



Ex Septentrione Lux

Synopsis.

Ce scénario est prévu pour 4 joueurs débutants dans l'univers du Trône de Fer aux personnages de niveaux 3 à 4, il se déroule autour de l'année 281 soit 17 ans avant les événements de « A Game of Thrones ». Les joueurs incarnent des agents à la solde du Conclave en mission pour localiser un homme que tout le monde croit avoir disparu il y a belle lurette.

Introduction.

Les personnages travaillent individuellement pour une organisation qui se fait appeler le Conclave (Cf. encart). Jusqu'à aujourd'hui leurs compétences ont été utilisées à des responsabilités moindres. Ce matin de l'an 281 alors que l'aube se lève à peine sur la Citadelle, un novice vient chercher les personnages dans leurs chambres et les mènent dans une salle où se trouve un personnage assis sur un trône de jais, il porte un masque fait de la même matière. La pièce est plongée dans une semi-obscurité troublée par sept chandelles aux coins de la pièce de forme heptagone. L'Archimestre – car s'en est un – prend la parole après avoir jaugé les personnages, il a une voix sourde. Il se présente comme étant Bénédicte, il propose une mission aux personnages qui pourra en cas de réussite leur permettre d'avancer au sein du Conclave. Il s'agit de trouver un homme prétendu mort depuis des années, une fois localisé, ils n'auront plus qu'à prévenir le Conclave (ceci au moyen de corbeaux qui leur seront fournis). Ils devront le pister pour savoir où il se rend et qu'est qu'il trafique. Le Conclave les avertira au fur et à mesure des événements, quelles directives suivre.

Le Conclave.

Le Conclave est l'assemblée des archimestres de la Citadelle de Villevieille. Ce sont eux qui dirigent l'organisation des mestres. Ils sont à même de retirer sa chaîne à un mestre, notamment en cas de pratiques hétérodoxes. Ce sont eux qui compilent les relevés astronomiques des différents mestres des Sept Couronnes pour déterminer la fin de l'été. C'est aussi le Conclave qui nomme le Grand Mestre siégeant au Conseil restreint du roi des Sept Couronnes. Il est en théorie le seul habilité à défaire une personne de ce titre bien que, historiquement, certains Grand Mestre furent mis à mort par leurs rois (Maegor I Targaryen en fit mettre à mort trois par son bourreau et Aegon II Targaryen fit dévorer le Grand Mestre Gerardys par son dragon).

**Cet article est issu du Wiki La Garde Nuit, <http://www.lagardedenuit.com/wiki/>*

Acte 1 Sur les traces...

Bénédicte éconduit les personnages qui se retrouvent en compagnie de trois mestres dans une salle contiguë, autour d'une table massive en chêne où se déploient cartes et s'empilent livres et rouleaux. Le mestre le plus vieux – Allan – donne aux personnages quelques données nécessaires à l'accomplissement de leur besogne, tandis que le plus jeune – Cai – leur montre du doigt sur les cartes le parcours à suivre.

L'homme que les personnages vont rechercher se nomme Arsenio Fressone. Cet homme est censé être mort depuis 17 ans, son âge actuel devrait être 46 ans. Cet homme a appartenu dans le passé à la Foi Militante qui bien que dissoute sous le règne de Maegor le Cruel, garda quelques agents de part les Westeros. Lors d'une affaire ayant impliquée nombres de Septons et mêmes quelques Saintetés dans des activités hétérodoxes et hérétiques, Arsenio alors bras armé du Culte des Sept se prononça en faveur des apostats. Il fût condamné par le Grand Septon lui-même, pourchassé par Beornheard Wido et amené à la question. Mais lors du procès qui eût lieu dans un septuaire, la charpente prit feu et l'édifice s'effondra. Seul Beornheard Wido sorti vivant de l'endroit

et Arsenio fut déclaré mort et l'affaire classée. On ne sut jamais à l'époque ce qui provoqua l'incendie, Beornheard produisit un factum émaillé d'attaques contre Arsenio qui concluait à la pratique de la sorcellerie de ce dernier et mettait l'incendie sur le compte de celui-ci. Les propos de acerbes de Beornheard sont consignés et à la disposition des personnages.

Le factum de Beornheard Wido.

Une analyse requérant un niveau élevé en langue (3) et un test de psychologie DD15 permet de conclure que les propos, en plus de manquer de fondements sont des élucubrations âpres ayant pour but évident de condamner Arsenio en l'accusant de tout et n'importe quoi.

De ce jour Arsenio a disparu des Westeros, mais il y a quelques temps un mestre officiant à Haye-Pierre, la demeure de la maison Bracken dans le Conflans a entendu une discussion entre le septon et un moine, il parlait d'Arsenio en des termes troublants. Il mentionnait la présence de ce dernier à Pierremoùtier ou il aurait récupéré un codex des plus importants dans leurs recherches actuelles. Le mestre ne sait bien sur pas de quelle recherche il s'agit et lors de sa tentative pour en apprendre plus a hérité d'une mauvaise blessure suite à une chute de cheval. Il pourrait s'agir d'un autre Arsenio, mais une phrase a attiré notre attention, le septon parlait d'Arsenio en ces termes, « Celui que le feu a effacé », cette mention seule suffit à désigner Arsenio. Enfin pour couronner le tout, d'autres agents du Conclave ont surpris la mention d'Arsenio dans les hautes sphères du Culte des Septs. Ce retour sur le devant de la scène inquiète le Conclave. Le dernier mestre – Gianinno – escorte les personnages jusqu'à la roukerie pour leur confier trois corbeaux ainsi que des laissez passer diplomatiques marqués par le sceau du Conclave, cela devrait leur laisser libre champ dans leurs investigations, enfin on le procure des montures fraîches et une bourse garnie de 100 cerfs d'argent.

Le voyage qui mène les personnages de Villevieille aux Conflans traverse le Bief par la route de la Rose via Hautjardin et Pont l'Amer (approximativement 600 Kms). A partir de ce dernier point il faudra battre campagne jusqu'à Pierremoùtier plein nord (approximativement 400 Kms).

La première partie du voyage ne comporte quasi aucune embûche. Le voyage jusqu'à Hautjardin est sur, a bride abattue et en changeant de monture à chaque relais, les personnages peuvent rallier la cité en 5 jours. De Hautjardin à Pont l'Amer, 5 jours de mieux seront nécessaires. Au vu de la cadence imposée, les personnages devront réussir un JS Vig DD10 chaque jour, en cas d'échec il subiront D6 de dommages non létaux. Chaque étape, leur coûte 1 cerf d'argent par tête de pipe, hormis à Hautjardin ou à Pont l'Amer où ils seront accueillis et logés aux frais de la princesse. Le prix de la route est de 5 sous par cavalier et permet d'avoir un laissez passer sur la route de la Rose, ce dernier sera contrôlé à D3 reprises entre chaque cité. Si les personnages sautent les étapes, les JS Vigueurs augment de +1 par jour et els chevaux devront en effectuer sous peine de subir les mêmes effets.

