
MILES
CHRISTI
M+C
memento finis

MILES CHRISTI



uerelle des Trois Diamants.

Dans le désert du Sinaï, au sommet d'un mont presque inaccessible, vivait un ermite très pieux.
Les rares hommes qui avaient eu la chance de le rencontrer, ne passaient plus un jour sans vanter partout sa grande sagesse, ses sublimes qualités de coeur et d'esprit et sa foi admirable.
Lorsque le Khalife entendit ces louanges extraordinaires, il voulut rencontrer le saint homme. Il dépêcha aussitôt des émissaires chargés de mille présents somptueux, et leur donna l'ordre de ramener l'ermite au palais. Le vieil homme négligea les soieries et l'or fin, mais il accepta l'invitation. Lorsqu'il arriva dans la grande salle d'apparat, toute la cour l'attendait avec impatience et les scribes avait sorti leurs plus belles plumes pour recueillir ses propos. L'ascète se prosterna devant le trône et le Khalife lui dit : "Tous louent ta sagesse et ta piété et on prétend que tu connais les réponses aux questions qui hantent le coeur des hommes. Si tu réponds à ma question je te comblerai de mes bienfaits aussi longtemps que tu vivras, mais si tu n'y réponds pas, je te ferais trancher la tête car je saurais alors que tu es un imposteur. Dis-moi donc, des trois religions du livre, celle des chrétiens, celle des musulmans et celle des juifs, laquelle est la meilleure ?". L'ermite baissa la tête et se gratta la barbe. Il resta longtemps silencieux car le temps n'a pas d'importance pour ceux qui vivent dans la paix de Dieu. Les courtisans s'impatientaient lorsqu'il se redressa lentement et dit : "Oh Commandeur des Croyants je ne puis te répondre."
La déception était grande dans l'assemblée et le Khalife faisait déjà signe au bourreau, mais l'ermite reprit : "Toutefois, je puis te raconter une histoire." - "Raconte" dit le Khalife. "Dans une ville, reprit l'ermite, vivait un homme qui avait trois fils. Cet homme possédait un joyaux d'une valeur inestimable. Lorsqu'il sentit l'aile de la mort caresser son front, il ne sut que faire de ce bijou extraordinaire. Il ne pouvait satisfaire l'un de ses fils au détriment des deux autres et il ne pouvait pas non plus le couper en trois. Alors, il se rendit chez le meilleur joaillier de la ville et il lui demanda d'en faire deux copies aussi parfaites que possible. Et le joaillier taillât des copies si parfaites qu'on ne pouvait plus les distinguer de l'original. Sur son lit de mort le vieil homme légua un joyaux à chacun de ses trois fils. Depuis les trois fils se sont séparés et chacun d'eux prétend posséder le véritable joyaux".
Un sourire radieux illuminait les visages des princes et des conseillers. Tous voyaient bien la grande sagesse qu'il y avait dans cette histoire. "Va en paix" dit le Khalife.

MEMENTO FINIS

CRÉDITS

Idée originale : Benoît Clerc

Développement : Thibaud Béghin et Benoît Clerc.

Système de Jeu : Thibaud Béghin, Arnaud Bailly et Benoît Clerc.

Responsable graphique : Thibaud Béghin.

Responsable textes : Benoît Clerc.

Responsable technique : Arnaud Bailly

Mise en page : Thibaud Béghin et Arnaud Bailly.

Documentations, recherches, préparations et rédaction de textes : Nicolas Dessaux, Céline Pauvros, Thibaud Béghin, Arnaud Bailly et Benoît Clerc.

Cartes et Plans : Thibaud Béghin.

Relecture : Gauthier Tassard, Marguerite Mandel, Marie-Hélène Picard, Nguyên Thûc Dinh, Marie-Aymée Leriche, Mathieu Delebarre, Rémy Vanliefde, Christophe Jouanne.

Illustrations

Planches double-page : Jean Ampe

Pleines pages : Eric Floquet

Corps de texte : Thibaud Béghin.

Couverture : Thibaud Béghin

Lettrines : Cécile Mallart.

Photogravure : CPI. Roubaix.

Impression : Imprimerie Fabrègues. Saint-Yrieix la Perche.

Tests : Henri, Christophe, Fabrice, Céline, Nicolas, Rémy, Dinh, Saleh, Pierre, Isabelle, Fred, Bertrand, Sébastien, David, Arnaud, Thibaud, Benoît.

Muse : Boualem Bekhtaoui.

Nous remercions : Rocambole, Hugues de Payns, Asmodée et la Siroz Dream Team, René Grousset, Marion Melville, l'Equipe de Légendes, Magali "Jeux Descartes", Ahmed Hadderbache, Charles, Rémy Van Liefde, Nguyên Thûc Dinh, Christophe Jouane, Fabrice Gerometta et le S.P.S.R. Posse.

AMEN.

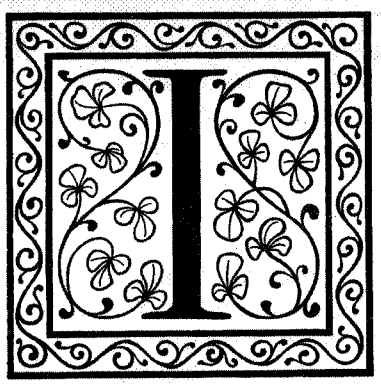
Dépôt Légal : 2° Trimestre 1995
ISBN : 2-911099-00-1

©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 à des fins strictement privées est autorisée. Toute reproduction, partielle ou totale, du texte et des illustrations de la présente publication est strictement interdite.

Miles Christi a été réalisé sur PC, à l'aide des logiciels Adobe Photoshop®, Quark X-Press®, Adobe Illustrator® et OMF

Miles Christi est une marque déposée de la SàRL SANS PEUR ET SANS REPROCHE



Ncipit

LES CROISADES ET LES ORIGINES DU TEMPLE.

