



Un jeune moine copiste inspiré, une vision divine, un destin tragiquement brisé, un mystérieux tueur, les cruelles facéties de Belsameth...Ce scénario s'adresse à un petit groupe d'aventuriers diplomates et enquêteurs de niveau intermédiaire (2/3).

Cette histoire peut facilement s'intégrer dans une campagne en cours. La présence d'un rôdeur, d'un druide ou d'un sympathisant d'Hedrad n'est pas obligatoire mais recommandée...

# Paenitentia

Un scénario D&D 3.5 / D20 Sys. pour Les Terres Balâfrées

**P**ARFOIS LES DIEUX s'invitent à agir sur la destinée des mortels, tirant les ficelles à la manière de marionnettistes. C'est ainsi qu'Hedrad, dieu de la justice et de la connaissance s'est un jour penché sur l'un de ses fidèles, un jeune moine du nom de frère Quentin...

Dans un petit monastère fortifié du nom de Serrabone dédié à Hedrad, les desseins divins vont être à l'œuvre. Serrabone se trouve juché à flanc des Kelders, à quelques lieues de la paisible Amalthée.

L'histoire qui va suivre se déroule au plus fort de l'hiver.

Frère Quentin, jeune novice, tout juste âgé de 17 printemps, profite de ses courts moments de liberté, les après-midi, loin des obligations et des corvées du monastère. Seul, il fait alors de longues promenades contemplatives et méditatives dans les proches alentours.

Il y a du génie dans ce jeune homme qui vient d'embrasser les ordres. A tel point que ça en est presque insolent. Il est plus vertueux que bien des vénérables ascètes hédradiens. Il possède également un talent extraordinaire pour l'artisanat (c'est un très bon sculpteur), et pour l'apprentissage des écritures Saintes... Ainsi prédisposé, nul doute qu'un brillant avenir dans le clergé d'Hedrad s'offre à lui...

Lors de l'une de ses promenades solitaires, aux détours de bosquets de genévrier, depuis un aplomb rocheux offrant une vue imprenable sur les Kelders et les vallées en contrebas, un homme apparaît soudain devant le jeune moine. Charpenté, le regard sévère, la barbe fournie et finement torsadée sous l'effet d'huiles parfumées, l'homme imposant toise Quentin du haut de ses

deux mètres passés. Il tient un marteau de guerre ouvragé et porte une robe noire, des sandales et une couronne en or. Une incroyable aura de puissance irradie de tout son être. Un silence pesant s'installe. Le temps semble s'arrêter. Le sang bâte les tempes du jeune Quentin, enivré par la lueur mordorée qui pulse depuis l'apparition. Hedrad se tient devant lui ! Et lorsque le dieu s'exprime, sa voix tonne dans l'esprit du moine comme le choc du marteau sur l'enclume. Quentin est

agenouillé sous la force divine, les larmes aux yeux, le cœur au bord de la rupture. Hedrad lui tient alors à peu près ce langage :

*"Jeune Quentin, je t'ai offert le don. Je t'ai choisi parmi tant d'autres. Ici, en cet endroit où je foule le sol, tu tailleras dans la roche mon effigie afin que tous puissent venir toucher ma puissance et obtenir le savoir. Alors un Saint tu seras, et tous se souviendront de ton nom. Va jeune Quentin, ma Parole est Loi et mon Verbe Justice".*

Quentin, hébété, se rend ensuite au monastère au pas de course afin d'avertir son supérieur, l'Abbé

Falcone de sa vision mystique. Fou de rage, l'abbé, ne comprend pas pourquoi son dieu, qu'il prie depuis si longtemps, qu'il chérie depuis des décennies, s'est manifesté auprès d'un jeune novice inexpérimenté venant tout juste d'embrasser la Foi.

L'abbé Falcone a toujours souhaité qu'Hedrad lui apparaisse et, ironie du sort, c'est auprès du jeune moine Quentin que le dieu se manifeste. Falcone accuse d'abord Quentin de mentir, d'affabuler.



Il sermonne le jeune moine et lui demande de ne parler à personne de cette "vision hérétique". Quentin est alors en proie aux troubles. Il doute de lui-même. Tirailé entre le respect des ordres de la hiérarchie (essentiel dans le clergé d'Hedrad), et le besoin d'accomplir la quête dictée par la divinité. Le cœur du moine est pris en tenaille dans un étau de doutes. Et si le dieu n'était pas tout simplement en train de le tester ?

Le lendemain, il prend sa décision. Sans mot dire, il se rend sur le lieu où lui est apparu Hedrad. Équipé d'outils il travaille toute la journée pour façonner dans la roche l'effigie divine. La tâche est dure et Quentin sait qu'il faudra certainement plusieurs jours pour en venir à bout. A son retour, l'Abbé Falcone décide de lui administrer une petite leçon. Accompagné de frère Horace et de frère Guillaume, il se rend dans la cellule du jeune moine. Dehors, une tempête de neige fait rage. Les éléments sont déchaînés. Les deux moines et l'abbé administrent une correction à Quentin, lui soutirant confession par la force, sous les coups de fouets purificateurs. De faible constitution, Quentin ne résiste pas et succombe. L'abbé Falcone ne souhaitait pas cela. Il voulait juste faire peur au jeune prodige. Il décide alors de camoufler le crime en suicide. Aidé de ses comparses, il jette le corps dans la cour du monastère, depuis la fenêtre la plus haute de l'édifice. Le lendemain, aux premières lueurs de l'aube, on découvre le cadavre, de dos lacéré par la "flagellation". Le suicide est déclaré par l'abbé.

Selon les lois d'Hedrad, se donner la mort est considéré comme un péché. Un prêtre se suicidant n'a pas le droit à une sépulture sainte. Falcone confie donc à ses deux acolytes, Horace et Guillaume, le corps de Quentin afin qu'ils lui prodiguent une sépulture de fortune à l'extérieur du monastère.

Mais le destin va jouer un drôle de tour aux assassins. Juste avant de mourir sous les coups de fouets, Quentin a éprouvé pour la première fois de sa courte existence un sentiment : la vengeance et la haine. Et puisque les dieux se sont penchés sur ce mortel, sa supplique vengeresse a été entendue. Celui qui a renié Hedrad attire alors l'attention de Belsameth La Noire...

Une semaine après l'inhumation du corps du moine, Belsameth accorde au vengeur une chance de réparer son injustice, se jouant ainsi des plans dérisoires d'Hedrad, trouvant même cette situation "amusante". Quentin devient un revenant (voir plus loin l'encadré sur cet archétype), échappé des griffes de la mort pour exercer sur ses bourreaux la vengeance qui lui revient, et la pénitence qui leur est due...

