

## Personnages prêtirés

Cinq personnages sont proposés pour ce scénario. Odile de Sercy et Lazaro Vacan sont des personnages centraux, il serait dommage qu'ils ne soient pas joués. Les autres peuvent éventuellement être interprétés par le MJ.

### Odile de Sercy



Fille unique de l'ancien évêque d'Auxerre, tu as eu la chance de jouir d'une éducation respectable. Ton époux, le comte Philéon de Sercy, vassal du duc de Bourgogne Henry I<sup>er</sup>, règne sur la province du Buxois. Au château de Buxy-en-Puisaye, tu aurais tout pour être heureuse si tu avais donné une descendance à ton époux. Hélas, après deux grossesses malheureuses, tu doutes de pouvoir un jour offrir un fils à Philéon. L'annonce d'une nouvelle grossesse n'est pas sans t'inquiéter, aussi as-tu décidé de te ranger à la ferveur populaire et de suivre l'exemple de ta défunte mère qui, lorsqu'elle rencontra des problèmes pendant sa grossesse, se rendit à Sancerce afin de prier les reliques de Marguerite, la sainte patronne des femmes qui attendent la délivrance. Ses reliques sont désormais abritées dans la chapelle du prieuré d'Artus. Tu as décidé de t'y rendre avant que ton état ne t'interdise ce genre de voyage.

Lors d'une étape, tu as appris que les moines de l'abbaye de Cluny allaient bientôt emporter la statue qui abrite les reliques vers Rome. Tu as donc décidé de te rendre à l'abbaye et de te proposer de les accompagner jusqu'à Artus. Ils ont accepté. Tu as donc fait le voyage jusqu'au prieuré d'Artus en bonne compagnie.

FOR : 10	DEX : 15	Dextérité : 75%	<b>Pts de Vie</b>	<b>SAN</b>
CON: 12	APP : 15	Charisme : 75%	11	60
TAI : 11	INT : 11	Idée : 55%		
	POU : 12	Chance : 60%		
	EDU : 11	Connaissance : 55%		99 – Mythe de Cthulhu: 99
Armes: Coup de poing : 50%, Dmg : 1D3 Poignard : 30%, Dmg : 1D4				
Compétences				
Art, danse : 30%	Discretion : 45%	Grimper : 45%	Nager : 25%	Sagacité : 25%
Broderie : 25%	Dissimulation : 35%	Langue natale	Persuasion : 40%	Se cacher : 40%
Baratin : 15%	Ecouter : 50%	français : 70%	Premiers soins :	Statut : 55%
Bibliothèque : 22%	Latin : 20%	Marchandage : 25%	30%	TOC : 35%
Comptabilité: 35%	Esquiver : 30%	Monde naturel : 10%	Royaume natal,	
			Bourgogne* : 50%	

\* connaître la région, son histoire, sa géographie...

## Le père Lazaro Vacan



Fils cadet d'une riche et noble famille de Rome, tu as été promis très tôt à une carrière religieuse. Comme tu es un jeune homme curieux qui a eu de bons précepteurs, tu as choisi habilement dès le séminaire tes maîtres parmi le clergé de Rome. Apprenant beaucoup et évoluant avec aisance dans le milieu du Saint-Siège, tu as pris la décision de t'écarter de la ville sainte pour suivre un ecclésiastique dont l'influence montait en Europe : Gerbert d'Aurillac. Tu t'es rendu un temps à Reims, où Gerbert était recteur de la cathédrale. Là-bas, tu as beaucoup appris de ton mentor qui a voyagé jusqu'en Arabie et a étudié les sciences et les arts de ses peuples.

Gerbert d'Aurillac a été chargé par le Pape de faire un peu de ménage dans la prolifération des reliques. Il t'a envoyé en Bourgogne afin de ramener les reliques de sainte Marguerite. Celles-ci sont en possession du prieuré d'Artus qui dépend de la très puissante abbaye de Cluny. Convaincre les moines de te confier cette relique n'a pas été une mince affaire...

FOR : 9	DEX : 10	Dextérité : 50%	<b>Pts de Vie</b>	<b>SAN</b>
CON: 11	APP : 12	Charisme : 60%	11	70
TAI : 121	INT : 13	Idée : 65%		
	POU : 14	Chance : 70%		
	EDU : 15	Connaissance : 75%		99 – Mythe de Cthulhu: 99
Armes: Coup de poing : 50%, Dmg : 1D3				
Compétences				
Baratin : 35%	Latin : 70%	Langue française : 70%	Occultisme : 20%	Astronomie : 30%
Bibliothèque : 60%	Esquiver : 20%		Persuasion : 45%	Se cacher : 35%
Discretion : 20%	Grimper : 40%	Marchandage : 15%	Premiers soins : 30%	Statut : 40%
Dissimulation : 20%	Langue natale italien : 85%	Monde naturel : 20%	Sagacité * : 40%	TOC : 50%
Ecouter : 40%		Nager : 25%	Sauter : 25%	

\* Psychologie, deviner les intentions des gens...