1095. Le pape Urbain II lance un appel aux chrétiens pour qu'ils délivrent les Lieux Saints tombés aux mains des infidèles. Ceux qui décident de partir (on dit qu'ils se croisent) cousent sur leurs vêtements une croix symbolisant ce voeu sur lequel il est dès lors impossible de revenir. L'élan populaire qui suit l'appel de Clermont Ferrand dépasse de beaucoup toutes les espérances du souverain pontife. Une première troupe de vilains, menée par Gautier-Sans-Avoir et Pierre l'Ermite, deux prédicateurs charismatiques, part en avril 1096 et se fait décimer par les turcs seljoukides au sud de Byzance. Quelques mois après le départ de la croisade populaire, c'est la croisade des barons qui se met en route. Les seigneurs wallons, normands, provençaux et français accompagnés de leurs vassaux, prennent le chemin de Jérusalem qu'ils atteignent au mois de juillet 1099, après avoir pris Edesse et Antioche. Le 15 juillet, Godefroy de Bouillon pose le pied sur les remparts de la Ville Sainte. Tous les habitants sont massacrés par les croisés ivres de leur victoire. Godefroy de Bouillon est élu Avoué du St Sépulcre, refusant de porter la couronne d'un roi là où le Christ avait porté une couronne d'épines. Une fois leurs dévotions faites au tombeau du Christ, la plupart des barons repartent. Godefroy reste seul avec 300 chevaliers et 2000 piétons pour défendre les possessions franques déjà menacées par quelques princes Sarrazins, qui passent heureusement plus de temps à se déchirer entre eux qu'à s'occuper de l'ennemi. Malgré ce terrible handicap, Baudouin Ier, le successeur de Godefroy de Bouillon sur le trône de Jérusalem, parvient à étendre son emprise sur toute la côte avec l'aide des marines marchandes italiennes, pendant que les autres barons de la croisade assoient leur possession sur Antioche, Edesse et Tripoli. Les Francs bénéficient de la torpeur et des dissensions des sarrazins mais pour bien peu de temps encore. C'est dans ce contexte que neuf chevaliers, sous l'impulsion d'Hugues de Payns et de Godefroy de Saint-Omer, décident en 1118 de vouer leurs existences à la défense et à la protection des chemins empruntés par les pélerins. Pendant neufs années, Hugues et ses huit compagnons vivent d'aumônes, et passent leurs journées à convoyer les pélerins, à surveiller les routes et à prêter main forte au roi. Ces chevaliers réalisent pour la première fois le modèle de la chevalerie parfaite et morale qui ne veut pour elle-même ni bien ni gloire. Ce sont les premiers véritables "miles Christi" (prononcer "milèss kristi"), les premiers chevaliers du Christ. Baudouin II comprend vite l'intérêt qu'il y a à disposer d'une force d'intervention d'élite permanente, dont la mobilisation est immédiate. Il installe les neuf chevaliers dans son ancien palais, le Temple de Salomon. De ce lieu, les chevaliers sont vite appelés chevaliers du Temple, puis Templiers. Baudouin, appuyant de toutes ses forces la jeune milice, envoit Hugues et quelques uns de ses compagnons auprès du pape afin qu'il légitime le nouvel ordre. L'évêque de Rome est rapidement séduit, mais les chevaliers posent un problème totalement nouveau, puisqu'ils allient une fonction monastique à une mission militaire. Le droit canonique autant que la pensée populaire interdisent aux moines de verser le sang. Ou faut-il alors ranger les Templiers ? Quelle Règle leur donner ? Que faire de ces moines-soldats dont tous sentent bien pourtant l'intérêt ? C'est à saint Bernard, abbé de Clairvaux, alors véritable héros de toute la chrétienté, qu'Hugues de Payns fait appel. En 1128, l'abbé réunit à Troyes un grand concile qui fixe définitivement la règle de vie de la "milice des pauvres chevaliers du Christ". Suite au concile de Troyes, la notoriété du Temple se répand à une rapidité époustouflante. L'affluence des dons est considérable. Hugues, premier Maître de l'Ordre (on ne dit pas Grand

De Laude Novae Militiae ad Milites Templi.

(Livre aux chevaliers du Temple, sur la louange de leur nouvelle milice)

Ce n'est point par les résultats mais par les sentiments du coeur qu'un chrétien juge du péril qu'il a couru dans une guerre, car si la cause qu'il défend est bonne, l'issue de la guerre, quelle qu'elle soit, ne saurait être mauvaise, de même que, en fin de compte, la victoire ne saurait être bonne quand la cause de la guerre ne l'est point. Si vous avez l'intention de donner la mort, et qu'il arrive que ce soit vous qui la receviez, vous n'en êtes pas moins un homicide ; si, au contraire, vous échappez à la mort, après avoir tué un ennemi que vous attaquiez avec la pensée de le subjuguer ou de tirer vengeance de lui, vous survivrez sans doute, mais vous êtes homicide : or il n'est pas bon d'être homicide, qu'on soit vainqueur ou vaincu, mort ou vif ; c'est toujours une triste victoire que celle où on ne triomphe de son semblable qu'en étant vaincu par le péché, et c'est en vain qu'on se glorifie de la victoire qu'on a remportée sur son ennemi, si on en a laissé remporter une aussi sur soi à la colère ou à l'orgueil. Il y a des personnes qui ne tuent ni dans un esprit de vengeance ni pour se donner le vain orgueil de la victoire, mais uniquement pour s'échapper eux-mêmes à la mort. Je ne puis dire que cette victoire soit bonne, attendu que la mort du corps est moins terrible que celle de l'âme ; en effet, celle-ci ne meurt point du même coup qui tue le corps, mais elle est frappée à mort dès qu'elle est coupable de péché.

Saint-Bernard, moine cistercien, abbé de Clairvaux.

La naissance de l'ordre des pauvres chevaliers du christ.

"A la suite de ces événements, et tandis que de toutes les parties du monde, riches et pauvres, jeunes gens et jeunes filles, vieillards et enfants accouraient à Jérusalem pour visiter les Lieux Saints, des brigands et des ravisseurs infestaient les routes publiques, tendaient des embûches aux pèlerins qui s'avançaient sans méfiance, en dépouillant un grand nombre, et massacraient aussi quelques uns. Des chevaliers agréables et dévoués à Dieu, brûlant de charité, renonçant au monde, et se consacrant au service du Christ, s'astreignirent par une profession de foi et des voeux solennels, prêtés entre les mains du patriarche de Jérusalem, à défendre les pèlerins contre ces brigands et ces hommes de sang, à protéger les routes publiques, à combattre pour le Souverain Roi, en vivant, comme des chanoines réguliers, dans l'obéissance, dans la chasteté, et sans propriété.

Les principaux d'entre eux furent deux hommes vénérables et amis de Dieu, Hugues de Payns et Godefroy de Saint Omer. Dans le principe, ils ne furent que neuf à prendre une aussi sainte résolution. Portant les vêtements que les fidèles leur donnaient à titre d'aumônes, pendant neuf ans ils servirent sous l'habit séculier.

(Suite Page 5)

Maître) et ses frères se dispersent dans toute l'Europe et visitent les régions pour présenter le Temple désormais légitimé et recueillir les donations. Ces terres, ces fermes, ces châteaux serviront à générer les fonds nécessaires à la guerre sainte et à recruter les nouveaux membres. Quelques années plus tard, l'Hôpital Saint-Jean, jusque-là Ordre uniquement monastique, se constitue également en Ordre militaire, sur le modèle du Temple. Ces deux Ordres représentent désormais, avec les quelques troupes des barons levantins, les seules forces armées permanentes en Terre Sainte. Malgré les appels répétés et désespérés des seigneurs de Palestine, les barons francs repartent toujours avec leurs troupes aussitôt leur pèlerinage achevé. L'histoire de l'Ordre du Temple est dès lors une longue suite de petits faits d'armes et de grands exploits, de chevauchées quotidiennes pour protéger routes et pélerins, d'ambassades épineuses et de missions délicates. Tous gardent toujours en tête la phrase inscrite sur la page de garde de la Règle, qui résume la difficulté permanente de leur double mission, toute autant militaire que religieuse : "memento finis" ; songe à ta fin et pense à ton but.

LE JEU.

