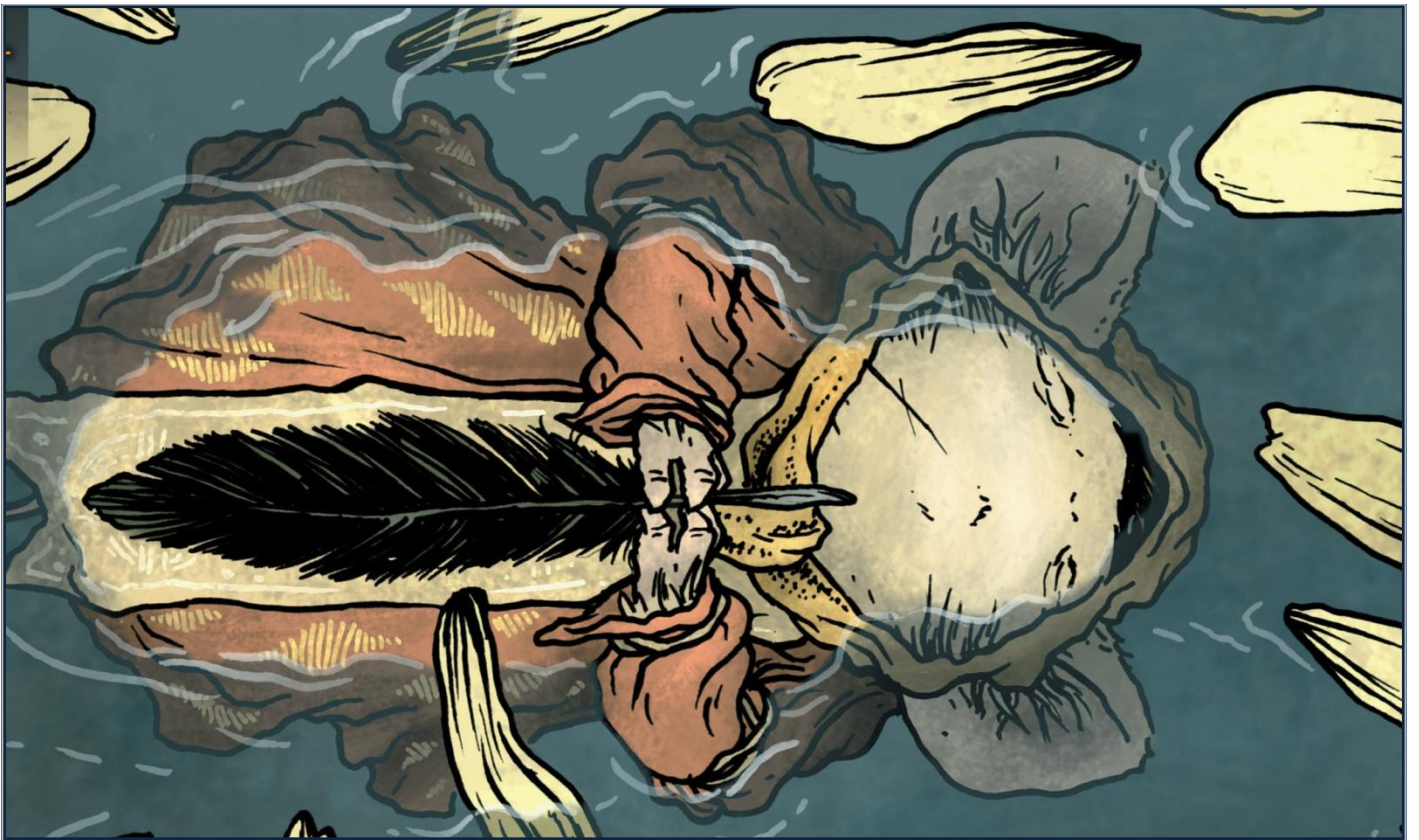


*Les Légendes de la Garde, Automne 1155 :*

*Le Moinillon tombé du nid*



*Aventure par Gépé*

*Jeu par Luke Crane*

*Bande dessinée par David Petersen*

## *Le Moïnillon tombé du nid*

Lors de cette mission d'enquête, la patrouille va en apprendre un peu plus sur un de ses ancêtres, Richter. Son journal précieusement gardé dans une moinerie vient d'être dérobé et son gardien agressé, le tout semblant accuser un membre de la Garde intéressé par les écrits du cher aïeul.

