

LE NOM DE LA FOI

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 3



Scénario original : Christophe Dessaigne

Adaptation : blueace

Relecture : Benoît B. aka Ulvert

Version du 18/07/2020.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via
www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages, potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson

END OF LICENSE



LE NOM DE LA FOI

CONTEXTE

L'histoire se déroule au plus fort de l'hiver. Quentin, jeune acolyte d'Ilmater tout juste âgé de 17 ans, profite de ses rares moments de liberté pour effectuer de longues promenades contemplatives dans les montagnes qui surplombent l'hospice d'Espéria. Lors d'une de ses marches solitaires, un tourbillon d'air rafraîchissant apparaît soudain et prend la forme d'une silhouette haute de deux mètres. Une incroyable aura de puissance en irradie : Ilmater est devant lui ! Quentin s'agenouille, les larmes aux yeux. Et lorsque le dieu s'exprime, sa voix résonne dans l'esprit du jeune acolyte : « Quentin, je t'ai choisi parmi tant d'autres pour être un de mes Élus. Ici, en cet endroit, tu graveras dans la roche mon symbole en grand afin que tous puissent savoir, même au plus fort des tempêtes, qu'Ilmater les soutient et les protège. Alors un saint tu seras, et tous se souviendront de ton nom. »

AU MD

Ce scénario contient peu de combats et peut être joué entre n'importe quelles autres aventures afin de rattraper un éventuel retard d'XP si vous jouez les scénarios d'AideDD en mode campagne.

Notez qu'il est d'un style différent des autres aventures proposées sur le site, et peut demander plus de travail au MD afin d'instaurer rapidement un climat d'isolement et de paranoïa.

ACCROCHES D'AVENTURE

Les personnages ont été engagés par l'ordre de Saris pour escorter un petit groupe de pèlerins jusqu'à l'hospice d'Espéria, ou bien tout simplement cheminant-ils dans les montagnes au nord d'Olizya et, surpris par une tempête de neige, ils trouvent refuge dans l'enceinte.

LES PROVINCES DE LAELITH

Les provinces de Laelith et l'hospice d'Espéra, qui servent de contexte géographique pour cette aventure, sont décrits en détails sur www.aidedd.org dans la rubrique Univers.

De même, il est recommandé de lire la description de l'ordre de Saris, dans la même rubrique.

L'HISTOIRE

Quentin, hébété, se rend ensuite à l'hospice au pas de course afin de faire part à son supérieur, le père Adalbéron, de sa vision sainte. Le prêtre, ne comprenant pas pourquoi son dieu qu'il prie depuis si longtemps s'est manifesté auprès d'un jeune acolyte inexpérimenté, accuse d'abord Quentin de mentir, d'affabuler, puis le sermonne et lui demande de ne parler à personne de cette vision. Quentin est alors en proie aux doutes, mais le lendemain il prend sa décision. Sans mot dire, il se rend sur le lieu où lui est apparu Ilmater. Équipé d'outils, il travaille toute la journée pour façonner dans la roche le symbole divin. La tâche est dure et Quentin sait qu'il lui faudra certainement plusieurs jours pour en venir à bout.

Le soir, alors que tout le monde se dirige au temple pour l'office, le père Adalbéron décide de donner une petite leçon à Quentin pour avoir enfreint ses ordres. Accompagné de frère Ignacius et de frère Horace, il se rend au dernier étage de l'hospice où le jeune acolyte prodigue des soins à une infirme et lui ordonne de le suivre. Sitôt seuls avec Quentin, le père Adalbéron et les deux frères lui administrent une correction à coups de fouets purificateurs. De faible constitution, Quentin ne résiste pas et succombe, mais quand les frères s'en rendent compte il est trop tard et il n'est plus possible de le ramener à la vie (personne à l'hospice ne peut lancer un sort de *rappel à la vie* de niveau 5).