Miles Christi est un jeu de rôles, dans lequel les joueurs, qui sont appelés "frères", se glissent dans la peau des Templiers du XIIème siècle. Nous avons choisi de vous présenter, pour cadre du jeu, les pays du Levant entre 1170 et 1190 (environ...), les gens qui y vivent, les rapports qu'ils entretiennent les uns avec les autres, les religions qu'ils pratiquent, les légendes qu'ils racontent et toutes sortes de détails qui rendent un jeu riche et varié. Cette période correspond à la fin du rayonnement militaire et politique des Francs sur la Terre Sainte. Un personnage inquiétant est apparu depuis une dizaine d'années : Salah ad-Din, qui est parvenu à rassembler sous sa bannière les troupes sarrazines, jusqu'alors divisées. La concorde n'est pas parfaite, mais l'Islam présente un front relativement uni pour la première fois. Les enjeux et les rapports de force sont complexes et riches de possibilités scénaristiques. Les **Francs** veulent conserver les terres durement acquises et garder l'accès libre au tombeau du Christ. Mais le groupe est loin d'être homogène. Les **barons** orgueilleux contestent l'autorité royale, guerroient pour pour l'honneur, le plaisir ou par cupidité ; les **évêques** usent de l'excommunication et le **Pape,** Alexandre III, de l'interdit, pour plier les seigneurs aux volontés de l'Eglise ; les **ordres religieux**, cisterciens, clunisiens et prémontrés se disputent la suprématie évangélique et les brûlants débats sur la richesse de l'Eglise annoncent déjà les ordres mendiants, de saint François et de saint Dominique, ainsi que les hérésies des vaudois et des **cathares** ; les ordres militaires, **Hôpital** et **Temple,** (véritables frères ennemis), mettent l'accent sur le caractère saint du Levant, dont les terres doivent être vierges de toute souillure maléfique. Ils ont la seule vanité de se croire les plus aptes à repousser les menées corruptrices du Malin. Les rois d'occident sont loin, mais ni **Philippe-Auguste,** roi de France, ni **Richard au Coeur-de-Lion**, roi d'Angleterre ni **Frédéric Barberousse**, empereur des Germains, n'entendent et ne peuvent rester étrangers aux évènements de Terre Sainte. Les **Sarrazins** veulent se débarrasser de la présence franque et reprendre Jérusalem, la troisième ville sainte de l'Islam. Mais l'empire de Salah ad-Din est sunnite (orthodoxe) et les chiites (hérétiques) s'opposent à l'extension de son pouvoir par tous les moyens : ce sont les terribles **Assassins** qui font du meurtre un outil de terrorisme politique puissant. Au coeur même de l'empire, les atabegs seljukides, les sultans et les émirs, les sheikhs bédouins tirent tous la couverture de laine à eux, et louvoient subtilement entre l'intérêt général et leurs visées propres. Les **Byzantins,** nostalgiques de leur grandeur passée, nourrissent toujours l'espoir de voir les uns et les autres s'entretuer afin de récupérer les terres de leur ancien Empire. Les négociants des trois grandes villes marchandes d'Italie (**Venise, Gênes et Pise**) tirent profit de la situation et trafiquent sans vergogne avec tout le monde. Ils savent aussi vendre leur maîtrise de la mer et sont conscients de l'atout que représente leurs

redoutables flottes. Beaucoup d'autres peuples de moindre taille vivent au Levant, véritable carrefour commercial du monde puisque Jérusalem en est le centre précis : les **Juifs** dispersés qui rêvent secrètement d'un retour à Jérusalem du Peuple Elu et qui comptent dans leur rang les plus grands savants des choses du monde et du Ciel ; les **Arméniens** de Cilicie, au nord, alliés naturels des Francs mais qui mènent leur barque au mieux de leurs intérêts ; les **communautés chrétiennes d'Orient**, dont les options théologiques et liturgiques diffèrent de l'orthodoxie romaine, et qui sont tout autant pro-sarrazines que pro-franques : les maronites, les éthiopiens, les coptes, les syriaques, les melkites... . Les **sorciers,** les **démons** et les créatures maléfiques guettent avec appétit les âmes des pécheurs. La Terre Sainte est un lieu de chasse privilégié, car les âmes pures à corrompre y sont nombreuses et plus jûteuses qu'ailleurs ; les **peuples fantastiques** survivent dans les régions reculées et les montagnes inaccessibles : ce sont les hommes-velus, les amazones, les géants, les hommes à deux têtes, et les hommes à têtes de chien ; J'oublie les **changelins,** qui sont les fils du diable ou des fées et des mortels ; les **fées,** hommes ou femmes, bons ou mauvais, qui possèdent de merveilleux pouvoirs, et créent des mondes à leurs images, auxquels on peut accéder par certaines portes ; les **mages,** les **cabbalistes** et les **talebs** arabes qui étudient les signes que Dieu a cachés dans le monde à l'usage des hommes, et qui en retirent de grands pouvoirs sur les éléments, les bêtes, les gens, les Djinns et les esprits. Certains, trop impatients, passent un pacte avec le Diable afin qu'il accélère leur quête de savoir ainsi que leur perte...

L'Histoire et l'histoire.

Le cadre que nous proposons à votre imagination n'est qu'un univers de jeu, un vaste labyrinthe d'histoires et de destinées, dans lequel le maître doit puiser pour offrir un destin aux frères. Tous les événements sont envisageables, toutes les situations possibles, toutes les orientations permises pour autant que les frères et le maître en sont satisfaits. La chronologie n'est qu'une nourriture supplémentaire pour son imagination. Ainsi, l'Histoire nous apprend qu'en 1187, Salah ad-Din a écrasé les armées franques à Hattin, près de la mer de Galilée. Deux cent trente chevaliers du Temple et de l'Hôpital furent décapités au soir de la bataille. Seul le Maître du Temple, Gérard de Ridefort, et quelques frères chanceux, survécurent à la mélée. Le morceau de la Vraie Croix que possédait le Temple est perdu dans le sable par un frère chevalier et il ne sera jamais retrouvé. Sur quel chemin impie les Ordres se sont-ils perdus pour mériter d'être ainsi abandonnés par le Très-Haut ? Les seigneurs francs accumulent les maladresses et les choix militaires douteux. La même année, Jérusalem est reprise par le Sultan. La lutte ne cesse pas pour autant, mais la défaite de Hattin porte un coup rude à la détermination des troupes chrétiennes. L'Histoire de cette défaite peut très bien, dans le cadre du jeu, devenir l'histoire d'une victoire.

MILES CHRISTI : CHEVALIERS ET MOINES.

Le problème théologique que pose la double mission du Temple, à la fois militaire et religieuse, n'a pas été réglé par le Concile de Troyes. Le droit canonique interdit à un moine de verser le sang, et les Templiers appartiennent à l'Eglise. La question gène beaucoup de monde, car l'idée est absolument nouvelle et le principe même de cette alliance apparaît totalement contre nature aux yeux des contemporains. Ici encore, Hugues de Payns fait appel à l'autorité de saint Bernard, afin qu'il tranche définitivement, sachant que la parole de l'abbé emporterait toutes les réticences. Après s'être un peu fait tiré l'oreille, car la question est épineuse, saint Bernard rédige une homélie, "La louange à la nouvelle chevalerie". Voici comment il y résout le paradoxe : le mal menace une terre qui n'est pas comme les autres; c'est la terre de l'Incarnation, le royaume que le Christ a baptisé de son divin sang pour le salut

Le roi, les chevaliers et le seigneur patriarche, remplis de compassion pour ces nobles hommes qui avaient tout abandonné pour le Christ, les soutinrent de leurs propres ressources, et leur conférèrent dans la suite, pour le salut de leurs âmes, quelques bénéfices et quelques propriétés. Comme ils n'avaient pas encore d'église qui leur appartînt ni de résidence fixe, le seigneur roi leur accorda pour un temps une petite habitation dans une partie de son palais, auprès du Temple du Seigneur.