### **Contexte**

La vie est parfois dure lorsqu'on est moine, surtout depuis son plus jeune âge. Icoh n'attendait, en soi, qu'une occasion de pouvoir claquer la porte du cloître définitivement. Et cette occasion vient d'arriver.

Le chef de patrouille Brannan aime profondément la Garde. Pendant ses jours de permission, il s'affaire à compiler et enquêter sur des histoires, des légendes qui parlent d'une époque où la Garde n'en était encore qu'à ses prémices. Pour son dernier sujet d'étude, Richter le Juste, soldat plutôt discret et distant d'une seule génération, Brannan s'est rendu au petit monastère de Blackrock en marge des archives officielles pour voir si les moines ne possédaient pas, eux, une piste. Car Richter déserta une nuit sans raison apparente et sans plus laisser parler de lui.

Brannan fut bien accueilli et séjourna quelques jours sur place, à consulter les ouvrages, jusqu'à tomber sur une perle rare : un extrait de journal partiel ayant appartenu à Richter, tout du moins une version restaurée par les précédents moines copistes. Et là, l'histoire prend une tournure intéressante. Brannan demande ainsi au père Wynfor, le supérieur, le droit de pouvoir consulter l'ouvrage original. Ce dernier refuse catégoriquement et précise qu'il est le seul à avoir la clé de la bibliothèque des originaux. Dès lors, le père supérieur demande au jeune Icoh de garder l'invité à l'œil. Qu'à cela ne tienne, Brannan ne s'avoue pas vaincu : il insiste lourdement auprès du père Wynfor mais celui-ci ne démord pas, agrémentant les repas qui suivent de quelques

tirades bien senties. Brannan sème alors facilement le petit Icoh et se rend de nuit, de façon frauduleuse, dans la bibliothèque convoitée. De loin, le petit Icoh le voit faire mais ne peut empêcher qu'il rentre dans ce lieu défendu. Il a alors l'idée de passer par les balcons extérieurs pour épier le contrevenant. Par la fenêtre, ce qu'il voit le transforme irrémédiablement. La vue perçante, il voit à travers les fenêtres les enluminures de l'ouvrage consulté. Des passages entrevus des Chroniques du Val Noir, il retient que le fameux Richter est passé au monastère il y a longtemps et y a déposé un bébé. La date correspondant à celle de sa naissance, son sang ne fait qu'un tour : pour lui, il est ce bébé !

Dorénavant, Icoh n'a qu'une idée en tête, récupérer ce manuscrit et quitter enfin ce monastère pour retrouver les traces de son « père » parmi la Garde. Le père Wynfor, lui, ne l'entend pas de cette oreille. Il réfute sa demande de pouvoir rentrer dans la bibliothèque. Icoh se met alors à surveiller cette dernière étroitement. Et une occasion se présente enfin : il devine un courant d'air frais s'engouffrer sous la porte et s'imagine que le livre tant convoité doit être accessible en passant de nouveau par le balcon. Icoh abandonne alors sa tâche de surveillance de Brannan pour faire le tour, au même étage, en passant de balcon en balcon. Il rentre par la fenêtre ouverte, saisit le livre mais c'est sans compter sur la présence de Wynfor, affairé et dos au jeune moine. Le haut père se retourne, crie de surprise et Icoh, le visage dissimulé derrière le large tome, frappe vigoureusement. Et touche. Wynfor s'effondre, son crâne heurtant violemment le socle en pierre du pupitre de lecture. Icoh, pris de panique, passe par la fenêtre, utilise sa corde de robe pour expédier le tome sur le toit et revient à l'intérieur.