L'abbé Adalbéron est complètement secoué, pour rien au monde il ne souhaitait cela. Alors qu'il reste prostré face au corps du jeune homme, le frère Ignacius prend l'initiative et propose de maquiller l'accident en suicide. Les trois hommes jettent alors le corps dans la cour par une fenêtre. Le lendemain, aux premières lueurs de l'aube, le chapelain apothicaire découvre le cadavre, le

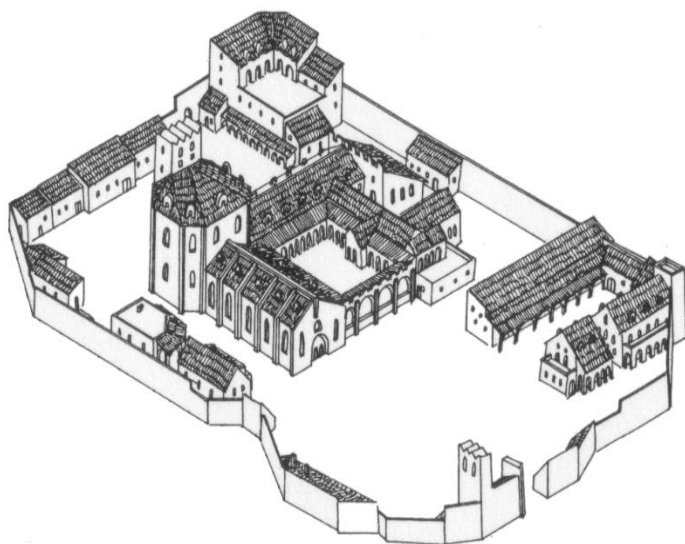
dos lacéré par la flagellation. Le père Adalbéron déclare solennellement qu'il s'agit d'un suicide et qu'il sera donc enterré avec les anonymes et non pas avec les fidèles d'Ilmater, le privant de fait d'une sépulture consacrée au sein de l'hospice.

Adalbéron confie alors à Ignacius et Horace le corps de Quentin afin qu'ils lui creusent une tombe de fortune à l'extérieur de l'hospice. Mais le destin va jouer un drôle de tour aux assassins car, juste avant de mourir sous les coups de fouets, Quentin a éprouvé pour la toute première fois de sa courte existence de la haine, et lancé une supplique vengeresse qui sera entendue par une sombre divinité. Une semaine après avoir été inhumé, Quentin se relève sous la forme d'un **revenant** assoiffé de justice.

L'HOSPICE

Situé à une heure de marche d'Espéria, aux pieds des montagnes enneigées au nord du matriarcate d'Olizya, l'hospice d'Espéria a été fondé par l'ordre de la Main de Saris. L'enceinte, habitée en permanence par une quarantaine de personnes entre les chapelains, les frères servants et les employés, accueille principalement les pèlerins en difficulté qui se rendent à Laelith par la route nord, ou ceux qui en reviennent.

La majorité des prêtres, clercs et acolytes qui travaillent ici font partie du clergé d'Ilmater. Cependant, l'hospice appartient à l'ordre de Saris et non à l'Église du dieu de l'endurance. Ils vivent dans la plus grande modestie et de manière autonome, produisant ce dont ils ont besoin.



LES PROTAGONISTES

Sont actuellement à l'hospice :

- L'administrateur ;
- 8 chapelains, dont le bibliothécaire, le maître d'armes, l'apothicaire et le responsable des offices du temple ;
- 10 frères servants qui assistent les chapelains, dont l'un est muet de naissance ;
- 13 employés (le forgeron, la fromagère, le boulanger, les quatre moines du poste de garde, le couple qui tient l'hostellerie et les quatre cuisiniers et cuisinières) et une dizaine d'enfants ;
- 5 pèlerins en détresse à l'hospice (l'hiver la route du nord est loin d'être la route la plus fréquentée).

Voici les principaux PNJ, tous humains, amenés à interagir avec les personnages :

DE L'INTERPRÉTATION DE LA FOI D'ILMATER

La foi d'Ilmater est divisée en plusieurs groupes qui interprètent le dogme de l'Église de différentes manières. Cette aventure a pour but de mettre en avant ces différences et de montrer qu'il est possible de jouer des clercs d'un même dieu de manières très différentes, en jouant sur ces interprétations.