## Le frère Bessandre



Tu ne sais rien de tes origines. Tu as été retrouvé à l'âge de trois ans, aux portes de l'abbaye de Cluny. Tes parents t'ont probablement abandonné te croyant sourd ou idiot. En réalité c'est une infection qui t'obstruait les oreilles. Grâce aux soins des moines de Cluny, tu as guéri. La légende raconte même que c'est à l'écoute du chœur des frères que tu as recouvert une partie de tes capacités auditives. Toutefois, tu resteras toujours partiellement malentendant. Tu as passé ta jeunesse dans un monastère et, tes douze années venues, tu as rejoint l'abbaye. Ton application et ta sagesse précoce t'ont permis d'intégrer la confrérie. Tu t'es révélé un observateur avisé de la nature et un soigneur patient qui t'ont valu le titre de moine hospitalier.

L'abbaye de Cluny est l'une des plus importantes d'Europe. Appliquant les principes de spiritualité, de dépouillement et de travail professé par saint Benoît, elle a répandu le modèle bénédictin dans tout le royaume de France et dans le duché de Bourgogne. Le pouvoir de l'abbaye s'étend ainsi bien plus loin que ses murs. Le prieuré d'Artus lui est inféodé. Lorsqu'un prêtre de Rome se présente à l'abbaye pour réclamer les reliques de sainte Marguerite qui reposent à Artus afin de les faire authentifier par le Saint-Père, les dents grincent, mais l'abbé Maïeul te désigne pour escorter le prêtre Lazaro dans cette mission.

FOR : 11	DEX : 13	Dextérité : 65%	<b>Pts de Vie</b>	<b>SAN</b>
CON : 11	APP : 11	Charisme : 55%	10	60
TAI : 10	INT : 14	Idée : 70%		
	POU : 12	Chance : 60%		
	EDU : 12	Connaissance : 60%		99 – Mythe de Cthulhu: 99
Armes: Coup de poing : 50%, Dmg : 1D3				
Canne : 35%, Dmg : 1D4 (pare, assomme) PdV : 15				
Compétences				
Art, chant : 25%	Dissimulation : 15%	Marchandage : 10%	Premiers soins : 65%	Statut : 15%
Baratin : 15%	Ecouter : 15%	Monde naturel : 40%	Royaume natal Bourgogne : 20%	Suivre piste : 20%
Bibliothèque : 45%	Latin : 55%	Nager : 25%	Sagacité : 45%	TOC : 55%
Concocter potions : 40%	Esquiver : 26%	Occultisme : 10%	Sauter : 25%	Langage gestuel* : 35%
Discretion : 30%	Grimper : 40%	Persuasion : 25%	Se cacher : 20%	
	natale français : 70 %			

\* la langue des signes qu'utilisent les moines pour contourner leur vœu de silence...

## Théodric le charron



Fils de Jarjean le charpentier, tu as appris son métier dès ton plus jeune âge. À Mâcon, tu suivais ton père sur tous les chantiers de Bourgogne. Alors que tu avais 16 ans, Jarjean chuta d'un toit et se rompit le cou. L'employeur, un notable de Dijon, refusa de payer un dédommagement à ta famille. Déjà assez sanguin, tu le pris à parti. Comme l'ingrat cherchait à se dérober, tu le fis choir de cheval. La raison donne justice aux puissants et tu dus te résigner à la fuite. C'est à Artus, sous la protection du seigneur Bertrand d'Artus, que tu trouvas refuge. Soucieux de gagner et de mériter sa confiance, tu combattis à ses côtés contre Clotaire de Chiddes.

Tu es désormais un miles (un soldat), tu t'es fait une place à Artus où tu es charron quand tu n'es pas en mission pour ton seigneur.

Le prieuré d'Artus détient dans sa chapelle une pièce rare, qui fait venir les pèlerins de toute la Bourgogne : la Vierge Noire. On dit que cette statue de bois noirci abrite les reliques d'une sainte martyre. Les femmes viennent chercher auprès d'elle le soulagement de leurs souffrances lorsque l'heure de la délivrance approche.