## Les pions de Belsameth

**Radaka & les belsamaugs.** Peu de temps après la mort de Quentin, Belsameth a déplacé quelques uns de ses pions afin de pimenter cette histoire : trois Belsamaugs, leur chef dissident et une vieille harpie à demi-folle. Les Belsamaugs faisaient partis d'une meute plus importante qui sillonne les Kelders. Quand Clipes, l'une des quatre créatures, a tenté de prendre le contrôle de la harde, ses plans ont été déjoués. Contraints à la fuite, les conspirateurs ont longtemps

erré dans les montagnes pour échapper à leurs poursuivants. Affaiblis, ils sont enfin arrivés près de Serrabone, la nuit où Quentin a été assassiné. Acculés par la tempête ils trouvent un refuge dans un réseau de cavernes. Sans le savoir ils pénétraient alors dans le repaire de Radaka, une vieille harpie qui niche ici depuis de très nombreuses années. Avec le temps Radaka a largement perdu la tête. Au plus fort de sa puissance, elle dirigeait une petite colonie de harpies, toutes prêtresses de Belsameth. Mais d'âpres luttes intestines ont réduit le groupe à néant. Seule Radaka continu à entretenir le petit temple au fond du réseau de cavernes. Jusqu'alors elle se nourrissait de petits animaux, voir même, de temps en temps, de moutons égarés ou de chevaux sauvages. Mais son vieil âge l'empêche aujourd'hui de voler sur de longues distances. Radaka connaît bien entendu l'existence du monastère dont elle a même assisté à l'édification. Certains moines ont même été assez fous pour s'aventurer proche de son repaire... Elle n'a jamais attaqué le monastère. Un combat perdu d'avance ne lui apporterait rien. Si les années ont altéré ses capacités physiques, elles ont aussi et surtout détérioré sa santé mentale, mais pas son intelligence calculatrice. Aujourd'hui Radaka est persuadé que Belsameth lui parle... (Ce qui, finalement, ne va pas être si fou que ça). Et quand les belsamaugs pénètrent dans son repaire, elle sait que la déesse lui a envoyé un signe. Pour l'exemple et pour manifester sa colère elle tue d'abord l'une des créatures. Rapidement elle assoie sa domination sur les autres. De nouveaux fidèles lui ont été envoyés par la Dame Noire... Si pour les besoins de leur enquête, les personnages décident de trop fouiner à l'extérieur de l'enceinte de Serrabone, Radaka va rapidement repérer le groupe. La créature est folle mais pas stupide.

**La bergère & les moutons noirs.** Une légende a la dent dure au monastère de Serrabone. Certains racontent qu'à la tombée de la nuit une très belle jeune femme, une tentatrice, se fait parfois voir. C'est une bergère qui doit vivre quelque part dans les montagnes. Son troupeau se compose de moutons noirs et on dit qu'un bouc noir aux yeux rouges luisants la protège. Certains disent même que cette tentatrice fornique quand la lune est pleine avec l'animal. Ceux qui entendent le chant de la bergère deviennent fous. La mélodie n'en finit plus de les hanter, ainsi que les formes avantageuses de la bergère, au point que le dément peut même finir par se jeter du haut d'une falaise, ou... d'une fenêtre. Car après la mort de Quentin bien des moines chuchotent dans les alcôves l'histoire de la bergère et de son sinistre troupeau.

En fait, la légende de la bergère n'est pas tout à fait fausse, comme toutes les légendes. La bergère n'est autre que Radaka. Même si elle n'a plus entretenu ce rôle depuis des années. Grâce à son anneau de changement d'apparence elle se transformait en jeune femme très belle. Le bouc est en fait sa figurine enchantée, et les moutons noirs des sortilèges d'illusions. A la tombée de la nuit elle se plaisait ainsi à s'approcher des hameaux de la plaine... Longtemps durant, la légende de la bergère s'est colportée, même si Radaka ne joue plus à cela depuis bien des années...

**La machination de la harpie.** Dès le lendemain matin du massacre du bétail (voir l'évènement 2), Radaka repère la colonne de fumée provenant du brasier des carcasses. Aussitôt, elle comprend qu'une agitation inhabituelle perturbe la vie du monastère. Elle voit-là un signe de la Dame Noire, et organise alors l'observation du site. A la tombée de la nuit, Quentin sort de sa tombe. La harpie comprend ce qui se passe. Dans une transe impie elle interroge sa déesse et la révélation lui vient : exhumer le cadavre et l'enterrer ailleurs... Radaka comprends que le revenant ne trouvera le repos que lorsque sa sépulture sera bénie. En plaçant le corps ailleurs, dans un lieu (son repaire) sous sa surveillance, elle s'assure qu'il ne trouve pas le repos éternel.

Et tant que le spectre de Quentin décime Serrabone et sème la mort dans les rangs d'Hedrad, la harpie est heureuse, elle sert bien sa maîtresse de douleurs...

Elle va cependant jouer un coup de poker, sachant qu'elle ne peut contrôler le mort-vivant. La harpie va tenter d'obtenir un sacrifice pour la gloire de sa déesse. Après le meurtre de frère Guillaume (voir évènement 5), aux toutes premières lueurs de l'aube, les personnages comme les moines seront témoins d'un étrange spectacle : dehors, à l'entrée du monastère un troupeau de moutons noirs piétine des sillons de boue dans la neige. Au milieu du troupeau surréaliste, assis sur un rocher une femme aux longs cheveux ailes de corbeau est assise et joue de la flûte. Un air étrange, envoûtant. A ses pieds se trouve un gros bouc noir aux yeux luisants dans la pénombre de l'aube grise.

Il neige encore un peu. L'air est glacé. La bergère est vêtue de laines noires. Radaka attendra ainsi qu'une délégation s'approche. Elle s'exprimera tout en restant à distance, juchée sur son rocher haut de 2 mètres 50.

*"Ne faites pas un pas de plus ! Peu importe qui je suis, ou ce que je suis ! Peu importe également vos questions ! Ne faite que m'écouter ! La mort est entrée dans votre enceinte et si vous voulez l'arrêter, vous n'avez nul autre choix que de faire ce que je vous demande. Car moi seule peut mettre un terme au trouble qui vous décime un à un ! Qu'un homme, un seul, représentant de votre dieu au marteau se présente ici même, ce soir, quand la lune est levée. Que cet homme s'avance et dise qu'il accepte de donner sa vie pour moi. Ce n'est qu'à ce prix que vos tourments cesseront. Et que cela ne souffre d'aucune question".*

Radaka tente ainsi un coup de bluff pour obtenir un

sacrifié consentant pour sa déesse. Elle fait croire ainsi qu'elle dirige l'assassin. Elle sait qu'il lui faudra agir vite si les personnages acceptent le marché, tout comme elle sait qu'elle ne pourra pas le respecter. Elle a donc prévu de faire embarquer le futur sacrifié dans un sac sans fond par les belsamaugs. Frère Jehan se portera volontaire pour se sacrifier. Quand les lunes seront hautes dans le ciel, discrètement Radaka vient poser la pierre de basalte devant le monastère. Ensuite tout va aller très vite : le belsamaug sort et kidnappe le vieillard. Embusqué non loin : Radaka, invisible. Moins de 10 minutes plus tard, elle récupère le petit caillou de basalte dans lequel se trouve le belsamaug (Clipès) et Jehan, puis elle s'envole vers son repaire. Si son plan tourne mal, elle laisse son bouc/figurine enchantée occuper les personnages pendant qu'elle s'envole vers son repaire à tire d'aile. Les personnages devront agir vite et dans la précipitation.

Soit ils suivent la créature jusqu'à son repaire (pour cela ils devront rapidement défaire le bouc) et laissent ainsi le monastère sans réelle surveillance, soit ils restent sur place, soit le groupe se divise... A eux

de voir. Pour donner le repos éternel à Quentin, les personnages devront de toute manière tôt ou tard se rendre dans le repaire de la harpie et l'arracher à ses griffes, par la ruse ou la force (voir le repaire de la harpie). Aux joueurs d'organiser une stratégie d'approche du repaire de Radaka, surveillé de nuit par les belsamaugs.