Tout d'abord, ne croyez pas qu'Ilmater est un non-violent ou un pacifiste. Parmi ses fidèles se trouvent nombre de moines, dont ceux du monastère de la Rose Jaune en Damarie, et de paladins qui n'hésitent aucunement à combattre lorsque cela est nécessaire.

Parmi ses clercs, la séparation se fait principalement entre ceux qui considèrent que les adeptes d'Ilmater se doivent d'être endurants afin d'être capables de supporter les sévices infligés aux faibles à leur place et ceux qui considèrent que le dogme d'Ilmater incite au contraire à bannir ces pratiques.

Frère Ignacius est du premier groupe. Pour lui, parmi les fidèles d'Ilmater doit d'abord régner l'ordre avant le pardon. Et pour être capable de supporter les souffrances des autres, un clerc d'Ilmater se doit d'être résistant. C'est pourquoi, selon lui, les punitions et les châtiments corporels sur des membres du clergé font parties de l'éducation.

La plupart des autres chapelains de l'hospice sont au contraire partisans du fait que ces pratiques doivent être bannies pour tous et qu'un fidèle d'Ilmater ne peut infliger à personne des pratiques qu'ils consacrent sa vie à éradiquer.

Le père Adalbéron est partagé entre ces interprétations, comprenant le point de vue de chacun, et laisse chaque individu vivre sa foi comme il l'entend.

PÈRE ADALBÉRON

50 ans, administrateur de cet hospice depuis plus de vingt ans, il a à plusieurs reprises sollicité de prendre le commandement de l'hospice du fort du Reflet Béni ou bien d'être nommé superviseur au Lazaret de Laelith. Le matin même du drame il venait d'ailleurs de recevoir une missive lui annonçant que sa demande avait été de nouveau refusé, et cela l'avait profondément courroucé. Lorsque Quentin est venu lui raconter sa vision divine, cela lui a rappelé tous ses propres échecs au sein de l'ordre.

Adalbéron n'est pas mauvais, bien au contraire, et jamais il n'a souhaité la mort de Quentin. Depuis le drame il passe ses nuits à se flageller en implorant le pardon d'Ilmater.

FRÈRE IGNACIUS

45 ans, athlétique, Ignacius est un clerc combattant et le maître d'armes des lieux. C'est lui qui s'occupe de l'entraînement physique de la communauté car, comme il aime à le répéter, « un esprit saint vit mieux dans un corps sain ». Ignacius a perdu un œil dans une taverne sordide, à l'époque où il était encore un aventurier écumant le royaume à la recherche d'or. Il a tué, il a pillé... Et puis un jour, sauvé par des prêtres d'Ilmater, il a trouvé la foi. Depuis, confronté à une multitude d'horreurs au service de son dieu, il a développé au fil des ans une certaine forme de cynisme et de désinvolture. Sa véritable nature refait aussi parfois surface, et quand la colère s'empare de lui il a du mal à la contrôler.

C'est lui qui remplace le père Adalbéron les rares fois où ce dernier doit s'absenter de l'hospice. Il lui est entièrement fidèle et ne fera rien qui pourrait lui nuire directement. C'est lui qui a

suggéré au père de punir le jeune acolyte mais lui non plus ne souhaitait pas sa mort.

FRÈRE HORACE

Pas besoin de réussir un jet de Perspicacité pour s'apercevoir qu'Horace est un tantinet simple d'esprit. D'un physique peu avantageux, il est au sein de l'ordre frère servant et l'assistant du chapelain apothicaire. Il craint par-dessus tout les colères d'Ignacius et considère Adalbéron comme son propre père. Horace est en effet un orphelin qui a été recueilli par l'hospice alors qu'il n'avait que cinq ans.

FRÈRE JEHAN

Jehan, le chapelain bibliothécaire, est à bientôt 80 ans le doyen de l'hospice. C'est le seul chapelain d'Espéria qui ne vénère pas Ilmater, mais Oghma. Ce vieil homme voûté, juste et bon, est le responsable de la bibliothèque. Ses grosses lunettes lui donnent un air ridicule et attendrissant, mais frère Jehan n'est pas d'un abord facile et il est préférable qu'un personnage lettré aille seul discuter avec lui (avantage aux jets de Charisme (Persuasion)).

