

Les larmes de sang

Un matin d'automne...

Les servants de l'Alliance repèrent un petit groupe de cavaliers qui s'approchent parmi les arbres dont les feuilles, déjà jaunes ou rousses, commencent à tomber. Ce sont trois cavaliers, dont une femme encapuchonnée. Ils demandent audience aux seigneurs du lieu. La femme, qui se trouve être jeune et très belle, se nomme Blanche de Congost. Elle est la nièce de Raymond de Pereille. Les deux hommes sont ses gardes du corps personnels. Dame Blanche, en larmes, requiert l'aide des mages pour une affaire dramatique qui s'est déroulée à Montségur il y a de cela trois jours. Forneira de Pereille, la mère de Sire Raymond, a été assassinée. C'est elle qui dirigeait Montségur en l'absence de son fils, qui passait la plupart de son temps à administrer son fief de Pereille. Dame Forneira disparue, Sire Raymond risque d'avoir fort à faire pour diriger à la fois Pereille et Montségur... La raison pour laquelle Dame Blanche souhaite l'aide des mages est que l'attentat s'est produit de manière assez surnaturelle. Le soir du drame, une troupe de baladins donnait une représentation dans la grande salle. Soudain, le lanceur de couteaux s'est retourné et a projeté une lame mortelle en direction de Dame Forneira avant que les gardes n'aient eu le temps de réagir. Dans la confusion, l'assassin a disparu de façon assez soudaine. Mais, chose encore plus étrange, il a réussi à s'échapper alors que les portes de la forteresse avaient été fermées pratiquement immédiatement. Bien qu'elle n'en ait encore parlé à personne, Dame Blanche est persuadée, avant de s'évanouir, d'avoir vu l'assassin tout bonnement disparaître sous ses yeux. C'est pour ces raisons qu'elle en appelle à la sagesse des mages...

Montségur

Montségur est une place forte impressionnante, non par la taille, mais par sa situation, au sommet d'un pog escarpé. Un seul chemin étroit mène à la porte principale. Dans la forteresse, l'atmosphère est plus que morose. Dame Forneira était très aimée. Raymond de Pereille accueille les personnages, visiblement très marqué par l'épreuve qu'il traverse. Après un repas frugal et rapide, pris en silence (le sol de la grande salle est encore taché du sang de Dame Forneira), les personnages sont menés à leur chambres. Demain, Dame Forneira sera enterrée (selon les rites cathares). Ensuite seulement, ils pourront enquêter à leur guise. Dame Blanche les accompagnera durant *toutes* leurs investigations (c'est très important). Elle tient à découvrir qui a assassiné sa grand-tante, qu'elle adorait, comme tout le monde.

La pêche aux informations

Les personnages ont la possibilité d'interroger qui ils veulent. Toutes les personnes qui se trouvaient là le soir du drame ont été retenues à Montségur, y compris la troupe de baladins, qui campe dans la cour. Voici les faits que les personnages peuvent glaner en parlant avec les personnes suivantes :

- Zora, la « chef » de la troupe de baladins (elle est acrobate), grande et rousse, au regard fier, dotée d'un fort caractère : le lanceur de couteau s'appelle Ramon, il vient d'Aragon, mais habite à Lavelanet, ce n'était pas la première fois qu'il se produisait avec la troupe de Zora, mais c'est la première fois qu'il cause des « problèmes », elle le trouvait modérément sympathique, mais c'est un excellent lanceur de couteaux ;
- Haylon, le capitaine de la garde, raide comme la justice dans son haubert de mailles : il ne regardait pas dans la direction de Ramon lorsqu'il a lancé son mortel couteau sur Dame Forneira, comme les autres gardes, et il se sent responsable, il aurait dû faire un rempart de son corps à Dame Forneira, lorsqu'il s'est rendu compte du meurtre, il a immédiatement fait fermer les portes de la grande salle, comme les portes de la forteresse étaient fermées pour la nuit, il ne s'explique pas la disparition de l'assassin, personne n'a pu sortir, il s'en est assuré auprès des gardes des remparts et de la porte ;
- Gurth, le bouffon, désopilant, mais simple d'esprit : il n'a pas vraiment compris tout ce qui s'était passé, mais il a tout vu, son témoignage sera confus, mais toute personne suffisamment patiente pour supporter les facéties incessantes et l'idiotie de Gurth se verra confirmer la version de Dame Blanche comme quoi Ramon s'est purement et simplement volatilisé après son forfait ;
- Damien, un ménestrel, bel homme, mince et blond : il fait partie de la troupe de Zora depuis longtemps, c'est lui qui était le plus proche de Ramon et il répugnera à témoigner, il a lui aussi vu Ramon disparaître, de là où il jouait du luth, et il a une autre précision à apporter – Ramon a porté sa main droite à sa main gauche avant de disparaître ;
- Babette, une jeune servante un peu rougeaude, mais mignonne : elle a passé la nuit avec Ramon la veille du drame, elle a remarqué qu'il portait un bien bel anneau d'argent, c'est tout, mais elle peut être soupçonnée de l'avoir aidé à s'échapper en le cachant dans les communs ;
- Maître Corneus, l'apothicaire du château, comme il se doit vieux et voûté, doté d'une magnifique barbe blanche : il peut juste apprendre aux personnages que la blessure de Dame Forneira était mortelle, elle a succombé en quelques minutes, il a gardé le couteau au cas où les personnages souhaiteraient l'examiner (le couteau, encore taché du sang de Forneira de Pereille, est parfaitement normal).