L'abbé et les chanoines du même temple leur donnèrent aussi, pour les besoins de leur service, la place qu'ils possédaient à côté du palais du roi. Et comme ils eurent dès lors demeure auprès du Temple du Seigneur, ils furent appelés dans la suite frères chevaliers du Temple..."

Cardinal Jacques de Vitry.

Les cornes de hattin.

"Au matin du lundi 17 rabî, deux jours après la victoire, le Sultan fit rechercher les Templiers et les Hospitaliers qui étaient prisonniers, et dit : "Je purifierai la terre de ces deux races impures." Il promit donc cinquante dinars à toute personne qui lui en amènerait un; aussitôt l'armée en amena des centaines. Il ordonna de les décapiter, aimant mieux les tuer que les réduire en esclavage.

Il y avait auprès de lui toute une troupe de docteurs et de sûfi, et un certain nombre de dévôts et d'ascètes : chacun réclama l'honneur d'en tuer un, dégaina son épée et se retroussa la manche.

Le sultan était assis, le visage radieux, tandis que ceux des infidèles étaient sombres ; les troupes se tenaient en rang, les émirs tout droits en double file. Il y en eut qui fendirent et coupèrent net : ils en furent loués ; d'autres se récusèrent ou manquèrent leur coup ; on les excusa ; d'autres firent rire d'eux-mêmes et on dut les remplacer.

J'en ai pu voir certains qui souriaient et tuaient, qui parlaient et agissaient : que de promesses tenues, que de mérites acquis, que de récompenses éternelles obtenues par le sang versé ! Que d'oeuvres pies assurées par une tête coupée ! Que de lames teintes de sang après la victoire tant rêvée, que de lances brandies contre le lion capturé, que de blessures guéries par la blessure d'un Templier !

(Suite Page 7)

du genre humain, c'est une Terre Sainte. Il n'est pas acceptable de laisser le mal y prendre place, quel qu'il soit. La guerre qui est menée en Palestine n'est donc pas un conflit de race, ni une guerre de conquête, c'est bel et bien d'une Guerre Sainte qu'il s'agit. Le Templier doit combattre contre l'esprit du mal et contre des adversaires de chair et de sang qui en sont l'incarnation. Il est donc nécessaire qu'il soit moine ET soldat. Car seul un guerrier saint peut mener une guerre sainte ! Ainsi, lorsque le Templier tue, on ne doit pas parler d'homicide, mais de "malicide". Le problème est donc apparemment résolu. Pourtant, les Templiers ressentent tous les jours combien le problème reste entier. Les commandements monastiques sont souvent une entrave à leurs actions séculaires et leurs vies de chevaliers leur offre de nombreuses occasions de salir leurs âmes. Ils sont, ils doivent être tout autant moines que soldats. Si un Templier penche trop du coté du moine, il renonce à son action quotidienne sur le monde, se détache du corps pour ne vivre que dans l'Esprit. Une telle option lui est interdite. A l'inverse, si un Templier penche trop du coté chevaleresque, il n'est plus qu'un soldat parmi tant d'autre, une brute sans foi ni loi, et il perd tous les avantages que lui apporte sa quête de sainteté. Le Mal ne peut être vaincu que par une âme pure, mais le Mal s'incarne et agit ici bas, sur terre, il vit parmi les hommes, il est de chair et de sang, et c'est par l'épée qu'il faut alors lui faire rendre gorge. C'est parce que le Templier est moine qu'il peut affronter le Mal et c'est parce qu'il est un chevalier qu'il peut vaincre le Malin, l'incarnation terrestre du Mal. Saint Bernard avait raison: seul un guerrier saint peut mener une guerre sainte !

MEMENTO FINIS.

Toute la douleur du Templier, toute la difficulté de sa double mission monastique et militaire, sainte et profane, est résumé dans le "Memento Finis" qui figure sur la page de garde de la Règle du Temple.

Sa traduction est double. Il signifie "Songe à ta fin", c'est-à-dire : agit toujours en pensant au salut de ton âme, respecte la morale des évangiles, désire la sainteté par-dessus tout. Mais il signifie également "Pense à ton but", n'oublie pas que tu dois agir dans un monde qui est corrompu et qu'il te faudra sans cesse faire les concessions nécessaires pour que ton action soit efficace.

Tout le jeu est organisé autour de cette idée du choix, qui doit être transcendé pour prétendre à la sainteté. Vous constaterez en de multiples occasions à quel point la vie quotidienne des frères du Temple cache de ces sortes de dilemnes. Que faire ? Comment agir pour être efficace dans notre lutte contre le mal tout en gardant notre âme aussi pure que possible ? Les règles de simulation elles-mêmes mettent en avant cette notion du choix, comme vous le dévouvrirez à la fin de ce livre.

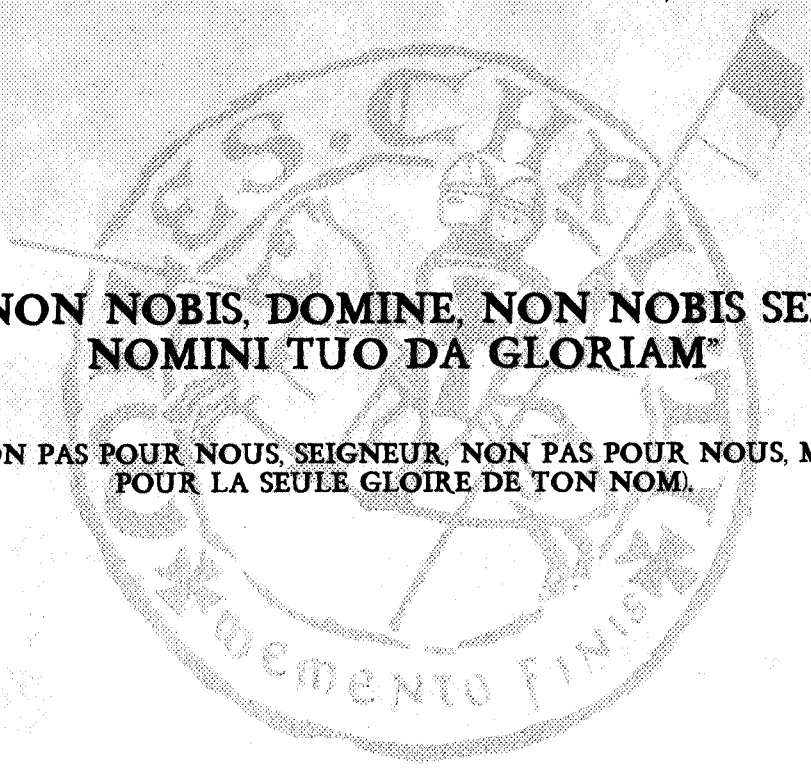
L'action du Temple est encore compliquée par la nature de son principal ennemi : le Malin. Il prend tous les visages et se dissimule sous les traits les plus angéliques, partout où il y a des hommes. Les contemporains ne comprennent pas pourquoi les Templiers entretiennent de si bonnes relations avec les sarrazins, pourquoi ils prennent parfois leur parti, pourquoi ils attaquent si ouvertement l'Eglise dont ils détestent les fastes et les seigneurs francs dont ils abhorrent l'orgueil. C'est que la mission fondamentale de L'ordre est d'apaiser les souffrances et de vaincre le Mal, où qu'il se trouve. La terre de Palestine est sainte et ne doit pas être souillée par la présence du démon et de ses séides. Les Templiers sont les plus aptes à les repousser, car ils vivent pour cela une existence qui n'est que paradoxes : il faut se mortifier le corps pour se purifier l'âme, mais le corps doit être fort pour la lutte ; il faut vivre comme un saint, mais les saints ne tuent pas ; il faut obéir, mais les circonstances dictent parfois d'autres ordres ; il faut être preux, mais pas téméraire ... De la manière dont les frères agissent, de leurs choix, de leurs