Il portait en grande estime Quentin qui travaillait souvent avec lui à la bibliothèque et qui se confiait beaucoup à lui. Il pourra indiquer aux personnages que le jeune homme se rendait fréquemment dans les montagnes aux alentours. Il disait être subjugué par la vue magnifique qu'elles offraient, ce que frère Jehan croit volontiers même s'il n'y voit rien à plus de vingt pas.

Si on le lui demande, frère Jehan fera le récit suivant :

« Deux jours avant sa mort, j'ai croisé Quentin alors qu'il revenait de sa promenade. Je l'ai noté particulièrement excité et nerveux. Il m'a dit qu'il devait parler au père Adalbéron au plus vite. À son retour des quartiers de l'administrateur, il paraissait très tourmenté. Il a ensuite passé, avec mon accord, une grande partie de la nuit à son pupitre à la bibliothèque, plongé dans un travail dont il ne m'a jamais rien dit.

Le matin de la veille de sa mort, après l'office, il s'est approché de moi et m'a dit qu'à partir d'aujourd'hui sa vie allait changer et qu'il serait l'artisan d'Ilmater. Il semblait être profondément heureux. Mon jeune agneau ne m'a pas donné plus d'explication et a passé toute la journée hors de l'enceinte. Il est revenu à l'hospice après l'office des vêpres, mais je ne me rappelle pas l'avoir vu au dernier office.

Le lendemain on a trouvé son corps dans la neige au petit matin. »

S'il est vraiment en confiance (jet de Charisme (Persuasion) DD 15), Jehan pourra confier qu'il ne croit pas au suicide de Quentin.

Si on lui demande ensuite s'il a des soupçons, il indiquera sans détour qu'il ne porte pas dans son estime le frère Ignacius, qu'il considère comme un rustre dénué de cervelle et un intolérant qui a du mal à accepter que l'ordre permette à des clercs qui ne vénèrent pas Ilmater de les rejoindre. Il ajoutera qu'Ignacius était sévère à l'égard de Quentin, qui ne se plaignait jamais.

Jehan surnomme Quentin « mon jeune agneau ». Vous pouvez éventuellement faire penser à vos joueurs qu'une certaine ambiguïté prédominait dans les rapports qu'ils entretenaient...

FRÈRE QUENTIN

Le jeune acolyte, qui était frère servant, est torturé et son comportement oscille entre raison et folie meurtrière. Son âme tourmentée va d'abord hésiter à tuer, puis être gagnée par ses pulsions maléfiques incontrôlables.

LES ÉVÈNEMENTS

Les événements suivants vont agiter le séjour des personnages à l'hospice :

L'ARRIVÉE À L'HOSPICE

Jour 1. Les personnages arrivent en vue de l'hospice à la tombée de la nuit. Une tempête de neige fait rage, ôtant toute visibilité à plus de dix mètres. Ils sont accueillis par l'imposant frère Ignacius, qui les questionne d'abord d'un ton inquisiteur quant à leur présence à l'hospice avant de les conduire auprès du père Adalbéron, qui se révèle être beaucoup plus sympathique.

On les invite ensuite à rejoindre l'hostellerie. De là ils seront conduits aux chambres à l'étage pour y déposer leurs affaires avant qu'on leur serve un repas.

Karaña, la responsable des lieux, leur raconte alors que tout l'hospice est en deuil. Une semaine plus tôt frère Quentin s'est suicidé et à l'office qui va être rendu dans quelques minutes une dernière prière sera adressée à l'âme du défunt. Les personnages sont libres d'y assister ou pas.

S'ils s'y rendent, frère Horace visite leurs chambres pendant ce temps (par simple curiosité). Un personnage méfiant pourra s'en apercevoir sans trop de difficulté (jet de Sagesse (Perception) DD 10). S'ils s'en plaignent, le père Adalbéron se dira contrarié et tentera de les rassurer. Rapidement, il devient évident aux personnages qu'un climat de nervosité règne au sein de l'hospice.

