



Thibaut de Colombel

présente

La Peste Médusale

« Consultez les historiens, ils gardent le silence.

Interrogez les médecins, ils sont glacés de peur.

Adressez vous aux philosophes, ils vous répondront par un geste négatif.

La postérité pourra-t-elle croire à tant de malheurs, lorsque nous y croyons à peine, nous qui en avons été témoins...

Heureux nos arrières petits fils qui n'auront pas vu ces calamités, et qui, peut être, regarderont comme une fable le récit que nous en feront. »

Pétrarque, 1348

Plus de la moitié de ce qui suit est inspiré du « Découverte Gallimard » « Pourquoi la peste ? Le rat, la puce et le bubon » de Jacqueline Brossolet et Henri Mollaret.

Grâce leur soit rendu pour leur travail.

PS : le scénario est long, je conseil l'utilisation d'un stabylo...

Synopsis

Carléon est en émoi. Une magnifique comète traverse le ciel de Théah. En ce bel été 1670, les Avaloniens, qui se targuent d'avoir vaincu les superstitions par le flambeau de la raison, l'observent avec intérêt. Mais un terrible mal, qui va s'abattre sur la ville et menacer le monde, va réveiller en eux les peurs les plus animales.

Nos personnages, après avoir poser leur rôle de héros, vont être confronter au pire des ennemis : la maladie.

Tout commence avec une jeune fille mourant d'une maladie inconnue et foudroyante en maudissant les PJs et la cité. A peine le temps de connaître son histoire, c'est la ville entière qui commence à avoir la fièvre et à tomber de ce que l'on ne tarde pas à appeler la fièvre médusale.

Alors que la peur gangrène tout et que les superstitions anciennes et les obscurantismes modernes brisent le fragile verni de civilisation, nos héros vont devoir lutter contre cet ennemi invisible. Aidé d'un médecin de génie sauvé des griffes de l'inquisition, ils chercheront les armes pour lutter contre le virus tout en évitant que la ville ne sombre dans le chaos.

Alors qu'ils trouvent enfin un remède, l'annonce de la maladie de la reine et son désir de détruire la cité plutôt que de risquer de répandre l'horrible mal sur le monde les plonge dans une haletante course contre la montre et contre l'inquisition bien décidée à utiliser la maladie pour favoriser ses sombres buts...

PS : je ne donne aucune caractéristique aux PNJ, à vous de doser en fonction de vos joueurs. Vous les connaissez, moi pas !



Histoire

Vieille légende Inish

Il était une fois...

... une jeune dame au teint de lune, Naël, fille farouche d'un chef de clan, belle comme la voûte étoilée et le soleil, qui se refusait à tous les hommes car elle avait donné son cœur à Liathan, un noble seigneur Shidhe. Le cœur de Liathan, glace de la plus pure eau, s'était enflammé pour Naël et rien, pas même Théus n'aurait pu calmer les sentiments qu'ils avaient l'un pour l'autre.

De nombreuses années durant, Liathan et sa belle parcoururent les terres de notre monde. Puis, au crépuscule de la jeunesse, Liathan, voulant préserver à jamais son amour, en vint à emmener Naël au Tir-Na-Nog, le pays d'éternel printemps.

Ils vécurent heureux des siècles. Mais la rancœur des Shidhe grandit contre les deux amants et la reine des cieux dicta leur chute.

Certains vous diront qu'un amour aussi fort était un danger brûlant contre les cœurs glacés des frères et sœurs de Liathan, d'autres vous diront que la reine était simplement jalouse de la puissance d'un tel amour, puissance qu'elle ne connaîtrait jamais dans son palais et son cœur de glace.

Devant le trône, Liathan et Naël refusèrent d'abjurer leurs sentiments. La reine, furieuse, ordonnât qu'on arrache le cœur des deux amants et qu'il soit remplacé par une pépite de fer froid, les empêchant ainsi à jamais d'aimer, mais pas de connaître la douleurs et les autres sentiments qui les torturerai pour l'éternité, car la reine souhaitait que le souffrance dure tant que le soleil se lèverait.

C'est par sa nature mortelle que Naël échappa au courroux de la reine, privée de son cœur, séparée de ce qui anime la vie des hommes elle tomba dans une profonde léthargie et vint à mourir dans l'année. Liathan n'eu pas cette chance ! Affligé de la disparition de Naël, il erra sur toutes les terres, et même par delà l'horizon, traînant avec lui son chagrin et sa souffrance, sans jamais pouvoir se lier avec quiconque.

Depuis des éons, il est une âme en peine, moins riche qu'un mendiant car privé de la plus vitale des richesses, l'amour ou l'espoir même d'un amour. Alors, si, sur ta route, tu croise le plus pauvre des mendiants que tu ai jamais vu, donne lui un quignon de pain ou un pièce, c'est peut être Liathan l'errant qui croise ton chemin.

Tu comprends maintenant mon enfant pourquoi tu ne dois jamais donner ton cœur au vieux peuple. Leurs manières sont belles et leurs mines avenante, mais soit il te trompe et te vole un amour qu'ils ne te rendent pas, soit ils t'aiment et prie alors Théus de toutes tes forces que leurs frères n'en sache rien...

Et ensuite ?

Cette légende est vraie, ou au moins en partie.

Liathan a erré pendant très longtemps sur Théah, jusqu'à ce que sa route croise celle de la peste blanche à San-Christobal en 1665.

De même que les maladies naturelles mutent, la peste blanche, mélangée aux caractéristiques si particulières de Liathan a évoluée : elle est devenue en quelques années une maladie mortelle pour les Shidhe et tous ceux qui avaient leur sang dans



les veines ! C'est-à-dire tous les Avaloniens et une bonne partie de la population de Théah !

Liathan tenait là sa vengeance ! Bien involontairement...

En effet, habitué à vivre en ermite loin de tous, il n'a pas encore conscience d'être à l'origine des morts qui surviennent peu après son passage. Et si on lui fait comprendre, il en sera horrifié. Avec l'amour, son opposé la haine a quitté son cœur et il n'aspire désormais plus qu'à mourir pour quitter cette vallée de larmes et rejoindre Naël, dans l'Aethernium ou le néant, peu lui importe.

C'est son arrivée par hasard sur une petite île avalonienne qui va déclencher toute cette catastrophe.

PS : Cette mutation est elle naturelle ou le résultat des manigances des agents des Thalusiens pour éliminer leurs ennemis Shidhe, nul ne le sais ! Sauf si vous voulez insister là dessus. Collez alors quelques tortures et expériences dignes des nazis opérées par les descendants de l'Agiotage... à vous de voir.

Introduction.

Les temps ont changés.

En cette année 1670, la raison a fait son œuvre et c'est avec intérêt et non plus horreur qu'on voit passer dans le ciel de Théah **une comète** magnifique surnommée « **la galante** » à cause de sa belle chevelure. Partout les gens observent cette curiosité avec intérêt et de nombreux bourgeois dressent des télescopes rudimentaires vers la curiosité céleste.

Les personnages sont de jeunes nobles Théan envoyés sur les îles du glamour pour y faire leur éducation comme page auprès de nobles locaux et ils profitent comme tout à chacun de l'ambiance magique de la ville en ces temps d'émerveillement.

Ils se connaissent tous depuis longtemps, leurs parents se rencontrant depuis longtemps par amitié ou relation d'affaire. Se sont en quelque sorte des cousins... Sauf pour le noble Montaginois qui correspond depuis longtemps avec eux par courrier, mais qu'ils n'ont jamais rencontré jusque là. Mais la révolution viens de commencer et son père trouve plus sage de l'envoyer à l'étranger.

Ils sont **arrivés à Carléon il y a 8 jours** par un bateau du père de Bjorn.

Ils ont été introduits avec succès à la cours et profitent depuis d'une vie oisive de jeunes nobles dans une des plus belle villes du monde.

C'est une belle journée d'été, le ciel est bleu, ils sont jeunes et plein d'avenir, que rêver de plus...



Chapitre premier : les signes du désastre

▲ Pour commencer le scénario sur les chapeaux de roue, rien ne vaut une petite scène de poursuite.

Laisser aux joueurs 1 ou 2 minutes pour se faire à leur perso, puis commencer la narration comme si vous enleviez la touche pause dans un film d'action (style l'île aux pirates avec Gina Davis).

Vous adressant au castillan sans lui laisser de temps « *Le vent dans les cheveux, tu fonce à tombeau ouvert dans les rues de Carléon. Tu dois slalomer et hurler pour éviter d'écraser des passants. A une centaine de mètres devant toi, le carrosse de Lord lam Wellford, baron de Dwain et son magnifique butin fonce à toute allure vers les portes de la ville. Aux commandes, une bande de brigands qui viennent d'agresser le lord et son épouse. Tu te penches à la dernière seconde pour éviter une balle tirée depuis l'intérieur du carrosse. Ils tournent à gauche, mais un groupe de gens sortant voir ce qui se passe t'empêche de les suivre sans les écraser. Une rue beaucoup plus étroite pars en montant à droite, que fais tu ?* » A vous de jouer.

Que vous utilisiez ou non le système de poursuite, mettez y de l'action. Une première scène tonitruante est la meilleure solution que je connaisse pour mettre les PJs dans le bain.

Au fur et à mesure que les autres joueurs vous interpellent, placez leur perso dans le décor : Géorg est sur le carrosse en train de hurler pour écarter les passants ; Bjorn est en train de soigner Lady Wellford qui a été grièvement blessée à la tête par un brigand et qui perds beaucoup de sang ; Alessandro cours à perdre haleine à travers les quartiers marchands pour couper et atteindre les portes de la ville avant ces canailles ; Louis est à l'arrière, tombé alors qu'une balle le touchait légèrement, il a réussi in extremis à se raccrocher à l'essieu et tente de remonter, un peu d'aide ne serait pas de trop...Laissez vos joueurs s'exprimer, il y a mille et une manières de briller ici et ce n'est qu'une mise en bouche.

Après avoir réussi à arrêter ces brigands (qui en doutait...) et sauvé Lady Wellford, les personnages, héros du jour, seront traités comme il se doit : Fêté par la populace, ils sont invités le soir même par lord Wellford dans son manoir et sa cher, tendre et jeune épouse semble des plus volontaire pour « fêter » ses sauveurs loin de son vieux mari.

Note pour le conteur : Il est possible dans ce scénario de jouer très fortement sur la réputation (la situation va être désespérée et la population va avoir besoin de héros). En fonction de leurs actions, les personnages vont voir leur côte grimper ou tomber en flèche (allez y franco -5, +10...). Et une bonne réputation peut leur permettre de gérer certaines crises plus facilement (sortir de la ville, empêcher le pogrom...). A vous de voir, mais ne leur rendez pas la vie facile, montrez leur juste l'importance d'avoir bonne presse et le prix d'une mauvaise.



▲ Alors qu'ils s'en retournent vers leurs logis par une belle et radieuse journée dans les rues riantes de Carléon, en traversant une place (ou à la terrasse d'une auberge) leur attention est attirée par une forme encapuchonnée dans une cape par cette chaude journée d'été.

Si ils s'approchent, ils reconnaissent la malheureuse : **Molly**, une jeune fille du peuple montée à bord lors d'une escale sur une île après que Bjorn lui ai vanté les merveilles de la capitale d'Avalon (pour la séduire dans le cadre d'un paris avec ses compagnons, ce qu'a dieu ne plût).

Elle a débarquée comme eux il y a 8 jours, mais en pleine santé !

Elle pleure. Elle est méconnaissable, plus pâle qu'une statue de marbre, elle regarde le sang tomber sur ses mains. Si les PJs vont vers elle, elle se lève avec difficulté, ses mouvements trop raides. Elle tente vainement de fuir. Alors qu'elle relève la tête, les personnages verront sous la capuche qu'elle pleure du sang. En reculant, consciente de sa déchéance, elle hurle

« Carléon ressemble au paradis comme vous l'avez dis, mais ses rues sont parcourues par les démons et j'ai donné mon âme à l'un d'entre eux. Aveuglée par vos belles paroles, j'ai quitté mon île, ma famille et mon salut. Je ne mérite plus l'Aethernium ! Il m'a transpercé le cœur. Je saigne des larmes de sang, je meurs sans amour et sans espoir de salut.

