



TABLEAU DES SCORES

Table with 4 columns: Niveaux, Mauvais, Moyen, Bon, Hors du Commun, Facile, Moyen, Difficile, Impossible, Immanquable, Très Facile, Facile, Assez Facile, Moyen, Plutôt Difficile, Difficile, Très Difficile, Extrêmement Difficile, Impossible, Surhumain, Titanesque.

TABLEAU DES MARGES

Table with 3 columns: Marges, Marge de Réussite, Marge d'Echec. Rows include 1 à 3 points (passable, inconséquent), 4 à 6 points (moyenne, malheureux), etc.

TABLEAU DES ARMES

Table with 4 columns: Armes, Initiative, Majus à la Parade, Dommages. Rows include Epée, Masse Turquoise, Couteau d'armes, Lance, Arc Anglais, etc.

BONUS DE FORCE

Table with 2 columns: Bonus, Points. Rows include 1 à 5 = -1, 6 à 8 = 0, 9 à 10 = +1, Valet à Dame = +2, Roi = +3.

LES ARMURES

Le Haubert : 7 points.
Le Haubergeon : 5 points.
La Broigne : 3 points.
Le Gambeson : 1 point.

PERSONNAGES GENERIQUES

Table with 6 columns: Nom, Attaque, Défense, Somme, Armure, Vigueur. Rows include Turc seljukide, Bédouin, Faris, Chevalier, Chevalier Monté, Turcoman, Frère du T., Sergent du T., Moudjahid.

TOUR DE COMBAT

- 1- Choix des armes
2- Calcul de l'initiative
3- Choix des cartes
4- Calcul des marges
5- Calcul des dommages

Score d'initiative :
Figure du personnage + le bonus / malus de l'arme utilisée + la valeur de la carte jouée.

TABLE D'INITIATIVE

1 à 6 points : le personnage porte son coup le premier.
7 à 10 points : le personnage porte son coup le premier et son adversaire ne joue pas de défense ou pas d'attaque.
11 à 15 points : le personnage porte son coup le premier et son adversaire ne joue pas d'attaque.
16 à 22 points : le personnage porte son coup le premier et son adversaire ne joue ni attaque ni défense.
22 à 27 points : le personnage porte son coup le premier, son adversaire ne joue ni attaque ni défense, et le personnage peut porter une seconde attaque au cours de ce même tour.

Score de Combat d'une arme:
Score de l'Aptitude + bonus / malus de l'arme (cf. tableau des Armes) + score en Templier, Foi ou Corruption

Dommages encaissés :
Marge Finale + les bonus de l'arme + les bonus de force - les points d'armure.

Blessures par armes de jet :
Marge Finale + dommages de l'arme - les points de protection de l'armure éventuelle.

Les principaux vassaux du roi de Jérusalem.

- Bohémond III, prince d'Antioche.
- Raymond III, comte de Tripoli et prince de Galilée.
- Renaud de Sidon, seign. de Sidon (Saïda).
- Baudouin de Rames (famille d'Ibelin), seign. de Rames.
- Balian de Naplouse (famille d'Ibelin), seign. de Naplouse.
- Renaud de Châtillon, seign. d'Outre-Jourdain.
- Jocelin III de Courtenay, comte titulaire d'Edesse (repris par les Sarrazins), seign. de Hunin (Chateaufort).

Les principaux seigneurs Ayubides. (Salah ad-Din)

- Ibn al-Muqaddam, atabeg (gouverneur) de Baalbeck.
- Shams al-Dawla Turanshah, atabeg de Damas.
- Farrukh-Shah, atabeg de Damas à la mort de Shams.
- Nasir ad-Din Muhammad ibn Shirkuh, atabeg de Homs.
- Shihab ad-Din Mahmud ad-Harimi, atabeg de Hama.
- Al-Adil, gouverneur d'Egypte remplacé en 1184 par Taqui ad-Din, gouverneur d'Egypte.

Les seigneurs Zengides. (Nur ad-Din)

- Saïf ad-Din Ghazi II, atabeg de Mossoul jusqu'en 1180.
- Izz ad-Din Masud Ie, atabeg de Mossoul après 1180.
- Al-salih Ismaïl, malik (prince) d'Alep jusqu'en 1182.
- Imad ad-Din Zengi II, malik d'Alep après 1182.

Les dignitaires du Temple

- Maître du Temple : Eudes de St Amand jusqu'en 1180, Arnaud de Torroges jusqu'en 1184, Gérard de Ridefort jusqu'en 1189.
- Maréchal du Temple : Jacques de Milly.
- Sénéchal : Onfroi de Thiérache.
- Comm. du Royaume de Jérusalem : Eudes de Ferrant.
- Comm. de la Cité de Jérusalem : Hélinand de St Omer.

LES MONNAIES

Monnaies byzantines : 1 hyperpéron d'or = 12 miliaresion d'argent.
Monnaies sarrazines : 1 dinar d'or = 12 dirham d'argent = 24 qirat.
Monnaies franques : 1 livre d'or = 20 sous d'or = 240 deniers d'argent = 480 mailles.
Change : 1 hyperpéron = 1 dinar = 1 sou & 4 deniers.

LES HEURES.

- Prime : le lever du soleil. (messe)
Tierce : moitié de la matinée. (messe)
Sixte : zénith solaire. (déjeuner)
None : milieu de l'après-midi. (messe)
Vêpres : coucher du soleil. (messe et souper)
Complies : entre vêpres et matines. (collation et ordres)
Matines : le milieu de la nuit. (messe)
Laudes : entre la mi-nuit et l'aube. (sommeil)

LE CALENDRIER

Calendar grid with months JANVIER to DECEMBRE, listing saints and feast days for each day.



AL MOUNTAQIM LE VENGEUR

OÙ L'ON APPREND L'HISTOIRE DE ROMAIN DE TYR
ET D'ISABEAU DE JUBAL, DE LA BOUCHE D'UN VIEIL
ARCHER NOSTALGIQUE.

En ce temps là, mon bras était fort et mon oeil assuré. Que Dieu me foudroie si je ment, mais je jure qu'alors un melon lancé en l'air touchait le sol percé d'au moins trois de mes flèches . Je crois bien que c'est la raison pour laquelle Al Muntaquim - que Dieu l'accueille -, un Franc qui avait rejoint les forces du sultan Salah ad-Din, m'avait choisi parmi d'autres pour razzier quelques fiefs chrétiens de la Galilée. Nous étions une petite trentaine de soldats aguerris, tous sous les ordres du chevalier renégat. Je ne sais ce qui avait poussé le sultan à lui confier ces hommes, car Al Muntaquim ne s'était pas converti à la foi de l'Islam, mais bien au contraire, il demeura tout le temps que je le fréquentais un pieu et fidèle dévot du Christ. Cela peut paraître paradoxal, mais à y bien réfléchir, je suis persuadé que c'est la raison qui amena Salah ad-Din à lui faire confiance. Un homme peut renier les siens parce qu'il y est contraint par un caprice du destin, mais rien ne justifie que l'on se détourne du Dieu de ses pères. Si Al Muntaquim s'était converti, le sultan l'aurait emprisonné ou livré à ses bourreaux. Car le sultan est de ces hommes comme...

- C'est sans doute vrai Moukhtar mon frère, mais si tu commences à parler du sultan - que Dieu lui fasse miséricorde - nous n'aurons pas entendu l'histoire du Franc à l'aube.

- Pardonne moi Jalal, mon ami. Il est vrai que le seul nom de Salah ad-Din suffit à éveiller en moi tant d'émotions et de souvenirs, que ...

- Tu recommences Moukhtar ! Tiens, rince toi la bouche avec ce lait de brebis et reprend ton récit.

- Donc, nous formions une petite troupe de maraude, composée d'une dizaine d'archers, dont j'étais, de quinze solides cavaliers turcomans légèrement armés mais vifs comme la foudre et de cinq chevaliers francs empotés dans leurs lourdes armures. Toute la troupe était sous les ordres d'Al Muntaquim. Nos premiers jours de marche ne furent pas sans quelques accrocs de pure forme, car certains hommes voulaient tester un peu l'autorité du franji ! Je dois dire qu'il parlait parfaitement notre langue et connaissait très bien nos coutumes. Une anecdote me revient en mémoire à ce sujet. Un des Turcs s'était amusé à tirer quelques flèches en l'air et l'une d'entre elles retomba par hasard sur une grosse outre qu'elle transperça. Nous étions au plein coeur de l'été et les wadis étaient aussi secs que le coeur d'un usurier de Damas. Al Muntaquim considéra que le Turc venait de livrer à la terre sa propre ration d'eau et

l'infortuné fut contraint de boire l'urine de sa jument pendant plus de cinq jours ! Rapidement, nous apprîmes à respecter cet homme, car ses décisions étaient justes et ses choix guerriers toujours très avisés. Il semblait connaître la région où nous opérons comme sa poche et les Francs durent s'arracher les cheveux de rage plus d'une fois, car nous étions aussi insaisissables qu'une goutte d'eau sous la pluie. Al Muntaquim restait très secret sur son histoire, et nous ignorions jusqu'à son véritable prénom. Il était pourtant clair pour nous tous que ces razzias n'étaient pas uniquement motivées par les impératifs de la guerre sainte et que quelque secret se cachait derrière ses grands yeux, qui avaient la couleur du ciel au printemps. Il était d'une grande beauté : le matin, après sa prière, il prenait toujours un peu de temps pour raser sa barbe blonde et reprendre ses surcots déchirés. J'ai connu peu de francs aussi soucieux de leur élégance. Il avait même emmené avec lui une mule qui ne transportait que des vêtements, des parfums et des bijoux, comme s'il venait là pour un mariage ou pour séduire une femme.

- Moukhtar, allons, tu nous avais promis l'histoire d'un terrible drame et tu nous ennues avec des contes pour eunuques efféminés !

- Mon ami, si tu me laisses le temps de poursuivre mon propos sans m'interrompre, tu verras que je te conte bien l'histoire promise. Ou en étais-je ? Un soir donc, nous rentrions d'une harassante journée au cours de laquelle nous avons incendié un village tout proche de Safed, Al Muntaquim me fit appeler et me demanda de doubler la garde autour du wadi qui nous tenait lieu de refuge. L'attaque du village avait failli mal tourner, car nous avons été surpris par un conroi du Temple et ces démons blancs, tu le sais, sont plus tenaces que des sangsues. Alors que je revenais pour lui assurer que les hommes étaient bien en place sur les hauteurs, je le trouvais allongé face contre terre, pleurant toutes les larmes de son corps. Je m'approchais doucement et tentais de le reconforter par quelques douces paroles. Al Muntaquim m'écouta, car c'était un homme très courtois, mais je voyais bien que mes fadaises sans consistance ne le reconfortaient guère. "Apporte-moi une outre de vin" me dit-il enfin. Lorsqu'il eut bu tout son soûl, il s'assit en face de moi, et me raconta son histoire. "Moukhtar" commença-t-il "tu es le plus brave et le plus habile archer que j'ai connu."

- Et le plus orgueilleux aussi !

- "Je vois bien" poursuivit-il "que je ne puis vous dissimuler plus longtemps les véritables raisons qui nous mènent en ces terres. J'ai compris aujourd'hui à quel point vous m'étiez fidèles et dévoués et mon âme ne peut supporter plus longtemps le poids du mensonge dans lequel je vous tiens. Certes, nous sommes en ce fief de Jubal pour y semer la terreur et la ruine afin d'affaiblir les Francs et de préparer l'arrivée des armées du sultan ; je m'y emploie avec votre aide et je pense ne pas économiser ma peine. Mais il y a une autre raison qui me mène en ces lieux. C'est elle qui affermit mon bras au moment de l'assaut, elle qui souffle sur mon cœur le vent de la haine, elle encore qui oriente mes choix et obsède mon sommeil : la vengeance ! L'histoire que je veux te narrer, je te demande de la raconter à ton tour à tous les hommes de la troupe, car je ne me sens pas le courage de le faire, mais je veux que tous sachent pour quoi ils se battent. Ceux qui voudront partir alors, pourront le

faire sans craindre mon courroux.” Il se racla la gorge, vida d’un seul trait le vin qui restait dans l’outre et reprit d’une voix où l’on sentait toute sa tristesse et son amertume. “Si la colère est une eau qui rompt sa digue, la vengeance est un fleuve qui creuse son lit ; voilà dix ans que je vis obsédé par la seule idée de tirer vengeance d’une offense terrible. Je sais aujourd’hui que le cauchemar de cette obsession cessera le jour où je briserai le cou du sire de Jubal, Gauthier l’infâme.” Al Muntaquim renifla bruyamment et cracha sur les braises. “Un soir d’été comme celui-là, il y a à peu près dix ans maintenant, non loin de cette grotte, je tombais sous le charme de la femme la plus belle qu’il m’ait été donnée de voir. C’était une des filles de Gauthier de Jubal, la tendre, la douce, la blanche, la palpitante Isabeau de Jubal. Je n’ai jamais ressenti depuis cette exaltation fébrile qui me faisait trembler alors à chaque fois qu’elle apparaissait. Je me souviens encore, et je jure sur la sainte Bible et sur tous les saints du Ciel que ma bouche ne ment pas, m’être évanoui le jour où elle me donna son premier baiser. Mais le sire de Jubal me considérait comme le dernier de ses valets d’armes et me traitait avec moins d’égards que les chiens de sa meute. Lorsqu’il apprit d’un jeune écuyer la nature de notre liaison, il entra dans une colère noire et me fit chercher sur-le-champ. Il destinait l’hymen de sa fille à de plus nobles barbons et souhaitait monnayer chèrement sa main. Dans la basse cour du château, devant la foule assemblée des gueux goguenards et des vassaux serviles, il me traîna dans la boue, m’insulta, bafoua mon honneur et mon nom, me fit rouer de coups par ses hommes, m’arracha mes éperons de chevalier et brisa mon épée sur un roc. Il me bannit de ses terres pour toujours et jura publiquement qu’il me pendrait s’il me retrouvait sur sa route. Je dus cet accès de clémence à l’intervention de son épouse, Maud de Jubal, sans laquelle il m’aurait sans doute passé au fil de sa lame. Je quittai le château monté sur une mule et pris la direction du désert. Mon souhait était de traverser le Jourdain pour me perdre en territoire sarrazin afin d’y trouver rapidement la mort. Mais alors que je franchissais la ravine que tu vois en face de cette grotte, j’entendis la voix d’Isabeau qui m’appelait. Elle avait faussé compagnie à son père pour me rejoindre. La nuit tombait déjà et nous trouvâmes refuge ici même. Elle était assise à la place que tu occupes maintenant. Nous étions malheureux l’un et l’autre, l’un pour l’autre, et nos âmes se consumaient d’un même sentiment de frustration. Quel homme au monde avait le droit de s’opposer à la volonté de Dieu, car je crois assurément que le Très Haut désirait notre union. Comment expliquer autrement que par la grâce cette étrange illumination, je veux parler de l’amour réciproque qui nous lia dès les premiers instants. Nos cœurs s’ouvrirent du même mouvement qui unit nos corps et je la connus.” Il inspira une grande goulée d’air frais, comme pour se rafraîchir le cerveau et en chasser toutes les images qui l’assaillaient. Puis il se leva et...

- Moukhtar allons, assez de commentaires. Que sais-tu de son cerveau et des images qui l’assaillent ? Nous voulons la suite de l’histoire.

- Bien, je vois que j’ai affaire à un public qui n’apprécie guère les immenses qualités de conteur qui me valurent pourtant les honneurs de la cour du sultan. Je me contenterai donc de poursuivre platement le fil de ma narration. J’étais bien fol il est vrai d’imaginer qu’il m’était possible de parler à des gueux comme je parlais jadis aux princes et...

- Ne te fâches Moukhtar mon frère ! Si je te demande de poursuivre activement c'est que je suis impatient de connaître la suite, et si je suis impatient c'est parce que tu parles mieux qu'un Imam, personne ne le nie.

- Al Muntaquim se rassit et poursuivit. "Au petit matin, nous fûmes tirés de notre sommeil aimant par le fracas d'une cavalcade et les aboiements des chiens. Le père d'Isabeau s'était lancé à notre poursuite dès les premières lueurs de l'aube, et sa meute de chasse avaient vite retrouvé nos traces. Je me sentais déjà perdu, car je ne voyais aucun moyen de leur échapper : je n'avais pour me défendre qu'un mauvais couteau d'armes et ma mule pour toute monture. Mais ma plus grande angoisse concernait le sort que Gauthier de Jubal réserverait à sa fille s'il parvenait à la reprendre. Tout me semblait perdu et je sentais ma fin proche mais je ne désirais pas faciliter la tâche du perfide Gauthier et je jurais en moi-même de tuer plusieurs de ses soudards avant d'être pris. J'entraînais donc ma douce Isabeau avec moi. Nous dévalâmes la pente et nous précipitâmes dans la ravine. Nous courûmes aussi vite que nous le pouvions. Au loin, nous entendions les hurlements de Gauthier qui appelait sa fille. Cette voix qui résonnait dans les collines frappa le coeur d'Isabeau plus cruellement qu'une flèche et je sentis qu'elle me lâchait la main. Je m'arrêtai aussitôt et plongeais mon regard dans le sien. "Choisis" lui dis-je "mais quel que soit ton choix, saches que tu le regretteras un jour..." Son père l'appelait de nouveau. Je vis ses yeux s'emplier de larmes et elle détourna son visage. Je baisais une dernière fois ses paupières aussi douces que les pétales d'une rose et repris ma fuite sans plus me retourner. Isabeau parvint sans doute à convaincre son père de faire cesser la poursuite, et deux jours plus tard, je fus recueilli par une caravane de marchands kurdes qui se rendaient à Damas. La suite, tu la connais je pense aussi bien que moi. Je fus amené devant Salah ad-Din qui est désormais mon unique seigneur, et je lui racontai mon histoire. Il décida de me laisser la vie sauve à condition que je prouve ma détermination et ma fidélité en combattant désormais à ses cotés. Je fus incorporé à une troupe d'askaris et depuis lors, je n'ai jamais cessé de penser au moment où il me serait enfin possible de revenir ici pour assouvir mon désir de vengeance. Lorsque le sultan - Dieu l'accueille - accepta enfin de me confier un petit détachement, je sus que ce jour était enfin venu. Durant toutes ces longues années, je n'ai jamais cherché à prendre des nouvelles de mon aimée, bien que j'en eus parfois l'occasion. Je ne suis plus Romain de Tyr, mais Al Muntaquim, et ma vie a changé en même temps que mon nom. On ne revient pas en arrière."

Il me fit un petit signe de la main pour me signifier qu'il avait fini et qu'il souhaitait rester seul. Avant de le quitter, je l'assurai bien sur de ma fidélité, puis je rejoignis mes compagnons pour leur raconter l'histoire que tu viens d'entendre. Aucun d'eux ne déserta. Nous étions tous très fiers de combattre pour une si noble cause, et nous étions résolus à mourir pour défendre l'honneur de notre maître, Al Muntaquim... le vengeur."



MOUKHTAR L'ARCHER



U LES FRÈRES REÇOIVENT LEURS ORDRES DU COMMANDEUR, ET SONT ENVOYÉS CHASSER LES PILLARDS QUI INFESTENT LES TERRES DE LA COMMANDERIE DE SAFED. CHAPITRE I

PREMIER VERSET : LE PIGEON VOYAGEUR.

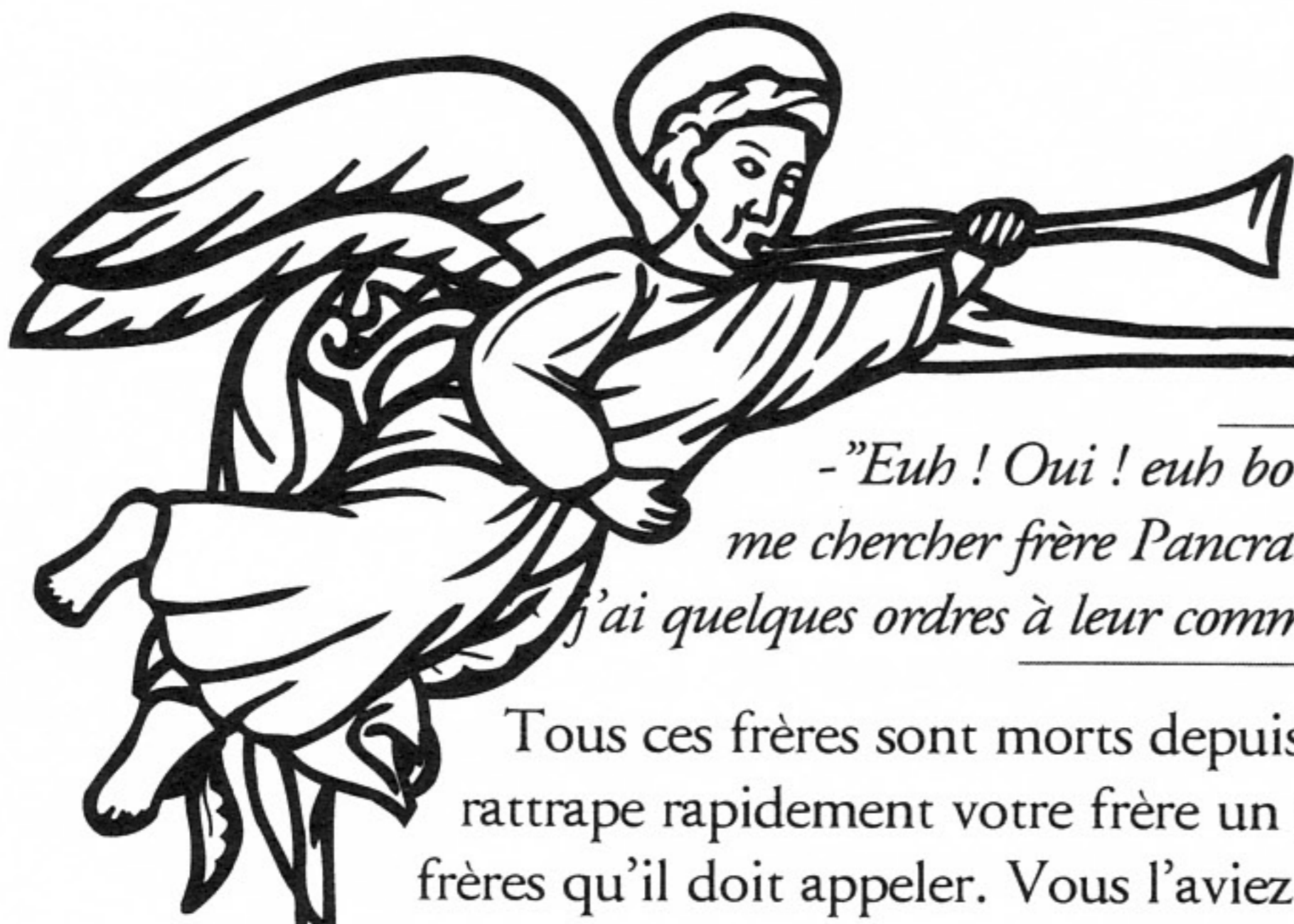
Or donc, en cette belle matinée de la saint Donat (7 août) de l'an de grâce 1175 de l'incarnation de Notre Seigneur, les frères Templiers de Jérusalem vaquent à leurs occupations quotidiennes, sous l'oeil déjà brûlant d'un soleil radieux. Le ciel est sans nuage, la vie est belle et tous les pèlerins, ou presque, sont repartis chez eux. La maison chèvetaine du Temple vit au rythme des offices et des chevauchées de principe, car même les troupes du sultan semblent gagnées par une certaine langueur. Les trêves ont été signées par les deux camps, et chacun profite de la paix éphémère pour s'abandonner pleinement aux délices de l'Orient.

Vers Tierce, un pigeon voyageur vient se poser maladroitement sur la planchette du pigeonnier. Frère Cortebarbe, un vieux sergent acariâtre en charge des pigeons, hèle alors à un de vos frères qui passent malheureusement par là :



- "Toi là-bas, le nouveau, viens voir ici si j'y suis !
Hmm ... Regarde-moi bien mon jeune frère et dis-moi ce tu vois ! Un vieil homme fourbu, fatigué et malade ? Bien ! Tu es intelligent et tu iras loin. Maintenant regardes-toi et dis-moi ce que tu vois ! Un jeune chevalier gaillard fort comme un boeuf et agile comme un chat ? Bien. Tu vois ce pigeonnier ? Il y a cent vingt trois marches pour atteindre le sommet. Tu vois le pigeon qui vient de se poser, le gros gris avec son oeil crevé... Vas donc porter le message qu'il a à la patte à maître Hélinand. Le frère infirmier m'a formellement interdit de lever mon cul de ce banc. Si tu veux aller loin, il faut d'abord que tu montes haut. Réfléchis donc à ça en grim pant les marches..."

