

Les Larmes de Saint-Grégoirus

Par Stéphane « DrFox » Renard (stephane.renard@wanadoo.fr)
et Olivier « fonto » Fontenelle (fonto@scenariotheque.org)

Résumé

Sur la planète Ravenne, contrôlée par le duc Amelstrius Hawkwood de la maison du Lion, une statue de Saint-Grégoirus, un des saints de la famille Hawkwood, bien mis en valeur dans la Cathédrale, se met à pleurer des larmes de sang alors que l'Empereur doit venir la visiter dans 3 jours. L'Empereur envoie les personnages des joueurs (que nous appellerons aussi chevaliers) pour dénouer le problème avant sa visite et décider s'il doit venir ou pas. L'Église a envoyé un inquisiteur qui donnera du fil à retordre aux joueurs.

La dernière version de ce scénario est disponible à l'adresse suivante :

http://www.scenariotheque.org/Document/info_doc.php?id_doc=2175

Trame

Le duc Amelstrius, qui est à la fois paranoïaque et partisan d'Alvarex Hawkwood, craint que la venue d'Alexius sur Ravenne ne soit bien plus qu'une simple visite de courtoisie entre membres de la même maison. Il a donc décidé qu'Alexius ne devrait pas venir, coûte que coûte, et compte y parvenir en faisant croire d'une façon un peu subtile qu'il se prépare sur Ravenne quelque chose de terrible contre l'empereur.

Amelstrius a donc fait placer un objet technologique sur la statue de Saint-Grégoirus, dont le peuple vient implorer le soutien en lui caressant les joues. Cet objet perle effectivement le sang, du sang qui est collecté par microfiltration sur tous ceux qui touchent la statue. Le mécanisme est assez faible pour ne pas causer de dommages, ni n'être véritablement perceptible, mais le sang qui perle est donc de provenances différentes.

Le duc Amelstrius fait en sorte que son évêque empêche quiconque de pénétrer dans l'Église. Il ne veut en effet pas que quiconque s'aperçoive de la supercherie. Le culte est donc célébré dans la seconde église de la capitale et des gardes du duc patrouillent devant la Cathédrale.

En parallèle à ces manœuvres, Amelstrius a aussi fait lancer des rumeurs, qui disent toutes grosso modo la même chose : si Saint-Grégoirus pleure du sang, c'est pour avertir l'Empereur qu'un danger mortel plane sur sa tête sur Ravenne... et qu'il devrait donc repousser *sine die* sa visite !

L'inquisiteur qui est dépêché sur place n'a quant à lui aucune connaissance technologique ni aucune idée sur la question. Pour lui, le phénomène est mystique et il importe de déterminer rapidement si c'est un miracle ou un phénomène de nature démoniaque. Il passe la majeure partie de son temps en lutte d'influence avec l'évêque pour ne laisser personne approcher de la statue : les deux veulent empêcher quiconque d'approcher, mais chacun veut le faire en son nom.

Le début du scénario se passe dans la maison du duc, où les personnages sont reçus chaleureusement vu qu'ils sont envoyés par l'empereur. Mais on cherche plutôt à les divertir de leur mission afin qu'ils ne découvrent pas la supercherie.

Un certain nombre de questions restent volontairement en suspens, au maître de jeu de choisir les réponses selon l'orientation qu'il veut donner à sa campagne :

- Pourquoi Alexius fait-il le voyage ? Vraiment par courtoisie, ou a-t-il un but caché ? Il est possible qu'il ait reçu un oracle indiquant qu'il devait se rendre à Ravenne et qu'un événement d'ordre mystique aura effectivement lieu.
- Il est possible qu'un homme de l'œil Impérial ait prévu de le mener en un endroit secret de la planète, là où il aurait trouvé un artefact dont seul l'Empereur peut se servir...
- Les deux hypothèses pourraient être vraies. Un message holographique laissé par Lextius lui même (un compagnon du prophète) et retrouvé dans une ruine de la planète attend la visite de l'empereur. Ce serait l'occasion de lancer une longue campagne où les chevaliers seraient impliqués dans un grand projet secret remontant à la fondation de l'Église Universelle.

Introduction

Sébastien Hawkwood, un noble mandaté par l'empereur, convoque les Chevaliers et leur explique que l'Empereur doit se rendre sur Ravenne dans quelques jours, mais qu'il a appris récemment l'affaire des larmes de sang de Saint-Grégoire, et les rumeurs qui circulent à ce propos. Rencontrer l'Empereur en personne pourrait être une des récompenses de l'aventure.

Il souhaite donc que les Chevaliers en apprennent plus en examinant la statue et lui fassent un rapport afin qu'il puisse décider s'il doit ajourner son voyage ou non. L'enjeu pour les joueurs est donc de décider s'il est prudent ou non que l'empereur se déplace.