Et toi (*en montrant Bjorn*) je te reconnais tentateur, c'est aussi ta faute si je suis damnée. Je vous maudis, toi et tes amis ! Ma mort sera le début de votre calvaire. (*Puis en se tournant vers la foule*) Je te maudis ville impie, je vous maudis tous !

Sur ce, elle s'écroule, pousse un dernier râle et meurs sans autre forme de procès. Un grand silence a pris la place dans ses serres, tous ont entendus la malédiction mais préfèrent l'ignorer. Tout le monde retourne penaude à ses activités.

▲ Que vont faire vos joueurs ?

Ils peuvent ignorer cet événement et mener une vie de noble dans la magnifique capitale de l'Avalon. Faites leurs vivre 3 jours de réjouissances (ne sont ils pas les héros de la semaine, d'autant plus que le couple Wellford est très reconnaissant, juste pas de la même manière). Au bout de cet intervalle doré, les morts commencent à s'accumuler et ils devront répondre de cette malédiction et des dégâts qui semblent y être liés. Ils auront juste perdu un temps précieux.

Ou ils peuvent commencer leur petite enquête

▲ **L'enquête :**

Logiquement, elle devrait commencer par une petite étude du corps de la malheureuse.

Toute mort suspecte est traitée par les employés de l'hôtel de charité qui emmènent le corps dans ce grand bâtiment austère en périphérie de la ville, non loin du port (ce qui peut donner une scène de cache-cache amusante si les PJs ont emporté le corps entre temps)

Les employés, au départ suspicieux, seront finalement heureux d'avoir des gens pour les aider à comprendre ce qui s'est passé. Même dans la paisible Carléon, les morts suspectes sont assez nombreuses pour que le peu d'employés de l'hôtel aient besoin d'aide.



Le corps :

Infos selon le jet de diagnostique, diff 15, une de plus par augmentation :

- C'est une belle jeune fille début vingtaine avec quelques hématomes au visage et au ventre. Son corps rejette du sang par tous les orifices naturels pendant 5 heures.
- 20 : Son corps est trop blanc, comme du marbre.
- 25 : Elle est atteinte d'une rigidité totale des membres au bout de 2 heures ce qui est beaucoup trop rapide.
- 30 : le sang qu'elle rejette est trop clair, pas assez dense.
- 35 : Elle semble avoir eu une activité sexuelle non volontaire fréquente ces derniers temps (petites lésions plus ou moins bien cicatrisées sur les parties génitales).
- 40 : Elle semble être restée longtemps debout sans bouger ces derniers temps (jambes chargées et pieds calleux).
- 45 : Sous ses ongles, ont peu trouver un peu de peau qui ne lui appartient pas, une peau bronzée, inhabituelles en ces régions.

Pas plus d'informations car il n'y pas à l'époque de dissections officielles sauf sur les criminels.

Par contre le cas est assez étrange pour qu'ils acceptent de mettre le corps dans la glace si on leur demande, pour une étude ultérieure.

Mais que lui est ils arrivé pendant ces 8 jours pour la retrouver dans un tel état ?

Pour répondre à cette question, il va falloir retrouver la trace de Molly dans la capitale Comment retrouver les, traces d'une jeune fille dont ils ne connaissent que le prénom ?

L'enquête évoluera selon les actions des PJs mais elle devrait prendre au moins deux jours. Pour vous donner des idées, consultez la chronologie. Voici quelques pistes.

- Ils peuvent faire un dessin du visage de la jeune fille mais elle a une beauté assez commune. Dans le quartier où a eu lieu sa mort, tout ceux qui la reconnaisse se signent, touchent du bois... ça se respecte une malédiction, ça se craint ! Et ils évitent aussi les PJs, ils ont été maudits !

- La plus part des gens ne la reconnaissent pas, mais dans le quartier des docks, elle dit vaguement quelque chose à certains. En recoupant les informations on peut apprendre qu'elle à travaillé à son arrivée à **l'auberge du sourire des mers**, une belle auberge décorée de dentitions plus ou moins complètes arrachées à la bouches de sirènes. C'est non loin de leur quai d'arrivée.

- Le patron, **Le grand William** (2.10m) l'a embauché en la voyant errer dans la ville sans buts et sans toit. Elle a travaillé la pendant 2 jours puis est partie sans laisser d'adresse. Si on interroge les habitués, ils se souviendront qu'elle a rencontrée un homme basané la veille de son départ, et qu'elle semblait fascinée par lui. Si les PJs sont convaincants ils apprendront même qu'elle l'avait rencontré la veille et si ils sont très bons que c'est le patron lui-même qui lui avait présenté (il sert aussi de rabatteur aux macros de la ville car il voit arriver par bateau toutes les petites jeunettes perdues, mais ça il ne l'avouera pas, sauf mis devant les évidences).

S'ils ont la dernière info et qu'ils vont voir le patron, il dira ne pas le connaître, que c'était un client intéressé par Molly et que comme les 2 semblaient timide il les a présenté. Puis une fois les PJs partis, il fille prévenir Silvio qui attendra les



personnages de pied ferme avec quelques amis à lui (c'est lui qui a molesté Molly, d'où les hématomes, il les pense venu la venger).

- De fil en aiguille, en interrogant beaucoup de monde, ils finiront par apprendre qu'un homme correspond à la description qu'on leur a fait de l'homme, **Silvio dit « the Smile »**, un Vodacci beau gosse mais néanmoins **macro dans le quartier des tailleurs**.

- Sur place, de jour, rien ! Mais de nuit... Toutes les filles le connaissent. Elles ont peur de parler, mais si on promet de les protéger ou beaucoup d'argent, elles peuvent parler. C'est un des caïds du quartier, le protecteur d'un quart d'entre elles. Il appartient à une organisation, **la main rouge**, une organisation maffieuse en lutte avec la **guilde des jenny** pour le contrôle de la prostitution, si ce n'était leur méthodes (la main rouge et celle du meurtrier qui frappe ceux qui se dresse contre eux) elle seraient déjà toute parties. Actuellement, les Jenny s'occupent plutôt de la prostitution moyenne et haute gamme et la main fait le reste, le glauque. Mais la guerre est rude !

Le monsieur a des méthodes sympas. Quand il a repéré une « proie », il la séduit, la rends amoureuse. Il lui offre plein de choses. Puis il se dit pauvre et que elle pourrait l'aider... si elle ne prend pas, il commence à la menacer, elle doit le rembourser ! Si elle ne cède toujours pas, alors il appel ses amis qui la viole pendant deux jours, puis, l'esprit brisé, il la met sur le trottoir et lui promet bien pire si elle bronche. C'est ce qui est arrivé à Molly. Sauf qu'elle est allée voir les Jenny pour leur demander de l'aide. On devait venir la chercher, mais personne n'est venu (le contact a été repéré par la main et tué). Elle a perdu espoir en tout. Puis Silvio a appris sa trahison, et il allait la battre à mort pour l'exemple, mais comme elle était déjà bien malade, il a été effrayé par son état et l'a laissé mourir. Voilà pour le démon.

Mais cela ne nous révèle rien sur l'étrange décès de Molly !

- En discutant avec les filles pour apprendre tout cela, les PJs devraient tomber sur une « collègue » de Molly qui leur dira que cette dernière était assez inquiète, en effet, quand elle est partie de son île, sa mère était malade, une sorte d'anémie...

▲ L'affaire devrait prendre un autre tournant quand les premiers cas vont apparaître. Une étrange maladie, présentant des symptômes similaires à ceux de Molly. D'abord au port puis dans le quartier des tailleurs et enfin dans toute la ville...

Au bout de quelques jours et devant tant de mort, **il faut des coupables !**
Qui a été maudit ? Qui possède le bateau sur lequel elle est arrivée et où était sensé être vérifié son état de santé...

Nos PJs !

Ils sont amenés devant le juge de santé de la ville. C'est un petit homme nerveux, inquiet et par-dessus tout pointilleux. Il est arrivé là où il est par le mérite et ne compte pas laisser quelques morts étranges gâcher son beau parcours.

Devant les PJ il commence par être inquisiteur avant de devenir conciliant. En fonction de leurs explications soyez plus ou moins sympa (si ils ont fait la fête en ville soyez sans pitié). Le juge se rends bien compte que les PJs n'ont pas mauvais fond (si c'est le cas, ils se sont trompé de jeux, les héros c'est eux), mais il lui faut des



coupables. C'est pourquoi il propose un marché aux PJs. **Ils ont une semaine pour dénouer cet écheveau et trouver une solution sans quoi c'est la mort !**
Par décapitation, après tout ils sont nobles, c'est le moins qu'on puisse faire...

Ils vont avoir besoin d'aide...



Chapitre deuxième : au cœur de la tourmente

Les PJs se retrouvent libre dans une ville de plus en plus inquiète et à qui ces morts étranges donne la fièvre. Et c'est à eux de trouver le remède !

Dans l'heure qui suit, le message passe à la noblesse. La Reine qui aime bien voir de quoi sont capable les jeunes pages donne l'ordre de les laisser agir, seuls ! Bien évidemment, ses propres hommes cherchent de leurs côtés, et puis si les choses tourne mal elle pourra toujours les gracier et voir ce qu'on peut faire d'eux (du moins le pense-t-elle). Par contre pour éviter qu'ils ne se défilent, tous les soldats de la ville reçoivent leur description avec interdiction absolue de quitter la ville. Ils sont coincés à Carléon.

A partir d'ici, impossible pour moi de deviner ce que vont faire vos joueurs.

Voici donc quelques morceaux qui devraient arriver en cours de scénario. A vous de les remettre dans le bon ordre pour donner vie à cette tragédie.

Je vous rappel qu'au début de ce chapitre, les PJs ne savent pas encore que la maladie ne touche que ceux qui ont du sang Shidhe, cette évidence viendra plus tard avec la fausse croyance dans leur immunité.

▲ L'ambiance de la ville pendant l'épidémie : voir annexe 4

C'est Le corps de ce chapitre, ce qui va donner lieu à la plus part des actions héroïques.

- Historiquement, les épidémies de pestes ont donné lieu à un grand nombre de situations, parfois héroïques, souvent désespérantes mais toujours extrêmes. Ces manifestations du désarroi de la population vont aller crescendo avec l'extension de la maladie. A vous de doser et de trouver la manière d'impliquer vos joueurs (après tout ils sont les héros et tant pi si cela manque de réalisme).

- La plus part du temps, pendant l'acte II, les PJs se battons contre des hommes et des femmes comme les autres, rendus fous par des circonstances horribles. Rappelez leur s'ils leur vient l'idée de tailler dans le vif de ce tas de « point d'exp » qui essaye de lapider un homme que la rumeur désigne.

- Pour rappel, les citoyens sont des brutes menace 1, les voleurs ; leader, jeunes excités et les gardes de la ville des brutes menace 2. Quand aux hommes de l'inquisition et à l'armée, ce sont des brutes menace 3. Seules de rares unités (gardent du palais, du parlement, hommes d'exception de l'inquisition) sont menace 4.

- Le décompte des victimes : pour mettre la pression à vos joueurs, vous pouvez aussi leur donner le bilan de la maladie par un crieur publique qui donne les consignes du bureau de la peste ainsi que le bilan des victime en nommant les plus connues (des PNJ que les joueurs ont rencontrés avant se vantant de leur protection infallible contre la maladie par exemple).

▲ Les manipulations du Vaticine

Depuis la séparation de l'église Avaloniène (pour une sombre histoire de mariage), le vaticine garde des hommes à lui sur place, au cas où...

