jamais rien vu de semblable et n'aura la moindre idée de leur fonction. L'oeil du frère le plus attentif (ou celui de Tristan s'il est joué) sera attiré par une plaquette en particulier. La miniature représente un homme, les mains derrière le dos, vêtu d'un pourpoints noir et rouge, il semble suspendu par les pieds à une corde que l'artiste n'a pas dessinée, une sorte de pendu. Comprenant l'intérêt du jeune chevalier pour ses osselets, la jeune femme les ramassera prestement en maugréant, et les enfermera dans un coffre ouvragé.

Un frère ayant un score en Démonologie de 7 ou plus saura qu'il s'agit de figurines permettant de lire l'avenir.

Pendant les jours qui vont suivre, les affrontements entre clans luris vont prendre de l'ampleur. On en compte de tous ordres, du simple règlement de compte entre deux individus jusqu'à la bataille rangée. Cette fois il faut se rendre à l'évidence, l'affaire devient sérieuse. Le commandeur



charge vos frères d'enquêter discrètement sur ces disputes et de voir de quoi il retourne. Il précise que "les querelles indigènes sont les querelles indigènes". En d'autres termes, la juridiction templière ne s'étend pas jusque là. Les

affaires criminelles entre non Francs sont réglées par la cour des Bourgeois ou directement par le cadî de Paumiers. Les templiers doivent donc agir avec discernement et discrétion, autant éviter un incident qui froisserait les susceptibilités.

APRÈS MIDI DU PREMIER JOUR.

LES CONFIDENCES DE KRISÉLIAS.

Les frères vont partir en quête d'informations. Où trouver des informations dans une petite ville comme Paumiers, si ce n'est aux souks de la ville et plus précisément dans la plus grande taverne des souks ?

Si Tristan, ou un personnage équivalent se trouve parmi les frères, il ne sera pas surpris d'y rencontrer son compagnon de voyage, le Grec Krisélias. Il n'est d'ailleurs pas le seul client. Un guerrier nomade est assis dans un coin, le dos au mur, son regard d'aigle détaille précisément tout ceux qui entrent.

Si un frère à un Score de 5 ou plus en Us & Coutumes de l'Orient, il pourra affirmer que l'homme n'est pas un bédouin et qu'il vient de très loin, sans doute du nord-est... Circassien, Afghan ? Vous découvrirez bientôt qu'il appartient à une secte très particulière, dont les membres se nomment eux-mêmes les Yézédîs.

Krisélias est assis à une table de la taverne. Il y a pris pension et invite les frères à se joindre à lui. Avec une mine de conspirateur, il leur propose de commencer une partie de dès, "juste pour la forme" (la Règle l'interdit). Pour tromper la galerie, il demande que chacun mise des bricoles - un quignon de pain, un lacet, un morceau d'étoffe - (encore une infraction à la Règle du Temple) et explique que ça leur permettra de parler à leur aise, les murs ont des oreilles ajoutera-t-il. Si les frères refusent obstinément de jouer et de miser, Krisélias prendra un air déçu et

dira que c'est bien dommage car il avait de nombreux renseignements très intéressants à leur communiquer, mais puisqu'on refuse sa compagnie... Au maître alors de rappeler qu'un bon Templier doit certes songer à sa fin mais aussi penser à son but ! Le nomade assis dans un coin de la taverne observe la scène sans rien dire.

LES RUMEURS.

Comme la conversation roule sur les nomades, Krisélias affirmera :

- Les Luris sont sans doute les derniers descendants des mages Égyptiens auquel Toth, le dieu à tête d'Ibis, aurait confié une très ancienne sagesse connue aussi sous le nom de Livre de Toth.

- Je ne connais qu'un seul Dieu, messire Krisélias, celui de la Sainte Trinité !

- Bien entendu, bien entendu jeune chevalier, je me faisais l'interprète des élucubrations hérétiques des anciens égyptiens, rien de plus...

Krisélias baissera les yeux et murmurera :

" Le lac Asphaltitit forme la frontière du territoire de Sodome, jadis prospère, mais qui n'est plus maintenant qu'un désert aride, Dieu ayant détruit ces villes par la foudre. On peut encore y voir les " ombres " de cinq villes "

Puis il reprendra d'une voix plus forte :

" On dit que tout au fond de la grotte de Loth on trouve la fontaine de jouvence, une source d'énergie pure. C'est parce que les Sodomites connaissaient ce secret que Notre Seigneur décida de les anéantir. Bien sûr il convient d'être très prudent, on ne peut pas s'y plonger sans

préparation, mais une fois maîtrisée elle permet d'obtenir une sorte de demi-dieu, un ange qui dépassera en force, en résistance et en beauté tout ce que votre Créateur peut concevoir. "

Tristan grince des dents et sa main blanchi sur la garde de son épée, comment peut-on supporter

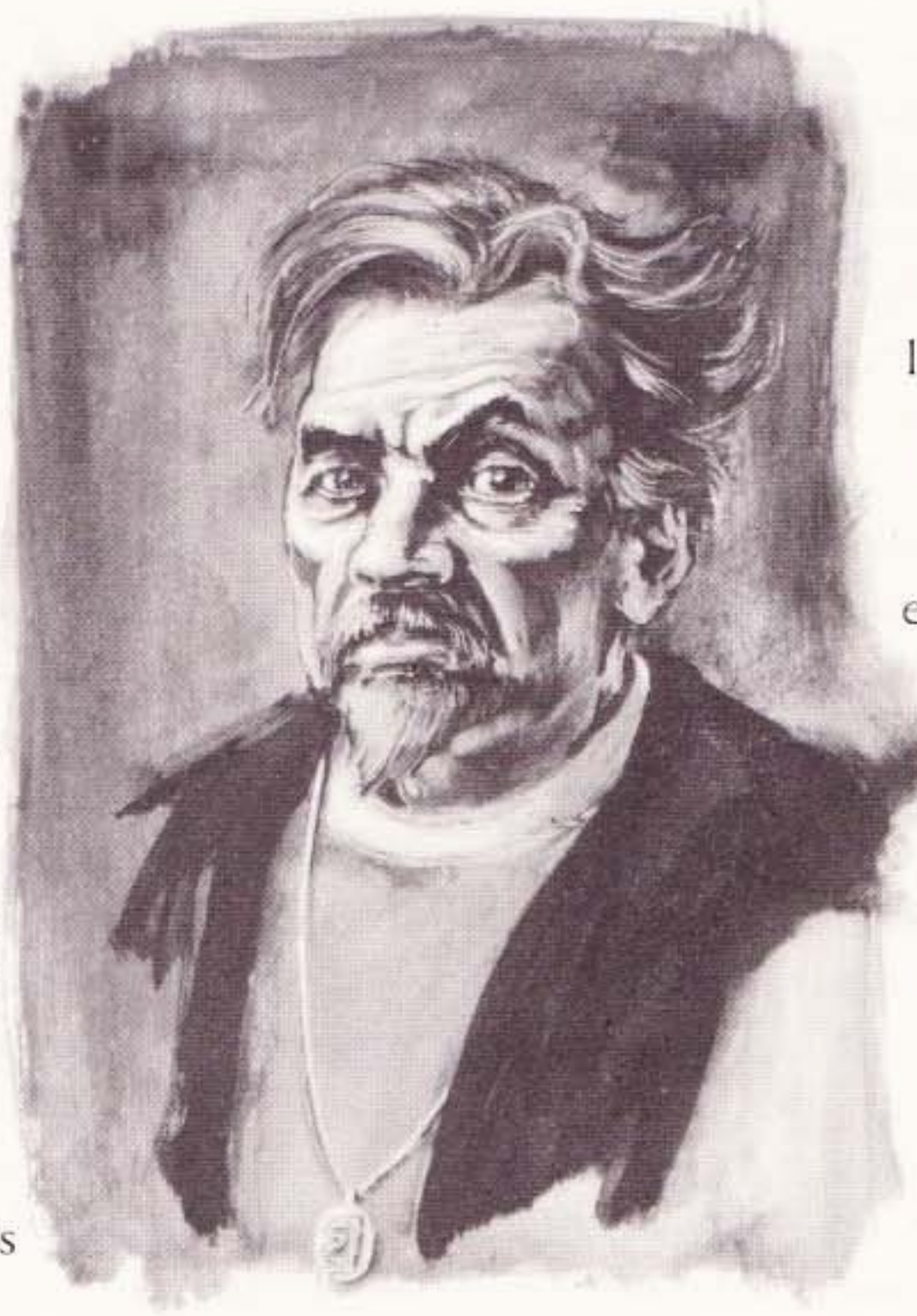
d'entendre de tels blasphèmes ?

Voyant que son petit discours risque de l'emporter un peu trop loin, le Grec revient à ce qui le préoccupe. Il affirme aux frères que, cette nuit, les

Luris vont encore partir en guerre. Il faut les empêcher de le faire car ils vont encore massacrer des fellahs (des paysans sarrazins) comme ils en ont l'habitude au cours de leurs sabbats. Lui n'est qu'un pauvre grec avec de grandes oreilles et il ne peut pas intervenir. Mais pour les Templiers, c'est un devoir. Il promet de les prévenir s'il en apprend davantage.

Les frères peuvent s'étonner des " confidences " de Krisélias. En effet, on n'a signalé que des affrontement entre les Luris eux-mêmes, mais il est vrai qu'on dit tellement de choses sur ces clans...

Profitant de la partie de dés, Krisélias tente de gagner une breloque appartenant à un frère. S'il y parvient, il aura un pouvoir sur le frère (Voir plus loin). Le maître peut organiser quelques tests pour la forme, mais il importe que Krisélias gagne au moins une mise et qu'il emporte un ou plusieurs colifichets misés par les frères. Désormais les frères savent pourquoi la Règle interdit les jeux !



UNE ÉTRANGE BÉNÉDICTION.

Avant de sortir, Krisélias empoche ses gains, puis il s'approche du ou des frères auxquels il a pris une babiole, lève deux doigts et dit "Benedic, fili mi" (Je te bénis, mon fils). Si Tristan est présent, il se découvre et s'agenouille devant le Grec. L'habitude... Les autres frères considèrent la scène avec étonnement, Krisélias n'est pas prêtre ! Alors pourquoi cette bénédiction ? Un frère qui bénéficie de scores en Sens et en Eglise d'au moins 7, aura la sensation que le Grec a légèrement modifié son signe de bénédiction, mais rien n'est sûr, et que cela pourrait-il signifier. ?

Bien entendu, ce signe modifié fait partie d'un rituel par lequel le Grec affermira son emprise sur l'âme du malheureux auquel il a pris un objet (voir plus loin).

En sortant de la taverne, les frères seront attirés par le bruit d'une foule en colère. A l'autre extrémité du souk, un groupe de bourgeois et de marchands entassent des fagots de bois contre un mur...

LE POGROM.

La rumeur va se répandre comme la foudre dans toute la ville : plusieurs chèvres ont été égorgées au centre d'un hideux pentacle, dans une grange à l'extérieur de la ville. Plusieurs bébés ont également disparu. Ce sont des signes qui ne trompent pas, il faut retrouver la sorcière qui a fait ça et bien entendu le bon peuple aura tôt fait de lui donner un nom. Les Templiers seront rapidement prévenus qu'on va brûler

Idrissa la luri. Plusieurs témoins affirment l'avoir vu rôder autour de la grange. Un interrogatoire rapide permettra de démontrer que les témoins n'ont rien vu du tout mais il est très difficile de faire entendre raison à une foule déchaînée. Les frères agiront sagement en demandant à un de leur écuyer d'aller mander le commandeur et quelques hommes d'armes.

Malefecios non patieris vivere.

Exode XXII

" Tu ne laissera pas vivre les sorcières ".

C'est en citant ce verset de l'Exode que les bourgeois de Paumiers s'apprentent à élever un bûcher et à y placer Idrissa.

Si le commandeur est présent, il prendra la parole :

- "Le terme Chasaph qui est dans la version originale du Saint Texte

peut être traduit par Malefecios (sorcière) ou par Venefieus (empoisonneuse) comme c'est d'ailleurs le cas dans la traduction des Septante. Dans ce cas, le psaume devient " Tu ne laisseras pas vivre les empoisonneuses". Si on se réfère à cette traduction, l'Enseignement nous fait obligation de tuer les empoisonneuses et jusqu'à présent aucune accusation d'empoisonnement n'a été portée sur la tête de la femme Idrissa, j'exige donc qu'elle soit relaxée."

Le silence tombe comme une chape de plomb sur la petite place ; jusqu'à présent personne n'imaginai que le commandeur eut de telles connaissances sur le Saint Texte. Le chapelain le

"Ayant chassé l'homme, il posta des anges à l'orient du jardin d'Éden avec la flamme de l'épée foudroyante pour garder le chemin de l'arbre de vie. "

Genèse.

Krisélias est persuadé que l'épée foudroyante est le signe que l'arbre de vie se trouve derrière ces portes. N'ayez aucune crainte, vous comprendrez bientôt.

Le sacrifice de " l'Agneau "

Un " ange noir " est en ville mais ce n'est pas celui que l'on croit. Il s'agit du Yézédi (le nomade assis dans la taverne) et non pas du Grec. Mais Idrissa, la Luri, ne le sait pas. Elle se contente d'affirmer aux Templiers qu'un " ange noir " est dans la région, elle l'a appris grâce à ses petites plaquettes d'os qui lui servent à interroger

foudroie du regard, grince des dents mais se tait. Idrissa est sauvée. La jeune femme est détachée et sans demander son reste, elle disparaît en direction des huttes de son campement. D'Arçon demande à la foule de se disperser. Un témoin attentif pourra remarquer que deux hommes l'observent attentivement : Krisélias, avec une lueur haineuse dans le regard et le Yézédi inconnu qui semble plutôt grimacer un sourire de connivence.

L est possible que tout ne se passe pas aussi bien (si le maître le désire). En effet, Krisélias, qui a monté toute l'opération pour discréditer le clan blanc, a soudoyé plusieurs écorcheurs maronites qui essayeront de chauffer la foule et d'aller contre la volonté des Templiers. Il sera peut être nécessaire de montrer un peu sa force (quelques coups de poings devraient suffire) pour calmer tout le monde. Les frères présents ne manqueront pas de remarquer six ou sept spadassins dispersés dans la foule : un borgne hideux, son oeil a été arraché, un géant aux longues moustaches tombantes, un homme de petite taille large d'épaules, un quatrième qui cache mal un grand coutelas dessous ses chausses, etc.... Tous ces hommes chauffent l'assistance en criant des insultes ("à mort la sorcière ! on s'en fout de tes traductions à la c...") et en jetant des pierres. Tout semble indiquer qu'ils sont de connivence.

Le commandeur, s'il est présent, ou bien si on lui raconte l'incident, paraîtra excessivement troublé. Il réunit aussitôt après les frères en chapitre extraordinaire et leur lit plusieurs passages de l'Apocalypse selon Saint Jean, notamment les chapitres V et VI (à la grande joie du frère chapelain Sylvere). A la fin de la lecture, et pour ceux qui n'auraient pas encore compris, il ajoute qu'il a quelques connaissances dans la langue des Luris et que la traduction du nom du clan d'Idrissa est " le clan de l'agneau ". Il est maintenant tout a fait clair

que quelqu'un veut rompre le cinquième sceau en sacrifiant l'agneau... une chape de plomb s'abat sur la salle du chapitre.



L'ÉVANGILE SELON SAINT JEAN : LE SEPTIÈME SCEAU.

Les quatre cavaliers de l'Apocalypse correspondent à l'ouverture des quatre premiers sceaux.

Le premier sur un cheval blanc est un archer, c'est l'orgueil et l'impérialisme.

Le second sur un cheval rouge est armé d'un sabre, c'est la guerre.

Le troisième sur un cheval noir brandit une balance, c'est la famine.

Le quatrième sur un cheval vert représente la maladie, la peste ou la lèpre.

Le commandeur explique que l'archer sur le cheval blanc c'est le turc nomade, dont l'arc est l'arme de prédilection. Le second sur le cheval rouge, armé d'un sabre, c'est bien entendu Salah ad-Din dont le destrier porte souvent une housse rouge. Le troisième sur un cheval noir c'est la famine, et les récoltes ont été exceptionnellement mauvaises depuis deux ans. Le dernier sur son cheval vert, c'est la lèpre qui s'est abattue sur notre malheureux roi Baudouin.



LA NAISSANCE DE SETH ET SA DESCENDANCE, LES CLANS DES LURI BLANCS.

Craignant qu'un autre fils à naître ne vienne à partager le sort d'Abel, Adam s'abstint de relations sexuelles avec Eve pendant au moins 130 ans, mais les succubes lui enfantèrent des démons durant son sommeil tandis que des incubes faisaient de même avec Eve. Ainsi naquirent les démons succubes et les démons incubes ainsi que les Meri'im. Dieu ayant choisi de peupler la terre d'hommes et non de démons, Il implanta dans le cœur d'Adam le désir d'Eve, ainsi naquit Seth (ce qui veut dire Consolation).

Chez les juifs, les fils de Seth apparaissent dans les Nombres - XXIV.17 comme un peuple vivant près de Moab. Seth enseigne l'astronomie, il devient le héros des gnostiques " Séthiens " ainsi que des manichéens au IIIe siècle. Pour eux, Caïn et Abel sont les fils de Satan et d'Eve, seul Seth est le véritable descendant rempli de lumière. Les luris blancs se disent descendants de Seth. Ce sont effectivement des manichéens et sont donc considérés comme hérétiques par l'église. Ils ont la charge des grottes de Loth et doivent périodiquement les défendre contre les attaques des clans noirs, les descendants des rescapés de Sodome.



Les quatre cavaliers sont venus, les quatre sceaux sont ouverts... encore trois et la Terre Sainte sera perdue. L'ouverture du cinquième sceau doit se faire ici, à Paumiers, et il faut tout faire pour l'empêcher. Le cinquième sceau c'est la voix des martyrs qui sont morts pour la parole de Dieu et

réclament vengeance. Puis viendra le sixième sceau qui se manifeste par un grand tremblement de terre, le soleil devient noir comme un sac de poil, la lune comme du sang, et les étoiles tombent sur la terre !

Au cours de l'aventure, l'ouverture du cinquième sceau correspond au sacrifice du clan de l'agneau par les hommes de Krisélias. Le sixième sceau s'ouvrira lorsque Krisélias entrera dans les grottes, s'il y entre. Alors la terre tremblera, la lune deviendra rouge et une pluie d'étoiles filantes tombera sur la terre...



Mais il n'est pas encore l'heure que s'ouvre le septième sceau — certains affirment qu'il s'est ouvert au soir de la bataille d'Hattin lorsque le dernier penon chrétien a mordu la poussière —. Or donc si les frères ne parviennent pas à arrêter Krisélias, Idrissa se dressera en dernier recours sur son chemin comme on le verra plus loin.

PREMIÈRE NUIT.

LE CHAMP DE GUERRE.

Les Templiers auront peut être l'idée de suivre une expédition du clan contre leurs ennemis, afin de vérifier les confidences du Grec. La douzaine de guerriers luris quittent bien le campement juste après Laudes, en direction du désert. Mais il n'est pas facile de les suivre car, entre autres qualités, les Luris sont de fins éclaireurs. Au bout de quelques temps, ils disparaîtront tout simplement au détour d'une gorge, sans laisser de traces. Les frères perdront alors beaucoup de temps à les retrouver (tests de Chasse à 9). Ils trouveront finalement une piste qui les mènera à un endroit que

les nomades nomment un "champ de guerre", une sorte d'enclos où sont réglés les différents entre les clans. Ils arriveront juste à temps pour assister à la fin du féroce combat qui s'y déroule. Les hommes d'Idrissa ont eut le dessous et c'est l'hallali. Seuls quelques survivants tentent encore de résister car en face on ne fait pas de prisonniers.

Le chef de guerre Haritiban sera un des dernier à tomber, submergé par les guerriers de l'autre clan qui semblent déchaînés. Les Templiers comprendront clairement qu'il s'agit également de Luris, mais d'un clan que jusqu'à présent ils n'ont jamais vu dans la région. Ils sont commandés par un homme qui reste en retrait. A la lumière de la lune et des étoiles, il est très difficile de distinguer ses traits, mais si un frère réussit un test de Sens à 9 il se risquera à dire que l'homme ressemble à Krisélias. Bien entendu il n'est certain de rien.

Avant que les frères aient pu prendre une décision sur une éventuelle intervention (à moins qu'ils ne foncent avant même d'observer la scène) les derniers survivants seront égorgés et les vainqueurs disparaîtront dans la nuit. Tous les blessés ont été achevés et les Templiers contempleront une véritable boucherie.

Mais la nuit n'est pas terminée, car en revenant par les ruelles, les frères surprennent le cliquetis de plusieurs épées qu'on croise avec fureur...

L'EMBUSCADE.

En revenant du champ de guerre, les frères vont être les témoins d'une drôle d'embuscade. Un homme, ou pour mieux dire un nomade (si les frères sont observateurs - Sens à 7 - ils s'apercevront qu'il s'agit de l'homme qui écoutait leur conversation avec Krisélias un peu plus tôt à la taverne), se défend comme il peut, le dos au mur, face cinq spadassins décidés à l'envoyer dans l'autre monde, il s'agit des hommes qui excitaient la foule durant l'après midi.

Deux cadavres à ses pieds prouvent les qualités de combattant du nomade, mais a-t-il une chance seul contre cinq criminels ?

Aux frères de décider s'ils doivent intervenir ou non. Les règles de la chevalerie en font un devoir et bien entendu toute tentative de médiation pour arrêter le combat sera vouée à l'échec. Bien plus, lorsque les assassins s'apercevront de la présence des frères, deux ou trois hommes se détacheront du groupe dans un hurlement de rage, l'épée tirée. A la lumière de la lune, les Templiers s'apercevront qu'ils ont des Francs en face d'eux, et que de toute évidence il s'agit d'hommes d'armes entraînés et prêts à tout.

Le Yézédi quant à lui, profitant de ce renfort inattendu, se débarrassera rapidement de son adversaire et s'installera tranquillement pour assister en connaisseur au déroulement des autres duels.

Au cours de l'embuscade tendue au Yézédi, un des coupe-jarrets tentera de profiter des pratiques chevaleresques du Temple. Lorsqu'il comprendra à qui il a affaire, il se plaindra de ne posséder qu'un coutelas contre une bonne épée franque. Si le frère tient à respecter les règles de la chevalerie, il se fera un devoir de lui fournir une arme équivalente afin d'équilibrer le combat (sinon il pêche contre la Prouesse). De même si le malandrin vient à glisser, il demandera à ce qu'on cesse le combat le temps qu'il se remette sur pieds. Mais de son côté il n'aura pas le même genre de délicates attentions et tous les coups seront bons pour venir à bout du frère. Si un frère accorde ce genre de grâce à son adversaire, le Yézédi ne l'entendra pas de cette oreille, et rapide comme un loup il tranchera la gorge du coupe-jarret sans plus de cérémonie. De même, si un frère est en difficulté et se voit refuser, par exemple, de se relever pour combattre, le Yézédi passera prestement sous la garde du maronite pour le saigner comme on saigne un goret.