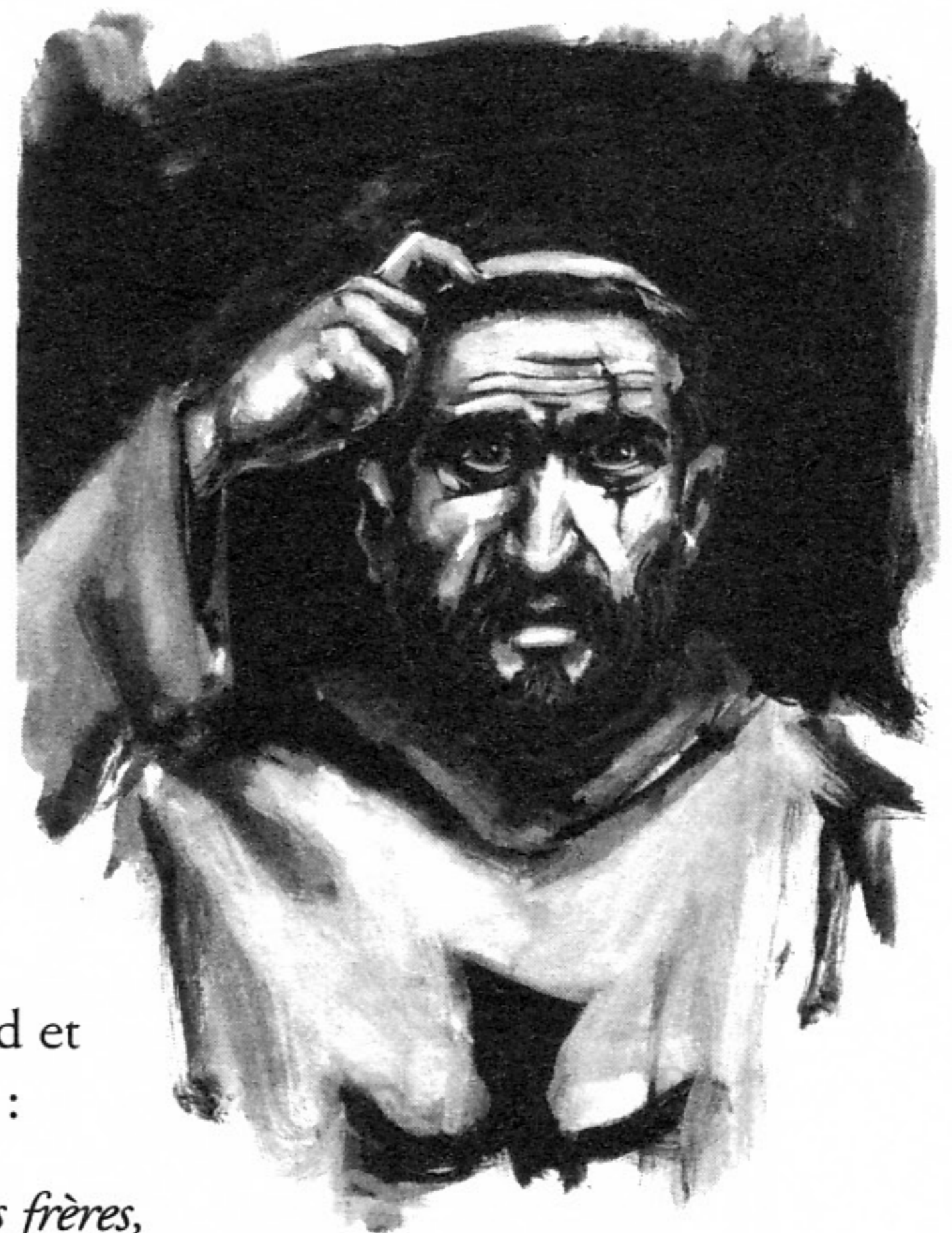
Après s'être un peu débattu avec le vieux pigeon retors, le frère devrait se trouver en possession d'un petit velin. S'il décide de le lire, il découvre un charabia incompréhensible de lettres et de chiffres, et pêche légèrement contre la Loyauté qu'il doit à ses pairs. Le maître en prend bonne note sur sa feuille. Maître Hélinand le reçoit immédiatement dans sa petite cellule encombrée de sacs, de coffres et de velins de toutes tailles. Deux autres frères travaillent également dans la pièce : frère Colin, le sénéchal de la commanderie, qui assiste Hélinand et reprend ses étourderies, et frère Quenon, le grangier. Hélinand lit rapidement le message codé en se grattant la tonsure et s'adresse au frère messager, en écorchant son nom bien sûr :



- "Euh ! Oui ! euh bon...voilà...frère Isoard, vous allez immédiatement me chercher frère Pancrate, frère Gaudry, frère Sulpice et frère Aucassin, j'ai quelques ordres à leur communiquer."

Tous ces frères sont morts depuis au moins dix ans, et frère Colin, le sénéchal, rattrape rapidement votre frère un peu perplexe pour lui indiquer quels sont les frères qu'il doit appeler. Vous l'aviez deviné sans doute, il s'agit des frères qui vont participer à cette aventure. Frère Hélinand reçoit tout le monde et prend un air grave en se grattant la tête :

- "Doux seigneurs frères, je viens de recevoir une missive de notre templerie de Safed, en Galilée. Une importante bande de pillards saccagent et pillent la région avoisinante, et nos frères sont en ce moment trop peu nombreux pour les en chasser. Vous partez donc immédiatement, accompagnés de cinq frères sergents et de dix auxiliaires turcoples. A Safet, vous vous mettez sous les ordres du frère Guillaume, le commandeur de la place. Il sera votre commandeur tout le temps que durera votre mission. Soyez vigilants, courageux et aussi véloces que possibles, car je sais d'expérience qu'il faut soigner ces sortes de maux sans attendre. Dieu vous laisse bien dire et bien faire ! Allez."



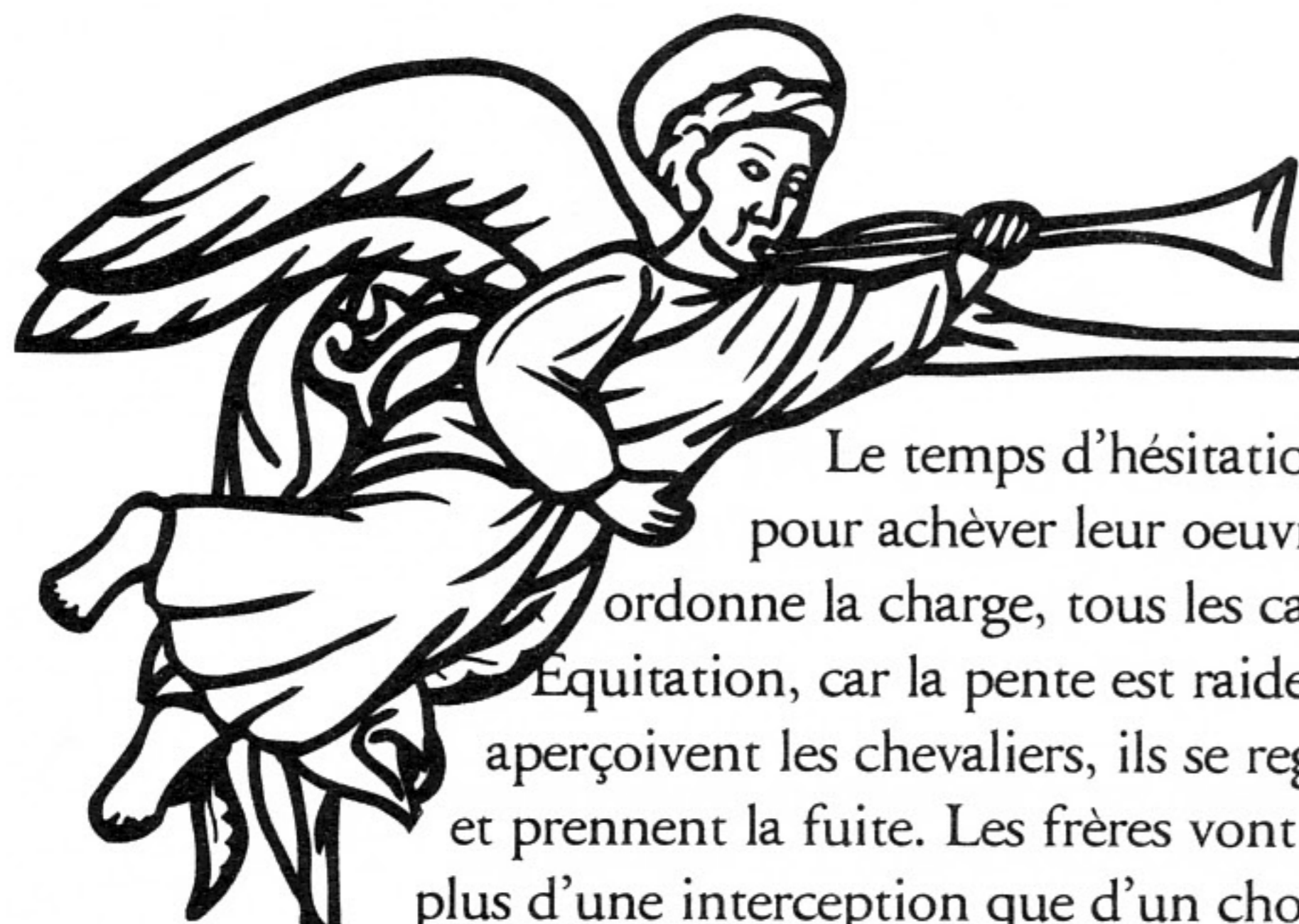
Frère Colin tape doucement sur l'épaule d'Hélinand et lui glisse un mot à l'oreille. Le commandeur reprend :

- "Oui, j'oubliais : frère Bérenger (il désigne un de vos frères, dont ce n'est point le nom...) vous aurez l'honneur et la charge de porter le gonfanon du Temple. Vous seul pouvez ordonner l'attaque. Dieu vous aide !"

Les frères, à la tête d'une petite colonne montée, prennent donc la route de Jéricho qu'ils atteignent au soir du premier jour, traversent Tibériade le lendemain et s'approchent de Safed le lendemain après-midi. Le voyage s'est déroulé sans problème mais, alors qu'ils ne sont plus qu'à quelques lieues de la ville...

SECOND VERSET : AU FEU !

Soudain, un des turcoples parti en éclaireur revient à toute allure et annonce qu'une fumée monte sur l'horizon et qu'il a entendu des cris. Une lieue plus loin en effet, les frères, du haut d'un escarpement abrupt, aperçoivent le village d'Arnaboun (le lapin) en proie à la fureur dévastatrice d'une troupe de pillards sarrazins (15 cavaliers) : plusieurs maisons sont en flammes, deux ou trois hommes qui tentent de résister sont proprement égorgés, les villageois courent en tous sens, le butin s'entasse déjà sur les selles et le bétail est poussé au centre de la place par les soldats. Une épaisse fumée noire brouille toute la scène.



Le temps d'hésitation des frères sera mis à profit par les Sarrazins pour achever leur oeuvre de brigandage, et fuir. Si le gonfanonier ordonne la charge, tous les cavaliers doivent réussir un test sous l'Aptitude Equitation, car la pente est raide (difficulté : 8). Dès que les Sarrazins aperçoivent les chevaliers, ils se regroupent en abandonnant les restes du butin et prennent la fuite. Les frères vont donc charger des cibles mouvantes, et il s'agit plus d'une interception que d'un choc frontal (la difficulté de la charge est augmentée de deux points). Les pillards veulent par dessus tout éviter le combat et l'accrochage attendu risque de se transformer en course poursuite. Ce que les frères ignorent, c'est qu'une dizaine d'archers sont postés à la sortie du village ... Ils seront donc inévitablement pris sous leurs tirs nourris. Si un ou plusieurs frères franchissent le barrage des flèches, ils seront entraînés assez loin du village. Les pillards feront alors volte-face et attaqueront en nombre. Dans le cas très improbable où les Templiers parviendraient malgré tout à faire un prisonnier, il choisira de ce donner la mort plutôt que de parler.



De retour au village, les frères ont fort à faire pour calmer les esprits, panser les plaies et éteindre l'incendie qui menace de s'étendre à la faveur du vent qui se lève. Le village d'Arnaboun est principalement peuplé de Sarrazins. Les enfants pleurent, les hommes implorent le Tout Puissant et maudissent le sort, les femmes fouillent les décombres... Les abondantes récoltes ont brûlé, beaucoup d'animaux sont morts et tous savent que l'hiver risque d'être dur cette année. Les frères devraient se sentir quelque peu démunis face à toute cette misère et cette grande injustice. Ils ne peuvent qu'offrir un peu de leur propre nourriture et assurer les villageois qu'ils plaideront en leur faveur auprès du seigneur de ces terres. S'ils se montrent doux et réconfortants, ils pourront apprendre quelques renseignements utiles :

A propos des pillards :

- Ils étaient habillés comme des Turcomans, armés d'arcs turcs et de cimenterres.
- Ils avaient tous le visage dissimulé par leur gandoura.
- Ils parlaient arabes entre eux, mais certains avaient un fort accent étranger. Peut être bien un accent franc, ou peut-être arménien ...

Si les frères inspectent les cadavres éventuels, ce sont ceux de Turcomans. Quant à ceux de vos frères qui sont parvenus à poursuivre les fuyards, ils peuvent remarquer que certains brigands montent des coursiers de prix, très différents des petits chevaux arabes qu'utilisent d'habitude les Turcomans. Alors, Turcomans ou pas Turcomans...?

L'attaque du village d'Arnaboun introduit immédiatement les frères du Temple au coeur du problème qu'ils sont chargés de résoudre. A aucun moment les combats ne doivent se révéler mortels ou gravement incapacitants pour l'un d'eux. Ayez donc la courtoisie d'attendre la fin pour mourir en héros !



U LES FRÈRES VIENNENT EN AIDE À UN SEIGNEUR DÉMUNI, ET DES ÉVÉNEMENTS QUI S'ENSUIVENT. SECOND CHAPITRE

PREMIER VERSET : LE RAPPORT AU COMMANDEUR DE LA TEMPLERIE DE SAFED.

Les frères quittent donc le village d'Arnaboun et se pressent vers Safet où ils sont attendus avec inquiétude par le commandeur, frère Guillaume. Les portes de la ville sont closes lorsqu'ils arrivent et ils perdent un peu de temps à se faire reconnaître par les sentinelles qui montent la garde sur la muraille. Ils traversent ensuite la cité endormie et grimpent jusqu'à la commanderie du Temple. Le frère clasier les accueille et fait de suite appeler frère Guillaume, le commandeur. Ce dernier les reçoit très cordialement, avec toutes les prévenances dues à leur rang, et se dit rassuré de les voir enfin arrivés. Les routes sont si dangereuses ...

La commanderie s'organise autour d'une petite cour intérieure : étables, écuries, réfectoire, chapelle et communs. Une trentaine de personnes vit ici.

Après une rapide et succulente collation prise à la cuisine en compagnie du commandeur qui s'informe de la santé de quelques siens amis vivant à Jérusalem, les frères sont invités dans sa cellule. Il écoute attentivement les frères faire le rapport détaillé des récents événements.

Les frères qui pensent à défendre la cause des malheureux villageois auprès du commandeur méritent d'être gratifié d'un point en Courtoisie lors du prochain chapitre.

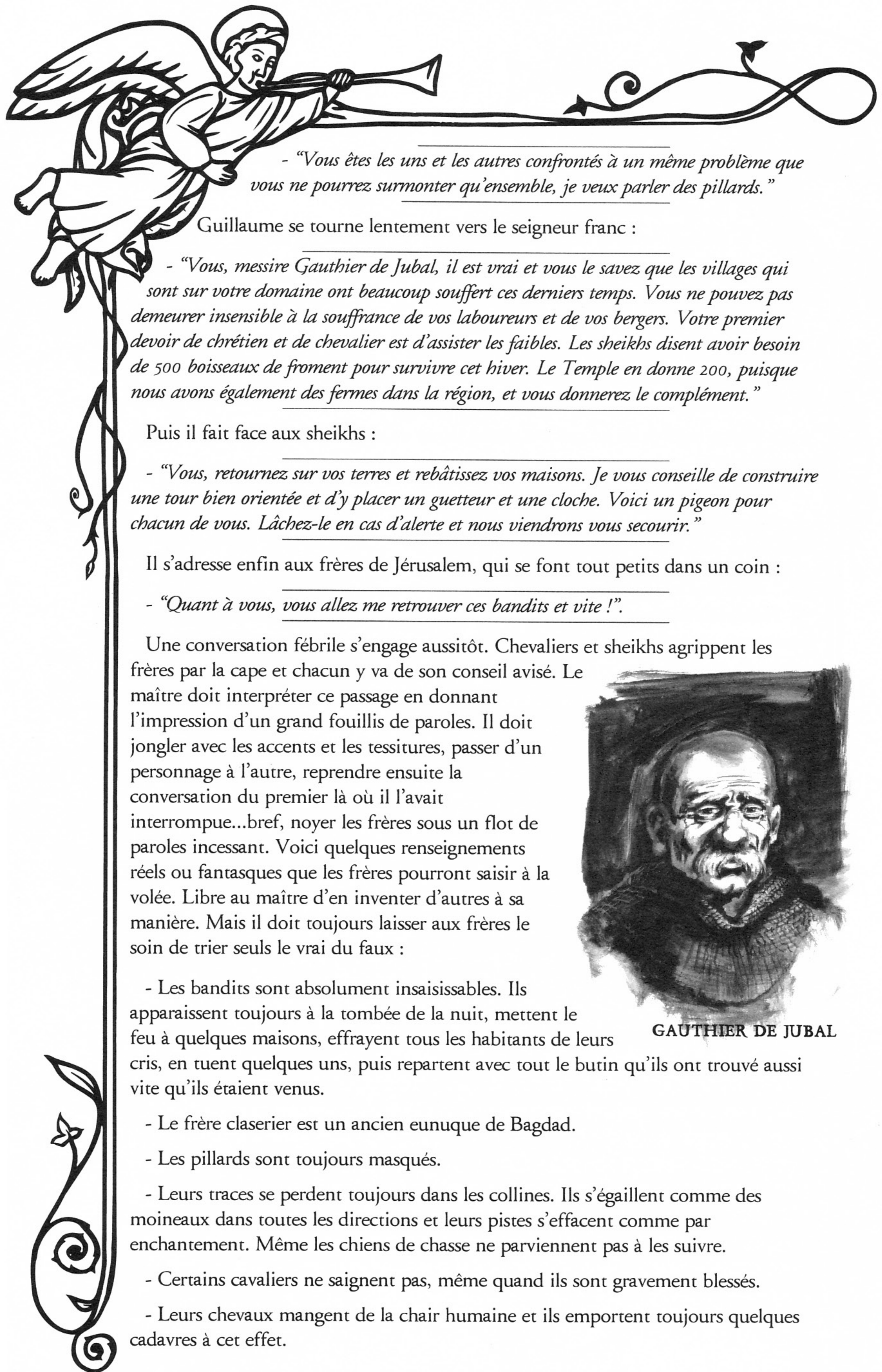
Il reprend les frères sur des détails et semble très intrigués par l'histoire des chevaux turcomans. Le frère grangier, Amaury, demande à voir une des flèches, si les frères ont pensé à en garder une, et frère Enguerrant, le commandeur des chevaliers, pose quelques questions concernant les chevaux. Tous semblent perplexes et se grattent la barbe (une habitude templière peut-être ...). Guillaume refuse de répondre aux questions des frères et ordonne qu'ils aillent se coucher. Il donnera ses ordres demain matin, après la messe.

SECOND VERSET : SALOMON REND LA JUSTICE.

A primes le lendemain, jour de la Saint Tyburce, martyr, il y a fort à parier que les frères de Jérusalem se précipiteront chez Guillaume pour en savoir davantage. Sa cellule est déjà prise d'assaut par une bonne dizaine de personnes, visiblement réparties en deux camps : à dextre, de vieux sheikhs arabes dse villages voisins, et à senestre un sire important accompagné de ses chevaliers. Tout ce monde crie, insulte, tempête, menace, lève le poing au ciel...Frère Guillaume, le commandeur, se dresse soudain et cogne lourdement du poing sur la table :

- "Suffit ! Au nom du Seigneur, je vous ordonne de cesser immédiatement ! Ne voyez-vous pas que vous foncez droit dans les rêts du diable en vous laissant emporter par la colère ? Qu'aurez vous de plus si vous vous entre-tuez ?"

Le calme revient :



- *“Vous êtes les uns et les autres confrontés à un même problème que vous ne pourrez surmonter qu’ensemble, je veux parler des pillards.”*

Guillaume se tourne lentement vers le seigneur franc :

- *“Vous, messire Gauthier de Jubal, il est vrai et vous le savez que les villages qui sont sur votre domaine ont beaucoup souffert ces derniers temps. Vous ne pouvez pas demeurer insensible à la souffrance de vos laboureurs et de vos bergers. Votre premier devoir de chrétien et de chevalier est d’assister les faibles. Les sheikhs disent avoir besoin de 500 boisseaux de froment pour survivre cet hiver. Le Temple en donne 200, puisque nous avons également des fermes dans la région, et vous donnerez le complément.”*

Puis il fait face aux sheikhs :

- *“Vous, retournez sur vos terres et rebâissez vos maisons. Je vous conseille de construire une tour bien orientée et d’y placer un guetteur et une cloche. Voici un pigeon pour chacun de vous. Lâchez-le en cas d’alerte et nous viendrons vous secourir.”*

Il s’adresse enfin aux frères de Jérusalem, qui se font tout petits dans un coin :

- *“Quant à vous, vous allez me retrouver ces bandits et vite !”*

Une conversation fébrile s’engage aussitôt. Chevaliers et sheikhs agrippent les frères par la cape et chacun y va de son conseil avisé. Le maître doit interpréter ce passage en donnant l’impression d’un grand fouillis de paroles. Il doit jongler avec les accents et les tessitures, passer d’un personnage à l’autre, reprendre ensuite la conversation du premier là où il l’avait interrompue...bref, noyer les frères sous un flot de paroles incessant. Voici quelques renseignements réels ou fantasques que les frères pourront saisir à la volée. Libre au maître d’en inventer d’autres à sa manière. Mais il doit toujours laisser aux frères le soin de trier seuls le vrai du faux :



GAUTHIER DE JUBAL

- Les bandits sont absolument insaisissables. Ils apparaissent toujours à la tombée de la nuit, mettent le feu à quelques maisons, effrayent tous les habitants de leurs cris, en tuent quelques uns, puis repartent avec tout le butin qu’ils ont trouvé aussi vite qu’ils étaient venus.

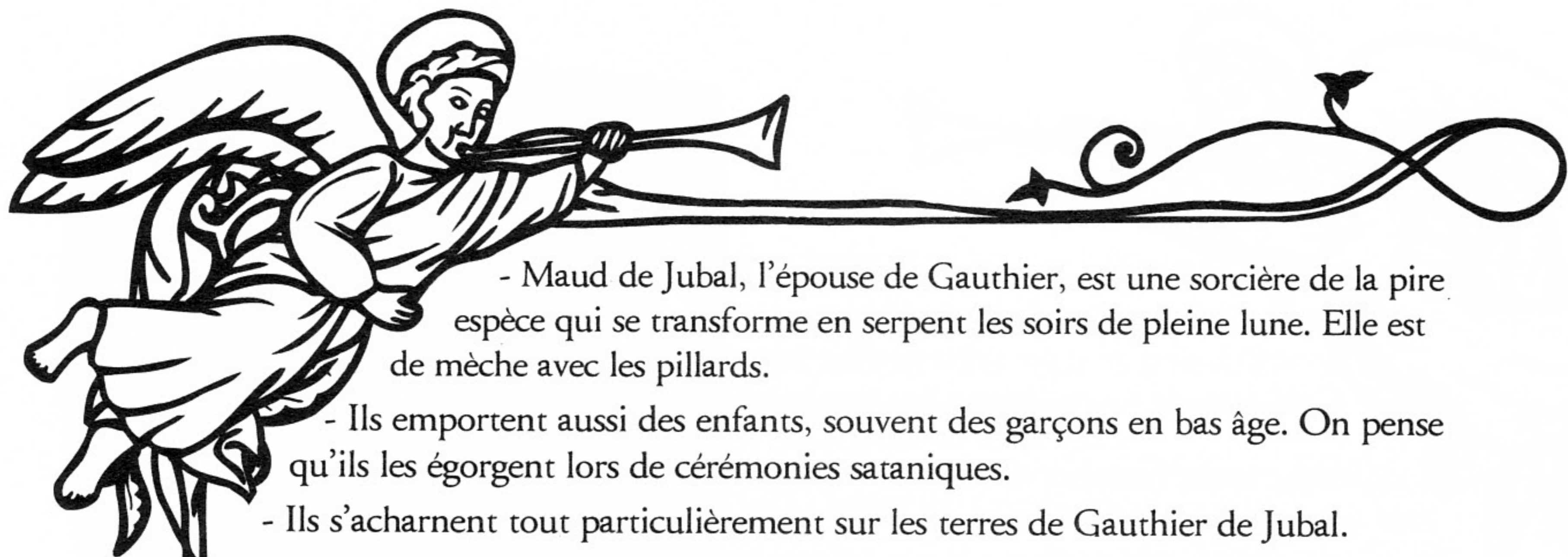
- Le frère claserier est un ancien eunuque de Bagdad.