La seconde partie du voyage menant de Pont l'Amer à Pierremoùtier s'effectuera sur des petites routes où en rase campagne. 350 kms s'effectuent en plaines tandis que les 50 derniers sont sujets à une élévation du terrain sans jamais toutefois devenir totalement montagneux. Il faut environ 10 jours pour atteindre les premiers contreforts des Conflans et 2 jours de mieux pour rallier Pierremoùtier par les défilés et les hautes plaines. Les personnages devront se filler à leurs dons en survie (DD10 chaque soir) pour continuer leur progression (chaque écart de 5 point leur fait perdre 1 journée entière), ainsi que sur leur connaissance en géographie ou folklore local (DD10) pour trouver un relais susceptible de leur fournir des montures fraîches et le gîte. Dans tous les cas les règles précédentes s'appliquent. Quelques tests de survie en vue de se procurer à manger peuvent s'avérer nécessaires.

Pour mouvementer ce voyage une rencontre à l'arrivée des premiers contreforts peut s'avérer de bon aloi. Quelques hors-la-loi tendant une embuscade après le dernier relais visité qui avec la complicité de l'aubergiste se feront un plaisir de tomber sur le râble des personnages. Il sont au nombre de 6 et seront mis en déroute si l'un d'eux est tué ou si deux ou plus sont mis hors de combat. Pour les valeurs prenez des Roublards de niveau 3 et un Homme d'Armes de niveau 4. Leur possession mis à part, un butin de 7 cerfs d'argent pourra enrichir les PJ's. Pour corser l'affaire si les joueurs sont de vieux briscards, les personnages sont pris en tenaille dans une sente étroite, tandis que 2 archers en contrefort les tiennent en joue.

Arrivé à Pierremoùtier (Cf. encart) les personnages auront tôt fait de trouver à se loger de façon discrète ou ostentatoire chez le châtelain (ce qui leur vaudra une pénalité de 2 dans leurs tractations futures). Se renseigner sur la présence d'Arsenio peut s'effectuer de plusieurs façons, au septuaire, à la Pêche, au fortin, ces trois endroits semblant être les principaux lieux où trouver des pistes.

Pierremoùtier est une importante bourgade du sud-ouest du Conflans. Elle est le fief du chevalier fieffé ser Wilbert.

L'agglomération, ceinte d'un rempart, est bâtie autour d'une colline surmontée d'un septuaire. En contrebat de cet édifice on trouve un petit fort trapu. Au cœur de la ville, se trouve une place du marché au milieu de laquelle on trouve une fontaine et décorée d'une truite bondissante. La Pêche, auberge et bordel tenue par Chanorine, donne directement sur la place. Le Conclave il

feindra de n'en avoir cure (psychologie DD15 c'est faux). Il répondra aux questions d'ordre général sans problème en soulignant qu'il n'est que « petit » septon « sans grande importance ». Questionné sur Arsenio de façon indirecte (par exemple le passage d'un voyageur venu chercher quelque chose dans la région) il tentera une feinte (Psychologie DD15) en envoyant les personnages le plus au sud possible. Quant à lui il disparaîtra dans les heures qui suivent. Questionné de façon directe, il niera connaître la personne (Psychologie DD15). Intimidé ou maltraité il avouera sans peine qu'Arsenio est passé voilà 30 jours environ grattant dans les quelques ouvrages possédés dans le Septuaire (il pourra en faire une description précise). Yoram n'a pu lui refuser l'accès, car à son doigt il arborait un anneau assez particulier, l'anneau des Sept qui fait de son porteur un envoyé direct du Grand Septon. Yoram ne posa aucune question et laissa Arsenio seul pendant deux jours sans le déranger. Il peut montrer la bibliothèque du septuaire aux personnages. Elle ne recèle qu'une dizaine d'ouvrages, la plupart consacrés aux Sept, aux offices. Seul l'un d'entre eux s'éloigne du sujet et parle des événements datant de la fondation du culte, l'ouvrage est en très mauvais état et rédigé dans une forme archaïque du langage. Il manque quelques pages arrachées (Yoram ne pourra qu'émettre un jappement horrifié), l'index renvoyant à ces pages porte la mention – Précis des techniques architecturales Andals du culte des Sept – (Un test de perception DD15 permet de remarquer de légères traces de suie sur le bord de l'ouvrage). D'après Yoram qui n'a manifestement pas prit un grand soin d'étudier ce passage, il s'agirait en substance d'une partie consacrée aux techniques artisanales Andals consacrée à l'édification des septuaires ainsi que de tous les objets, dépendances si rapportant. Yoram pourra indiquer qu'Arsenio est parti vers le nord, son seul souhait et de ne pas être associé au nom d'Arsenio (Les hérétiques finissent mal en général, comptine au refrain connu). Si les personnages partent sans leur lot de réponse, Yoram tentera de prendre la fuite vers le sud pour se faire oublier quelques temps, il sera retrouvé mort moins de 5 jours plus tard.

- La Pêche, il s'agit d'un bordel et d'une auberge. Il est tenu par des femmes accortes et les hommes y sont nombreux, souvent des soldats, du même coup la sécurité s'effectue d'elle-même. Il faudra quelques cerfs et quelques heures pour glaner des informations sur Arsenio (Renseignement DD20 -1 par heure ou par cerf déboursé). Arsenio est effectivement venu à Pierremouët il y environ une trentaine de jour, il a séjourné 2 jours au septuaire. Mais ceci ne constitue pas l'information la plus intéressante, il y a environ 5 jours un autre homme est venu et a passé quelques temps à l'auberge. Il s'agissait d'un bougnat de retour de son labeur, du moins à ce qu'il prétendait. Mais les putains de la Pêche ont vu en lui autre chose qu'un simple marchand de charbon de bois, ne serait-ce parce qu'il parlait trop bien, avait trop d'argent pour être ce qu'il prétendait être. On la vu rôder prêt du septuaire le soir même ainsi que prêt du fortin.
- Le fort, tenu par Ser Wilbert est une source de peu d'informations. Personne n'est au courant du passage d'Arsenio ou d'un quelconque bougnat. Toutefois en arpentant les chemins de ronde (Perception DD15) on peut retrouver de légères traces de suie menant au bois sacré du fort, bien que minuscule ce dernier comprend un Barral. Impossible toutefois de faire d'autres conjonctures, les traces se stoppent ici.

Comme nous verrons par la suite le bougnat est un agent à la solde d'une autre organisation aux troupes d'Arsenio. Ce dernier est parti pour le nord avec prêt de 30 jours d'avance sur les PJs poursuivi dans son sillage par le bougnat distant de 4 jours des pjs.

Pister un homme sans direction précise peut s'avérer une gageure, heureusement les personnages disposent de quelques aides providentielles sur leur route. Tout d'abord les gens rencontrés le long de la route pourront confirmer le passage d'un cavalier parant vers le nord et répondant à la description d'Arsenio. Puis à partir du 3ème jour les personnages tomberont à un croisement sur une piste fraîche qu'il sera facile de décrypter (Survie DD12 mais nécessitant le don pistage), un cavalier seul arrivant de la même route que les personnages à été rejoint par un chemin venant de la droite par une troupe d'une quinzaine de cavaliers. Cette information sera confirmée par moins de personnes, seul la nuit on a pu apercevoir cette cohorte menant un train d'enfer vers le nord.