LE YÉZÉDI

C'est le troisième larron de ce jeu passablement brouillé, il s'agit d'un guerrier solitaire venu du nord de la Seigneurie. Son maintien, ses manières, ses vêtements l'identifie sans difficulté comme un nomade du désert, mais étrangement les bédouins ne l'accueillent pas sous leurs tentes. Un observateur attentif pourra même s'apercevoir que les Sarrazins l'évitent avec dégoût quand ce n'est pas avec terreur.

Si un Templier parle de lui au Damascène de la taverne et si ce dernier est en bon terme avec le frère, ou s'il veut lui rendre service, il lui apprendra ce que tous les Sarrazins de Paumiers savent déjà : l'homme est un Yézédi, un " adorateur de

" Il est beaucoup plus sûr de tuer un homme salement que de lui accorder sa grâce, on mord parfois la main qui caresse, jamais celle qui tue " dira-t-il. Bien entendu les Templiers ne pourront qu'être horrifiés par cette morale qui est l'exacte opposée de la leur.

Lorsqu'il aura acquis la certitude que ses ennemis ont perdu la partie, le Yézédi disparaîtra dans l'ombre sans un mot d'explication. Les frères pourront apprendre par la suite qu'ils viennent de mettre fin aux agissements d'une bande d'écorcheurs de la plus vile espèce, recherchés par tous les prévôts d'Antioche jusqu'à Jaffa pour les méfaits sans nombre qu'ils avaient commis. Personne ne savait qu'ils étaient arrivés jusqu'à S'oar et nul ne pleurera leur mort.

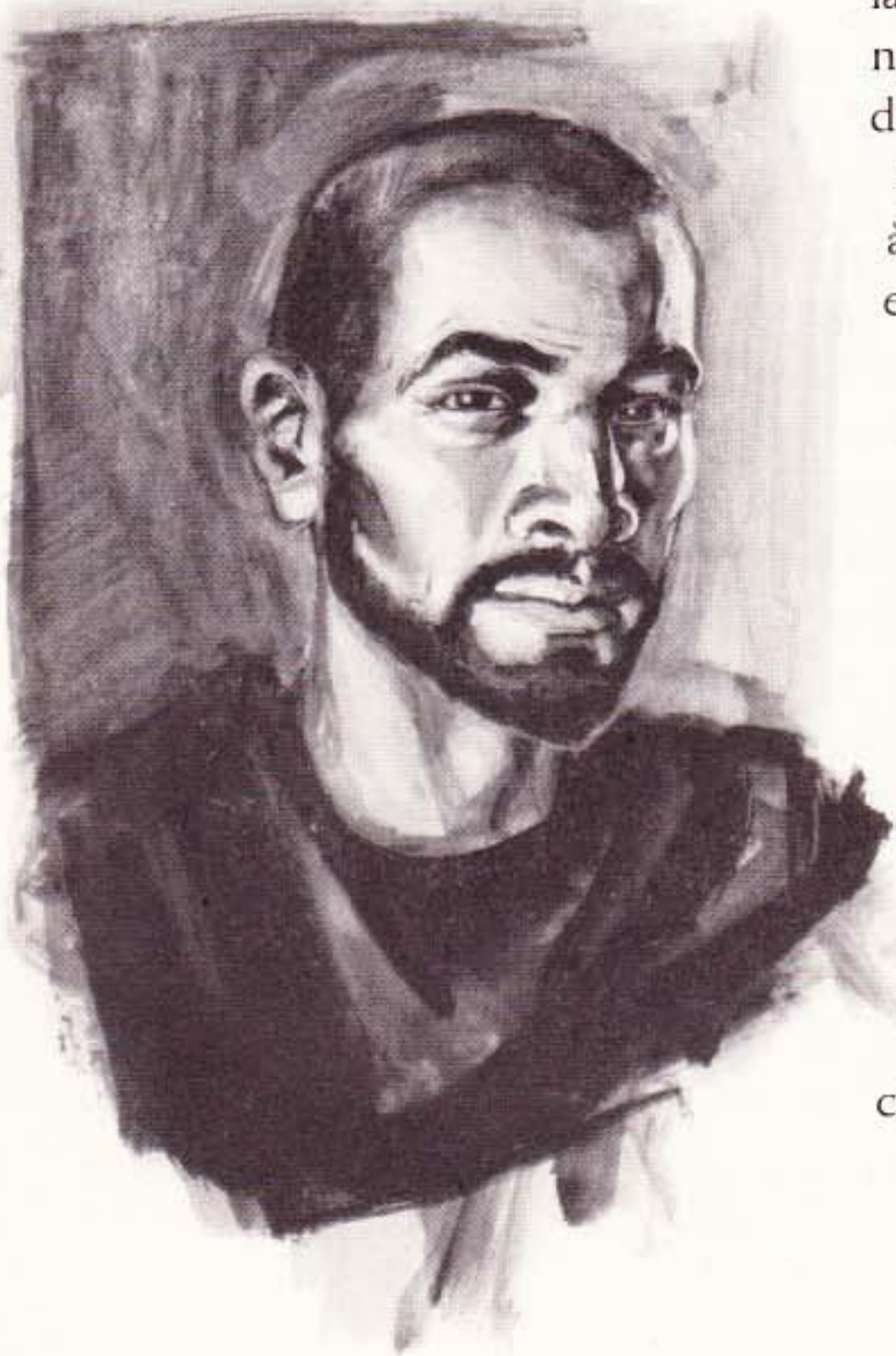
LE DEUXIÈME JOUR.

ARRÊTER LE GREC.

Même si les frères ont de sérieux doutes sur le rôle de Krisélias dans cette affaire, ils ne pourront rien faire contre lui car le commandeur les préviendra que le Grec est un sujet du Basileus. Le capturer sans raison risque d'entraîner de sérieuses complications avec les autorités de Constantinople et le mégaduc Andrea qui séjourne en ce moment même à Jérusalem. Quoiqu'il en soit, toutes les patrouilles envoyées durant le cours de la seconde journée reviendront bredouilles. Le Grec et les Luris noirs se sont évaporés. On a trouvé leur campement totalement désert et Krisélias n'est plus à la taverne. De leur côté, les femmes et les enfants rescapés du clan des Luris blancs ont demandé asile à la commanderie. Ils sont en piteux état, assommés par le chagrin et la peur.

ALERTE !

Vers le milieu de l'après midi, on signalera qu'un clan de Bédouins, sans doute averti et soudoyé par Krisélias, s'apprête à lancer une razzia contre l'oasis. Les frères seront avertis par des turcoples partis en patrouille qui reviendront ventre à terre pour donner l'alerte. Plusieurs cavaliers, sans doute une dizaine, en armes et portant les bannières vertes et noires d'une tribu bédouine du Sinaï se dirigent au galop vers le petit village de Safi, à l'ouest de Paumiers (cinq heures de marche). C'est assurément une chevauchée de guerre.



Le commandeur enverra un quinzaine de cavaliers à la rencontre des bédouins. Krisélias, qui a effectivement enrôlé les bédouins pour faire diversion, espérait que cela serait suffisant pour occuper tout le couvent de Paumiers. Lorsque les bédouins apercevront les Templiers, ils prendront la fuite sans demander leur reste. Mais le mal est fait car les frères envoyés vers Safi ne pourront participer à l'assaut des ruines Fatimides. Ils ne rentreront au mieux que le lendemain matin, c'est à dire lorsque tout sera terminé.

LA MÉDAILLE MYSTÉRIEUSE.

Idrissa se présentera en fin d'après-midi devant les frères et leur montrera un bien étrange objet. Les guerriers survivants de son clan s'en sont emparés avant de mourir et au matin, en pleurant ses morts, son regard est tombé sur lui. Il semble que tous les guerriers noirs en portaient une.

C'est une petite médaille d'origine inconnue. Elle porte deux signes gravés en son centre. Si Tristan la regarde, il se souviendra que le Grec en portait une fort semblable. Pour Idrissa, c'est sûrement un signe de reconnaissance, voire une carte qui permet aux suppôts du Grec de le retrouver à un endroit précis. Si l'objet est montrée au frère apothicaire, ce dernier pourra dire sans se tromper que les deux signes désignent, l'un le sel et l'autre la constellation du scorpion, pour le reste il est comme tout le monde, incapable d'en dire davantage.

Aux frères de réfléchir. La médaille est en effet une sorte de sauf-conduit que Krisélias a distribué à ses alliés pour leur indiquer où se retrouver. Si on connaît le code, la traduction en est fort simple : " Tel el Zareh ", les ruines du scorpion, dans les marais salants à l'est de Paumiers. Autrement dit, rendez-vous à l'ancien fortin fatimide.



Satan " et il est donc traité comme un paria par tout le monde.

Le Yézédi se tient très en retrait de la plupart des événements. On peut croire qu'il fait également partie de la chasse au trésor, qu'il est là pour entrer dans les grottes, mais si on lui pose la question il ne daignera même pas répondre. Shamael Saoud, c'est son nom, est un redoutable combattant et d'autant plus dangereux qu'il ne s'embarrasse d'aucun code d'honneur.

Il n'hésitera pas par exemple à demander grâce ou son équivalent musulman " l'aman ", ce qui pour tout combattant honorable est le signe que le combat doit cesser et qu'il est le vainqueur. Mais lorsque son adversaire baissera sa garde, il frappera comme le serpent. Si on lui en fait la remarque il se contentera de ricaner " Tous les moyens sont bons pour tuer un homme, quel honneur y-a-t-il à tuer ? ". Il possède un " shabriyed ", un poignard à lame courbe comme on en trouve chez tous les guerriers du désert mais il également très habile avec un sabre ou une épée franque.

Shamael, comme par enchantement, sera présent dans l'ombre, à tous les moments importants du scénario. Si les Luris essayent de l'arrêter, ils en seront quitte pour la perte d'un ou plusieurs de leurs guerriers

LES YÉZÉDIS :
ADORATEURS DU DIABLE.

*Dans les montagnes au nord
Ouest de la Mésopotamie, il existe
une secte très peu connue : les
Yézédis. Ils sont
vraisemblablement d'origine
gnostiques, c'est à dire qu'ils
pratiquent une religion dualiste,
(du bien et du mal) mais à
l'inverse des cathares qui
privilégiaient le principe du bien,
les Yézédis privilégient le principe
du mal.*

*Les Yézédis croient que certains
lieux sont des noeuds où se
concentrent les influences
sataniques, ce sont des lieux
marqués. Les sept tours entrent
dans cette catégorie, mais il existe
bien d'autres lieux semblables.*

*Les sept tours, si on les projetait
sur une planisphère, dessineraient
la constellation de la Grande
Ourse. Elles sont situées au Niger,
au Soudan, dans l'Oural, au
Turkestan, sur une île au nord de
la Sibérie, en Irak et en Palestine.*

*La tour d'Irak, celle qui se trouve
sur le territoire de la secte, aurait
été construite non loin des rives de
Ninive. Celle de Palestin se
trouverait au centre exact de
Jérusalem. Les Yézidis craignaient
de s'approcher de ces tours car ils
pensaient qu'il était très difficile
de maîtriser les forces qu'elles
mettaient en jeu, mais
régulièrement certains de leurs
magiciens errants s'y rendaient et
y séjournaient plusieurs jours. Les
tours étaient également appelées
les sept portes. Elles*

LA DEUXIÈME NUIT.

C'est à la nuit de Tous les Saints (notre Toussaint), une nuit de pleine lune, que Krisélias passe à l'offensive en entrant dans les grottes de Loth par les ruines Fatimides. Cette violation de l'ordre divin aura plusieurs conséquences :

Les étoiles se voileront et l'air sera envahi d'une épouvantable pestilence. Arrivée à cette séquence, les frères doivent comprendre qu'il ne leur reste que très peu de temps. Avant la fin de la nuit, le maudit grec sera parvenu à ses fins et alors...

Une secousse tellurique ébranlera toute la région, mais le fait n'est pas nouveau, récemment un violent tremblement de terre a abattu les murailles d'Antioche. Au même moment, les frères responsables des Portes de Loth viendront prévenir le commandeur d'un échauffement du métal et d'une épouvantable odeur remontant des profondeurs. Il y a de grandes chances pour que les Templiers comprennent alors ce qui se passe. Reste une seule chose à faire : trouver le Grec avant qu'il ne soit trop tard.

L'OUVERTURE DES PORTES.

Les Luris noirs et Krisélias ont discrètement déplacé leur campement pour investir les ruines Fatimides non loin de Paumiers qui sont une autre entrée des grottes. Idrissa ne connaît pas l'existence de cette entrée mais les manifestations relatives à l'ouverture du sixième sceau devraient convaincre les frères que le Grec est parvenu à ses fins. Il a mis les pieds dans les grottes de Loth et il restera très peu de temps. Il faut donc agir vite.

Idrissa demandera alors à entrer par les portes qui sont sous la commanderie. Elle détient un certain pouvoir et elle espère pouvoir l'utiliser avant que Krisélias ne trouve ce qu'il cherche. Cette proposition est absolument contraire à la Règle et les frères devront faire ce qui leur semble juste. Le frère chapelain sera contre, le commandeur, se souvenant de Tyron, ne donnera pas son avis. Les frères doivent prendre leur décision selon leur conscience. Le chapitre est souverain et si la majorité se prononce pour l'ouverture des portes, Idrissa pourra entrer dans le dédale, sinon.... Aux frères d'être convaincants !

DÉCOUVERTE DU CAMPEMENT LURI.

Vers le milieu de la nuit, les éclaireurs, (si les frères en ont envoyés) reviendront avec une information : on a vu des Luris garder les ruines du vieux temple fatimide. Cette information arrivera plus ou moins tôt dans la nuit selon l'attitude des frères : ont-ils pensé à envoyer des patrouilles ? Combien ? Etc.

Si les frères n'ont pas pensé à envoyer des patrouilles, c'est le Yézédi qui leur rendra ce service en leur envoyant un message, mais il ne le fera que très tardivement en prenant l'apparence d'un frère sergent du Temple. Puis il repartira vers Paumiers. Si les frères posent la question, personne dans la commanderie ne connaît ce frère. Les anges déchus ont leurs petits secrets.

LE YÉZÉDI " DÉMON " ?

Avant d'arriver sur les ruines fatimides, si les frères avancent prudemment, l'un d'eux sera attiré par un bruit... Tout au fond du ravin, un crissement se fait entendre, une sorte de ricanement métallique. Le frère qui s'avance dans l'ombre se retrouve en présence d'une créature démoniaque, noire et rouge, écailleuse et cornue, immense. Elle regarde le Templier avec des yeux de braise aux pupilles fendues, un sourire découvre ses crocs jaunes, elle dit :

" Fils d'Adam, fils du Crucifié, mon Maître m'envoie pour t'aider ! "

C'est sans doute la première fois que le Frère est mis en présence d'un suppôt des Enfers, on imagine sa terreur. Le temps d'un Ave et d'un Pater murmurés la gorge sèche et la lune éclairera la scène révélant les traits du guerrier Yézédi. Bien entendu le frère pourra mettre sa vision sur le compte de l'angoisse et de l'étrange ambiance qui règne dans les ruines, mais peut-il y croire vraiment ?

Les templiers s'interrogeront sans doute sur le Yézédi. Qui est-il ? Un simple nomade ou quelque chose de beaucoup, beaucoup plus dangereux... Cette question restera en suspens, et si on l'interroge, le Yézédi n'aura qu'un reniflement de mépris. Sa secte est accusée de tous les maux par les Sarrazins mais où s'arrête la vérité et où commence la légende ? Si par contre les Templiers demandent au Yézédi pourquoi il offre son aide il ne se fera pas prier : les clan noirs et le sorcier Grec veulent briser des sceaux qui ne devront l'être qu'à la veille du Jugement Dernier. Tout Le

communiquent avec le monde infernal, ou tout au moins avec un autre plan de notre réalité

Les musulmans appellent les Yézédís " Les adorateurs du diable ". Ils se réclament du calife Omeyyade Yazid qui fit massacrer les descendants d'Ali à la bataille de Kerbala. Si les Sunnites les supportent avec difficulté, ils sont les ennemis jurés des Chiites pour qui ils sont pires que les Francs, en cela ils sont les ennemis des Assassins bien que pratiquant souvent le même type de terrorisme. On dit que ce sont des sorciers et des nécromants puissants. On rencontre rarement un membre de la secte. La plupart du temps, ils se cachent et ne voyagent que sous une fausse identité. Les Yézédís ont la réputation d'être de grands sorciers. Il est possible que Salah ad-Din se soit attaché plusieurs d'entre eux, mais de peur de choquer les nombreux émirs chiites qui sont sous sa bannière, il prend grand soin de ne pas les exhiber.

monde est d'accord sur ce point, le ciel comme l'enfer pourrait-on dire, bien que cette formulation ne soit que trop limitée. Il faut donc les empêcher de réussir et son Maître n'est par certain que les Templiers puissent y parvenir seuls. Il a donc été envoyé en renfort.

Les frères ne pourront sans doute pas s'empêcher de demander au Yézédi qu'il leur en dise un peu plus sur l'identité de son maître, mais ce dernier se contentera de sourire :

- "Comment mes damoiseaux ? Vous n'avez pas encore compris ? Par la Croix Noire, mon conseil ne sent pourtant pas le poil de loup !"

Un débat va inmanquablement avoir lieu, et si ce n'est pas le cas il est bon que le maître l'amorce. En effet, jusqu'où les frères du Temple peuvent-ils composer avec l'Ennemi ? Car une chose est certaine, la créature qui propose son aide n'est pas une créature d'essence divine ! Ne mettent-ils pas gravement leur âme en danger en acceptant l'aide de la créature démoniaque. Si le Yézédi surprend ce genre de débat, cela l'amusera beaucoup.

L est tout à fait légitime que des jeunes Templiers refusent l'aide du Malin. Dans ce cas, le Yézédi n'insistera pas et disparaîtra dans le désert. Au prochain chapitre lorsqu'ils raconteront leur aventure à leurs autres frères et au commandeur, ce dernier leur apprendra quelque chose de très important (après avoir fait sortir le chapelain) : l'Ordre a été créé pour combattre l'Ennemi et donc pour être constamment à son contact. A l'inverse des moines enfermés dans leurs couvents, les Templiers doivent se battre tous les jours dans un monde souillé par la présence de Satan et tous les moyens sont bons pour le combattre, y compris l'aide passagère de certains de ses démons, ou des infidèles ou de n'importe quoi. Si les jeunes frères ne voulaient pas se salir les mains, ils n'avaient qu'à entrer chez les capucins, et le commandeur ajoutera : "si pour la plus grande gloire de l'Ordre il convient de perdre son âme, tous les frères

doivent faire ce sacrifice". Et pour que cette leçon soit bien comprise, tous les frères ayant refusé de faire alliance avec le démon seront punis.

L'ATTAQUE DES RUINES.

A partir de là, tout n'est plus qu'une question de temps. Idrissa a été formelle : la prophétie affirme que si Krisélias arrive à la salle où se cachèrent Loth et ses filles avant le lever du soleil, un grand silence se fera et l'Agneau ouvrira le septième sceau.

Le Yézédi a étudié le dispositif de défense mis en place par les Luris noirs et si les frères n'attaquent pas en chargeant comme des fous furieux sans lui demander son avis, il leur fera gagner un temps précieux en leur indiquant un passage déjà "nettoyé" pour arriver jusqu'à l'entrée des grottes. Les corps à peine dissimulés de plusieurs Luris confirmeront la réputation du Yézédi. Si Idrissa fait partie de l'expédition, le Yézédi s'éclipsera avec elle pour la guider vers l'autre entrée, sinon il accompagnera les frères et gardera l'entrée : il ne peut pas pénétrer dans les grottes car seules les âmes pures peuvent s'y risquer sans danger. La légende veut qu'une âme impure ne peut y pénétrer que pour ouvrir le septième sceau. Si telle n'est pas son intention, elle ne ressortira jamais des grottes. Dans les deux cas le Yézédi préfère s'abstenir.

Si les frères ne demandent l'avis du Yézédi, ils devront se découper un passage à travers les rangs des Luris qui se feront hacher sur place plutôt que de céder un pouce de terrain. Vu la configuration des ruines toute charge est impossible et il est même assez difficile de se déplacer à cheval (Equitation à 8). Parvenus près de l'entrée encombrées de gravas il faut que les frères se battent à pieds contre les Luris déchaînés. Bien entendu on ne trouvera pas la moindre trace de Krisélias qui s'est déjà introduit dans le sanctuaire

de Loth. Le combat sera aussi l'occasion de voir combattre le Yézédi sous sa forme démoniaque et c'est une machine de guerre plus que redoutable.

Les Luris ont pour mission de défendre l'entrée des grottes et ils se battront jusqu'aux derniers. Ils sont une vingtaine.

ENTRER DANS LES SOUTERRAINS.

An ou plusieurs frères peuvent entrer dans les souterrains mais le Yézédi leur rappellera la prophétie : seules les cœurs purs pourront ressortir ! Pour déterminer " l'état de sainteté " des postulants, le maître demandera un test sur l'Attribut de l'Ame (réussi à 6 ou plus).

Si un frère n'ayant pas le cœur pur arrive dans la salle du pilier du feu il sera irrésistiblement attiré par le pilier et se fondra dans la fournaise. Idrissa commentera sobrement : " C'est la première fois depuis longtemps que le sanctuaire dispose de plusieurs gardiens ".

Note : les portes donnant sur les grottes sont toutes fermées par de grandes barres en laiton et en cuivre en forme de X et tout le monde sait que le X en grec est la première lettre de "Christ". Ce signe était très utilisé par les premiers chrétiens. Les portes étaient dissimulés dans les ruines du Temple par d'énormes blocs de pierre qui ont été déplacés par les Luris.

LE DUEL DE LA DERNIÈRE CHANCE.

Le ou les frères lancés à la poursuite de Krisélias ne tarderont pas à le rattraper. Si le frère auquel Krisélias a emporté une mise lors de leur première rencontre à la taverne fait partie du groupe des Templiers, le Grec utilisera son pouvoir hypnotique pour en venir à bout : il le forcera à se suicider. Sinon, il combattrà à l'aide de son bâton magique.

S'il est attaqué par plusieurs frères en même temps, il commencera par lancer son invocation contre le frère qu'il contrôle, puis attendra les autres de pied ferme. Le frère touché par l'invocation du grec aura toutes les peines du monde à ne pas se trancher les veines avec son couteau d'arme. Pour Krisélias c'est faire d'une pierre deux coups : il se débarrasse d'un adversaire et il damne un chevalier — qui plus est un Templier — en lui faisant commettre un péché mortel. Le frère visé par le sortilège du Grec peut se défendre avec son principe d'Amour (combattre le Malin) opposé au score de Corruption du grec qui est de 8.

Comme l'a pressenti Tristan durant son voyage vers Paumiers, le bâton du grec est ensorcelé. C'est une arme terrible et qui a la faculté de briser le meilleur acier comme du verre. Le bâton de Krisélias correspond à une " épée de justice " (bonus à l'initiative de + 1, dommages + 1 mais pas de malus à la parade). Pour toute parade réussie, l'épée du frère engagé dans le combat se brise en deux.