oscillations perpétuelles entre la contemplation et l'action, de leur aptitude à inventer les chemins de traverses qui ménagent la chèvre et le chou, de leur capacité à harmoniser les exigences et les contraintes de leur double mission chevaleresque et monastique, dépendent la survie de l'ordre, la réalisation de son but et l'accomplissement, peut-être impossible, de la quête de sainteté que doit mener chaque frère.

LA BIBLIOTHÈQUE DE BABEL.

1312. Le Pape décrète la fin de l'ordre du Temple. La Terre Sainte est perdue depuis longtemps et malgré les dernières velléités de certains visionnaires, l'idée de croisade est morte. La puissante machine du Temple tourne à vide. Les innombrables commanderies continuent à produire des richesses qui sont désormais sans objet, et l'ordre représente une force capable à tout moment de contester efficacement le pouvoir royal. Durant ces deux siècles de vie (1218 - 1312) l'ordre du Temple a disséminé ses maisons dans toutes les régions du monde, de Jérusalem à Londres. Si nous vous avons présenté la Terre Sainte à la fin du XIIème siècle, c'est qu'il s'agit du moment de pleine gloire des Templiers. Mais il est bien d'autres moments et beaucoup d'autres lieux où il se distinguèrent. En **France** et en **Angleterre** les barons chrétiens s'affrontent, l'Eglise tempère et tempête, les universitaires et les lettrés se déchirent, les cathédrales orgueilleuses se dressent vers le ciel, les villes réclament plus d'indépendance, les sorciers hantent les campagnes et les alchimistes les villes, les **cathares** inquiètent et dérangent, la **Sainte Inquisition** recrute ses membres chez les franciscains et les dominicains, chaque région recèle ses secrets et ses mystères ; en **Espagne,** la Reconquista, où le Temple fit ses premières armes, en pays d'Oc, la croisade albigeoise, en Palestine, les invasions des **mongoles,** ces farouches cavaliers qui boivent le sang de leurs montures, sur les fronts glacés de l'est, les **chevaliers Teutoniques** affrontent les slaves, à Rome, la diplomatie ecclésiastique intrigue dans les alcôves des basiliques, la quatrième croisade se perd à Byzance, la plus belle et la plus riche de toutes les villes... Si Dieu nous prête vie, nous vous présenterons un à un tous ces tableaux vivants. Autres temps, autres moeurs, autres enjeux, autres destins dont les combinaisons reflètent l'image vertigineuse de la grande bibliothèque de Babel, où reposent tous les livres qui content toutes les histoires.

Frère Benoit.



"NON NOBIS, DOMINE, NON NOBIS SED NOMINI TUO DA GLORIAM"

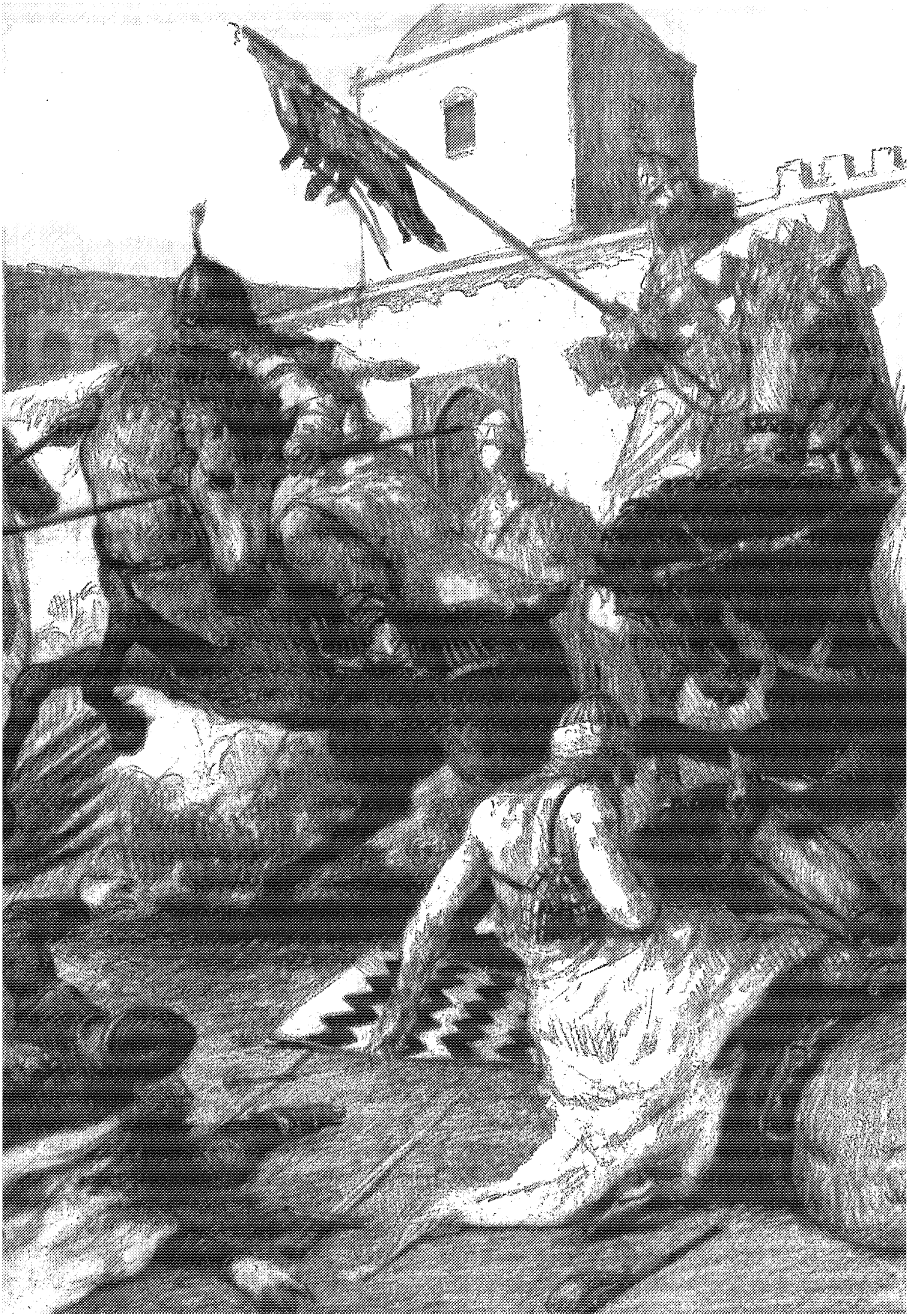
(NON PAS POUR NOUS, SEIGNEUR, NON PAS POUR NOUS, MAIS POUR LA SEULE GLOIRE DE TON NOM).