Avec le retour des Shidhe, l'accession au trône de Elaine et la défaite de l'invincible armada, ce poste a pris une importance stratégique. L'accession au pouvoir de Esteban Verdugo, chef de l'inquisition n'a fait que renforcer une obsession : faire



tomber Elaine et tous les alliés des Shidhe (des serviteurs de légion à n'en pas douter). Et cela quel qu'en soit le prix !

Depuis deux ans, l'inquisition locale a un nouveau chef : **Alan Dunley**.

C'est un bel homme de 35 ans. Grand et athlétique, les cheveux bruns tombant en cascade dans son dos, il émane de lui un charisme certain et ses manières distinguées ont tout pour plaire. Il est de plus intelligent et cultivé.

Chose rare pour un noble, il est très près du peuple (et sincèrement).

Fils d'un don castillan, adopté en secret par un petit noble avalonien pour remplacer son 1^{er} né mort en couche avec sa mère, il a revendu sa charge au parlement pour financer sa cause et éviter d'être sous les feux de rampe. C'est un manipulateur, très présent dans la belle société et les réception (noble ou de la ligue Vendel) il s'informe discrètement et influence les gens par des conseils et non par un chantage. Ses actions aboutissent souvent par la conjonction de 3 ou 4 chemins différents, il est donc très dur de le repérer.

Le plus gros danger de cet homme est qu'**il est sincère** : il aime les gens et il veut vraiment le bien du peuple avalonien, mais sa définition du bien est assez spéciale. Pour lui hors de l'église vaticine, il n'est pas de salut, et les âmes morte dans la religion avalonienne ou protestataire disparaissent dans le néant, tout simplement ! Donc une épidémie emportant toute l'île mais poussant 1000, voir 10 ou même une seule âme à la conversion au vaticine vaut la peine d'exister.

De plus il est convaincu que l'épidémie est une épreuve envoyée par Theus pour tester notre foi et donc que tous les efforts médicaux pour l'enrayer sont hérétiques.

Jusque ici la surveillance de Bors Mac Aliester l'a poussé à la prudence. Mais l'absence de ce dernier lors de la crise et le chaos ambiant lui permet d'agir.

Il dispose de 10 fidèles (menace 4) avec qui il communique par des papiers ou dans un confessionnal et qui ne l'ont jamais vus. Malgré tout ils sont fanatiquement dévoués à son verbe. Comme lui ils sont bien placés dans les différentes couches de la société. Ce sont des fins, si il y a un sal boulot à faire, ils engageront des hommes des mains. Si ils sont pris, ils préféreront se donner la mort plutôt que de risquer de le trahir. C'est eux que les PJs retrouveront dans les différentes manipulations.

Toutes ses manipulations (comme l'engagement d'hommes de mains) se font par des intermédiaires qu'il peut faire disparaître. Les PJs si ils veulent à la fin remonter jusque à lui ne pourront avoir au mieux que des doutes, il faudra provoquer une situation à la Agatha Christie pour le pousser à se démasquer (comme lui mettre Louis Lavalère, le médecin du Collège invisible, sous les mains pour le pousser à agir). Le but du scénario n'est pas d'appréhender cet homme ! Après tout, il n'a rien à voir dans l'origine et la résolution de la maladie, il est juste là pour leur mettre des bâtons dans les roues. Mais si les joueurs sont très fins, qu'ils jouent bien, ça ferait une belle cerise sur le gâteau !

Ses buts sont : profiter de la situation pour **pousser un maximum de gens à la conversion, empêcher la découverte d'un vaccin** (c'est une épreuve de Théus, elle s'arrêtera quand IL le voudra) et **tuer Elaine**, tout **mage glamour** et tout **Shidhe** possible (eux ne sont pas sauvables).

Note il est complètement indépendant des prêtres du Vaticine présent sur place, ces derniers seraient sûrement horrifiés de sa manière de voir.



- Aide à la population

Alors que l'épidémie se répand, quasiment toutes les confessions religieuses se retrouvent au chevet des malades. Les Vaticins, bien que peu nombreux, participent comme ils le peuvent à la gestion de la crise. De plus, leur éducation très poussée fait qu'ils ont souvent des connaissances médicales ou médicinales fort utiles.

Une des peurs les plus forte de nos ancêtres était de mourir sans avoir les derniers sacrements. Les prêtres de la religion Avaloniene venant à manquer et la plus part des gens ayant une foi « de circonstance », beaucoup préfèrent se convertir à la religion du bonhomme devant eux pour recevoir les derniers sacrements. C'est aussi un des rôles des Vaticins, mais montrez leur bien que ces homme aident leur prochains du mieux qu'ils le peuvent. L'existence de l'inquisition ne saurait faire de tous les Vaticins des ordures, elle rend juste les choses... plus compliquées.

- Prêches apocalyptiques

Il y a en ville un homme nommé **Aaron**, un homme charismatique, la soixantaine, vêtu d'une simple toge écrue et portant, évidemment, une longue barbe blanche qui lui donne un air de prophète. C'est un vaticin vivant dans la simplicité et la pauvreté, partageant son temps entre l'aide aux nécessiteux et les prêches pour ses rares fidèles. C'est un peu un patriarche à l'ancienne : gentil mais bourru et obtus, persuadé de son bon droit. Il est prompt à pardonner et paternel avec ceux qui le font, mais il est sans pitié pour ceux qui refusent de voir leurs erreurs.

On l'aime bien en ville et **la plus part des gens le connaissent, lui et ses idées.**

Certes il est vaticin et ses idées violemment contre le protestantisme et la religion avaloniène ne sont un secret pour personne, mais son comportement exemplaire et sa relative innocuité (jusque ici il n'a attaqué personne) le mettent à l'abri de tout danger.

Depuis des années, il prêche dans les rues que la session d'avec le vaticine est une insulte à Thésus et qu'un jour, ce dernier abattra son fléau sur l'Avalon pour punir les hommes de leur vanité. Mais bon, personne ne l'écoutait, la prospérité fait mauvais ménage avec les questionnements religieux.

Dès l'arrivée de la **comète**, tranchant avec le positivisme ambiant, il la présentée comme **le glaive des étoiles**, l'instrument de Thésus qui va s'abattre sur les impies. L'arrivée de la maladie va donner un certain écho à ses prédictions. Dès les premiers cas, **Alan Dunley** va voir l'intérêt de cet homme simple. Poussant quelques nobles influençables à rejoindre sa foi il va transformer l'homme en leader d'une petite croisade contre les infidèles. De plus en plus nombreux chaque jour, les fidèles d'Aaron, espérant le salut divin, vont chasser l'hérétique : d'abord ceux dont le comportement est ouvertement non religieux, les Vestens puis les protestataires. Cherchant à annihiler ce qui a pu provoquer la colère du très haut avec de plus en plus de fanatisme avec la propagation de la maladie. Ca va commencer par des passages à tabac de prostituées (après tout le premier cas est l'une d'entre elle) pour aller à la fin au meurtre de ceux qui refusent de voir la lumière de Thésus. Et que voulez vous faire contre une troupe de 300 personnes en colère ?

- Le bouc émissaire



Dans toutes les épidémies on a chercher un bouc émissaire, quelqu'un dont les actes horribles justifient la colère divine (évidement ça ne peut pas être nous même). De préférence, il faut prendre une petite communauté, incapable de se défendre, mais Alan Dunley lui voit là un moyen de se débarrasser de ses ennemis les plus gênants. Ses agents vont répandre les rumeurs et les laisser enfler.

D'abord, ce sera les Païen, ceux qui ne croient même pas en Théus. Les supporters des anciennes religions, et même les druides (ces derniers ayant toujours inspiré la peur) vont être attaqués. Et il suffit d'un excité (« son regard ! il me lance un mauvais sort, tuons les avant qu'ils ne nous maudissent tous !!! ») pour que tout dégénère.

Puis ce sera les Vendelars, leur richesse en fait des cibles idéales (ah le pillage !). après tout, que sait-on de ce qu'ils font dans leurs caves. Pour être aussi riches, ils ont dû faire des pactes avec légion et le payer en enfants sacrifiés (oui, j'en ai vu un, il enlevait un petit...). De plus leur origine non avaloniène les met relativement à l'abri de la maladie et ça c'est suspect !!

Enfin, quand les Shidhes auront leurs premiers morts et qu'ils fuiront, ça sera pour beaucoup la désignation du coupable. Malheur alors aux mages glamour et au Shidhes survivant. La foule en colère ira même jusqu'à aller chercher le billot de fer en force dans la prison pour décapiter elle-même les mages glamours qu'elle aura couronné dans les rues (PS : les autres mages ne seront pas à l'abri non plus)

- La chasse aux scientifiques

C'est l'élément le moins compréhensible au départ, mais c'est aussi celui qui révèle le mieux l'existence d'un complot en coulisse. Au fur et à mesure de leurs pérégrinations, les PJs se rendront compte que des forces invisibles chassent les médecins de la ville, et pas les charlatans, non, ceux qui ont une chance de trouver un remède. Et ils ne sont pas assassinés par une foule en colère mais par des assassins discrets qui essaient de camoufler ça en vol, mais pas de manière assez crédible (trouvé par le sens du contact du vodacci sûrement). Et surtout, il leur semblera au bout d'un moment que ces tueurs cherchent un homme en particulier.

▲ Anguerand de Lavalère : Le médecin

- Le trouver parmi les charlatans

Pour lutter contre une maladie, rien de tel qu'un bon médecin. Le problème c'est qu'à l'époque la chose est plutôt rare. Saignée, purge, jeûne... les remèdes proposés sont plutôt de nature à finir le malade plutôt qu'à le soigner.

Les PJs devraient rencontrer plusieurs praticiens, très classiques chez les nobles et plutôt rebouteux arnaqueurs chez les pauvres. Les seuls à s'en sortir correctement sont les religieux. Mais ils n'ont que de moyens que pour soulager les malades et pas pour les guérir (mais les manipulations de Alan les rendent de moins en moins populaire chez les religieux).

Faites leur rencontrer toute une galerie de « médecins » tous plus pédants les uns que les autres, inventez toutes sortes de théories pseudo thérapeutiques en vous inspirant de toutes les conneries pseudo médicales que vous connaissez. Et n'oubliez pas de leur faire rencontrer des « médecins reconnus » qui leur proposeront toutes sortes d'amulettes de protection contre la maladie (100 % garanti mon frère !) PS : je n'ai strictement rien contre les médecins. On est dans un jeu et après toutes les horreurs qu'ils ont vues, il faut bien rigoler un peu, ce passage n'a pas d'autre but.

Comment trouver la perle rare ?



Il se cache dans le quartier des blanchisseurs. Dans une maison de maître transformée en bunker (on a déjà essayé de le tuer) prétendument pour se protéger des pillards.

Plusieurs solutions pour arriver jusque à lui. Bjorn peut avoir entendu parlé d'un fin botaniste faisant des merveilles avec des plantes. On peut alors chercher dans Carléon, qui s'est fait livrer le matériel nécessaire aux préparations médicinales. On peut aussi arriver jusque à lui par ses patients : en se renseignant auprès des gens du commun, certains peuvent conduire les PJs jusque à un bon docteur efficace et gratuit ! (sa profession est pour lui un sacerdoce, il ne fait payer que les riches). Ou bien, dernière solution, ils peuvent suivre un commando de l'inquisition dans ce cas, passez directement à l'attaque et régler le reste après.

- Rencontre à la maladrerie

Le bâtiment est entouré d'une dizaine de gens du peuple qui veulent défendre « leur » médecin. Les PJs devront donner patte blanche pour entrer. A l'intérieur toutes les pièces sont transformées pour accueillir les malades, des dizaines de gens s'affairent pour faciliter les derniers moments des malades. En navigant parmi les corps, les PJs finiront par tomber sur un vieil homme penché sur un corps, sûrement le médecin. A côté de lui un jeune homme, pas plus de 25 ans.

Quand ils appellent le médecin, c'est le jeune homme qui se lève !