Si Krisélias sort vainqueur du combat, il ne perdra pas de temps à achever sa besogne et se contentera d'une mise hors de combat rapide pour se précipiter plus avant dans les grottes jusqu'à la salle du pilier. Les frères survivants, sonnés, pourront le suivre.



Si Krisélias est tué lors du combat, les frères seront néanmoins attirés jusqu'à la salle du pilier. Ils y retrouveront Idrissa qui, guidée par la Providence, est arrivée par un autre chemin. Elle se préparait à être le dernier rempart.

Si un frère est entré alors qu'il n'avait pas le coeur pur il sera irrésistiblement entraîné vers le pilier de feu (voir plus haut).

KRISÉLIAS DANS LA SALLE DU PILIER DE FEU.

Les frères qui arriveront sans doute en piteux état à la suite du Grec seront témoins d'une très étrange scène dont ils se souviendront jusqu'à la fin de leurs jours.

Les frères verront Idrissa, tournant le dos à une colonne de feu, les bras levés. La sueur zèbre son visage et ils peuvent percevoir les pulsations d'énergie qui s'engouffrent dans son corps. Légèrement en dessous d'elle, la tête inclinée de côté comme si son cou était brisé, revêtu de son manteau noir, git le magicien grec. Il flotte dans l'air, pendu comme l'étrange figure qu'ils ont vu dans le campement des Luris.

Elle fait un geste et une lame de feu se détache du pilier embrasé pour recouvrir l'homme et s'écouler sur les pierres noires qui absorbent la lave comme de l'eau. À présent, l'homme ne fait plus qu'un avec la fournaise, un chapelet d'incantations s'échappe des lèvres de la femme.

" A présent te voilà devenu le gardien des grottes, tu n'auras à rendre de compte qu'à moi-même et à ceux de mon clan, comprends-tu et acceptes-tu mon autorité ? "

La forme embrasée se tord et une voix crissante marmonne " oui ".

- Alors va, assures tes fonctions pour les siècles des siècles !"

L'intensité de la colonne de feu baisse rapidement pour se fondre dans l'obscurité de la grotte. La femme se retourne et contemple les frères :

- Allons chevaliers, nous n'avons plus rien à faire ici ; Krisélias n'est plus et les secrets de Sodome sont sous bonne garde...

CONCLUSION

Les frères survivants sortiront des grottes en triste état. Reste à espérer qu'ils ne devront pas abandonner un ou plusieurs compagnons derrière eux. Idrissa et le reste de son clan reprendront leur errance sur les routes du Levant, à la prochaine fête de Tous les Saints ils reviendront à Paumiers pour garder l'entrée de la grotte.

Quant aux frères, ils devront essayer de voir clair dans leur coeur. Cette aventure les aura obligés à prendre un certain nombre de décisions peu banales.

- Auront-ils tout tenté pour empêcher le pogrom ?
- Auront-ils pactisé avec le Yézédi ?
- Auront-ils violé la Règle en autorisant Idrissa à emprunter les portes interdites de la commanderie ?

Tous ces actes devront être débattus lors du prochain chapitre.

Un échec des frères ne signifiera pas pour autant le déclenchement de l'Apocalypse, car, si Krisélias avait été une réelle menace pour l'Ordre divin, le Ciel et l'Enfer aurait délégués des forces plus importantes.

Idrissa et le Yézédi parviendront à mettre fin aux tristes plans de Krisélias sans l'aide des Frères. Mais Idrissa y laissera la vie, et les Frères devront en rendre compte à tous les Luris "blancs" de terre Sainte qui les tiennent en partie responsables de la mort d'une de leur puissantes magicienne...

CARACTÉRISTIQUES DE PROTAGONISTES.

- LES ECORCHEURS.

Lorsqu'ils attaquent le Yézédi ils sont 7, mais il ne sont plus que 5 lorsque les frères arrivent.

Corps : 7 ou 8.

Attaque : Couteau à 7 et Epée à 8.

Défense : 6.

Somme des Cartes : 10.

Armure : 1.

- LES LURIS NOIRS.

Les Luris noirs qui gardent les ruines Fatimides sont au nombre de 20.

Corps : 7 ou 8.

Attaque : Couteau à 7.

Défense : 7.

Somme des Cartes : 9.

Armure : 2.

KRISÉLIAS, LE GREC

Mystique, paranoïaque, égoïste

C'est clerc grec qui fait route avec Tristan jusqu'à Paumiers, brun, une petite barbe en pointe, un vêtement sombre, autour du cou une médaille frappée d'un signe étrange (on peut y reconnaître un serpent) et un gros bâton ferré à la main. C'est la créature hideuse du Malin. Kriselias est fou, il se méfie de tout le monde et n'a d'autre but que d'acquérir la science magique qui fera de lui un demi dieu : le pouvoir c'est tout ce qui l'intéresse et il ne reculera devant rien pour l'obtenir.

Comment le jouer ?

Figé un sourire un peu crispé sur votre visage dès que les frères apparaissent, parlez avec un accent grec, écarquillez les yeux, adoptez un ou deux tics énervants (se frotter les mains, renifler souvent, terminer les phrases par "n'est-ce pas", faire craquer les doigts...).

Corruption : 8.

Corps : 7.

Attaque : bâton à 9.

Défense : bâton (toute parade réussie brise l'arme de l'adversaire) à 5.

Somme des Cartes : 14.

Armure : 0.

LE YÉZÉDI

Pessimiste, subversif, fier

Le Yézédi est un Sarrazin très mystérieux, issu d'une secte que les musulmans appellent " les adorateurs du diable ". Solitaire, dangereux et sans doute au fait de bien des secrets, il a une trentaine d'années, un corps sec et vigoureux, et c'est un joueur de couteau exceptionnel. Le Yézédi est issu d'un drôle de mélange, c'est un guerrier solitaire, sans doute le serviteur du Malin mais sûrement pas comme l'entendent les magiciens et autres sorciers qui pensent en tirer des avantages terrestres. Dans son cas c'est uniquement le destin qui l'a poussé à servir un maître plutôt que l'autre.

Comment le jouer ?

Fronce les sourcils et prenez un air fier, soyez laconique et toujours cassant, ne répondez jamais aux questions d'ordre morales ou religieuses et contentez-vous de hausser les épaules lorsqu'on vous fait des reproches de cette nature, acceptez même les insultes venant des frères. Vous avez une mission et rien ne vous empêchera de la mener à bien.

Les deux chiffres correspondent aux caractéristiques du Yézédi sous sa forme normale / et sous son apparence démoniaque.

Corps : 8 / 13.

Attaque : Sabre à 8 / 12 et Shabriyed à 7 / 13.

Défense : 8 / 11.

Armure : 3 / 6.

Somme des Cartes : 12 / 16.



Lilith

UN FRÈRE A DISPARU.

Il y a six mois de cela, Roland de Montcorbe, un frère chevalier de Paumiers, n'est pas revenu de patrouille. Il était parti avec deux sergents et une dizaine d'hommes d'armes dont on n'a jamais retrouvé les corps. C'est un grand malheur et un grand mystère car si frère Roland a été rappelé auprès de notre Seigneur, il n'a pas été enterré en terre consacrée ce qui est un péché. Roland était un des meilleurs chevaliers de la commanderie, un géant mesurant plus d'1 mètre 90, et tous le regrettent amèrement.

Or, quelques semaines après l'épisode des caves de Loth, un frère sergent affirme que Roland est vivant. Il l'a vu dans les souks du Kérak, vêtu comme un bédouin. Lorsqu'il a voulu lui parler, frère Roland a disparu dans un ruelle ; voilà qui est étrange ! A-t-il apostasié ? Ce serait terrible pour l'Ordre ! Le commandeur de Paumiers se souvient qu'avant sa disparition, frère Roland avait eu une attitude plus qu'étrange, manquant plusieurs offices. Son attitude avait été mise en cause durant un chapitre mais il ne s'était pas défendu ; il était troublé, comme absent. Le jour de sa disparition, frère Montcorbe devait patrouiller jusqu'aux ruines de Jesra, au nord de la Seigneurie. Face à ce mystère, le commandeur se souvient que Jesra a déjà été mêlée à une étrange histoire.

ORGANISATION DE LA CHEVAUCHÉE.

Dans un premier temps, il n'y a pas d'autre piste que celle de Kérak et Olivier d'Arçon charge donc vos frères d'aller y mener l'enquête. Une fois qu'ils auront la certitude qu'il s'agissait bien du chevalier, ils devront impérativement entrer en contact avec lui et le ramener à la raison. S'ils ne trouvent pas Roland à Kérak, le commandeur leur demande de pousser leurs investigations jusqu'à Jesra afin d'interroger les bédouins qui nomadisent dans les parages. Les derniers événements des grottes de Loth l'ont rendu inquiet et un bédouin lui a rapporté que le récent tremblement de terre qui avait

*" Les chats sauvages
rencontreront les hyènes et les
satyres s'appelleront ;*

*Là aussi se tapira Lilith pour y
trouver le calme. "*

Isaïe 34/14

*" On arrache le méchant à
l'abri de sa tente pour le traîner
vers le roi des Frayeurs.*

*La Lilith s'y installe à demeure
et l'on répand du souffre sur son
bercail "*

Job 18/15



frappé la région "avait fait bougé les choses à Jesra". De plus, si le frère Montcorbe est vraiment revenu, il a dû partir des ruines. Enfin, ordre est donné aux frères de revenir à Paumiers pour y faire leur rapport.

Le commandeur désigne le maréchal et le gonfanonier, l'ordre est crié par le maréchal et les frères harnachent leurs montures. L'aube se lève à peine derrière les montagnes de Moab tandis que la petite troupe se met en marche. Quatre frères chevaliers, huit écuyers et vingt turcoples, doivent gagner Kérak qu'ils atteindront dans l'après-midi.



LE KÉRAK, VISITES AUX MARCHANDS.

Première étape de leur quête : Kérak, la capitale d'Outre Jourdain. Les Templiers peuvent laisser leurs montures au château. Ils pourront également demander l'hospitalité du seigneur si le besoin s'en fait sentir, et ils logeront alors dans la salle d'armes (ce qui est faire peu de cas de leur rang). Dans un premier temps les frères vont tenter de retrouver les témoins de l'apparition de Montcorbe et donc se rendre dans le souk autour de l'église Saint Michel où cela s'est passé. Bien entendu, les témoins seront très discrets, évasifs, tous les Franjis se ressemblent n'est-ce pas ? Alors un blanc manteaux habillé comme un bédouin, pourquoi pas !

Kérak est une ville étape importante pour toutes les caravanes qui vont d'Egypte à Damas ou qui assurent la liaison jusqu'à Médine. De nombreux marchands y sont installés depuis longtemps. Ce sont sans doute eux qui connaissent le mieux tout ce qu'on raconte dans les oasis et les caravansérails qui longent le grand désert.

Les Templiers pourront avoir la bonne idée de les interroger. L'aventure de Montcorbe n'aura pas l'air de les surprendre mais ils seront très réticents pour en expliquer la raison ou même pour en parler davantage et se contenteront de mettre les frères en garde ; les tribus bédouines autour de Jesra sont très

dangereuses, elles détestent les franjis et ne font pas de prisonniers. Vouloir voyager seul dans cette partie du désert est un suicide, et si le jeune chevalier franc est parti au delà du Moab plus personne ne le reverra vivant. Pour conclure ils conseilleront d'oublier cette triste histoire. Les marchands du Kérak ne nient pas la possibilité que le chevalier ait été vu, habillé en arabe sur un marché, mais dans ces conditions il "appartient au désert" et personne ne pourra le faire revenir à la commanderie. Le désert a coutume de kidnapper ainsi de jeunes hommes ; ils deviennent fous et on ne les revoit plus jamais. Inch'Allah.

Les frères se douteront vraisemblablement que derrière tout ce folklore les marchands cachent quelque chose, et ce d'autant plus facilement que toutes ces confidences ne peuvent être obtenues qu'après une longue discussion et qu'elles sont murmurées avec précaution.

A toutes les questions plus insistantes, les marchands se contenteront de répondre que le Kérak est la porte du Désert. C'est un autre monde, d'autres règles et il est dangereux de se confronter à des règles qu'on ne connaît pas. Il est bien des secrets qu'un franji doit ignorer sous peine d'encourir les foudres de toute la communauté des hommes du désert. Pousser dans leurs derniers retranchements, ils finiront par avouer qu'ils ne peuvent pas mettre en péril la sécurité de la communauté pour la vie d'un Templier ; le désert l'a pris, il ne le rendra pas et sa malédiction s'abattra sur tout ceux qui tenteront de le reprendre !

LA CHARMEUSE DE SERPENTS.

C'est en cheminant à la recherche d'indices ou de témoignages que les Templiers vont assister à un spectacle de charmeurs de serpents comme il y en a tant en ville. Mais cette fois le spectacle va mal tourner. La ravissante jeune femme qui dresse le cobra exécute devant les frères une danse lascive particulièrement insistante et aguicheuse (gare à la chasteté !). A la fin du numéro, le serpent se dresse et attaque un des frères, en tentant de le mordre. Il convient que le frère ne soit pas mordu ou que le serpent se casse les dents sur la maille. Imposez une Opposition Active au frère et laissez-le gagner de justesse. La jeune femme s'excuse et prétend que ce genre d'incident n'est jamais arrivé avant. Elle semble visiblement très attirée par un des frères et elle pousse même l'impertinence jusqu'à lui donner discrètement rendez-vous pour le soir même. Bien entendu ce genre d'aventure galante est inenvisageable pour un Templier. Il paraît même étrange que la jeune femme ne le sache pas, mais d'un autre côté, c'est peut être un moyen d'apprendre quelque chose. Il appartient aux frères de juger.

Si les frères décident de jouer le jeu, ou si l'heureux élu décide d'y aller seul sans prévenir ses frères, le rendez-vous sera pris en haut des marches de la citerne des marchands, à la nuit tombée.

LES TATOUAGES.

L'usage des tatouages est très répandu en Orient. Certains tatouages ont même des vertus magiques et curatives, mais les frères peuvent faire une étrange expérience. Dans les oasis autour de Kérak un indigène, sans doute un bédouin, est expulsé d'un point d'eau. On lui reproche un petit tatouage dans le creux de son poignet, un signe en forme de serpent. Si les frères essayent de comprendre ce qui se passe ils pourront apprendre que l'homme est un "impur l'infidèle / dangereux" le terme "Djouat" n'est pas très clair et les personnages devront se le faire traduire. A ses vêtements, les frères peuvent conclure que l'homme vient du désert, il ne cherchera ni à se défendre ni à s'expliquer et disparaîtra dans la foule hostile. Si les frères essayent de le suivre ils perdront leur temps, l'homme va littéralement s'évaporer dans une ruelle. Bien entendu les cheiks ne voudront pas parler de cet incident aux Templiers, ils évoqueront un problème entre tribus, assez courant.

A propos du culte du serpent.

Dans les anciens textes Égyptiens, le serpent est le Vieux Dieu, l'ancêtre mythique, celui qui créa le monde, Ato'm, la plus ancienne divinité du Nil. Mais c'est aussi le serpent maléfique que le soleil doit affronter chaque nuit pour renaître chaque matin à travers sa course en enfer. Râ sur sa barque solaire doit ainsi franchir douze pièces, dans la première elle doit combattre des nuées de serpents, puis à la septième heure elle rencontre Apophis, le maître des enfers. Dans la Bible, Marie lui écrase la tête avec une pierre au lieu de l'écouter (comme Eve). C'est aussi une des plaies que Yahvé envoie aux tribus d'Israël, "Dieu envoya alors contre le peuple des serpents brûlants". Les Nombres 21,6-9. Isis porte sur le front le cobra royal, l'Uraeus d'or. Cybèle et Déméter sont des déesses ophidiennes.

Ce genre de situation illustre parfaitement la vieille question de la fin et des moyens. Le chapelain fanatique de Paumiers exclurait toute possibilité de ce rendez-vous alors que le commandeur s'y rendrait dans l'espoir d'apprendre quelque chose.

LE RENDEZ-VOUS À LA CITERNE DU SOUK DES MARCHANDS.

La citerne du souk des marchands, (voir le plan, "le marché franc") se trouve à l'entrée du quartier. Ce dernier est coincé entre le mur d'enceinte et le grand Berquil, c'est à dire la grande citerne dont on se sert en état de siège et qui est pleine d'eau. La jeune femme attendra à l'endroit indiqué et remettra au frère un morceau de parchemin qui porte le monogramme des Montcorbe suivi de la lettre "R" (voir en annexe). Sur le parchemin, les Templiers pourront déchiffrer une sorte de tracé. La route indiquée part de Jesra, pour s'enfoncer droit vers le levant à travers les montagnes du Moab et le désert qui se trouve au delà jusqu'à une oasis indiquée comme étant celle de Dera. Un symbole représentant quatre triangles est dessiné au dessus du mot "Dera". Au moment de donner ses explications, la jeune femme poussera un léger cri et s'écroulera dans les bras du Templier, morte, la gorge transpercée par un minuscule dard empoisonné, vraisemblablement lancé d'une sarbacane. Les Templiers, s'ils ont pris la précaution de se poster en embuscade, auront juste le temps d'apercevoir plusieurs ombres disparaître sur les toits plats au dessus de la ruelle. Une poursuite va s'engager.



Les assassins de la charmeuse de serpents se tiennent cachés sur le toit plat d'un bâtiment en forme de tour. Ils ont prévu de fuir par les toits jusqu'à l'extrémité du quartier puis de passer de l'autre côté du mur d'enceinte de la ville par une petite porte tenue ouverte par des complices. Cet itinéraire ne comporte pas de difficulté majeure à exception d'un saut entre deux toits. (difficulté de 6 sur la Souplesse). Une fois arrivés de l'autre côté de l'enceinte, les inconnus disparaîtront dans la nuit et sans aucune possibilité d'être rattrapés.

Les frères doivent donc réagir très rapidement s'ils veulent les rattraper. Jouez la poursuite sur plusieurs Oppositions Actives entre les souplesses des protagonistes.

N'oubliez pas que le seul le frère gonfannonier désigné par le commandeur peut donner l'autorisation de tirer l'épée.

LES SLEBS ASSASSINS.

Les assassins sont au nombre de trois. Se voyant pris, ils accepteront le combat et ne se rendront sous aucun prétexte. Il sera donc très difficile de les prendre vivants et même dans ces conditions on ne pourra rien en tirer. Le seul indice qu'ils livreront, morts ou vifs, se trouve tatoué au creux du poignet gauche : un serpent. Le même signe se trouve également sur le poignet de la jeune charmeuse.

Si les Slebs voient qu'ils n'ont aucune chance de s'en sortir, ils pousseront de grands cris pour réveiller tout le quartier. "Au meurtre, les Franjis nous assassinent !". Il y a de grandes chances pour que cette astuce fonctionne et que les frères se trouvent rapidement pris au milieu d'une véritable émeute. Il leur faudra alors faire preuve d'une grande diplomatie s'ils ne veulent pas déclencher un bain de sang. Les hommes d'armes de Renaud finiront par arriver mais il n'est pas certain que le seigneur du Kérak apprécie que des Templiers viennent troubler l'ordre de sa bonne ville.

LE CORPS DE LA JEUNE CHARMEUSE DE SERPENT.

L'examen des biens de la jeune morte permet de découvrir une petite bague sur laquelle est enchassée une sorte de perle translucide qu'on appelle pierre à serpents (voir plus loin). Celui qui la porte peut contrôler les serpents (Siècle à 6 ou plus). C'est sans doute grâce à cette bague qu'elle pouvait contrôler son cobra. Si les Templiers prennent le temps d'observer le corps de la jeune femme ils découvriront plusieurs choses :

Elle est morte empoisonnée (la plaie autour du dard est déjà toute noire). Elle portait au creux du poignet un tatouage en forme de serpent. Enfin si le rais des marchands est appelé (ce qui est l'habitude lorsqu'un crime est commis dans les souks) il affirmera que la victime est une Sleb et ne mérite même pas les trois dinars de son linceul. Si un apothicaire sarrazin examine le dard, il dira

LE MYSTÈRE DES SLEBS

Les Slebs sont des chasseurs de gazelles, d'origine indienne et sont des parias. Ils vivent dans le nord du désert syrien. On dit " voleur comme un Sleb ". Il est tout à fait possible que les Slebs aient eu une influence dans le développement de la civilisation de Dera, notamment par l'apport de leurs croyances et de leurs dieux, mais on ne s'explique pas leur statut de paria.

Plusieurs cheiks affirmeront que les Slebs vouent un culte aux vipères et qu'il fut un temps où ils offraient des sacrifices humains à leurs dieux en précipitant une victime dans une fosse pleine de reptiles. La présence d'un culte impie dévoué aux serpents est une tradition tenace dans le nord de la Palestine. On affirme que certains charmeurs n'hésitent pas à nourrir leurs protégés de chair humaine encore plus redoutables. Tout porte à croire que le culte ophidien ensemença toute une partie du Moyen Orient.



LES PIERRES À SERPENTS.

Il s'agit d'une très ancienne croyance qu'on retrouve aussi bien en Afrique que dans les îles britanniques ou en Bretagne. Elle affirme qu'à une certaine date de l'année, en Écosse on penche pour la veille de la Saint Jean, les serpents d'une contrée se réunissent pour produire à partir de leur salive une sorte de pierre ou de perle translucide ayant de grandes vertus magiques. Celui qui sera assez courageux pour attraper cette perle au milieu du grouillement des ophidiens et assez rapide pour échapper à leurs morsures, se rendra propriétaire d'un puissant talisman censé éloigner les mauvais esprits. Cette croyance connaît de très nombreuses variantes mais le fond est toujours identique : à une certaine date de l'année les serpents se réunissent pour produire une pierre ou une perle ayant de grandes vertus magiques.

Une affirmation assez répandue laisse entendre que pour être efficace, la pierre à serpent ne doit jamais toucher le sol. Cette idée d'une perte de pouvoir magique si l'objet entre en contact avec le sol est largement répandue d'un bout à l'autre du continent. Il semble bien que l'élément "lourd", la terre, le fer, le plomb, ait des qualités "anti-magique" importantes et reconnues. Le fond mythologique occidental tient pour acquis que pour vaincre les diverses représentations des cultes ophidiens il faille s'inspirer de la terre et utiliser ses vertus "lourdes".

que le poison utilisé était du venin de serpent. Parmi les objets que l'inconnue portait avec elle il y a le panier de son serpent : un cobra bien vivant et d'un naturel colérique y repose. Si un Templier pense à vider le panier avec toutes les précautions nécessaires, il trouvera le parchemin qu'elle lui aurait remis au cours du rendez-vous.

Note : Les Raïs sont les représentants sarrazins des communautés et des corps de métiers de la ville. Ils s'occupent de régler les différends qui concernent les Sarrazins dont ils défendent également les intérêts auprès du seigneur.



A PROPOS DE DERA.