- Les pillards sont toujours masqués.

- Leurs traces se perdent toujours dans les collines. Ils s’égailent comme des moineaux dans toutes les directions et leurs pistes s’effacent comme par enchantement. Même les chiens de chasse ne parviennent pas à les suivre.

- Certains cavaliers ne saignent pas, même quand ils sont gravement blessés.

- Leurs chevaux mangent de la chair humaine et ils emportent toujours quelques cadavres à cet effet.



- Maud de Jubal, l'épouse de Gauthier, est une sorcière de la pire espèce qui se transforme en serpent les soirs de pleine lune. Elle est de mèche avec les pillards.

- Ils emportent aussi des enfants, souvent des garçons en bas âge. On pense qu'ils les égorgent lors de cérémonies sataniques.

- Ils s'acharnent tout particulièrement sur les terres de Gauthier de Jubal.

- Gauthier de Jubal est en froid avec son suzerain, sire Onfroi de Toron, actuellement en voyage à Jérusalem, avec toute sa mesnie. Le sire de Jubal aimerait bien résoudre ce problème avant le retour d'Onfroi, dont il ne veut pas voir les hommes venir patrouiller sur ses terres.

- La région regorge de grottes creusées à flancs de collines. Certaines sont quasi inaccessibles et constituent de très bonnes cachettes.

- Le repas de sixte est servi et ça refroidit ...

Lorsque retentit la campane de sixte, le brouhaha retombe et tous fixent le commandeur d'un oeil interrogateur. Guillaume sourit et dit :

- *"Frère claserier, mettez donc le couvert de ces bonnes gens, des amis de la Maison. Ils sont nos hôtes ce midi."*



Vos frères ignorent encore la chance qui est la leur d'être invité à la table de Guillaume, commandeur de Safed. Son cuisinier, frère Ancelin, a travaillé dix ans dans les cuisines du Khalife de Bagdad, dont il était l'esclave. Il est parvenu à s'échapper, et depuis, il ne sort plus jamais le nez de ses fourneaux. Sa cuisine est d'une grande simplicité dans sa présentation, mais il possède un réel talent de saucier et ses pâtisseries sont excellentes. Si l'on ajoute à cela que le vin de Safed est réputé pour sa douceur, on comprend que les sheikhs et les soldats soient plutôt pressés de manger. Au menu : Brouet vert d'oeufs et de fromage (oeufs pochés dans un bouillon au vin et au gingembre), épaules de mouton farcie au foie de veau et sauce à l'hysope, menthe et marjolaine, terrine de poulet au citron, rissoles à la crème au vin.

Après le repas, Guillaume fait venir les frères de Jérusalem et leur expose leur mission :

- *"Vous allez accompagner les hommes de Gauthier de Jubal et vous mettre temporairement à son service. La chose est délicate, car les choix de Gauthier sont loin d'être toujours pertinents. Il faut que vous lui fassiez entendre raison sans le courroucer ou lui donner l'impression d'une désobéissance. C'est un proche voisin, et je veux rester en bons termes avec lui. Bref, ne lui obéissez pas aveuglément mais donnez lui le sentiment qu'il est le maître. Je vous confie cavaliers turcoples, qui vous seront je crois d'une grande utilité dans ces collines. Bien, je pense que maître Hélinand a déjà désigné un gonfanonier parmi vous et vous êtes donc prêts à partir. En selle et que Dieu vous garde !"*

OÙ L'ON APPREND COMMENT FUT ENLEVÉ GAUTHIER DE JUBAL, DE LA BOUCHE D'UN VIEIL ARCHER NOSTALGIQUE

- "Moukhtar mon frère, tu nous as mis l'eau à la bouche avec ton histoire de chevalier vengeur. Si tu nous abandonnes maintenant, nous t'empêcherons sûrement de dormir car nos rêves seront agités de toutes les questions laissées sans réponse. Autant veiller encore un peu afin que tu apaises nos esprits en nous racontant la suite.

- Je n'y mettrais qu'une seule condition, Jalal mon ami. Je veux pouvoir faire tous les commentaires que je jugerais utiles à la bonne compréhension du récit et je ne veux pas être interrompu.

- Qu'il en soit ainsi.

- Donc, après notre premier accrochage avec les frères du Temple, Al Muntaquim décida de se faire oublier un jour ou deux, afin de revoir ses plans d'attaques en intégrant cette nouvelle présence. Il resta toute la nuit seul dans sa grotte à dessiner sur le sol des cartes compliquées. Au matin, alors que nous étions tous réunis pour entendre ses ordres, un cavalier déboula dans le wadi. C'était Toufik ibn Mafuhz, le gendre de Yasmine, la femme du potier bossu du souk de Bosra, que tu connais personnellement. En ce temps là, Toufik était un de nos meilleurs éclaireurs et Al Muntaquim l'avait envoyé espionner discrètement les environs de Safed. Il bondit de son cheval et se précipita vers Al Muntaquim comme pour lui annoncer la fin du monde. Il était très essoufflé et nous eûmes quelques difficultés à reconstituer un discours cohérent à partir de ses bribes confuses. Toufik était parvenu à s'infiltrer dans la ville de Safed et, ce faisant passer pour un mendiant, il avait été invité au Temple. Dans la cour de la commanderie, il avait entendu une conversation entre le commandeur et quelques frères, parmi lesquels il avait reconnu nos opposants de la veille. Ces derniers étaient chargés d'accompagner le sire de Jubal, également présent à Safed, qui devait retourner sur ses terres le jour même. Toufik n'avait malheureusement pas attendu de savoir de combien d'hommes disposeraient les frères du Temple, et cela nous causa par la suite quelques désagréments, comme tu vas le voir.

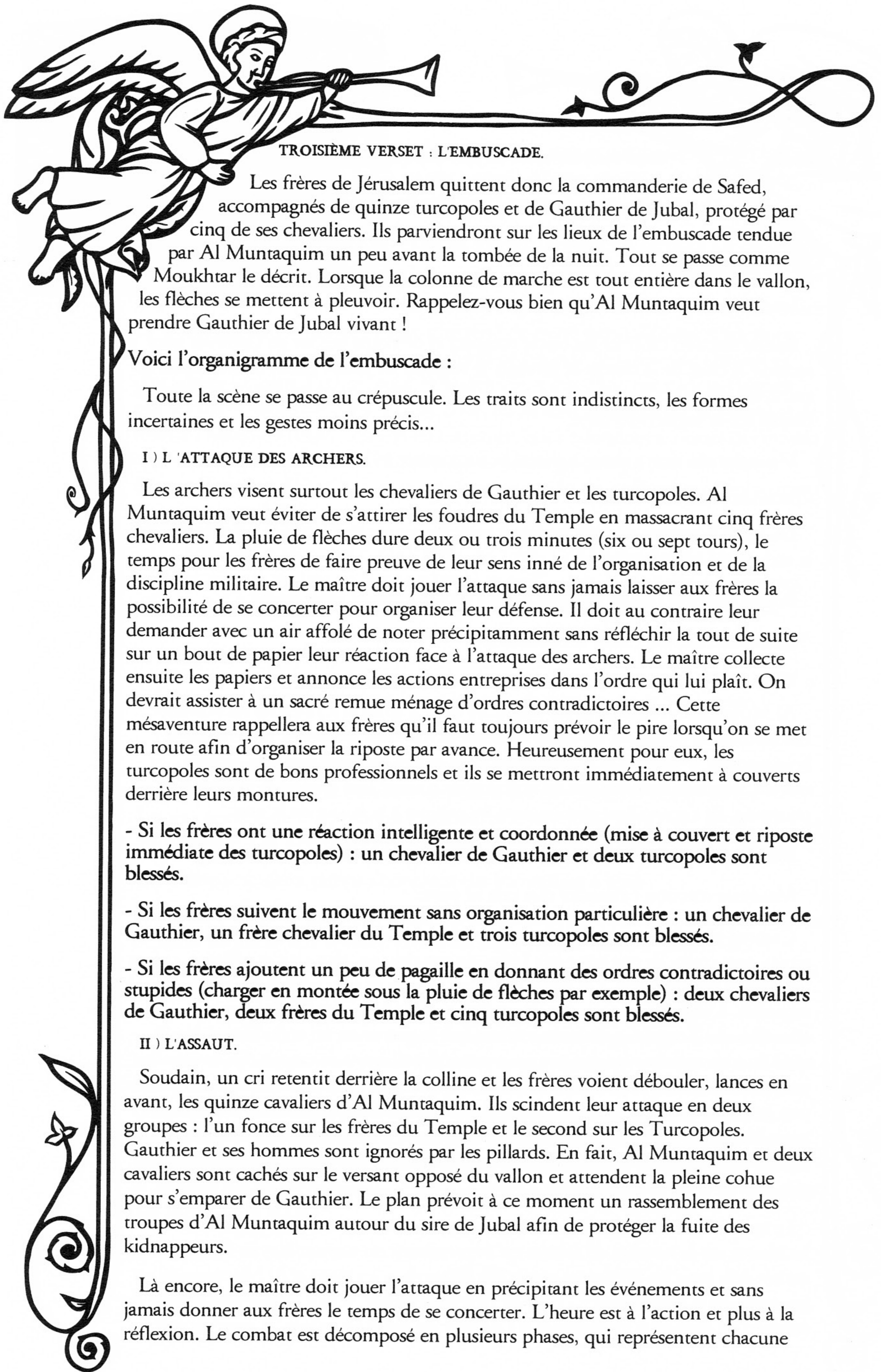
- Ah, ce bon Toufik n'a pas changé. Le courage est sa plus grande qualité et l'impatience sont plus grave défaut. Je me souviens qu'un jour, il fit seul le voyage de Bosra à Homs en trois jours et deux nuits pour y rencontrer sa quatrième épouse, alors qu'elle devait le rejoindre à Damas la semaine suivante. Grand bien lui en prit d'ailleurs, car il s'avéra par la suite que Moumina, fille de l'Imam Zemzem dont tu connais le neveu Tajeddine, n'avait pas ...

- Qui parlait de commentaires ?

- Excuse moi, je te laisse poursuivre ton récit.

- Toufik avait sans doute l'excitation contagieuse, car à l'annonce de ce déplacement de troupes entre Safed et Jubal, Al Muntaquim ne se tint plus de joie. Il estima que les frères du Temple seraient une dizaine et que Gauthier de Jubal voyagerait en compagnie de cinq ou six chevaliers. Après quelques courts instants de réflexion, il décida de tendre une embuscade au détachement franc dans un vallon qu'il connaissait bien pour y avoir joué enfant, et qui constituait une assez bonne position d'attaque. Nous enfourchâmes nos coursiers sur le champs, car il fallait absolument devancer la troupe du Temple qui avait sûrement déjà pris la route. Nous arrivâmes sur les lieux du guet-apens une bonne heure avant le coucher du soleil. Grâce à Dieu, la route était libre et nous pûmes nous installer tranquillement. La disposition du terrain était effectivement assez idéale pour dresser une attaque : le chemin montait lentement entre les deux flancs d'un vallon avant de déboucher, une ou deux lieues plus loin, sur le plateau de Jubal. Al Muntaquim dissimula les dix archers de part et d'autres du vallon, derrière les amas rocheux et les buissons d'épineux qui garnissaient la pente. Les cavaliers, une quinzaine d'hommes, attendaient patiemment de l'autre côté de la crête qu'Al Muntaquim donne l'ordre de la charge. Ainsi, nous avions ordre de harceler les Francs de nos traits, d'en blesser quelques uns et d'affoler les autres, afin de préparer l'assaut de nos camarades, qui avaient pour mission de fondre comme des aigles sur la troupe disloquée pour s'emparer de Gauthier de Jubal, vivant. La suite nous rappela qu'il ne faut jamais sous-estimer l'ennemi, surtout lorsqu'il s'agit du Temple. "





TROISIÈME VERSET : L'EMBUSCADE.

Les frères de Jérusalem quittent donc la commanderie de Safed, accompagnés de quinze turcoples et de Gauthier de Jubal, protégé par cinq de ses chevaliers. Ils parviendront sur les lieux de l'embuscade tendue par Al Muntaquim un peu avant la tombée de la nuit. Tout se passe comme Moukhtar le décrit. Lorsque la colonne de marche est tout entière dans le vallon, les flèches se mettent à pleuvoir. Rappelez-vous bien qu'Al Muntaquim veut prendre Gauthier de Jubal vivant !

Voici l'organigramme de l'embuscade :

Toute la scène se passe au crépuscule. Les traits sont indistincts, les formes incertaines et les gestes moins précis...

I) L'ATTAQUE DES ARCHERS.

Les archers visent surtout les chevaliers de Gauthier et les turcoples. Al Muntaquim veut éviter de s'attirer les foudres du Temple en massacrant cinq frères chevaliers. La pluie de flèches dure deux ou trois minutes (six ou sept tours), le temps pour les frères de faire preuve de leur sens inné de l'organisation et de la discipline militaire. Le maître doit jouer l'attaque sans jamais laisser aux frères la possibilité de se concerter pour organiser leur défense. Il doit au contraire leur demander avec un air affolé de noter précipitamment sans réfléchir la tout de suite sur un bout de papier leur réaction face à l'attaque des archers. Le maître collecte ensuite les papiers et annonce les actions entreprises dans l'ordre qui lui plaît. On devrait assister à un sacré remue ménage d'ordres contradictoires ... Cette mésaventure rappellera aux frères qu'il faut toujours prévoir le pire lorsqu'on se met en route afin d'organiser la riposte par avance. Heureusement pour eux, les turcoples sont de bons professionnels et ils se mettront immédiatement à couverts derrière leurs montures.

- Si les frères ont une réaction intelligente et coordonnée (mise à couvert et riposte immédiate des turcoples) : un chevalier de Gauthier et deux turcoples sont blessés.

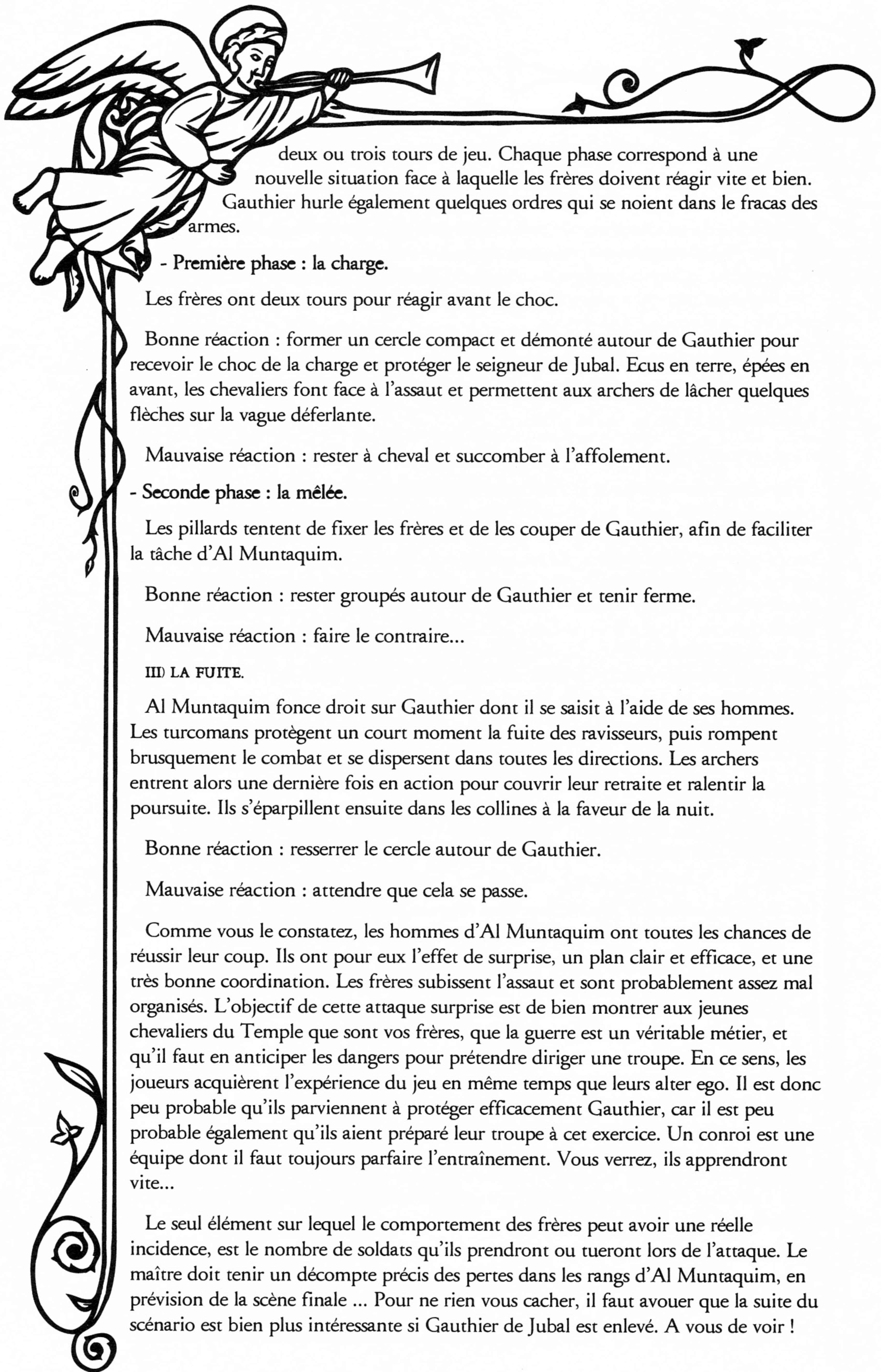
- Si les frères suivent le mouvement sans organisation particulière : un chevalier de Gauthier, un frère chevalier du Temple et trois turcoples sont blessés.

- Si les frères ajoutent un peu de pagaille en donnant des ordres contradictoires ou stupides (charger en montée sous la pluie de flèches par exemple) : deux chevaliers de Gauthier, deux frères du Temple et cinq turcoples sont blessés.

II) L'ASSAUT.

Soudain, un cri retentit derrière la colline et les frères voient débouler, lances en avant, les quinze cavaliers d'Al Muntaquim. Ils scindent leur attaque en deux groupes : l'un fonce sur les frères du Temple et le second sur les Turcoples. Gauthier et ses hommes sont ignorés par les pillards. En fait, Al Muntaquim et deux cavaliers sont cachés sur le versant opposé du vallon et attendent la pleine cohue pour s'emparer de Gauthier. Le plan prévoit à ce moment un rassemblement des troupes d'Al Muntaquim autour du sire de Jubal afin de protéger la fuite des kidnappeurs.

Là encore, le maître doit jouer l'attaque en précipitant les événements et sans jamais donner aux frères le temps de se concerter. L'heure est à l'action et plus à la réflexion. Le combat est décomposé en plusieurs phases, qui représentent chacune



deux ou trois tours de jeu. Chaque phase correspond à une nouvelle situation face à laquelle les frères doivent réagir vite et bien. Gauthier hurle également quelques ordres qui se noient dans le fracas des armes.

- Première phase : la charge.

Les frères ont deux tours pour réagir avant le choc.

Bonne réaction : former un cercle compact et démonté autour de Gauthier pour recevoir le choc de la charge et protéger le seigneur de Jubal. Ecus en terre, épées en avant, les chevaliers font face à l'assaut et permettent aux archers de lâcher quelques flèches sur la vague déferlante.

Mauvaise réaction : rester à cheval et succomber à l'affolement.

- Seconde phase : la mêlée.

Les pillards tentent de fixer les frères et de les couper de Gauthier, afin de faciliter la tâche d'Al Muntaquim.

Bonne réaction : rester groupés autour de Gauthier et tenir ferme.

Mauvaise réaction : faire le contraire...

III) LA FUITE.

Al Muntaquim fonce droit sur Gauthier dont il se saisit à l'aide de ses hommes. Les turcomans protègent un court moment la fuite des ravisseurs, puis rompent brusquement le combat et se dispersent dans toutes les directions. Les archers entrent alors une dernière fois en action pour couvrir leur retraite et ralentir la poursuite. Ils s'éparpillent ensuite dans les collines à la faveur de la nuit.

Bonne réaction : resserrer le cercle autour de Gauthier.

Mauvaise réaction : attendre que cela se passe.

Comme vous le constatez, les hommes d'Al Muntaquim ont toutes les chances de réussir leur coup. Ils ont pour eux l'effet de surprise, un plan clair et efficace, et une très bonne coordination. Les frères subissent l'assaut et sont probablement assez mal organisés. L'objectif de cette attaque surprise est de bien montrer aux jeunes chevaliers du Temple que sont vos frères, que la guerre est un véritable métier, et qu'il faut en anticiper les dangers pour prétendre diriger une troupe. En ce sens, les joueurs acquièrent l'expérience du jeu en même temps que leurs alter ego. Il est donc peu probable qu'ils parviennent à protéger efficacement Gauthier, car il est peu probable également qu'ils aient préparé leur troupe à cet exercice. Un conroi est une équipe dont il faut toujours parfaire l'entraînement. Vous verrez, ils apprendront vite...

Le seul élément sur lequel le comportement des frères peut avoir une réelle incidence, est le nombre de soldats qu'ils prendront ou tueront lors de l'attaque. Le maître doit tenir un décompte précis des pertes dans les rangs d'Al Muntaquim, en prévision de la scène finale ... Pour ne rien vous cacher, il faut avouer que la suite du scénario est bien plus intéressante si Gauthier de Jubal est enlevé. A vous de voir !



Ù LES FRÈRES RENCONTRENT UN ÉTRANGE CARÇONNET, ET SE METTENT EN CHASSE. CHAPITRE TROIS

PREMIER VERSET : CONSEIL DE GUERRE AU CHÂTEAU.

La troupe menée par les frères du Temple arrive au château de Jubal dans la nuit. Il serait téméraire

de tenter des poursuites que l'obscurité rend de toute façon difficile et sûrement dangereuses. Les chevaliers du sire de Jubal ont décidé de rentrer au château et d'organiser un plan d'action pour le lendemain. C'est donc penauds et fatigués que les frères pénètrent dans la basse cour, où ils sont accueillis par la maîtresse de maison, Maud de Jubal, l'épouse de Gauthier, qui s'effondre en larmes dès qu'elle apprend la nouvelle. A ses cotés, se tient un jeune garçon qui doit avoir une dizaine d'années, déjà grand, et qui ne semble pas du tout affecté par l'enlèvement du seigneur de Jubal.

Les hommes se restaurent rapidement, les frères s'occupent des blessés et peuvent trouver un peu de temps pour se recueillir dans la chapelle. *(A ce propos, n'hésitez pas à leur rappeler qu'ils sont aussi des moines. Si un frère laisse s'écouler toute une journée sans prier, vous pouvez lui faire griser un demi-carré en Obéissance lors du prochain chapitre).*

Tous se réunissent enfin dans la grande salle commune du donjon, pour organiser la battue du lendemain.