Anguerand de Lavalère est un noble Montaginois de 25 ans. Plutôt mignon, 1.80, des cheveux bruns tombant en cascade désordonnée sur ses épaules, des yeux verts. A 20.000 lieues de là le plus souvent, son regard devient presque effrayant quand il vous fixe, certainement cette lueur d'intelligence presque inhumaine qui y brille. C'est un génie qui semble pressentir, lui dirait déduire, les événements avant qu'ils aient lieu. Malgré ses origines il s'est rangé du côté de la révolution, mais il a fui le pays, sentant qu'elle dérive allait subir le système. Il les accueille à l'écart, dans son laboratoire ultra moderne (il y a des cornues et même un MICROSCOPE en cuivre) autour d'une tasse de thé (boisson inconnue et hérétique car venue directement de l'empire du croissant). Il écoute les PJs avec attention, les yeux dans le vague comme si il remettait ensemble les morceaux d'un puzzle connu de lui seul. Le témoignage des personnages l'intéresse, ils ont côtoyé le sujet zéro (?!?). Il sera très intéressé si le corps de Molly est dans la glace et proposera de le récupérer pour en savoir plus. Si les PJs la jouent bien, ils peuvent s'en faire un vrai ami.

Pour la suite c'est un homme de terrain autant que de laboratoire. Il se sent menacé et ne quitte jamais sa rapière. Il a toujours aussi sur lui une trousse à équipement bizarre, façon celle de Johnny Depp dans Sleepy Hollow.

Au fur et à mesure que les PJs ramassent des indices, Anguerand affine son analyse de la maladie. Vous pouvez leur donner petit à petit les détails de la maladie (annexe 3). Si vous connaissez la société secrète, il est du Collège invisible.

Il accepte d'aider les personnages, après tout leurs buts sont les mêmes, vaincre la maladie et comprendre ce qui s'est passé, leur réputation et leur position dans la ville pourront lui être utiles (il était ici incognito, mais les circonstances...). D'ailleurs l'aide ne va pas être de trop, car sitôt la discussion terminée, la maladrerie va être attaquée.

- L'attaque de la maladrerie

Scène d'action. Les PJs vont vite comprendre qu'ils ont à faire à des professionnels. L'attaque est bien réglée. Un des hommes de main de Alan dirige tout depuis l'extérieur, les autres (30) sont des brutes menacés engagés pour la circonstance.



qui pensent attaquer un repaire de suppôts de Légion. Ils commencent par neutraliser les « gardes », puis entrent 3 par 3 par les différentes issues au signal (un sifflet). Ils ont pour ordre de tout casser, le laboratoire (caché à la cave où sont les PJs) en premier, de pousser tout le monde dehors et de mettre le feu.

Baston !!! Au milieu des flammes à éteindre et en devant sauver des innocents malades... bonne chance !

Si les PJs arrivent à choper le chef, ils auront la surprise de le voir se suicider devant eux ! Après avoir bu sa fiole empoisonnée il murmura « le royaume des cieux n'appartient qu'aux fidèles ». Rien sur lui qui ne puisse donner son identité, mais si ils font bien leur enquête, chez lui ils tomberont sur sa femme, qui n'est au courant de rien et qui sera éplorée de savoir ce que son mari a fait. Un brave homme tout à fait normal, si ce n'est une grande activité religieuse et « associative » ces 2 dernières années.

En tout cas, il faudra, soit déménager le labo dans un endroit secret ou très bien protégé, soit se préparer à de nombreuses attaques, y compris de la plèbe (une fois l'adresse trouvée, Alan utilisera tous les moyens pour écraser cet infidèle).

▲ Les Shidhes

- La fuite d'Avalon et le départ du glamour

Tout va se passer très vite, de préférence devant les PJs mais vous pouvez leur raconter uniquement.

Alors que tout suit son cours normal pendant l'épidémie (gens qui pleurent, cadavre qu'on ramasse à la pelle...), deux jeunes voyageurs vont attirer l'attention sur eux. Ils observent la scène avec détachement comme si tout cela ne les concernait pas (les Shidhe ne connaissent pas la maladie). Puis l'un des deux, le plus vieux, semble pris de fatigue, son compagnon le regarde étrangement. Puis il se met à tousser, et à cracher du sang, là l'autre semble terrifier. Il s'agite très fortement, pousse des hurlements stridents, comme aucune bouche humaine ne peut en pousser. Il commence à s'accrocher aux gens autour de lui, il n'attaque pas, mais comme il ne contrôle plus sa force phénoménale, il fait un carnage. Le plus jeune semble totalement terrifié, dépassé. Enfin, le « fou » s'immobilise. Il tremble sur place. Sa peau semble se tendre comme si des choses bougeaient en lui. Puis il explose en une gerbe de sang ! Son compagnon tombe sous l'onde de choc, couvert de sang qui semble comme s'insinuer en lui ! Alors il se met à pousser des hurlements suraigus. Son déguisement tombe et les PJs voient un Shidhe dans toute sa gloire et, apparemment pour la première fois de son existence, totalement terrifié.

Il se met à courir à une vitesse inimaginable à travers les rues de Carléon en continuant de pousser ses cris inhumains. Dans les deux heures qui suivent, on va entendre d'autres cris inhumains résonner dans l'air jusque à atteindre le volume d'une cacophonie insupportable. Au cours de leurs pérégrinations les PJs pourront voir d'autres Shidhe exploser, de toutes les apparences (femmes, enfant, gargouille d'église, tabourets...) et ainsi se rendre compte de leur omniprésence à Carléon. Il y en a même qui tente de se figer en pierre pour arrêter la maladie, mais rien n'y fait ! Et à chaque fois un nouveau rubis apparaît.

Enfin, au bout de deux heures, les cris vont sembler se mettre à l'unisson et les PJs pourront assister à la scène la plus étrange qu'ils aient jamais vu. Un trou dans l'air s'ouvre au dessus du Cercle de pierre au bout de la promenade royale, et de toutes les directions, des Shidhe, à peine reconnaissables tant ils volent vite, arrivent et se



précipitent dans le « trou ». Au fur et à mesure, le paysage semble se vider de sa magie, tout semble devenir vulgaire et quelconque. Enfin, quand le dernier franchit le pas, le passage se referme et tous savent alors : **Le Glamour a quitté l'Avalon !**

Pour Alan, ce départ sonne le **commencement** d'une nouvelle phase de son plan. Le lien entre la magie et la maladie devenue évidente, il va pouvoir lancer **l'extermination** par la foule **de tous les druides et les mages** (glamour ou non, mais les autres ont encore leurs pouvoirs pour se défendre).

- Les rubis

Au départ du jeune Shidhe, l'attention d'une partie du public est ailleurs. Là où se tenait le premier Shidhe, il ne reste qu'une flaque de sang, des vêtements en train de s'évaporer et un Rubis de la taille d'un cœur humain. Ça va être la bagarre pour le récupérer.

Ce rubis est une pierre parfaite. Elle vaut au bas mot 10.000 Guilders. Seul problème. Si Anguerand l'analyse, il pourra leur dire que cette pierre est contagieuse, même taillée. Il faudra les récupérer.

▲ Le retour sur l'île

A un moment donné les joueurs voudront (du moins je l'espère) savoir ce qui s'est passé et comment la maladie est arrivée jusque à eux. S'ils sont avec Anguerand, celui-ci n'arrêtera pas de parler du patient zéro qui ne peut pas être Molly. Il faut donc remonter à la source, sur son île (elle a dit aux joueurs sur le bateau qu'elle ne l'avait jamais quitté avant).

- Le voyage

La ville est en quarantaine, comment aller sur l'île de Molly (l'île de Thorons) qui est à une demi journée de voile ? Si les PJs n'ont pas trop fait de conneries, ils pourront aller voir la capitainerie. Un ordre viendra de haut lieu disant qu'ils peuvent y aller mais sous bonne escorte (une cinquantaine de garde très bien entraînés, trop ! Même pour les PJs pour espérer s'enfuir si l'idée leur vient). Sinon ils y vont en montant une expédition secrète en barque. Comptez un jour de voyage.

Le voyage aller est sans accident.

Ce qu'ils vont voir sur l'île peut préfigurer de ce qu'il adviendrait de tout l'Avalon si l'épidémie n'est pas stoppée, faites leur bien comprendre. L'île comporte trois villages, deux en bord de mer et un dans les terres, c'est de ce dernier que vient Molly.

Personne ne vient les aider à accoster, le village de Denford est vide, si ce n'est les animaux domestiques qui déambulent et les animaux de ferme qui braillent (on les a pas sorti et ils ont faim). Les maisons sont vides. Elles portent encore les traces de lutte contre la maladie, mais il n'y a aucun corps. Beaucoup de tombes fraîches dans le cimetière. Et une fosse commune est encore ouverte. En fait tous les corps non enterrés sont dans l'église. Certains encore figés dans la position de prière. Pas un survivant.

Les deux autres villages ne valent pas mieux. Dans l'autre port, le maire a réunis les cadavres dans des maisons qu'il a brûlés. Mais c'est au village de Molly (Yard) qu'ils trouveront le plus intéressant : un survivant.



- La rencontre avec Liathan

Le village ici semble presque normal. Les animaux sont dans les près et les maisons nettoyées, comme prêtes à l'usage. En se promenant au milieu de ce village témoin les PJs verront qu'ici tous les corps sont dans des tombes, toutes fraîchement fleuries. Enfin, au coin d'une grange, un homme caresse un chien, bien content d'avoir trouvé de la compagnie. Il est vêtu comme un mendiant, avec une capuche qui lui couvre le visage.

D'une voix très civile (trop pour un mendiant) il les accueillera comme il se doit, leur proposant de se restaurer, puis il leur demandera le plus simplement du monde si ils savent pourquoi tout le monde est mort. Lui n'en a aucune idée. Les PJs connaissant la maladie, ils devraient penser que c'en est lui l'origine.

Si les PJs s'en ouvrent à lui, il restera figé quelques instant puis, d'un ton toujours très neutre avouera qu'il en est très étonné mais que c'est possible. Il fera alors toutes ses excuses aux PJs comme si ils étaient des officiels (pour lui il doit s'en excuser aux humains et il prend ceux qu'il a sous la main).

Il refuse de montrer son visage, mais si les PJs rapides ou convainquant, ils peuvent faire tomber la capuche. C'est alors un magnifique visage Shidhe, à la beauté inhumaine qui apparaît, mais on peut clairement voir dans ses yeux une tristesse tout aussi inhumaine.

A ce moment vous pouvez faire proposer un test de philosophie, histoire ou autre à votre convenance pour voir si ils connaissent la légende de Liathan et Naël. Si c'est le cas vous pouvez la leur conter. Sinon ils peuvent l'apprendre d'un des gardes. Une fois reconnu, Liathan deviens plus conciliant, comme si il était heureux de partager son secret (mais rappelez vous que, ne pouvant éprouver d'amour pour quelqu'un, il leur parlera sans émotion, comme on le ferait à son ordinateur ou à des fourmis intelligentes). Il leur racontera son histoire (glissez les éléments du background du jeu qui vous font plaisir, il a tout fait et tout vu, de loin). Mais l'élément le plus intéressant de son histoire est son passage à San Cristobal pendant le bref épisode de peste blanche. Après il a vécu en ermite jusqu'à ce qui lui reprenne l'envie de voyager et qu'il arrive ici ou tout le monde est mort une dizaine de jours après. Si on le force à travailler un peu sa mémoire, il se rendra compte avec étonnement qu'il n'a aucun souvenir des deux ans qui suivent San Cristobal (les effets de la maladie ou des manipulations de l'Agiotage, à vous de voir PS : l'agiotage est une secte ennemie des filles de Sophie est qui recherche le contact avec les Thalusiens pour acquérir de la magie).

Il se laissera examiner et on pourra trouver une plaque noire sur son corps qui suppure une glaire noire. Apparemment, c'est bien lui la cause de la maladie, mais qu'en faire ?

- Quoi en faire ?