200 Kms à travers les défilés et la basse montagne sont nécessaire pour gagner Noblecœur, soit 6 jours, puis 2 jours dans la plaine pour la Haye-Pierre.

Mais faisons halte à Noblecœur où les personnages sont rencontrer Arsenio. L'endroit est entouré de mystère, la colline aux souches de Barrals est perdue dans la brume. Au sein du cercle gît un corps, un cheval trotte en périphérie de la zone. Les personnages reconnaissent Arsenio d'après sa description. Mais au moment de l'approcher, ce dernier à un mouvement, il vit. Un test de premiers secours DD15 permet de le maintenir quelques temps en vie et permet à Arsenio d'en dire un peu plus avant de rendre l'âme (dans le cas contraire supprimez un mot sur 3). Voilà une vingtaine de jour il est arrivé sur place pour rencontrer un ancien ami à lui, le septon Leonidas Ignatius. Ce dernier l'avait fait mandé auprès de lui après la découverte d'une relique datant des Andals. D'après la description Arsenio a tout de suite pensé à un vieil objet présent dans les chapitres sacrés des Sept. Ignatius se faisant attendre Arsenio a décidé de camper dans la région. Mais hier soir, une troupe de cavaliers a débarqué

de nulle part, une quinzaine et l'ont combattu. Le laissant pour mort, ils l'ont détroussés de ses possessions. Arsenio sait que ce ne sont pas de simples brigands, il pense à une ancienne confrérie, les Noirs, mais cela ne se peut. Arsenio pense qu'ils sont partis pour la Haye-pierre sur un site nommé le Septuaire Blanc. Après ces quelques révélations, il rend son dernier soupir.

Les personnages demanderont sans doute à ce moment de nouvelles directives au Conclave. Ce dernier enverra la réponse à la Haye-pierre par corbeau en quelques jours. Les agents doivent continuer à poursuivre les recherches d'Arsenio le temps que le Conclave expédie un corps d'investigation pour prendre le relais.

Acte 2 Le Septuaire Blanc.

Se rendre à la Haye-pierre ne présente aucune difficulté majeure. Plusieurs fois les personnages croiseront les traces de chevauchée des cavaliers, jamais de foyer ou d'endroit où ils se seraient stoppés. L'arrivée au septuaire s'effectue alors que ce dernier est la proie d'un grand chambardeur (renseignements DD12). Le septon Anselme a été retrouvé peu avant l'office dans sa chaire empalé au symbole du guerrier. Il a manifestement été torturé avant d'être mis à mort. Nul ne sait pourquoi, Anselme n'avait pas d'ennemis connus. Aidés du jeu de laissez-passer et d'un fin diplomate (diplomatie DD20 mais intimidation au même DD marche aussi) les personnages peuvent avoir accès à la scène du crime. Le septon Anselme baigne en effet dans une mare de sang coagulée, il est empalé à une lance (estimation ou une quelconque connaissance en armurerie DD10, la hampe est en métal, ce qui la rend trop lourde à l'usage, qui peut utiliser ce genre d'arme ?), il est mort sur le coup à en juger l'endroit de l'impact (le cœur) et la force du coup, le fer de lance étant enfoncé dans le bois dans son dos sur plus de 15cm. Pas de traces de lutte (perception DD15 mais la présence de poils, artisanat tannerie, connaissance nature ou équivalent DD10, il s'agit de poils de fourrure d'une protection genre armure de peau, sûrement un ursidé). Les témoignages extérieurs sont peu concluants, une troupe de cavaliers a déboulé sur la grande place, menaçant de leurs lances les gardes et villageois, l'un d'eux est entré dans le septuaire sur sa monture. Quelques instants plus tard, il sortait et la troupe s'enfuyait avant l'arrivée de renfort. La description d'eux est formelle, des guerriers à l'air sauvage (armure de peau, casque à corne et mine effroyable), pas de signes de reconnaissance particulier ou visible. La garde n'a pu les rattraper car ils se sont dispersés et avaient trop d'avance.

Reste pour les personnages à trouver le Septuaire Blanc et en apprendre plus sur Leonidas Ignatius et les Noirs. La meilleure piste des personnages leur avait été donnée par le mestre Allan ; la conversation portant sur Arsenio entre Anselme et un moine par un moine, reste à trouver ce moine et ce mestre. Mais d'autres pistes comme à la forteresse, les ragots et légendes locales peuvent permettre d'avancer.

- Le mestre, bien qu'Allan n'en est pas donné le nom, vu qu'il est le mestre du châtelain, il sera facile à trouver à la forteresse de Bracken. Le Châtelain est actuellement absent, son fils Jonos donnera un accueil cordial aux envoyés de Villevieille. Un entretien avec le mestre – Theophilus – permet d'apprendre qu'il est agent du Conclave, un genre d'observateur des Conflans. Il peut localiser le Septuaire Blanc. Mais plus intéressant il pense qu'Anselme dont il déplore la mort brutale, travaillait sur ordre direct du Grand Septon. Les mois précédents il avait reçu la visite de deux saintetés accompagnées par des moines copistes. Theophilus ne sait pas sur quoi il travaillait toutefois, de nombreux hommes vigoureux de la région furent recrutés à ces fins, tous devaient être payés rubis sur l'ongle car d'aucun ne révélèrent le but de leur travail, tout au plus Theophilus a pu savoir qu'il s'agissait de travaux de terrassement dans d'anciennes ruines. En revanche il fait rapidement le lien avec le Septuaire Blanc, dont il pourra conter la légende.
- Le moine, il sera plus difficile à trouver. En interrogeant l'ensemble des moines du septuaire de la Haye-pierre, personne ne semble au courant des affaires d'Anselme (Psychologie DD15, pieux mensonge de la communauté) si ce n'est ses travaux de fouille à l'ancien septuaire de la Haye-pierre. Un test de perception DD12 à ce moment précis permet de voir un moine murmurant à l'oreille d'un autre. Si les personnages interviennent à ce moment, le moine s'enfuit tandis que les autres moines créent le plus grand bazar possible, il sera possible de le rattraper sur la route. Sinon les vêpres auront lieu quelques temps après, un observateur attentif (test INT DD12 sur ses gardes ou DD17) verra qu'il manque l'un des moines. Il sera dès lors simple de le rattraper dans l'écurie. Le moine – Bastien – avouera sans peine qu'il est proche d'Anselme, il avouera des mœurs coupables s'il croit voir en les personnages de saintes autorités. Dans le cas contraire, il tentera de se défendre en envoyant paître les personnages. Si ces derniers font usage de la diplomatie ou de l'intimidation (DD20), Bastien finira par avouer qu'il ne sait plus à qui se fier et encore moins aux personnes de l'église. Anselme, l'a prévenu à ce sujet. Bastien n'est qu'un simple intermédiaire, il a ses entrées dans la région qui lui permettent d'en savoir un peu plus sur les informations locales. De plus il travaillait avec Anselme sur d'anciens manuscrits, des fresques datant d'une époque ancienne, lorsqu'ils ont fait une étrange découverte ; un coffre. Bien qu'ayant provisoirement condamné l'accès, des faits étranges se sont produits. Anselme a concentré ses efforts à comprendre de quoi il retournait. Devant un échec manifeste il a décidé de faire appel à un vieil ami, Arsenio – il ne sait

rien d'Ignatus –. Mais la situation s'est corsée avec l'arrivée de ses monstres qui ont tué Anselme. Bastien peut conduire les personnages au Septuaire Blanc.