Lorsqu'un cri retentit, Brannan saisit immédiatement un chandelier comme arme improvisée et court en direction du bruit. La porte est fermée à clé. Au diable la précaution, il enfonce la porte et voit le père supérieur étendu, proche du pupitre, il tente de le relever mais sans succès. Ce

n'est qu'après qu'il devine le sang sur l'arrière du crane. Ce qu'il ne sait pas non plus, c'est qu'avec le courant d'air, l'unique fenêtre de la pièce s'est refermée, le loquet retombant sur sa position de fermeture donnant l'illusion que l'endroit était entièrement scellé. Arrivent alors quelques moines puis Icoh, qui tombent sur Brannan, les mains ensanglantées, le père Wynfor à ses pieds à côté d'un chandelier renversé. Tous sont d'accord pour le saisir et le consigner dans une cave, le temps que la Garde vienne juger le prisonnier.

Tandis que Brannan rumine son innocence depuis les caves, Icoh subtilise une des machines volantes du frère Fergie et se rend sur le toit de nuit. Il expédie alors les Chroniques du Val Noir couplées aux ailes de bois et de papier au loin, dans un buisson en contrebas, non sans avoir soigneusement emballé le tome dans une robe avant. Lui reste maintenant la deuxième partie de son plan : intégrer la Garde. Cela tombe bien, une patrouille va être dépêchée sur place.

Les personnages dignes d'intérêt

- Brannan, le vétéran. C'est une souris brune, svelte pour son âge. Il possède de grosses pattes. Il a fait les guerres des furets et a hérité de nombreuses cicatrices sur le visage et les bras. C'est une souris renfrognée mais qui cache mal son enthousiasme. Il ne parle pas pour ne rien dire et possède un ton posé quelles que soient les circonstances. Depuis qu'il a trouvé le père inconscient, il s'est plié aux exigences des moines. Il sait maintenant qu'un descendant de Richter a été porté au monastère et souhaite que le père Wynfor se remette pour enfin lui poser les vraies questions.
- Icoh, le cadet. Il est plutôt petit, de fourrure brune et renifle en permanence. Il possède de petites pattes. Depuis son forfait, Icoh va tenter de convaincre un joueur d'appuyer sa demande d'intégration dans la Garde auprès du père Wynfor, ou au moins Seanan. Il s'intéresse de près aux formalités d'admission et essaie de mettre en avant certaines de ses qualités. Dès lors qu'un joueur lui laisse entrevoir la possibilité de les accompagner, il prépare un paquetage, prêt à partir.

- Wynfor, le père supérieur. C'est une vieille souris rousse, tirant sur le gris à certaines extrémités, avec une voix rauque et cavernueuse. Il possède de petites pattes. Il est prompt à pardonner et reste assez placide. Il reste inconscient depuis l'attaque d'il y a deux jours, allongé dans ses quartiers, entre la vie et la mort. Un frère veille sur lui nuit et jour, et panse ses plaies. Ce frère ne laissera pas quelqu'un d'autre tenter de soigner le père pendant toute la durée du tour du MJ. Si le père se réveille, la seule certitude qu'il a, c'est de s'être fait agressé par un frère ou quelqu'un déguisé comme tel. Il est bien incapable de savoir quel livre a disparu et requerra l'aide de Seanan, son plus proche conseiller.
- Keelan, dit l'idiot. Il est albinos, fin, et a eu la queue coupé lors d'un accident de charrette. Il possède de grosses pattes. Il a vu la chose volante expédiée par Icoh emporter un moine au loin (la robe entourant le livre) et depuis, il est persuadé qu'il va se faire emporter la nuit par la créature. Il fera tout pour que les joueurs ne se rendent pas de nuit en extérieur, encore moins sur le toit. Il est muet et parle par gestes, en laissant parfois échapper quelques sons. Il s'intéressera de près aux personnages féminins, leur offrant des raisins secs ou des noix en cadeau.
- Conan l'incrédule. C'est une souris forte et enrobée, avec une poigne digne d'un étou. Il possède de très grosses pattes. Contrairement aux apparences, il est très savant et versé dans l'histoire des Territoires. Il était présent lors de la découverte du père Wynfor dans la bibliothèque. Conan considère les Chroniques du Val Noir comme indignes de l'intérêt qu'on leur porte et assimile les disputes entre Wynfor et Brannan à des enfantillages. Si le livre en question disparaît, il ne s'en portera que mieux. Dès lors que la disparition du livre est constatée, il ne fera rien pour aider la patrouille, refusant même de répondre aux questions disant que rien de tout cela n'en vaut la peine.
- Fergie l'instruit. C'est un grand échelas brun, portant des lunettes trop grandes pour son museau. Il possède de petites pattes. Il était