Il se laissera faire même si on veut le tuer.

Tout ce qu'il espère c'est retrouver Naël dans l'autre monde. Manque de chance, il guéri presque instantanément de ses blessures, même mortelles : décapité, il va rechercher sa tête. Et si on trouve un moyen de le détruire totalement, il se reforme à partir de la brume le lendemain matin.

Les PJs peuvent décider de la laisser ici et de décréter l'île zone interdite, mais quelqu'un finira bien par venir, fusse dans 1000 ans.

Ils peuvent aussi l'emmener à Carléon. C'est risqué mais Anguerand aurait plein de choses à comprendre en l'étudiant. A eux de voir.



PS : pour la fin de l'aventure, il existe une solution au calvaire de Liathan. En voyant faire le docteur de Lavalère, un espoir fou s'allume dans ses yeux. Si on pouvait remplacer son cœur de fer par un cœur humain, alors il deviendrait un mortel presque comme les autres (façon Lugh). Il n'avait aucun espoir, mais la science vient lui redonner ce que la magie lui avait pris. Après une opération à cœur ouvert il pensera d'abord se laisser mourir.

Mais l'amour revenu avec son cœur, pris de passion pour le peuple d'Avalon, il décidera de se mettre au service de la reine pour rembourser sa dette envers les humains, devenir un nouveau champion et qui sait, peut être retomber amoureux un jour...

▲ La mort de Louis

A vous de choisir le moment opportun, mais je vous conseil de préparer la scène avec le joueur pour qu'elle donne le mieux possible.

Le but est de faire douter les joueurs de leur immunité à la maladie, et ainsi (j'espère) de leur faire avoir les chocottes pour leur perso face à un ennemi invisible.

Comme dis dans l'annexe 2, le personnage que rencontre les autres PJ n'est pas le vrai Louis, c'est son demi-frère jumeau.

Le baron d'Azincourt (Louis ! y faut suivre un peu) ne connaissant les autres que par sa correspondance et les 2 se connaissant parfaitement, la mascarade est très facile.

Depuis plusieurs mois, il a été victimes de plusieurs tentatives d'assassinat, et comme il est le dernier de la lignée, son père veut le protéger à tout prix. C'est donc le demi-frère qui commence l'aventure. L'autre suit de loin avec les pouvoirs de portée, mais aussi en se grimant : dites au PJ que son frère peu être pas loin et une fois ou deux dans le scénario, dites à un des PJs qu'il voit un paysans ou un marchand qui ressemble beaucoup à Louis et laissez le PJ rattraper.

Ayant grandi ensemble et liés par des sentiments normalement réservés aux vrais jumeaux, les deux tiennent énormément l'un à l'autre (d'ailleurs l'un sauvera l'autre d'un grand danger si il le peut, quel qu'en soit les conséquences). Mais l'un a du sang Avalonien par sa mère à la 5^{ème} génération et cela lui donne le droit de mourir comme n'importe quel Carléonais.

Le mieux est que vous ayez l'aide du joueur, qu'il fasse lui-même les symptômes sans que vous ayez besoin de les décrire. Sinon décrivez le vous-même. Faites lui passer les 2 derniers stades en accéléré. D'abord la toux, puis les mouches dans l champs de vision, le mal de tête, la SOIF et enfin les saignement. Quand il deviendra évident que la maladie est bien installée, le Baron d'Azincourt se dévoilera, expliquera la mascarade et s'installera au chevet de son frère.

Essayez de mettre une émotion naturelle dans la scène quitte à ne pas trop en faire.

Le baron pourra révéler la lointaine ascendance Avalonienne de son demi frère. Et lequel des PJ connais suffisamment bien son lignage pour assurer qu'il n'a pas d'ancêtres Avalonien, surtout qu'entre nobles, les mariages lointains ne sont pas rares.

Quand c'est fait, laissez les mariner dans leur peur en assistant à l'agonie de celui qui a partagé le début de cette aventure avec eux. Le joueur montagninois change de feuille et on continue.



Chapitre troisième : le destin d'un royaume

Les descriptions y sont volontairement plus courtes, pour faire sentir l'urgence de la situation quand la fin du compte à rebours se rapproche. Ici tout doit s'accélérer, ne laisser plus aux joueurs le temps de réfléchir à froid.

▲ L'annonce de la maladie de la reine

Comme les Personnages n'arrêtent pas leur stupide quête d'un médicament contre ce fléau de Théus Alan va commencer à les isoler pour mieux les bloquer et pouvoir les faire exécuter sans que ça ne remue trop de choses dans la noblesse (des victimes de plus de l'hystérie ambiante).

Le soir du 23^{ème} jour, les PJs se rendent compte qu'on les évite dans la noblesse et la bourgeoisie (à vous de trouver comment). Ils commencent à devenir des parias sociaux. Après tous n'est ce pas eux qui ont apporté la maladie sur la ville ? Seul les nobles qu'ils ont aidés pendant l'aventure acceptent de les voir, les autres les évite.

Parallèlement ils ont l'impression de devenir paranoïaques. Enormément de gens dans la plèbe les regardent avec méchanceté. Ils peuvent entendre des « c'est eux ! Pourquoi ne les a-t-on pas encore décapité ? Décapité, c'est trop beau moi je voudrais qu'on les roue, qu'on leur arrache... » Via ses contacts et Aaron, Alan les désigne à la vindicte populaire.

C'est dans cette bonne ambiance que le crieur public **annonce la maladie de la reine**. Il en appelle à la prière pour la souveraine et annonce que plus aucune dispense ne peut être donnée pour quitter la ville. Les troupes du roi Priam qui étaient hors de vue, mais qui encerclaient déjà la ville, s'installent justes hors les murs et abattent quiconque tente de quitter Carléon.

2 heures après, chez les nobles, c'est la grosse panique. Certains font des tentatives de corruptions désespérées pour quitter la cité. D'autres, les highlanders, vont même faire une sortie en force, avant de se faire massacrer à l'arquebuse et au canon hors des murs. Les gardes eisenör s'attachent un bout de tissus blancs avec une croix du prophète noir à leur vêtement. Pour l'eisenör c'est clair. Ils savent qu'ils vont mourir et s'y préparent spirituellement, or il n'y a aucun cas de malades dans leurs rangs !

S'ils arrivent à se renseigner, les PJs apprennent ce qu'un noble a surpris comme conversation entre 2 portes : la reine ne veut pas relâcher un mal aussi horrible sur Théah. **Si un remède n'est pas trouvé avant sa mort dans 3 jours, elle fera brûler la ville jusques aux fondations avec tous ses habitants.**

L'info est digne de confiance, elle sort de la bouche de Lawrence Lugh lui-même ! Tiens ! Mais lui, il était Shidhe, il est là depuis le début et il n'est pas malade !

▲ La découverte de la première rémission

Malgré l'ambiance de plus en plus tendue, Anguerand tiens à ce que les PJs aillent apporter de quoi soulager leurs douleurs aux malades dont il s'occupe.

Lui n'a plus le temps, il est sur un mystérieux projet dont il ne veut rien dire.

Les PJs commencent à se sentir en danger dans la rue. De plus en plus de gens les reconnaissent. En arrivant dans une des familles patientes du docteur, les PJs trouvent tout le monde mort, sauf un petit, **William**, rouquin, avalonien typique et en plein forme. Il a 8 ans, il pleure et veut qu'on l'emmène voir le gentil docteur « pasq g



a pu d'papa et pu d'maman é queu le doteur il é genti ». Sûrement étonnés par ce cas, les PJs devraient l'emmenner au baron de Lavalère.

Anguerand le reconnais tout de suite, c'est un de ses patients de longue date. Il le traite pour anémie, avec des injections d'eau de mine, de l'eau ferrugineuse.

Après avoir dis ça, Anguerand se fige, les yeux dans le vague. Il commence à trembler et à faire des gestes dans le vide. Il est en train de faire un plus un dans sa tête à lui. Laisser aux joueurs une chance de trouver eux même.

Quel est le point commun à Lawrence Lugh, à Liathan et au petit William ???

Le fer ! Le petit en a dissous dans les veines, Liathan a un cœur en fer et Lugh une main.

Il crie « le fer », se précipite dans son labo, sort une petite fiole, une seringue, et injecte au malade le plus proche une dose de cette eau. Il commence à s'agiter, à remuer avec frénésie comme si il était en pleine crise d'épilepsie et pris d'une horrible quinte de toux, fini par cracher un glaviot noir comme la nuit. Dans les secondes qui suivent il reprend des couleurs et des forces. Il est guérit !

Tous les patients regardent le docteur comme si le christ venait d'entrer dans la pièce !

Il a peu de liquide ! I essaye avec d'autres moyens (application de fer, un petit morceau sous la peau...) mais non, il faut du fer dissous. Comme l'électrolyse n'est pas connue à l'époque, la seule façon de s'en procurer est d'aller en chercher à la mine, dans les montagnes noires !

Maintenant, il faut aller prévenir la reine qu'un remède existe et qu'elle aille le faire quérir. Expédition au palais ! Un des hommes de Alan est Capitaine dans la garde aux portes du palais. Voyant les PJs arriver et écoutant leur récit. Il refuse de les laisser passer et invente un bobard pour les faire attendre. Il ne faut pas qu'ils arrivent jusque à elle !

Si vous voulez que les PJs trouvent facilement Alan, faites le intervenir ici (mais ce serait dommage) sinon c'est le garde qui s'en occupe.

« Vous avez empoisonné la ville et maintenant vous voulez tuer la reine. Rendez vous faquins et répondez de vos crimes ! »

Et c'est tout un détachement des gardes (20 menaces 3) qui essayent d'arrêter les PJs, et le peuple commence à les aider... (Une infinité de menace 1). Du haut des remparts **Lawrence Lugh** observe la scène !

Faites comprendre aux PJs que la fuite est la seule solution, mais **arranger vous pour qu'un des PJs soit pris au piège**. Les autres rentre au labo de Anguerand, explique la situation. Rapidement le bruit se répand qu'un empoisonneur public va être brûlé sur la place centrale.

Il faut sauver leur camarade ! Avec un presque sourire énigmatique Anguerand leur dit d'aller sauver leur compagnon et qu'ils doivent le libérer dans 1 heures, pas avant, il s'arrangera pour les sauver.

Déguisement pour passer inaperçu et direction la place centrale.

Pendant ce temps là le PJ prisonnier a une parodie de procès où on lui met tout sur le dos (utiliser contre lui ce que les PJs ont fait pendant l'aventure et détourner le honteusement), c'est tout juste si on l'accuse pas d'avoir été au sénat à la mort du premier prophète ! Dès qu'il parle du remède, les hommes de Alan Dunley le bâillonnent, prétendument pour l'empêcher de jeter des sorts sur les bons citoyens.

A l'issue de la mascarade, il est emmené vers la place, molesté (pas trop) par la foule pour regarder l'érection de son bûcher !!!



Faites monter la tension par des petits trucs, dites aux joueurs qu'ils vont peut être se faire repérer. Mais rien ne se passe ! Aucun signe d'Anguerand.

Juste une heure après la consigne de Anguerand, on va allumer le bûcher et toujours personne. Les PJs doivent agir ! Scène d'action classique à la *Pirate des caraïbes*, ils lâchent leur déguisement, fendent la foule, attaque les gardes, libère leur compagnon, et tiennent la foule à distance sans pouvoir fuir. Après un ou deux rounds de combat, **un OVNI arrive !** Hé oui, **une montgolfière à hélice** c'est pas très bien identifié à l'époque !

Un ou deux rounds encore et Anguerand leur envoie une corde et ils quittent Carléon au dessus d'une foule en rage qui leur jette n'importe quoi pour essayer d'exorciser sa frustration.

Sans prendre le temps de leur expliquer, Anguerand les mets au feu. Hé oui, il va falloir monter pour éviter les canons du roi Priam. Faites leur peur avec un ou deux coups de canon qui ne passent pas loin. Mais rapidement, avec les hélices (à votre avis qui pédale ???) ils sont hors de vue, direction les montagnes noires !