Acte I : Bienvenue sur Ravenne !

L'arrivée

A leur arrivée sur la planète d'Amelstrius, les joueurs sont accueillis en grande pompe par Guldebert, l'aide de camp du Duc (voir annexe) qui s'excuse pour le duc de n'avoir pu les recevoir en personne :

« Vous comprenez, son Excellence le duc doit superviser personnellement les préparatifs pour la réception qu'il donne ce soir, et vous savez comment est le petit personnel de nos jours : incapable de mener à bien son travail sans supervision... »

Le trajet jusqu'au palais se fait sans problème mais Guldebert les emmène en chariot à bœuf (ou tout animal exotique de vitesse équivalente) et le trajet prend une heure ; Guldebert les installe dans de somptueuses chambres d'hôtes et se montre globalement très prévenant. A ce stade les chevaliers réalisent qu'ils sont à une heure de la ville, sans moyen de locomotion. Il y a bien un aérocycle au garage mais il est sous clé et on ne le leur prêtera pas. Du moins, ce pourra être pour les Chevaliers, un sacré défi que d'obtenir un véhicule, soit en le volant, soit en obtenant à l'arrachée la permission du duc qui fera tout pour accéder le plus tard possible à leur requête. Guldebert les accompagne dans leurs mouvements et ne ratera pas une occasion de s'enquérir de la santé d'Alexius, et surtout des raisons qui le poussent à venir sur Ravenne...

Ensuite, les Chevaliers ont quelques heures à tuer avant le début de la réception, durant laquelle ils seront officiellement présentés à Amelstrius. Dès ce moment, deux hommes de main d'Amelstrius ont pour mission de ne pas les perdre de vue, mais sans intervenir. Il est donc de bon ton de leur faire faire quelques jets de temps en temps (Perception+Observation à -2), pour leur mettre un peu la pression et leur donner une chance de repérer leurs poursuivants. Les caractéristiques de ces poursuivants (des serviteurs assez malhabiles en espionnage) ne sont pas données mais devraient être suffisamment faibles pour les chevaliers aient toutes chances de les semer, intimider, interroger... Ce sont des faire valoir scénaristiques et des éléments d'ambiance, pas des adversaires dignes de ce nom.

On parie qu'ils vont directement aller à la cathédrale ?

La place de la cathédrale

Elle se trouve assez proche du palais ducal, et il est facile de constater qu'une grande excitation règne sur la place : des pèlerins campent sur le parvis, de nombreux badauds discutent par petits groupes et se répandent en conjectures sur la signification des larmes :

L'explication « officielle » est nettement la plus répandue : un grand malheur va arriver à Alexius sur Ravenne... De nombreuses personnes la connaissent et elle leur paraît « crédible », bien qu'ils soient incapables de dire d'où elle vient... Il sera difficile de rencontrer quelqu'un qui connaisse vraiment la vie de Saint Grégoire et qui aie autre chose à raconter que des hypothèses catastrophistes.

D'aucuns prétendent que ce sont les xénomorphes, forcément, de toutes façons, tout ce qui va de travers dans cet univers est de leur faute, et le Pancréateur sait si ça fait un paquet de choses...

Enfin, quelques rares voix crient à la supercherie, au trucage, à la manipulation, et appuient leurs dires par des théories qui vont du gentillet au farfelu (« *Des prêtres hérétiques à la solde des symbiotes veulent faire un implant sur un humain avec le métal de cette statue, parce qu'elle est faite dans une matière particulière qui...* »)

S'il est aisé de parler aux badauds et de contempler l'extérieur de la cathédrale, y pénétrer est nettement plus délicat vu que toutes les entrées sont gardées par 4 hommes de la garde ducal. En gros, l'idée est de les décourager de le faire en plein jour, au vu et au su de tout le monde...

Les Chevaliers peuvent également faire la connaissance de l'évêque Corredion Sylvestrant. Dès qu'il apprend qui ils sont, il prétexte n'importe quoi pour cesser de leur parler, quitte à leur proposer un rendez-vous le lendemain matin. Tout cela, bien sûr, en tripotant nerveusement son petit carnet à sermons... (voir sa description).

L'intérieur de la cathédrale et la statue

Bon, de toutes façons ils vont finir par arriver à y rentrer, dans cette cathédrale... Par exemple, de nuit, alors que la réception bat son plein, en filant quelques fénix aux gardes pour qu'ils regardent ailleurs le temps qu'ils entrent, ou encore en trouvant une fenêtre accueillante et pas trop haute ! Ce ne sont finalement pas les moyens qui manquent... Cela peut être l'occasion de donner quelques sueurs froides aux joueurs, visiter un lieu sacré indûment et peut être nocturnement peut titiller leur fonds superstitieux. Ils peuvent aussi obtenir une autorisation de l'évêque (très difficile car il préfère tout boucler), ou de l'inquisiteur (si ils rentrent dans son jeu).