- Les ragots et le fort Bracken ou encore les légendes locales peuvent amener au Septuaire Blanc ou encore rendre compte des travaux des hommes de la région (les fouilles) ou encore relater les divers accidents ayant eut lieu sur le chantier.

Le Septuaire Blanc est un édifice religieux datant de l'époque de l'arrivée des Andals dans la région. Autant dire que les ruines sont en très mauvais état. Cependant ce sont les sous-sols qui semblent intéresser Anselme et ses manœuvres. Du moins c'est ce qu'en concluront les personnages après une rapide inspection. Pour l'heure ce sont pas moins de 30 ouvriers et moitié moins de moines copistes qui tentent de rafistoler les blessés sur le champ de ruines. Il ne faut point trop longtemps pour en apprendre d'avantage, surtout si les personnages sont accompagnés d'un membre de la famille Bracken ou de Bastien. Les cavaliers monstrueux – les Noirs – ont déboulé il y a quelques heures. Ils ont tout mis à sac, employant le feu comme le fer, laissant 17 personnes ad patres. L'un d'eux est entré dans la crypte où se trouve le coffre (le mur provisoire ayant été enfoncé), un rugissement est sorti peu après. Quelques minutes plus tard, il ressortait et l'ensemble des cavaliers repartait vers le sud. Mais peut être que cela est dû à la venue quelques heures plus tôt d'un septon portant le nom de Leonidas Ignatius. Ce dernier n'a visité que le rez-de-chaussée des ruines, donc le niveau au-dessus du coffre, puis il disparu sans que les ouvriers ou quiconque ne l'aperçoive.

La salle du coffre est une immense chambre au plafond en voussure. De la pierre de voûte pend une chaîne reliée à une cage posée au sol (un système de poulie permet de la descendre à ce niveau, d'après Bastien la cage était en hauteur la dernière fois qu'il l'a vue, avant d'être emmurée). La cage est ouverte (Un expert en crochetage – DD15 – verra qu'elle a été crochetée), le coffre portant d'antiques inscriptions est ouvert et vide. Son contenu devait être de taille modeste (10x10x15cm). Une fouille du rez de chaussée (perception DD20 permet de trouver un passage menant au niveau inférieur actionné par une vieille statue).

Quelques moines copistes ou Bastien peuvent éclairer la chandelle des personnages sur le lieu de destination d'Ignatus. Tous les moines avaient pour mission de retranscrire en langage courant les fresques et les manuscrits et rouleaux du Septuaire Blanc. Bien que loin d'en être arrivés à bout, une première conclusion s'impose ; le Septuaire Blanc a accueilli en son sein une faction iconoclaste du culte des Sept. Il semblerait que cette faction soit liée à une vision contradictoire de l'évangile des Sept, l'un des textes sacrés du culte. Le seul endroit susceptible d'en savoir plus sur le contenu du coffre est désormais le Grand Septuaire de Baelor à Port-Réal. Il faudra toutefois manœuvrer avec des pincettes pour ne pas froisser les susceptibilités ecclésiastiques sous peine d'encourir le courroux du Grand Septon, en effet parler d'archives dissidentes et hétérodoxes ne doit pas être fait à la légère.

Si les personnages font un rapport au Conclave, ils reçoivent la réponse sans tarder. Ils s'étonnent que l'agent qui doit les rejoindre ne soit pas encore là. Ils missionnent les personnages vers Port-Réal, pensant (à tort) que cela les éloignera d'Ignatus, mais qu'il faut prendre le risque.

Acte 3 Port-Réal, ses toits, ses caves !

Le voyage pour Port-Réal s'effectue en toute logique par la route de la Rivière jusqu'à Darry, puis la route Royale, environ 600 Kms et 5 sous. Les règles exposées dans l'acte 1 s'appliquant, 10 jours de trajet à bride abattue permettent de rejoindre Port-Réal. Si les personnages s'en tiennent à cette cadence ils peuvent croiser nombre de personnes pouvant leur confirmer le passage des cavaliers monstrueux. Au 7ème jour, se sentant pisté, ils laisseront l'un des leurs tendre une embuscade pour stopper les personnages, si ces derniers sont plus lents, ce problème n'arrivera pas. L'intérêt (dangereux) de cette rencontre, tient dans le fait que les personnages pourront évaluer la puissance de leur adversaire. Quoiqu'il arrive ce dernier ne fuira pas, si les personnages arrivent toutefois à le faire prisonnier, il se sectionnera la langue. La rencontre aura lieu sur un pont enjambant un confluent de la Ruffurque, de préférence de nuit, étrangement nulle personne ne sera dans les parages pour assister à la scène.

Raider 7, FP 7.

For 16 Con 16 Dex 14 Int 8 Sag 8 Cha 6.

PV 28 PB 16 CA 17/20 Bab +7 Lutte +10 Init +4 Dep 10,5m/7,5m.

JS Vig +8, JS Ref +8, Vol +1 RD 3/-

Compétences : Connaissance de la guerre 5, Détection 2, Dressage 4, Equitation 9,



Escalade 6/1, Intimidation 4, Natation 6/-4, Perception auditive 2, Saut 9/4, Survie 2

Particularités : Créature de la nuit, -1 aux tests le jour (y compris l'attaque...), nyctalope.

Dons : Maniement des armes simples et armes de guerre, Port des armures légères et intermédiaires, Maniement du bouclier, Combat à mains nues,

Spécial : Déplacement accéléré, Arme de prédilection Hache à 2 mains, Sens du danger +2 initiative, Ennemi juré Nordien (+2 Détection, Perception auditive, Fouille ; +1 Attaque et science du critique), Mouvement discret (Peut faire 10 en Se cacher et mouvement silencieux et conserver son mouvement de base), Combattant féroce (+2 en initiative, 1x par rencontre -2 CA, +2 Attaque et dommages pas d'actions requérant de la concentration durant le tour suivant).

Langue : Commun du Westeros.

Attaque : +11+6 (mode féroce +13+8) Hache à 2 mains D12+4 (mode féroce D12+16) Critique 19-20.

Tactique : Brutale.

Équipement : Hache à 2 mains, Armure de peau renforcée de plaque (équivalent **Cotte de maille**).