C'est à la lecture du parchemin que les frères vont entendre parler pour la première fois de l'oasis de Dera. Du côté franc, personne n'a jamais entendu parler de cette oasis. Côté sarrazin, c'est un peu plus compliqué. Dans un premier temps, les marchands de Kérak prétendront ne rien connaître de cette oasis. La réussite d'un test de Négocio de difficulté 4 permet de se persuader qu'ils ne disent pas la vérité et qu'ils sont même assez mal à l'aise : reste à trouver un moyen de les faire parler. Bien entendu personne dans le souk ne connaît la femme, c'est une magicienne Sleb comme il en passe quelques fois. Vivant de ses tours de passe-passe, errant de ville en ville, elle vivait seule et n'était arrivée que depuis un jour ou deux.

Les frères auront peut être l'idée d'aller demander de l'aide aux autorités de Kérak, c'est à dire au prince Renaud. Ce dernier n'est pas à l'heure actuelle dans sa capitale et ils seront reçus par son échanson qui leur apprendra ce qu'ils savent déjà : juridiquement,

à partir du moment où l'affaire ne concerne que la mort d'une indigène, les autorités chrétiennes ne sont pas compétentes et n'ont aucune possibilité de faire pression sur les raïs de la ville. D'ailleurs le prince Renaud tient beaucoup aux bonnes relations qu'il entretient avec les bédouins et les marchands de Kérak et il est donc inutile d'attendre de l'aide de ce côté-là, bien au contraire.

SI LES FRÈRES REFUSENT LE RENDEZ-VOUS DE LA CHARMEUSE.

Si les frères refusent de se rendre au rendez-vous de la jolie charmeuse, ils apprendront le lendemain que son corps a été retrouvé près de la citerne des marchands. Un étrange assassinat car visiblement on n'a rien pris à la malheureuse. Il faut bien dire que son cobra a monté la garde toute la nuit et qu'un turcoman a dû lui trancher la tête pour qu'on puisse s'approcher de sa maîtresse décédée.

Les cadis ne verront aucun inconvénient à ce que les frères jettent un coup d'oeil sur les hardes de la jeune morte. Ils y trouveront la carte cachée dans le couffin du serpent mais pas la bague ornée du mystérieux joyau qui ne sera plus au doigt de la jeune femme.

LES CHEVALIERS PARTENT EN CHEVAUCHÉE POUR JESRA.

Après avoir épuisé toutes les pistes de Kérak, les frères doivent se rendre à Jesra. On aura d'ailleurs pu leur confirmer en ville que les ruines "ont un peu bougé suite au tremblement terre". Il faut un peu plus d'une demi journée de marche pour se rendre de Kérak à Jesra. Les ruines de Jesra sont un relais sans importance pour les caravanes de Damas, un point d'eau et des ruines romaines comme on en trouve tant dans la région. C'est une ville fantôme et c'est là que la patrouille de Templiers avec frère Montcorbe à sa tête a disparu un beau jour sans laisser de traces.

Que s'est-il passé à Jesra ? On ne peut pas croire à une attaque de bédouins ou à un raid des Sarrazins. On aurait retrouvé des survivants ou, au pire, des traces de combat, mais rien de tel. Les Francs se sont évaporés, on a retrouvé des chaudrons, du matériel de cuisine, divers objets, comme si les hommes s'étaient éloignés pour quelques heures et allaient revenir. La majorité des armes a disparu, ainsi que les chevaux, mais toutes les outres d'eau étaient encore autour des puits. Si les frères avaient dû s'éloigner de Jesra

L'OASIS DE DERA.

Dera est l'ancienne capitale de la reine Zénobie. Les Romains en connaissaient l'existence mais ils ne parvinrent jamais à s'en emparer, deux légions disparurent complètement dans le désert sans laisser aucune trace. Ces temples ont la réputation d'être les derniers sanctuaires du culte lunaire de la déesse triple et on y retrouve les symboles entremêlés de plusieurs religions. Il semble bien qu'on ait inventé là une sorte de culte primordial très ancien en opposition avec les cultes solaires qui s'imposèrent partout dans la région.

LA BAGUE DE LA CHARMEUSE.

La bague sert de sauf conduit aux tribus qui protègent l'oasis de Dera. Si les frères la brandissent ostensiblement, les bédouins les laisseront passer, pensant qu'il s'agit d'envoyés qui se rendent auprès de la Reine. (Voir plus loin) De même, si durant un combat la bague est remarquée par un bédouin, ce dernier cessera immédiatement les hostilités et appellera ses frères à en faire autant avec toutes les marques de déférence possibles. Un frère ayant quelques rudiments de syrien comprendra alors qu'ils sont " les invités de la déesse ", mais cette traduction n'est qu'approximative car les bédouins parlent un dialecte assez éloigné de ce qu'il est courant d'entendre Outre Jourdain.



ils n'auraient pas oubliés leurs outres d'eau, sans elles c'est la mort assurée dans le désert ! Alors, où est passée la patrouille de Jesra ? Les frères pourront apprendre ces renseignements avant de quitter Paumiers auprès des sergents ayant participé à l'expédition de secours ; c'était il y a 6 mois et il y a de grandes chances pour que les pillards et le vent du désert aient tout balayé depuis, surtout qu'un violent tremblement de terre a récemment secoué la région.

C'est précisément grâce à ce tremblement de terre que les frères vont découvrir un indice important. Une bonne partie des ruines a été bouleversée par la secousse, mettant à jour plusieurs passages souterrains inconnus des premiers visiteurs. La présence de catacombes dans la région n'a rien d'étonnant, les premières communautés chrétiennes endurèrent, comme partout, les persécutions romaines. La nécropole découverte reste à explorer...

DÉCOUVERTE DES CORPS DES DOUZE FRÈRES.

La première chose que les frères trouvent dans les souterrains est un étrange charnier ; les corps de leurs douze frères... momifiés. Ils sont entassés le long d'un couloir, sans ordre, on ne peut pas déterminer s'ils ont trouvé la mort ici ou si on les y a traînés. Les corps sont parcheminés, recroquevillés, asséchés par une chaleur intense, personne n'a jamais vu ou entendu parlé d'une telle chose. En examinant les momies, les frères s'aperçoivent qu'il en manque une, celle du frère Montcorbe. Les frères savent en effet que Montcorbe mesurait plus d'1 mètre 90 et aucune momie aussi grande ne figure parmi les douze.

D'ÉTRANGES BAS-RELIEFS.

En explorant les parties les plus anciennes de la nécropole souterraine de Jesra, les Templiers vont ensuite découvrir une série de bas-reliefs beaucoup plus anciens que ceux des étages supérieurs. Ceux-là racontent une épouvantable histoire et décrivent de dieux

anciens sacrifiant des hommes au cours de grandes cérémonies barbares. En examinant attentivement les bas-reliefs, un frère ayant 5 ou plus en Démonologie comprendra que les auteurs de ces abominations essayaient à l'aide de ces sacrifices de se concilier, ou bien de convoquer l'Ennemi sur terre. Bien entendu tout cela n'est pas très clair, l'écriture est incompréhensible et seuls les pictogrammes permettent de reconstruire l'histoire. Les frères qui tentent de comprendre les bas reliefs vont vite se sentir mal à l'aise et ce malaise s'accroît à mesure qu'ils déchiffrent les signes de pierre.

Chaque frère tentant de comprendre les bas-reliefs doit emporter une Opposition Passive sur son score en Amour (réussie à 6 ou plus pour la première partie de la fresque, puis 7, puis 8, puis 9). En cas d'échec, le frère est pris de malaise et doit sortir du réseau des catacombes, il sera très indisposé durant toute la journée (appliquez un malus de 3 points à tous ses tests).

L'angoisse que les frères ressentent n'a rien à voir avec le sentiment d'horreur que procure l'examen des bas-reliefs. C'est comme si quelque chose était en train de s'éveiller. Quelque chose d'infiniment malsain, pernicieux, venimeux. La récitation de plusieurs patenôtres peut enrayer le phénomène mais l'étrange trouble demeure... Les frères doivent avoir beaucoup de mal à atteindre la fin de l'histoire. Ils sont soumis à la fois aux Oppositions psychiques et à leur propre volonté qui leur conseille de fuir. Pourtant, même s'ils restent jusqu'au bout, il ne se passe rien et l'impression décroît à mesure qu'ils remontent vers la surface. Si plus tard ils se confient à Idrissa (voir plus loin), cette dernière leur déconseillera fortement de réitérer cette expérience. Elle expliquera qu'il est fort possible que les personnages aient été

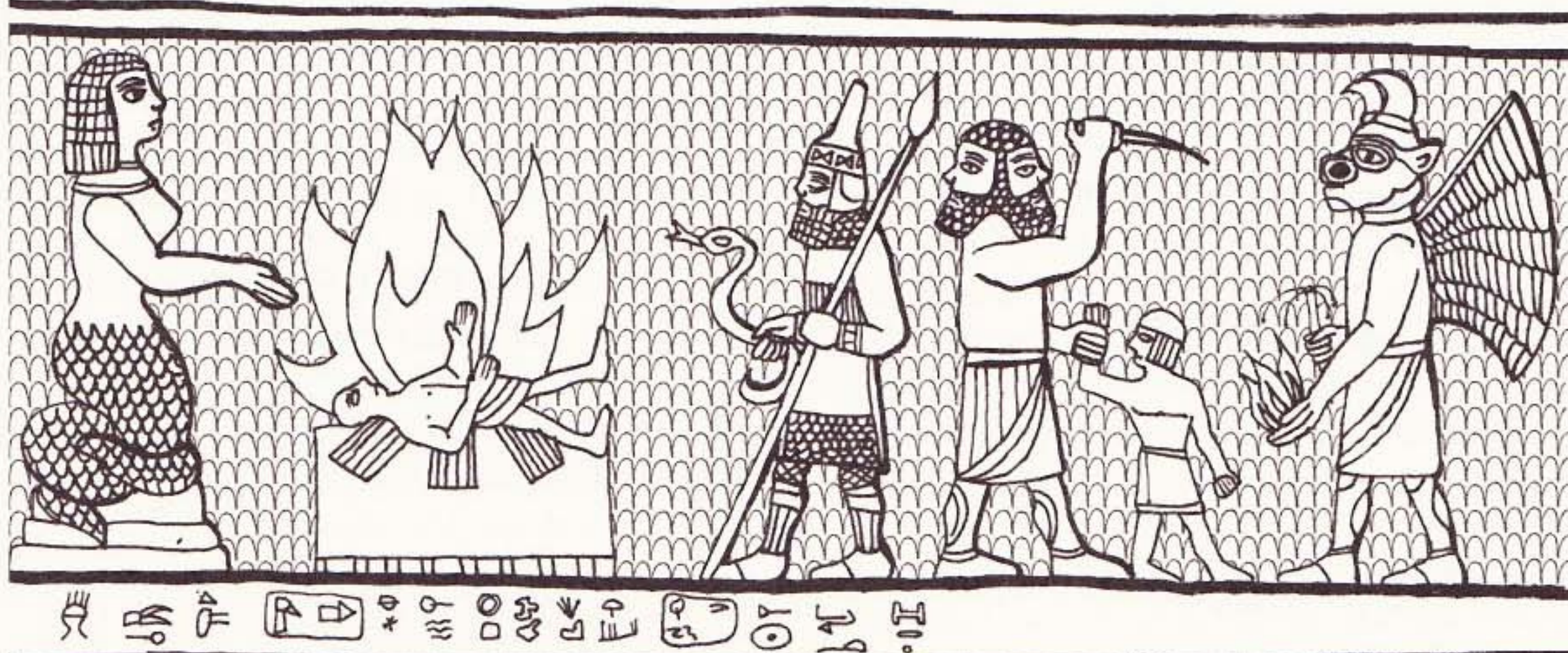
LES ANGES DÉCHUS.

Ils portent bien d'autres noms : Nefilim (Les Déchus), Eymim (Les Terreurs), Repha'im (Ceux qui affaiblissent), Gibborim (Les Héros Géants), Awwim (Les Dévastateurs ou Les Serpents). On dit que l'un des Nefilim du nom d'Arba bâtit la ville d'Hébron. Ils vivaient sur cette terre avant que Moïse ne conduise son peuple à travers la Mer Rouge. C'était une race de géants et de magiciens. Salomon les enchaîna et les força à construire le Temple et il est possible que les anges déchus dont parle la Bible fassent également partie de cette race de géants.

Les Grecs parlent également des géants, les 24 fils violents et débauchés de Gaïa, la Terre Mère qui se révoltèrent contre Zeus tout puissant.

" Les anges tombés du ciel virent les filles de Caïn qui déambulaient et exhibaient leurs parties intimes, les yeux peints à l'antimoine à la manière des prostituées ; séduits, ils se choisirent des femmes parmi elles. "

Genèse.



sur le point de réveiller les " anges déchus " qui étaient à la source de la puissance de cette étrange race qui construisit ces catacombes.

LE RÊVE.

Tout frère qui aura, à un moment ou à un autre, porté les yeux sur les bas relief, même rapidement, sera à partir de la nuit suivante ou à partir de sa prochaine période de sommeil, hanté par un rêve étrange.

Le rêveur se retrouve dans une cité abandonnée, même s'il n'y a jamais mis les pieds ce qui est probable, il saura qu'il s'agit de la cité de Jesra. Elle n'est plus en ruines mais elle est complètement déserte. Le rêveur parcourt les rues vides lorsque soudain, il s'arrête devant l'entrée de ce qu'on peut prendre pour un temple. Le seuil est obscur, impossible de savoir ce qui se trouve au-delà mais le rêveur a la très nette impression qu'on l'appelle, qu'on cherche à l'attirer au delà de l'entrée et cet appel silencieux, car le rêveur n'entend aucun bruit, lui fait effroyablement peur. Le temple est l'exacte reproduction du temple de la lune de Dera, mais n'anticipons pas.

Pour chaque rêve, le maître joue une Opposition Passive sur l'Intelligence du frère (réussie à 5 ou plus). En cas d'échec le rêveur se réveille. Le maître renouvelle le test plusieurs fois durant le rêve jusqu'à ce que le rêveur se réveille. Ce rêve va revenir plusieurs fois, presque chaque nuit, à chaque fois il commence là où il s'est arrêté la nuit précédente, et à chaque fois le rêveur se rapproche un peu plus du seuil du temple sans jamais l'atteindre.

LES SCEAUX.

Dernière trouvaille des frères dans les souterrains : un lot d'amphores brisées sans doute lors du tremblement de terre. C'est là que les frères peuvent découvrir quatre sceaux coulés dans un alliage qui leur est inconnu

(ils ne sont pas forgerons) et qui, selon toute vraisemblance, étaient enfermés dans les amphores. Les quatre sceaux sont d'une facture très étrange. Sur le verso et sur la tranche on peut voir un système de crantage dont l'utilité échappe à tous. Les quatre crantages sont différents. Sur le recto l'artiste a gravé en bosse quatre figurines clairement interprétables : La lune, le soleil, une jeune fille et un couple, un homme et une femme, nus, se faisant face (n'hésitez pas à découper les annexes pour les présenter à vos frères).



En revenant de Jesra, sans doute très sceptiques, les frères ont la très nette impression qu'on les observe de l'autre côté des dunes. Bien entendu, toute tentative pour aller voir de plus près n'aboutit qu'à un échec. La région est totalement déserte, les bédouins qui nomadisent autour des points d'eau de Jesra ne sont pas là, mais à cette époque de l'année c'est parfaitement normal.

L'HISTOIRE DU PRÉCÉDENT COMMANDEUR.

A leur retour à la commanderie, les frères feront un rapport complet sur leur périple. Le commandeur leur demandera bien sûr de poursuivre l'enquête. Puis il leur racontera une terrible histoire.

Le commandeur d'Arçon se souvient de la fin du précédent commandeur de Paumiers, Ibelin de Syres, qu'on retrouva au matin, dans sa chambre fermée de l'intérieur, totalement momifié. Il devait prendre la tête d'une colonne destinée à patrouiller au nord-est de la Seigneurie, au delà de Jesra, afin de terminer l'exploration faites quelques années auparavant par le roi Baudouin. En effet personne ne sait ce qui se trouve au levant de Jesra. Même les Sarrazins évitent cette région et les caravanes préfèrent longer la mer morte, quitte à rester plus longtemps sur les terres chrétiennes, plutôt que de s'enfoncer dans cette partie du désert. Le frère d'Arçon se souviendra qu'Ibelin était un poulain, il avait lui même voyagé plusieurs années dans le désert et il parlait les dialectes bédouins couramment.

Frère Ibelin était un original, une forte tête qui ne frayait pas beaucoup avec les autres frères. Il s'habillait comme un arabe et passait plus de temps dans les souks qu'à la commanderie. Il avait méticuleusement préparé son expédition et avait refusé à tout le monde, y compris au Visiteur de l'Ordre, d'en indiquer les plans et les itinéraires. Il s'était contenté d'affirmer et c'est ce qui avait convaincu le Maître, que s'il réussissait, la Terre Sainte n'aurait plus rien à craindre des infidèles. D'Arçon affirmera qu'à l'époque la majorité des turcoples de Paumiers faisaient partie du clan de bédouins (dont la marque ressemble à un serpent) et que le lendemain de la mort mystérieuse du commandeur, ils avaient tous désertés. Cette marque est bien sûr strictement identique à celle trouvée sur la charmeuse de serpent. Plus tard au cours du scénario, les personnages vont comprendre qu'Ibelin projetait de se diriger vers Dera, l'oasis forteresse sous la domination de celle qui se fait appeler Lilith ou " Celle qui doit être obéie ".

CE QUE LES FRÈRES PEUVENT APPRENDRE À PROPOS DES QUATRE SCEAUX.

Les frères vont sans doute tenter de se renseigner sur les sceaux qui sont en leur possession. S'ils n'y pensent pas, le commandeur y pensera pour eux. Aucun clerc ni prud'homme de la maison ou des environs ne pourra en déterminer l'origine. Ils sont de toute évidence très anciens, l'alliage qui a servi à leur fabrication est également d'une teneur inconnue, il est aussi résistant que le meilleur acier, n'est pas érodé, ni rouillé et pèse le poids du fer. En fait, la seule personne à même d'apporter quelques éclaircissements sur eux sera baba Idrissa la magicienne luri. Si les frères ne connaissent pas la magicienne blanche Idrissa (s'ils n'ont pas joué le scénario précédent donc) le frère Sulpice l'apothicaire, sans doute mis au courant de leur mésaventure, ne manquera pas de les orienter dans cette direction. C'est à sa connaissance la personne dans Paumiers qui en connaît le plus sur les anciens rites païens du Moab.

LE CAMPEMENT LURI ET BABA IDRISSE.

Les Luris de clan d'Idrissa sont revenus dans la région de S'oar pour quelques temps et les frères peuvent donc rendre visite à leur amie la baba Idrissa. Dès qu'Idrissa verra les 4 pièces de métal, elle affirmera qu'il s'agit d'une représentation de l'arbre de vie, autrement dit une marelle sacrée. Bien entendu les explications d'Idrissa, si elle sont précieuses n'en restent pas moins partielles, pour l'instant les frères devront s'en contenter. Idrissa affirme que les sceaux que les Templiers ont trouvé dans les ruines de Jesra ne sont rien d'autre qu'une des nombreuses formes de l'arbre de vie, de la marelle qui symbolise le passage de l'homme de l'enfer vers le ciel.

Elle montrera aux Templiers un arbre séphirothique et elle leur apprendra qu'il s'agit d'une autre forme du labyrinthe initiatique, interprétée par les hébreux. Les soufis musulmans en ont également une version ainsi que les chrétiens gnostiques. L'arbre séphirothique représente le voyage de l'âme une fois qu'elle s'est détachée de son corps terrestre. Le corps astral monte alors vers la lumière en traversant les dix sphères séphirothiques.

Cet arbre dessine 4 triangles (ce qui devrait rappeler aux frères les quatre triangles qui figurent sur le parchemin remis par la charmeuse de serpents).

1 La création, Adam et Eve.

2 La force, l'astre du jour.

3 Le monde, l'astre de la nuit.

4 L'association des trois autres qui symbolise la connaissance, une jeune fille.

Ce sont les symboles représentés sur les sceaux.

Le jeu de figurines peintes dont Idrissa se sert pour sa magie est également une autre forme du labyrinthe. Elle ajoutera qu'ils ressemblent aux palets, les " mereles " dont se servent les enfants pour jouer à certains jeux dans le nord de l'Iran.

Puis, Idrissa précise son discours et donne aux frères un véritable cours de magie. Les templiers ont tout intérêt à se souvenir de cette démonstration séphirothique lorsqu'ils entreront dans le palais de la lune de Dera car l'association adéquate des quatre sceaux leur permettra d'ouvrir les portes secrètes et vraisemblablement de sauver leur vie... Cet exposé d'Idrissa a des chances de mettre les frères mal à l'aise, en effet ce principe est très éloigné de la Sainte Trinité et, à bien des égards il sent le souffre. Un frère très croyant peut même refuser d'en entendre davantage et sortir de la hutte. Le maître doit même exiger des frères qu'ils réussissent une Opposition Passive sur leur Intelligence (réussie sur 5 ou plus). Si un frère

rate, il est retourné par ces conceptions nouvelles et très différentes des canons scholastiques, et il sort de la hutte.

- **Premier triangle**, premier monde : Atziluth la création, la divinité.

Kether est à l'origine de toute la création. Cette pensée se sépare en deux pour donner naissance à Chokmah et Binah, les principes masculin et féminin (côté droit et côté gauche de l'arbre.) Chokmah est l'esprit qui donne la vie, la force créatrice de base, Binah est le principe passif de l'univers. Les trois séphiroth donnent ensemble le premier triangle sacré. Il est symbolisé par les deux figurines l'homme et la femme, Adam et Eve, qui sont sur le premier sceau.

- **Deuxième triangle**, deuxième monde Briath, l'esprit, la force.

Le triangle suivant est composé de Hesed, l'amour protecteur, associé à la puissance Geburah, c'est à dire la violence, souvent identifiée par le dieu de la guerre Mars ou Kali et Tiphared la beauté qui réconcilie les deux principes et descend en ligne direct de la divinité ; son symbole astrologique est le soleil. Il s'agit du deuxième sceau : le soleil.

- **Troisième triangle**, troisième monde Yetzirah, le monde, l'humanité.

Le troisième triangle est le triangle du monde, de l'humanité. Netshah c'est la résistance et la victoire, la nature et le renouvellement. " Les anges de Netshad sont invoqués à l'aide de la danse, du son et de la couleur ". Son pendant féminin est Hod, la gloire et la majesté, c'est la sphère de l'intelligence et de l'imagination. C'est donc encore une fois l'union de deux principes contraires, la nature et la culture. Cette union c'est Yesod, la sphère de la lune qui est aussi la sphère de la magie. Il s'agit du troisième sceau : la lune.

- Quatrième triangle, dernier monde Assiah.

Le dernier séphiroth est Malkuth, la terre, il est associé à l'arc en ciel et aux forces fécondes de la nature, il est symbolisé par une jeune fille. Il s'agit du quatrième sceau : la jeune fille.