Lavelanet

En désespoir de cause, les personnages finiront sans doute par se rendre à Lavelanet, où habitait Ramon. C'est un petit hameau situé à une journée de marche au nord de Montségur. En interrogeant les habitants, les personnages peuvent glaner quelques maigres renseignements sur Ramon. Bien qu'il n'ait jamais causé de gros problème (rien de plus que quelques rixes après une soirée un peu arrosée), il a toujours été tenu à l'écart par les autres habitants parce qu'il n'était « pas d'ici ». Il habitait une cabane sur la colline, avant d'en partir après qu'un frère Dominicain lui a rendu visite, il y a de cela un peu plus d'une décennie. Si les personnages visitent la cabane de Ramon, ils n'y trouveront personne, mais des indices semblent prouver que quelqu'un occupe les lieux. Les personnages peuvent apprendre une dernière chose à Lavelanet : il s'y passe des événements bizarres depuis quelques jours. Le forgeron s'est fait attaquer par son marteau, des objets disparaissent, des gens trébuchent sans qu'il y ait d'obstacle sur leur chemin, etc.

Quelques explications...

Ramon est effectivement revenu à Lavelanet, contre toute logique. Il avait à l'origine rendez-vous avec Don Jésus Alexandro Xavier de la Purification Y Socoro (le Dominicain) à Foix (cf. *Supplément Descartes* volumes 5 et 6). Là, il devait rendre l'anneau et partir loin, se faire oublier. Mais Garlatus a beau être un démon du dernier cercle (Force Infernale 10), il a tout de même réussi à influencer Ramon sans qu'il s'en rende compte, et l'a poussé à revenir à son village pour échapper à Don Jésus. Ramon espère se faire oublier et garder *son* anneau en sus. Il n'a pu s'empêcher (ou peut-être y a-t-il été poussé ?) de jouer quelques méchants tours aux villageois qui ne l'ont jamais bien accepté.

Don Jésus est également à Lavelanet. Il a deviné que Ramon s'y était rendu lorsqu'il s'est rendu compte qu'il ne viendrait plus au rendez-vous. Si les personnages l'ont déjà rencontré, il a bien changé depuis. Ses traits, déjà émaciés, se sont encore creusés. Ses yeux profondément enfoncés dans leurs orbites paraissent constamment fiévreux. Sa robe de bure noire accentue encore l'impression sinistre qu'il dégage. Son objectif est de récupérer l'anneau. Il pense pour cela tendre un piège à Ramon (voir « Capturer Ramon »). Peut-être qu'il engagera les personnages pour ce faire, si ces derniers parviennent à gagner sa confiance (ce qui n'est pas aisé). À l'arrivée des personnages, Don Jésus aura seulement rassemblé divers renseignements et ne sera pas encore passé à l'action. Il loge provisoirement chez la mère Mabile, une bigote de Lavelanet (il n'y a pas d'auberge dans le hameau).

... et un « petit » problème

En asservissant Garlatus, Don Jésus a attiré l'attention de son maître, un démon autrement plus puissant nommé Sarlat. Asservir Garlatus avait été aisé, mais Don Jésus dut sacrifier son âme à Sarlat... Intéressé par le complot du moine, Sarlat l'a suivi, invisible, durant tous ses préparatifs, ainsi qu'à Lavelanet (d'ailleurs, les personnages peuvent occasionnellement sentir un courant d'air glacial lorsqu'ils croisent Don Jésus). Il a noté la présence des mages, ainsi que celle d'une fervente cathare : Blanche de Congost... Pourquoi ne pas utiliser les uns pour corrompre les autres ?