présent lors de la découverte du père Wynfor. Fergie est un doux dingue, épris de sciences et de machineries. Il est curieux de tout et prend des notes sur tout, même sur les questions que pourraient lui poser les joueurs. Il est de notoriété publique que Fergie fabrique à ses heures perdues nombre de machines qui pourraient servir à faire voler une souris. Malheureusement, chaque test fut un échec et conduisit à un accident. Sa réserve d'expériences est un joyeux bazar et c'est sans doute pour cette raison qu'il ne s'est pas encore rendu compte du vol perpétré par Icoh. Il peut s'en rendre compte si on lui demande de visiter son atelier, dont il est particulièrement fier. S'il est confronté à la machine ayant servi à Icoh, il ne niera peut être pas avoir envoyée celle-là (il en a envoyé tellement déjà) et s'intéressera davantage aux performances de l'engin qu'à essayer de se disculper.

- Seanan le bibliothécaire. Il a le teint malade mais le port fier. Il possède des pattes moyennes. Il est particulièrement suffisant lorsqu'il énonce les volontés qui lui ont été transmises par le père Wynfor. Il était présent lors de la découverte du père Wynfor. Bien qu'il n'ait pas la clé de la bibliothèque scellée, il en connaît son contenu sur le bout des doigts. Il sait que Brannan a consulté le journal de Richter avec la permission de Wynfor. Il saura dire que les Chroniques du Val Noir sont manquantes si on lui laisse la clé et le loisir de chercher la bibliothèque concernée. Contrairement au père Wynfor, il n'aurait jamais permis à un simple garde de fouiller parmi leurs manuscrits aussi facilement.
- Matia, le frère brasseur. Petite souris blonde rondouillarde, Il est le seul frère qui est constamment vêtu d'un tablier sale. Il possède de grosses pattes. Egalement présent lors de la découverte du père Wynfor. Selon lui, quelqu'un d'autre succèdera à Wynfor, alors pourquoi pas maintenant ? Il prend la situation un peu à la légère et ne manquera pas de présenter quelques pintes de bières à nos joueurs, en les tentant, dans le seul but de pouvoir leur vendre un ou deux tonneaux. Il

saute avant tout sur l'occasion de la présence de la Garde pour faire des affaires.

Les indices laissés sur place (donnez-les si un joueur s'y intéresse particulièrement sans avoir recours à un test).

- La cordelette de la robe de bure d'Icoh est usée de manière anormale. Elle a frotté sur des tuiles du toit et est arrachée par endroits.
- Des fils de la cordelette d'Icoh sont pincés sur le toit à l'endroit où le livre a été expédié.
- Il y a des traces de petites pattes sur le toit, quelques ardoises y sont également manquantes. Ces traces font face à l'ouest.
- Le front du père Wynfor porte encore les stigmates d'un objet plat, épais et lourd.
- Il y a du sang sur le piédestal du pupitre de lecture de la petite bibliothèque.
- Les bougies sur le lieu du crime ont été soufflées par le courant d'air, ce qui a projeté de la cire chaude en quantité en direction de la fenêtre.
- Les livres de la bibliothèque ont été dérangés par de grosses pattes et de façon assez anarchique. Il semble qu'un ouvrage soit manquant.
- La seule clé menant à la bibliothèque a glissé sous un meuble lorsque la porte fut défoncée.
- Les grosses pattes de Brannan sont encore tachées par le sang.
- Le chambranle de la porte a été endommagé et des éclats de bois résident au sol.
- Les témoins attestent que Brannan était seul dans la pièce et qu'aucun d'eux n'a croisé qui que ce soit après avoir entendu le cri et avant d'arriver sur place.
- Matia a entendu un second bruit, comme un claquement (la fenêtre, en effet), immédiatement après ce qui lui semble être le défonçage de la porte.
- Il manque une machine volante (un trou dans la poussière l'atteste) dans le stock de Fergie. Des traces de petites pattes sont présentes.
- La machine volante soutenant le livre emmaillotté est accessible depuis la route menant à Lockhaven. Elle est tombée légèrement à côté du chemin.