Si les personnages s'intéressent au suicide du jeune acolyte, Adalbéron pourra leur dire qu'il en est très attristé. Selon lui, il avait reçu à plusieurs reprises le frère servant en confession (ce qui est faux) et pense que Quentin était fragile, tant sur le plan physique que mental, lui ayant paru instable psychologiquement. Il doutait de son engagement auprès d'Ilmater. Adalbéron dit tout cela afin d'éloigner les soupçons bien entendu, mais surtout pour lui laisser le temps de penser à comment trouver une solution au drame qui vient de se passer.

LE TEMPLE

Le temple a été bâti du temps de la déesse Saris et en son honneur. Mais depuis la mort de la divinité une ambiguïté règne au sein de l'ordre de la Main de Saris car, si toutes les bonnes volontés sont acceptées et qu'officiellement l'ordre n'est pas lié à une foi particulière, il est indéniable que les fidèles d'Ilmater en ont le contrôle.

Le temple de l'hospice ne possède donc volontairement qu'une énorme statue de la défunte déesse Saris, mais on y trouve tout de même de multiples références à peine cachées au dieu de l'endurance.

POUR QUI SONNE LE GLAS ?

Nuit du premier au deuxième jour. Peu après minuit, Quentin revient sous la forme d'un revenant pour exercer sa vengeance. Il se rend dans l'enceinte de l'hospice en sautant par-dessus le mur et tue une grande partie du bétail de façon atroce, fracassant les animaux contre les parois. Les cris des bêtes sont étouffés par la tempête de neige. Au petit matin, avant même que ne se lève le soleil, les personnages seront réveillés par la cloche

du temple et l'agitation qui règne dans l'hospice. Du côté de l'étable, ils pourront constater les dégâts : la neige est écarlate.

Jour 2. Dès lors, tous les habitants de l'hospice vont devenir paranoïaques. Frère Ignacius est pour beaucoup dans cette agitation, n'ayant de cesse d'alarmer ses confrères. Il interdira à qui que ce soit de quitter l'hospice jusqu'à ce que la lumière soit faite sur les événements de la nuit et ira même jusqu'à suspecter les personnages si l'un d'eux a l'air un tant soit peu louche (un tieffelin ou un drakéide par exemple). Rapidement il convainc la majorité des chapelains et les personnages devront user de beaucoup de finesse pour éliminer les soupçons à leur rencontre.

Les carcasses congelées des animaux sont brûlées, libérant une grosse colonne de fumée. Toute la matinée durant, l'odeur âcre du brasier hantera les narines des personnages.

S'ils demandent à examiner les carcasses avant la crémation, un jet de Sagesse (Médecine) DD 12 réussi permet de constater qu'il n'y a pas de traces d'armes, de morsures ou de griffes. On les a tout simplement projetées contre les murs, ce qui demande une force exceptionnelle. C'est un véritable bain de sang et d'os brisés.

Un peu plus tard dans la matinée, un personnage ayant une Perception passive de 14 ou plus sera le témoin d'un étrange spectacle : au sommet du temple, trois corbeaux sont posés sur les gargouilles en fer forgé. Mais le temps d'un clignement de paupière et les oiseaux ont disparu. Le compte à rebours a commencé et dès lors, après chaque meurtre de Quentin, le personnage pourra voir deux corbeaux, puis un.

Frère Ignacius se rend régulièrement dans la réserve et commence à manifester son envie d'armer tout le monde. Tâchez de faire monter un climat de paranoïa sur fond de prêches apocalyptiques.

UNE JOURNÉE À L'HOSPICE D'ESPÉRIA

La vie à l'hospice est austère et plutôt silencieuse. Les adeptes d'Illmater doivent prier au moins six fois dans la journée et cela marque un rythme précis auquel les visiteurs sont expressément invités à se conformer.

À **Prime** (6 heures du matin), les chapelains et les acolytes sont réveillés au son de la cloche. Ils se lèvent, se lavent et se rendent au temple pour la première prière dirigée par l'administrateur. Un petit déjeuner est ensuite servi dans le réfectoire puis tout le monde se rend à ses occupations respectives à l'hospice, à la bibliothèque ou au temple.