Le labyrinthe séphirothique représente les dix aspects de Dieu et les vingt deux voies qui les relient. Les frères doivent comprendre que l'arbre sacré et la marelle de Dera ne font qu'un. S'ils retiennent bien les explications de la magicienne (utiliser la Mémoire) ils pourront entrer avec succès au temple de la lune. L'exposé de baba Idrissa doit aussi être une occasion de mener un débat théologique au cours duquel les conceptions de la magicienne et des frères s'affronteront. Si les frères ne parviennent pas vraiment à maintenir une position cohérente et construite, le maître doit les pénaliser d'un point en Intelligence. Ils ont perdu le fil de l'ordre divin.

NOUVEAU DÉPART POUR KÉRAK.

Le commandeur écoutera attentivement le rapport des frères. Tout converge vers l'oasis de Dera et il faut donc que les frères s'y rendent au plus vite. Olivier d'Arçon leur donne l'ordre de passer par Kérak afin d'essayer de trouver un guide qui les mènera jusqu'à Dera. Le désert est terriblement dangereux et personne ne sait exactement où se trouve l'oasis. Le commandeur recommande la plus grande prudence aux frères. Ils vont s'enfoncer en territoire sarrazin et ils ne devront compter sur aucune aide. Ils faut éviter toute provocation vis à vis des hommes de Damas qu'ils pourraient rencontrer, de leur attitude peut très bien dépendre la rupture de la trêve avec Salah ad-Din. C'est pourquoi la chevauchée des Templiers ne peut comporter que quelques hommes, 4 chevaliers, 4 écuyers et 10 turcoples au plus. Au-delà de ce nombre, les émirs pourraient prendre l'expédition pour une chevauchée de guerre.

Ces recommandations faites, le commandeur d'Arçon leur donnera sa bénédiction et remettra un mot à l'intention du frère Renaud, le dispensator, pour qu'il leur donne 2 dinars d'or. Renaud se fera un peu tirer l'oreille et rappellera à Olivier d'Arçon que la Règle ne lui permet pas de remettre une telle somme sans l'avis du chapitre (un commandeur ne peut donner qu'un besant soit l'équivalent d'un dinar). Si les frères argumentent serré et prouvent à Renaud qu'ils ont absolument besoin de toute la somme pour monter l'expédition, il finira par accepter. Sinon, les frères se contenteront d'un seul dinar.

Juste avant leur départ, le frère chapelain se dresse devant les chevaux et demande aux frères quel est le but de cette chevauchée. Lorsqu'il apprend qu'ils partent pour Dera, il entre dans une colère tonitruante et exige de voir le commandeur immédiatement. Une dispute acharnée éclate alors entre les deux hommes. Sylvère estime qu'il est fou et orgueilleux d'aller défier le Démon dans son antre, les frères sont déjà corrompus et impurs. Ils constituent des proies rêvées. De guerre lasse, d'Arçon abandonne le combat et demande aux frères d'expliquer à Sylvère en quoi cette expédition est nécessaire. "Tâchez de trouver les mots justes, quitte à transformer un peu les choses..." murmure-t-il en s'éloignant. Bon courage...

Si les frères ne se montrent pas suffisamment persuasifs pour arracher son accord à Sylvère, ils peuvent couper cours à la discussion et forcer le passage. Un rapport partira dès le lendemain pour Jérusalem. Au maître d'en imaginer les retombées lors d'une aventure à venir.

LA DERNIÈRE CARAVANE DE KÉRAK.

L'attitude des marchands dépend grandement du comportement des frères lors de l'accrochage avec les Slebs. Si les Templiers ont été violents et insultants à l'égard des

LES SOUFIS

Si les frères cherchent des renseignements sur Dera, les Raïs leur conseilleront d'interroger les soufis de Kérak, qu'ils trouveront sans problème à la mosquée aux heures de prières. Les soufis sont des ascètes musulmans très mystiques qui pensent que le Coran recèle un message ésotérique et caché. On leur attribue parfois des pouvoirs de divination. Si les frères se montrent courtois et respectueux, les soufis accepteront de leur en apprendre un peu plus :

Les bédouins et les Slebs du Wadi Sum se tiennent à l'écart du monde car ils ont renié l'espèce humaine. Ils adorent des idoles, le Grand Serpent et Shaitan lui-même et, il y a bien des siècles, ils venaient razzier Damas et le Moab pour y prendre des esclaves destinés à leurs sacrifices. Mais les premiers califes mirent fin à leurs sanglantes expéditions en les repoussant dans les sables brûlants du désert. Les soufis ajouteront que cette partie du désert est "excommuniée" pour les musulmans. C'est non loin de là, près de la ville de Kerbala, que furent massacrés tous les descendants d'Ali, y compris les femmes et les enfants. C'était il y a 600 ans, mais le crime est encore présent, flétrissant cette terre maudite. C'est aussi dans ces montagnes que le dernier descendant d'Ali disparu sans laisser de traces.

Sarrazins du souks ils ne devront rien attendre d'eux ; si au contraire ils ont pris soin de ne blesser personne ils peuvent s'attendre à une certaine collaboration. A cette condition et à cette condition seulement, les marchands parleront de l'oasis de Dera, de l'ancienne route de la soie et de la malédiction qui s'attache au Wadi Sum, la partie du désert qui mène à l'oasis. Bien entendu personne ne se proposera comme guide, d'ailleurs aucune caravane ne va jamais dans cette direction et les clans bédouins qui nomadisent dans le Wadi Sum sont en guerre avec tous les autres clans du Moab.

EN ROUTE POUR DERA.

Les frères doivent donc partir pour Dera sans guide. Les marchands de Kérak accepteront simplement de leur expliquer la direction à prendre. A partir de Jesra, les Templiers doivent chevaucher durant 4 jours vers le nord-est avant d'arriver à l'oasis.

Après un jour de marche, les Templiers seront attaqués par les bédouins du Wadi Sum, il n'existe pas d'échappatoire. Les tribus de cette partie du désert ne permettent pas aux étrangers de passer sur leur terre, une seule attitude les fera reculer : la force. Si les Templiers essayent de manoeuvrer habilement, d'entamer des négociations, de voyager de nuit et discrètement, ils seront attaqués chaque jour par les cavaliers jusqu'à Dera. Si au contraire la petite troupe montre une grande résolution, fait face à ses ennemis et essaye de les annihiler dès la première rencontre, les clans n'insisteront pas. Les bédouins attaquent sans grande stratégie, ils chargent puis cherchent le corps à corps. Si leur charge n'arrive pas à briser la ligne première de défense, ils recommencent.

Autre façon de se débarrasser des bédouins : brandir la bague du serpent, l'effet est radical mais encore faudra-t-il y penser.

L'OASIS DE DERA.

Aun jour de l'oasis les bédouins vont cesser leurs attaques, les templiers entrent sur le territoire de Dera qui est un territoire sacré et tabou. A partir de là, les frères trouveront les traces de l'ancienne voie caravanière qui menait à l'oasis. A la fin du jour les Templiers sont en vue des ruines de Dera. L'oasis de Dera se cache tout au bout d'un impressionnant défilé, qui aboutit à une faille dans le rocher. A l'entrée du défilé, ils ne manqueront d'apercevoir une obélisque gravée de quatre sceaux identiques à

ceux trouvés à Jesra. La montagne qui abrite l'oasis s'appelle aussi le Wadi Shar la " montagne des serpents ". On en trouve quelques mentions dans le Coran comme étant une montagne diabolique, le lieu où serait tombé l'ange lucifer après la Chute.

Après avoir chevauché quelque temps dans la gorge, les frères déboucheront dans l'oasis proprement dite. Auparavant ils auront eu le temps de remarquer que les parois de la gorge ont la particularité d'être plantées de centaines de clous en bronze ou d'un alliage proche, les clous sont enfoncés dans les parois de grès du niveau du sol jusqu'à une hauteur d'une demi toise environ. Comme celle de Pétra l'oasis de Dera est en ruine et semble complètement déserte. Si d'ailleurs les frères connaissent l'oasis de Pétra ils ne manqueront pas de remarquer que l'architecture est très semblable. Un bâtiment va aussitôt attirer l'attention des frères, du moins de ceux qui ont déchiffré les bas reliefs de Jesra : c'est la copie conforme du bâtiment qu'ils ont vu en rêve. L'exploration des ruines va se révéler décevante, aucune trace d'activité humaine ni d'occupation récente.

L'ATTAQUE DES GHOULES.

C'est à la nuit tombée que les choses sérieuses vont commencer. Autour du campement les frères entendent d'abord des aboiements, puis ils voient des yeux qui brillent ... et soudain la folie se déchaîne ! Des dizaines de ghoulés passent à l'attaque, submergeant littéralement le campement. Leurs griffes sont noires, leur peau écailleuse suinte le pue par tous les pores et elles sentent plus mauvais que des charognes. Il est bien entendu impossible d'en venir à bout, les frères n'auront que deux solutions pour ne pas périr : prendre la fuite par le défilé, ils s'apercevront alors que les ghoulés ne les suivent pas au-delà des parois cloutées, ou bien entrer dans la seule construction encore debout, le temple de leur rêve et là aussi ils s'apercevront que les ghoulés restent craintivement sur le seuil. Après une nuit d'angoisse, les survivants se rendent compte qu'au lever du jour les ghoulés prennent la fuite vers les cavernes du massif. Comme souvent pour les créatures démoniaques, elles ne supportent pas la lumière.

Les Ghoulés cherchent de la chair fraîche, elles n'ont donc aucune stratégie de combat, elles sont attirées par le sang et dès qu'elles peuvent se rassasier elles se précipitent sur leur proie sans souci du reste. Ce peut être un puissant levier pour les frères qui peuvent penser à sacrifier une bête de charge pour s'enfuir.

A PROPOS DES GHOULES (ghula en arabe).

Il est intéressant de noter que le poète Apulée, l'auteur des Métamorphoses (161 av JC) ou de l'Âne d'or fut le premier à parler des Lémures et à en faire des créatures intermédiaires entre les deux mondes naturel et surnaturel. Pour Apulée, les Lémures sont des femmes, des sorcières bénéficiant d'un contact avec des forces supérieures. Dans L'Âne d'or, étrange récit localisé en Grèce mais relatant l'initiation à un culte d'Isis égyptien, il raconte la terrible aventure de deux voyageurs victimes des méfaits de deux lémures qui, après les avoir entraîné dans leurs lits, les vident de leur sang.

Pétrone, dans le Satiricon, parle également des " femmes de la nuit ", les Striges, des démons féminins dotés d'ailes et de serres comme des oiseaux de proie, qu'il nomme aussi les " sorcières invisibles ". Dans l'histoire elles enlèvent le corps du mignon d'un sorcier qui vient de décéder et le remplacent par un mannequin de paille. Un fier à bras Capadocien s'étant vanté de leur passer son épée à travers le corps fut retrouvé avant l'aube le corps couvert de blessures, complètement fou et les striges hurlant dans la nuit. Plusieurs auteurs classiques, originaires de Syrie ou de Sicile, témoignent de l'existence d'une confrérie, ou d'une société, de démons femelles, agissant la nuit pour saigner leur victime.

Mais il y a plus important, ces Striges ou ces Lémures semblent également, si on se reporte au témoignage de Pétrone, obéir à un certain plan ou à une certaine Puissance. C'est le sens de l'enlèvement du cadavre du mignon du sorcier. Elles ont reçu l'ordre d'enlever un des leurs pour une raison dont on ignore la cause. On est donc en présence d'une société organisée dont les buts ne sont pas compréhensibles au genre humain. Est-ce que cette "société de sorcières", ces "femmes de la nuit", existent encore ? Personne ne peut le dire.

LE TEMPLE DE LA LUNE.

Le temple n'est pas seulement un refuge, c'est également le seuil du domaine de Lilith. Mais pour y entrer il faut passer la salle des sceaux. Les frères ne manqueront pas de remarquer que le dallage de la salle est découpé en quatre triangles et qu'au centre de ces quatre triangles on a ménagé un emplacement circulaire du même diamètre que les sceaux. La mécanique est parfaitement clair, il faut placer les sceaux dans le bon ordre. Mais quel est le bon ordre ? Les quatre triangles sont gravés dans le sol l'un à la suite de l'autre et pointent tous dans la même direction. Si les frères se souviennent bien de l'exposé de baba Idrissa la solution est assez évidente. Il faut placer les symboles dans l'ordre de la progression séphirothique soit Adam et Eve, puis le Soleil, puis la Lune, puis la Jeune Fille. Ceci fait, le dernier triangle pivote pour révéler un escalier qui s'enfonce sous le temple. Tant que les sceaux ne sont pas placés dans le bon ordre il ne se passe rien.

Face aux ghoules qui se pressent dehors, les frères jugeront sans doute qu'il s'agit de leur seule issue de secours, et ils n'auront pas tort. Dès que tous les frères ont franchi le passage, le triangle se referme. Après une descente assez longue, ils arriveront dans une

LILITH.

Héroïne du scénario, est-ce vraiment la réincarnation de la première épouse d'Adam ? En tout cas elle doit en avoir la beauté et la perversité. Lilith est persuadée que Montcorbe est la réincarnation d'Iskander (Alexandre le Grand) qu'elle aima passionnément. Elle ne comprend même pas que les Templiers puissent envisager de lui résister.

Lorsqu'elle apprendra leur tentative de fuite, dans un premier mouvement elle donnera des ordres pour qu'on les pourchasse jusqu'à la mort. Elle n'aspire qu'à se venger. Dans un second temps elle se convaincra que les manteaux blancs sont stupides et bornés, ayant refusé de la servir ils ne méritent même pas la corde pour les prendre. Si la



grande salle souterraine, visiblement une salle d'audience, faiblement éclairée par quelques flambeaux. Une cinquantaine d'hommes d'armes, équipés comme les cavaliers d'Alexandre le Grand sont sur le pied de guerre. Ils brandissent tous une drôle d'arbalète : les têtes des carreaux sont fait d'une pierre semblable à celle de la bague aux serpents. On verra plus loin que ces carreaux sont capables de déclencher " le feu de Rha " et que c'est avec ces armes qu'ils sont venus à bout de la patrouille de frère Montcorbe. Au centre de la salle une femme et un homme les contemplent du haut de leur trône : Frère Montcorbe et une reine barbare d'une beauté surnaturelle et qui se fait appeler Lilith.

Toute résistance est inutile, les jeux sont faits. Les frères sont prisonniers, toute tentative de passage en force ou de retraite n'amènera que des pertes supplémentaires, les ordres de Lilith sont très clairs : il faut prendre les chevaliers vivants. Si les frères prennent le temps d'observer la salle il ne manqueront pas de remarquer les nombreuses références aux serpents. De toute évidence ils sont tombés au coeur d'un très ancien culte ophite.

L'AUDIENCE : CE QUE DISENT MONTCORBE ET LILITH.

Enchaînés devant le trône sous la garde des guerriers de Lilith, les frères vont entendre quelques explications. Frère Montcorbe explique d'une voix pâteuse qu'il est prisonnier de cette démonsse depuis le jour où ses hommes ont surgi dans Jesra et ont massacré sa patrouille. Il aurait dû mourir avec eux mais le capitaine des lanciers ordonna qu'on le capture vivant. Plus tard, Montcorbe comprit pourquoi : il est le portrait vivant d'un des derniers rois de Dera, sa reine, qui se prétend immortelle, attendait son retour depuis des siècles et il est revenu ! Lilith le laisse parler en lui caressant doucement les cheveux et en répétant " mon pauvre chéri....".

Lilith prétend que frère Montcorbe est la réincarnation d'Iskander, son royal époux qu'elle attend depuis 1000 ans. Le fait que le Templier ait cherché à s'évader et nie être Alexandre le Grand n'a pas l'air de la troubler. Les magiciens blancs ont dû lui effacer jusqu'au souvenir de la splendeur de Dera et de la chaleur de Lilith. Ce ne serait pas la première fois que les soldats du Crucifié, les bâtards d'Adam, chercheraient à lui nuire, elle a l'habitude et elle trouvera le moyen pour qu'Iskander retrouve la mémoire. Lilith connaît toutes les herbes et toutes les potions de la terre, elle n'a besoin que d'un peu de temps. Ce genre de discours

poursuite échoue au delà du désert, elle abandonnera la chasse, quitte à se venger un jour ou l'autre. Il en sera tout autrement si Montcorbe fait partie des fugitifs ; hypothèse, la reine deviendra folle de jalousie et de douleur et mettra tout en branle pour se venger quoiqu'il puisse lui en coûter.

N'oubliez pas que Lilith est un démon extraordinairement puissant que les frères ne peuvent pas vaincre physiquement. Toute tentative forcenée visant à tuer Lilith se solde par un échec cuisant. Leur seule porte de salut est dans la fuite et ils devraient se sentir heureux d'avoir échapper aux griffes d'une telle créature. Par chance, Lilith ne peut pas agir elle-même au-delà des limites de son territoire.

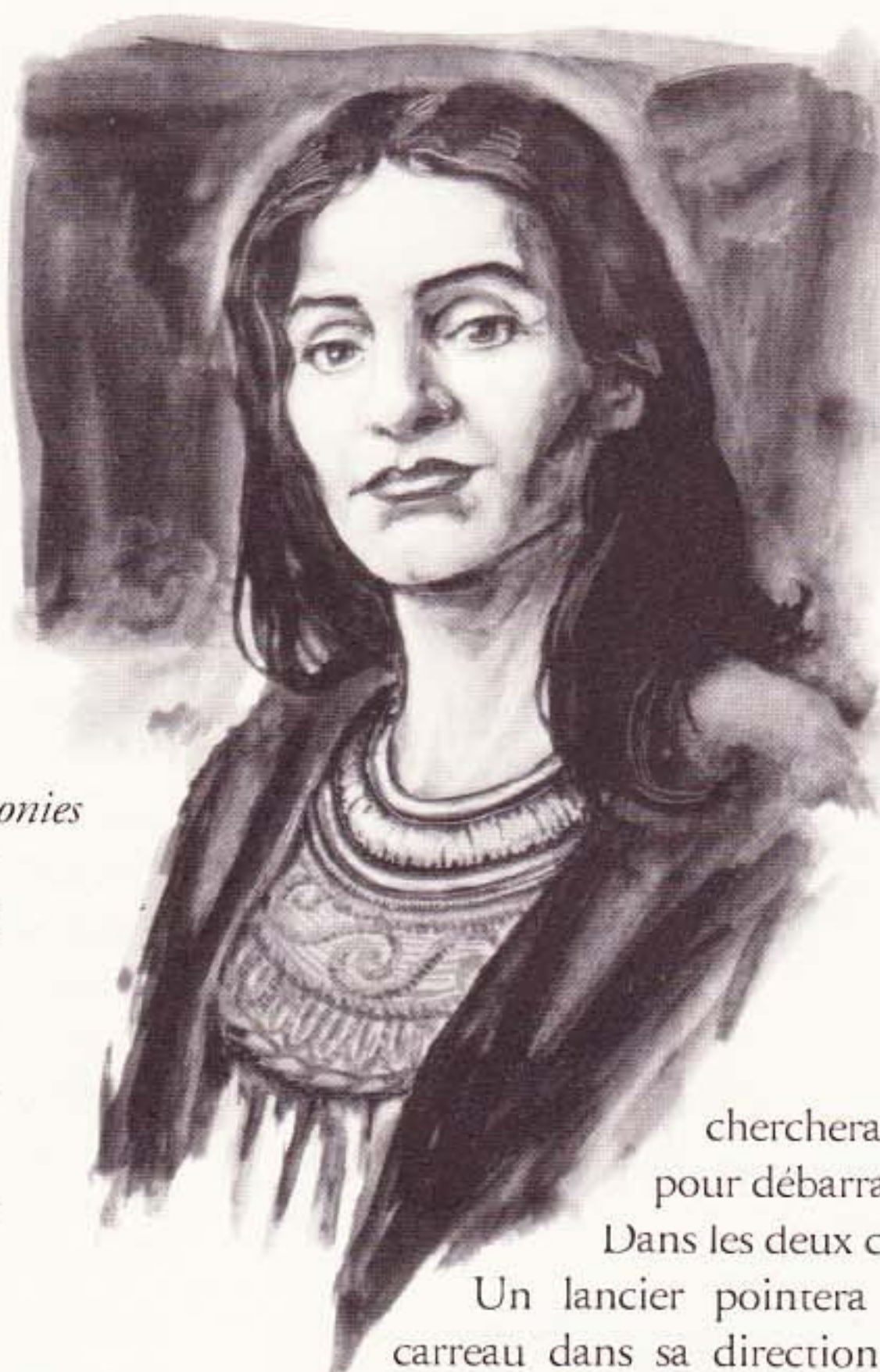
Comment la jouer ?

Difficile de jouer la première femme d'Adam ! Jouez de tous vos charmes, n'hésitez pas à partir dans de grand dégagements mystiques (aidez-vous des bandeaux sur le mythe de Lilith), vos propos vont souvent jusqu'à la démente, soyez lascive et aguicheuse puis maudissez ceux qui refusent de vous suivre et torturez-les gentiment en lacérant leurs joues de vos ongles.

APOPIS, LE DIEU SERPENT.

En Egypte, il existe un dieu serpent, Apopis, l'allié de Seth, la bête à 7 têtes dont le chiffre est 666. Ses trois sanctuaires sont Héliopolis, Memphis et Thèbes. Les prêtres d'Héliopolis le considéraient comme le prince des ténèbres, l'Ennemi, et lors de cérémonies conjuratoires ils foulaient son effigie afin d'aider Râ (Le soleil) dans sa lutte contre l'obscurité. C'est aussi le symbole de la femme et de la mère qui règne sur tous les éléments liquides.

Les grecs reconnurent le serpent dans sa représentation mythique, Typhon, fils de Gaïa la terre. Pour le vaincre, Zeus ne disposa que de l'aide d'Athena, la déesse de la raison, tandis que tous les autres dieux, épouvantés, allaient se réfugier en Egypte. Typhon sera vaincu par Zeus, mais il engendrera l'hydre de Delphes, la chimère et les deux chiens des enfers Orthos et Cerbère.



a de grandes chances de glacer le sang des Templiers. Ils sont en présence d'une des plus vieilles compagne du Malin. Un coup d'oeil au trône où se trouve frère Montcorbe les confirmera dans leur crainte. Leur frère est drogué, absent, il écoute impassible les vaticinations de la sorcière sans manifester la moindre émotion.

Il est intéressant qu'à cet instant un frère, un écuyer ou un sergent perde son sang froid. Afin de sauver son âme soit il se précipitera vers l'escalier pour fuir soit il cherchera à atteindre le trône de Lilith pour débarrasser la terre de sa présence impie.

Dans les deux cas sa tentative est vouée à l'échec.

Un lancier pointera son arbalète et décochera un carreau dans sa direction. Les frères présents vont alors assister à un grand prodige. Dans un éclair de lumière froide et rouge, le corps du malheureux touché par la pointe en cristal du carreau va en un clin d'oeil se recroqueviller, se momifier sous leurs yeux. " Le feu de Rha ", les frères savent enfin comment sont morts les compagnons de frère Montcorbe.