▲ La course vers le remède

Faites leur vivre les trépidations de la vie à bord (le manque de bois, le lâcher de lest, des morceaux qui craquent...) et comme Anguerand ne sait que théoriquement diriger l'engin, il s'écrase au petit matin contre une montagne non loin de la mine (ne soyez pas vache avec les dégâts, faites leur plus peur qu'autre chose).

Pousser les Eisenör à leur ouvrir les portes de la mine n'est pas chose aisée. Il ont entendu parlé de la maladie et ont une peur paranoïaque de l'attraper (même si ils ne risquent rien). Ils sont 30 environs (menace 2 mais comme toute brute d'Eisen, il faut les frapper deux fois pour les faire tomber cf. *Flots de sang*). Aux PJs de choisir la méthode : Attaque frontale ou négociation, mais le temps presse et il faut un jour et demi de cheval à plein galop pour arriver à la capitale.

Rappelez vous, les eisenör ne sont pas bête, simplement terre à terre. Ils n'arrivent pas à comprendre comment de l'eau qui les encombre pourrait être un remède contre la maladie. Mais ils n'ont pas mauvais fond et une bonne négociation devrait pouvoir se faire. Après tout ils sont nobles, donc riches et ils ont beaucoup d'or...

Si le perso eisenör veut utiliser sa noblesse pour s'imposer, il va se prendre une claque. Ils sont ici car ils ont quitté le pays pour échapper aux guerres stupides entre noble au pays, ils ont juré fidélité à la reine et ne veulent plus d'ordres de leurs anciens nobles.

Le plus dur va être de trouver des conteneurs étanches ! Ça va être dur de les convaincre de vider leur fut de bière pour y mettre de l'eau boueuse !!!

Ils peuvent récupérer 6 fûts, un par personne !

Enfin, ils peuvent acheter des chevaux et foncer à bride abattue vers la capitale.

Ils vont devoir en changer à la nuit si ils ne veulent pas les tuer et finir à pied. Il y a justement un relais au bon endroit.

Quelques jets d'équitation pour les faire stresser, quelques accidents naturels, mais aucun monstre ne les attaque. Ils arrivent enfin au relais au petit matin après 24 heures de chevauchée au plus vite, certains chevaux menaçant de mourir sur place, mais des frais attendent dans l'écurie, la, juste devant !



▲ Le guet-apens du Vaticine

Après le départ de Anguerand, Alan a trouvé sa cachette, détruit tout le matériel et fait parlé les assistants du médecin. Il connaît ses intentions ! Et il ne peut pas les laisser faire, il sait qu'il va y passer aussi, mais sa cause le dépasse et ce qui se passe ici va déclencher bien des conversions.

Par pigeon voyageur, il a fait prévenir ses hommes qui attendent les PJs au seul endroit où ils seront forcés de passer, le relais ! Ils ont chassé tout le monde en se faisant passer pour des agents de la reine et les 60 hommes qui sont là de bon matin sont tous des agents de Alan. L'écurie est fermée et blindée (vous savez, les voleurs...). A l'intérieur, on les laisse rentrer et au moment le plus opportun, tout le monde leur fonce dessus. Les ordres sont de les tuer, mais **d'abord de détruire les fûts** ! En effet, on leur a dit que les PJs avaient été chercher encore plus de poison et qu'ils voulaient le rentrer en ville. **Ils pensent donc se battre pour le bien...**

Les PJs vont devoir défendre leur vie et protéger les fûts (avec des jets de finesse + parade).

Je vous laisse orchestrer le combat, mais arrangez-vous pour qu'il ne reste **plus qu'un fût intact** quand ils ouvrent les portes de la grange et qu'ils fuient.

▲ La course vers Carléon et vers Glenayre

3 heures de course effrénée avec les autres à leur trousse, et ils vont devoir entrer dans la ville avec l'armée de Priam qui l'encercle. Anguerand sait qu'il y a des égouts qui se déversent dans le fleuve non loin. Ils vont devoir franchir les troupes de Priam et aller jusque au fleuve. A eux ensuite de remonter dans le conduit plein de merde pour arriver en ville...

Laissez les arranger une approche (Priam ne s'attend pas à une attaque par l'arrière), faire exploser quelques barils de poudre et profiter de la confusion pour passer.

Alors qu'ils foncent vers la ville sous les balles (si vous êtes joueur, une balle atteint un fût et un PJ doit garder le fût dans le trou pour éviter que le fût se vide alors que les autres l'encercle pour prendre les balles à la place du fût) et s'apprêtent à tourner pour foncer dans le fleuve, **une porte de la ville s'ouvre !**

Ils voient Lawrence Lugh qui tiens la porte à lui tout seul contre les gardes et la foule et qui leur crie de rentrer. Alors qu'ils passent la porte, Lawrence saute en croupe d'un d'entre eux et viens les aider.

Imaginez alors la remontée vers Glenayre la plus apocalyptique que vous pouvez. Le peuple et les gardes pensent que les PJs sont des serviteurs de légion venu tuer leur reine. Mais avec l'aide de Lawrence (le bourrin ultime, la version 7^{ème} mer de Lancelot), ils pourront passer par des petits passages secrets, entrer dans le palais et s'approcher de la reine.

▲ La rémission de la reine

Le dernier carré de défenseurs de la porte des appartements de la reine est une troupe de 20 menace 4. On entend déjà les chevaliers de la reine qui arrivent. Après avoir expédié (pas tuer, les PJs sont des Héros !!!) ces hommes, les PJs entrent dans la chambre royale. Il y a quelques conseillers qui opposent une résistance symbolique et la reine sur son lit, très malade. Ils doivent fortifier la porte pour éviter d'être débordé. Mais les chevaliers de la reine arrivent et enfonce la porte. Alors qu'une partie du groupe (dont Lawrence) tente de les tenir en respect, une autre



administre à la reine sa petite piqûre. Elle se débat, mais n'a plus de force. Quand c'est fait arranger vous avec les dés pour que les PJs se fassent déborder à l'entrée et finissent tous à terre, les armes des chevaliers appuyés sur les parties sensibles de leur peau. La crise de la reine semble interminable, et alors que ses quintes de toux se font plus fortes, les PJs sentent les armes leur commencer à leur rentrer dans le corps...

Puis elle crache sa glaire noire !

Une grande inspiration interminable et devant tous les yeux ébahis, elle reprends ses couleurs et semble guérir à vue d'œil !

« Arrêter mes chevalier !

Ces hommes doivent payer pour être entré dans mes appartements sans mon autorisation. Quelle punition serait adéquate ? Peut être devrions nous les obliger à sauver le reste de mon royaume comme ils m'ont sauvé. »

Sur ce, la reine se lève, majestueuse dans sa robe de nuit, et viens poser un genou à terre devant Anguerand et les PJs !

« Merci, mais les festivités pour votre action héroïque attendront que mon peuple puisse venir vous acclamer, fort et sain. »

Montrer bien la reconnaissance de la reine, mais aussi l'urgence pour elle de voir le fléau cesser. Sur ce Anguerand est nommé Capitaine de la peste et les PJs deviennent ses lieutenants !

Vous en voulez plus ?

Vous pouvez vous arrêter la ! Mais si vos joueurs sont chauds et que vous avez encore du temps vous pouvez continuer un peu avec quelques éléments.

▲ La campagne de vaccination

C'est eux qui vont devoir l'organiser, d'abord à l'échelle de la ville puis du pays, puis envoyer le remède aux autres pays, au cas où...

Leur mauvaise réputation disparaît bien vite. La reine ne tari pas d'éloge à leur égard (sauf si ils se sont montré indigne du titre de héros, auquel cas elle les remercie juste). Tout le monde est tout penaud de les avoir si mal jugé et les gestes de reconnaissance n'en sont que plus grands.

On cherche juste à savoir qui a dressé ainsi le peuple contre eux. Aaron risque de passer le reste de sa vie en prison, sauf si les PJs le gracie quand à Alan, sa découverte peu faire l'objet d'une partie entière.

▲ La fête des héros

Une fois la vaccination terminée, les PJs sont fêtés.

Ils sont faits pairs du royaume et si ils le désirent, ils peuvent devenir des nobles avalonien, après tout la mort de certaines familles laisse des fiefs entiers sans chefs. Ils peuvent devenir avaloniens de plein droit et auront même une place au parlement, la reconnaissance éternelle de la reine et l'amitié du peuple.

Ceux qui le veulent peuvent même devenir page d'un chevalier d'Elaine pour n jour en devenir un eux même !

Enfin ceux qui désirent continuer à servir leur pays le peuvent.



Pour le père Andres, la reine pourrait officialiser le réchauffement des liens avec le vaticane, ce qui pourrait faire de lui le 1^{er} nouvel archevêque de l'Avalon

Bjorn pourrait obtenir des comptoirs privilégiés pour la ligue ainsi qu'une plus grande tranquillité avec les chiens de mer.

Georg pourrait obtenir une très grande aide pour la reconstruction de son pays

Louis pourrait obtenir une aide pour la noblesse ou les révolutionnaires selon ses choix, voire mieux, une médiation. Après tout, les Avaloniens vivent dans ce qui est en fait la première monarchie parlementaire du monde.

Enfin Alessandro pourrait obtenir un soutien pour relever sa famille des limbes.

▲ La chasse aux rubis

La mort des Shidhes a laissé des pierres sans prix, mais très dangereuses, sur le marché noire. Connaissant les propriétés de ces pierres, il faut les récupérer à tout prix ! Elles pourraient être une source d'ennuis à long terme, voire une arme dans de mauvaises mains.

Plongée dans l'univers des receleurs, du petit bandit des rues au joaillier international.

▲ Démasque Alan !

Enfin, cerise sur le gâteau, les PJs pourraient vouloir retrouver le fauteur de trouble qui les a tant gêné, mais la je vous laisse faire, sinon je suis parti pour 10 pages...

Bon scénario et bonne convention à tous.



Annexe 1 : la chronologie de base

- J 0** : L'errant arrive dans la maison de la mère de Molly
- J +4** : La mère commence à montrer des signes de fatigue, Molly passe voir sa mère et se contamine. Le jour même, sur le port, elle est embobinée par Bjorn et par avec eux pour Carléon sur un coup de tête.
- J +5** arrivée à Carléon. Embauche à l'auberge du sourire des mers
- J +6** rencontre avec Silvio « the Smile »
- J +7** elle quitte le bar pour aller avec lui. Début de sa grande histoire d'amour !
- J +8** il veut la mettre sur le trottoir. Fin de sa grande histoire d'amour et viol.
- J +9** elle cherche à s'enfuir et montre les premiers signes de maladie, mais elle doit tapiner quand même
- J +12** devant ses tentatives pour s'émanciper Silvio décide de la battre à mort, mais après quelques coups, voyant les stigmates de la dernière phase de la maladie il y renonce. Errance.
- J +13 Molly rencontre les PJs, malédiction et mort.**
- J +14** mort des 2 marins avaloniens du bateau du père de Bjorn
- J +15** les premiers cas se déclarent dans le quartier du port.
- J +16** premiers cas dans les autres quartiers en rayonnant à partir du port.
- J +17** premiers morts dans le quartier du port. 10 décès.
- J +18** premiers morts dans les autres quartiers. 30 décès.
- J +19** 43 décès. **Convocation chez le juge de santé.** Ultimatum, ils ont une semaine pour résoudre la crise.
- J +20** 60 décès
- J +21 1^{er} cas dans la noblesse** (un client blasé du quartier des tailleurs). 100 décès. Création du bureau de la peste. Malcolm O'Donley, un ambitieux à sa tête.
- J +22** 350 décès. **1^{er} cas de mort de Shidhe.** Panique chez le peuple magnifique. Les Shidhe quittent l'Avalon. Fin du Glamour sur l'île. Devant l'ampleur de la maladie, la reine décrète une quarantaine de la ville. Des troupes l'encerclent.
- J +23** 500 décès.
- J +24 annonce de la maladie de la reine.** Si un moyen de lutte n'est pas trouvé dans les 3 jours, cette dernière fera brûler la ville jusque aux fondations pour limiter la propagation du mal. 1300 décès. Le roi Priam encercle la ville.
- J +25** au soir, **découverte du vaccin** : l'eau de mine. On les empêche d'approcher la reine. 1800 décès.
- J +26** Devant l'urgence de se procurer le vaccin en grande quantité, organisation d'une **expédition vers les montagnes noires.** En même temps, dénoncés par l'inquisition, les PJs sont pourchassés par une foule venue appliquer la sentence du juge de santé. Sauvetage d'un PJ et fuite en ballon. Un jour de trajet. 2100 décès.
- J +27** Les montagnes noires. Négociation avec les Eisenör paranoïaque. Retour vers Carléon à cheval et guet-apens nocturne des Vaticins. 2500 décès.
- J +28** Entrée en force dans Carléon et mission commando pour atteindre la reine. Guérison de la souveraine. Début immédiat de la vaccination. 2550 décès.
- J +29** La maladie commence à se résorber. 1200 décès.
- J +30** Derniers décès dû à la fatigue. 126 décès.
- J +31** Annonce officielle de la fin de la maladie à Carléon. Campagne de vaccination dans tout le pays.
- J +40** Fête pour les héros.