À **Tierce** (9 heures) une brève pause à lieu pour la prière et les travaux reprennent, dans le silence.

À **Sexte** (midi) est servi le repas puis les fidèles se retrouvent au temple pour une prière de trente minutes menée par le chapelain responsable des offices. Ensuite, les occupations diverses reprennent.

À **None** (15 heures) les activités obligatoires s'arrêtent et tout le monde, mis à part le personnel de garde pour les soins à l'hospice, peut profiter de ce temps libre pour vaquer à ses occupations et ses passe-temps, comme la prière, la lecture, la méditation silencieuse ou la copie de parchemins.

Aux **Vêpres** (18 heures), la cloche sonne pour signaler l'heure du repas, qui est précédé d'une prière.

Aux **Complies** (21 heures), tout le monde se rend de nouveau au temple pour la dernière prière du jour, dirigée de nouveau par l'administrateur, puis chacun regagne son dortoir pour dormir.

AIDEZ-MOI !

Nuit du deuxième au troisième jour. Quentin revient, mais pas pour tuer. Son esprit vengeur est tiraillé. Il pénètre dans l'hospice et se rend dans le réfectoire. Là, comme dans un dernier sursaut d'humanité, il inscrit sur le mur :

AIDEZ-MOI !

Puis il se retire.

Si les personnages font des tours de garde dans la nuit, il faut réussir un jet de Sagesse (Perception) DD 18 pour repérer la forme d'un humanoïde en guenilles se déplaçant rapidement puis qui disparaît dans la tempête de neige qui ne cesse toujours pas.

LA VENGEANCE CONTRE HORACE

Nuit du troisième au quatrième jour. Quentin va s'en prendre à sa première cible : frère Horace. Entre cinq et six heures du matin, les cloches du temple se mettent à sonner, réveillant tout l'hospice. On vient de retrouver le corps d'Horace pendu dans le cloître. Il a également la mâchoire en miette. Sur le mur on a sommairement marqué avec du charbon le chiffre 1 en écriture romaine.

I

Dehors, deux corbeaux se trouvent sur le fer forgé des gargouilles. Le compte à rebours continue...

LES HARPIES

Après le massacre du bétail (jour 2), un groupe de trois harpies repère la colonne de fumée provenant du brasier des carcasses. Aussitôt, elles comprennent qu'une agitation inhabituelle perturbe la vie de l'hospice et commencent une minutieuse observation du site et des événements.

À la tombée de la nuit, lorsque Quentin entre dans l'hospice puis en ressort peu avant que la cloche ne résonne, les harpies comprennent ce qui se passe.

Jour 4. La tempête de neige semble enfin avoir cessée et l'esprit vicieux d'une des harpies a alors l'idée de jouer de cette situation afin de montrer sa supériorité aux deux autres. Elle vole jusqu'à l'hospice puis, assise sur une position dominante, commence un chant captivant. Tout le monde ne sera pas charmé mais tous écouteront son message :

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

La harpie veut faire croire qu'elle contrôle l'assassin. Si les habitants de l'hospice acceptent le marché, frère Jehan se portera volontaire pour se sacrifier, mais bien entendu sa mort

ne changera pas le cours des événements. Aux personnages de voir s'ils essayent de tendre un piège à la harpie.

LA VENGEANCE CONTRE IGNACIUS

Horace mort, Ignacius et Adalbéron se sentent directement visés et savent qu'ils sont les prochains sur la liste. Cela se traduit pour le père Adalbéron par une augmentation des prières. Pour Ignacius c'est la paranoïa qui l'atteint de façon sévère. Il insiste pour armer l'hospice et se protéger du Mal ; il ne dort pratiquement plus et la nuit il monte la garde.

Nuit du quatrième au cinquième jour. Quentin viendra chercher sa vengeance et tuera Ignacius par strangulation avant de l'empaler sur un râtelier de lances dans la réserve. Sur le mur est gravé :

II

Dehors, un seul corbeau se maintient sur les gargouilles...