Bref, la statue de Saint-Grégoire fait environ 3 mètres de haut, et semble en bonne pierre de Ravenne tout ce qu'il y a de plus standard – ce que tout examen confirmera, par exemple en brisant et emportant discrètement un petit échantillon.

Un escalier en pierre permet de s'élever à la hauteur du visage du saint, et l'endroit où les pèlerins le touchent habituellement pour l'implorer, c'est-à-dire au niveau des joues, est complètement poli par toutes ces petites mains ! A noter que les larmes ont cessé depuis l'interdiction d'accès de la statue (en raison du mécanisme de microfiltration) mais si un chevalier passe suffisamment de temps à frotter les joues de la statue, les larmes se remettront à couler.

Un examen très attentif (*Perception + Observation* à -6) de cette endroit permet de révéler une minuscule fissure en plein milieu de chacun des côtés, et parfaitement rectiligne... Impossible en revanche d'en extraire quoi que ce soit, ou même d'élargir la fissure. L'idée est de convaincre les joueurs que si une manipulation a eu lieu, ce n'est certainement pas ici, dans la cathédrale, d'autant que la statue est disposée à un endroit particulièrement exposé... Mais il est plus que probable qu'ils ne remarquent pas la fissure tellement l'ingénieur Séniphore est compétent (voir annexe des PNJs).

Acte II : soirée dansante au palais ducal

La réception

Il s'agit d'une grande soirée haute en couleurs, telle qu'on l'imaginerait sans problème dans une maison plus décadente que les Hawkwood : plusieurs centaines d'invités richement habillés, de nombreuses tables croulant sous les mets les plus raffinés de la galaxie, des dizaines de valets, virevoltants au milieu de la foule, avec des plateaux chargés d'amuse-gueules et de coupes de boissons hors de prix pour le commun des mortels...

Amelstrius se déplace au milieu avec l'aisance conférée par une grande expérience des événements mondains tels que celui-ci, entouré par une cour qui se force à rire à chacune de ses plaisanteries ! On y trouve notamment Gracielle d'Aubade, le chevalier Marence Hawkwood et Guldebert de la Croix, qui, dès qu'il aperçoit les Chevaliers, leur fait signe d'approcher et les présente au duc.

Après avoir échangé avec les Chevaliers les banalités d'usage dans ces circonstances, Amelstrius essaye de les cuisiner sur la raison de leur présence. L'évocation des larmes de sang permet au Duc de sortir sa tirade sur le fait que la visite devrait sans doute être reportée, notamment à cause des rumeurs qui courent sur ces larmes...

Marence, réussissant à vaincre son renfermement, peut intervenir à ce moment, pour insister lourdement sur le terrible signe que représentent ces larmes ! (voir sa fiche descriptive).

Les courtisans

Le principal objectif du duc Amelstrius lors de cette réception est de faire d'une pierre deux coups : montrer à quel point il reçoit courtoisement les invités de l'empereur, mais aussi les mettre dans une situation aussi délicate que possible pour que ceux-ci perdent toute crédibilité, ce qui nuira à leur enquête. Pour cela, il envoie sa cohorte de courtisans à la pêche aux informations !

Les personnages seront donc traqués par la courtisane Gracielle d'Aubade en particulier, mais aussi par d'autres courtisans qui, là où Gracielle agit plutôt par le charme, chercheront le point faible dans la cuirasse des envoyés.

Par exemple :

- Un ecclésiastique se verra interrogé sur ses croyances et peu à peu conduit à faire des déclarations théologiques, lesquelles seront ensuite au cours de la soirée rapportées à l'évêque qui lui demandera des justifications (surtout si elles ont été déformées par le bouche à oreille). S'inspirer pour cela du paragraphe cosmologie de l'Eglise, page 162 des règles.
- Un autre envoyé au profil d'aventurier sera questionné sur des histoires un peu louches qui seront divulguées par la suite, ou alors on lui soutirera des informations qui, légèrement déformées pourraient être portées à l'encontre de l'empereur.
- Quiconque pourra prétendre à une performance artistique sera amené à jouer devant tout le monde, etc....

« Venez, approchez, notre ami ici présent a des révélations à faire sur notre bon empereur. Selon lui, il ne nous ferait pas confiance et soupçonnerait la statue de Grégorius d'être une supercherie. Savez-vous que le duc lui même a constaté que la statue pleurait réellement. Duc, approchez donc. Savez-vous que notre ami ici présent met en doute votre parole ? »

« Pensez vous que la Lumière émane directement du Créateur et que nous ne faisons que la refléter (N.B. doctrine orthodoxe), ou que nous possédons en nous une étincelle de cette lumière (N.B. doctrine eskatonique). Auquel cas, pensez vous que les xénomorphes aient eux-même l'occasion de refléter cette lumière ? »

Le reste du palais

Même si c'est absolument contraire à l'étiquette, il y a sûrement des petits malins qui voudront faire un tour dans le reste du palais pendant que tout le monde s'amuse dans la grande salle de bal...