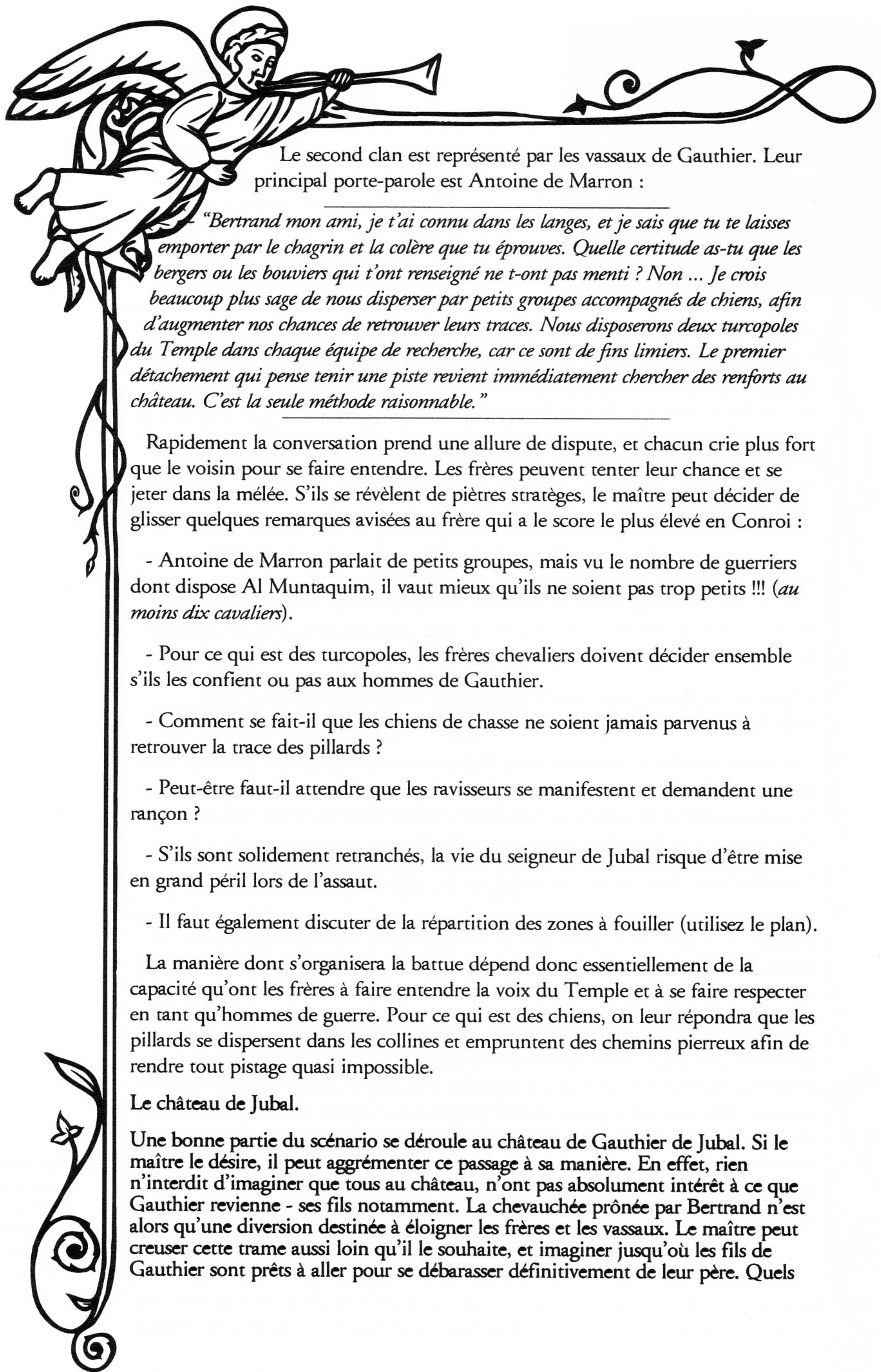
Plusieurs théories s'affrontent, et les frères auront un peu de mal à se faire entendre. Les vassaux de Gauthier disposent des turcoples et des frères du Temple comme de leurs propres hommes, et il faut jouer serré pour garder un peu d'autonomie. Les Templiers ne reçoivent d'ordres que du Maître ou du Pape !

Grossièrement, deux camps s'opposent sur la conduite à tenir.

Le clan des fils de Gauthier, mené par Bertrand, l'ainé, défend l'idée qu'il faut se déplacer en masse vers le nord, près d'un village qui se nomme Youmfanoun. Il a l'assurance que les pillards sont cachés dans cette région, car il a recueilli, dit-il, de nombreux témoignages qui le prouvent :

"Je crois qu'il n'y a personne ici qui puisse me contester le privilège de mener les opérations, puisque je suis le premier fils du seigneur de ces terres. Je sais où sont cachés les infâmes ravisseurs de mon père, et je jure devant vous qu'ils imploreront bientôt sa clémence. Car nous allons partir demain à l'aube, avec tous les hommes gaillards de ma mesnie, et nous ferons sortir ces rats du trou où ils se terrent. Les frères du Temple assureront nos arrières et nous utiliserons leurs turcopoliers pour protéger notre marche et prévenir une autre embuscade. Mon père sera rentré demain soir, ou je ne m'appelle pas Bertrand de Jubal !"





Le second clan est représenté par les vassaux de Gauthier. Leur principal porte-parole est Antoine de Marron :

— “Bertrand mon ami, je t’ai connu dans les langes, et je sais que tu te laisses emporter par le chagrin et la colère que tu éprouves. Quelle certitude as-tu que les bergers ou les bouviers qui t’ont renseigné ne t’ont pas menti ? Non ... Je crois beaucoup plus sage de nous disperser par petits groupes accompagnés de chiens, afin d’augmenter nos chances de retrouver leurs traces. Nous disposerons deux turcoples du Temple dans chaque équipe de recherche, car ce sont de fins limiers. Le premier détachement qui pense tenir une piste revient immédiatement chercher des renforts au château. C’est la seule méthode raisonnable.”

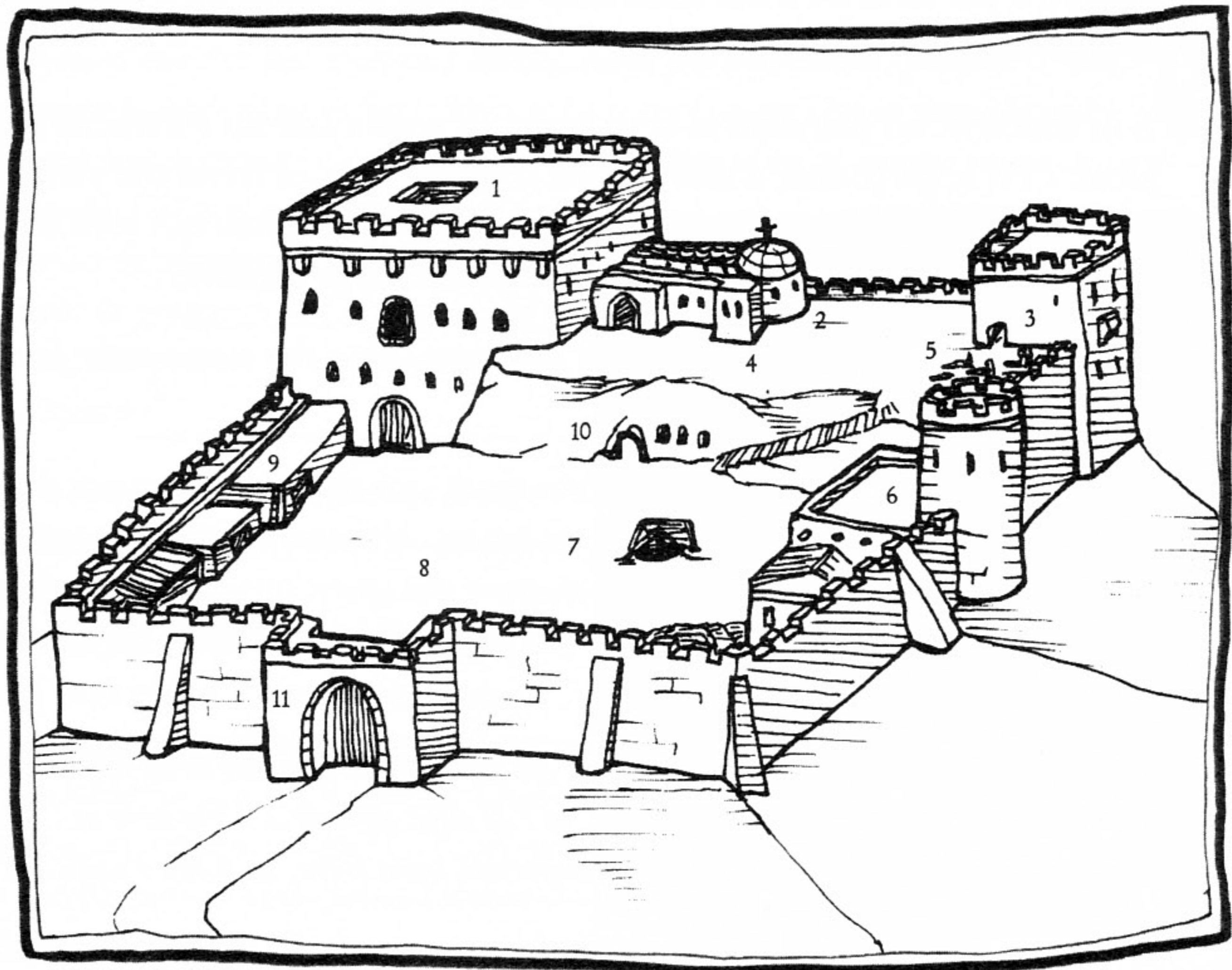
Rapidement la conversation prend une allure de dispute, et chacun crie plus fort que le voisin pour se faire entendre. Les frères peuvent tenter leur chance et se jeter dans la mêlée. S’ils se révèlent de piètres stratèges, le maître peut décider de glisser quelques remarques avisées au frère qui a le score le plus élevé en Conroi :

- Antoine de Marron parlait de petits groupes, mais vu le nombre de guerriers dont dispose Al Muntaquim, il vaut mieux qu’ils ne soient pas trop petits !!! (*au moins dix cavaliers*).
- Pour ce qui est des turcoples, les frères chevaliers doivent décider ensemble s’ils les confient ou pas aux hommes de Gauthier.
- Comment se fait-il que les chiens de chasse ne soient jamais parvenus à retrouver la trace des pillards ?
- Peut-être faut-il attendre que les ravisseurs se manifestent et demandent une rançon ?
- S’ils sont solidement retranchés, la vie du seigneur de Jubal risque d’être mise en grand péril lors de l’assaut.
- Il faut également discuter de la répartition des zones à fouiller (utilisez le plan).

La manière dont s’organisera la battue dépend donc essentiellement de la capacité qu’ont les frères à faire entendre la voix du Temple et à se faire respecter en tant qu’hommes de guerre. Pour ce qui est des chiens, on leur répondra que les pillards se dispersent dans les collines et empruntent des chemins pierreux afin de rendre tout pistage quasi impossible.

Le château de Jubal.

Une bonne partie du scénario se déroule au château de Gauthier de Jubal. Si le maître le désire, il peut aggrémenter ce passage à sa manière. En effet, rien n’interdit d’imaginer que tous au château, n’ont pas absolument intérêt à ce que Gauthier revienne - ses fils notamment. La chevauchée prônée par Bertrand n’est alors qu’une diversion destinée à éloigner les frères et les vassaux. Le maître peut creuser cette trame aussi loin qu’il le souhaite, et imaginer jusqu’où les fils de Gauthier sont prêts à aller pour se débarrasser définitivement de leur père. Quels



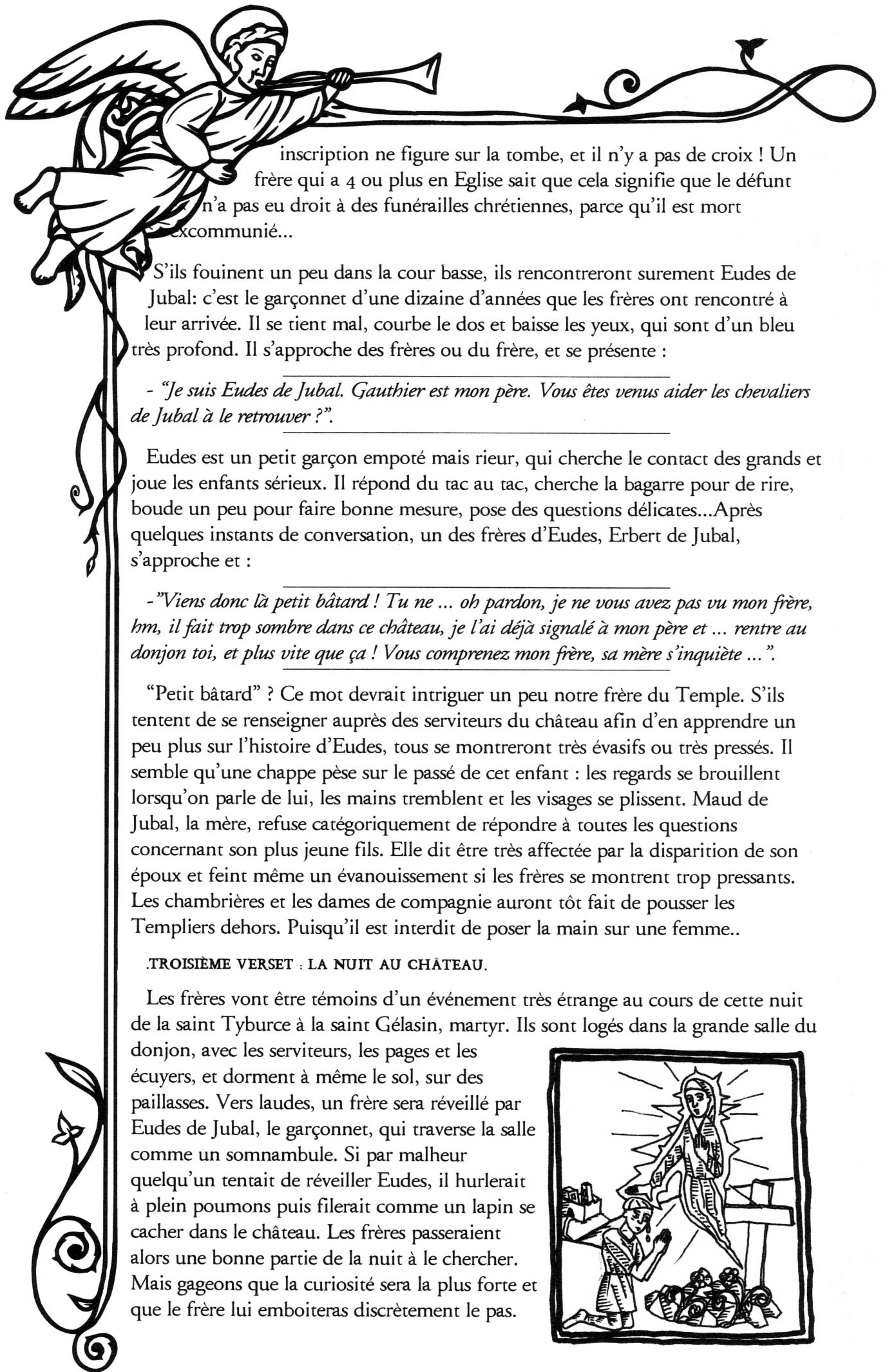
LE CHATEAU DE JUBAL

- | | |
|-------------------------|---------------------------------------|
| 1 <i>Dungeon</i> | 7 <i>Puit</i> |
| 2 <i>chapelle</i> | 8 <i>Basse cour</i> |
| 3 <i>Tour de garde</i> | 9 <i>Ecuries, étables et ateliers</i> |
| 4 <i>Haute cour</i> | 10 <i>Communs</i> |
| 5 <i>Cimetière</i> | 11 <i>Porte</i> |
| 6 <i>Salle de garde</i> | |

reproches lui font-ils ? Comment réagiront les vassaux ? Comment réagira Gauthier s'il rentre au château et apprend la félonie de ses fils ? etc...

SECOND VERSET : EUDES DE JUBAL.

La fin de soirée (après complies) se passe au grè des désirs de chacun. Les frères peuvent mettre ce moment à profit pour visiter les lieux, jeter un oeil critique de professionnel sur la disposition des défenses et la qualité des remparts. Il est même possible qu'ils soient accompagnés du chevalier Antoine de Marron, qui connaît bien sur très bien le château. (*relisez le passage concernant les châteaux - pages 125 à 127 du Livre - pour préparer une visite guidée pédagogique destinée à vos frères !*). Le maître peut noyer dans sa description des lieux un passage par le cimetière, qui est toujours un lieu très vivant au Moyen Age. En effet, un ou deux couples d'amoureux se bécottent sur une tombe en regardant les étoiles... Hormis cette image bucolique qui devrait faire soupirer profondément vos frères, vous pouvez leur signaler la présence d'une tombe particulièrement fleurie, creusée à l'écart des autres sépultures. Elle est ornée d'une magnifique stèle sculptée. Il est même possible d'y surprendre Maud de Jubal en train de prier. Détail : aucune



inscription ne figure sur la tombe, et il n'y a pas de croix ! Un frère qui a 4 ou plus en Eglise sait que cela signifie que le défunt n'a pas eu droit à des funérailles chrétiennes, parce qu'il est mort excommunié...

S'ils fouinent un peu dans la cour basse, ils rencontreront sûrement Eudes de Jubal: c'est le garçonnet d'une dizaine d'années que les frères ont rencontré à leur arrivée. Il se tient mal, courbe le dos et baisse les yeux, qui sont d'un bleu très profond. Il s'approche des frères ou du frère, et se présente :

- *"Je suis Eudes de Jubal. Gauthier est mon père. Vous êtes venus aider les chevaliers de Jubal à le retrouver ?"*

Eudes est un petit garçon empoté mais rieur, qui cherche le contact des grands et joue les enfants sérieux. Il répond du tac au tac, cherche la bagarre pour de rire, boude un peu pour faire bonne mesure, pose des questions délicates...Après quelques instants de conversation, un des frères d'Eudes, Erbert de Jubal, s'approche et :

- *"Viens donc là petit bâtard ! Tu ne ... oh pardon, je ne vous avez pas vu mon frère, hm, il fait trop sombre dans ce château, je l'ai déjà signalé à mon père et ... rentre au donjon toi, et plus vite que ça ! Vous comprenez mon frère, sa mère s'inquiète ..."*

"Petit bâtard" ? Ce mot devrait intriguer un peu notre frère du Temple. S'ils tentent de se renseigner auprès des serviteurs du château afin d'en apprendre un peu plus sur l'histoire d'Eudes, tous se montreront très évasifs ou très pressés. Il semble qu'une chappe pèse sur le passé de cet enfant : les regards se brouillent lorsqu'on parle de lui, les mains tremblent et les visages se plissent. Maud de Jubal, la mère, refuse catégoriquement de répondre à toutes les questions concernant son plus jeune fils. Elle dit être très affectée par la disparition de son époux et feint même un évanouissement si les frères se montrent trop pressants. Les chambrières et les dames de compagnie auront tôt fait de pousser les Templiers dehors. Puisqu'il est interdit de poser la main sur une femme..

.TROISIÈME VERSET : LA NUIT AU CHÂTEAU.

Les frères vont être témoins d'un événement très étrange au cours de cette nuit de la saint Tyburce à la saint Gélasin, martyr. Ils sont logés dans la grande salle du donjon, avec les serviteurs, les pages et les écuyers, et dorment à même le sol, sur des paillasses. Vers laudes, un frère sera réveillé par Eudes de Jubal, le garçonnet, qui traverse la salle comme un somnambule. Si par malheur quelqu'un tentait de réveiller Eudes, il hurlerait à plein poumons puis filerait comme un lapin se cacher dans le château. Les frères passeraient alors une bonne partie de la nuit à le chercher. Mais gageons que la curiosité sera la plus forte et que le frère lui emboîteras discrètement le pas.





Eudes le guide jusqu'au cimetière, et s'approche de la tombe fleurie dont nous parlions tout à l'heure. Soudain, il se met à parler dans le vide :

- *"Aujourd'hui j'ai fait quelques bêtises, mais pas méchantes, promis. Y avait une cigogne tombée dans le fossé derrière la grange, alors j'en ai profité pour regarder un peu comment c'était, je veux dire de près. J'en ai mangé souvent, mais c'est pas pareil. J'ai surtout bien regardé les ailes, pour m'en fabriquer des pareilles. Là je l'ai caché dans la grange et je l'ai nourri. Si je la soigne bien, elle pourra m'apprendre à voler. (ad libitum)".*

Levons un des voiles du mystère : Eudes parle à un fantôme. Le fantôme de sa mère, Isabeau de Jubal qui s'est ... mais, attendons encore un peu pour vous révéler toute l'histoire. Il faut qu'un frère ait au moins cinq en Intelligence pour que Dieu lui révèle la véritable nature du fantôme. Une image floue apparaît lentement. Un corbeau s'envole en croassant et une petite brise se lève. La forme diaphane d'Isabeau se précise au dessus de la tombe. Ses lèvres bougent et semblent répondre à l'enfant, mais la conversation n'est pas perçue. Ses deux poignets sont ensanglantés...



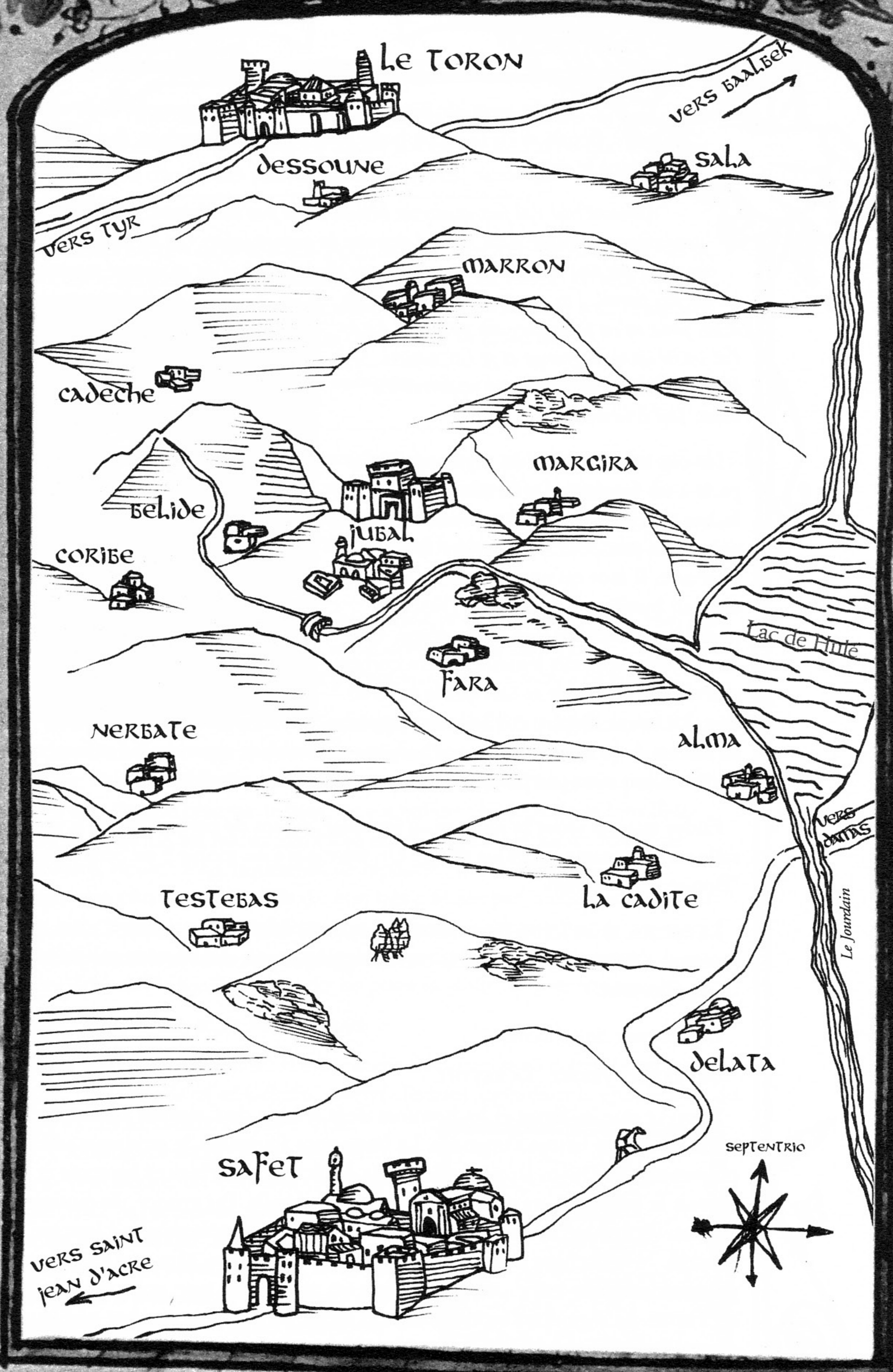
Eudes raconte toute sa journée au fantôme. Avant de partir, il baise la dalle et la stèle en murmurant quelque chose. Un frère qui a au moins 7 en Sens entendra "Bonne nuit maman."

Là encore, si les frères interviennent contre le fantôme ou contre Eudes, le revenant s'évanouira et Eudes se cachera quelque part dans le château pour pleurer tranquillement.