Capter Ramon

Ramon étant loin d'être un génie, sa capture ne devrait pas poser de problème majeur. Une embuscade bien préparée et un sac de farine devraient venir à bout de notre homme invisible. Cependant, après la capture de Ramon, Sarlat ordonne silencieusement à Garlatus de fuir (il ne veut pas que des mages examinent son mignon). Mais l'ordre, quoi que silencieux, est suffisamment puissant pour que Garlatus, enfermé dans son anneau, puisse l'entendre. En conséquence, faites faire un jet d'Énergie de 9+ à tous les personnages non-mages (les mages sont protégés par leur *parma magica*). Les personnages qui le ratent ont soudain l'impression que leur tête éclate et pleurent des larmes de sang. Une migraine terrible les taraudera jusqu'au lendemain matin. Un désastre sur ce jet entraîne l'évanouissement instantané du personnage concerné. Un personnage possédant le talent de Double Vue peut voir quelques secondes après une forme furtive s'échapper de l'anneau et s'enfouir en terre. Au même instant, Sarlat prend sans coup férir possession de Blanche de Congost. Celle-ci s'évanouit sous le choc. Elle pleure également des larmes de sang (pour donner le change...). « Elle » se réveille quelque temps plus tard et semble parfaitement normale.

Épilogue

Si Don Jésus est rattrapé (il tentera de s'enfuir dès qu'il s'apercevra qu'il ne peut pas récupérer l'anneau), il se terrera dans le mutisme le plus complet et ne dévoilera rien volontairement. Si on fait usage sur lui de sortilèges, seule l'histoire concernant Garlatus, le complot du moine, et éventuellement l'existence de Sarlat (mais pas ses plans, car Don Jésus n'est pas au courant) peuvent être obtenus. Attention, molester un homme d'Église risque de ne pas être du goût des habitants de Lavelanet !

L'anneau d'argent est parfaitement normal. Il contient cependant encore d'infimes traces de la présence du démon... détectables par un sortilège Intellego Vim.

Quant à Blanche de Congost, une importante nouvelle l'attend à son retour à Montségur : dorénavant, elle remplacera Forneira de Pereille.

À SUIVRE...

Annexe 1 : Chronologie

- Jour *J-?* Don Jésus Alexandro Xavier de la Purification Y Socoro, dément, sombre dans les abîmes du Satanisme.
- Jour *J-30* Don Jésus décide de frapper durement les cathares dans leur forteresse naissante : Montségur. Forneira de Pereille dirige la forteresse, il décide de l'assassiner.
- Jour *J-25* Don Jésus invoque un Démon mineur, Garlatus, et l'enferme dans un anneau, conférant ainsi à l'anneau le pouvoir de rendre son porteur invisible.
- Jour *J-10* Don Jésus contacte Ramon pour un « sale boulot » et lui confie l'anneau pour la durée de sa « mission ».
- Jour *J-3* Forneira de Pereille est assassinée par Ramon, qui s'échappe grâce à l'anneau.
- Jour *J-2* Ramon, qui commence à être influencé par Garlatus, décide de conserver l'anneau et retourne dans son village de Lavelanet.
- Jour *J* Blanche de Congost arrive à l'Alliance pour demander de l'aide.
- Jour *J+1* Don Jésus se rend compte que Ramon ne viendra plus au rendez-vous qu'il lui avait fixé à Foix.
- Jour *J+2* Raymond de Pereille arrive à Montségur.
- Jour *J+3* Les mages arrivent à Montségur.
- Jour *J+4* Don Jésus arrive à Lavelanet. Il compte récupérer l'anneau (c'est-à-dire Garlatus) à tout prix.