LA VENGEANCE CONTRE ADALBÉRON

Après la mort d'Ignacius, Adalbéron est plus que désespéré. Il sait que cette nuit Quentin viendra le chercher. Dans la journée, il reste cloîtré dans ses quartiers, ne reçoit aucune visite et couche par écrit sa confession sur un parchemin où il avoue tout.

Nuit du cinquième au sixième jour. Pour l'office des complies, alors que la nuit est déjà tombée, le père apparaît enfin. Il se rendant au temple, mais congédie tout le monde en annonçant qu'exceptionnellement il priera seul ce soir (dans l'attente de la mort). Les personnages peuvent toutefois lui parler. Au moment où très certainement ils l'accablent et lui demandent de passer aux aveux, Quentin ouvre les portes du temple et des bourrasques de neige s'engouffrent à l'intérieur. L'abbé se cramponne au socle d'une statue en criant :

« Ne le laissez pas venir me prendre ! »

Quentin ne s'en prend qu'à Adalbéron, sauf si les personnages s'interposent. S'il subit des dégâts équivalant aux trois-quarts de ses points de vie, il prend la fuite. Mais n'oubliez pas que même s'il tombe à 0 point de vie, le revenant reviendra 24 heures plus tard, et ce tant qu'il n'aura pas accompli sa vengeance.

La seule chose qui donnera un repos éternel à Quentin est la mort des 3 personnes qui ont participé à sa mort. Nul doute qu'il y aura une conversation intéressante au sein du groupe afin de définir le destin d'Adalbéron, qui acceptera d'être sacrifié mais ne se résoudra pas à se suicider. C'est tout l'enjeu de l'aventure.

L'ATTAQUE DES HARPES

Pendant ce temps, dans la cour de l'hospice, les harpies se posent sur le toit du temple de Saris. Les cris des moines alerteront sans aucun doute les personnages. En effet, les harpies ont choisi ce moment précis pour déclencher leur attaque, que ce soit par simple goût de donner la mort ou par vengeance si l'une d'elle été tuée antérieurement.

L'ENQUÊTE

Dès les premiers meurtres il devient évident que le père Adalbéron est dépassé et tétanisé par les événements. Ce n'est pas un homme courageux, à la grande déception de frère

Ignacius, et rapidement de profonds désaccords vont survenir entre les deux hommes. Pour Adalbéron, les personnages sont une providence, un cadeau d'Ilmater, et il va beaucoup compter sur eux pour protéger l'hospice.

Pour frère Ignacius, ils sont un obstacle à son commandement et à sa vision de la gestion de crise. Il risque d'ailleurs de poser des problèmes par son comportement paranoïaque et ses longues oraisons apocalyptiques. Les joueurs devront user de beaucoup de tact pour maîtriser les accès de colère chapelain. S'ils font usage de violence, ou s'ils ont un comportement agressif à l'égard d'Ignacius, les autres chapelains de l'hospice ne vont pas tolérer que des étrangers interfèrent ainsi dans les affaires d'Espéria et les esprits risquent bien de s'échauffer. Le MD devra entretenir le stress.

Pour mener leurs investigations, plusieurs options vont s'offrir aux personnages :

LA CELLULE DE QUENTIN

Tous les indices ont été depuis longtemps effacés par Adalbéron et ses acolytes. Cependant, une fouille minutieuse (jet de Sagesse (Perception) DD 15) peut révéler une petite cavité derrière une brique branlante d'un des murs de la pièce. Quentin y a caché une petite bourse en cuir contenant... de la terre. Il s'agit en fait d'un peu de la terre qu'Ilmater a bénie lors de son apparition. Un sort de *détection de la magie* révélera qu'une très puissante aura de magie irradie de cette terre ocre, presque noire. Un jet d'Intelligence (Investigation) permettra de conclure qu'il s'agit probablement d'aura de magie divine.

LE PUPITRE DE QUENTIN

À la bibliothèque, Quentin possède son propre pupitre où il passait des heures à recopier et étudier minutieusement des textes. Une fouille réussie (jet de Sagesse (Perception) DD 12) met à jour un petit calepin, son journal dissimulé au fond d'un tiroir. Les premières pages sont celles d'un acolyte éprouvant une foi sincère. Les dernières pages sont par contre beaucoup plus intéressantes pour l'enquête :

DEPUIS MA CORNICHE JE VOIS ESPÉRIA SOUS LA NEIGE. ILMATER, QUE NOUS AUTRES MORTELS SOMMES PETITS.