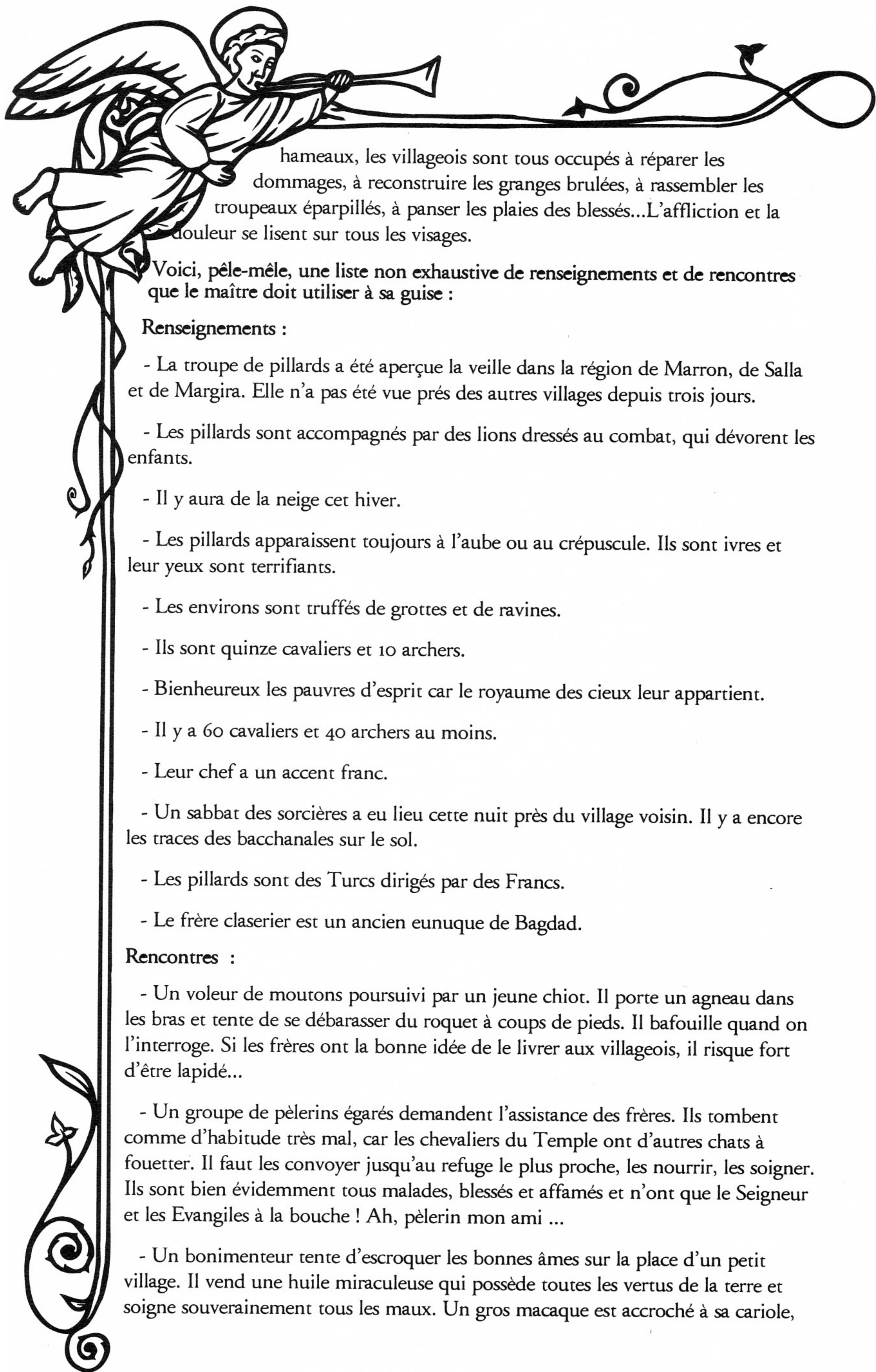
Bonne nuit doux frères !

QUATRIÈME VERSET : LA BATTUE.

Selon ce que les frères et les hommes de la mesnie de Gauthier auront décidé la veille au soir, la battue s'organise. La basse cour fourmille de serviteurs affairés aux préparatifs, les chiens jappent et aboient, les écuyers fourbissent les épées et les harnais et les chevaliers discutent des derniers détails. Par groupe, ils quittent le château vers prime basse et se dirigent vers la zone de recherche qui leur est affectée. N'hésitez pas à photocopier la carte de la région, afin que les joueurs puissent visualiser leurs parcours. Il faut un jour et une nuit pour aller de Safet au Toron. La région est broussailleuse et sèche, les chemins souvent périlleux, les pentes des collines toujours trop raides. La journée se passe donc sous un soleil de plomb, à fouiller les hameaux et les granges, à grimper les raidillons et s'accrocher aux ronciers. Le paysage ressemble assez à l'arrière pays provençal. Dans les



CARTE JUSTE ET BELLE
DES PROVINCES AUX
ALENTOURS DE JUBAL



hameaux, les villageois sont tous occupés à réparer les dommages, à reconstruire les granges brûlées, à rassembler les troupeaux éparpillés, à panser les plaies des blessés...L'affliction et la douleur se lisent sur tous les visages.

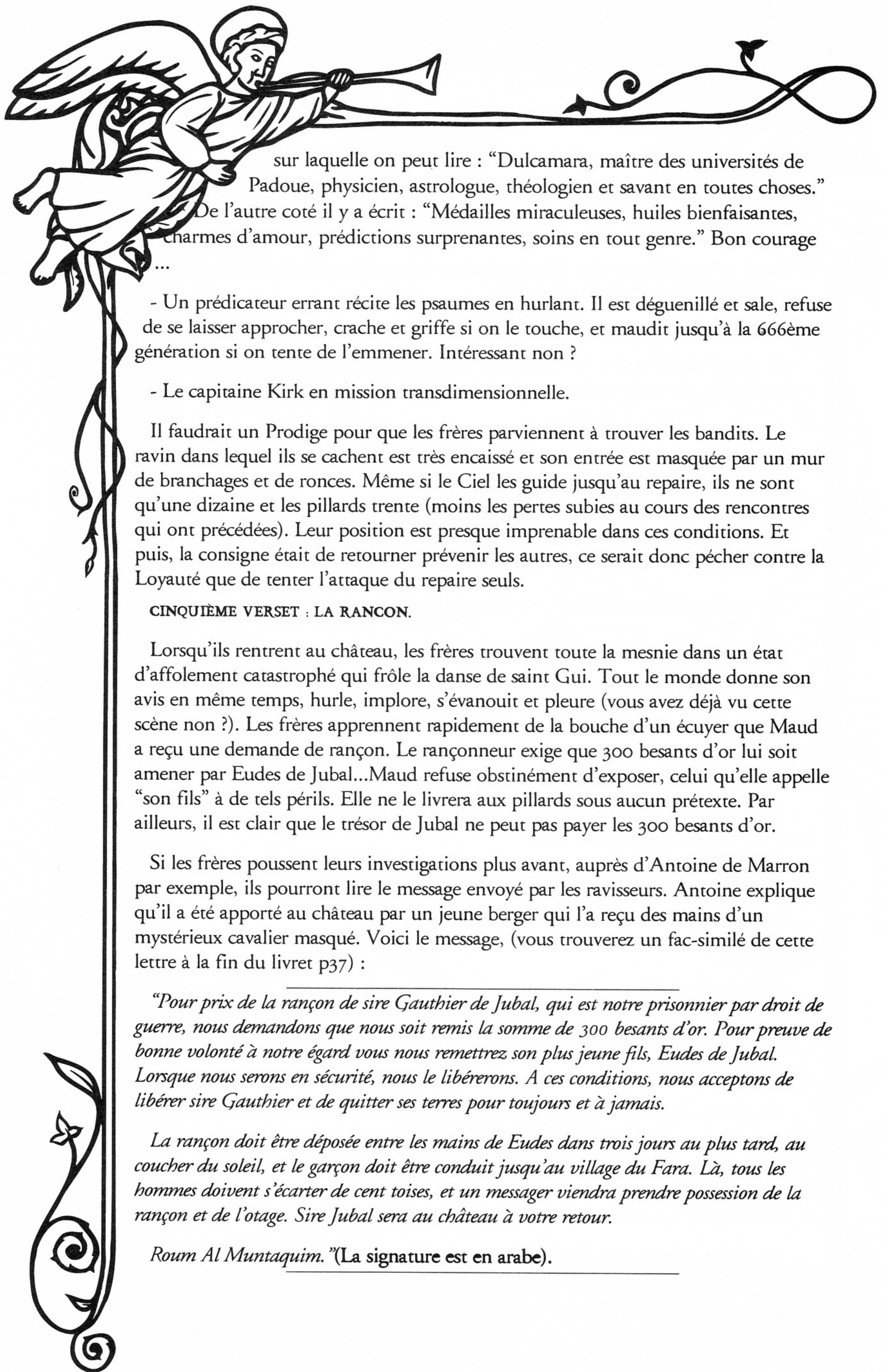
Voici, pêle-mêle, une liste non exhaustive de renseignements et de rencontres que le maître doit utiliser à sa guise :

Renseignements :

- La troupe de pillards a été aperçue la veille dans la région de Marron, de Salla et de Margira. Elle n'a pas été vue près des autres villages depuis trois jours.
- Les pillards sont accompagnés par des lions dressés au combat, qui dévorent les enfants.
- Il y aura de la neige cet hiver.
- Les pillards apparaissent toujours à l'aube ou au crépuscule. Ils sont ivres et leur yeux sont terrifiants.
- Les environs sont truffés de grottes et de ravines.
- Ils sont quinze cavaliers et 10 archers.
- Bienheureux les pauvres d'esprit car le royaume des cieux leur appartient.
- Il y a 60 cavaliers et 40 archers au moins.
- Leur chef a un accent franc.
- Un sabbat des sorcières a eu lieu cette nuit près du village voisin. Il y a encore les traces des bacchanales sur le sol.
- Les pillards sont des Turcs dirigés par des Francs.
- Le frère claserier est un ancien eunuque de Bagdad.

Rencontres :

- Un voleur de moutons poursuivi par un jeune chiot. Il porte un agneau dans les bras et tente de se débarrasser du roquet à coups de pieds. Il bafouille quand on l'interroge. Si les frères ont la bonne idée de le livrer aux villageois, il risque fort d'être lapidé...
- Un groupe de pèlerins égarés demandent l'assistance des frères. Ils tombent comme d'habitude très mal, car les chevaliers du Temple ont d'autres chats à fouetter. Il faut les convoier jusqu'au refuge le plus proche, les nourrir, les soigner. Ils sont bien évidemment tous malades, blessés et affamés et n'ont que le Seigneur et les Evangiles à la bouche ! Ah, pèlerin mon ami ...
- Un bonimenteur tente d'escroquer les bonnes âmes sur la place d'un petit village. Il vend une huile miraculeuse qui possède toutes les vertus de la terre et soigne souverainement tous les maux. Un gros macaque est accroché à sa cariole,



sur laquelle on peut lire : “Dulcamara, maître des universités de Padoue, physicien, astrologue, théologien et savant en toutes choses.” De l’autre côté il y a écrit : “Médailles miraculeuses, huiles bienfaisantes, charmes d’amour, prédictions surprenantes, soins en tout genre.” Bon courage ...

- Un prédicateur errant récite les psaumes en hurlant. Il est déguenillé et sale, refuse de se laisser approcher, crache et griffe si on le touche, et maudit jusqu’à la 666ème génération si on tente de l’emmener. Intéressant non ?

- Le capitaine Kirk en mission transdimensionnelle.

Il faudrait un Prodige pour que les frères parviennent à trouver les bandits. Le ravin dans lequel ils se cachent est très encaissé et son entrée est masquée par un mur de branchages et de ronces. Même si le Ciel les guide jusqu’au repaire, ils ne sont qu’une dizaine et les pillards trente (moins les pertes subies au cours des rencontres qui ont précédées). Leur position est presque imprenable dans ces conditions. Et puis, la consigne était de retourner prévenir les autres, ce serait donc pécher contre la Loyauté que de tenter l’attaque du repaire seuls.

CINQUIÈME VERSET : LA RANÇON.

Lorsqu’ils rentrent au château, les frères trouvent toute la mesnie dans un état d’affolement catastrophé qui frôle la danse de saint Gui. Tout le monde donne son avis en même temps, hurle, implore, s’évanouit et pleure (vous avez déjà vu cette scène non ?). Les frères apprennent rapidement de la bouche d’un écuyer que Maud a reçu une demande de rançon. Le rançonneur exige que 300 besants d’or lui soit amener par Eudes de Jubal...Maud refuse obstinément d’exposer, celui qu’elle appelle “son fils” à de tels périls. Elle ne le livrera aux pillards sous aucun prétexte. Par ailleurs, il est clair que le trésor de Jubal ne peut pas payer les 300 besants d’or.

Si les frères poussent leurs investigations plus avant, auprès d’Antoine de Marron par exemple, ils pourront lire le message envoyé par les ravisseurs. Antoine explique qu’il a été apporté au château par un jeune berger qui l’a reçu des mains d’un mystérieux cavalier masqué. Voici le message, (vous trouverez un fac-similé de cette lettre à la fin du livret p37) :

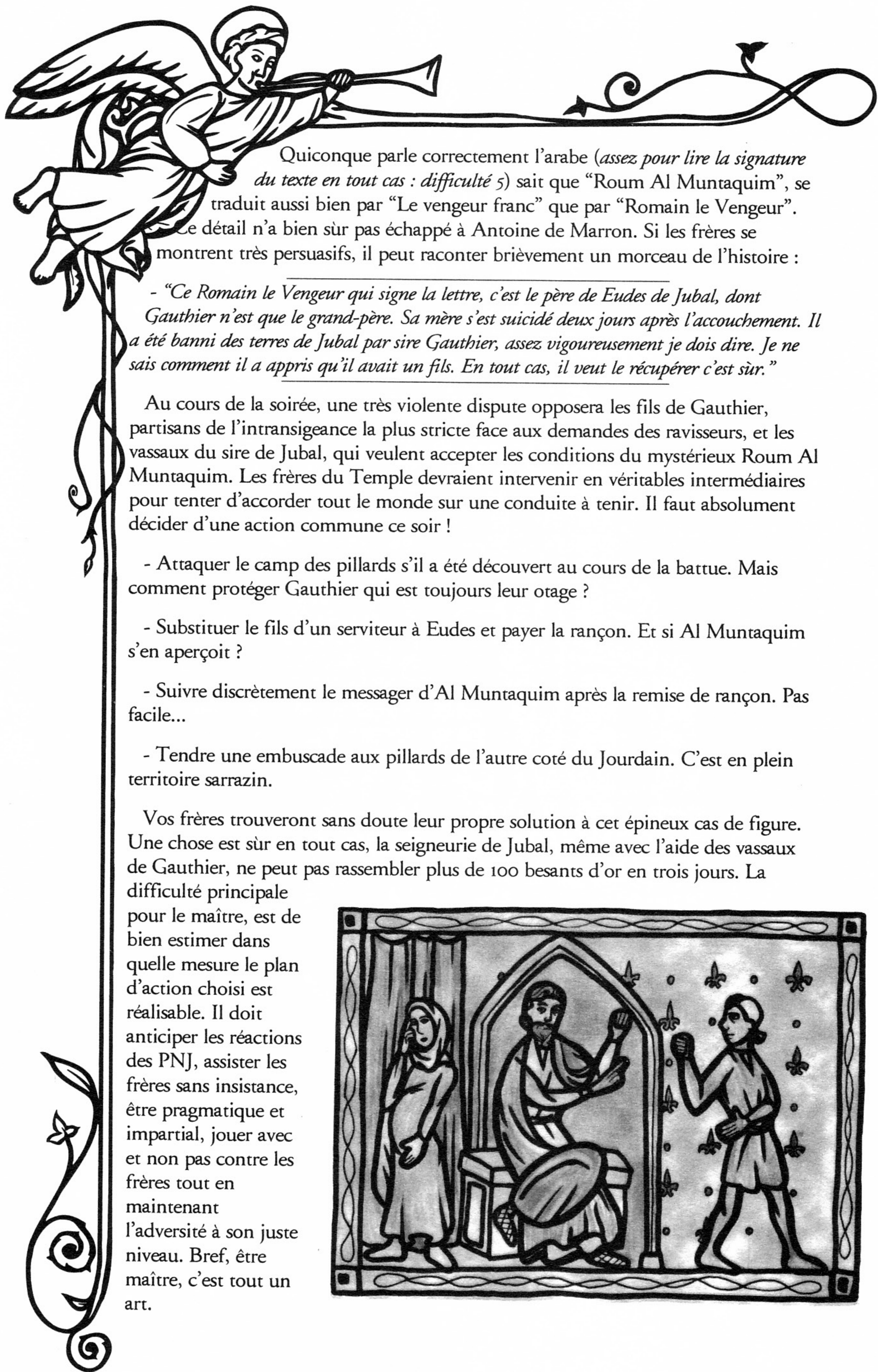
“Pour prix de la rançon de sire Gauthier de Jubal, qui est notre prisonnier par droit de guerre, nous demandons que nous soit remis la somme de 300 besants d’or. Pour preuve de bonne volonté à notre égard vous nous remettrez son plus jeune fils, Eudes de Jubal. Lorsque nous serons en sécurité, nous le libérerons. A ces conditions, nous acceptons de libérer sire Gauthier et de quitter ses terres pour toujours et à jamais.

La rançon doit être déposée entre les mains de Eudes dans trois jours au plus tard, au coucher du soleil, et le garçon doit être conduit jusqu’au village du Fara. Là, tous les hommes doivent s’écarter de cent toises, et un messenger viendra prendre possession de la rançon et de l’otage. Sire Jubal sera au château à votre retour.

Roum Al Muntaqim.”(La signature est en arabe).

LE VILLAGE DE JUBAL VU DEPUIS LE CHATEAU.





Quiconque parle correctement l'arabe (*assez pour lire la signature du texte en tout cas : difficulté 5*) sait que "Roum Al Muntaquim", se traduit aussi bien par "Le vengeur franc" que par "Romain le Vengeur". Ce détail n'a bien sûr pas échappé à Antoine de Marron. Si les frères se montrent très persuasifs, il peut raconter brièvement un morceau de l'histoire :

- *"Ce Romain le Vengeur qui signe la lettre, c'est le père de Eudes de Jubal, dont Gauthier n'est que le grand-père. Sa mère s'est suicidé deux jours après l'accouchement. Il a été banni des terres de Jubal par sire Gauthier, assez vigoureusement je dois dire. Je ne sais comment il a appris qu'il avait un fils. En tout cas, il veut le récupérer c'est sûr."*

Au cours de la soirée, une très violente dispute opposera les fils de Gauthier, partisans de l'intransigeance la plus stricte face aux demandes des ravisseurs, et les vassaux du sire de Jubal, qui veulent accepter les conditions du mystérieux Roum Al Muntaquim. Les frères du Temple devraient intervenir en véritables intermédiaires pour tenter d'accorder tout le monde sur une conduite à tenir. Il faut absolument décider d'une action commune ce soir !

- Attaquer le camp des pillards s'il a été découvert au cours de la battue. Mais comment protéger Gauthier qui est toujours leur otage ?

- Substituer le fils d'un serviteur à Eudes et payer la rançon. Et si Al Muntaquim s'en aperçoit ?

- Suivre discrètement le messenger d'Al Muntaquim après la remise de rançon. Pas facile...

- Tendre une embuscade aux pillards de l'autre coté du Jourdain. C'est en plein territoire sarrazin.

Vos frères trouveront sans doute leur propre solution à cet épineux cas de figure. Une chose est sûr en tout cas, la seigneurie de Jubal, même avec l'aide des vassaux de Gauthier, ne peut pas rassembler plus de 100 besants d'or en trois jours. La difficulté principale pour le maître, est de bien estimer dans quelle mesure le plan d'action choisi est réalisable. Il doit anticiper les réactions des PNJ, assister les frères sans insistance, être pragmatique et impartial, jouer avec et non pas contre les frères tout en maintenant l'adversité à son juste niveau. Bref, être maître, c'est tout un art.





ù Les frères atteignent leur proie, et où l'histoire trouve sa conclusion dramatique. chapitre IV.

PREMIER VERSET : LE SOMNAMBULE S'ENFUIT.

Alors que les frères sont encore occupés à régler le plan d'action, Eudes fausse compagnie à Maud et au gynécée, et file se recueillir sur la tombe de sa mère. Il entre de nouveau en conversation avec le fantôme qui lui ordonne de voler un cheval et de s'enfuir au plus vite rejoindre celui qu'elle appelle son père. Le petit garçon, charmé par le revenant, obéit sans discuter. Il dérobe un poulain dans le village de Jubal, et accompagné par le fantôme qui a quitté sa tombe, il galope dans la nuit jusqu'au repaire des brigands (*il faut deux bonnes heures*). L'action se passe vers laudes. Si, par bonheur, un frère surveille un peu les allées et venues de Eudes, il a l'occasion de le suivre, et donc de découvrir le repaire des pillards. Mais si le frère s'approche à moins de 20 toises du garçonnet et de son "ange" gardien, le fantôme ressent sa présence et passe à l'attaque. (C.F. ci-dessous). Le but du revenant est de rendre Eudes à son père tout en libérant Gauthier.



Les revenants.

Un revenant est une âme en peine qui erre entre le paradis et l'enfer, car elle ne mérite ni l'un ni l'autre (L'Eglise n'a pas encore inventé le purgatoire...). La principale aptitude des fantômes, vis à vis des vivants, est de causer l'effroi. Ils symbolisent une des plus grandes peurs du Moyen Age : la damnation éternelle. Une chose est de croire aux Enfers, une autre de voir un damné. Car les revenants vivent une sorte de calvaire sans fin, en rémission d'un péché unique, qui est la seule tache de sang dans une vie d'eau pure. Isabeau a vécu pieusement et humblement jusqu'à ce qu'elle rencontre Romain (Al Muntaqim). Elle fut alors emportée par un enchaînement de causes et d'effets qui l'ont conduit à commettre deux péchés : faire l'amour avec Romain hors des liens sacrés du mariage, et se suicider ensuite en se tranchant les veines. Ces deux fautes ne suffisent pas à lui ovaloir les feux de l'Enfer, mais elles lui ferment à coup sûr les portes du Paradis.

Le pouvoir d'effrayer que possèdent les revenants leur permet également de faire vivre à un vivant une des scènes de leur propre drame (pensez à Ashod, le revenant du scénario "Les roses et l'olivier"). La victime se trouve plongée dans un univers fantasmatique dont les principes de fonctionnement sont toujours symboliques.

En termes de simulation, le revenant possède un score dans l'Aptitude Effroi, qui est opposé à une Aptitude choisie par la victime. C'est au frère de choisir et d'expliquer pourquoi il utilise telle Aptitude plutôt que telle autre. Dans le scénario par exemple, le frère peut décider de combattre sa peur par Amour pour le petit Eudes, qu'il désire protéger. L'affrontement se joue sur une Opposition Active. Au maître de régler les détails de la mise en scène.



OUÛ L'ON APPREND LA TRISTE FIN DE ROMAIN DE TYR, DE LA BOUCHE D'UN VIEIL ARCHER NOSTALGIQUE

“Laisse-moi te raconter la fin de cette histoire. Elle est gravée dans ma mémoire encore plus profondément que les versets du saint Coran, Dieu me pardonne ! Le soir de l'embuscade, nous revînmes avec Gauthier de Jubal à notre repaire. Mais plusieurs d'entre les notres ne revinrent pas car ces démons blancs de Templiers nous avaient une fois de plus combattu avec toute la sauvagerie dont ils sont seuls capables. Gauthier fut solidement entravé dans la grotte qu'occupait Al Muntaquim. Toute la nuit, nous avons écouté leur conversation. Ils passaient de la confiance la plus feutrée aux hurlements de colère et aux insultes les plus impies, si bien que nous n'avons pas tout entendu. Mais nous avons compris que les deux hommes réglaiert quelques vieux comptes et l'atmosphère était plus tendue que la corde de mon arc. Au milieu de la nuit, Al Muntaquim sortit en pleurant de la grotte et réveilla Mimoum ibn Tayeb, le plus jeune frère de l'oncle d'Haroun al Nisar ben Salim, le muletier de Banyas que tu connais bien. Il lui lança un ou deux coups de pieds dans les cotes et lui ordonna de prendre une plume et un écritoire, car son écriture était la plus belle de toutes. Il lui dicta une demande de rançon qui s'élevait à 300 besants d'or, et exigea qu'elle lui soit remise pas Eudes de Jubal, le plus jeune fils de Gauthier. Du moins, c'est ce que nous croyions, car Eudes, nous l'apprîmes plus tard, était le fils qu'Al Muntaquim avait fait à Isabeau de Jubal, lors de cette nuit qu'ils passèrent ensemble dans la grotte. Notre maître signa la lettre “Roum Al Muntaquim”, le “Franc vengeur”. Le messenger était à peine parti pour Jubal qu'un de nos guetteurs venait nous prévenir de l'approche d'un jeune garçon monté sur un poulain. Je crus qu'il s'agissait d'un jeune berger égaré, mais la suite me révéla mon erreur.

- Je suis sur qu'il s'agit du fils de Gauthier, le jeune Eudes, qui vient se réfugier auprès de son père. Moukhtar, allons, comment as-tu pu être assez bête pour ne pas le deviner ? Un jeune berger égaré...l'histoire n'aurait aucun sens !

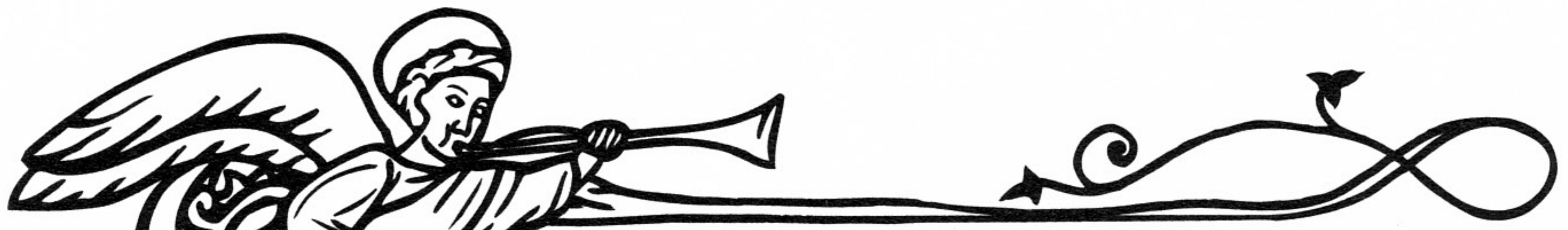
- Bien, je crois que je vais aller rejoindre ma douce et tendre quatrième épouse, la belle Zlabia, et que je vais oublier tes sarcasmes dans ses bras de velours.