Bilan : 12.700 décès liés directement à la maladie sur les 300.000 habitants de base de Carléon (chiffre perso. Pour comparaison 500.000 habitants pour Charousse).



Annexe 2 : Les personnages pour le conteur

Ils sont au choix masculins ou féminins (sauf pour le Vodacci, situation de la femme oblige) mais leur background est décrit au masculin, pourcentage de mecs rôliste oblige :

Père Andres Alvares i Galegos / Mère Andréa Alvares i Galegos : 17 ans. Jeune prêtre à peine ordonné, un peu trop sanguin, mignon et bien portant pour faire un bon curé de campagne. Son père l'a envoyé ici pour être le confesseur d'une jeune Castillane (Camilla esperanza Stuart) mariée avec un sujet d'Elaine et se frotter à une cours sans risquer de se griller auprès des nobles Castillans.

Björn Karlson / Elke Karlson : 18 ans. Exemple de la noblesse dorée de Kirk. Envoyé auprès d'un lige de la Ligue Vendel (Maître Eric Kholson) pour y apprendre le noble métier de marchand. Malheureusement, bien que vrai requin social il n'a guère la bosse du commerce et il cherche désespérément à échapper ce destin familial. Grand amateur des sciences de la nature.

Géorg Brohn / Erzebeth Brohn : 17 ans. Jeune guerrier élevé dans la rudesse des combats par son oncle. De retour sur sa terre natale, son père s'est mis en tête de faire de sa descendance le premier maillon d'une nouvelle noblesse Eisenör, aussi raffinée que celle qu'on voit dans les autres cours. Il sert le capitaine de la grade du parlement car nul autre noble n'a pu le prendre sous son aile. Son esprit aiguisé lui permettra de vite apprendre, mais pour l'instant, il est assez mal à l'aise à la cours ou seul ses amis lui permettent d'entrer.

Louis(e) Antoine(tte) Amory de Mélusant, Lévêque de l'Aury, Vicomte(sse) de Lierre-vallée Baron(ne) d'Azincourt, de Vertval et de Sigisbert, dit « Monnn couuuusinn » voire Louis(e) pour les intimes : 17 ans. Bien habillé, toujours à la mode, mais jamais perruqué ou emperlousé comme certains de ses compatriotes. C'est un bretteur hors pair et on sent sous chacun de ses gestes le poids d'un entraînement militaire. Mais gare à celui qui voudrait le faire tomber en société, sa plume et sa langue sont aussi acérées l'une que l'autre.

Note : le montagnois va mourir au milieu du scénario ! Cette mort à pour but de leur montrer de façon plus « proche » l'horreur de la maladie et de leur faire comprendre que eux aussi peuvent être atteints. Mais le joueur ne sera pas pénalisé, en effet, par peur des attentats, c'est le valet de ce dernier qui a joué le rôle de son maître, ce dernier suivant ses aventures par la magie portée. La ressemblance est frappante entre les deux, en effet ils sont demi frère, mais un bâtard, l'autre pas. Cette perte devrait donner lieu à une scène poignante, essayer de voir ça avec votre joueur montagnois.

Allesandro di medissi di Luciani : 15 ans. Issu d'une famille écrasée par l'accession des Mondavi, il a pu fuir alors que le palais résonnait des cris des gardes tués par la soldatesque ennemie. Il est à l'étranger pour trouver un moyen de sauver ce qui reste de sa famille, il loge à la même adresse que le père Andres, sous la protection de la noble et charitable dame.



Son jeune age ne le laisse pas croire, mais c'est sûrement le plus mûre de tous :
s'adapter ou mourir devrait être la maxime des nobles Vodacci



Annexe 3 : la maladie

La peste médusale, comme on va bientôt l'appeler est une forme de la peste blanche modifiée par l'état magique particulier de Liathan. Elle s'attaque au sang Shidhe, même très dilué, c'est-à-dire à tout avalonien et à ceux qui ont un ancêtre lointain venu des îles du glamour.

La durée des différentes phases dépend de votre santé et de la quantité de sang Shidhe dans vos veines, plus vous en avez, plus c'est violent et à la fin, vous finissez raide et blafard, comme une statue de marbre !

Chez les humains, la maladie présente 3 phases, +/- de 3 jours chacune :

Latence : Aucun symptôme mais contagion comme pour la grippe.

Mise en place : ça commence comme une grippe : fièvres, désorientation, fatigue, mais pas de nez ou de gorge prise. Puis commence à venir les effets d'une hypertension grave : oreilles qui sifflent, « mouches » dans le champs de vision, douleurs au cœur et maux de têtes très violents, quelques fois débilitant (certains malades tentent de « s'ouvrir la tête » pour faire partir la douleur). Le tout est accompagné d'une soif inextinguible. Le malade a un besoin maladif de boire, sans présenter de signes de déshydratation. Si il n'a pas de liquide consommable (eau, lait, vin, bière...) il va chercher à consommer tout liquide disponible (eau de mer, vinaigre voire dans certains cas graves, du sang !). Paradoxalement, un des bons moyens pour lutter contre la maladie est d'empêcher la personne de boire, mais pour ça il faut l'attacher, ce besoin dépassant toute volonté, même de fer ; et surtout il faut supporter les hurlements et les crises de démence du malade qui reste contagieux.

La crise : le malade, dont le corps produit trop de sang, commence à l'évacuer par les orifices naturels : les yeux, les oreilles, le nez, la bouche... et le reste.

C'est un sang de plus en plus clair (plus riche en eau). En parallèle, le corps devient de plus en plus pâle, jusque à virer au blanc marbre (ou au cendré chez les personnes bronzées). Le corps devient aussi de plus en plus rigide (manque d'ATP), jusque à faire ressembler le malade à une statue.

Il y a plusieurs manières de mourir : le plus souvent par perte massive de sang ; par éclatement du cœur chez certains (débit par les orifices pas suffisant) et chez les plus résistants, par une trop grande dilution du sang et étouffement.

Le malade est contagieux à tous les stades de la maladie, même mort.

Chez les Shidhe, le phénomène est beaucoup plus violent : ils attrapent la maladie au contact des humains. Ils sont normaux pendant 3 jours, puis au 4^{ème}, la maladie les emporte en quelques minutes. Ils commencent à s'agiter, comme pris de démence, peuvent attaquer les personnes environnantes alors que la maladie tord leur corps de l'intérieur. Puis ils se figent et tremblent. Leur peau se tend par endroit, comme si il y avait des mouvements à l'intérieur. Enfin, le corps s'empourpre et dans une dernière poussée, le corps explose de l'intérieur, projetant une gerbe de sang (hautement contagieux) sur plusieurs mètres.

Ne reste du Shidhe qu'une flaque de sang, une peau vide et un magnifique rubis, leur cœur cristallisé.

La valeur d'un tel joyau (gros... comme un cœur) est au moins de 10.000 guilders. Evidemment vous aurez deviné le problème : ce joyau est hautement contagieux et le restera pour l'éternité, même coupé ou taillé. Une vraie bombe à retardement.



Annexe 4

Éléments historiques de comportement pendant une peste

Voici, pour créer l'ambiance de Carléon, quelques comportements et actions observées pendant les différentes épidémies de pestes sur notre monde.

A vous de créer toutes les autres qui vous plairont et qui pourront impliquer les joueurs ou simplement leur donner à réfléchir.

Développez la tension en montant crescendo dans ces différents exemples au fur et à mesure que la maladie progresse.

▲ La fuite :

- « Partir le plus loin, le plus vite et revenir le plus tard possible » conseil antique aux témoins de la maladie.
- Les riches partent plus facilement, ils ont des possessions pour recommencer plus loin. Souvent les médecins suivent leurs riches clients, gênant d'autant la lutte contre la maladie, d'ailleurs au bout d'un moment, on les interdit d'exercice si ils partent.
- Au bout d'un moment, les autorités interdisent l'entrée ou la sortie de la ville pour limiter et la propagation de la maladie et l'hémorragie de population. Les riches tentent d'acheter leur sortie, les pauvres essayent de fuir comme des prisonniers, rapidement, on tue ceux qui essayent.
- Scènes d'émeutes aux portes de la ville. Milice obligée de tirer sur la foule pour éviter qu'elle ne défonce les portes. Comme les meneurs sont derrière, c'est souvent les innocents qui payent.
- Dans un autre lieu, repensez à Titanic pour un exemple de toutes les classes sociales voulant fuir.
- La fuite intérieure : ne pouvant quitter la ville certaines personnes fuient en son centre, un quartier, voire un pâté de maison se retranche sur lui-même et menace, voire tue, tous ceux qui approchent et pourraient apporter la maladie ou voler la nourriture qui ne tarde pas à manquer.

▲ Les besoins vitaux :

- A cause de la coupure des communications avec l'extérieur et de la peur des paysans de venir se contaminer en ville, la nourriture vient vite à manquer, d'où une dégradation de l'état de santé de la population. Dans le cas de notre maladie, l'eau et les boissons viendront vite à manquer (ce qui est un comble à côté de la mer).
- Rapidement on interdit la pêche au large, les marins en profitant pour s'enfuir.
- Scènes de pillages. On attaque des auberges ou des entrepôts, des leaders intéressés montent de vraies expéditions du bas peuple pour aller prendre la nourriture là où elle est, les bourgeois achètent tout ce qu'ils peuvent, d'où une flambée des prix et les nobles font des lois pour s'assurer un accès à la nourriture.
- On attaque et on pille des petites gens accusés de thésauriser la nourriture (et on les tue au passage, une bouche de moins à nourrir)
- Les pauvres sont les premiers à manquer de nourriture. Commencer par faire ressentir la disparition des oiseaux, puis c'est l'explosion du cours de la viande de rat enfin quand on a plus de farine, on utilise n'importe quoi pour rallonger ce qui reste, sciure de bois voire ossement broyés. C'est la mort assurée, mais ventre affamé n'a pas de cerveau.



- Les cercueils et les planches viennent à manquer. On voit même certains s'attaquer au mobilier voire aux maisons pour fournir un cercueil à leurs proches. Les linceuls aussi manquent, on en fait avec n'importe quoi, même des robes.