L'entrée à Port-Réal ne saurait poser de problème aux porteurs de laissez-passer du Conclave et seulement une modeste somme de 1 sou. Le septuaire de Baelor est tout aussi facile à rejoindre, sur ses marches se déroule une longue procession, visiblement attendant avec impatience la fin de la cérémonie qui a lieu à l'intérieur – Il s'agit de l'adoubement de Jaime Lannister comme membre de la garde Royale –. Il va donc falloir attendre le lendemain pour voir le Grand Septon ou même penser à pénétrer dans le septuaire. Une nuit à l'auberge ou au château est envisageable.

Le lendemain au septuaire de Baelor il seront reçu (s'ils présentent leurs laissez-passer, sinon ils seront éconduits, le Grand Septon manquant de disponibilités). Ils seront reçus dans un bureau spartiate à l'arrière du bâtiment. Le Septon restera dès plus froid tout le long de l'entretien, il finira par balayer les arguments des personnages (la mention du coffre, des Noirs ou d'Arsenio) leur raillant que tout ceci n'est que balivernes et de prendre garde à parler d'hérésies et d'hérétiques avec autant de légèreté, car sans leur sauf-conduits de Villevieille, il les aurait déjà fait jeté aux fers. C'est donc gros jean comme devant que les PJs repartirons du Septuaire.

À peine auront-ils fait trois pas, que d'une rue adjacente, un murmure leur parvient. Un homme roux, mince mais accusant un âge certain, leur fait signe. Il est vêtu comme un septon mais ses mains sont couronnées d'or et de gemmes. Sans un mot il dévale la courte ruelle puis entre dans une bâtisse aveugle munie d'une simple porte, (Si les personnages ne suivent pas le vieux roux, il les abordera d'une autre façon). La pièce dans laquelle il est entré est plongée dans la pénombre. À peine entrés, les personnages voient le vieux roux à l'opposé de la pièce, juché sur une statue à demi écroulée. Il en profite pour siffler et surgissent comme un seul homme, huit gardes, armés de lances et portant de lourdes cottes de mailles. Les gardes n'attaquent pas les personnages, ils se contentent de les maintenir à distance. Le roux, interpelle les personnages et demande sans préambule pour quelle cabale ils travaillent. La mention du Conclave ne l'émeut guère, mais la mention d'Arsenio le fera changer d'attitude et il congédiera les gardes. Tout autre réponse entraîne une mort rapide des personnages.

Une fois cet intermède passé, il fait monter une volée de marche aux personnages. Cela donne sur une terrasse en surplomb, elle est richement décorée et aménagée avec luxe. Ils pourront se restaurer et entendre l'histoire du roux, Ignatus.

Toute l'histoire commence il y a de cela prêt de 4000 ans. Lors de l'arrivée des Andals et de leur religion des Sept. À l'époque même de cette arrivée, une puissante dissension oeuvrait dans les rangs du clergé Andal. Une faction dissidente menée par une sainteté se portait en faux sur les saints écrits ecclésiastiques. Cette branche fut reniée et pourchassée par le clergé et ne fit plus parler d'elle pendant prêt de 1000 ans. D'après certains écrits édictés comme hétérodoxes, un homme connu sous le nom de Samael parcourait les contrées par delà les mers de l'est, au-delà de la mer d'Été et de la mer de Jade. Ce pénitent cherchait des réponses qui semble t-il trouva sous la forme d'écrits donné par la main de l'Inconnu lui-même, avec la promesse que ces écrits ne seraient jamais ouverts en échange de quoi Samael serait capable de grands prodiges. Mais est-ce la faim de connaissance, le pouvoir, la curiosité ou simplement son grand âge qui le tenaillait, Samael rompit les sceaux qui fermaient les écrits. Le mal se répandit, tuant tout ceux qui avaient touché Samael et une main terrifiante sortie du sol et l'emporta dans les limbes, personne ne le revit jamais. Du moins voilà ce que prétend la légende. Samael avait formé de son vivant une puissante coalition de septons et d'hommes reniant la foi issus de la faction dissidente. Ces hommes décidèrent de cacher ces écrits dans un coffre ancien les protégeant de la convoitise, car dans la dernière phrase prononcée par Samael était « Lorsque celui qui lira ses paroles les répandra par le monde, la face des sept en sera changée mais le fléau s'abattra ». Ignatus pense que si l'histoire est belle, elle n'en est pas moins romancée. Il a lui-même récupéré le fameux rouleau et la ouvert sans que rien de désastreux ne se produise. D'ailleurs sans même le comprendre tant la langue dans laquelle il est écrit est ancienne. Arsenio aurait put le traduire, mais qui à présent en serait capable. Il pense que les Noirs sont comme très sûrement des sbires à la solde du Gand Septon, désormais ; à la recherche du rouleau. Il ne sait pas qui sont les Noirs, Ignatus n'est pas le puit de science que fut Arsenio.

Ignatus a cependant une idée datant d'un savoir issu de son ancienne profession. Port Réal est construit en parti sur le fleuve Néra. Le sol est truffé de passages et l'un d'eux contenait une bibliothèque secrète que l'ont peut croire ayant appartenu à Aegon lui-même à moins que ne soit à certains de ses dissidents, certains détracteurs vont même jusqu'à penser qu'avant sa conversion à la religion des Sept, Aegon fit enfouir tous les manuels « impies » qu'il possédait. Toujours est-il que lors de la construction du port, un glissement de terrain inonda une partie de ces galeries. Inaccessibles par les voies classiques, elles furent peu à peu rayées des cartes et oubliées. Mais il existe encore certains accès que seuls ceux en ayant connaissance peuvent mettre à profit. 7 cheminées montent de la salle principale et donnent dans 7 des édifices des plus prestigieux de la ville. Ignatus à connaissance de l'un de ces bâtiments, même s'il n'a jamais tenté l'aventure lui-même, il s'agit du Septuaire mineur, un édifice dans les vieux quartiers. Sur son toit se dressent les Septs, chacun porte une ouverture servant sans doute à exsuder les fumées de l'endroit. L'une des ces ouvertures descend dans les profondeurs de la ville et rejoint la bibliothèque antique. Cet endroit est susceptible de contenir des manuels comportant cette ancienne écriture et la nouvelle, permettant ainsi de traduire ce fameux texte et d'après Ignatus un ouvrage sur Samael lui même.

Il est possible que les personnages hésitent quant à la marche à suivre, aller visiter cet endroit ou s'en retourner à Villevieille forts des écrits. Mais le temps qu'ils se posent la question un nouvel événement les forcera à réagir. En contrebas les gardes d'Ignatus se mettent soudain à hurler, puis le fracas de la bataille se fait entendre. Ignatus tend le rouleau aux personnages et leur fait promettre d'aller chercher la solution tandis que lui va tenter de ralentir ceux qui viennent prendre les écrits. Le balcon donne sur les toits et il est facile d'y disparaître (surtout si la scène à lieu de nuit), tandis que monte la clameur d'une vingtaine d'hommes d'armes en bas (habillés en hommes du Guet mais mercenaires venu dépouiller Ignatus). Quelques toitures plus avant (et pourquoi pas un combat sur les toits), les personnages devront prendre la décision qui les mènera à l'antique bibliothèque ou à Villevieille. Dans le second cas vous pourrez toujours passer à l'acte suivant avec un peu d'adaptation*.