## Tour du MJ

L'hiver approche. Les missions deviennent mornes en cette saison. La patrouille se réchauffe dans la citadelle, au coin d'un feu, alors que l'on vient les quêrir. Après avoir gravi les sempiternelles marches menant au bureau de Gwendolyn, les joueurs trouvent cette dernière en pleine discussion avec ce qui semble être un moine, en robe de bure avec une cordelette à la ceinture. Elle les accueille d'un ton contrarié. En pointant son doigt sur Blackrock, elle leur annonce leur destination : « Ce frère me rapporte qu'un membre de la Garde respecté, le sergent Brannan, s'est rendu coupable de faits alarmants. Il aurait sauvagement agressé le père supérieur de son monastère. La victime étant encore au seuil de la mort, vous êtes chargés d'appliquer la justice de la Garde sur place et en toute légitimité. Établissez l'innocence ou la culpabilité de Brannan et ramenez-le ici, pour une éventuelle peine. Vous partez à l'instant».

Le moine est silencieux et ne parle que si on lui adresse la parole. Il a ordre de laisser Seanan faire la présentation du cas qui les concerne. Dans l'attente, il se contente de mener la troupe jusqu'au monastère de Blackrock, ville connue pour sa collection exceptionnelle d'archives de toutes origines.

Alors que les gardes arrivent aux portes du monastère, introduisez l'obstacle de souris. Une fois qu'ils ont épuisés les indices ou qu'ils peinent à avancer, enchaînez avec l'obstacle de terrain. Le tour du MJ se termine alors qu'Icoh finit sa poursuite sur le toit.

## Obstacles de la Mission

### Obstacle de souris

La bâtisse au toit d'ardoise est imposante : trois étages sans les greniers, d'une dizaine de pièces de long. Le tout gardé par un petit mur d'enceinte haut d'une souris et demie.

Alors que la patrouille pénètre dans le monastère, ils sont accueillis par Seanan et Icoh, qui aide les souris à se décharger de leurs paquetages. Une fois

les lourdes portes closes, Seanan leur souhaite la bienvenue et se présente comme le remplaçant du père Wynfor. Puis il leur indique leurs chambres. Il ajoute que c'est uniquement pour le cas où ils aient besoin de rester plusieurs jours. Seanan leur montre ensuite la victime, le père Wynfor, puis les accompagne jusqu'à la geôle improvisée, dans les caves, pour voir Brannan. Il laisse les joueurs discuter autant que possible avec le coupable.

Brannan ne sera pas très loquace, enfermé derrière une grille et frigorifié par les lieux. D'ailleurs, un test de conseiller ou manipulateur en opposition avec la volonté 3 de Brannan permettra d'écourter l'interrogatoire. En cas contraire, introduisez une complication.