Annexe 2 : Ramon, le lanceur de couteaux

Intelligence : -4
Perception : 0
Force : +1
Énergie : 0
Taille : 0

Présence : -1
Communication : -2
Dextérité : +5
Vivacité : +1

Âge : 32 ans

Vertus et Vices : Chic au lancer de couteau +2, Ambidextre +3, Piètre équipement -1, Constitution fragile -1, Débiteur -1, Déprécié -1, Manque de confiance en soi -1

Compétences : Langue d'Oc 4, Bagarre 1, Esquive (au contact) 6, Ruse 1, Jonglerie (couteaux) 4, Discrétion 2, Crochetage 2, Lancer de couteau (cibles immobiles) 6, Évaluation pierres précieuses 2, Boisson 1, Marchandage 1

Confiance : 2

Réputation : Aucune

Traits de Caractère : Fiable -1, Pessimiste +3, Hâbleur +1

Armes et Armures : Plusieurs couteaux de jet (une dizaine), Cuirasse d'anneaux en mauvais état (protection : 3, dissimulée sous les habits), Anneau d'argent « magique » (Garlatus)

Encombrement : 0

Couteau de jet : Initiative +9, Attaque +14, Dégâts +11

Esquive : +7 (13), Fatigue : 0, Encaissement : +3 (9)

Niveaux de Santé : Indemne, 0, -1, -3, -5, Incapacité

Niveaux de Fatigue : Dispos, 0, -1, -3, -5, Inconscient

Ramon est originaire du Royaume d'Aragon. Son talent inné pour le lancer du couteau lui a permis de partir très jeune de son village natal pour rejoindre une troupe de saltimbanques. La renommée (locale, certes !) aidant, Ramon a fini par se fixer dans le comté de Foix. Il passe ses hivers dans le village de Lavelanet et voyage l'été de château en château et de village en village, usant de ses talents pour gagner sa vie.

En combat, il possède une attaque secrète : lancer deux couteaux à la fois sur la même cible. C'est très surprenant et souvent mortel.

Annexe 3 : Synopsis d'une suite possible

Alors que les mages sont de nouveau en visite à Montségur, un orage terrible éclate. Dans la salle commune, où se sont rassemblés tous les habitants du château, une vieille femme commence à conter une histoire effrayante de sa voix chevrotante. « C'est par des nuits comme celle-là qu'il vient, porté par la tempête, le Maître des Nuées ! Dans le Val des Bois, tout le monde le craint. Sa colère est sans limite. Il détruit et il tue. Nombre sont les chevaliers d'Uverre qui ont tenté de l'arrêter. Ils l'ont tous payé de leur vie. Car il est invincible ! Invincible et immortel ! La source de son pouvoir se trouve au sommet du Mont Tierné, car c'est là que toujours il revient. Mais personne d'autre ne peut s'y rendre sans encourir sa colère... »

Si certains de vos joueurs ont joué *Le Maître des Nuées*, ils devraient nourrir des soupçons... A juste titre ! La vieille femme est en fait Blanche de Congost « transformée » (il est possible que les personnages remarquent son absence dans la salle commune), toujours habitée par le démon Sarlat. Elle raconte cette histoire (une vieille légende) à dessein pour faire tomber les mages dans un piège. Les mages interpréteront sans nul doute la « source de pouvoir » comme étant une source de *virtus* et ne manqueront pas de tenter de se l'approprier.

Dans les contreforts du Mont Tierné se trouve un calvaire dédié à Sainte Fabia. Devant le calvaire, certains des personnages pourront avoir une vision fugitive de la sainte, très diffuse, disant : « Il a changé... Je ne contrôle plus sa colère... » Le sommet du Mont Tierné est complètement dévasté. Là, les mages devront affronter le maître des nuées et sa monture. Utilisez les caractéristiques fournies dans *Le Maître des Nuées*. Cependant, le coursier des nuées n'est plus un élémentaire mais un démon (l'aura des lieux est d'ailleurs une aura démoniaque faible). Tant que la monture est en vie, Fallémon aura les caractéristiques du Maître des Nuées. Ensuite, il redeviendra Fallémon.

Il existe bien une source de *virtus* au sommet de la montagne, sous la forme d'une idole de pierre noire d'environ un mètre de haut. Elle représente un homme dont la moitié du corps est protégé par une armure. Le visage de la partie visible du personnage est tordu par une grimace de souffrance. Des larmes de vif-argent coulent de l'œil visible. Le socle de la statue, circulaire, est creusé d'une rainure dans laquelle coulent les larmes de vif-argent. Ce sont elles qui contiennent le *virtus*. L'idole fournit deux pions de *virtus* Muto par saison.

Bien sûr, tout le *virtus* récolté (les cornes du coursier des nuées et le vif-argent de la statue) durant cette histoire est infecté par le mal. En termes de jeu, il double les chances de désastre lorsqu'il est utilisé (un pion de *virtus* utilisé donne deux jets de désastre au lieu d'un).