Rejoindre le septuaire par le chemin des toits est une entreprise risquée mais pas impossible pour un natif de Port Réal, si ce n'est pas le cas, retrouver le plancher des vaches restera toutefois la meilleure solution. Dans les deux cas il existe une difficulté de taille. Dans le cas des toits, il faudra multiplier les tests, d'acrobatie, d'équilibre, d'escalade, de saut, voire de discrétion avec un DD moyen de 15, l'option de tests complexes p81 des Arcanes Exhumés est excellente dans ce sens. Dans le cas des rues, il faudra éviter les mercenaires déguisés en hommes du Guet envoyés par le Grand Septon. Bien que ces derniers recherchent Ignatus et le rouleau, la venue des PJs au Septuaire de Baelor aura précipité les choses.

Une fois devant le septuaire mineur, il faudra encore l'escalader. Le bâtiment fait une vingtaine de mètres de haut, présentant nombre d'aspérités permettant d'escalader (DD20 avec une corde DD10). Il faudra tromper la vigilance du seul garde en faction devant la porte centrale et qui fera une ronde s'il entend un bruit suspect. Une autre option consiste à grimper dans le beffroi attenant, ce dernier est en chantier de rénovation, des échafaudages permettent en temps normal de réhabiliter les fresques intérieures, ils serviront à grimper au faite de la bâtisse. Une corde (15m) pouvant être lancée jusqu'au toit du septuaire. Une fois sur le toit du septuaire il faudra trouver la bonne cheminée, elles exhalent toutes une très légère vapeurs et rien ne permet de distinguer une ouverture d'une autre. Les ouvertures permettent à un homme de taille moyenne de se glisser, un test d'évasion DD10 doit être réalisé pour ce faire et la personne ne doit avoir aucun encombrement. Au centre du toit un pinacle porte une inscription :

D	R	M	?	S	L	S
P	M	A	G	F	J	?
G	?	D	A	G	A	M
?	O	J	V	B	V	I
O	E	P	G	L	?	C
?	A	O	B	O	C	D
M	O	E	?	O	N	C

La réponse est le Ferrand.

Ligne 1 : Liste des notes de la gamme diatonique : Do Ré Mi **Fa** Sol La Si. Difficulté basse.

Ligne 2 : Les sept faces divines de la religion des sept : le Père, la Mère, l'Aïeule, le Guerrier, le Ferrand, la Jouvencelle, l'Étranger. Difficulté moyenne.

Ligne 3 : Septivium (les 7 arts libéraux qui représentent la base de la culture à l'époque médiévale) : Grammaire, Rhétorique, Dialectique, Arithmétique, Géométrie, Astronomie, Musique. Difficulté haute.

Ligne 4 : Liste des 7 couleurs de l'arc-en-ciel : Rouge Orange Jaune Vert Bleu Violet Indigo. Difficulté basse.

Ligne 5 : Liste des Péchés capitaux : Orgueil Envie Paresse Gourmandise Luxure Avarice Colère. Difficulté basse.

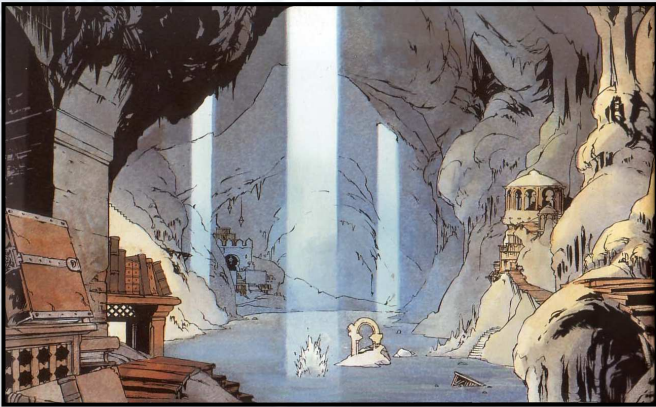
Ligne 6 : Royaume des 7 couronnes : Le Nord, Le Val d'Arryn, Les Terres de l'Ouest, Le Bief, Les Terres de l'Orage, Le Conflans, Dorne. Difficulté haute.

Ligne 7 : Liste des conjonctions : Mais Ou Et Donc Or Ni Car. Difficulté basse.

Si les personnages ne trouvent que les difficultés basses, ils obtiennent le mot, F ? ? R A ? D, il sera simple par déduction d'en déduire que c'est du Ferrand qu'il s'agit.

Chacune des autres ouvertures est piégée à environ 2 mètres (ce qui implique d'être entré pour le voir, Perception DD22 à la lumière). Une variante du piège Transperceur de Blackstone (page 83 Traps 1 Treachery) déclenche 3 piques d'acier qui se croisent à des hauteurs diverses. Les attaques s'effectuent à +10, dommages D10 critique 19-20. DD de désamorçage 21. FP 3 ; Le déclencheur est une saillie où se posent logiquement les pieds lorsqu'on tente de descendre. Les 6 mauvaises cheminées se terminent en conduits trop étroits pour pouvoir être franchis.

La bonne ouverture se termine sur une trappe. Elle donne sur un long puit d'environ 30 mètres. A moins que les personnages n'aient une corde de taille suffisante (Fun isn't) il leur faudra descendre en s'accrochant aux parois (DD20 test complexe). En cas d'échec une chute de près de 30 mètres (-10 mètres par tests réussis) dans l'eau devrait calmer leurs ardeurs (reportez vous à la règle pas 303 du GdM) et inflige D3 de dégâts non létaux + 6D6 de dégâts létaux. Un test d'acrobatie DD15 permet de réduire de 2D6 les dégâts létaux et d'ajouter 1D6 de dégâts non létaux. Un personnage plongeant de façon délibérée doit réussir un test d'acrobatie ou de natation DD25 s'il ne veut subir aucun dommage.



La surface d'arrivée est une étendue d'eau d'environ 6 mètres de profondeur pour un diamètre de 40 mètres, les 5 derniers mètres séparant la surface de la cheminée sont à l'air libre. La vaste pièce dans laquelle se trouvent les personnages est entièrement maçonnée mais le temps et les ravages de l'eau ont mis nombre de parois à nu. De vastes bibliothèques, rampes, escaliers encombraient sans doute l'endroit, mais désormais ils pendent lamentablement dans l'eau ainsi que des centaines de grimoires flottant à la surface. Heureusement pour les personnages il reste encore quelques alcôves protégées ou quelques parois épargnées, les recherches pourront donc commencer.