(Suite de la Page 6)

Le Sultan insuffla énergie aux chefs qu'il a renforcés ; il a déployé ses drapeaux pour dissiper les malheurs, il a terrassé l'infidélité pour revivifier l'Islam ; il a détruit l'associationnisme pour construire le monothéisme ; il s'est engagé entier pour dégager la communauté des croyants et il a abattu pour défendre les amis.

Le Sultan expédia à Damas le roi des Francs et son frère, et Honfroy et le sire de Byblos, et le chef des Templiers, et tous les grands barons capturés. Ils y furent emprisonnés et immobilisés, eux qui avaient montré tant d'agitation. L'armée se dispersa de toute part avec ses prisonniers ; la braise de la troupe des incroyants languit et s'éteignit."





Comment Eudes de Saint-Amand fut élu Maître du Temple.

En l'an 1170 de l'incarnation de notre Sauveur, Dieu fit son commandement à Philippe de Milly, Maître du Temple. L'affliction était grande, tant parmi les frères et les gens du Temple, que parmi la foule du siècle. Jeunes et vieux, gueux et puissants, hommes et femmes, tous partageaient la peine des frères, car ils savaient les grands biens qu'avait fait le Maître. Le Maréchal du Temple fit répandre la nouvelle dans toutes nos commanderies, dans nos châteaux et nos casaux. Les baillis de Terre Sainte et les frères du Chapitre Général se réunirent bientôt pour élire le Grand Commandeur, qui tiendrait l'office du Maître en attendant l'élection de son successeur. Le Grand Commandeur, qui se nommait Lisois de Mondras, invita tous les frères méritants de la baillie, ainsi que les prélats et les personnes de bonne religion, afin que tous participent à ses funérailles et à son enterrement. Le service funéraire fut célébré dans la chapelle de notre Maison Chêvetaine à Jérusalem. Mille bougies illuminaient la salle, en l'honneur de notre Maître défunt, et je crois qu'il y avait bien mille personnes aussi.

Au cours des sept jours qui suivirent la cérémonie, tous les frères d'outremer et du Levant dirent deux cents pater noster en mémoire de Maître Philippe et cent pauvres furent nourris pour le salut de son âme. Son équipement fut remis au Maréchal, mais ses vêtements furent donnés au frère chapelain afin qu'il les offre aux lépreux, pour l'amour de Dieu.

(Suite Page 11)

La réception d'un postulant

La petite salle du chapitre est pleine ce matin. Au milieu des frères du Temple se trouve cinq jeunes chevaliers agenouillés face à l'autel. Sur un signe du commandeur, deux frères sergents ferment lentement la lourde porte. Un homme âgé et de petite taille, vêtu du blanc manteau de l'Ordre, s'avance et prend place devant les postulants. Ses yeux scrutent les visages. Il lève doucement la tête et s'adresse à l'assemblée de ses pairs :

- "Beaux seigneurs frères, vous voyez bien que la majorité est favorable pour faire de ceux-ci des frères. S'il y avait encore parmi vous quelqu'un qui connût en eux une chose de nature à les empêcher d'être des frères selon la Règle, qu'il le dise ; car il serait préférable qu'il le dise avant plutôt qu'après."

Un moment passe, que seul troublent les roucoulements venant du pigeonnier tout proche. Le silence des frères répond à la demande. Le chevalier officiant fait quelques pas en direction des jeunes gens et dit :

- "Frères, requérez-vous la compagnie de la Maison ?"

Il fixe les postulants un à un d'un oeil sombre et solennel afin de tester leur assurance. Tous répondent par un "oui" sonore. Le vieil homme, visiblement satisfait, reprend :

- "Frères, nous allons maintenant vous faire conduire hors du chapitre, en la compagnie de trois prud'hommes parmi les plus anciens de la Maison, afin qu'ils vous en enseignent toutes les duretés mais aussi les commandements salutaires."

L'homme hoche la tête et trois frères s'approchent. Deux sont vêtus de la robe brune des frères sergents et le troisième du manteau blanc des chevaliers. Les postulants se lèvent et les suivent vers une salle attenante au chapitre. Là, ils s'assoient tous sur des bancs. L'un des sergents se racle la gorge et jette une oeillade embarrassée à ses compagnons.

- "Je ne suis pas aussi bon parleur que le frère Visiteur, mais je vais tâcher de vous dire, avec l'aide de Dieu, ce que je sais des commandements de l'Ordre, afin qu'aucun ne puisse prétendre en être ignorant, et que votre choix se nourrisse de ces connaissances. Je suis frère Ancelin, et voici frère Gaucher et frère Guillem", ajoute-t-il en désignant tour à tour le chevalier puis le sergent. Il leur sourit comme pour recueillir leur assentiment, puis poursuit :

- "N'espérez pas retenir tout ce vous allez entendre, car personne ne le pourrait, et je ne pense pas moi-même savoir la Règle dans son entier. Mais ne craignez pas lorsque vous douterez, de prendre conseil auprès d'un frère plus ancien dans la Maison, plutôt que d'agir et de violer la Règle, car nul n'est censé l'ignorer et vous ne pourrez point vous défendre en arguant de votre ignorance. Seules quelques commanderies d'importance et certains dignitaires de l'Ordre en possèdent une copie, sur autorisation du Maître. Non que nous voulions cacher la manière dont nous vivons, car elle est salutaire, mais certains ennemis de la Maison pourraient trouver dans le texte de la Règle des paroles qu'il ne comprendraient pas, et dont ils feraient vilain usage. Le commandement qui vous ..."

Frère Guillem l'interrompt :

- "Je crois, seigneur frère, qu'on interdit aux frères de posséder la Règle par égard pour les futures recrues. Bien peu souhaiteraient entrer dans l'Ordre s'ils en avaient connaissance exacte. Elle est certes salutaire, mais les jeunes gens la trouvent bien sèche et amère. Je ne crois pas qu'il faille vous dire le texte, dont vous découvrirez plus tard la sagesse, mais bien plutôt vous dire quelle est cette vie que vous désirez sans en rien savoir."

Ancelin, interloqué par l'interruption, balbutie quelques mots dans sa barbe et se tourne vers Gaucher pour qu'il lui vienne en aide. Mais Gaucher semble goûter davantage le discours de Guillem.