## Le monastère de Serrabone

Juché dans les monts Kelder, à 1800 mètres d'altitude, le monastère de Serrabone est un édifice massif, construit pour durer. Son édification a commencé en l'An 3 AV. Elle s'est achevée 7 ans plus tard. Le monastère accueille une branche monastique de l'ordre d'Hedrad dédiée à la connaissance : les Frères du Chapitre (libre à vous de détailler plus amplement cet ordre). La proximité avec la cité état d'Amalthée

favorise quelques échanges d'ouvrages et de parchemins. Le monastère de Serrabone accueille une quarantaine de moines. Il abrite également une relique (qui n'a rien de véritablement magique - quoi que... - mais qui revêt une grande importance pour l'Ordre) : le Doigt de Justice de Saint Geoffroy.

Geoffroy était un moine vertueux d'Hedrad qui rendait la justice en pointant son index droit vers le ciel afin de recevoir le verdict du dieu. Ses jugements étaient toujours emprunt d'une infinie sagesse. A sa mort son index fut conservé dans un retable. Miraculeusement, il est resté intact, plus de cent ans après la mort du Saint Homme. Aujourd'hui, lorsque les beaux jours chassent la neige, le monastère de Serrabone accueille des pèlerins venus d'un peu partout afin de prier devant le fameux retable et consulter la bibliothèque du site.

On dit que pour un adepte d'Hedrad, le Doigt de la Justice donne la possibilité pour l'année à venir d'avoir l'esprit clair et serein lorsqu'il s'agit de rendre une déci-



sion de justice... Les frères du Chapitre sont les gardiens de la relique. Ils sont également bibliothécaires, copistes, et de fins artisans. Ils entretiennent un certain commerce avec les pèlerins de passage, et les rares visiteurs qui se rendent à Serrabone. Le reste du temps, le monastère, très difficile d'accès en raison de sa localisation dans des hauteurs montagnardes accidentées (un pèlerinage n'est jamais une chose aisée), ne reçoit que peu de visites. Les moines vivent en autarcie, produisant ce dont ils ont besoin et vivant dans la plus grande modestie nécessaire à la méditation des textes saints. Si les personnages demandent à voir le Doigt de la Justice. Dans ce cas, Falcone n'accèdera à cette requête que si l'un des personnages est un adepte d'Hedrad. Si tel est cas, le personnage peut accéder à une partie des pouvoirs de la relique. Ils ne peuvent le faire qu'u-

ne seule fois. Au moment où le personnage invoque le pouvoir une vision lui apparaît. Il peut s'agir d'une vision prémonitoire, ou de tout ce qui pourra vous aider à débloquer le groupe d'aventuriers. A travers la relique, la divinité va aider le personnage faisant appel à ses pouvoirs...

## Les environs du monastère

La région est depuis longtemps pacifiée de toutes traces titanides. L'affluence que génère le monastère le tiens, pour l'instant, à l'écart de toutes menaces sérieuses. Cependant, les alentours sont de temps en temps le lieu de passage et de migration de créatures plus ou moins dangereuses. Dans un rayon de 2 kilomètres autour de Serrabone, peu de chance de faire de mauvaises rencontres. Au-delà, c'est à vos risques et périls... Maîtres de jeu, jouez quelques dès de rencontres pour le sport.

## Mener l'enquête

Dès les premiers meurtres il devient évident que l'abbé Falcone est dépassé par les événements. Ce n'est pas un homme de charisme et de courage, à la grande déception de frère Guillaume. Rapidement de profonds désaccords vont survenir entre les deux hommes. Une lutte d'influence. Pour l'abbé Falcone, les personnages sont une providence, un cadeau d'Hedrad. Il va beaucoup compter sur eux. Pour frère Guillaume, ils sont un obstacle à son commandement et à sa vision de la gestion de la crise. Guillaume risque à plusieurs reprises de poser des problèmes par son comportement paranoïaque et ses longues oraisons apocalyptiques. Les joueurs devront user de beaucoup de psychologie pour maîtriser les accès de colère du moine. S'ils font usage de violence, ou s'ils ont un comportement agressif à l'égard de Guillaume, les autres Frères du Chapitre ne vont pas apprécier que des étrangers interfèrent si vertement dans les affaires de Serrabone et les esprits risquent bien de s'échauffer. Tout votre talent de maître de jeu consistera à maintenir un certain niveau de pression, suffisamment stressante pour vos joueurs. Pour mener leurs investigations, plusieurs options vont s'offrir aux personnages :

**Visiter la cellule de Quentin.** Tous les indices ont été depuis longtemps effacé par Falcone et ses acolytes. Cependant, une fouille approfondie (DD 20) peut révéler une petite cavité derrière une brique branlante d'un des murs de la pièce. A l'intérieur Quentin a caché une petite bourse en cuir contenant... de la terre. Il s'agit en fait d'un peu de la terre qu'Hedrad a foulé lors de son apparition au jeune prodige. Un sortilège de détection de la magie donnera les indication suivantes : une très puissante aura de magie irradie de cette terre ocre, presque noire. Il s'agit probablement d'une aura de magie divine. Si un druide ou un rôdeur examine la poignée de terre noire, il constate qu'elle n'est pas sèche. Elle est perpétuellement humide et féconde. De micro granules attestent de l'incroyable fertilité de ce terreau.

## Comment impliquer les personnages ?

*Selon votre campagne, plusieurs pistes sont développées pour amener les personnages jusqu'au monastère de Serrabone.*

\* Les personnages sont engagés par l'Ordre pour escorter un petit groupe de pèlerins d'Hedrad devant se rendre au monastère, afin d'y amener un reliquaire précieux (une boîte en or massif contenant une mèche de cheveux d'un saint consacré avant la Guerre Divine, ou ce que vous voudrez...).

\* Un riche historien Amalthéen engage les personnages afin qu'ils se rendent jusqu'au monastère pour faire une offre aux moines. Il souhaite acquérir une série d'antiques rouleaux détenus dans la bibliothèque de Serrabone et traitant de théologie. Les personnages vont donc devoir se rendre sur place afin de négocier une offre auprès de l'abbé Falcone pour obtenir les originaux, ou, tout au moins des copies fidèles.

\* Les personnages cheminent dans les monts Kelder et son pris par surprise par une tempête de neige qui les force à trouver refuge dans l'enceinte de Serrabone.

*D'autres options sont possibles selon votre campagne. Mais il est important que l'action se déroule en période hivernale, dans le contexte climatique d'une tempête de neige rendant impraticable les sentiers et les trop longues escapades en pleine nature.*

**Visiter le pupitre de Quentin.** Il se trouve dans le scriptorium. C'est ici que Quentin recopie et étudie minutieusement les textes saints. Si les personnages sont persuasifs et se mettent dans la poche le bibliothécaire Jehan, l'accès au pupitre ne devrait pas poser de problèmes. Sinon, ils devront demander une autorisation à Falcone. Par excès de confiance, ce dernier a oublié de fouiller cet endroit.