LE Puits DE LA TENTATION.

Lilith exigera des Templiers qu'ils renient leur foi et qu'ils deviennent les capitaines de ses gardes. Les frères, nous l'espérons, vont refuser tout net et Lilith ordonnera alors qu'on les mette au cachot en attendant leur exécution. Avant de les faire emmener, elle demande à ses gardes d'éclairer le centre de la salle et de montrer aux prisonniers quel supplice les attend s'ils refusent de renier leur foi et de se joindre à elle. Les séides de Lilith piqueront alors des flambeaux tout autour de la pièce. Au centre, les frères découvrent un puits visiblement très profond. Le puits donne sur les ruines de la nécropole souterraine, dans une grande salle que les prêtres de Lilith prennent soin de garnir régulièrement de toutes sortes de serpents terriblement venimeux et que les gardes prennent un malin plaisir à montrer

aux frères horrifiés. Au vu de cette situation désespérée, et pour la plus grande honte de l'Ordre, quelques sergents ou écuyers craqueront et abandonneront la foi du Christ. Lilith mettra fin à l'entrevue en prévenant les frères qu'ils ont jusqu'à demain pour prendre une décision définitive : servir le Crucifié ou la servir elle. S'ils choisissent le Crucifié, ils périront dans le puits de la tentation.

Sur ce, des lanciers les pousseront sans ménagement au dehors de la salle du trône et par un petit escalier les feront descendre jusqu'à une suite de geôles puantes où ils seront précipités. Il n'est pas besoin d'être grand clerc pour comprendre qu'ils sont dans la nécropole de Dera et qu'ils vont mourir demain dans les plus atroces souffrances. Une torche éclaire vaguement le couloir, des rats énormes rôdent dans les éboulis, et les enfants de Lilith, ses enfants démons, attendent la nuit pour sortir. La nuit est longue et oppressante. Si vos frères ne passent pas la nuit à rassurer leur compagnons, à fortifier leur foi par de vibrantes paroles, des chants et des prières, bref s'ils se contentent de laisser leurs frères seuls face à la peur et au doute, la plupart des sergents et des écuyers restants craqueront au cours de la nuit et appelleront les gardiens pour demander à se prosterner devant la reine. Si les frères ne réagissent pas très vite, l'hémorragie sera très difficile à endiguer et au matin ils resteront seuls. Ils auront du mal à expliquer leur attitude lors du prochain chapitre. Les gardes en rajouteront d'ailleurs et passeront régulièrement pour secouer des serpents sous les yeux des frères et leur rappeler le sort qui les attend. Si vos frères ratent deux ou trois Oppositions Passives sur leur score en Ame (difficulté 6), ils craquent également.

Uraeus le cobra.

C'est le cobra femelle en colère, l'oeil brûlant de Râ. Il coiffe les dieux solaires et le front des pharaons. C'est aussi la femme serpent et la chaleur d'Isis, le serpent de feu capable autant de féconder que de tuer en desséchant et en brûlant. Cette fonction "desséchante" doit être mise en rapport avec les pertes de plusieurs frères dans le désert ; plusieurs rapports font état de frères qu'on retrouva totalement desséchés, comme momifiés, personne n'expliqua le phénomène. Les Sarrazins pensent qu'il s'agit d'une malédiction, ils appellent ça "L'oeil brûlant de Râ".

FRÈRE MONTCORBE LE SAUVEUR.

Au petit matin, après une nuit particulièrement angoissante, les frères survivants auront droit à une visite. A leur grande surprise, ils verront arriver frère Montcorbe, en complète possession de ses moyens. Le frère se débarrassera du garde pour lui

prendre ses clefs et délivrera ses compagnons en leur expliquant rapidement son plan. Il faut partir au point de jour, juste après le lever du soleil pour éviter les ghoules et avant que le palais ne soit réveillé. Avec de la chance ils auront un peu de temps devant eux, pas beaucoup sans doute avant que leur évasion ne soit découverte. Une fois dans le désert il faudra chevaucher vers le couchant et tenir à distance les lanciers ! C'est presque sans espoir mais avec l'aide de la Sainte Providence. Montcorbe expliquera qu'il a déjà essayé de s'enfuir, mais Lilith a des espions partout et il a pu

parvenir au Kérak déguisé en bédouin mais pas au delà. Avant de se faire capturer par ses hommes, il a juste eu le temps de glisser à une pauvre fille un billet à l'attention de ses frères, c'est sans doute grâce à elle qu'ils l'ont trouvé. Frère Montcorbe expliquera également qu'il ne sera malheureusement pas du voyage car les sortilèges de la reine l'ont souillé et jamais plus il ne pourra revêtir le blanc-manteau de l'Ordre. De plus, s'il s'enfuyait avec ses frères, la reine redoublerait de rage et mettrait tout en oeuvre pour les rattraper, il a déjà essayé. S'il reste à Dera il pourra tenter une diversion. La faille d'entrée est étroite...

Les frères comprendront aisément le sens de la remarque de frère Montcorbe et s'ils sont intelligents ils comprendront aussi que son sacrifice est sans doute la seule chance pour qu'ils revoient un jour la commanderie. Reste qu'un frère peut tout à fait demander à partager son sort et son martyr !

Si les frères questionnent Montcorbe sur les ghoules et la reine voici ce qu'il explique :

La reine de Dera fut jadis très puissante, ses armées s'étendant loin vers l'est et l'ouest mais depuis de nombreuses années son royaume se meurt. Elle vit désormais avec quelques centaines de fanatiques, dans les ruines de la nécropole, ses enfants démons, les ghoules qui surgissent chaque nuit et font régner la terreur à l'extérieur de la nécropole. Il y a plusieurs centaines d'années, des saints hommes ont cloué l'entrée du défilé avec des formules magiques les empêchant de se répandre sur le monde, ils sont désormais condamnés à errer dans ces ruines jusqu'au Jugement Dernier.

LES FRÈRES RELAPS.

Les frères devraient avoir l'idée de récupérer les relaps (ceux qui ont renié leur foi pour rendre hommage à la reine), car c'est aussi leur devoir de tout faire pour tirer leurs frères des griffes du Malin. Montcorbe s'opposera à cette idée. Les sortilèges de Lilith sont puissants et à cette heure les malheureux sont sûrement déjà ses mignons serviles. Si les frères insistent, Montcorbe sait tout à fait où se trouvent les

Le Feu de Rhâ

Les frères auront l'occasion au cours de la mise hors de combat d'un ou plusieurs gardes de s'approprier une ou plusieurs arbalètes munies de leurs carreaux à tête de feu. Le maniement d'une telle arme est exactement identique à celui d'une arbalète classique, la pointe de quartz est inoffensive tant qu'elle n'entre pas dans les chairs vivantes d'un être humain ou d'un animal. À partir de là une étrange alchimie l'embrase et transforme la malheureuse victime en momie parcheminée le temps d'un battement de sourcils. C'est donc une arme automatiquement mortelle à partir du moment où elle inflige un point de dommages. D'ordinaire un lancier armé d'une arbalète dispose également de 10 carreaux.

malheureux : dans un des dortoirs qui jouxte la salle du trône. Les frères pourront s'y rendre sans trop de problèmes et les frères réveillés avec précaution manifesteront milles transports de joie, mais à la première occasion, ils avertiront la garde et essaieront de s'emparer des fugitifs ! Montcorbe avait prévenu les frères, Lilith a de puissants sortilèges !

Si quelqu'un s'interroge alors sur le fait que Montcorbe ne soit pas resté prisonnier des sortilèges de la sorcière le frère expliquera fièrement que lui, n'a à aucun moment perdu la foi ni vendu son âme ! (ce qui est louable mais plus aisé que les autres malheureux qui risquaient leur tête eux !).

LA FUITE DES FRÈRES

Une fois à l'air libre, selon qu'il fait jour ou non, il faudra encore circonvier les ghoules, trouver des montures et s'enfuir par le défilé. Il se peut que dans leur fuite les frères se retrouvent nez à nez avec plusieurs ghoules rentrant dans les cavernes pour s'abriter des rayons du soleil ; tant qu'on leur laisse le champ libre les enfants démons de Lilith ne chercheront pas à attaquer, elles ont bien trop peur du soleil qui se lève ; si par contre on leur bloque toute issue elles attaqueront féroce-ment.

LE MARTYR DE FRÈRE MONTCORBE

Deux choses peuvent alors arriver : Si Montcorbe fait partie des fuyards, les gardes de Lilith n'abandonneront jamais la poursuite et tout ça finira sûrement dans un bain

de sang. Pour éviter cela Montcorbe proposera de se sacrifier. C'est assurément la meilleure des solutions, en effet un chevalier décidé peut espérer tenir plusieurs heures les lanciers en échec au point le plus étroit du défilé et si on le choisit au delà du passage des clous les ghoules ne présenteront aucun risque. Il est vrai qu'abandonner un frère aux griffes d'une reine démoniaque est un rude cas de conscience pour les soldats de Dieu, ne vaut-il pas mieux tous mourir en martyres dans les sables du désert ? L'héroïque résistance de frère Montcorbe leur permettra de fuir.

INTERVENTION DU COMMANDEUR.

En cas de poursuite jusqu'aux limites du désert (si Montcorbe est emmené de force par exemple), le maître pourra faire intervenir le commandeur d'Arçon de cette façon : depuis le départ des frères pour Dera, d'Arçon a mené sa propre enquête et, redoutant la capture de ses envoyés, il patrouille avec tout le couvent de Paumiers sur les marches du désert. Il est parvenu à convaincre l'Atabeg de Damas que ses intentions n'étaient pas dirigées contre lui et étrangement le prince sarrazin a parfaitement compris et donné son accord. Les Templiers chevauchent donc depuis plusieurs jours et ont envoyé des éclaireurs sur toute la longueur de la frontière. Une patrouille a repéré le nuage de poussière des lanciers de Lilith et le commandeur a aussitôt compris ce qui se passait. Dans ce cas, le commandeur ne peut intervenir au mieux qu'à une journée de marche des frontières de la Seigneurie, et les lanciers (entre 15 et 20 cavaliers selon les pertes depuis le commencement de la poursuite) ne lâcheront prise qu'après un rude combat. Ce peut être un Deus ex machina intéressant surtout s'il est amené après un long suspense désespérant où l'on fera croire aux frères que de toute façon leurs os blanchiront bientôt dans les sables du désert !

La poursuite dans le désert mettra en action les compétences d'équitation et de chasse pour les deux groupes. Bien entendu, vu le rapport de force, les frères ne peuvent espérer, ni vaincre les lanciers ni les distancer complètement mais tout au plus conserver une légère avance jusqu'aux frontières du désert. En effet les lanciers savent très bien dans quelle direction se dirigent les frères (vers le couchant) et ils leur suffit donc de se positionner en un vaste arc de cercle et d'espérer marcher plus vite que les Francs pour les prendre dans une nasse.

La Sainte Providence pourra peut être faire lever une tempête de sable très utile pour brouiller les pistes, le malus pour retrouver les frères sera alors de +3. Tout événement fortuit pour corser cette mortelle randonnée qui doit être le clou du scénario sera bien entendu le bienvenu : rencontre avec des bédouins (si les frères ont encore la bague dite de "l'oeuf du serpent" ils peuvent tenter un bluff), problème de l'eau, défaillance d'une bête etc. En tout état de cause une fois arrivés sur les frontières du désert, c'est à dire aux environs de Jesra, les lanciers cesseront la poursuite. Ils ne souhaitent pas tomber sur un parti de Francs ou de Templiers et de toute façon le couvent de Paumiers veille au grain et arrivera à la rescousse.

COMMENT JOUER LA POURSUITE ?

- On commence par déterminer l'écart qui sépare les deux groupes selon que les frères prennent la fuite en ayant alerté ou non les gardes. Il est de 2 (la garde est alertée) et monte jusqu'à 4 si la garde n'est pas réveillée.

- Si Montcorbe se sacrifie et tient le défilé pour laisser le temps à ses frères de fuir, le groupe empoche 2 points par round de combat qu'il emporte. S'il tient trois rounds, les frères empochent donc 6 points.

- Lorsque les lanciers débouchent enfin hors du défilé, les frères ont totalisé un certain nombre de points (de 2 à). Le maître va alors tester les qualités de Chasse + Equitation des deux groupes, deux fois par 24 heures, sur une Opposition Active. Chaque frère fait son test et le maître se base sur le moins bon résultat, puisqu'on considère que les frères calquent leur allure sur celle du plus lent.

Si les frères gagnent le test ils augmentent leur réserve de points, (la distance qui les sépare des lanciers) de la marge entre les deux scores.

Si les lanciers gagnent le test la réserve des frères baisse d'autant. A o les deux groupes sont au contact.

Exemple : les frères commencent la poursuite avec 3 points. Frère Montcorbe gagne 3 combats avant de succomber (soit 6 points en tout) ce qui porte le total de la réserve des Templiers à 9.

Les frères gagnent le premier test de poursuite avec une marge de 7, ce qui porte leur réserve à 16, et ainsi de suite.

Cette partie du scénario, pour être intéressante doit être assez technique,. Le maître doit prévoir de nombreuses situations auxquelles les frères doivent faire face. Par exemple, le fait que les lanciers rattrapent les frères ne signifie par forcément qu'ils les localisent. En effet si la rencontre a lieu de nuit, le maître est autorisé à faire jouer plusieurs tests supplémentaires à la faveur des frères. De même tout événement doit se traduire par un compte de point, en plus ou en moins sur le total des frères.

Bien entendu les frères peuvent avoir l'idée "géniale" de prendre une autre route mais laquelle ?

Vers le sud ? C'est à dire Médine c'est la mort assurée, 2000 km de désert aux points d'eau difficiles à trouver. Vers le levant ? Idiot, c'est se jeter sur les piques des lanciers. Vers le nord ? Possible mais risqué, ils arriveront vite (2à 3 jours) à la frontière de ce qui fut la Perse et les chances de se faire capturer par des cavaliers turcs, bédouins ou perses seront très grandes. Dans ce cas nos malheureux frères risquent bien de faire la joie des marchands d'esclaves de Nichapour.

CONCLUSION.

Les frères devront comprendre que personne n'a intérêt à révéler l'existence de Dera et de Lilith . Les quelques centaines de lanciers qui lui restent sont encore une force redoutable, surtout s'ils soulèvent les tribus de bédouins des territoires adjacents. Qui sait alors de quels côtés ils pencheraient. S'ils offraient leurs épées aux émirs de Damas, un nouvel ennemi se lèverait aux frontières de la Terre Sainte qui en a déjà bien assez. De plus si des fous ou des fanatiques déclouaient la barrière magique à l'entrée du défilé, qui peu dire qu'elles horreurs sortiraient des grottes de l'oasis ?



CARACTÉRISTIQUES DES PROTAGONISTES :

LES SLEBS.

Ils sont trois.

Corps : 7.

Attaque : couteau à 8.

Défense : couteau à 8.

Armure : 5.

Somme des Cartes : 8.

LES MARCHANDS ET LES HABITANTS DE KÉRAK.

Les marchands sont tellement nombreux qu'il est inutile de les compter, les frères ne peuvent compter que sur la fuite, la harangue inspirée ou l'arrivée des hommes d'armes de Renaud.

Corps : 5.

Attaque : bâton à 5.

Défense : bâton à 5.

Armure : 0.

Somme des Cartes : 6.

LES BÉDOUINS.

Les bédouins attaquent par groupe de 20 à 25 cavaliers ou chameliers.

Corps : 8.

Attaque : sabre à 8.

Défense : sabre à 7.

Armure : 3.

Somme des Cartes : 10.

Chasse et équitation : 8.

LA LANCIERS DE LA REINE.

Ils sont une cinquantaine présents dans le Temple. Les autres patrouillent dans la région et n'interviendront pas au cours de l'aventure. Trente lanciers se lanceront à la poursuite des frères à la sortie de Dera.

Corruption : 1.

Corps : 8.

Attaque : épée à 7.

Défense : épée à 8.

Armure : 5.

Somme des Cartes : 12.

Chasse et équitation : 8.

LES GHOULES.

Elles sont innombrables, mais leur champ d'action est limité. Elles ne peuvent pas sortir du défilé qui mène à l'oasis. Les frères doivent réussir une Opposition Passive de difficulté 5 sur la Volonté pour ne pas fuir à leur approche.

Corruption : 2.

Corps : 6.

Attaque : griffes à 6.

Défense : 5.

Armure : 0.

Somme des Cartes : 8.

DIVERS INDICES SUR LILITH QUE LES FRÈRES PEUVENT OBTENIR DANS LA BIBLIOTHÈQUE DE PAUMIERS OU GRÂCE À LEURS RELATIONS AVEC LES RABBI ÉTABLIS À KÉRAK.

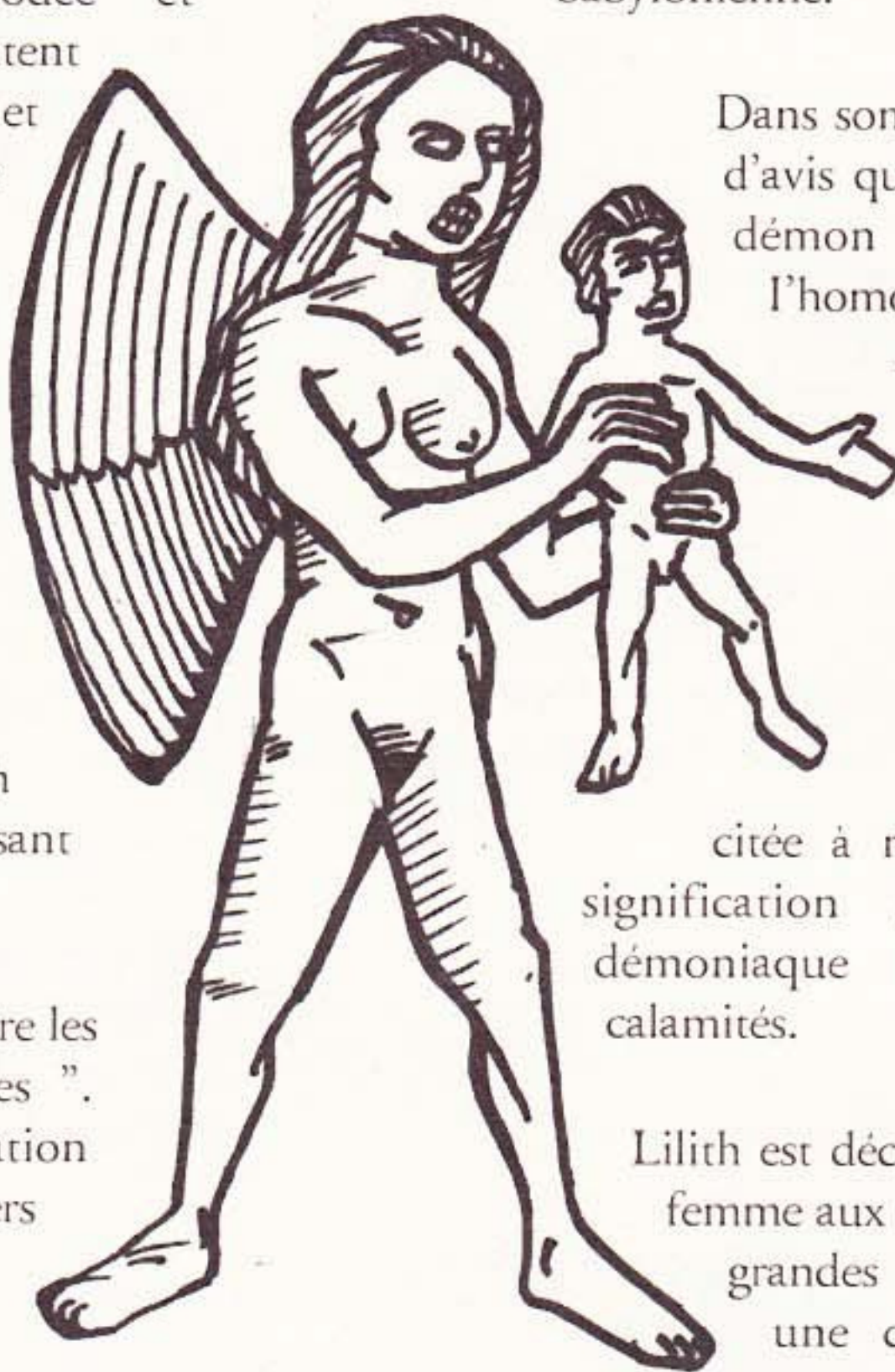
Lilith, comme Adam est créée à partir de la boue originelle et non tirée d'une côte d'Adam, elle est donc son égale. De leur union naquit Naamah, soeur de Tubal-Caïn, Asmodée et d'innombrables démons qui hantent encore la surface de la terre. Lilith et Naamah vinrent devant le trône de Salomon déguisées en courtisanes de Jérusalem. Lorsque Lilith quitta Adam car elle ne voulait pas se coucher sous lui, Dieu envoya des anges à sa recherche. Ils la trouvèrent sur les bords de la mer rouge, là où abondent les démons avec qui elle enfanta les Lilim. Les anges lui ordonnèrent de revenir à Adam mais Lilith refusa et Dieu la punit en faisant mourir ses enfants démons.

Les anciens pensaient que l'eau attire les " démons tourmentés et rebelles ". L'Egypte a également la réputation d'être la terre des démons, c'est vers l'Egypte qu'Asmodée s'envole après avoir étranglé les six premiers maris de Sarah.

L'étymologie de Lilith est vague, pour certains elle signifie " esprit du vent " pour d'autres " nuit ". Selon Isaï elle habite le désert d'Edom en compagnie des satyres (sei'r), reems, pélicans, chouettes, chacals, autruches, serpents et milans. Jérôme l'assimile à Lamia abandonnée par Jupiter et qui se vengea en volant les enfants des autres. Les lamies séduisaient les dormeurs en leur prenant leur force vitale et en leur suçant le sang.

On les connaît aussi sous le nom d'Empousai " celles qui entrent de force " ou de Mormolukai " louves effrayantes " ou encore comme " rejets d'Hécate ".

Depuis la nuit des temps, des formules conjuratoires sont récitées à titre de protection, à l'image de cette inscription canaanite : " A celle qui vole dans l'obscurité des maisons : Passe vite, vite, ô Lil [ith] " ". Ces mêmes incantations étaient déjà récitées à l'adresse de la Lamashtu babylonienne.



Dans son Thesaurus, Gesenius est d'avis que Lilith est une sorte de démon femelle nocturne, l'homologue de la ghula des Arabes, qui attaque les enfants et les hommes pour sucer leur sang. Dans le Talmud et le Zohar (il s'agit comme on sait de deux livres fondamentaux de la tradition juive) Lilith est

citée à maintes reprises, avec la signification générale d'un agent démoniaque porteur de grandes calamités.