- Ah! Moukhtar mon frère, il faut toujours que tu te fasses prier un peu. Continue, je t'en prie. Mon emportement était fort parce que tes talents de conteurs sont grands.

- Oui, c'est assez juste. Donc, et contre toute attente, Al Muntaquim ordonna à trois cavaliers turcomans de s'emparer du garçon. Ce qu'ils firent sans difficultés majeures, puisque le jeune roum n'y opposa pas de résistance. Il affirmait être venu rencontrer son père ! Lorsqu'Al Muntaquim fut mis en présence de son fils, il tomba à genoux et implora son Dieu. Pourquoi avait-il la certitude qu'il s'agissait bien du fruit de sa semence, nul ne su jamais, mais lui n'en douta pas. Nous pensions avoir reçu notre compte d'émotions pour la soirée, lorsqu'un événement extraordinaire se produisit. Une vingtaine de témoins oculaires pourra te confirmer l'authenticité de cette apparition. Soudain, à coté du jeune noble, nous vîmes une forme spectrale apparaître. C'était une femme très jeune, vêtue d'une



robe désuète et fanée. Ses deux poignets étaient sanguinolents. Elle s'adressa à Al Muntaquim mais nous ne percûmes aucun son de cette conversation. Le revenant disparut ensuite lentement. Al Muntaquim se redressa en titubant, comme enivré par ses larmes. Il se tourna vers nous, et nous donna l'ordre de libérer Gauthier. Nous n'en croyions pas nos oreilles. Libérer le sire de Jubal pour la capture duquel nous avons risqué nos vies ! Certains turcomans accusèrent Al Muntaquim de trahir le sultan son maître, et de priver le trésor de guerre du Jihad de trois cent besants d'or. Al Muntaquim en assomma deux à mains nues et les autres lui obéirent. Gauthier fut libéré dans la matinée. Mais c'est quelques instants à peine après le départ de Gauthier que se déroula l'événement le plus tragique auquel le Tout Puissant m'ait contraint d'assister au cours de ma vie. Je vis Al Muntaquim, dressé sur un escarpement du wadi, se précipiter sur son épée et se donner la mort. Ensuite, tout se passa trop vite. Un guetteur nous annonça l'arrivée des Francs de Jubal - Dieu seul sait grâce à quelle magie ils avaient découvert notre cachette. Nous étions désespérés et plus rien ne nous retenait en Galilée. Nous prîmes donc la fuite, passâmes le Jourdain le soir même et rentrâmes à Damas le lendemain. Depuis, j'ai entendu de jeunes askaris me dire que dans la région de Jubal, on parlait d'un wadi hanté. Certains soirs de l'année, on peut voir un jeune homme et une jeune fille se promener sur le plateau, leurs lèvres s'agitent mais on ne les entend pas parler. Tous les jours depuis, je prie le Très Haut pour qu'au jour du Jugement Dernier, il fasse miséricorde à ces deux âmes perdues."



SECOND VERSET : L'ATTAQUE DU WADI BOURDJ.

La tournure que prend la fin de l'aventure dépend des choix qu'auront fait les frères, et du moment auquel ils ont décidé d'intervenir. A ce stade, il y a fort à parier qu'ils auront découvert le wadi où se cachent les pillards. S'ils interviennent au matin de la saint Laurent, martyr, plusieurs cas de figures sont possibles, selon l'heure de leur arrivée au wadi.

- Avant primes, s'ils parviennent à déjouer l'attention des guetteurs, ils peuvent assister à la scène entre Al Muntaquim et le revenant, et entendre que Gauthier va être libéré.

- Avant tierce, ils peuvent récupérer Gauthier à sa sortie du wadi et tenter d'empêcher Al Muntaquim de se suicider. La meilleure action qu'ils peuvent alors accomplir est de réconcilier Gauthier et Romain. La chose est délicate, mais si les frères développent des trésors de rhétoriques, le maître peut organiser la mise en scène d'un émouvant pardon, digne des plus grandes tragédies grecques.

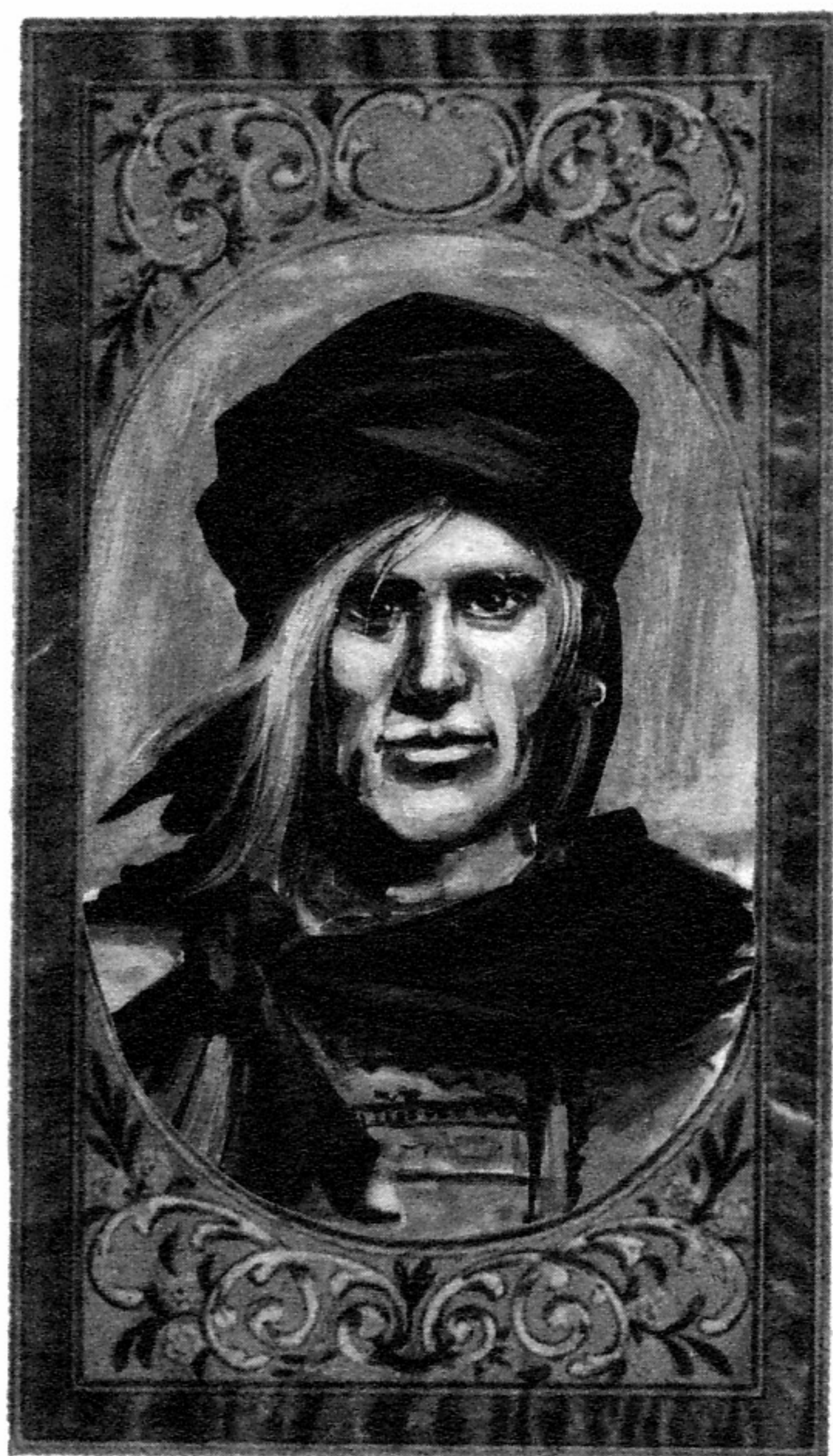
- Après tierce. Ils retrouveront Gauthier errant à pied dans les collines, et arriveront juste au moment du drame.

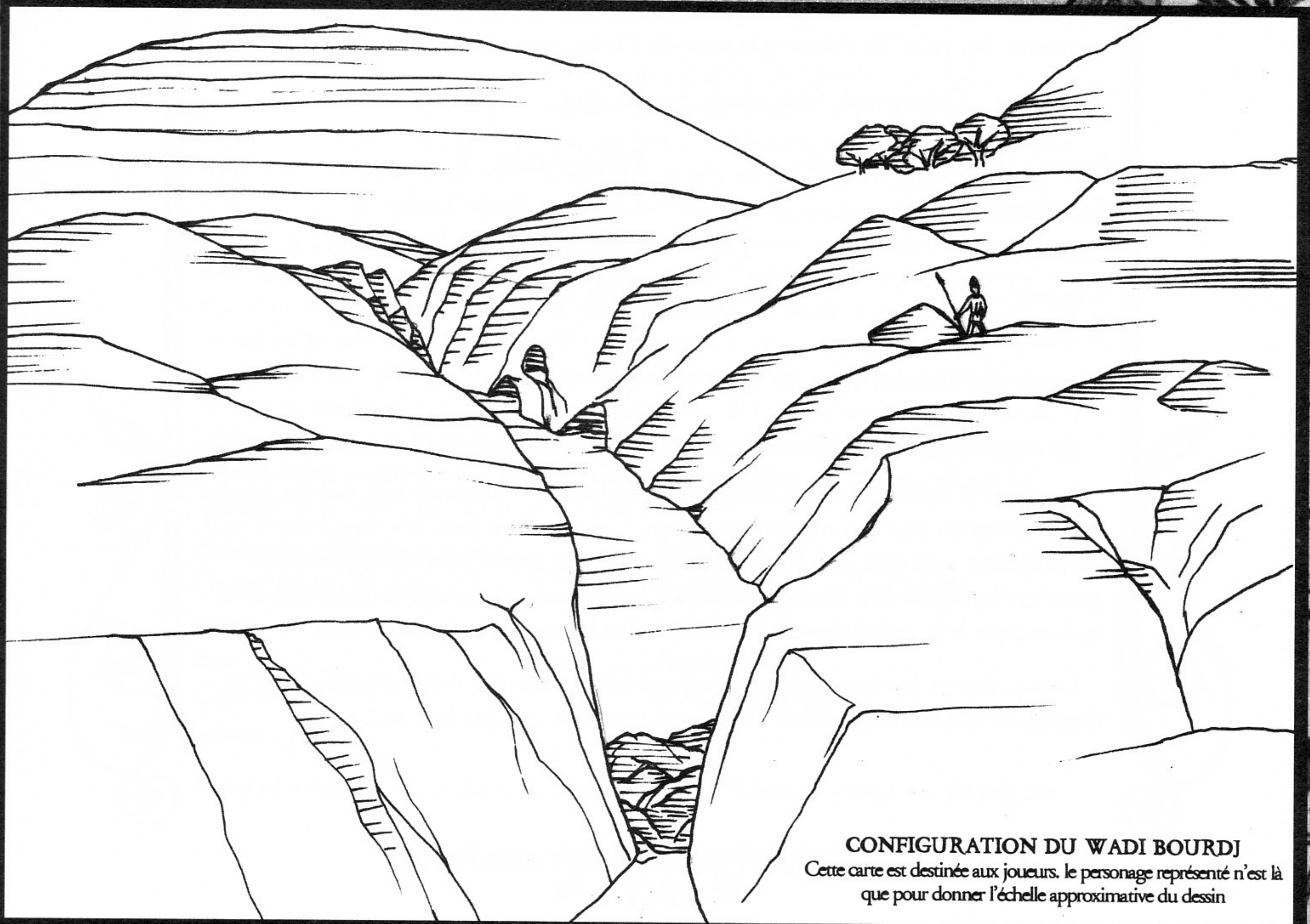
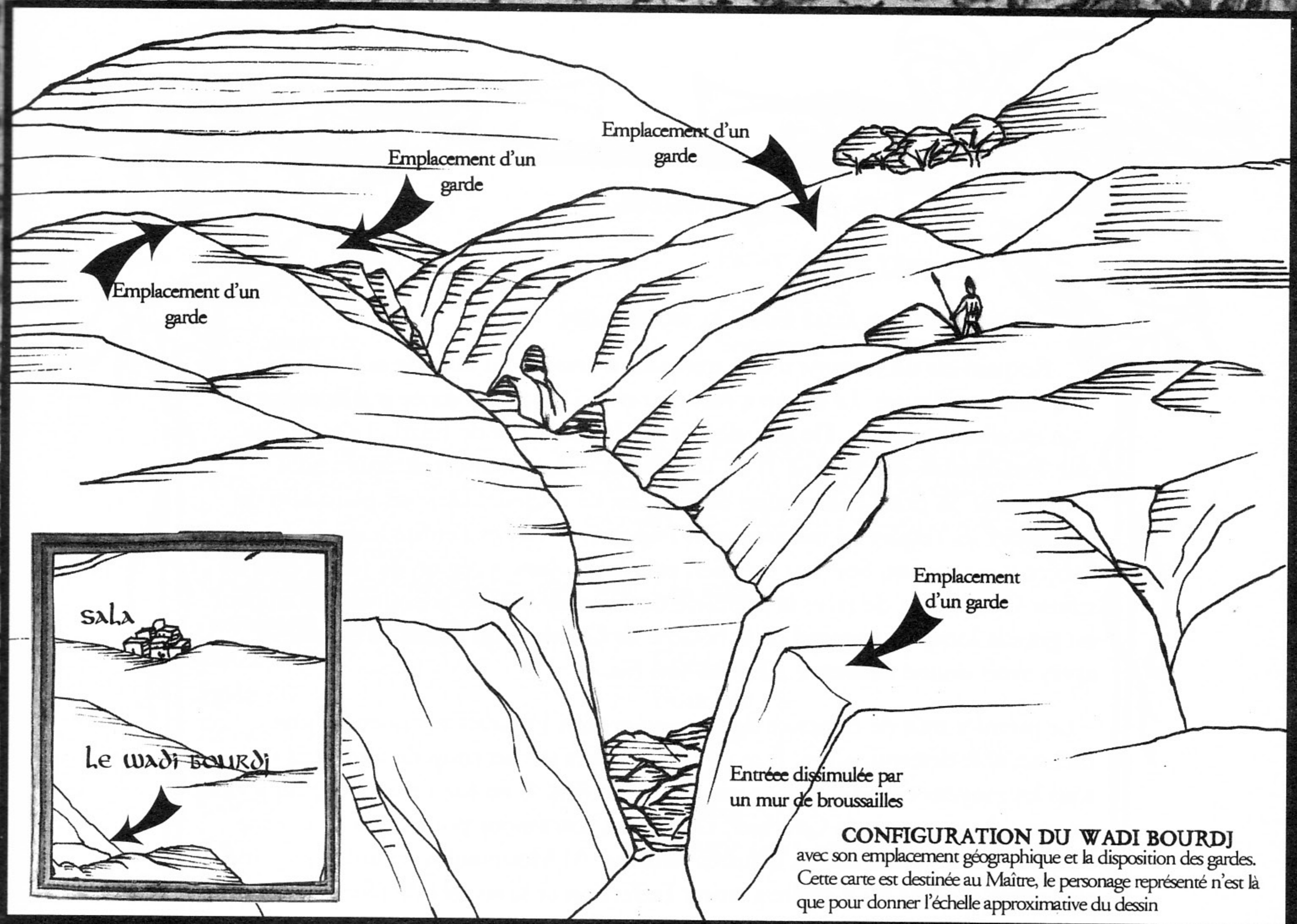
- Après sixte. Ils surprennent les Sarrazins sur le départ qui fuient et refusent le combat.

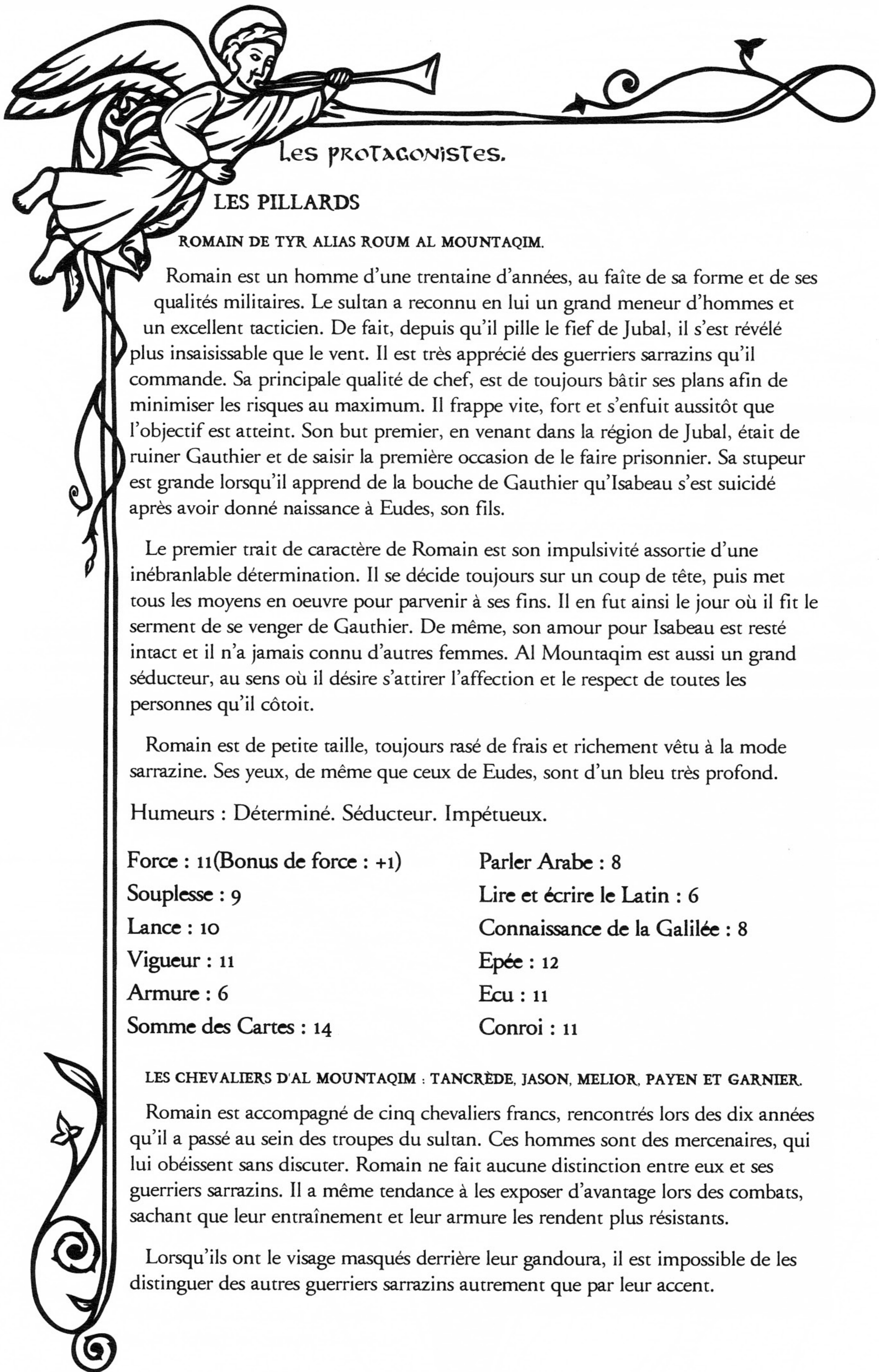
CONCLUSION.

La fin la plus morale que les frères peuvent espérer est de réconcilier Romain (Al Muntaquim) et Gauthier de Jubal. Sinon, Romain, par son suicide, se condamnera à l'errance éternelle, et Gauthier mourra sans avoir pardonné. S'ils réalisent le miracle de la réconciliation, les frères du Temple gagnent un point en Voeux. S'ils parviennent à retenir la main de Romain avant qu'elle ne commette l'irréparable, tout comme Dieu retint la main d'Abraham, ils gagnent un point en Loyauté (à la parole évangélique). Si Romain entre au Temple, les frères gagnent 1 point en Obéissance.

Le drame shakespearien est clos. Le maître peut imaginer une suite, dans laquelle les frères se chargeraient de trouver un moyen permettant de mettre fin au calvaire du ou des revenants. Peut-être découvriront-ils que les âmes errantes de Romain et d'Isabeau coulent des jours tranquilles aux abords du wadi. Ne doit-on pas imaginer Sisyphe heureux ?







LES PROTAGONISTES.

LES PILLARDS

ROMAIN DE TYR ALIAS ROUM AL MOUNTAQIM.

Romain est un homme d'une trentaine d'années, au faite de sa forme et de ses qualités militaires. Le sultan a reconnu en lui un grand meneur d'hommes et un excellent tacticien. De fait, depuis qu'il pille le fief de Jubal, il s'est révélé plus insaisissable que le vent. Il est très apprécié des guerriers sarrazins qu'il commande. Sa principale qualité de chef, est de toujours bâtir ses plans afin de minimiser les risques au maximum. Il frappe vite, fort et s'enfuit aussitôt que l'objectif est atteint. Son but premier, en venant dans la région de Jubal, était de ruiner Gauthier et de saisir la première occasion de le faire prisonnier. Sa stupeur est grande lorsqu'il apprend de la bouche de Gauthier qu'Isabeau s'est suicidé après avoir donné naissance à Eudes, son fils.

Le premier trait de caractère de Romain est son impulsivité assortie d'une inébranlable détermination. Il se décide toujours sur un coup de tête, puis met tous les moyens en oeuvre pour parvenir à ses fins. Il en fut ainsi le jour où il fit le serment de se venger de Gauthier. De même, son amour pour Isabeau est resté intact et il n'a jamais connu d'autres femmes. Al Mountaqim est aussi un grand séducteur, au sens où il désire s'attirer l'affection et le respect de toutes les personnes qu'il côtoie.

Romain est de petite taille, toujours rasé de frais et richement vêtu à la mode sarrazine. Ses yeux, de même que ceux de Eudes, sont d'un bleu très profond.

Humeurs : Déterminé. Séducteur. Impétueux.

Force : 11 (Bonus de force : +1)

Parler Arabe : 8

Souplesse : 9

Lire et écrire le Latin : 6

Lance : 10

Connaissance de la Galilée : 8

Vigueur : 11

Epée : 12

Armure : 6

Ecu : 11

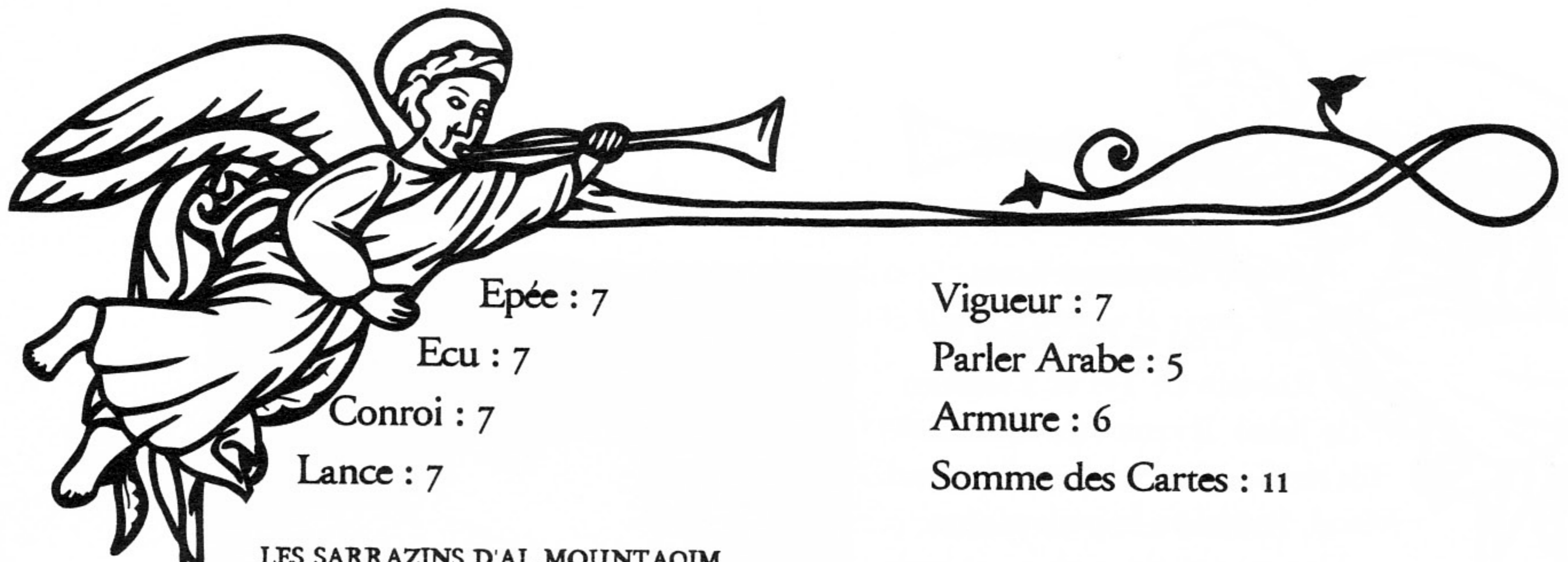
Somme des Cartes : 14

Conroi : 11

LES CHEVALIERS D'AL MOUNTAQIM : TANCRÈDE, JASON, MELIOR, PAYEN ET GARNIER.