On peut trouver :

- Une chambre temporairement occupée par deux invités de sexes opposés... Vu de l'extérieur, et vu les bruits qui passent sous la porte, on peut croire que quelqu'un est en train de gémir parce qu'il se fait étrangler. Peut être un invité Décados qui passe un bon moment ?
- L'inquisiteur en train de terroriser un des domestiques à qui il essaie de faire avouer son penchant pour les pratiques hérétiques. Le brave domestique ne sait s'il doit répondre oui ou non à la moitié des questions qui lui sont posées. Dans le fond, il ne risque rien, car l'inquisiteur Enguerrand de Maltebrune n'est pas une caricature de Torquémada (le célèbre inquisiteur espagnol du Xvème siècle), mais les joueurs peuvent être amenés à penser qu'il l'est.
- Le jardin contient un labyrinthe de verdure dans lequel Marence Hawkwood se rend de façon assez mystérieuse. Il ne s'y rend que parce que l'ambiance des réceptions le rend très nerveux. Si on le suit dans le labyrinthe, il essaie d'échapper à ses poursuivants, puis, acculé, il tentera d'en provoquer un en duel, appelant au jugement de Dieu afin de l'éclairer sur son destin. Pour lui, affronter un des chevaliers de l'Empereur sera une façon de confirmer le signe qu'il croit avoir reçu, cet appel à assassiner l'Empereur.

Acte III : des lendemains qui déchantent

Le rendez-vous chez l'évêque

L'évêque fera tout pour éviter les joueurs, leur faisant dire par ses assistants qu'il a dû sortir précipitamment ou n'importe quelle autre excuse pour qu'ils s'en aillent. Néanmoins, en insistant lourdement, ou en l'attendant à la porte de derrière de l'évêché, il est possible de le coincer ! Cet intermède avec l'Evêque qui est une fausse piste (le petit carnet mystérieux ne contient que des sermons) doit donner un peu de fil à retordre aux chevaliers, et quelques occasions de roleplay.

L'évêque n'est cependant pas d'un grand secours, mais il finira par expliquer que la statue a dû subir un grand nettoyage il y a quelques mois, chez un artisan local dénommé Grobeldong, « un homme en qui le Duc et l'Eglise ont toute confiance ».

L'artisan Grobeldong

L'atelier de Grobeldong, un artisan réputé dans la ville pour la qualité et le soin qu'il apporte à son travail, est facile à trouver : tout le monde connaît l'échoppe de celui qui a eu l'insigne honneur de rénover la statue de Saint-Grégorius !

Grobeldong est un petit homme chauve, affable, arborant de grandes moustaches poivre et sel, et qui passe son temps à essuyer ses mains sur sa blouse parsemée de taches. Il est très accueillant et ne cache pas qu'il a beaucoup de travail en plus depuis que la statue a été à nouveau exposée : « C'est rassurant de voir que les gens continuent à apprécier le travail bien fait ! ». Avec fierté, il expliquera dans leurs moindres détails les divers traitements qu'il a administré à la statue pour la restaurer : le ponçage à la raboteuse-laser de haute précision, les onguents achetés à prix d'or aux guildiens pour combler les fissures, les vernis, etc. A la fin de son laïus, les joueurs doivent être convaincus qu'il n'a pas pu ne pas voir les fissures sur les joues de la statue !

Lorsqu'on évoque les larmes de sang, il devient beaucoup plus réservé, et prendra très mal toute personne sous-entendant qu'il pourrait être mêlé à cette étrange histoire... Il ne supporte pas que son intégrité soit mise en doute, d'autant qu'il s'agit de sa réputation, et donc de son gagne-pain ! Il a probablement reçu aussi la visite de l'inquisiteur qui a essayé de l'intimider et des suées d'angoisse peuvent le prendre à l'idée des menaces qui pèsent sur lui.

Pour la rénovation, il a conservé la statue pendant environ 3 semaines, durant lesquelles il a œuvré nuit et jour pour achever son travail en temps et heure : le Duc lui avait explicitement demandé à ce que la statue soit prête pour la visite d'Alexius. Le seul fait troublant dont se souvienne Grobeldong concernant cette période est le cambriolage

dont il a été la victime la dernière nuit où la statue se trouvait dans l'atelier, juste avant son retour dans la cathédrale.