Lilith est décrite comme un très belle femme aux cheveux longs portant de grandes ailes dans le dos. C'est une créature essentiellement nocturne. C'est elle sans doute

qu'il faut reconnaître dans ce démon femelle que décrit le Testament de Salomon - ouvrage grec du IIIe siècle dérivé probablement d'un ouvrage ésotérique judéo-hellénistique - comme errant la nuit à travers le monde et qui, se présentant sous des dizaines de noms, va rendre visite aux femmes en couches et s'efforce d'étrangler leur enfant nouveau-né. La multitude de ses noms souligne vraisemblablement la puissance et l'omniprésence qui conviennent à une reine de démons. Quant à

son rôle de dévoreuse d'enfants, c'est probablement lui qui met le mieux en lumière tout le caractère négatif de cet être destructeur et redoutable.

On raconte l'histoire du prophète Elijah rencontrant sur son chemin Lilith qui se rendait à la maison d'une jeune accouchée " pour lui faire présent de son sommeil mortel, s'emparer de l'enfant et boire son sang, aspirer la moelle de ses os et manger sa chair ". Ce trait spécifique - absorber la moelle - se retrouvera chez les striges romaines. Le caractère d'" étrangleuse d'enfants " de Lilith est clairement attesté dans certaines incantations juives écrites en araméen. Un midrash tardif mentionne également que " lorsque Lilith ne trouve pas de nouveau-nés à dévorer, elle se retourne contre les siens propres ", motif, souligne l'Encyclopédie Judaïque, qui l'apparente à la Lamashtu babylonienne.

On comprendra que toutes précautions soient prises vis-à-vis d'un personnage aussi funeste. Aussi est-il de pratique courante de protéger les femmes en couches et les nouveau-nés par des amulettes qui sont fixées aux quatre murs de la chambre ou au-dessus du lit. Elles tirent leur pouvoir apotropaïque de l'inscription du nom redouté, ou encore de la représentation de Lilith elle-même, " de sa silhouette, de ses ailes, de ses mains et de ses jambes ", précise l'Alphabet de ben Sirah. Parfois, elles représentent des Anges. La même coutume est rapportée dans le Testament de Salomon : le démon femelle y est appelé Obizoth ; on s'en protège par l'inscription sur l'une des faces d'une amulette, du nom de l'ange Raphaël ou de quelques-unes de ses dénominations mystiques. Enfin, l'amulette étant souvent en quelque sorte équivalence matérielle d'une incantation conjuratoire, il n'est pas rare qu'elle ne soit rien d'autre qu'une copie d'un texte sacré tirée de la Bible ou du Coran.

Lilith était à ce point redoutée que dans tout l'Orient on éveille les enfants qui sourient dans leur sommeil car on craint qu'" ils ne jouent avec Lilith " et que celle-ci, les ayant ainsi séduits, ne les emporte avec elle. Rien d'étrange à ce que, reine de démons, Lilith soit également mère de démons. Elle passe pour être l'une des quatre mères de démons avec Agrat, Mahalath et Naamah. Avec Naamah, Lilith est l'un des démons privilégiés dont la vie, non seulement est plus longue que celle des hommes, mais durera jusqu'au Jugement dernier (Zohar 1. 55 a). En tant que reine de démons, c'est à elle qu'est souvent identifiée la reine de Saba. Les assimilations des unes aux autres de ces quatre dignitaires démoniaques ne sont d'ailleurs pas exceptionnelles et l'Alphabet de ben Sirah fait mention d'une demeure de Lilith située en Égypte. La kabbale fait souvent de cette contrée un repaire de démons et de sorciers ce qu'on explique par la parenté du nom hébreu de l'Égypte avec le mot " oppresseur ", les oppresseurs par excellence étant les démons.

Elle s'attaque aussi aux hommes qu'elle provoque à de maléfiques et criminels rapports. Lilith est par excellence la profanatrice de la semence humaine. La semence que répand à terre la masturbation féconde Lilith et lui engendre des fils (en accord avec cette vieille tradition du Proche-Orient selon laquelle Lilith, créée du limon, pourrait représenter une incarnation d'un esprit tellurique primitif). Dans la nuit, malheur à l'homme sur qui se porte le désir de Lilith ! Elle s'emparera de lui, dit le Talmud (Sheb. 151 b) qui rappelle par ailleurs l'interdiction faite à un homme de coucher seul dans une maison. Ainsi Lilith remplit-elle le monde de sa descendance de démons. Le Zohar traite ce monstre séducteur de Prostituée, de Maudite, de Fausse, de Noire. Non satisfaite de provoquer l'homme à des pratiques sexuelles illicites, Lilith s'efforce de prendre la place de l'épouse légitime. C'est pourquoi un

rituel et des incantations appropriées sont recommandés par le Zohar (111. 19) afin d'éloigner Lilith du lit conjugal.

Autant dire donc, pour ce qui est des frères, qu'il est absolument impossible qu'ils viennent à bout de la reine qui est une des incarnations de Lilith.

Lilith et la tradition judéo-chrétienne.

Lilith est sans doute ce démon de Midi auquel fait allusion le Psaume 91 : " Tu ne craindras pas les terreurs de la nuit, ni la flèche qui vole pendant le jour, ni la Peste qui rôde dans les ténèbres, ni les attaques du démon de Midi "

A ce démon de Midi se rattache la légende de Gerbert d'Aurillac, le futur pape Sylvestre II (999-1003). Étant jeune homme, il croisa une jeune fille d'une merveilleuse beauté, assise parmi les tissus de soie et environnée de monceaux de pièces d'or. Elle lui dit qu'elle s'appelait Meridiana et que, s'il voulait lui faire confiance, elle lui accorderait son corps, ses connaissances magiques et ses richesses. Gerbert accepta et c'est ainsi qu'il devint rapidement archevêque de Reims, puis de Ravenne, et enfin pape. A l'approche de la mort, il confessa publiquement ses péchés et mourut en odeur de sainteté. La fille de Midi, c'était Lilith. Plus précisément encore, l'hymne Te Lucis ante Terminum dit " de saint Ambroise " qui termine la prière des Complies renvoie à Lilith et à sa horde de démons : " Que les songes et les fantômes de la nuit s'enfuient loin de nous ; contiens, Seigneur, nos esprits afin que rien ne souille nos corps. "

La reine de Saba a passé pendant longtemps pour une dévoreuse d'enfants et une sorcière démoniaque. Dans un livre du kabbaliste Joseph Angelino, (le Livnat ha Sappir ou Blancher du Saphir) il est même suggéré qu'elle n'est autre que Lilith.

Dans le premier Livre des Rois, on lit (en 10. 1) :

" La renommée de Salomon étant parvenue jusqu'à elle, la reine de Saba vint l'éprouver par des énigmes. Elle apporta à Jérusalem de très grandes richesses, des chameaux chargés d'aromates, d'or en énormes quantités et de pierres précieuses. Quand elle fut arrivée auprès de Salomon, elle lui proposa tout ce qu'elle avait médité mais Salomon l'éclaira sur toutes ses questions et aucune ne fut pour le roi un secret qu'il ne put élucider. " Pour d'autres traditions, la reine de Saba est une djinn, un être mi-humain, mi-démoniaque. La première épreuve de Job vient des Sabéens, les sujets de la reine maudite.



Addenda

LE DIT DE FRÈRE TRISTAN

	P3
Où l'on apprend que Tristan est l'élue de Dieu	P3
Où Tristan est appelé par maître Eustache	P5
Où Tristan arrive enfin sur la terre Sainte	P6
Où Tristan découvre les vertus de sa relique	P8
Où Tristan reçoit les confidences de Jocelin	P10
Où Tristan voyage de Jérusalem à Saint Sabba	P14
Où Tristan rencontre le grec Krisélias	P17
Où le frère Tristan arrive enfin à Paumiers	P18
Où Tristan rencontre le frère commandeur	P19

ITINÉRAIRES DANS LA SEIGNEURIE D'OUTRE JOURDAIN

	P21
A propos de la région du Moab	P22
Pétra sublime et mystérieuse	P26
Les châteaux d'Outre Jourdain	P29
La faune d'Outre Jourdain	P34
L'histoire d'Outre Jourdain	P34
A propos de Renaud de Châtillon	P37
Des secrets sur l'Outre Jourdain	P38

LA MAISON TEMPLIÈRE DE PAUMIERS

	P43
Description des bâtiments importants	P44
A propos de S'oar	P52

LES FRÈRES DE LA COMMANDERIE DE PAUMIERS

	P57
Frère Olivier d'Arçon, Commandeur	P57
Frère Godefroy de Blanchegarde	P59
Frère Sulpice, Apothicaire	P61
Frère Renaud, Dispensator	P63
Frère Malakian, Turcopolier	P65
Bouchard d'Alvine, chevalier à terme	P67
Frère Wolfram Von Mayer	P68
Frère Silvere de Montlaur, Chapelain	P69
Frère Tristan	P71

LES GROTTES DE LOTH

	P73
Sodome	P74
Le premier chapitre de frère Tristan	P74
L'après-midi du premier jour	P76
Première nuit	P80
Deuxième jour	P82
Deuxième nuit	P84
Conclusion	P88
Caractéristiques des protagonistes	P89

LILITH

	P90
Le Kérak. Visite aux marchands	P92
La charmeuse de serpents	P93
Le rendez-vous à la citerne	P94
Les slebs assassins	P95
Le corps de la jeune charmeuse de serpents	P95
A propos de Dera	P96
Le départ pour Jesra	P97
Le rêve	P100
L'histoire du précédent commandeur	P100
Ce que les frères peuvent apprendre à propos des sceaux	P101
Nouveau départ pour Kérak	P103
L'oasis de Dera	P104
L'attaque des ghoules	P105
Le temple de la lune	P106
L'audience	P107
Le puits de la tentation	P108
Frère Montcorbe	P109
La fuite des frères	P110
Comment jouer la poursuite	P111
Conclusion	P112
Les caractéristiques des protagonistes	P113
Divers indices sur Lilith	P114
Lilith et la tradition judéo-chrétienne	P116

ADDENDA

	P117
Sommaire	P117
Crédits	P118
Aides de Jeu	P119 et suiv.

N'hésitez pas à découper les annexes pour les utiliser au cours de vos parties.

"AERE PERENNIS EXEGI MONUMENTUM..."

FACTOTUM :

- Documentation et textes par le beau doux seigneur frère visiteur Jehan de Pétra-Pécaldis (Jean-Pierre Pécau).
- "Rewriting" et textes supplémentaires par le frère copiste Bonaccione Chierico (Benoît Clerc).
- Maquette et mise en page par le frère chapelain Théobald d'Azot (Thibaud Béghin).
- Illustrations :

Portraits des personnages par le frère enlumineur Erik Folbarbe de Floquelezouth (Eric Floquet).
Pleines pages des scénarios par le frère enlumineur Lelion de Poplick (Lionel Poplic).
Plans, cartes et illustrations intérieures par le frère enlumineur Ayoub Aouadhi (Thibaud Béghin).

- Relecture et correction par

le frère commandeur des chevaliers Rémy De l'Amour (Rémy Van Liefde).
le frère dispensator et maître chantre Dynah ad-Din de Jebelguyen (Dinh Nguyen).
le frère à termes Puçon de Saïssète (Pierre Saisset).

- Production et coordination technique par le frère maréchal Arnould de Bourges (Arnaud Bailly).
- Imprimé par Imp.Decooster à Lhomme.
- Photogravé par Nord Scan à Lhomme.

N'hésitez pas à nous faire part de vos questions, de vos réactions et de vos idées concernant le jeu de rôles miles Christi et ses suppléments. Vous serez toujours les bienvenus.

Les titres suivants sont disponibles dans les meilleures boutiques :

- miles Christi, règles de base - 249 F prix conseillé
- L'écran miles Christi, accompagné d'un scénario - 99 F prix conseillé
- La Richesse de l'émir, première épître aux chevaliers du christ, un grand scénario - 99 F prix conseillé

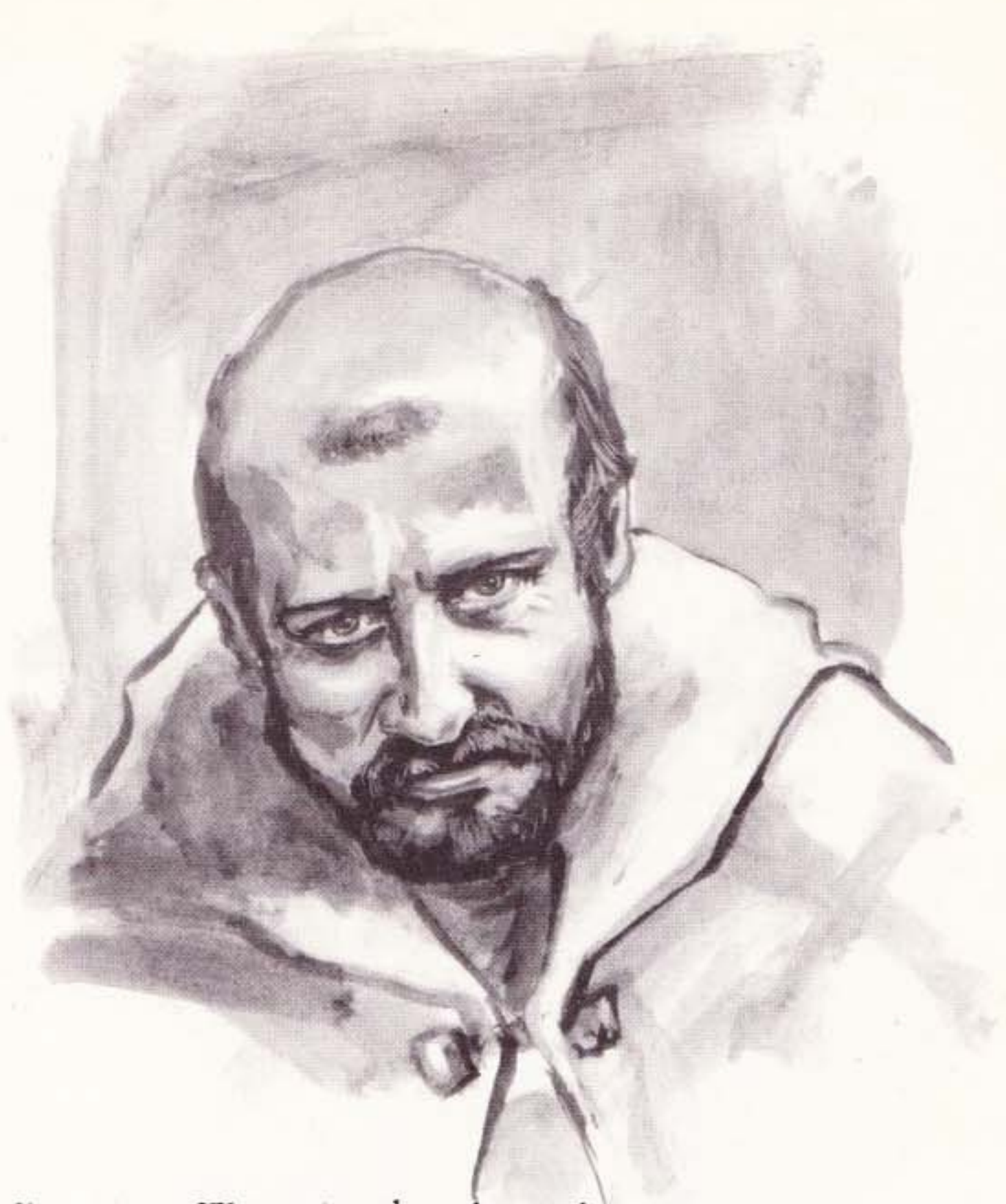
memento finis

AMEN

"Locus Palmarum" est édité et commercialisé par Sans Peur et Sans Reproche SàRL, 36 rue de la Clef, 59800 Lille. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. La copie des Annexes à des fins strictement privées est autorisée. Toute reproduction partielle ou totale du texte et des illustrations de la présente publication est strictement interdite.