Il faudra de la patience pour trouver le Livre de Samael et quelques textes dans cette langue étrange (en fait il s'agit d'un cryptogramme en langue commune – bien que la version ici soit en langue originelle des Andals, donc datant de 6000 ans –) Seule une connaissance comme celle de Arsenio ou des mois d'études permettront d'interpréter le texte. La recherche ici va dépendre d'un test complexe d'intelligence, il faut 7 réussites à DD20 pour trouver l'un des deux volumes. Au bout de 3 échecs une journée entière se passe. Il y a d'autres issues pour sortir de la pièce en utilisant la compétence exploration souterraine DD15 ou survie DD20 (en utilisant une torche placée le long des parois pour sentir un éventuel courant d'air) ont peut trouver ces issues en 8 heures de temps, tant l'endroit est vaste.

Que les personnages trouvent ou non les livres, une issue ou non ils seront surpris dans leur travail le second jour (s'ils arrivent à fuir une adaptation* s'impose pour les mener à l'acte suivant). Surgissant d'une des parois s'effondrant à grand fracas douze hommes s'avancent dans les lieux, il s'agit des Noirs. Ils sont armés jusqu'aux dents et tenteront par tous les moyens de récupérer les 2 volumes. Ils feront prisonniers les personnages (car ils en ont reçu l'ordre, nous verront pourquoi ultérieurement). Les obligeant par la force à trouver les volumes restant, à les suivre.

Les Noirs ont les caractéristiques du personnage précité au début de l'acte 3, ils utilisent en outre une pique de fer (Attaque à distance +9 Dommages D8+2 critique 19-20) ainsi qu'une arbalète lourde (Attaque à distance +9 Dommages D10 critique 19-20). Pour ce qui est de la configuration des lieux, il suffit de représenter une zone circulaire d'un Ø de 40m dont le centre est une étendue d'eau. Sur le pourtour à différents niveaux des passerelles (1m de largeur, bois) donnant parfois sur des niches (3x3m, bois). Un test de saut (DD10) est nécessaire pour rejoindre chaque passerelle. En combat un JS Ref DD10 ou un test d'équilibre DD15 est nécessaire à chaque coup reçu pour ne pas basculer en contrebas.

**Acte 3 et demi, Noir c'est noir et pis c'est marre !*

Si les personnages sont retournés d'eux-mêmes à Villevieille sans passer par la case bibliothèque d'Aegon, s'ils sont fait prisonniers par les mercenaires à la solde du Grand Septon, s'ils s'enfuient de la bibliothèque ou faussent compagnie aux Noirs, ces derniers les interceptent plus tard, sans doute sur la route. Ils procèdent comme dans la bibliothèque, faisant prisonniers les personnages – s'ils se rendent, sinon butez en un, histoire de leur rappeler qu'un bon héros est un héros vivant –. Puis passez à l'acte 4.

Acte 4 Alone in the Dark

Une fois prisonniers des Noirs, les personnages seront cagoulés d'une toile jute et ligotés (DD20). Ils seront amenés à l'extérieur de Port-Réal – ce passage est laissé à la libre interprétation, les Noirs utilisant d'anciens conduits, graissant la patte d'un garde au besoin (ou le tuant), ils seront parfois portés à dos d'homme.

À l'extérieur de Port Réal et de nuit, ils seront mis au fond d'une cale d'un navire dans le noir le plus complet et mis aux fers. Le voyage se déroulera dans cette ambiance silencieuse seulement bercée par les roulis du navire et les jurons des matelots. Une fois par jour, ils auront de quoi se nourrir tout en restant attachés, une rigole leur permettra de faire leur besoin qui seront évacués par une arrivée d'eau salée 1x par jour. Inutile de préciser qu'ils seront désarmés et considérés comme « fatigués ».

Au bout d'un laps de temps imprécis (environ 1 mois, mais il y aura une escale de 3 jours à un moment donné) les personnages seront débarqués mais pas encagoulés. Le froid mordant indique qu'ils sont bien au nord des Westeros, l'endroit où ils se trouvent est des plus vague, une île où se dresse une forteresse, sans doute au large du cap Storrolf.

Ils seront conduits sous bonne escorte dans les oubliettes pour y être enchaînés, elles sont à flancs de caverne et donne sur un précipice. Et le temps va s'écouler, long, interminable.

C'est le moment de jouer sur la longueur de la captivité des personnages entrecoupée par les quelques interventions qui suivent.

- *Tous les jours le géolier, un géant muet vient amener du pain sec et de l'eau. Ce régime rendra les personnages « épuisés ». Grünk – ce n'est pas vraiment son nom, mais le seul son qu'il produit – n'hésitera pas à palper la marchandise ou lui donner du fouet.*
- *Dans les premiers jours, chacun recevra la visite d'un septon âgé habillé de blanc, le nez crochu et le crâne tonsuré. Il dit se nommer Ephraim. Il porte un symbole sur sa pèlerine et autour de son cou ; une étoile noire à 7 branches dont le centre est un œil. Il prendra à part chaque personnage qui sera enchaîné tour à tour à un pilier, une chaise, une table de torture, se montrant tantôt cruel, fielleux, mielleux ; alternant menaces et promesses. Le contenu de son discours est assez simple, son maître est persuadé qu'il faut laisser les personnages en vie, lui non. Que peuvent-ils lui apprendre qui justifierait cela ? Il voudra force de détails. Si les PJs n'ont pas la même version, il en torture deux ou trois, histoire d'avoir une seule vérité (Reportez vous aux Chapitres Interdits pour les règles concernant la torture).*
- *Chaque jour quelques moines viennent prier devant eux dans un silence de mort, ils ne répondent à aucune question.*

Alors que le temps ne semble pas avoir de fin, un matin un des moines en train de prier fait un signe discret à l'un des personnages. En se relevant il se laisse un objet au sol qu'il faudra atteindre en faisant quelques efforts de contorsion (Evasion DD15). Il s'agit d'un stylet ainsi que d'une épingle à nourrice enroulée dans un chiffon ou sont marqués quelques mots : « Demain, même heure, tenez vous prêt ».

L'épingle permet de crocheter la serrure, DD20 (-2 au test du au outils improvisés, chaque échec meurtri la personne et lui occasionne 1 point de dommage non létal). Le lendemain le moine est accompagné de Grünk. Ce dernier porte son fouet à la main. Alors qu'il s'approche de l'un des personnages (en toute logique celui qu'à regardé le moine), le moine sort une dague et se jette sur lui dans son dos. Grünk est un colosse et un adversaire redoutable, le moine lui infligera une rude blessure mais Grünk en retour lui enverra un puissant coup de coude le faisant valser et tomber, le moine se raccrochera de justesse à la falaise et il lui faudra 2 rounds pour revenir au combat. Ce sera donc un combat sur une corniche opposant Grünk aux personnages (maximum



un de face et 1 sur chaque coté, chaque attaque portée entraîne un JS REF DD10 ou d'équilibre pour ne pas tomber, un second JS REF DD10 permet de se raccrocher comme le moine à la parois).

Grünk, Artisan 8, FP 8.

For 16 Con 16 Dex 8 Int 6 Sag 6 Cha 4.

PV 16 blessé 8 PB 16 blessé 8 CA 12 Bab +6 Lutte +9 Init -1 Dep 9m.