En rentrant d'une soirée un peu arrosée pour célébrer la fin de la restauration, il a retrouvé les deux soldats qui montaient la garde devant l'atelier assommés ! Il s'est évidemment précipité vers la statue, pour la retrouver exactement dans l'état dans lequel il l'avait laissée : l'intrus s'est contenté de lui voler de l'argent ainsi que quelques objets de valeur... Grobeldong conclura sur ce cambriolage par un « *Avec ces gardes, il devait s'attendre à un autre genre de trésor que la statue, si vous voyez ce que je veux dire !* » ponctué d'un geste populaire désignant l'argent !

Bien sûr, à l'époque, ce fait n'a pas été ébruité, car c'était gênant pour la réputation du Duc Amelstrius, d'autant que ce soir-là, c'est son bras droit, Guldebert de la Croix, qui remplaçait le capitaine des gardes habituel qui était souffrant... Donc, à ce moment les Chevaliers devraient clairement avoir compris que le Duc est plus impliqué dans cette histoire qu'il ne veut bien le faire croire !

D'autre part, Grobeldong ne connaît pas du tout Sényphore, l'ingénieur qui est venu trafiquer la statue à son insu. Mais en guise d'indice, les chevaliers pourront trouver dans son atelier une clé de réglage électromagnétique que Sényphore a laissé glisser sous un établi lors de sa petite visite nocturne. Un jet approprié de *Rédemption Tech* permettra d'identifier l'outil et de deviner que seul un guildien est susceptible d'utiliser un tel matériel. Cet objet, dans tous les cas, n'évoquera rien à Grobeldong, qui jurera par la Sainte Flamme qu'il ne l'a jamais vu et ne connaît personne qui utilise de tels artefacts technologiques ! Avec un redoublement de sueurs d'angoisse à l'idée de ce que penserait l'inspecteur s'il apprenait qu'il a un tel objet dans son atelier....

Suivant la façon dont les chevaliers mènent l'enquête, et s'ils ne sont pas assez discrets, Grobeldong pourra être assassiné par Guldebert. Dans ce cas, un indice permet de mener à ce dernier (par exemple, il tient dans sa main serrée un morceau de tunique).

La fuite de Sényphore

Suivant là encore la discrétion et la subtilité de l'enquête menée par les chevaliers, Sényphore va peut être prendre peur. S'ils arrivent à le surprendre alors qu'il ne se doute de rien, Sényphore branche son bouclier énergétique et se jette par la fenêtre, ou dans les escaliers. Il a de la chance, le bouclier se déclenche et il rebondit à l'abri des chevaliers. S'ensuit une course poursuite dans le palais jusqu'au garage où sont entreposés les véhicules. Sényphore devrait prendre de l'avance dès qu'il arrive à enfourcher un aérocycle (règles page 221) puisqu'il est très bon pilote.

Arrivé au spatioport, deux possibilités s'ouvrent à lui. Soit il a de l'avance et s'inscrit sur un vol en partance pour une autre planète (pas nécessairement vers un autre système stellaire). Soit les chevaliers sont juste derrière lui, et il use de ses relations pour se glisser en douce dans un chargement sur un convoi. Dans les deux cas, à l'issue d'une poursuite serrée, une fouille systématique du spatioport s'avère nécessaire, mais les autorités du port sont assez réticentes dès qu'ils comprennent que c'est un membre de la guilde qui est recherché, d'autant que celle-ci est influente dans la région...

Suivant l'humeur du maître de jeu, les recherches peuvent aboutir rapidement ou demander des compétences assez techniques pour interroger la machine pensante du spatioport. Des compétences de négociation seront certainement requises pour fouiller un des vaisseaux/navettes à la recherche de Sényphore puisque chaque capitaine se considère comme seul maître à bord. Si les chevaliers sont vraiment patauds, Sényphore parvient sur une petite lune où il peut se cacher dans une exploitation minière.

Gageons qu'ils sauront rattraper Sényphore, le faire avouer et peut être même découvrir le double de la télécommande qu'il porte sur lui (voir sa description).

Final : la visite d'Alexius

Si les chevaliers arrivent à convaincre tout le monde que l'incident est clos, Alexius va pouvoir venir sur Ravenne.

La solution la plus simple serait que les chevaliers se servent de la télécommande, par exemple le double de Sényphore : les larmes s'arrêtent après qu'un mystérieux prophète incarné par un des personnages ait dit que tout danger était écarté de la tête de l'empereur, ou après qu'un rituel de purification ait été réalisé dans la cathédrale. Une autre possibilité, si les personnages ont réussi à rassembler des preuves de la culpabilité du duc, est de faire chanter ce dernier afin que l'affaire des larmes soit étouffée.