Un groupe de moines vient d'arriver au prieuré. Ils ont pour mission de ramener la Vierge Noire à Rome près du Pape ! Ils sont accompagnés d'une dame de la cour du duc de Bourgogne : Odile de Sercy, cousine de Bertrand d'Artus. Ton seigneur te charge d'escorter jusqu'à Cluny la Vierge Noire - qu'il voit partir à regret - et sa cousine.

FOR : 15	DEX : 10	Dextérité : 50%	<b>Pts de Vie</b>  14	<b>SAN</b>  45
CON : 14	APP : 10	Charisme : 50%		
TAI : 14	INT : 11	Idée : 55%		
	POU : 9	Chance : 45%		
	EDU : 8	Connaissance : 40%		99 – Mythe de Cthulhu: 99
Bonus dmg : +1D4				
Armes: Coup de poing : 50%, Dmg : 1D3+ 1D4				
Coup de pied : 47%, Dmg : 2D4				
Epée longue : 62%, Dmg : 1D8+1D4 (empale, pare, assomme), PdV : 20				
Bouclier moyen : 60%, (pare), PdV : 25				
Armure de cuir et anneaux : pare 4 de dommage				
Compétences				
Menuiserie : 60%	Ecouter : 55%	Marchandage : 30%	Réparer : 35%	Se cacher : 55%
Baratin : 15%	Esquiver : 40%	Monter à cheval : 40%	Royaume natal	Statut* : 15%
Conduire attelage	Grimper : 50%	Nager : 25%	Bourgogne : 35%	Suivre une piste : 56%
:33%	Langue natale	Persuasion : 30%	Sagacité : 20%	TOC : 30%
Discretion : 40%	français : 50%	Premiers soins : 35%	Sauter : 40%	
Dissimulation : 15%				

\* utiliser son statut social pour obtenir quelque chose...

## Paulus le Barbati



Tu es né au sein de la communauté des nécessiteux de Mâcon, parmi les malades et les indigents. Très vite livré à toi-même, tu as vécu d'expédients et fréquenté toute sorte de vauriens. A vingt ans, tu t'es acoquiné avec des brigands qui dépouillaient voyageurs et marchands au travers de la Bourgogne et de la Provence. Le chef de cette bande, Vérach le Saxon, était une brute d'expérience. Encore jeune, tu es devenu son souffre-douleur car on te reprochait ton âme de bleuet. Cela dura quelques années, jusqu'au jour où tu t'es rebellé. Mal t'en pris car, au terme d'une sévère correction, tu fus laissé pour mort. C'est un moine, le frère Bessandre, qui te soigna et te préserva d'une mort prématurée.

Depuis, tu es devenu un moine laïc, servant dans l'abbaye de Cluny. Tu travailles pour les bons frères dans leurs vignes. Tu te charges des caves, de la distillation et du commerce du vin à l'extérieur de l'abbaye. Tu es un barbati, un "barbu", terme qui désigne les moines de second ordre, moins soumis à la règle. L'abbé Maïeul a été un bon maître et ton statut de moine t'a apporté la tranquillité et la paix. Mais tu peux aussi être plein de ressources et c'est pour cela que le frère Bessandre t'a demandé de l'accompagner, lui et un prêtre romain qui souhaite aller quérir une sainte relique au prieuré d'Artus.

FOR : 14	DEX : 11	Dextérité : 55%	<b>Pts de Vie</b>	<b>SAN</b>
CON: 15	APP : 9	Charisme : 45%	13	40
TAI : 12	INT : 10	Idée : 50%		
	POU : 8	Chance : 40%		
	EDU : 11	Connaissance:55%		99 – Mythe de Cthulhu: 99
	Bonus Dmg : +1D4			
Armes: Coup de poing : 55%, Dmg : 1D3+ 1D4				
Bâton : 50%, Dmg : 1D6 + 1D4 (Assomme), PdV : 15				
Compétences				
Vignes : 50%	Dissimulation : 15%	Langue natale	Premiers soins : 30%	Se cacher : 30%
Baratin : 15%	Ecouter : 30%	français : 65%	Réparer : 45%	Suivre piste: 43%
Bibliothèque : 22%	Latin* : 20%	Marchandage : 35%	Royaume natal	TOC : 40%
Comptabilité : 30%	Esquiver : 32%	Monter à cheval:25%	Bourgogne : 50%	Langage
Conduire attelage:40%	Grimper : 50%	Nager : 25%	Sagacité : 15%	gestuel : 25%
Discretion : 40%	Lancer : 35%	Persuasion : 30%	Sauter : 25%	

\* pratiquement la seule langue que l'on lit et s'écrit.