Une fois que les joueurs ont discuté avec Brannan, laissez-leur le temps de mener leur enquête en leur mettant parfois de petits bâtons dans les roues, symbolisant le fait que les moines n'apprécient guère cette intrusion. Aiguillez-les grâce aux indices et aux réactions des témoins précisées dans leurs profils. Seuls Brannan, Conan et Icoh font de la rétention d'information. Avec un test de Conseiller ou manipulateur opposé à la volonté de chacun, il est possible d'apprendre les faits suivants (imposez l'état en rogne en cas d'échec) :

- Brannan avoue s'être introduit de manière illicite dans la bibliothèque la veille de l'accident pour consulter les Chroniques du Val Noir. Un ouvrage qui compilait différents journaux dont celui de Richter, un garde droit mais qui déserta sans raison apparente. Brannan a appris que Richter a déposé un bébé au monastère lors de la dernière entrée du journal. Pour le reste, Brannan clame toujours son innocence. Il possède une volonté de 3.
- Conan sait que certains des auteurs des journaux des Chroniques ont été contemporains du père Wynfor, et qu'il est bien plus âgé que ce que les apparences laissent penser. Il possède une volonté de 4.
- Icoh peut avouer avoir quitté son poste de surveillance du garde Brannan quelques instants pour vaquer à ses occupations. Il mentira et dira que c'était pour boire de la bière en douce (élément réfuté par Matia). Il

appuiera surtout le fait que c'est à ce moment précis que Brannan a décidé d'agir. Il possède une volonté de 2.

Alors que les joueurs ont tout appris où qu'ils peinent à progresser, faites avancer le temps et imposez leur une nuit au monastère. Pendant cette nuit, Icoh frémit à l'idée d'être confondu et souhaite repartir sur le toit effacer les traces qu'il a pu laisser. Malheureusement Keelan, qui n'arrive pas à dormir suite à cette histoire de monstre volant, le voit se rendre sur les toits et le poursuit pour le mettre en garde. Lorsqu'il voit Icoh fouiller les tuiles et essuyant ses traces, il l'agrippe et tente de le forcer à rentrer. Icoh, lui, est persuadé qu'il a été découvert et ne voit qu'une solution à son problème : une chute mortelle. Keelan passe par-dessus bord et va s'écraser en contrebas, Icoh ne réalisant que le lendemain qu'il a perdu sa cordelette de robe dans l'affaire.

#### Obstacle de terrain

Le lendemain matin, ils sont réveillés avant le lever du soleil par le frère Seanan car un meurtre a été commis pendant la nuit. Il les accompagne près du mur d'enceinte ouest, là où se trouve le corps de Keelan. Il est étendu de tout son long, les yeux vers le ciel. Un test d'éclaireur ob 4 révélera une curiosité : aucune trace n'entoure le corps malgré la terre meuble. Passez à une complication en cas d'échec. Un test de guérisseur ob 3 ne révélera aucune blessure apparente mais de multiples maux internes (il est tombé du toit).

Keelan serre fermement dans sa main la cordelette de la robe d'Icoh, auquel il essaya de se retenir avant de tomber. Il est possible de l'observer de près et d'obtenir les indices correspondant (voir plus haut).

Les joueurs peuvent monter sur le toit rechercher des indices avec un test d'éclaireur ob 4 pour découvrir des traces de lutte et le dérapage de Keelan en bas du toit. En cas d'échec introduisez une complication.

Icoh étant le seul à posséder une cordelette éclatante et flambant neuve, lorsque les joueurs souhaiteront l'interroger sur ce point, il prendra

ses jambes à son cou initiant un conflit de poursuite à travers tout le monastère mais qui doit se terminer sur le toit. L'objectif d'Icoh : « Prendre tous les risques pour semer mes poursuivants ».

#### Icoh, jeune moine en détresse

Attribut Brut	Rang	Attribut Spécial	Rang
Nature (souris)	4	Ressources	1
Volonté	2	Cercles	3
Vigueur	4		

Compétences : *Guérisseur 4, Souris de Science 2, Manipulateur 2, Savoir (prières) 4*

Traits : *Passionné 1, Jeune 1*

Équipement : *Robe, Cordelette*

Si les joueurs l'emportent, ils rattrapent Icoh alors qu'il glisse sur le toit. Ils peuvent l'enfermer pour l'interroger, il révélera tout des événements qui se sont déroulés il y a trois jours au moins. Si les joueurs n'arrivent pas à le rattraper, Icoh glisse et fait une chute mortelle depuis le toit. Arrêtez ici le tour du MJ.