Si les personnages le lui rappelle, il donnera son accord mais trouvera un prétexte pour les retarder. Pendant ce temps, il chargera Guillaume de fouiller le pupitre avant les aventuriers. Si tel est le cas, les indices disparaissent. Guillaume n'étant pas un aigrefin, il laisse derrière lui des traces d'effractions apparentes. Ce qui atteste que le " malin " a certainement des complices parmi les moines... Dans le cas où les indices disparaissent, c'est auprès de Jehan que les personnages pourront localiser l'endroit où se rendait Quentin lors de ses mystérieuses promenades solitaires.

Dans le cas où tout se passe bien, une fouille du pupitre met à jour un petit calepin dans un tiroir caché (DD 18). Le calepin est le journal du moine. Les premières pages ne révèlent rien d'extraordinaire si ce n'est que Quentin était vraiment épris par la foi. Il semblait être particulièrement heureux de servir la cause hédradienne. Les dernières pages sont beaucoup intéressantes : *"Depuis ma corniche je vois Serrabone sous la neige. Hédrad que nous sommes petits. De là où je me tiens le monastère n'est guère plus grand que mon pouce ! Cette idée m'amuse énormément ! Dans mon dos le vent froid des sommets nord des Kelders me donne le sentiment de voler. Quelle sensation enchanteresse ! Quelle joie intense que la contemplation ! Ici le granit veiné de noir est aussi précieux que tous les bijoux du Ghelspad !"*.

Cette entrée dans le calepin permet de localiser l'endroit où aimait se rendre Quentin : au nord (le vent du nord souffle dans mon dos), depuis une certaine altitude, une zone de granit veiné de noir, une notion de distance (le monastère n'est guère plus grand que mon pouce)...

*"Aujourd'hui j'ai été privilégié au-delà de tout espoir. Une vision d'une incroyable splendeur m'est apparu : mon dieu, Hedrad. Il m'a parlé. J'ai toujours encore beaucoup de mal à croire que ma divinité m'ait accordé un tel honneur. Hedrad m'a dit être satisfait de moi et m'a demandé une faveur : graver sur le granit de la montagne son effigie. Ses mots résonnent encore à ma mémoire : "Jeune Quentin, je t'ai offert le don. Je t'ai choisit parmi tant d'autres. Ici, en cet endroit où je foule le sol, tu tailleras dans la roche mon effigie afin que tous puissent venir toucher ma puissance et obtenir le savoir. Alors un Saint tu seras, et tous se souviendront de ton nom. Va jeune Quentin, ma Parole est Loi et mon Verbe Justice"*.

*"Je sais qu'une fois ma tache achevée, ceux qui touchent le visage seront envahis par la grâce divine. Ainsi le fou retrouvera l'esprit et la justesse dans ses choix. Des pèlerins viendront ici contempler la puissance d'Hedrad. Je dois de ce pas aller alerter l'Abbé Falcone de cette vision, le temps m'est à présent compté..."*.

Si les personnages confrontent l'Abbé Falcone au calepin, le père se montrera surpris. Pour lui il s'agit d'une



preuve supplémentaire de la folie de Quentin. Jamais la divinité ne se serait présentée à un novice ! Il dira que Quentin ne lui a jamais fait part de cette vision et de cette mission mystique. Certainement que le moine n'en a pas eu le temps...

**La sépulture de Quentin.** Le corps du moine repose à 200 mètres de Serrabonne. Une sépulture sommaire faite au cœur d'une petite clairière. Lorsque les personnages pénètrent dans la clairière ils pourront constater qu'ici la neige ne recouvre pas totalement l'espace. La végétation est totalement absente sur un rayon de 20 mètres. Si les personnages creusent (ce qui devrait normalement occasionner de vifs débats d'éthique dans le groupe des aventuriers), ils peuvent constater que le corps n'est plus là...

**Visite à l'infirmerie.** Après le meurtre d'Horace, les personnages se rendront certainement à l'infirmerie. C'est le moine Maxime qui s'occupe de l'infirmerie. Un vieil homme voûté et ventripotent qui est atteint de bégaiements et d'un strabisme assez important. Une inspection approfondie d'une victime pourra révéler ceci :

1/ Horace a été étranglé par un assaillant d'une grande force.

2/ Selon la position des blessures il semble que l'assaillant été bien plus grand qu'Horace.

3/ Il n'y a pas de trace de violence sur le reste du corps, seul la nuque et le cou sont atteints.

**Frère Jehan.** Le vieil homme était aussi l'ami de Quentin. Ce dernier se confiait beaucoup au vénérable qui était très admiratif devant le talent du moine. Frère Jehan n'est pas d'un abord facile. Pour le mettre en confiance il est préférable qu'un personnage lettré, seul aille discuter avec le vieil homme.

Ce dernier pourra dire que Quentin se rendait souvent au nord, dans les montagnes et ce malgré ses recom-

mandations. Il disait être attiré par cet endroit lui offrant une vue magnifique. La veille de sa mort, le moine est rentré très tard au monastère. Falcone s'est beaucoup inquiété, Jehan aussi. Mais lorsque le jeune moine est enfin revenu, son regard avait complètement changé. Une certaine sérénité et détermination étaient lisibles dans ses yeux. Il s'est alors longuement entretenu avec le responsable du monastère. A son retour de l'explication avec Falcone, Quentin paraissait très tourmenté. Quentin, avant de regagner sa cellule, a eu ces quelques mots pour Jehan : *"Demain, ma vie change Jehan ! Mes yeux se sont enfin ouverts à Hedrad ! Demain, le fou et l'inculte connaîtront justesse et clarté ! J'en serais l'artisan..."*.

En prononçant ces mots, Quentin semblait être profondément heureux. Sans donner plus d'explication il s'est ensuite rendu dans ses appartements pour y passer sa dernière nuit. Jehan, s'il est vraiment en confiance pourra confier qu'il ne croit pas au suicide de Quentin, tout comme il a de forts doutes sur Falcone, qu'il n'a jamais aimé... Vous pouvez aussi jouer à faire penser à vos joueurs qu'une certaine ambiguïté prédominait dans les rapports qu'entretenait Jehan avec Quentin...

## Les protagonistes

**L'Abbé Falcone.** Falcone, 65 ans, a passé la majorité de sa vie à suivre les préceptes d'Hedrad qu'il chérit par dessus tout. Lors de ses trente ans, il a été nommé responsable du monastère. Depuis, il assume cette tâche avec dévouement, bien qu'en lui subsiste une grande amertume : il se voyait dans les plus hautes sphères du clergé d'Hedrad et se retrouve à administrer un monastère perdu dans les montagnes...

Père Falcone est un homme râble, barbu, ses yeux sont fatigués par la lecture à la chandelle. L'isolement de Serrabone lui pèse souvent et il aime discuter avec les rares visiteurs, qu'il souhaiterait plus nombreux.

C'est un homme d'une grande culture. Il connaît l'histoire de l'empire lédéen sur le bout des doigts et donne



parfois des messes dans la langue lédéenne qu'il maîtrise parfaitement. Lorsque Frère Quentin est arrivé au monastère, l'année dernière, il a de suite pris en grippe ce jeune moine à qui tout semblait réussir. Face à lui, les démons du passé ressurgissaient et il se voyait, lui, plus jeune, dévoré par l'ambition.

Lorsque Quentin est venu lui raconter sa vision divine, Falcone a de suite su que le moine ne mentait pas. Et cette dure vérité de le ramener face à ses propres échecs au sein de l'Ordre. Falcone n'est pas un mauvais homme, au fond. Il ne souhaitait pas la mort de Quentin. Depuis le drame, il passe une partie de ses nuits à se flageller en implorant le pardon d'Hedrad dans de longues suppliques nocturnes.