▲ Les moeurs en ville :

- Passage à l'extrême fréquent. Orgies organisées chez soi ou dans les rues pour profiter de la vie pendant qu'on l'a encore. A l'inverse, grande ferveur religieuse (une personne peut alterner les deux).
- On assiste à des relâchements des codes sociaux, les riches et les pauvres étant touchés également. Certains nobles ouvrent leur demeure pour en faire des maladreries.
- Beaucoup de bonnes actions aussi, certains accompagnant les malades jusque au bout malgré les risques.
- Organisation de processions religieuses. D'abord on promène une image, une relique ou un symbole dans les rues en espérant que sa présence va purifier l'air. Puis les pénitents envahissent les rues, espérant par leur dévotion et leurs actions de foi se faire pardonner par le créateur qui leur a valu la maladie (en même temps on se met à chasser tous ceux qui semblent avoir un comportement déviant du point de vue religieux). Enfin les flagellants arrivent. En mortifiant leur chair, ils veulent expier et se rapprocher du sacrifice du prophète. Scènes de fanatisme contre tout ce qui n'est pas dans le dogme.
- On trouve des saints anti-pestueux et on les prie sans cesse, leur montant des hôtels partout. Chez nous se fut souvent la vierge ou saint Sébastien par exemple (la peste est souvent représentée par des flèches et saint Sébastien survécu à celles des hommes). A vous de voir si vous les transformez ou les reprenez tels quels.
- Apparition de reliques sensées protéger de la maladie, le plus souvent fausses
Un exemple valable pour les villes protestantes peut être repris pour les Avaloniens :
« Mes très chers frères, nous devons redouter les fléaux de Thésus quand il nous menacent et les supporter quand ils nous accablent. Par ce fléau Thésus châtie les hommes pour leurs péchés et pour l'infamie de l'église Avalonienne ». D'ailleurs le vaticine présent va en user et en abuser (cf. chapitre deuxième).
- Les autorités commencent par nier la maladie pour éviter la panique n'admettant les faits que lorsque la vérité est incontournable. Entre temps, c'est le royaume des rumeurs !
- Relâchement au niveau des autorités. Comme la maladie emporte aussi les gens de la milice et de l'armée qu'il faut remplacer, des criminels de peu d'importance sont relâchés et graciés si ils s'engagent, avec toutes les conséquences que vous pouvez imaginer... Par contre les lois d'exception se multiplient pour limiter le Chaos !

▲ Les moyens de lutte contre la maladie :

- A l'époque, on croit en l'existence des miasmes, des vapeurs invisibles flottant dans l'air et contaminant les gens. Beaucoup des précautions nous paraissant stupides viennent de là.
- L'origine de la maladie est souvent inconnue : vapeurs venues de la lagunes, miasmes relâchés par des volcans, influence des astres ou action de la comète. Dans ce dernier cas, le nôtre (du moins beaucoup le pensent) on peut penser que les miasmes sont comme des poussières tombées de la comète, on va donc se protéger. Imaginer des gens se promenant avec un drap sur la tête pour éviter d'être contaminé, plus tard, on verra des médecins tout vêtus de cuir avec des masques à long nez, lequel contient nombres de plantes et d'aromates pour filtrer et purifier l'air.



- Pour détruire les miasmes, on conseil de placer une flamme entre le malade et le visiteur. On crée de grands feux et de grands enfumages dans les rues.
 - fumer du tabac est considéré comme un excellent préservatif. Les étudiants en médecine refusant de fumer sont fouettés devant leurs camarades.
 - Le mercure porté dans une aveline (un petit pendentif sphérique) est aussi très protecteur.
 - Le vinaigre macéré aux aromates est sensé protéger de la maladie. Chaque praticien à sa recette qu'il monnaye très cher. Rapidement vient l'habitude de porter des petites outres de ses vinaigres sur soi et de nettoyer avec ce liquide les pièces et les petits objets qui changent de main. Pour l'anecdote on appel cette mixture le vinaigre des 4 voleurs, car il est sensé être la création de 4 malandrins qui pouvaient ainsi aller dévaliser les riches maisons sans risque. En échange de la recette ils furent pendus et non brûlés vifs comme c'était d'usage pour les voleurs.
 - On utilise des amulettes diverses, phylactères, charmes, crapauds séchés cousus au vêtements et des pierres précieuses : grenat, émeraudes, saphirs et le diamant, supposé être le meilleur protecteur qui soit (de la viendrait l'habitude d'offrir un diamant à sa fiancée). On utilise aussi des bézoards : des concrétions calcaires trouvées dans l'estomac de certains animaux. Rares, ils souvent faux, faits avec des morceaux de coquilles de moules.
 - Enfin, citons la plus bizarre et la plus écoeurante de toutes ces méthodes de protections. Totalement interdite et pourtant très pratiquée, l'habitude de sucer des dents de pestiférés pour éviter la maladie. Celles des rares personnes ayant survécues ayant un pouvoir souverain, elles sont très recherchées. Vendues à prix d'or par l'intéressé ou obtenues de manières moins « commerciales »
- Très vite se met en place un **bureau de la peste** qui va plus ou moins **gérer tout ce qui est en rapport avec la maladie** sous le contrôle d'un **capitaine de la peste**. Il ordonne à un personnel engagé (souvent aussi des détenus espérant ainsi une grâce) de faire toutes nécessaires à la limitation du mal :
- Nettoyer les rues et transporter les ordures hors de la ville
 - Signer les maisons malades par une croix blanche
 - Empêcher quiconque d'entrer ou de sortir de la ville sans autorisation
 - Ramasser les cadavres. Au début on les descend avec précautions par la fenêtre (avec ou sans corde) quand résonne le « sortez vos cadavres » entonné au bruit de la cloche. Puis les morts se multipliant on jette les corps sur la charrette, puis dans la rue. Les corps commencent à se multiplier et au bout d'un moment ils vont moins vite que la maladie et tentent de dégager les corps de rues encombrées de cadavres.
 - Enterrer les corps. Assez vite les cimetières consacrés sont pleins. On conduit alors les corps dans des champs en dehors de la ville (pou éviter les miasmes). Le rythme s'accélégrant on creuse des fosses communes ou on jette les corps le plus vite possible avec ou sans cercueil ou linceul.
 - Empêcher les animaux de vagabonder. On tue les chats et les chiens accusés de transporter les miasmes dans leurs poils d'une maison à l'autre. De plus le respect des corps impose qu'on empêche qu'ils soient dévorés dans les rues.
 - Construire des cabanes et des huttes de bois destinées à abriter les malades et brûlées une fois l'épidémie passée.



- Désinfecter les maisons et les meubles contaminés en cloîtrant l'habitation et en y faisant brûler un mélange de bois, de soufre et d'herbes sensées purifier l'air. Brûler le linge ayant servi au malade.
 - Désinfecter les rares marchandises entrant dans la ville en les exposant à l'action purificatrice du grand air.
 - Perforer et enfumer le courrier pour le désinfecter sans l'ouvrir.
- Enfin on utilise aussi les traditionnelles purgations, saignées qui épuisent le malade
- ▲ **Les problèmes annexes :**
- Les incendies. A cause de la désorganisation de la société, la lutte contre les flammes deviens problématique, d'autant plus que certains ne sont pas contre voire brûler les maisons potentiellement contaminées, tant qu'il ne s'agit pas de la leur. Et tant pis si il y a encore des gens dedans (malade ou non). Deux possibilités héroïques pour nos PJs : sauver les habitants et mobiliser la foule pour éviter qu'il ne se répande.
 - Attaque sur des non avaloniens accusés de répandre la maladie, notamment des montagnois (l'invasion est encore fraîche dans les mémoires)
 - On en profite pour se débarrasser d'ennemis gênant en les accusant de tous les maux et en laissant la plèbe faire le travail.
 - procès de personnes tuant des malades pour abrèger leurs souffrances. Assassins et voleurs en puissance ou bon Théan aidant son prochain ?
 - Les autres maladies en profitent pour se répandre.
 - Les testaments. Très formalisés au départ, ils deviennent vites expéditifs avec un ou deux témoins. Beaucoup de détournements ont lieu.

▲ **Les boucs émissaires :**

- Gros problème. Sur Théah il n'y a pas de juifs... alors soit vous les rajouter pour que comme d'habitude, on les accuse de tous les maux, soit vous utiliser les protestataires à la place (je vous rappelle que les carléonais sont de l'église avalonienne, c'est pas bien non plus mais c'est moins grave). De toute façon, ça pourrait être n'importe qui l'essentiel étant de trouver un coupable pour tout lui mettre sur le dos.
- On cherche des semeurs de peste. Des personnes soupçonnées de répandre la maladie pour profiter des troubles sociaux et voler à leur guise. Ce peut être des individus (quelqu'un qui vous embête) ou un groupe. Quand on en « attrape » un (regardez, il était penché sur le puits, pour le contaminer !!) la foule se déchaîne dans l'euphorie imaginative qu'on lui connaît : accusées de graisser les portes et les rampes d'escalier des maisons riches pour aller les voler une fois vide, on leur coupe les mains, on brise leurs membres à coups de barre de fer sur une roue qu'on relève ensuite on les pend et on les brûle (+ ou – dans cet ordre).
 - On pend les semeurs de peste avec un écriteau « « engraisseur de porte et infesteur public »
 - Bien évidemment, leurs biens ne sont pas perdus pour tout le monde, souvent l'église en prends la moitié, le seigneur l'autre.
 - Quand on en trouve un, il faut le juger, mais la foule veut se venger en un geste expiatoire de massacre collectif. Vos PJs vont-ils laisser faire ça ? Certes c'est aller contre la plèbe, mais laisser tuer un innocent sous prétexte qu'on a peur de la foule, est-ce héroïque ?

▲ **Les médecins :**

- Ceux qui restent sont totalement déconcertés par la maladie.



- Inventez des théories farfelues entre celle de Bombastus Théophraste de « de cape et de crocs » et celles de médecins de chez Molières.

- Une fois passé le problème de l'origine de la maladie (punition divine, vapeurs diverses, résultats des champs de bataille, influence des astres, comète...) on peut les séparer en 2 écoles :

Les miasmiques : les germes sont dans l'air et il faut les détruire ou les empêcher de vous atteindre par une flamme, des fumées spéciales ou des mélanges d'herbes et d'épices.

Les contagionnistes : il faut séparer les malades et les gens sains et éviter tout contact, d'où un éloignement inhumain des malades dans des mouirois, laissés à eux même.

Evidement (pour un homme de notre époque) les deux sont dans le faux et seul le chercheur (un peu précurseur de pasteur) du collègue invisible que nos PJs vont trouver est dans le vrai. Remarquez aussi que c'est le seul à se laver les mains, éviter le contact avec le sang et désinfecter à l'alcool son matériel...

- En tout cas, tous les médecins embauchés par le bureau de peste, doivent se signaler en portant une baguette jaune à la main, pour être reconnus par les familles des malades et évités par les autres.

- Comme les morts sont nombreux aussi chez les médecins, on promet même le diplôme aux étudiants (pas trop mauvais quand même) qui acceptent de s'engager

▲ Les religieux :

- Quoi qu'en pense le rôliste de base, leur comportement a été le plus souvent exemplaire dans les cas de peste. Les fuyards étant plus l'exception que la règle, beaucoup de ville ont encore des fêtes dédiées à leur dévouement.

- On les trouve partout, dans les lazarets ou dans les rues, entrain de donner les derniers sacrement (on oublie à quel point c'était une peur panique pour nos ancêtre de mourir sans se confesser, donc dans le pêcher et banni à jamais du paradis).

A part les processions et les formes soft de pénitences, la plus part des manifestations religieuses sont le fait de laïcs un peu fanatisés par la peur.

La mort prélevant son lot chez les religieux (certains monastères seront dépeuplé jusque au dernier moine), ces derniers essayent de se protéger comme ils le peuvent. On utilise l'acoustique de certains bâtiments où on peut se confesser dans un coin de la pièce alors que le religieux vous entend à l'autre bout. On crée aussi des instruments à long manche pour donner l'hostie et les derniers sacrements à distance.

Les églises se transforment aussi pour accueillir les malades et l'habitude de tout purifier par l'eau et le feu diminue le nombre de malades.

Je laisse exprès de coté les fanatiques et les manipulateurs de tout bord dont nous parlerons dans le scénario.