Bien entendu, il y a toute une masse de pèlerins qu'il va falloir convaincre que les phénomènes mystiques sont terminés. Beaucoup sont venus de loin pour voir les larmes, et sont fort frustrés de n'avoir pu rentrer dans la cathédrale, un petit discours du style « l'incident est clos, on n'en parle plus » ne suffira probablement pas à les calmer.

Le final se produit évidemment en beauté si les Chevaliers peuvent assister à la venue de l'empereur. Il y aura probablement tout un service d'ordre à organiser s'ils sont sur place. N'oublions pas qu'il y aura peut être des agitateurs venus pour assassiner l'Empereur, comme le fameux cousin Marence.

Les forces en présence

Le duc Amelstrius Hawkwood

Il veut à tout prix empêcher l'empereur de venir sur sa planète : « *Voyez comme Alexius fait pleurer même nos ancêtres les plus illustres ! Qu'attendons-nous pour mettre son frère Alvarex sur le trône, gentlemen !? Que diable, il s'agit de l'Empereur, pas du chef d'une planète de cinquième ordre !* »

Presque paranoïaque, Amelstrius a peur de la visite de l'empereur, il soupçonne que celui ci a quelque raison bien obscure de lui rendre visite et espère pourvoir la découvrir en faisant parler les chevaliers à ce sujet.

Amelstrius tire beaucoup de ficelles sur la planète Ravenne et une grande partie de son influence est acquise par le chantage. Il connaît les noirs secrets des uns et des autres et se sert de cette ficelle pour les contrôler. Amelstrius aime bien parader au milieu d'une cour qui chuchote, qui complot, qui l'admire et qui le craint. Voilà les 4 piliers de sa vie.

Force 7	Int 8	Orgueilleux : Calme -2 si se sent menacé, insulté ou soupçonné
Dex 7	Per 6	
End 6	Tech 4	
Dominant :	Introverti 1	
Extraverti 7	Passion 2	
Calme 6	Foi 2	
Ego 5		
Vitalité 11		

Mêlée 8, mains nues 4, Esquive 6, Tir 5, Vigueur 7, Guerre (tactique) 4

Discrétion 4, Observation 7

Etiquette 6, Charme 7, Art (rhétorique) 4, Baratin 3, Débat 5, Bureaucratie 6, Intimidation 7, Communication (Commandement) 7

Héraldique 3, Premiers Soins 1, Survie 1

Alphabet Teyrien

Manceuvres de combat : parade, dérobement, attaque au dégainé, désarmement

Electro-rapide, bouclier énergétique

Arulfe, le garde du corps d'Amelstrius

C'est un garde du corps tout ce qu'il y a de plus classique...

Force 9	Int 4
Dex 9	Per 7
End 8	Tech 4
Dominant :	Extraverti 1
Introverti 5	Passion 1
Calme 6	Foi 1
Ego 3	
Vitalité 13	

Mêlée 8, mains nues 7, Esquive 6, Tir 8, Vigueur 7, Discrétion 6, Observation 7, Premiers soins 4

Manœuvres de combat : parade, coup d'arrêt, parade riposte, tir rapide, tir en roulant.

Electro-hache, pistolet laser, bouclier énergétique

Gracielle d'Aubade

C'est une courtisane manipulée par le duc qui a pour mission de distraire les personnages et de les accompagner partout. Elle met les pieds dans le plat assez régulièrement du style : « *C'est peut être un signe qu'Alexius devrait abdiquer en faveur de son frère Alvarex...* ». Elle pourra aussi s'accrocher à un personnage prêtre dont elle voudra faire son directeur de conscience.

Elle prend des poses alanguies et ingénues à la fois. Quand elle est en groupe, elle a la mauvaise habitude de s'adresser quasiment exclusivement au plus beau mâle selon ses critères (plus fort score d'Extraverti + Passion). Comme le duc lui a demandé de s'occuper du groupe, elle fait un effort particulier (mais dédaigneux) pour flirter avec tout le monde.

Cela dit, c'est une allumeuse, elle se contentera donc de séduire au maximum sans jamais s'investir personnellement. Gracielle connaît les endroits où l'on s'amuse, mais ce qu'elle aime par dessus tout, ce sont les réceptions à la cour du Duc.

Il est possible, en s'y prenant très habilement de la faire changer de camp, auquel cas, elle participera à l'enquête en proposant les idées les plus farfelues (ou une idée pertinente pour guider les chevaliers s'ils étaient trop enlisés).