**Frère Guillaume.** Cinquante ans, le profil athlétique, frère Guillaume est un moine-guerrier. C'est lui qui s'occupe de l'entraînement physique de la communauté. Il se plaît souvent à dire *"un esprit sain dans un corps saint"* ou encore *"comme le dit si bien Saint Coubertin : l'essentiel est de participer !"*. Fort comme un taureau, le crâne rasé, une longue barbe noire, Guillaume est aussi borgne. Il a perdu son œil dans... Une rixe de bar ! Car avant d'embrasser les ordres, Guillaume était un aventurier, un guerrier écumant Ghelspad à la recherche d'or. A cette époque - dont il partage le secret avec l'Abbé Falcone - Son cœur était noir comme le charbon. Il a tué, violé, pillé... Et puis un jour, le destin l'a mis sur la voie d'Hedrad.

C'était en Oukroudhan. Il était alors marchand d'esclave pour le compte de la mystérieuse Dounahne lorsque sa caravane fut attaquée par des rampants diurnes. Il fut alors le seul survivant, laissé pour mort sous le soleil de plomb du désert. La chance lui sourit lorsqu'il fut retrouvé par les prêtres missionnaires d'Hedrad chargés d' "évangéliser " les tribus nomades. Les missionnaires le guérissent, et lui enseigne les préceptes d'Hedrad. Mais encore aujourd'hui, sa véritable nature refait parfois surface. Des accès de colère s'emparent alors de lui. Sa force physique est importante et il a quelque fois du mal à la contrôler.



**Bibliothécaire Jehan.** C'est le vénérable de Serrabone. Du haut de ses 80 ans, ce vieil homme voûté est le responsable de la bibliothèque. L'âge le fait parfois divaguer, mais c'est un moine juste et bon. Ses lunettes en verre "cul-de-bouteille" lui donne un air ridicule et attendrissant. Jehan portait en grande estime Quentin. Il voyait en lui un brillant copiste et un moine pieux. Si on le questionne au sujet du "suicide", il dira qu'il a peine à y croire. Mais il ne fera ces aveux qu'après avoir été mis en confiance (quelques jets sous la compétence psychologie et un bon role play feront l'affaire). Jehan pourra également confier que quelques jours avant de mourir, Quentin n'était pas dans un état habituel. Il semblait nerveux, soucieux. Il passait de longues heures à son pupitre, plongé dans un travail dont il ne parlait pas (cet indice pourra mettre les personnages sur la voie en les amenant à fouiller le pupitre de Quentin. Voir " Mener l'enquête "). Jehan ne porte pas dans son estime le frère Guillaume qu'il considère comme un rustre dénué de cervelle. Il pourra également confier que Guillaume était particulièrement sévère à l'égard de Quentin, qui ne se plaignait jamais. Jehan surnommait Quentin "*mon jeune agneau*".

**Frère Horace.** Pas besoin d'être un fin psychologue pour s'apercevoir qu'Horace est un simple d'esprit. Bossu, particulièrement laid et repoussant, Horace a appris bêtement de multiples dialectes du Ghelspad sans toutefois les comprendre véritablement. C'est ainsi qu'il baragouine en lédéen, veshien, darakeenien, calastien ou encore albadien. Au sein du monastère, Horace fait office d'homme à tout faire. Sa fonction principale est d'entretenir le beffroi et de sonner les cloches. Ce qui lui vaut le surnom de La Cloche. Il craint par dessus tout frère Guillaume et considère l'Abbé Falcone comme son propre père. En réalité, Horace est un jeune orphelin des rues de Shelzar à qui la bonne étoile a souri lorsqu'il fut récupéré par des adeptes d'Hedrad qui le placèrent dans un orphelinat de l'ordre.

**Frère Quentin.** Le fantôme du jeune moine est torturé et son comportement oscille entre raison et folie meurtrière. D'alignement loyal bon l'âme tourmentée de Quentin va d'abord hésiter à tuer, puis il est ensuite gagné par ses pulsions maléfiques incontrôlables.

## Suites possibles d'évènements

Les évènements décrits ci-dessous constituent une suite possible d'ossature de l'intrigue. Libre à vous de les changer et de les modifier, voire même d'en rajouter...

### ***Evènement 1 : L'arrivée au monastère.***

Les personnages arrivent en vue du monastère à la tombée de la nuit. Une tempête de neige fait rage, ôtant toute visibilité à plus de dix mètres. Vous pouvez détailler quelques petites rencontres aléatoires sur le chemin, dans les Kelders, rien de très méchant (de l'animal "de base" fera l'affaire).

Les moines ont installé un fanal sur les portes du monastère ce qui permettra aux personnages de se repérer. Ils sont accueillis par l'imposant frère Guillaume, qui les questionne d'abord d'un ton inquisiteur, quant à leur



présence au monastère avant de les conduire auprès du sympathique Abbé Falcone. Un repas leur est servi et on les conduit à leurs cellules afin qu'ils y déposent leur affaires. Il leur est demandé de ne pas déambuler dans le monastère et de ne pas porter ostensiblement leurs armes.

Les moines sont en deuil. Trois semaines avant que les personnages arrivent, frère Quentin s'est "suicidé". Dans la soirée, une nouvelle prière est adressée à l'âme du défunt. Les personnages sont libres d'y assister. Si ils s'y rendent, pendant qu'ils sont dans l'église, frère Horace visite leurs cellules (par simple curiosité "crétine"). Un personnage méfiant pourra s'en apercevoir sans trop de difficulté. S'ils s'en plaignent, l'Abbé Falcone se dira contrarié et tentera de les rassurer. Rapidement, il devient évident aux personnages qu'un certain climat de nervosité s'empare petit à petit de Serrabone...

Si les personnages s'intéressent au suicide du jeune moine, Falcone pourra leur dire qu'il est très attristé par cet acte inqualifiable. Selon lui, Quentin était fragile, tant sur le plan physique que mental. L'isolement des montagnes était pour lui un lourd fardeau. Il avait reçu à plusieurs reprises le jeune moine en confession (faux). Quentin lui avait alors paru très instable psychologiquement, dira-t-il. Il doutait de son engagement auprès d'Hedrad. Falcone fera tout pour faire passer Quentin pour un moine instable et capricieux.

### ***Evènement 2 : Pour qui sonne le glas ?***

A minuit, Quentin revient d'entre les morts pour exercer sa vengeance. Avec la nuit, le climat se détériore. La tempête fait rage. Le revenant se rend dans l'enceinte du monastère (sa capacité éthérée lui permet d'entrer sans problème) et tue une grande partie du bétail de façon atroce : il fracasse les corps des animaux sur le mur de fortification. Les cris des bêtes sont étouffés par l'enfer blanc mugissant. Au petit matin, avant même que ne se lève le soleil, les personnages ayant l'ouïe fine (petit jet DD12) et le sommeil léger seront réveillés par

les cloches et l'agitation qui règne dans le monastère. A l'extérieur, ils pourront constater les dégâts. La neige est écarlate.