JS Vig +7, JS Ref +1, Vol +3

Compétences : Artisanat forge d'outil 8, Artisanat fabrication de piège 8, Désamorçage/sabotage 4, Connaissance architecture 3, Connaissance folklore local 8, Connaissance intendance 8, Détection 3, Profession bourreau 9

Particularités : -

Dons : Maniement des armes simples et fouet, Port des armures légère, Combat à mains nues, Maître bourreau (peut toujours faire 10), Vigueur surhumaine, Attaque en puissance

Spécial : aucun intérêt ici

Langue : muet

Attaque : +6+1 Poing dommages D3+3 ou fouet D2+3 non létal

Tactique : Brutale.

Équipement : fouet



Une fois l'importun éjecté le moine se présentera, il se nomme Hezekiah envoyé du Conclave. Puis en menant vers le bas les personnages, il leur expliquera brièvement la situation. Le Conclave a perdu de vue les personnages à Port Réal, heureusement le réseau d'informateurs et le mestre de l'endroit ont permis à Hezekiah de retrouver les PJs. Il c'est alors glissé parmi les moines et a mené son enquête. Il semble que le maître des lieux ait presque réussi à faire traduire le texte. Ce dernier se trouve dans une salle prolongeant la salle des copistes. Aujourd'hui un navire doit accoster pour ravitailler le fort, Hezekiah a réussi à négocier le départ des personnages et de lui-même. En attendant, il lui faut réussir une mission, récupérer ou détruire le texte. Pour cela il propose un plan simple, le groupe se divise en deux, l'un partant créer une diversion en mettant le feu à la tour centrale, l'autre s'introduira dans la salle des copistes et ravira le manuscrit. Une fois arrivé en bas, il sort d'une cache des tenues de moines et quelques armes (les armes des personnages, 1 poche de feu grégeois, 1 torche ainsi qu'un sac contenant les biens les plus précieux des PJs qu'il a récupéré à la hâte – à la discrétion du MJ –). Une fois les deux groupes déterminés (sachant qu'il mènera le groupe allant subtiliser le parchemin), il ne restera plus qu'à entreprendre cette dernière mission.

Les tenues de moines permettent de passer inaperçu tant que l'alarme n'est pas donnée. Une fois que se sera le cas, les Noirs surgiront et empaleront tout suspect, moines compris. Habituellement aucun moine ne parle, aussi faudra-t-il jouer la scène dans le silence le plus ^^ religieux (Bo Le Nom de la Rose souhaitable). Pour augmenter le stress de chacun faites jouer les groupes alternativement en changeant à des moments précis (suspens). Enfin pour figoler votre effet, séparez les 2 groupes par un écran de jeu, que les jets de dés restent masqués.

Le premier groupe devra s'introduire dans la tour centrale, passant par un labyrinthe de couloirs, de salles remplies de moines, d'hommes d'armes, quelques Noirs. Traverser une cour sous l'œil des gardes, se stopper face à une porte fermée à double tours... Le second devra subir les mêmes épreuves par un chemin différent. La première scène peut comporter une « épreuve », arrivés à la tour centrale un planton de 2 gardes se trouve devant la porte et refuse de laisser passer les faux moines. Intrigué, l'un d'eux pourrait commencer à se faire pressent. Si les personnages les éliminent vite (1 round max) l'alerte n'est pas donnée, dans le cas contraire, des hommes d'armes surgissent de partout. Les moines peuvent encore monter mais désormais il leur faudra jouer de prudence ou du couteau.

Dans le second cas, l'épreuve s'impose d'elle-même, outre le garde armé devant la salle des copistes, il y a la présence de ces derniers. Moins combattants que les gardes mais plus éveillés, la supercherie ne résistera pas. Dans ce cas l'alarme sera donnée et il faudra jouer du couteau – le moine est plus tendre – contre un grand nombre de curés. Le temps que l'un des personnages s'approprie ou détruise l'écrit.

Mais revenons aux PJs dans la tour qu'ils ont désormais enflammé. Si l'alarme a été donnée, les voilà piégés à l'intérieur, sinon il pourront rejoindre l'extérieur en jouant un air de « Au feu ». S'ils sont coincés, ils devront franchir l'une des fenêtres et descendre – donc se fabriquer une corde sommaire... Une fois arrivés de l'autre côté de la cour, il sera aisé de rejoindre le ponton. Pour les personnages dans la salle des copistes, le manuscrit se trouve dans une caisse de bois vitrée sur le dessus. Si Hezekiah arrive à mettre la main sur le manuscrit, il le mettra dans sa pèlerine. C'est à ce moment que surgiront un Noir et le Maître (Hezekiah s'occupe du maître, ses caractéristiques importent peu). Les personnages ne seront pas de taille et devront fuir

coûte que coûte par les fenêtres (Hezekiah servira de pare feu, si le combat tourne au désavantage des PJ, il leur lancera le parchemin).

Une fois que tous le monde aura réussi à fuir sur le ponton, il faudra encore subir 2 volées de flèches (Attaque +0 Dommages D8 Critique 19-20, 1D4+3 attaques par personnages). Une fois sur le navire, le maître de bord, un marin tranchera la corde d'arrimage et le bateau s'éloignera à grands coups de rames.

Epilogue.

Un navire poursuivra les personnages à bonne distance pour éviter les flèches et tentera à plusieurs reprises des manœuvres qu'évitera soigneusement le marin – Matteo –. Une fois arrivé dans les eaux portuaire du Nord plusieurs jours après le début de la poursuite le navire de Matteo croisera un autre navire – une caravelle – ou les personnages pourront changer de bord, Matteo connaissant le capitaine. Le navire des poursuivants fera une dernière apparition avant de disparaître dans la brume.

Les personnage mettront sans doute 2 mois à rejoindre le Conclave qui se montrera généreux avec le capitaine du navire. Quant aux personnages, leur récompense dépendra de la réussite de leur mission. S'ils ont détruit les écrits, ils seront félicités mais on ne reparlera pas de leur augmentation de statut au sein du Conclave. Si les écrits reviennent dans les mains de Bénédicte, les personnages auront désormais un statut d'agents, ce qui leur permettra d'accéder à des équipements de maître (+1 max.) à ½ prix, Ils auront également accès à des informations classées (DD20 sur n'importe quel sujet). Quoiqu'il arrive une récompense de 500 Cerfs d'argent par tête leur sera octroyée.

Ignatus réapparaîtra bien entendu, car cet ex-pilleur de tombe devenu septon à plus d'un tour dans son sac.

Coté XPs, si les personnages ont effectué le voyage dans la bibliothèque antique +200 XPs, si Hezekiah est mort -50 XPs. 500 XPs pour la difficulté du scénario.

Inspiration : Bande dessinée le 3ème Testament, de Alex Alice et Xavier Dorison.

Je remercie également les membres de La Garde de Nuit pour leurs articles d'exception concernant le Trône de Fer.

Les images restent la propriété de leurs auteurs, elles seront supprimées sur simple demande.

Bon jeu ! **FENRIR**