Force 4	Int 4	Séductrice : Charme +1 face à un beau gosse.
Dex 6	Per 5	
End 6	Tech 3	
Dominant : Extraverti 7	Introverti 1	
Passion 8	Calme 1	
Ego 4	Foi 2	
Vitalité 11		

Charme 8, discrétion 5, esquive 5, intimidation 4, Art (luth) 6, baratin 6, équitation 5, interprétation 4

Le chevalier Marence Hawkwood

Un cousin éloigné du duc qui souffre d'une maladie mentale et qui pense que les larmes de sang sont un signal du Pancrateur pour lui signifier qu'il faut tuer l'Empereur. Comme il n'est pas encore trop sûr de lui, il tente de tâter le terrain assez discrètement du style : « *Ne pensez vous pas que c'est un signe divin indiquant qu'Alexius va mourir bientôt ?* ».

Marence est assez mal à l'aise en société, il se met à suer à grosses gouttes si on lui pose des questions trop embarrassantes, et tient à tout prix à faire croire à sa dévotion à l'empereur Alexius, pensant de cette façon se préparer un alibi splendide.

Marence est un expert en armes de mêlée et il est connu pour avoir été impliqué dans de nombreux duels qu'il a toujours remportés. Comme il a le tempérament assez ombrageux, il est capable de provoquer quiconque en duel si on heurte sa susceptibilité (par exemple si on le soupçonne ouvertement de quelque chose).

Force 7	Int 4	Ombrageux : Endurance +1 en situation de duel.
Dex 7	Per 6	
End 7	Tech 4	

Dominant :	Extraverti 1	Mal à l'aise si il est le centre de l'attention : étiquette -2
Introverti 5	Calme 2	
Passion 5	Foi 2	
Ego 5		
Vitalité 12		

Mêlée 8, mains nues 4, Esquive 6, Tir 5, Vigueur 7

Discrétion 4, Observation 6

Etiquette 4, Débat 3, Intimidation 5

Héraldique 3, Premiers Soins 3, Survie 1

Alphabet Teyrien

Manceuvres de combat : parade, coup d'estoc, feinte, jeu de jambes, attaque acrobatique.

Epée lame vibrante, bouclier énergétique

Enguerrand de Maltebrune

L'inquisiteur cherche quelque chose ou quelqu'un à se mettre sous la dent : « *Auriez vous quelque chose à cacher au bras séculier et vigoureux de la Sainte Eglise, mon fils ? Voudriez vous vous confier en confession ?* ». (rappelons que pour un autre prêtre, refuser un sacrement (la confession) peut être cause d'Hubris, voir règles page 154).

Enguerrand a eu son heure de gloire comme inquisiteur sur la planète Graal, où il a mis à jour un culte hérétique qui voyait Amalthée comme plus importante que le prophète. Il n'est pas peu fier de son exploit et ne manque pas de raconter comment il a pu obtenir les aveux des hérétiques, avec moult détails sur la façon dont il les a torturés.

Depuis quelques années, il a l'impression de faire du sur place, et voit chaque enquête comme une nouvelle occasion de décoller dans sa carrière. Du coup, il a aussi un peu tendance à vouloir reproduire le même scénario que celui qui l'a rendu célèbre, et donc il favorise de façon inconsciente la recherche d'antinomistes...

S'il y a un prêtre qui partage un tant soit peu sa sensibilité dans le groupe, il l'entraînera toute la nuit avec des bâtons ferrés pour chasser des fourrés les invités du duc qui se livrent à la débauche, ou tout autre activité inquisitoriale fatigante et de seconde zone. Cela peut être l'occasion de se le mettre dans la poche et d'obtenir l'accès à la cathédrale.

Force 5	Int 5	Soupçonneux : +2 à l'observation dès qu'il se méfie de quelqu'un.
Dex 5	Per 6	
End 7	Tech 3	
Dominant :	Extraverti 1	
Introverti 5	Passion 2	
Calme 6	Ego 2	
Foi 7		
Vitalité 12		

Eloquence 8, intimidation 7, observation 7, fouille 5, enquête 6, théologie 5.

Force d'âme 5, stoïcisme 5, torture 5.

Mêlée 6

Alphabet latin, teyrien.

Corredion Sylvestrant

L'évêque de Ravenne est aux ordres du duc mais qui a quelques scrupules. Il tente de se rendre le moins disponible possible afin d'éviter toute confrontation, ou de devoir s'enliser un peu plus dans le mensonge : « *Il est des vérités qui nous dépassent mon frère, et la volonté de Dieu reste souvent bien mystérieuse. Ne cherchons pas à l'interpréter trop vite !* ».

D'un tempérament un peu fade, et de piètre conversation, Corredion est par contre capable d'une remarquable éloquence quand il prêche. On le voit d'ailleurs souvent absorbé dans ses pensées, en train de réfléchir à son prochain sermon. Il transporte toujours sur lui un petit carnet, où il note ses idées de sermons. Il est tellement secret avec ce carnet qu'on pourrait bien croire qu'il cache quelque chose de fort peu orthodoxe !