Dès lors, l'ensemble des moines va devenir paranoïaque. En fait Frère Guillaume est pour beaucoup dans cette agitation. Il n'a de cesse d'alarmer ses confrères. Il ira même jusqu'à suspecter les personnages si ceux-ci ont une allure un tant soit peu louche. Rapidement une quinzaine de moines lui sont dévoués. Les personnages devront user de beaucoup de finesse pour détendre l'atmosphère... Le lendemain, les carcasses congelées des animaux sont brûlées, libérant une colonne de fumée que va repérer la harpie depuis son nid. La matinée durant, l'odeur âcre du brasier hantera les narines des personnages. Ils peuvent demander à examiner les carcasses avant la crémation. Après s'être acquitté d'un jet de premiers soins (DD12), ils pourront alors constater que certaines d'entre elles sont mortes de peur. Il n'y a pas de traces d'armes, de morsures ou de griffes. On les a tout simplement projeté contre les murs. C'est un véritable bain de sang et d'os brisés.

Dans la matinée, l'un des personnages pourra être le témoin d'un étrange spectacle : sur le sommet du clocher, trois corbeaux sont posés sur les gargouilles en fer forgé. Le temps d'un clignement de paupière et les oiseaux disparaissent. Dès lors, après chaque meurtre du fantôme de Quentin, le compte à rebours a commencé : la prochaine fois un autre personnage pourra voir deux corbeaux...

Frère Guillaume se rend régulièrement dans l'armurerie et commence à manifester son envie d'armer le monastère. Tâchez de faire monter un climat de paranoïa sur fond de prêches mystiques, quasi-apocalyptiques ; le froid, la peur, la tempête de neige...

### **Evènement 3 : "Aidez-moi !"**

Dans la nuit Quentin revient à nouveau du royaume de la mort. Cette nuit, il ne tuera pas. L'esprit vengeur est tiraillé entre ses valeurs "d'ex-être humain" et sa nouvelle condition. C'est une torture pour lui que d'avoir à résister à ce profond appel de meurtre qui le hante. Il pénètre dans le monastère et se rend dans le réfectoire. Là, il inscrit sur le mur : "aidez-moi !", comme dans un dernier sursaut d'humanité. Puis il retourne à sa sépulture non consacrée.

Si les personnages font des tours de garde dans la nuit ? A cette période de l'année, le soir venant la tempête de neige se lève fréquemment, bloquant sévèrement la visibilité. Elle gêne également considérablement toutes infravisions et vision nocturne. Cela étant, il y a 15% de chances qu'un pisteur embusqué remarque quelque chose d'anormal et voit le fantôme.

Auquel cas, ne décrivez pas le spectre tel que son archétype vous en impose la vision. Un humanoïde en guenilles se déplaçant très rapidement suffira amplement. Maintenez les joueurs dans le flou, mais à ce stade de l'aventure, évitez qu'ils ne se confrontent au revenant trop directement. Certains moines peuvent également voir Quentin, mais aucun assez précisément ; et les imaginations fécondes dans un monastère reculé vont vite se mettre en marche. Il se peut par exemple que les moines inventent des histoires fantasmagoriques. La bergère... etc.

### **Evènement 4 : La main de la vengeance 1er acte, Frère Horace.**

Dans la nuit, le revenant va s'en prendre à sa première cible : frère Horace. Vers quatre heures du matin, les cloches se mettent à sonner réveillant tout le monastère. Dans le beffroi, on retrouve le corps d'Horace dans sa cellule. Il a été étranglé et suspendu aux cordages servant à actionner les cloches. L'assassin est visiblement doué d'une grande force, il lui a réduit en miette la nuque et les mâchoires.

## **Une journée à Serrabone**

*La vie à Serrabone est austère. Elle est réglée selon un rythme très précis et il est expressément demandé aux visiteurs de respecter ce rythme. Le silence, les livres et l'odeur de l'encens sont les compagnons du moine. Tranche de vie...*

**Les matines (6 heures du matin) :** Les moines sont réveillés au son de la cloche. Ils se lèvent, se lavent, et se rendent à l'église pour la prière. Un petit déjeuner est ensuite servi (du lait de brebis amer et du pain noir) dans le réfectoire.

**Les Primes (7 heures 30) :** Les moines se rendent à leurs occupations respectives (reproduction de manuscrit, corvées diverses, travaux d'artisanat...).

**Les Terces (9 heures) :** Une brève pause pour la prière et les travaux reprennent dans le silence.

**Les Sixtes (midi) :** Une pause repas d'une heure durant laquelle est servi un potage au lard, un peu de pain et un fruit ou du fromage, du vin est également au menu (en quantité raisonnable). Après le repas, les moines se retrouvent à l'église pour une prière de trente minutes. Ensuite, les moines travaillent à leurs occupations diverses jusqu'à 15 heures. Au delà, ils disposent de temps libres qu'ils occupent la plupart du temps à la méditation contemplative silencieuse.

**Les vespères (18 heures) :** Les cloches du monastère sonnent six coups pour signaler les vespères. Les moines prennent alors leur repas (potage, un morceau de viande, du pain et du vin chaud aux épices) et, après une prière d'une heure regagnent leurs cellules.

La cellule était fermée de l'intérieur. Les volets étaient clos en raison de la tempête de neige. Une visite à l'infirmierie pour examiner le corps du défunt pourra faire apparaître que l'assaillant a brisé le coup de frère Horace en l'étranglant. Rien n'a été dérobé dans la cellule, mais sur le mur on a sommairement marqué avec du charbon le chiffre 2 ("II") en capitales romaines (le revenant va ainsi faire un compte à rebours jusqu'à sa victime principale, l'abbé Falcone). Si les personnages visitent la chambre d'Horace il n'y trouveront rien d'extraordinaire. Le moine collectionne tout un tas d'insectes, scarabées et autres petits animaux morts... Rien d'intéressant. Dehors, deux corbeaux se trouvent sur le fer forgé des gargouilles...

### **Evènement 5 : La main de la vengeance 2ème acte, Frère Guillaume.**

Après le premier meurtre, laissez passer une ou deux nuits avant de jouer cet évènement. Horace mort, Guillaume et Falcone se sentent directement visés, ils savent que Némorga ne va pas tarder à venir les chercher. Ce comportement se traduit pour l'abbé Falcone par une augmentation des prières. Pour Guillaume c'est la paranoïa qui l'atteint, et de façon sévère. Il se met en tête d'armer le monastère pour le protéger du Malin. Il ne dort pratiquement plus et, la nuit il monte la garde. Quentin viendra chercher sa vengeance et tuera Guillaume dans l'armurerie (Guillaume hurle à la mort et tente désespérément d'occire le revenant. Ce dernier a bloqué la porte...). Quentin tue Guillaume par strangulation avant de l'empaler sur un râtelier d'hallebar-

des. Ce meurtre peut vous permettre de plus révéler l'assassin, ce mystérieux grand homme en guenilles. A la faveur d'une mince lueur lunaire les personnages peuvent l'apercevoir. Et même entrevoir son visage sous sa capuche, méconnaissable, les traits tordus par la douleur et le tourment, les yeux révulsés... Le revenant restera toutefois insaisissable.