Sans attendre, Guillem reprend :

- "Beaux frères, vous requérez bien grande chose en demandant d'entrer dans l'Ordre, car vous n'en voyez que l'écorce qui est au dehors. Vous nous voyez, preux chevaliers, avoir de beaux chevaux et de beaux harnais, et bien boire et bien manger, et avoir de belles robes et il vous semble ainsi que vous y seriez bien aise. Mais vous ne savez pas les rudes commandements qui sont en dedans. C'est une rude chose que de se faire serf du Temple, lorsque l'on était son propre maître. A grand peine vous ferez jamais ce que vous voudrez : si vous voulez être en Terre Sainte, on vous mandera en France, et si vous voulez être à Acre, on vous enverra en la terre de Tripoli ou d'Antioche ou d'Arménie, en Pouille, en Angleterre ou en plusieurs autres endroits où nous avons des maisons et des possessions. Si vous voulez dormir, on vous fera veiller ; et si vous voulez quelquefois veiller, on vous commandera d'aller vous reposer dans votre lit. Il vous faudra souffrir les biens grondeuses paroles que vous entendrez maintes fois. Regardez, beaux doux frères si vous pourrez bien souffrir toutes ces duretés. Vous ne devez requérir la compagnie de la Maison ni pour posséder des seigneuries ou des richesses, ni pour avoir aise de votre corps, ni pour recueillir des honneurs. Mais vous devez la requérir pour trois choses : l'une pour fuir et abandonner le péché de ce monde ; l'autre pour servir Dieu ; la troisième, pour être pauvre et pour faire pénitence en ce siècle, afin de sauver votre âme."

Guilhem reprend lentement sa respiration ; Gaucher et Ancelin le considèrent d'un air approbateur. Les jeunes gens se jettent des oeillades dérobées qui trahissent leur trouble. Gaucher, rompt le silence pesant en sifflotant doucement un refrain gaillard, puis prend la parole :

- "Seigneurs frères," dit-il "frère Guilhem a su, je crois, vous montrer combien vous deviez peser votre choix. Lorsque vous aurez prêté les voeux solennels, vous appartiendrez tout entier à la Maison, et pour toujours, et ce n'est pas une mince décision. Les commandements de la Règle sont en effet forts nombreux et forts précis, et vous en donner l'exposé ne servirait de rien ; cela ne ferait qu'augmenter le trouble que déjà je perçois. J'ajouterais seulement aux paroles de Guilhem et d'Ancelin ceci : vous voulez, doux frères, quitter le monde et vous offrir au Temple, et c'est un désir bel et bon. Oubliez de la Maison toutes les duretés, et ne voyez en elle que le moyen d'une vie mesurée et agréable à Dieu. Vous serez chastes, pauvres et obéissants ; vous entendrez les offices auxquels la cloche vous mandera ; vous mangerez ce que l'on vous donnera ; vous serez plaisants et parlerez toujours bellement ; vous soumettrez votre orgueil aux commandements du Maître ; vous ne chasserez ni ne jouerez ; vous amenderez vos frères des fautes dont vous aurez été témoins pour le salut de leurs âmes et vous confesserez les vôtres au chapitre ; voilà toutes les choses que la Règle vous commande et il y en a bien d'autres encore. Nous allons maintenant retourner devant nos frères. Leur dirons-nous que vous désirez toujours la Maison ?"

(Suite de la Page 10)

Le Grand Commandeur, le Maréchal, les trois Commandeurs des provinces de Jérusalem, d'Antioche et de Tripoli ainsi que les grands baillis et les frères les plus méritants se réunirent et décidèrent ensemble du jour de l'élection. Et il fut également décidé que l'élection se ferait en la salle du chapitre de notre Maison Chêvetaine, à Jérusalem. Entre temps, Lisois de Mondras garda le sceau du Maître, qui est la Bulle, et fit toutes les choses que fait le Maître et tous lui obéirent.

Tous les frères de Terre Sainte et d'Outremer jeûnèrent alors le vendredi au pain et à l'eau, jusqu'au jour de l'élection et tous prièrent beaucoup pour que Dieu apporte son conseil dans le choix du nouveau Maître. Tous les gens de bonne religion firent de même.

Puis vint le jour de l'élection. Les Commandeurs des trois provinces, les baillis et tout le couvent des frères étaient réunis à Jérusalem. Après les mâtines, ils désignèrent trois frères qui étaient partout connus pour leurs grands mérites et leur bonnes moeurs.

Il y avait deux frères chevaliers et un frère sergent. Ensemble, ils désignèrent le frère qui serait le Commandeur de l'élection. Ils choisirent un frère épris de justice, d'amour et de concorde et qui parlait toutes les langues parlées dans le Temple afin qu'il puisse être compris de tous. Pierre de Grenaille fut choisi et le Grand Commandeur lui adjoint Sulpice Lefort pour compagnon de rang.

(Suite Page 12)

(Suite de la Page 11)

Tous deux passèrent la nuit entière en prière afin que Dieu les guide et les conseille. De ce moment, plus aucun frère ne devait leur parler et eux ne devait plus parler à personne. Les frères du couvent priaient également.

Lorsque sonna la campane de prime et que les frères eurent entendu la messe et le sermon, le Grand Commandeur demanda aux frères de prier pour que descende sur eux la grâce de l'Esprit Saint, grâce auquel ils pourraient désigner un Maître et un berger qui feraient le bien de la Maison et de la Terre Sainte. Puis le Grand Commandeur fit venir le Commandeur de l'élection et son compagnon devant le chapitre et il leur dit :

- "Doux seigneurs mes frères, l'office dont je vous charge de vous acquitter met le salut de vos âmes en grand péril car vous serez responsables du choix de notre nouveau Maître. Vous devez choisir les compagnons qui vous assisterons avec beaucoup de discernement et de sagesse. Ayez soin de désigner des frères originaires de toutes nos Provinces.

Laissez aussi l'Esprit Saint vous baigner de sa grâce car vous ne sauriez avoir de meilleur allié et vider vos coeurs de toute haine, pitié ou amitié, car seul Dieu doit se trouver devant vos yeux. Allez maintenant et choisissez en paix."

Les deux frères quittèrent le chapitre. Ils choisirent et firent venir deux autres frères et ils furent quatre. Les quatre en désignèrent deux autres et ils furent six. Et les six deux autres et les huit deux autres et les dix deux autres et ils furent douze.

(Suite Page 13)

Les jeunes gens se tiennent têtes baissées. Ils savent que dans un instant ils ne pourront plus faire marche arrière. Leur existence sera définitivement engagée. Ancelin les observe tendrement. Tour à tour, les garçons opinent du chef. Il fait un signe à Gaucher et à Guillem et tous trois sortent de la pièce, en refermant soigneusement la porte. Dans la salle du chapitre, les Templiers attendent et prient. Les trois frères avancent jusqu'à l'autel, près duquel se tiennent le commandeur, le Visiteur et le chapelain. Gaucher s'adresse au Visiteur :

- "Sire, nous avons parlé à ces prud'hommes qui sont dehors et nous leur avons montré les duretés de la Maison, ainsi que nous avons pu et su le faire. Et ils disent qu'ils veulent être serfs et esclaves de la Maison. Il n'y a rien en eux qui les empêche de pouvoir et de devoir être des frères, s'il plaît à Dieu, et à vous et aux frères."

Le frère Visiteur du Temple se tourne vers la congrégation :

- "Voulez-vous qu'on les fasse venir de par Dieu ?"

Les frères répondent d'une seule voix :

- "Faites-les venir de par Dieu."