Romain est accompagné de cinq chevaliers francs, rencontrés lors des dix années qu'il a passé au sein des troupes du sultan. Ces hommes sont des mercenaires, qui lui obéissent sans discuter. Romain ne fait aucune distinction entre eux et ses guerriers sarrazins. Il a même tendance à les exposer d'avantage lors des combats, sachant que leur entraînement et leur armure les rendent plus résistants.

Lorsqu'ils ont le visage masqués derrière leur gandoura, il est impossible de les distinguer des autres guerriers sarrazins autrement que par leur accent.



Epée : 7

Ecu : 7

Conroi : 7

Lance : 7

Vigueur : 7

Parler Arabe : 5

Armure : 6

Somme des Cartes : 11

LES SARRAZINS D'AL MOUNTAQIM.

Ils sont vingt cinq, répartis en deux groupes : dix archers montés et 15 askaris. Ils ont rapidement appris à connaître le franc renégat et à apprécier ses qualités humaines et militaires. Ce sont des guerriers accomplis qui forment une équipe soudée et donc efficace.

Les archers (*dont Moukhtar, que vous connaissez bien maintenant*). Les askaris.

Arc : 7

Epée : 6

Bouclier : 6

Armure : 3

Conroi : 5

Vigueur : 7

Somme des Cartes : 11

Epée : 8

Bouclier : 8

Armure : 4

Conroi : 7

Vigueur : 7

Somme des Cartes : 12

LES HOMMES DE JUBAL.

GAUTHIER DE JUBAL.

Les ans ont fortement marqués le sire de Jubal qui est de plus en plus morose et renfermé. Seul son fils adoptif, Eudes, est encore capable de lui arracher un sourire. La mort de sa fille l'a très fortement affecté et la blessure ne s'est jamais refermée malgré les dix années qui sont passées. Il abandonne peu à peu l'administration de son fief à ses deux fils et à son sénéchal, préférant se consacrer à l'éducation d'Eudes et à la rêverie mélancolique. Son apparence est en parfait accord avec son humeur : son visage est entaillé de profondes rides, ses yeux sombres et creusés, sa stature, autrefois imposante, maigre et voûtée. Au château, sa seule présence suffit encore à terroriser les serviteurs et les écuyers. Les récents événements qui affectent sa seigneurie l'ont quelque peu secoués, et ces hommes ont vu que le vieux lion de Jubal pouvait encore sortir ses griffes. Gauthier est le vassal d'Onfroi de Toron, le célèbre connétable du Royaume de Jérusalem. Les frères le rencontreront pour la première fois à Safed, où il est venu demander de l'aide à la commanderie du Temple. Il tombe à pic, les renforts sont là !

Humeurs : Mélancolique.

Orgueilleux. Autoritaire.

Epée : 8

Ecu : 9

Conroi : 10

Lance : 7

Parler Arabe : 6

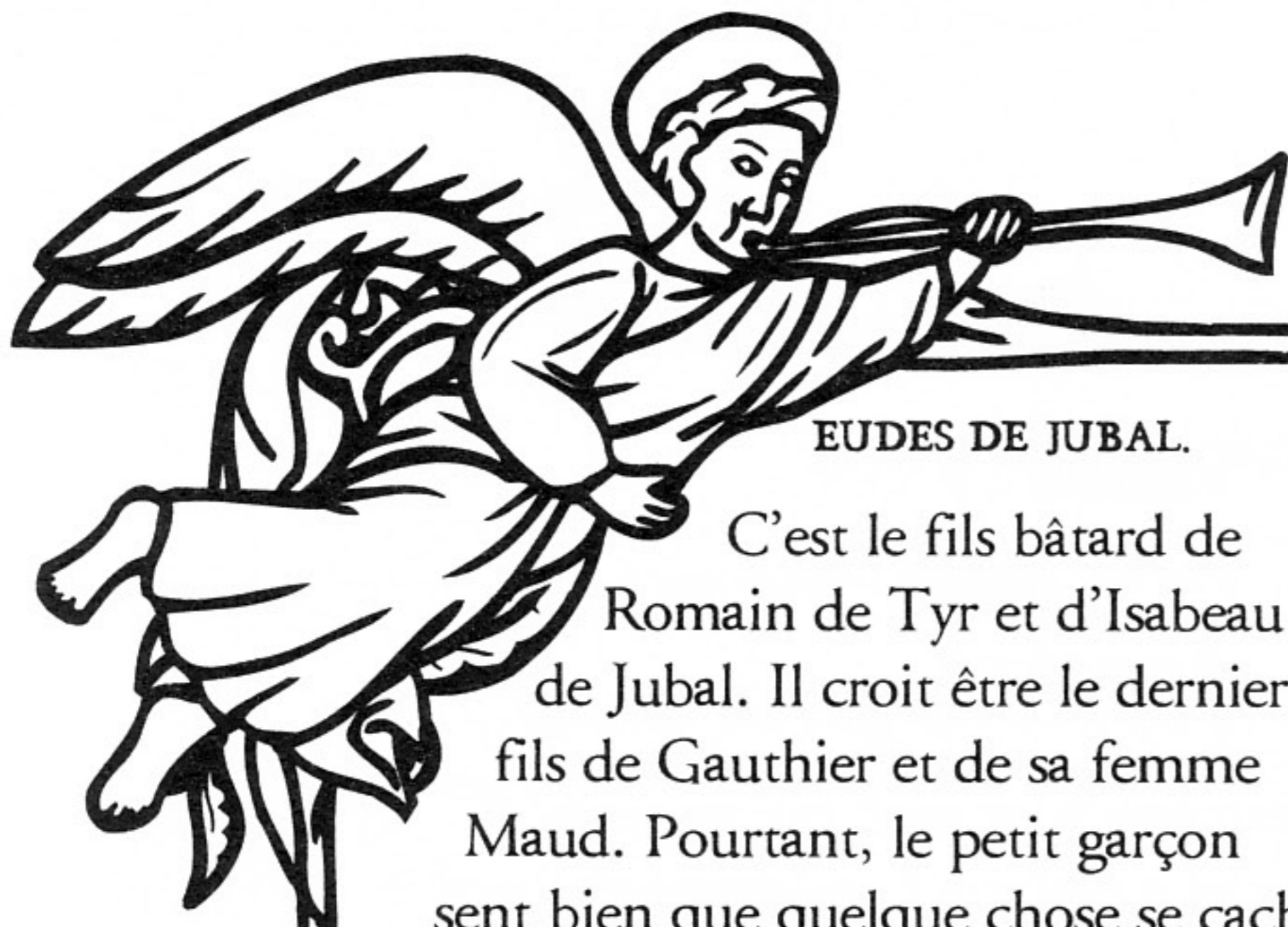
Connaissance de la Galilée : 9

Vigueur : 6

Armure : 6

Somme des Cartes : 11

Note ; La seigneurie de Jubal dispose de : 15 chevaliers. 20 sergents. 30 piétons.



EUDES DE JUBAL.

C'est le fils bâtard de Romain de Tyr et d'Isabeau de Jubal. Il croit être le dernier fils de Gauthier et de sa femme Maud. Pourtant, le petit garçon sent bien que quelque chose se cache derrière les murmures des servantes et les bourrades de ses frères, qui ne l'apprécient pas beaucoup. Lorsqu'il ne joue pas avec son "père", Gauthier, il visite le château, met son nez partout et s'invente des histoires. Un enfant comme beaucoup d'autres...

BERTRAND DE JUBAL.

C'est l'aîné des fils de Gauthier et de Maud. L'administration du fief de Jubal repose désormais en grande partie sur ses épaules. Il domine cette charge avec talent, et la seigneurie ne s'est jamais aussi bien portée. Il compte mieux et plus vite qu'un marchand italien, parle couramment l'arabe et entretient d'excellentes relations avec tout ce que le domaine compte de petits propriétaires et de notables. Il est apprécié pour son sens de la justice et sa grande rectitude morale, mais on lui reproche son côté froid et un peu distant. Il apprécie modérément le métier des armes, mais sait à l'occasion faire la preuve qu'il n'est pas plus manchot qu'un autre. S'il n'avait pas été l'aîné, il aurait sûrement choisi la cléricature, et ce avec d'autant plus de facilité qu'il fait montre d'un goût certain pour les jeunes garçons. Ce ne sont pas les servantes du château qui s'en plaignent.

Humeurs : Juste. Autoritaire.

Distant.

Epée : 7

Ecu : 6

Conroi : 6

Lance : 6

Parler Arabe : 9

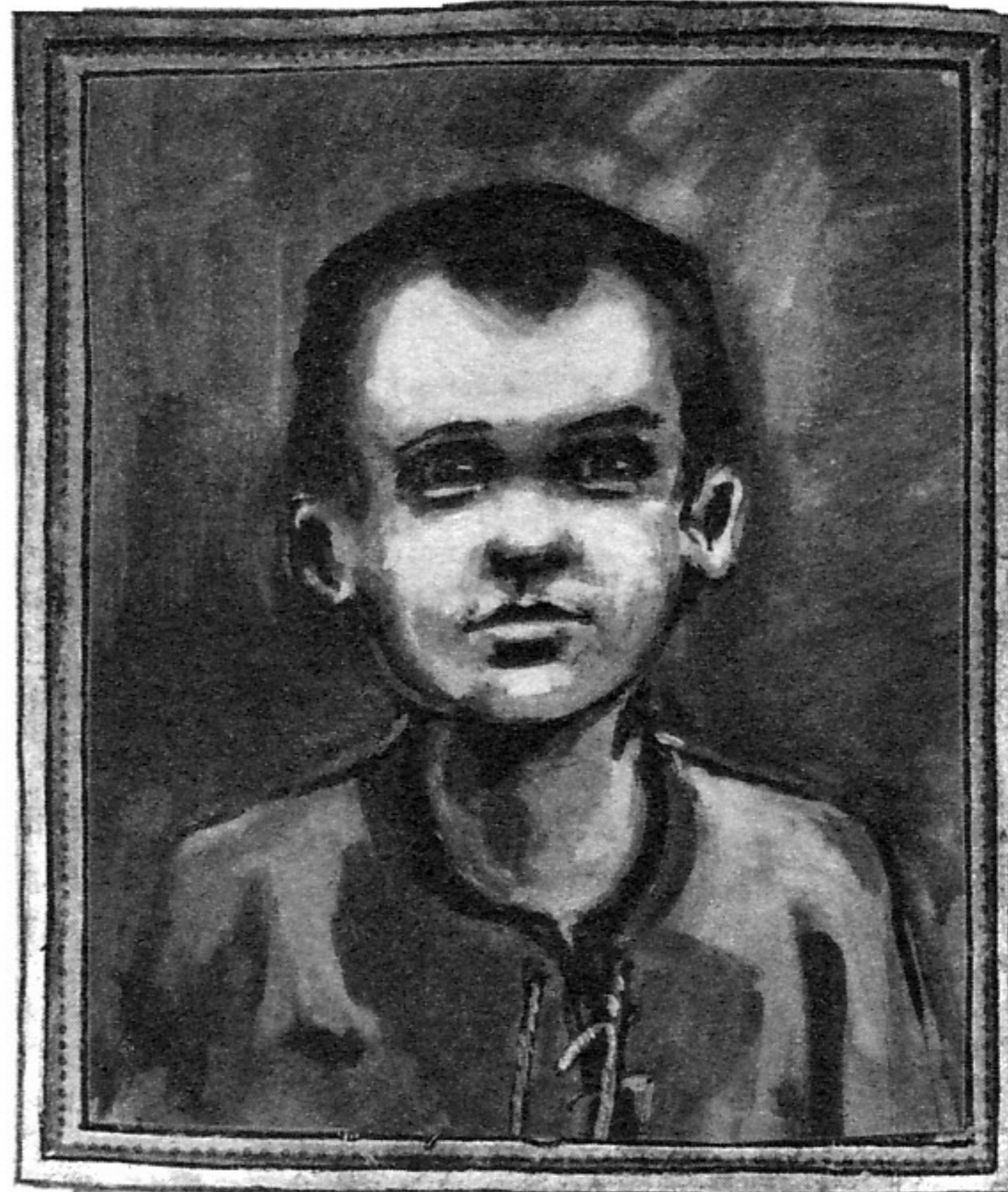
Connaissance de la Galilée : 10

Négoce : 8

Vigueur : 7

Armure : 6

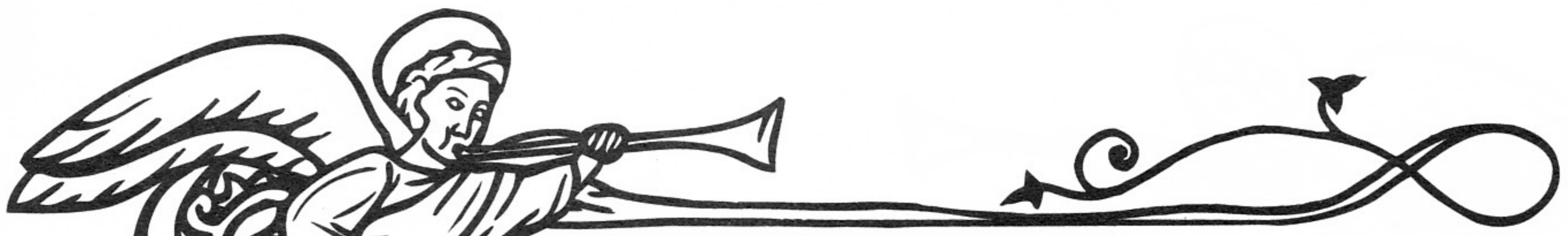
Somme des Cartes : 11



Il est un peu plus petit que son père, son visage est mince, ses traits fins et bien dessinés, et ses yeux très mobiles et perçants lui valent d'être obéit sans délais.

ERBERT DE JUBAL.

Frère cadet de Gontrand, fils de Maud et de Gauthier, Erbert est aussi vif et emporté que Gontrand est calme et réfléchi. Jaloux des fonctions importantes qu'occupent son frère aîné, il tente de se rendre indispensable au château en jouant le petit chef tyrannique et pervers. Il fourre son nez dans les affaires de tout



le monde, donne des ordres idiots, réorganise le travail de chacun ... bref, les serviteurs le fuient comme la peste. Sa grande passion est la chasse au lion.

Humeurs : Tyrannique. Brave.
Naïf.
Epée : 8
Ecu : 8
Conroi : 6
Lance : 7

Parle arabe : 5
Chasse : 8
Connaissance de la Galilée : 7
Vigueur : 9
Armure : 5
Somme des Cartes : 12

MAUD DE JUBAL.

Femme de Gauthier et par conséquent première dame du château, Maud a hérité de ses origines arabes (elle est la fille d'un seigneur franc et d'une dame syriaque) le fatalisme et le réalisme orientale, qui souvent s'oppose à l'impétuosité de ses fils. Elle aime profondément son mari et ses enfants, et adore littéralement son "fils" adoptif, le petit Eudes, sur lequel elle reporte toute l'affection qu'elle avait pour sa fille, Isabeau, dont elle fleurie quotidiennement la tombe. Le chagrin a empâté ses traits et grisé ses cheveux.

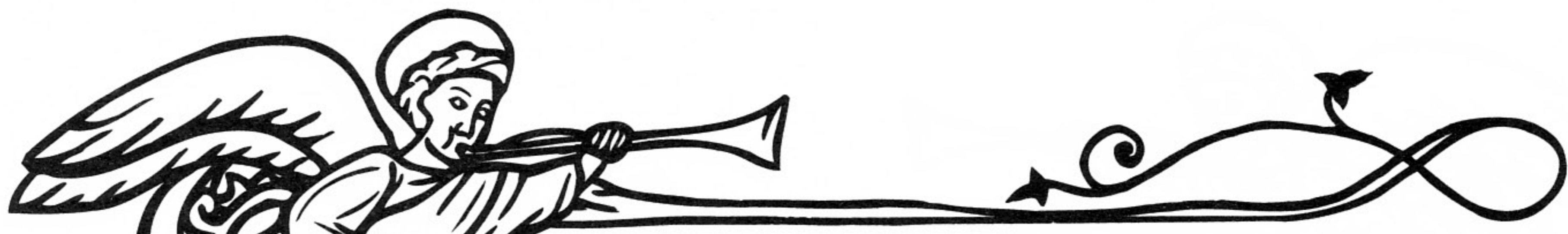
ANTOINE DE MARRON.

Antoine est un homme d'âge mur, encore vaillant, qui outre son lien de vassalité, est uni à Gauthier par une grande amitié. Il occupe les fonctions de sénéchal du château. Son principal défaut est l'amour immodéré qu'il voue aux femmes, surtout celles des autres. Cela lui vaut la rancune tenace de quelques maris.

Humeurs : Séducteur. Loyal.
Epée : 6
Ecu : 7
Conroi : 6
Lance : 7

Parler Arabe : 6
Connaissance de la Galilée : 6
Vigueur : 7
Armure : 6
Somme des Cartes : 12





LES LIEUX OÙ SE DÉROULE L'ACTION.

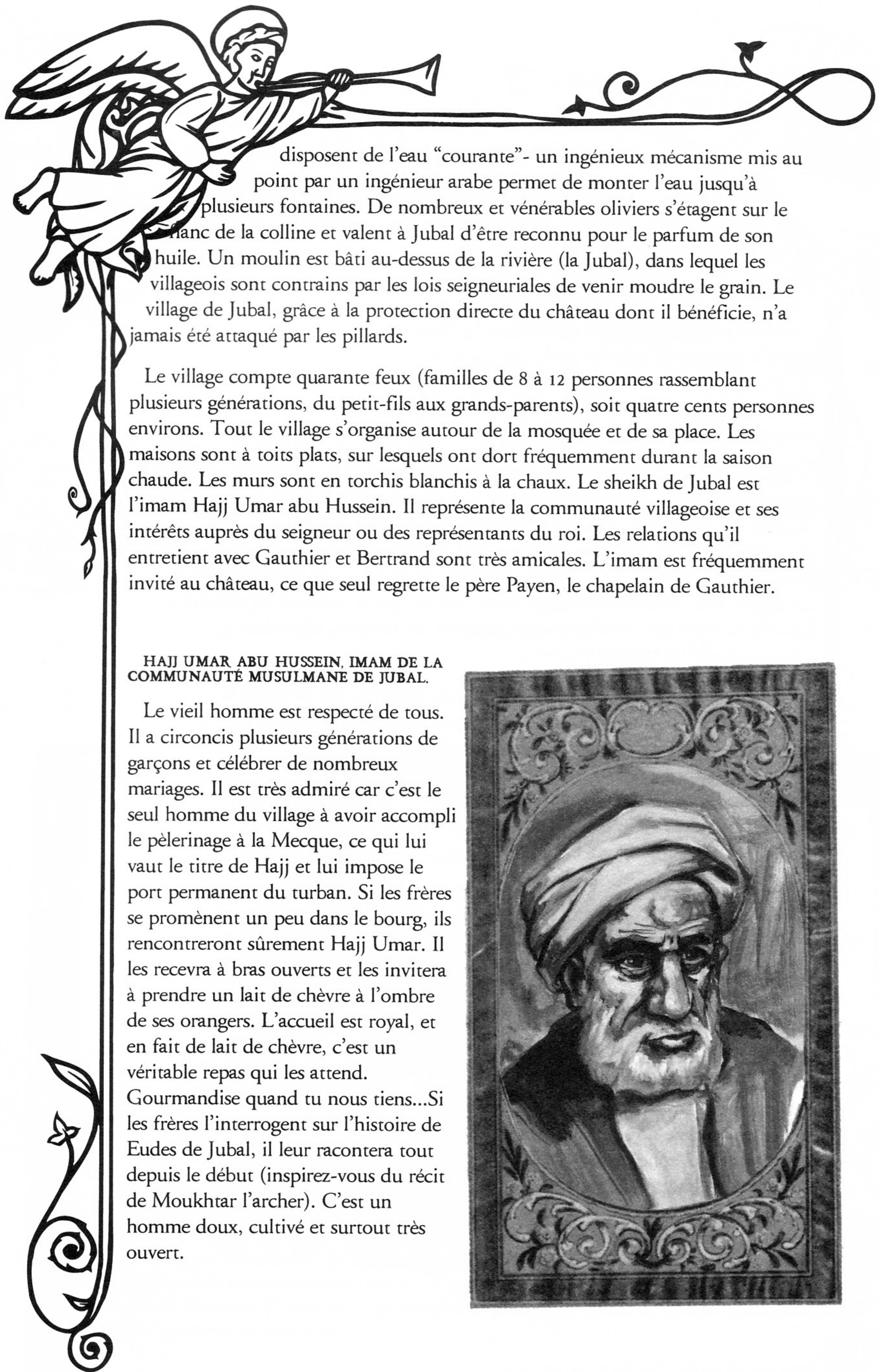
LA HAUTE-GALILÉE.

La Haute-Galilée est une région de collines plus ou moins abruptes, partiellement recouvertes de garrigues et de maquis. Les vallées abritent les villages et les cultures. En captant l'eau d'une source ou d'un ruisseau, les paysans irriguent les terres cultivables, et la région est connue pour ses vergers et ses champs de blé ou d'orge. La végétation des collines fait le bonheur des troupeaux de chèvres et de moutons qui sont nombreux. Les pillages d'Al Muntaquim ont mis la région à feu et à sang, et tous les villages ont subi au moins un assaut - une bonne part des moissons de l'année a été incendiée par les brigands. Les quelques fermes isolées ont été abandonnées par les fermiers et tous se regroupent dans les bourgs les plus importants. La seigneurie a terriblement souffert et tous les visages sont marqués par la douleur. Le maître doit bien faire sentir combien l'atmosphère est pesante dans tous les lieux que les frères traversent. Voici quelques scènes dont ils seront sans doute témoins :

- Les hommes du village rebâtissent une grange brûlée.
- Une vieille femme arabe se jette sur les frères et les tient pour responsable de la mort de son fils, assassiné par les brigands.
- Les pleureuses sont agglutinées à l'entrée d'une maison dans laquelle repose le corps d'un jeune laboureur égorgé par Al Muntaquim.
- Quatre bergers assistés de leurs chiens tentent de rassembler un troupeau de chèvres éparpillé dans les collines.
- Un enfant au visage brûlé regarde les frères passer.
- Une ferme abandonnée dont les volets claquent au vent, qui sert de refuge à une meute de chiens sauvages.

LE CHÂTEAU ET LE VILLAGE DE JUBAL.