### **Evènement 6 : La main de la vengeance 3ème acte, l'Abbé Falcone & final.**

Cette scène constitue l'antichambre de la fin du scénario. Elle doit être jouée sans temps morts et de façon très théâtrale. Après la mort de Guillaume, Falcone est plus que désespéré. Il sait à présent que ses heures sont comptées et que très certainement cette nuit Quentin viendra le chercher. Dans la journée, il reste cloîtré dans sa cellule. Il ne reçoit aucune visite. Falcone couche par écrit sa dernière confession sur un parchemin où il avoue tout. A la tombée du soir l'abbé apparaît enfin. Il se rend à l'église où il prie dans l'attente de la mort. A ce moment les personnages peuvent venir lui parler. Au moment où très certainement ils l'accablent et lui demandent de passer aux aveux, Quentin ouvre les portes de l'église et hurle d'une voix d'outre tombe : "pénitence !". Sous la force du cri, les vitraux de l'église volent en éclat laissant s'engouffrer des bourrasques de neiges. L'abbé se cramponne au socle de la statue d'Hedrad en criant "ne le laissez pas venir me prendre !". Pendant ce temps, dans la cour du monastère, Radaka se pose sur la statue d'Hedrad se trouvant à l'entrée de l'allée des cyprès.

## **Les principaux adversaires**

### **REVENANT DE QUENTIN :**

*(Mort-vivant intangible de taille M)*

DV : 7D (40 pv) / Initiatvie +5 / Vitesse 15 m (9 cases) / Att. Base +3 / CA 15 / Att. 2 (dmg 1D8 + 4 poings et griffes) / Particularités : intangible, mort-vivant, vision dans le noir 18 m, forme éthérée / Sauvegards : Ref +4 Vig +2 Vol +7 / Dons : combat en aveugle, intimidation, Science de l'initiative, vigilance.

### **RADAKA, LA BERGERE AUX NOIRS CHEVREAUX :**

*(Harpie prêtresse Belsameth 5, magicienne 3)*

Fo 15 / Int 18 / Sag 16 / Dex 10 / Con 13 / Cha 5 (5 véritable forme; 18 bergère)  
Pts Vie : 45 / Initiative 0 / Vitesse 6 m (4 cases); 27 m vol (18 cases) / CA 16 / Att. Faux +6 càc ; 2 serres +5 càc / AS Plongeon moissonneur (1 fois par jour seulement voir encyclopédie monstrueuse page 126) / Sauvegards : Ref +4 Vig +3 Vol +3 / Compétences : Déplacement silencieux +8 ; Détection +7 ; Discrétion +4 ; Escalade +4 ; Lecture sur les lèvres +3 ; Perception auditive +6 / Dons : arme de pédilection (Faux), attaque en

volant / Alignement Neutre Mauvais /

**Possessions :** 1 anneau de changement d'apparence, 3 philtres d'amour, 1 baguette de ténèbres (4 charges), 1 baguette d'invisibilité (12 charges), 2 potions de soins modérés, 1 parchemin de communication avec les morts, figurine enchanté bouc (mot de commande que seule Radaka connaît).

**Sorts de prêtresse :** (5 / 4+1 / 3+1 / 2+1)

*Domaines de la Fourberie et de la Magie.*

0/Assistance divine, Blessure superficielle, Onde de choc, Endurance, Maladie sanglante.

1/Anathème, Brume de Dissimulation, Détection des morts-vivants, Frayeur, Injonction.

2/Immobilisation de personnes, Localisation de cadavre, Profanation, Ténèbres.

3/Cécité, Convocation de monstres III, Glyphe de Garde.

**Sorts de magicienne :** (5 / 3 / 2)

0/Hébètement x2, Détection de la magie, Lecture de la magie, Son imaginaire.

1/Projectile magique, Repli expéditif, Image silencieuse.

2/Gel soudain, Flèche acide de Melf.

Elle jette au sol les pierres des trois belsamaugs. Ces derniers, équipés de flasques d'huiles, ont pour objectif de semer la panique dans le monastère et de tuer un maximum de moines en l'honneur de Belsameth. Les cris des moines alertent les personnages. Dans l'église, Quentin ne s'en prend qu'à Falcone, mais les personnages devront l'empêcher de le tuer. S'ils infligent au mort-vivant des dégâts équivalant aux trois-quarts de ses points de vie, Quentin disparaît pour regagner sa sépulture. Tant que le fantôme n'aura pas accompli sa tâche, il reviendra. La seule issue pour les personnages est de localiser le repaire de Radaka et de donner une sépulture consacrée à la dépouille du moine.

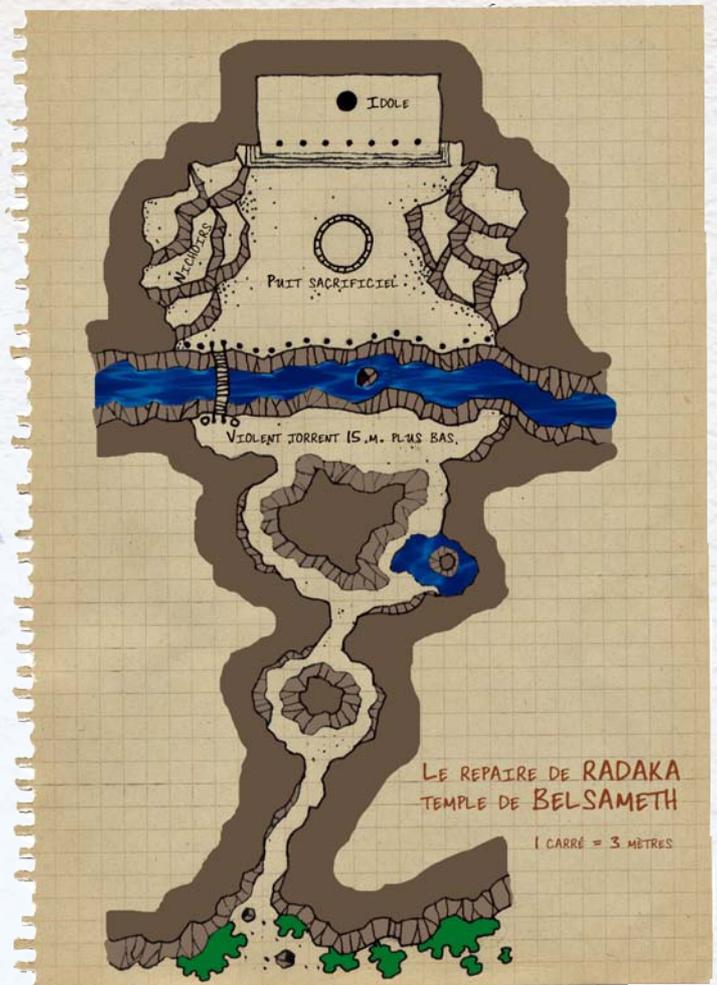
## Annexe : Le repaire de la harpie

*Comment les personnages vont localiser le repaire de la harpie ?* Ils peuvent suivre le bibliothécaire Jehan lorsque celui-ci se porte "candidat au sacrifice". Si les personnages obtiennent l'autorisation d'utiliser le Doigt de la Justice, l'artefact peut les mener jusqu'au repaire de la créature (soyez clément et légèrement dirigiste sans en avoir l'air s'ils pataugent). Enfin, si parmi le groupe se trouve un rôdeur pas trop mauvais, quelques jets et une science du terrain le mettront sur la voie...