Une chose qui préoccupe particulièrement l'évêque est la présence de pèlerins pouilleux qui campent devant sa cathédrale. Un prêtre un peu charismatique qui les emmènerait en pèlerinage ailleurs (par exemple retaper un vieux sanctuaire d'Amalthée plus loin dans les montagnes) gagnerait toute sa reconnaissance. C'est une condition qu'il peut donner avant de donner l'accès à la Cathédrale. Si un tel événement se déroule, ne pas hésiter à monter la mayonnaise pour la ferveur populaire. Les pèlerins suivront volontiers un prêtre convainquant qui les entraînerait sur un autre lieu de pèlerinage, mais bientôt viendraient les problèmes d'intendance (comment les nourrir ? un troupeau du duc paît non loin de là, ils pourraient le prendre pour un signe du ciel...).

Force 4	Int 6
Dex 6	Per 6
End 6	Tech 3
Dominant :	Extraverti 2
Introverti 4	Calme 2
Passion 4	Ego 3
Foi 6	
Vitalité 11	

Eloquence 5, observation 5, baratin 4, étiquette 6, théologie 6.

Force d'âme 5, stoïcisme 5.

Alphabet latin, teyrien.

Sényphore

C'est le guildien qui a installé l'objet à la faveur d'une intrusion chez l'artisan qui nettoyait la statue et qui reste dans les parages si jamais il y a une réparation à faire. Il tente de se faire le plus discret possible. Suivant la perspicacité des joueurs, ils pourront le découvrir d'eux mêmes où il faudra provoquer une rencontre.

Sényphore est le parfait exemple du mercenaire en mission qui sait apprécier les bons côtés de sa mission : il n'hésite pas à profiter de l'hospitalité du duc pour tenter de séduire les soubrettes, et il profite abondamment des réceptions fastueuses (mais plutôt en cuisine).

Le duc lui a demandé de ne pas se faire remarquer donc il ne se met pas en avant en société. On le trouvera plutôt dans les coulisses, en train de poursuivre quelque domestique, ou bien alors en train de revenir de la chasse au fauve avec quelques gardes du duc.

Concernant l'objet inséré dans la statue, il n'en connaît ni la provenance ni le fonctionnement, en revanche il dispose d'un double de la télécommande qui permet à Amelstrius de faire pleurer Grégorius, une sorte d'assurance-vie si jamais ce fourbe de duc venait à essayer de le doubler... Cette télécommande peut être un des ressorts du scénario car les envoyés de l'empereur peuvent s'en servir pour provoquer les effets spéciaux de leur souhait (voir paragraphe dénouement).

Force 4	Int 7
Dex 7	Per 5
End 6	Tech 7

Dominant :	Introverti 1
Extraverti 3	Calme 1
Passion 3	Foi 1
Ego 4	
Vitalité 11	

Charme 4, discrétion 7, esquive 5, baratin 4, équitation 3

Conduite véhicule terrestre 6, aérien 5, science ingénieur 6, rédemption tech bricolage 4, électricité 4, haute technologie 6.

Tir 5, esquive 6.

Guldebert de la Croix

Ce noble est un des hommes de main d'Amelstrius, et c'est notamment lui qui a été discrètement lancer les rumeurs sur le danger qu'encourrait Alexius s'il venait sur Ravenne. Il a trempé dans la plupart des entourloupes d'Amelstrius, mais ne se laisse pas facilement convaincre de parler. Il faut dire qu'Amelstrius doit avoir pas mal d'informations compromettantes sur lui...

D'autre part, Guldebert est assez connu de la population locale, et sa grande taille fait qu'il ne passe pas inaperçu. Par exemple, depuis quelques temps, il s'est remis à fréquenter les tavernes et autres auberges autour de la place de la cathédrale...

Force 6	Int 6
Dex 7	Per 5
End 7	Tech 3
Dominant :	Introverti 1
Extraverti 5	Calme 1
Passion 4	Foi 2
Ego 4	
Vitalité 13	

Mêlée 7, mains nues 6, Esquive 6, Tir 7, Vigueur 5, Discrétion 7, Observation 6, Premiers soins 4

Charme 5, baratin 5.

Manceuvres de combat : parade, coup d'arrêt, parade riposte, tir rapide, tir en roulant.

Electro-épée, pistolet laser, bouclier énergétique

Les pèlerins

Des gens arrivent déjà en pèlerinage pour vénérer Saint-Grégorius en espérant d'autres miracles. Ils veulent camper sur la place de la cathédrale mais la milice du duc les chasse régulièrement.

Imprimatur Archevêque Sigmund Dual, syneculla

Nihil Obstat. Evêque Nyana Vo Dret, grand chartophylax

N.B. L'imprimatur est l'autorisation d'imprimer généralement donnée par un évêque. Le Nihil Obstat est la vérification par un théologien reconnu de la validité dogmatique du contenu.