Dressé sur la crête d'une colline, le château de Jubal fut reconstruit sur les fondations à plan carré d'une ancienne forteresse byzantine. Le donjon est la demeure du sire de Jubal et de sa mesnie. Ses sous-sols abritent une importante réserve de nourriture (salaisons, confitures, céréales...) ainsi qu'une citerne soigneusement entretenue. Les bâtiments de basse-cour sont occupés par les soldats et les serviteurs du château, une forge, un pressoir, les écuries, les étables et les remises. La chapelle byzantine a été conservée, attenante au château, et reliée à ce dernier par un étroit couloir. Le cimetière jouxte la chapelle. La vallée de Jubal est particulièrement fertile, grâce à un oued qui la traverse et se jette dans le Lac de Tibériade (ou Mer de Galilée). Sous la houlette de Bertrand de Jubal, le village et les cultures sont parfaitement irriguées, à tel point que villageois et châtelains

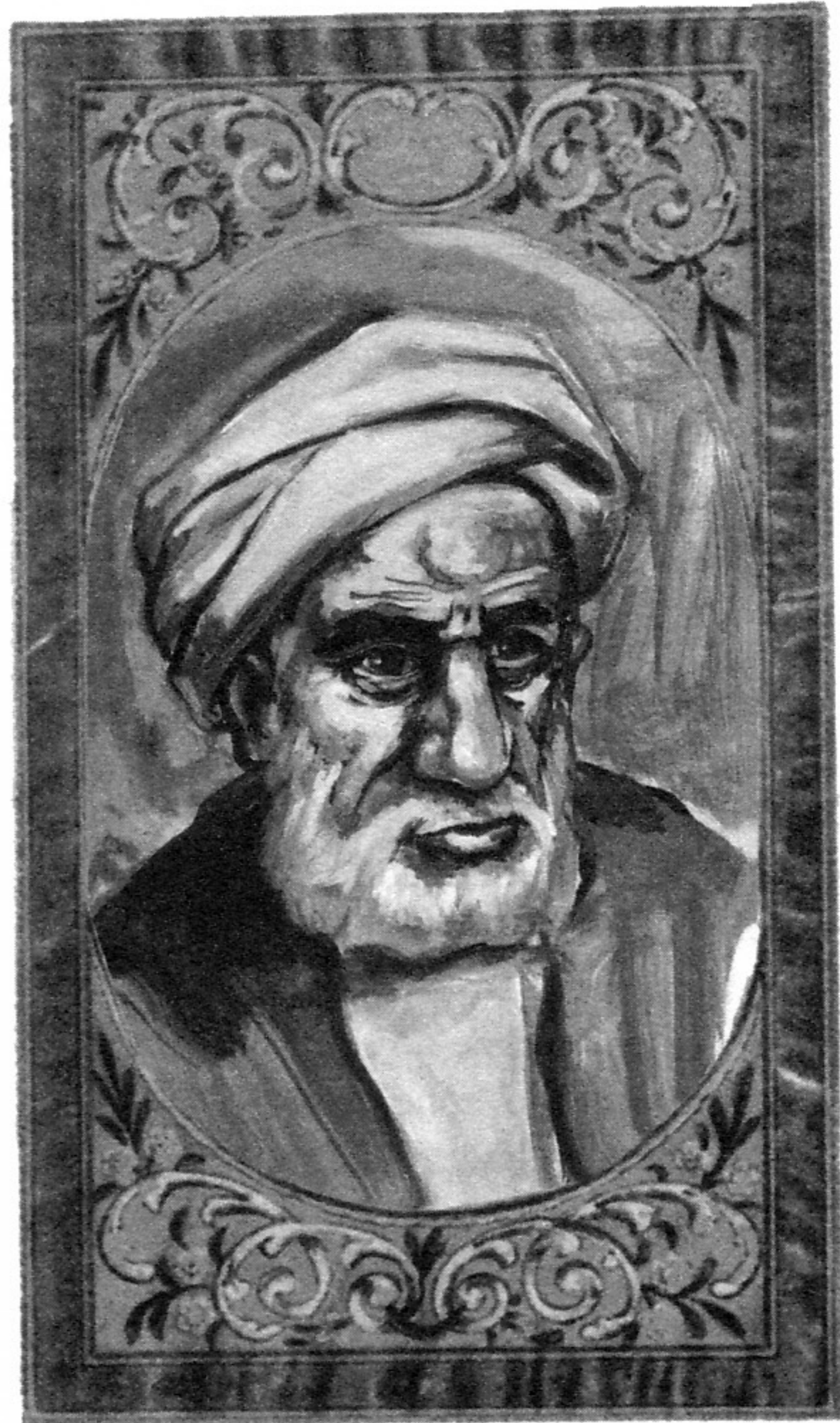


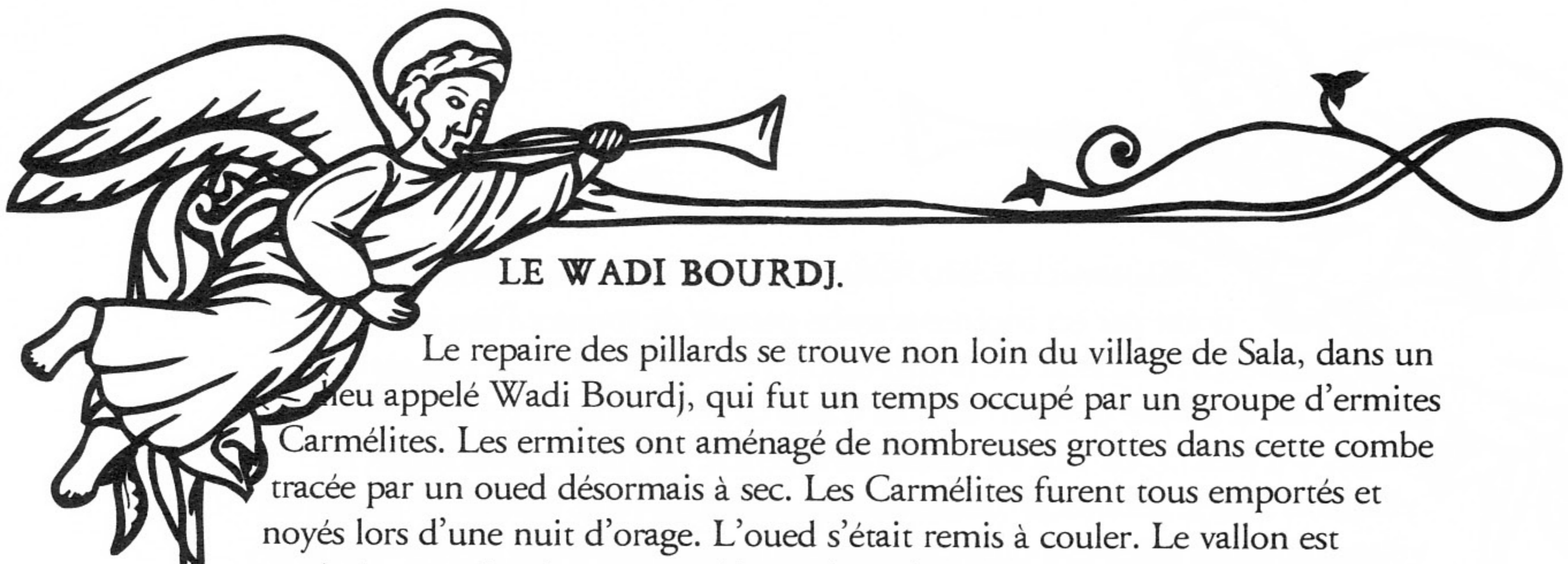
disposent de l'eau "courante" - un ingénieux mécanisme mis au point par un ingénieur arabe permet de monter l'eau jusqu'à plusieurs fontaines. De nombreux et vénérables oliviers s'étagent sur le flanc de la colline et valent à Jubal d'être reconnu pour le parfum de son huile. Un moulin est bâti au-dessus de la rivière (la Jubal), dans lequel les villageois sont contraints par les lois seigneuriales de venir moudre le grain. Le village de Jubal, grâce à la protection directe du château dont il bénéficie, n'a jamais été attaqué par les pillards.

Le village compte quarante feux (familles de 8 à 12 personnes rassemblant plusieurs générations, du petit-fils aux grands-parents), soit quatre cents personnes environs. Tout le village s'organise autour de la mosquée et de sa place. Les maisons sont à toits plats, sur lesquels on dort fréquemment durant la saison chaude. Les murs sont en torchis blanchis à la chaux. Le sheikh de Jubal est l'imam Hajj Umar abu Hussein. Il représente la communauté villageoise et ses intérêts auprès du seigneur ou des représentants du roi. Les relations qu'il entretient avec Gauthier et Bertrand sont très amicales. L'imam est fréquemment invité au château, ce que seul regrette le père Payen, le chapelain de Gauthier.

HAJJ UMAR ABU HUSSEIN, IMAM DE LA COMMUNAUTÉ MUSULMANE DE JUBAL.

Le vieil homme est respecté de tous. Il a circoncis plusieurs générations de garçons et célébrer de nombreux mariages. Il est très admiré car c'est le seul homme du village à avoir accompli le pèlerinage à la Mecque, ce qui lui vaut le titre de Hajj et lui impose le port permanent du turban. Si les frères se promènent un peu dans le bourg, ils rencontreront sûrement Hajj Umar. Il les recevra à bras ouverts et les invitera à prendre un lait de chèvre à l'ombre de ses orangers. L'accueil est royal, et en fait de lait de chèvre, c'est un véritable repas qui les attend. Gourmandise quand tu nous tiens... Si les frères l'interrogent sur l'histoire de Eudes de Jubal, il leur racontera tout depuis le début (inspirez-vous du récit de Moukhtar l'archer). C'est un homme doux, cultivé et surtout très ouvert.





LE WADI BOURDJ.

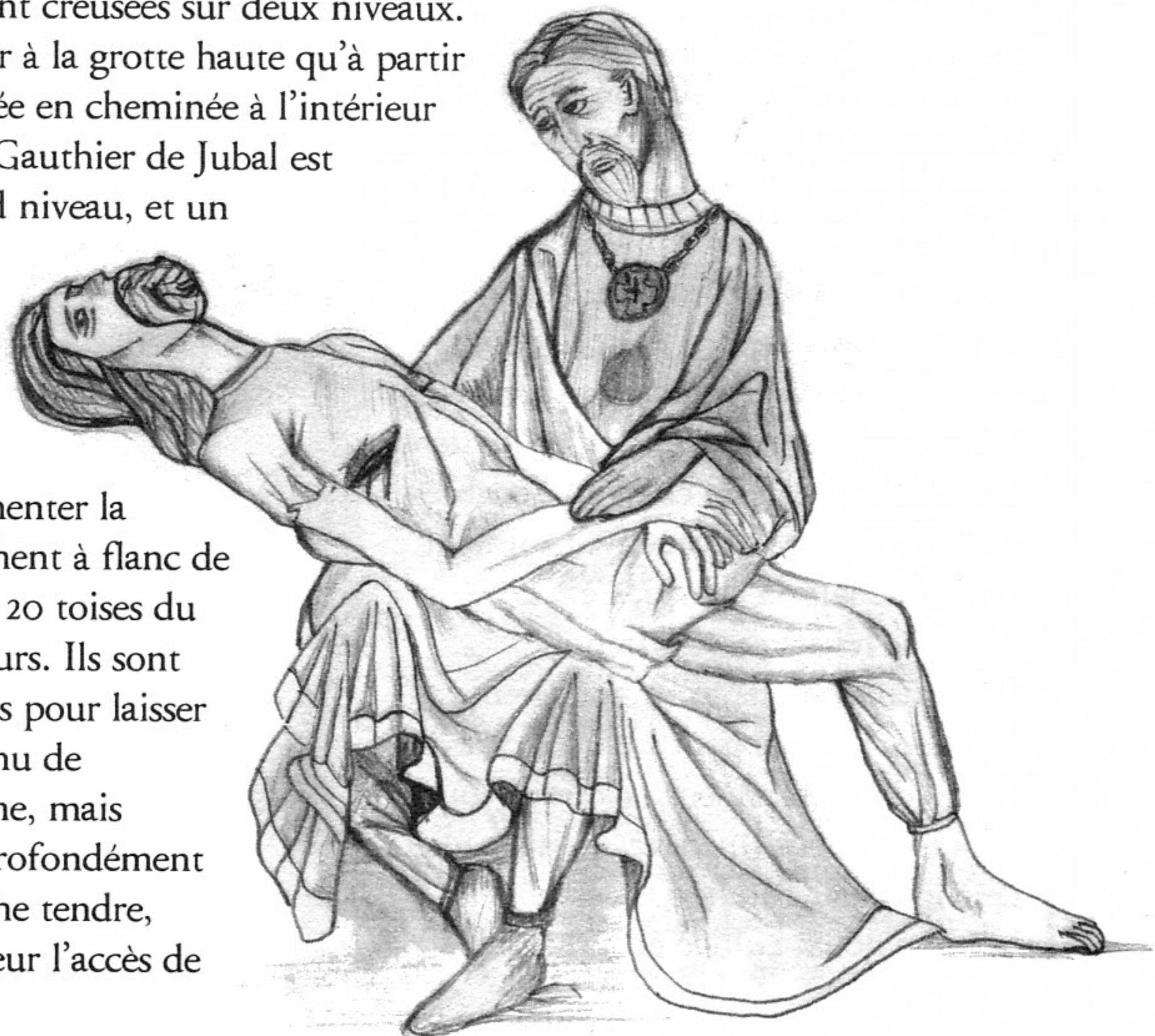
Le repaire des pillards se trouve non loin du village de Sala, dans un lieu appelé Wadi Bourdj, qui fut un temps occupé par un groupe d'ermites Carmélites. Les ermites ont aménagé de nombreuses grottes dans cette combe tracée par un oued désormais à sec. Les Carmélites furent tous emportés et noyés lors d'une nuit d'orage. L'oued s'était remis à couler. Le vallon est encaissé et ses abords sont envahis par les épineux et les broussailles, ce qui en rend l'accès très difficile. La seule entrée du wadi est complètement obstruée par un entrelacs de ronces et de branchages, construit par les guerriers d'Al Muntaquim. On ne peut le déplacer aisément que de l'intérieur. La sortie du wadi est martelée par les traces des chevaux.

Al Muntaquim laisse toujours quatre guetteurs en poste autour du wadi : trois sur chacune des hauteurs qui entourent l'oued et un à l'entrée. Il est assez difficile de déjouer leur attention - l'action se résout à l'aide d'une opposition active : Sens des guetteurs (8) contre le Corps ou contre le Conroi si les frères approchent nombreux (une dizaine). Les flancs du wadi sont presque à pic sur une ou deux toises. De jour, l'escalade est amplement facilitée par la présence de nombreuses anfractuosités et par les arbustes qui poussent sur la parois (difficulté 4). La nuit, c'est une autre histoire (difficulté 7).

Le creux du wadi est occupé par les chevaux entravés, qui broutent là tranquillement. Les hommes eux, vivent dans les grottes - 5 grottes toutes reliées entre elles. Elles sont creusées sur deux niveaux.

On ne peut accéder à la grotte haute qu'à partir d'une trappe creusée en cheminée à l'intérieur de la grotte basse. Gauthier de Jubal est enchaîné au second niveau, et un

garde est presque systématiquement avec lui. Trois conduits permettent d'aérer les grottes et d'alimenter la citerne. Ils débouchent à flanc de collines à quelques 20 toises du wadi, sur les hauteurs. Ils sont suffisamment larges pour laisser passer un homme nu de corpulence moyenne, mais d'épaisses grilles, profondément scellées dans la roche tendre, barrent à mi-hauteur l'accès de la grotte.



Pour prix de la rançon de Sire Gauthier de Jubal, qui est notre prisonnier par droit de Guerre. Nous demandons la somme de trois cent besants d'or. Pour preuve de bonne volonté à notre égard vous nous remettrez son plus jeune fils, Eudes de Jubal. Lorsque nous serons en sécurité, nous le libérerons. A ces conditions nous acceptons de libérer sire Gauthier et de quitter ses terres pour toujours et à jamais. La rançon doit être déposée dans trois jours au plus tard entre les mains du garçon qui au coucher du Soleil sera conduit au village de Fara. Là, tous les hommes doivent s'écarter de cent toises, et un messenger viendra prendre possession de la rançon et de l'otage. Sire Gauthier sera au château à votre retour.

يوم التتقم

PROCHAINEMENT DERRIÈRE VOS ÉCRANS

- AUTOMNE 1995. L'ÉPÎTRE AUX HIÉROSOLYMITAINS.

Les Épîtres sont les scénarios, ou les mini campagnes que Sans Peur et Sans Reproche éditera désormais au rythme d'une tous les deux mois. Elles seront toutes construites avec soin, testées et retestées, abondamment fournies en aides de jeu, plans et autres cartes, et richement illustrées. Notre objectif est de vous présenter un scénario tel que tous vos frères en garderons un souvenir ému pendant de longues années. Un super film d'aventures quoi...

L'Épître aux Hiérosolymitains vous plongera au coeur de l'immense bibliothèque de Belab, située au centre du Monde. Certains prétendent qu'elle offre un accès aux Enfers, d'autres qu'elle est une des portes du Paradis. En tous cas, les frères du Temple ne sont pas les seuls à s'y intéresser ; il faudra compter sur les disciples d'Abélard, les moines de Citeaux, un Golem, un étrange cabbaliste, quelques bibliothécaires insanes... tous lancés dans la plus grande chasse au trésor jamais portée à l'écran !

- NOËL 1995. LE MALLEUS MALLEFICARUM.

Un énorme supplément dans lequel vous apprendrez tout, tout, tout sur le Malin et ses serviteurs : les plans immondes qu'ils mettent au point afin de corrompre le monde et de damner les hommes, les formes qu'ils utilisent pour mieux nous tromper, les sortilèges maléfiques, les philtres, les onguents, les alphabets secrets, les portes de l'Enfer, les lieux maudits où ils se rassemblent, les cérémonies ... Vous découvrirez les monstres que l'Ennemi a créé en singeant l'oeuvre divine, les noms véritables des plus grands démons et de quelques Dieux anciens ainsi que leurs ténébreux pouvoirs. Un peu plus de pain sur la planche de vos frères...

SANS PEUR ET SANS REPROCHE



CRÉDITS.

UNE HISTOIRE D'ARNAUD BAILLY,



RACONTÉE PAR BENOÎT CLERC,



ILLUSTRÉE PAR ERIC FLOQUET ET THIBAUD BÉGHIN,



MISE EN PAGE PAR THIBAUD BÉGHIN,



RELUE ET CORRIGÉE PAR RÉMY VAN LIEFDE,



APPRÉCIÉE PAR DINH, THIBAUD, BENOÎT, CHRISTOPHE JOUANE, FABRICE, SÉBASTIEN, FRÉDÉRIC, GRÉGORY, BOUALEM ET BENJAMIN



SPÉCIALE DÉDICACE À MATH "PROFESSOR" DEMEESTERE.

ISBN : 2-911099-01-X

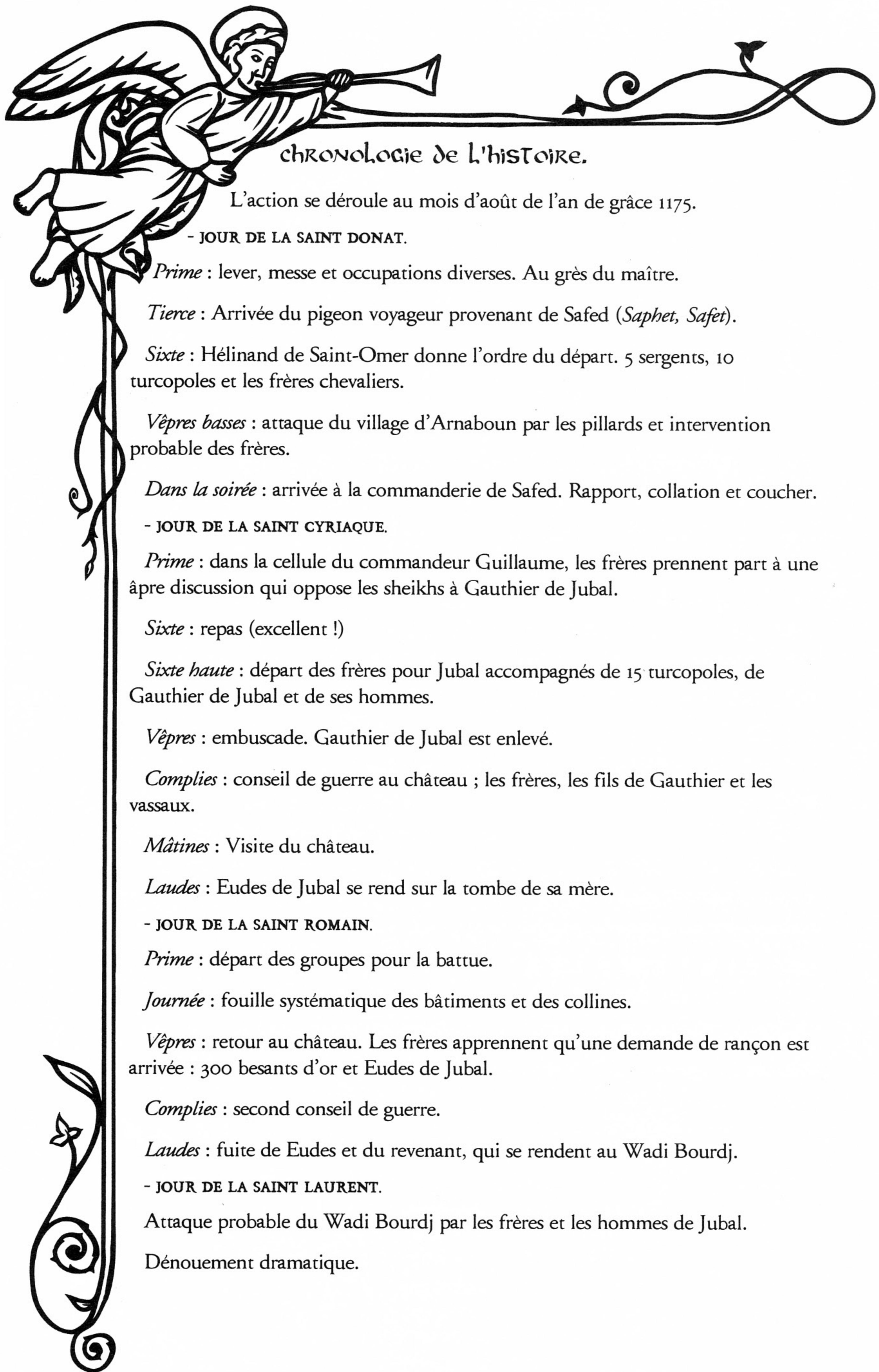
1995 : SàRL **SANS PEUR ET SANS REPROCHE** 10 rue des Bouchers . 59800 Lille

Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. La copie des annexes et cartes à des fins strictement privées est autorisée.

Toute reproduction, partielle ou totale des textes et illustrations de la présente publication est interdite.

AL MONTAGIM a été réalisé sur PC, à l'aide des logiciels Adobe Photoshop, Quark X-Press et Adobe Illustrator

Flashage :0 CPI - ROUBAIX Impression : FABREGUE - St YRIEIX



CHRONOLOGIE DE L'HISTOIRE.

L'action se déroule au mois d'août de l'an de grâce 1175.

- JOUR DE LA SAINT DONAT.

Prime : lever, messe et occupations diverses. Au grès du maître.

Tierce : Arrivée du pigeon voyageur provenant de Safed (*Saphet, Safet*).

Sixte : Hélinand de Saint-Omer donne l'ordre du départ. 5 sergents, 10 turcoples et les frères chevaliers.

Vêpres basses : attaque du village d'Arnaboun par les pillards et intervention probable des frères.

Dans la soirée : arrivée à la commanderie de Safed. Rapport, collation et coucher.

- JOUR DE LA SAINT CYRIAQUE.

Prime : dans la cellule du commandeur Guillaume, les frères prennent part à une âpre discussion qui oppose les sheikhs à Gauthier de Jubal.

Sixte : repas (excellent !)

Sixte haute : départ des frères pour Jubal accompagnés de 15 turcoples, de Gauthier de Jubal et de ses hommes.

Vêpres : embuscade. Gauthier de Jubal est enlevé.

Complies : conseil de guerre au château ; les frères, les fils de Gauthier et les vassaux.

Mâtines : Visite du château.

Laudes : Eudes de Jubal se rend sur la tombe de sa mère.

- JOUR DE LA SAINT ROMAIN.

Prime : départ des groupes pour la battue.

Journée : fouille systématique des bâtiments et des collines.

Vêpres : retour au château. Les frères apprennent qu'une demande de rançon est arrivée : 300 besants d'or et Eudes de Jubal.

Complies : second conseil de guerre.

Laudes : fuite de Eudes et du revenant, qui se rendent au Wadi Bourdj.

- JOUR DE LA SAINT LAURENT.

Attaque probable du Wadi Bourdj par les frères et les hommes de Jubal.

Dénouement dramatique.



Al Muntaqim le Vengeur

“ En ce temps là, mon bras était fort et mon oeil assuré. Que Dieu me foudroie si je ment, mais je jure qu'alors un melon lancé en l'air touchait le sol percé d'au moins trois de mes flèches. Je crois bien que c'est la raison pour laquelle Al Muntaquim - que Dieu l'accueille -, un Franc qui avait rejoint les forces du sultan Salah ad-Din, m'avait choisi parmi d'autres pour razzier quelques fiefs chrétiens de la Galilée. Nous étions une petite trentaine de soldats aguerris, tous sous les ordres du chevalier renégat. Je ne sais ce qui avait poussé le sultan à lui confier ces hommes, car Al Muntaquim ne s'était pas converti à la foi de l'Islam, mais bien au contraire, il demeura tout le temps que je le fréquentais un pieu et fidèle dévot du Christ. Cela peut paraître paradoxal, mais à y bien réfléchir je suis persuadé que c'est la raison qui amena Salah ad-Din à lui faire confiance. Un homme peut renier les siens parce qu'il y est contraint par un caprice du destin, mais rien ne justifie que l'on se détourne du Dieu de ses pères. Si Al Muntaquim s'était converti, le sultan l'aurait emprisonné ou livré à ses bourreaux. Car le sultan est de ces hommes comme...”



Al Muntaquim est un scénario pour le jeu “miles christi” vendu avec l'écran. Il ne peut être vendu séparément. Ce supplément nécessite la possession d'un exemplaire de miles Christi.

SPS1001

ISBN : 2-911099-01-X

Prix Conseillé : 99 F