DE LÀ OÙ JE ME TIENS, L'HOSPICE N'EST GUÈRE PLUS GRAND QUE MON POUCE ! DANS MON DOS, LE VENT FROID DU NORD ME DONNE LE SENTIMENT DE VOLER.

QUELLE CONTEMPLATION ! ICI LE GRANIT VEINÉ DE NOIR EST AUSSI PRÉCIEUX QUE TOUS LES JOYAUX D'OLIZYA.

Cette entrée dans le calepin permet de localiser l'endroit où aimait se rendre Quentin : au nord (le vent du nord souffle dans mon dos), depuis une certaine altitude, une zone de granit veiné de noir, une notion de distance (l'hospice n'est guère plus grand que mon pouce). Un jet d'Intelligence (Investigation) DD 14 aidera à arriver à ces conclusions.

AUJOURD'HUI UNE VISION D'UNE INCROYABLE SPLENDEUR M'EST APPARUE : MON DIEU ILMATER M'A PARLÉ. J'AI TOUJOURS ENCORE BEAUCOUP DE MAL À CROIRE QUE MA DIVINITÉ M'AIT ACCORDÉ UN TEL HONNEUR.

ILMATER M'A DIT ÊTRE SATISFAIT DE MOI ET M'A DEMANDÉ UNE FAVEUR EN TANT QU'ÉLU : GRAVER SUR LE GRANIT DE LA MONTAGNE SON SYMBOLE. SES MOTS RÉSONNENT ENCORE DANS MA MÉMOIRE. JE SAIS QU'UNE FOIS MA TÂCHE ACHÉVÉE, CEUX QUI LE TOUCHERONT SERONT ENVAHIS PAR SA GRÂCE DIVINE. DES PÈLERINS VIENDRONT ICI TOUCHER LA BONTÉ ET LA FORCE D'ILMATER.

J'AI HÂTE DE PARLER AU PÈRE ADALBÉRON DE CETTE VISION. LE TEMPS M'EST COMPTÉ À PRÉSENT.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



[HTTPS://WWW.AIDEDD.ORG/ADJ/SCENARIOS/](https://www.aidedd.org/adj/scenarios/)

C'est la dernière annotation dans le journal.

Si les personnages confrontent l'Abbé Adalbéron au calepin, le père se montrera surpris. Pour lui il s'agit d'une preuve supplémentaire de la folie de Quentin. Jamais sa divinité ne se serait présentée à un novice ! Il dira que Quentin ne lui a jamais fait part de cette vision et de cette mission mystique. Certainement que le frère n'en a pas eu le temps...

LA SÉPULTURE DE QUENTIN

Le corps du jeune acolyte a été enterré à 200 mètres de l'hospice, où le sont les pèlerins qui ne peuvent pas être sauvés. Une sépulture sommaire au cœur d'une petite clairière. Si les personnages creusent (ce qui pourrait occasionner de vifs débats d'éthique dans le groupe), ils peuvent constater que le corps n'est plus là...

CONCLUSION

Au moment de la mort d'Adalbéron, le corps possédé par Quentin tombe en poussière. Les chapelains proposeront de l'enterrer de nouveau, là où il avait commencé à sculpter le symbole d'Ilmater, dans les montagnes.

Le lendemain de son inhumation, des roses ont poussé par dizaines à l'endroit même où le jeune homme a été enterré. Désormais, en toutes saisons, l'endroit sera toujours fleuri. L'histoire se répand alors rapidement dans la région. Bientôt des pèlerins feront le trajet pour se recueillir sur sa tombe et, devant l'ébauche du symbole divin, imploreront le pardon pour la folie des hommes.

Les personnages seront remerciés en emportant chacun avec eux 2 *potions de soins* et 1 *potion de soins majeurs*.

PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 600 PX à la fin de cette aventure.

Si Quentin a réellement trouvé la paix, ajoutez 300 PX par personnage.