### Complications de la Mission

#### Complication liée au climat

Dans les caves, si l'interrogatoire de Brannan s'éternise, un vent glacial pénètre dans les lieux par les soupirails. Faites faire un test de Vigueur ob 4 aux joueurs pour ne pas tomber malade et frissonner de froid.

#### Complication liée au terrain

Alors que les gardes peinent à trouver des traces entourant le corps de Keelan, une petite flèche de pierre du toit, fragilisée par la bagarre de la veille, se décroche et tombe à l'endroit même où se tiennent nos enquêteurs. Un test de nature ob 4 est nécessaire pour fuir le danger. Un échec implique l'état blessé.

#### Complication liée au terrain

En cherchant des indices sur le toit, les joueurs se rendent compte que les tuiles sont glissantes à cause de la mousse qui a poussé là. Mais il est trop tard pour éviter la chute. Un test de vigueur ob 4 permettra de se raccrocher au toit. Un échec

implique une dégringolade jusqu'en bas et l'état blessé.

## Tour des Joueurs

Le tour des joueurs commence lorsqu'ils finissent la poursuite sur les toits, qu'ils l'emportent ou non. Les joueurs ont une coche gratuite, en plus de celles qu'ils ont gagnées grâce à leurs tests pendant le tour du MJ. Voici quelques suggestions pour poursuivre l'aventure :

- Ils peuvent récupérer de leurs états.
- Ils peuvent retrouver les Chroniques du Val Noir dans un buisson avec un test d'éclaireur ob 6 ou en suivant les indications d'Icoh. Les lire leur fait comprendre que Richter n'était pas un mais une souris. Grâce à un test d'archiviste ob 3, ils peuvent apprendre qu'elle était enceinte et trouva refuge au monastère. Malheureusement, l'accouchement fut fatal pour elle et les petits, seul un s'en sortit indemne. La date de la naissance correspond parfaitement avec l'âge d'Icoh. En cas d'échec, infligez l'état en rogne.
- Ils peuvent tenter de guérir le père Wynfor avec un test de guérisseur ob 3. A son réveil, il pourra expliquer qu'une souris enceinte et mal en point était parvenue jusqu'au monastère il y a longtemps. Le seul survivant de l'accouchement fut le petit Icoh et il ne voulait pas que Brannan remue cette affaire pour ne pas perturber son jeune protégé. En cas d'échec au test, le père ne survivra pas à ses blessures.
- Ils peuvent appliquer la justice de la Garde à Icoh et Brannan de manière impartiale et avec des rapports détaillés grâce à un test d'administrateur ob 4. La peine étant délivrée à Lockhaven.
- Ils peuvent tenter de ramener les Chroniques du Val Noir à la citadelle pour leurs archives avec un test de conseiller contre la volonté 6 de Seanan. Ajoutez un dé d'aide s'ils sollicitent l'aide du frère Conan.
- Ils peuvent commander quelques tonneaux d'un bon cru de bière auprès de Matia grâce à un test en opposition de négociateur

contre négociateur 4. En cas de réussite, le test de ressources pour l'achat est à ob 2, sinon, il est à ob 4. Infligez l'état assoiffé si la tractation est un échec.

## Continuer l'Aventure

Tout problème non résolu lors du tour des joueurs peut déclencher de futures missions. Le livre des Chroniques peut en soi être une mine d'aventures ultérieures. Il peut parler de trésors enfouis, de cités tombées et de gardes de légendes, tout pour se mettre en appétit et partir en mission de recherche. Icoh peut également tenter une évasion avec un complice mystérieux (Richter, encore en vie ?) et chercher vengeance envers la patrouille de nos héros. Il pourrait alors intervenir au beau milieu d'une mission dans le seul but de pourfendre ses juges. Les moines de Blackrock pourraient également avoir perçu leur faiblesse et exiger de la Garde des formations à l'art de la guerre. Les joueurs pourraient alors y retourner pour préparer les pieuses souris à devenir des moines guerriers, n'en déplaise à certains.