FRÈRE OLIVIER D'ARÇON, COMMANDEUR
DE PAUMIERS



FRÈRE GEOFFROY DE BLANCHEGARDE,
CHEVALIER DU TEMPLE



FRÈRE RENAUD,
DISPENSATOR DE PAUMIERS

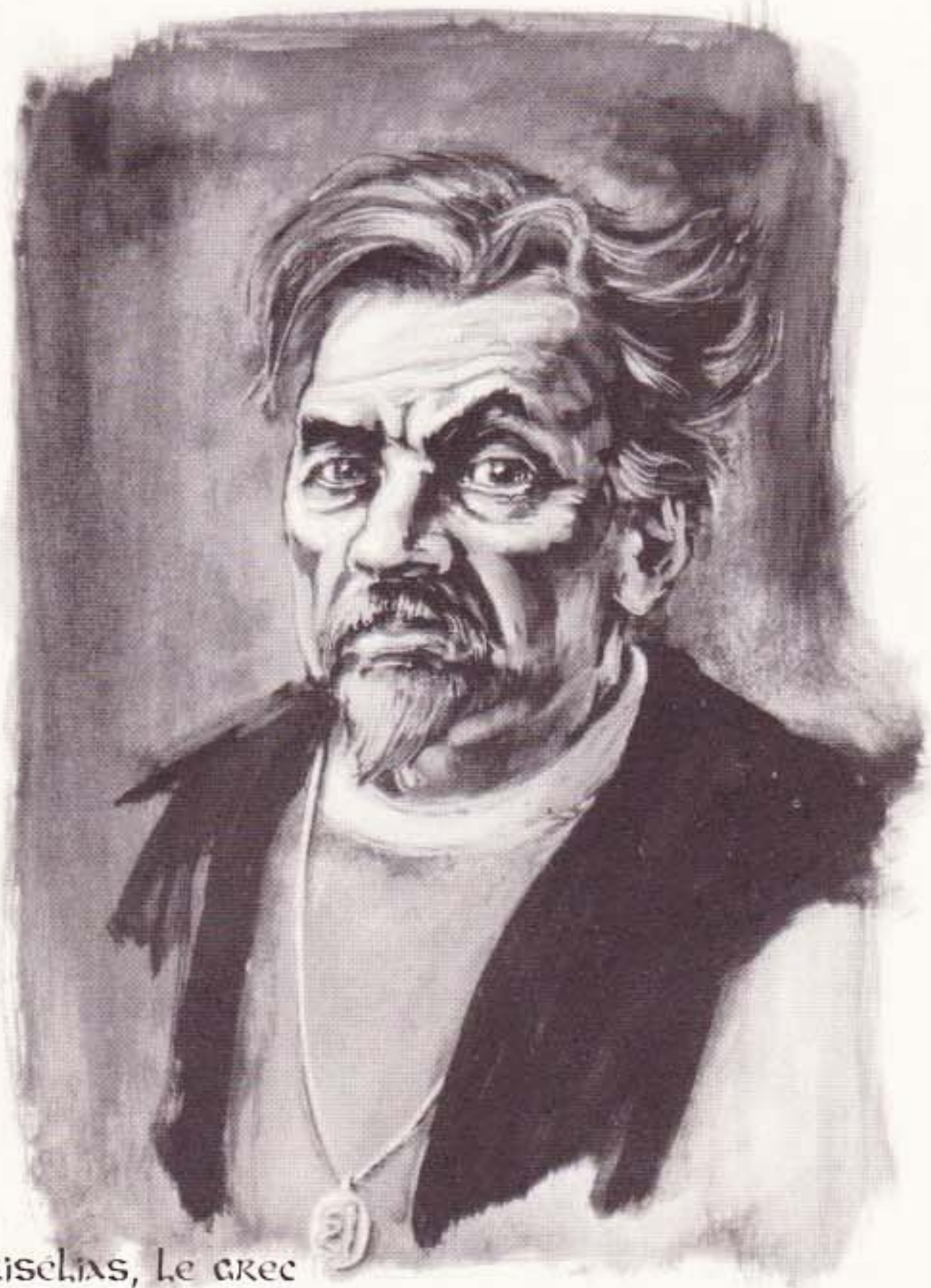


FRÈRE ROBERT DE MERCELLE,
CHEVALIER DU TEMPLE

FRÈRE SILVÈRE DE MONTLAUR,
chapelain de PAUMIERS



FRÈRE SULPICE,
APOTHIÉCAIRE



KRISÉLIAS, LE GREC



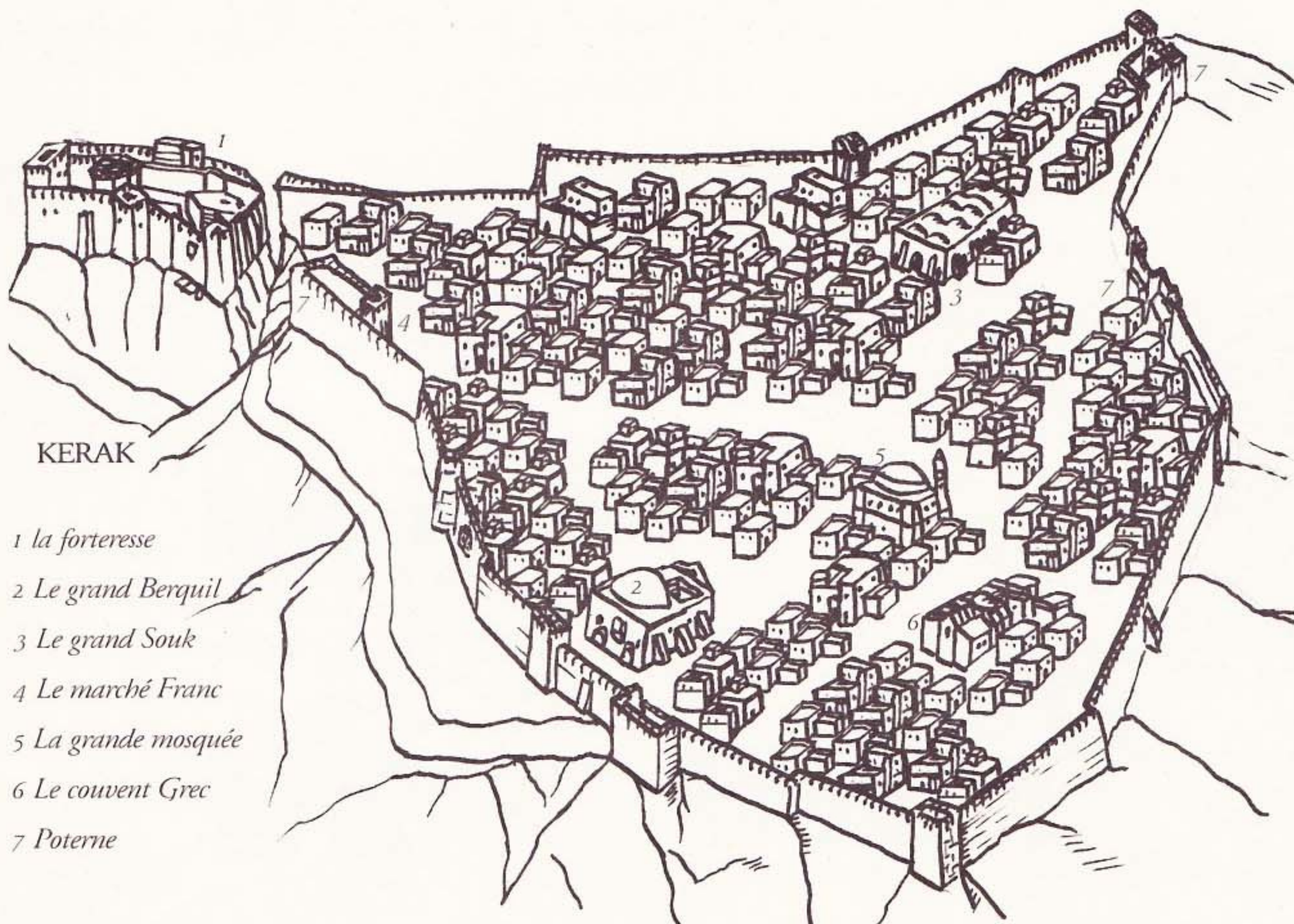
LE YEZÉDI



Lilit



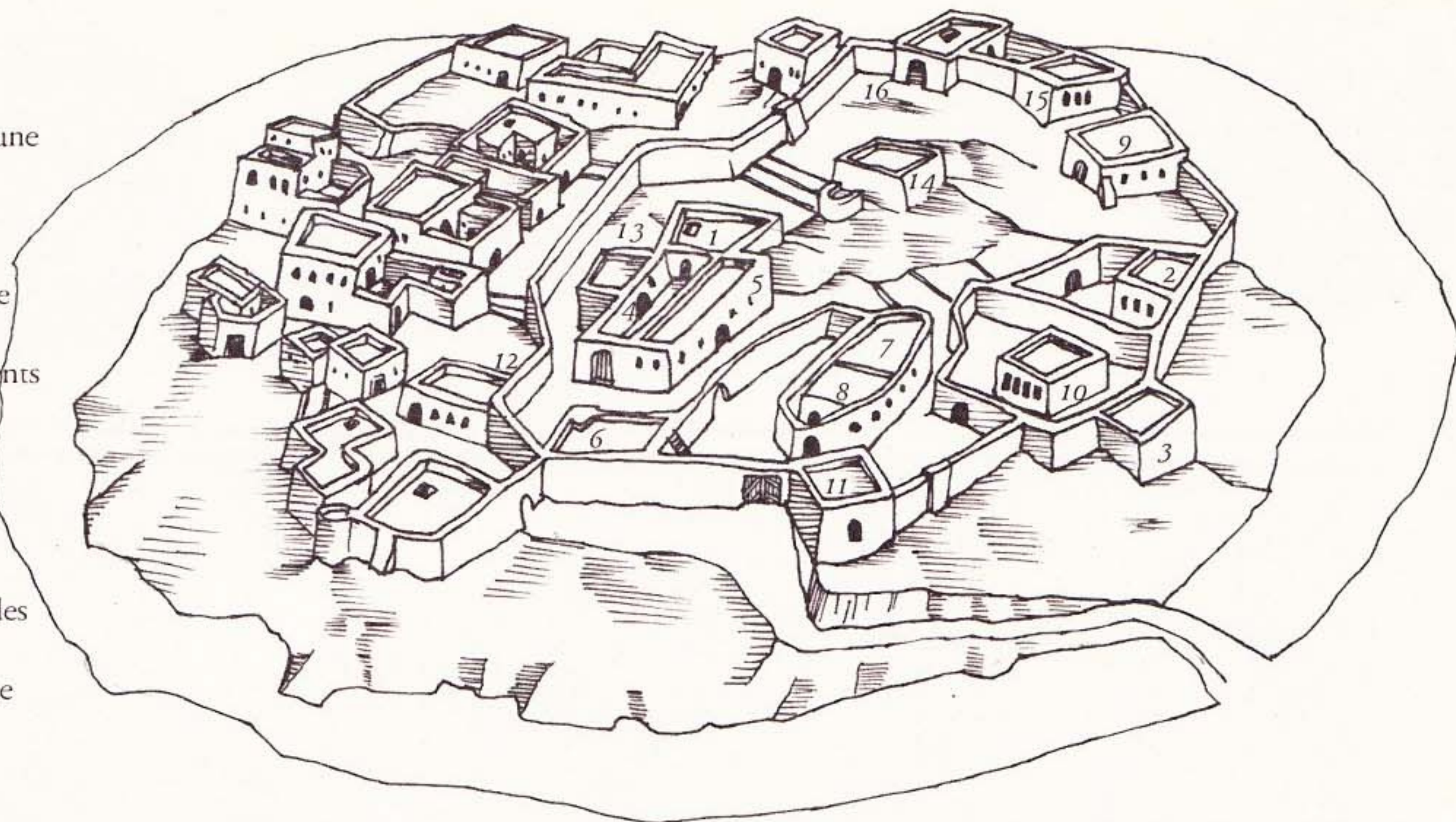
FRÈRE TRISTAN DE KERMALEC,
chevalier du Temple



KERAK

- 1 la forteresse
- 2 Le grand Berquil
- 3 Le grand Souk
- 4 Le marché Franc
- 5 La grande mosquée
- 6 Le couvent Grec
- 7 Poterne

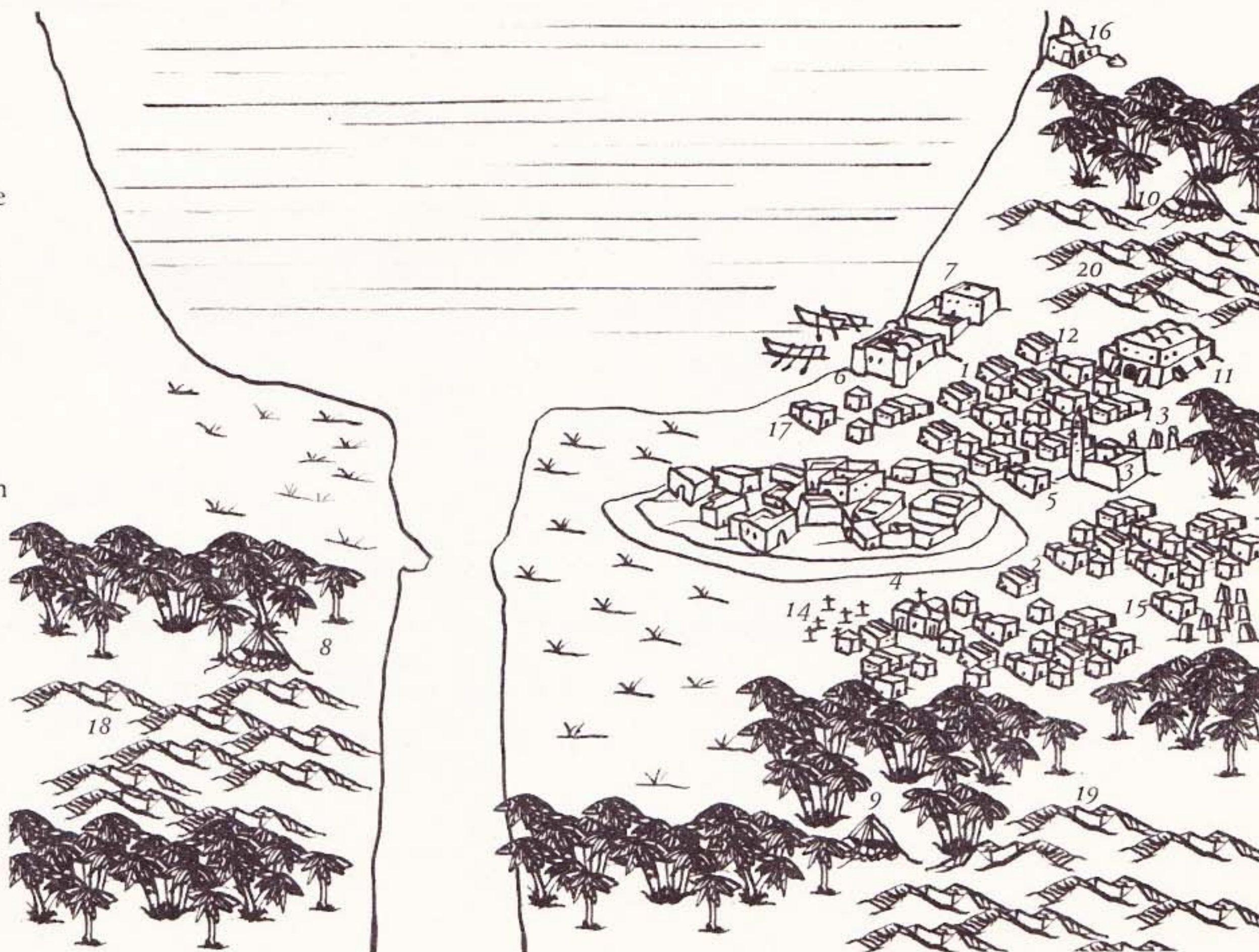
- 1 L'écurie
- 2 Les geôles
- 3 L'infirmerie
- 4 Les communs
- 5 La salle commune
- 6 Le "Palais"
- 7 La chapelle
- 8 Le dortoir
- 9 La bibliothèque
- 10 La banque
- 11 Les appartements
- 12 Les maîtres et le
- 13 Le géonier
- 14 Les hostels
- 15 La forge
- 16 Les bassins
- 17 Le logement des
- 18 Les carpoles
- 19 La salle d'arme

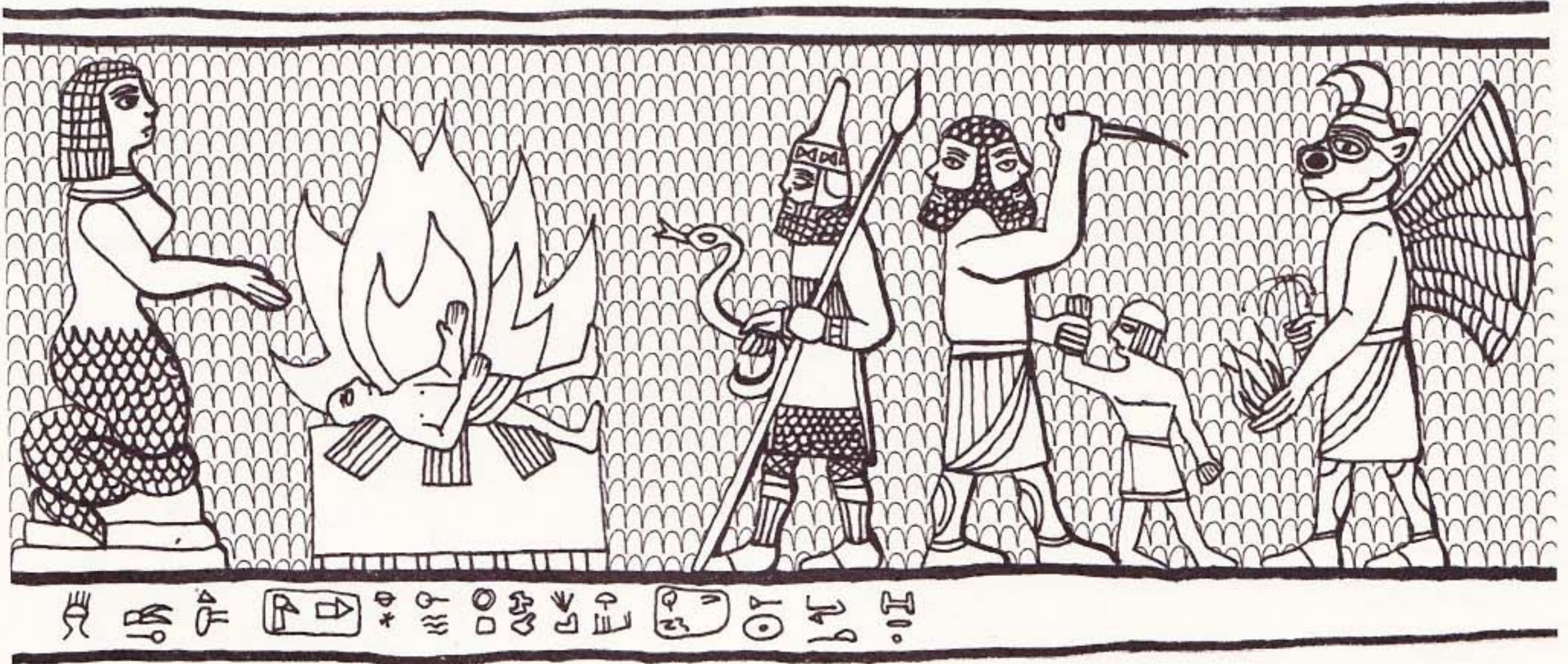


La commanderie et le village franc de Paumiers

Les oasis de Paumiers

- 1 Le souk
- 2 L'église nestorienne
- 3 L'église maronite
- 4 L'église grecque
- 5 La mosquée
- 6 Le port
- 7 La taverne-hostellerie
- 8 Ben Assan
- 9 et 10 Les points d'eau
- 11 Les douins
- 12 Le point d'eau du
- 13 Temple
- 14 Le caravansérail
- 15 Le forgeron
- 16 Le cimetière sarrazin
- 17 Le cimetière
- 18 Laque
- 19 Le cimetière juif
- 20 Les ruines
- 21 Les pyriennes
- 22 Les greniers
- 23 et 24 Les tentes
- 25 Les nomades

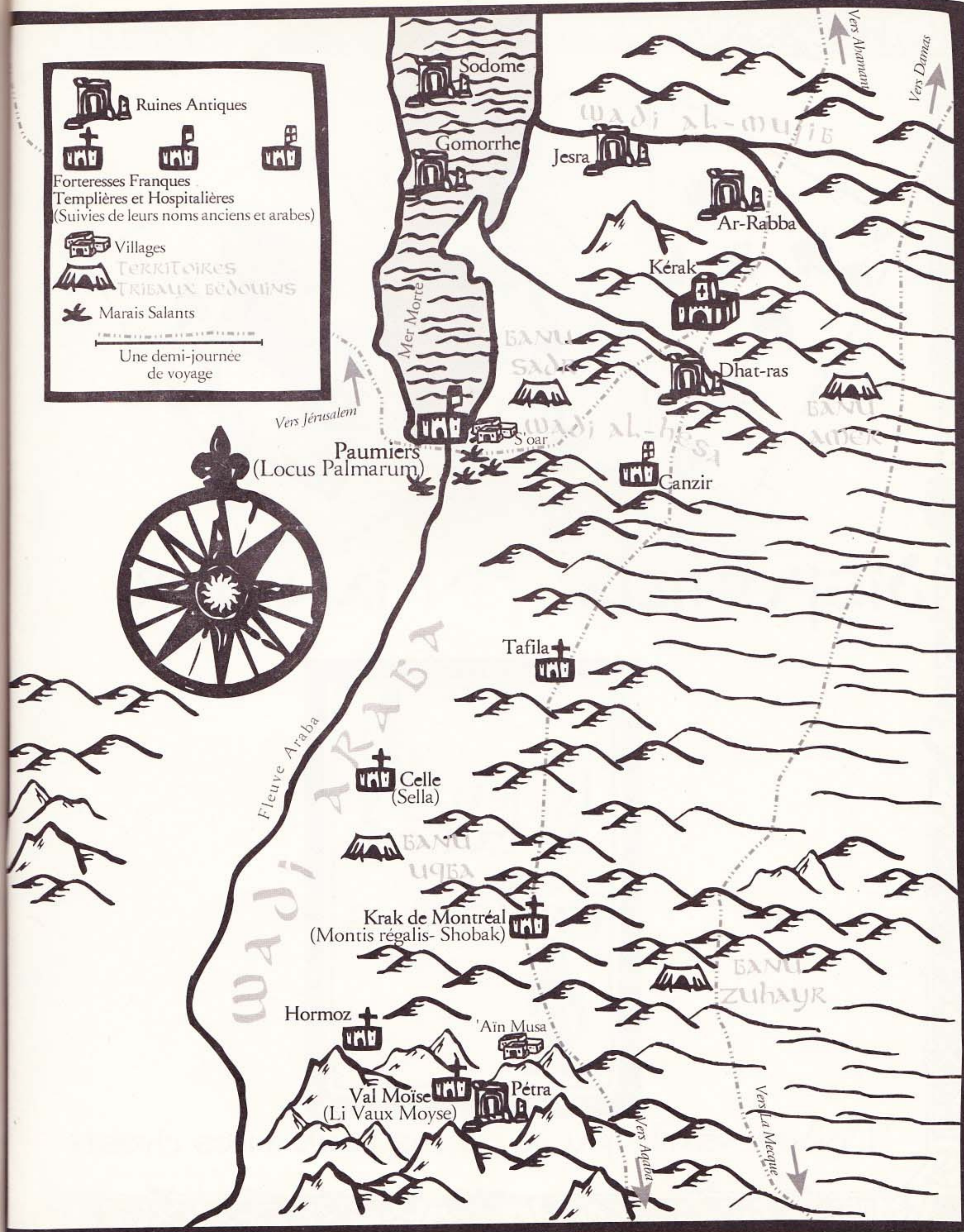




R-M ADEPA
 S 
 JESPA

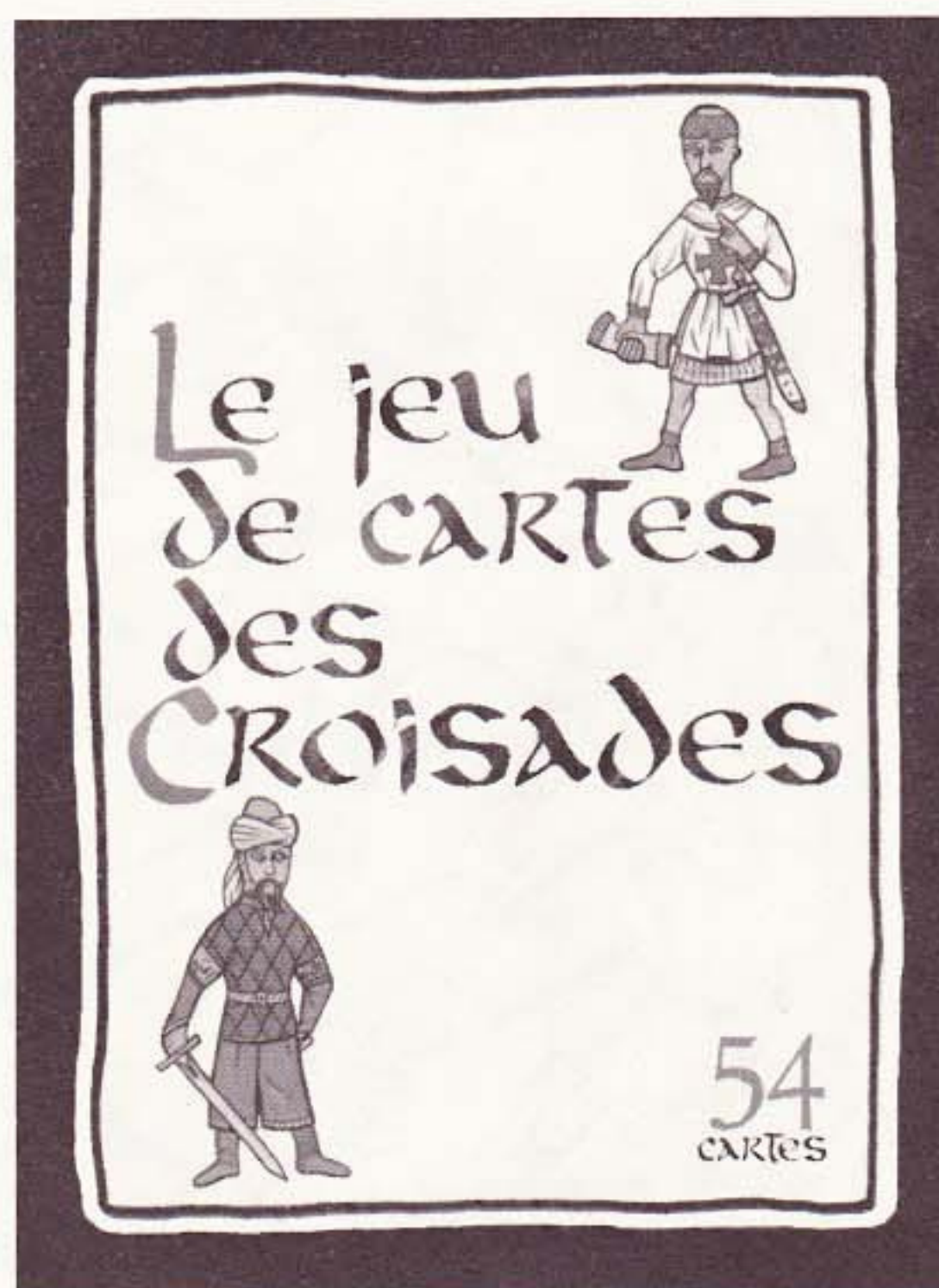
 Ruines Antiques
 Forteresses Franques
 Templières et Hospitalières
 (Suivies de leurs noms anciens et arabes)
 Villages
 TERRITOIRES
 TRIBUX BEDOUINS
 Marais Salants

 Une demi-journée
 de voyage





disponible fin janvier



L'indispensable jeu de cartes pour miles christi



a veille de son départ, Tristan est appelé par le frère Visiteur qui le reçoit dans sa cellule. Maître Eustache a demandé que le jeune frère vienne le voir avec toutes ses armes. L'entrevue est brève. Eustache l'observe d'un regard inquisiteur puis s'approche de lui. D'un geste vif, il se saisit du bouclier de Tristan et pose sa main sur la boucle. Comment le frère Visiteur pourrait-il savoir que c'est là qu'est cachée la relique ? Tristan sent la moëlle

se figer dans ses os. Mais au lieu de la sévère réprimande attendue, Eustache se contente de sourire tendrement en caressant les cheveux du jeune frère. "Bien !" dit-il enfin "je vois que mon instinct ne m'a pas trompé. Tu es bien celui que j'attendais. Fais-vite mon jeune frère et soit prudent, tous mes espoirs reposent sur toi. Va et que Dieu te protège."

Locus Palmarum, littéralement, "le lieu des Palmiers", mieux connu de nos jours sous le nom de Paumiers. Au sud de la mer morte, aux frontières des déserts de Neguev et d'Arabie, aux portes de la Seigneurie d'Outre Jourdain où le fantasque Renaud de Châtillon règne en maître ; la commanderie Templière de Paumiers est une des pires maisons de l'Ordre. La chaleur étouffante, les insectes, les serpents, la discipline de fer qu'impose le commandeur, les souks et les caravanserais turbulents de S'oar, la proximité du désert et de ses peuples aux mœurs surprenantes, les nomades hérétiques Luris qui sont les fils de Seth, les ruines toutes proches des cités englouties de Sodome et Gomorhe, la beauté oppressante de l'antique et mystérieuse Pétra....non décidément, Paumiers n'est pas une sinécure. Pour compléter cette description, nous vous proposons deux grands scénarios inédits et hauts en couleur qui emmèneront vos frères à la découverte des secrets de la Bibliothèque de S'oar et des ruines maudites de Dera. Bon voyage...



SANS PEUR ET SANS REPROCHE
26 rue de la clef 59000 Lille