**1 - L'entrée piégée.** Le repaire de Radaka est en permanence protégé et surveillé par au moins un belsamaug. Si la harpie se sait menacée, elle utilise son sortilège de glyphe de garde pour protéger son antre. La glyphe s'active si le mot de passe (que seuls connaissent les belsamaugs et la harpie). Le revenant de Quentin n'est pas affecté car sa condition de mort-vivant est du fait de Belsameth (même confession que Radaka, voir Manuel du joueur édition 3.5 page 245). La créature a stocké dans son glyphe un sort d'immobilisation de personne.

**2 - Le pont au-dessus du torrent.** Les couloirs débouchent sur une berge ou un pont de bois mène au sanctuaire de Belsameth. De part et d'autre du pont se trouvent deux statues représentant deux femmes nues tenant un couteau sacrificiel et dont les longs cheveux se joignent pour former une arche. Le pont n'est pas très rassurant et les planches qui le composent sont par endroit vermoulues (la harpie ne voit aucune raison de l'emprunter). Au delà d'une charge de 70 kg, il y a 30% + 2% par kg au-dessus de 70 qu'une planche cède. Dans ce cas, le personnage doit réussir un test de dextérité DD 14 pour ne pas chuter. Quinze mètres plus bas, un torrent assourdissant récupère le malchanceux (attention aux armures lourdes). Si un combat doit être engagé sur le pont, les jeteurs de sorts devront utiliser leur compétence de concentration pour ne pas louper leurs incantations et toute action physique s'accompagne d'un malus de -2 en raison de l'instabilité de l'ouvrage.

**3 - Le sanctuaire de Belsameth.** Cette grande caverne au plafond très haut (30 mètres) comporte des plateaux taillés à même la roche et superposés. Ces plateaux constituaient les nichoirs des harpies du temps où le clan était au complet. Désormais seule, Radaka s'est



approprié la niche la plus haute et la plus confortable. Au sol, un large puit profond d'une dizaine de mètres. Au temps de sa splendeur, de nombreux sacrifices pour Belsameth étaient pratiqués dans ce sanctuaire. Les harpies, en vol, déchiquetaient le sacrifié. Les restes du malheureux tombaient dans le puits. Il arrivait également que les harpies jetaient dans le puit des richesses pour honorer la déesse (en descendant fouiller au milieu des ossements on peut trouver des richesses diverses pour une valeur monétaire de 500 pièces d'or). A fond du sanctuaire, quelques marches taillées dans la roche mènent à une rangée de candélabres dans lesquels Radaka fait brûler des herbes diffusant une odeur enivrante et envoûtante pour celui qui n'est pas habitué. Il s'agit d'une variété de pavot noir qui ne pousse que sur les hauts plateaux des Kelders. Celui qui respire ces effluves doit réussir un jet de sauvegarde vigueur DD 14 pour ne pas être atteint par l'un des effets suivants (aléatoires et à utiliser avec parcimonie !):

A/ Le sujet se sent parfaitement apaisé, comme cotonneux. Il est dans un état quasi-hypnotique durant 2 rounds. Dans cette période il ne peut entreprendre d'action et son mental est plus faible face aux attaques. Tous ses jets de protection volonté sont affectés d'un malus de 4.

B/ Durant un round le sujet est sous l'effet d'un sort de peur.

C/ Le sujet reconnaît la supériorité totale et l'immense puissance de Belsameth. Il se retourne contre les hérétiques durant 1 à 3 rounds.

D/ Comme hypnotisé, le sujet se sacrifie de son plein gré et va, d'un pas lent, vers le puits pour s'y jeter,

le regard fixe et absent. Si personne ne l'arrête, il saute (3d6 de dmg et jet de constitution DD12 pour ne pas se briser un membre). Derrière les candélabres une statue de 10 mètres de haut représente une très belle femme nue. Son visage aux traits réguliers est à la fois beau et cruel. Un voile de cote de maille lui masque la bouche. Un diadème de pierre aux formes épineuses retient ses longs cheveux en arrière. Sur le diadème ont été enchassées des pierres précieuses. Celui qui les ôtent sera victime d'une malédiction au choix du maître de jeu.

*C'est au pied de la statue, sur le socle de granit, que se trouve le corps de Quentin enveloppé d'un linceul noir.*

## Epilogue

Une fois arraché aux griffes de Radaka, le corps de Quentin trouvera le repos éternel là où le moine avait commencé à sculpter l'effigie d'Hedrad, dans les montagnes. Le lendemain de son inhumation, sur le site, des perce-neiges tapissent le sol par dizaines. Désormais, en toutes saisons, la terre où repose Saint Quentin est toujours fleurie. Sur la paroi de la montagne l'ébauche du visage du dieu de la connaissance darde un œil unique sur la sépulture de son protégé. L'histoire du jeune moine saint se fait rapidement connaître dans les contrées. Des pèlerins feront le trajet pour se recueillir sur la tombe et implorer le pardon d'Hedrad pour la jalousie et la folie des hommes... Sans cette jalousie, Quentin aurait gravé dans la pierre le visage de la connaissance.

## Plan de l'abbaye et notes annexes

Volontairement, aucun plan de l'abbaye n'est fourni. Internet offre suffisamment de matière pour que chaque maître de jeu trouve de la documentation sur l'architecture médiévale. Voici un lien qui pourra vous être utile : <http://architecture.relig.free.fr>

Utilisation de la magie dans le monastère : si un magicien se trouve dans le groupe il pourra utiliser son art dans l'enceinte de Serrabone à condition de ne pas blesser son prochain et d'être discret (pas d'effets "spectaculaires") dans ses pratiques (bien entendu toutes les pratiques ésotériques nécromantiques sont sévèrement proscrites). Si ces conditions ne sont pas respectées, il sera expressément demandé au magicien de "laisser de côté" son livre de sorts.

L'ambiance et l'interaction avec les PNJ sont les caractéristiques principales de ce scénario. Quelques légèretés vis à vis des règles ont été volontairement prises avec certaines caractéristiques. Libre à vous de les détailler. Le maître de jeu devra instaurer rapidement un climat d'isolement et de paranoïa. Il n'est - bien entendu - pas conseillé de suivre au pied de la lettre l'ossature de l'intrigue et libre à vous de la modifier.

## Crédits & Remerciements

**Texte & mise en page, plans** : Christophe "Faust" Dessaigne avec l'aide précieuse de Christophe Swal.

**Illustrations** : Vincent Dutrait, Christophe Swal, Benoît Munoz.

**Remerciements à** : The D&D Team : Fred, Seb, Ben, Max, Alex ; Christophe Swal et toute son équipe pour avoir testé Paenitentia ; Vincent Dutrait ; les Grands Anciens : Philippe "Ogre Krieg" Leroux, Olivier "Furia" Vaux, Jean-Michel "Carnival Kid" Lavarenne ; Les adhérents de la mailing list des Terres Balafrées (hello Thuffir & Racaendil !) ; Arnaud "kusana-gi" Ball ; Françoise.

Visitez les Phylactères des Terres Balafrées [www.phylacteres.com](http://www.phylacteres.com) et le Santuaire des Terres Balafrées [www.sanctuary.online.fr](http://www.sanctuary.online.fr)

Feedback apprécié. [[lividfaust@hotmail.com](mailto:lividfaust@hotmail.com)].



[WWW.SANCTUARY.ONLINE.FR](http://WWW.SANCTUARY.ONLINE.FR)  
LE SANCTUAIRE DES TERRES BALAFRÉES

**Les Phylactères**  
des Terres Balafrées