On amène les postulants. Ils s'agenouillent face au Visiteur :

- "Etes-vous encore en vos bonnes dispositions ?"

L'un après l'autre, ils récitent la réponse qu'on leur a enseigné :

- "Sire, je suis venu devant Dieu et devant vous, et devant les frères, et vous prie et vous requiers, pour Dieu et pour Notre Dame, de m'accueillir en votre compagnie et de me donner part aux bienfaits de la Maison, en tant qu'homme qui désormais veut être serf et esclave de la Maison."

Le Visiteur poursuit et attend pour chacun la réponse :

- "Voulez-vous renoncer à votre volonté, tous les jours de votre vie désormais, pour faire ce que votre commandeur vous commandera ?"

- "Oui, s'il plaît à Dieu, sire."

- "Voulez-vous souffrir toutes les duretés qui sont d'usage dans la Maison ?"

- "Oui, sire, s'il plaît à Dieu."

Le Visiteur se tourne vers le chapelain et se saisit des évangiles qu'il lui tend. Il en remet un exemplaire aux postulants puis dit :

- "Beaux frères, voici les saintes paroles de Notre-Seigneur, et sur les choses que nous vous demandons, répondez la vérité, car si vous mentiez l'on vous ôterait l'habit, on vous mettrait aux fers et l'on vous ferait travailler avec les esclaves. Et quand on vous aurait fait assez de honte, on vous chasserait, et vous auriez perdu la Maison pour toujours."

Son oeil noir scrute les visages. Il poursuit :

- "Premièrement, nous vous demandons si vous avez épouse ou fiancée, qui pourrait vous demander par droit de sainte Eglise."

- "Non."

- "Avez-vous été dans un autre Ordre où vous auriez prononcé vos voeux et votre promesse ?"

- "Non."

- "Avez-vous une dette envers quelque homme au monde, que vous ne puissiez payer par vous-même ou par vos amis, sans avoir recours aux aumônes de la Maison ?"

- "Non."

- "Etes-vous sain de votre corps ?"

- "Oui."

- "Avez-vous promis ou donné à quelque homme au monde ou à un frère du Temple, ou à tout autre, de l'or ou de l'argent ou autre chose, pour qu'il vous aide à entrer dans cet Ordre ?"

- "Non."

- "Etes-vous fils de chevalier et de dame, de lignage de chevaliers et nés de loyaux mariages ?"

- "Oui."

- "Etes-vous excommuniés ?"

- "Non."

Il s'arrête et interroge le chapelain et le commandeur du regard pour s'assurer de ne rien avoir oublié. Il reprend :

- "Or, seigneurs frères, or oyez bien ce que nous vous dirons maintenant."

On entend quelques toussotements. L'atmosphère s'alourdit soudain et il semble à tous que Dieu lui-même observe attentivement la scène. Les jeunes chevaliers sont pâles et deux d'entre eux dissimulent avec peine les tremblements de leur corps.

- "Promettez-vous à Dieu et à Notre-Dame, désormais et tous les jours de votre vie, d'être obéissants au Maître du Temple et à quelque commandeur que vous aurez ?"

- "Oui, sire, s'il plaît à Dieu."

- "Encore promettez-vous à Dieu et à Notre-Dame que, désormais tous les jours de votre vie, vous vivrez chastement de votre corps ?"

- "Oui, sire, s'il plaît à Dieu."

- "Encore promettez-vous à Dieu et à notre Dame Sainte Marie que vous, désormais et tous les jours de votre vie, vous vivrez sans avoir rien en propre ?"

- "Oui, sire, s'il plaît à Dieu."

- "Encore promettez-vous à Dieu et à Notre Dame que, désormais et tous les jours de votre vie, vous aiderez à conquérir la Sainte Terre de Jérusalem, que jamais vous ne quitterez cet Ordre sans le congé du Maître, que jamais vous ne serez en lieu et place où nul chrétien ne soit privé à tort de ses biens ?"

- "Oui, sire, s'il plaît à Dieu."

- "Or, beaux frères, vous avez bien entendu les choses qui vous feraient perdre la Maison, et celles qui vous feraient perdre l'habit, mais non pas toutes ; les autres, vous les apprendrez et vous en garderez ; vous les devez demander et vous en enquérir auprès des frères. Car il y a d'autres choses établies, dont on vous ferait justice si vous les commettiez. C'est que vous ne devez jamais blesser un chrétien, ni le frapper par colère ou par courroux. Vous ne devez jamais jurer par Dieu ou Notre-Dame, par saint ou sainte. Jamais vous ne devez appeler un homme lépreux, ni puant ni traître, ni d'autres vilaines paroles, car toutes les vilaines paroles nous sont défendues, et nous devons pratiquer toutes courtoisies et bien faire en tout. Ferez-vous bien toutes ces choses ?"

- "Oui, sire, s'il plaît à Dieu."

Un large sourire illumine le visage du Visiteur officiant. Il ouvre grand les bras :

(Suite de la Page 12)

Les douze frères appelèrent un frère chapelain pour prendre la place de Jésus Christ, et pour les exhorter à la paix, à l'amour et à l'harmonie. Des treize frères, huit étaient chevaliers, quatre sergents et le dernier chapelain, et ils étaient de provinces et de nations différentes afin de préserver la paix dans la maison.

Les treize se rendirent devant le chapitre et le Grand Commandeur leur recommanda encore d'avoir Dieu pour seul guide et de ne considérer dans leur choix que l'honneur et le bénéfice de la Maison et de la Terre Sainte.

Si d'autres considérations faussaient leur jugement, ils en rendraient compte à Dieu au jour du Jugement Dernier. Tous les frères présents au chapitre s'agenouillèrent pour prier et les treize électeurs se retirèrent dans un lieu propice pour discuter.

Dans ce lieu, ils énumérèrent les frères dignes d'être élus Maître, en commençant par ceux qui vivaient en Terre Sainte. Je sais cela car cette façon est la coutume de la Maison, mais je ne sais pas quels noms furent prononcés alors. L'unanimité ou la majorité se fit sur un nom après plusieurs heures de discussion.

Les treize électeurs ressortirent de la salle et se présentèrent devant le chapitre. Le Commandeur de l'élection se tourna face aux frères et dit :

-"Beaux seigneurs frères, remerciez notre Seigneur Jésus Christ et Madame Marie et tous les saints car nous avons élu notre nouveau Maître du Temple. Promettez-vous de lui obéir tous les jours de votre vie ?"

Et tous répondirent :

(Suite Page 14)

(Suite de la Page 13)

-"Oui, pour l'amour de Dieu".

-"Beaux seigneurs frères" repris le Commandeur de l'élection, "nous avons élu Eudes de Saint-Amand pour être notre nouveau Maître."

Le Grand Commandeur le fit venir et lui demanda :

-"Doux frère, puisque Dieu et nous t'avons élu Maître du Temple, promets-tu d'obéir au couvent tous les jours de ta vie et de veiller au respect des bonnes coutumes et des pratiques de la Maison ?"

Et le Maître répondit :

-"Oui, s'il plaît à Dieu."

Et le Commandeur de l'élection dit :

-"Doux seigneurs frères, rendons grâce au Seigneur car Il est notre Maître."

Tous les frères se levèrent et prirent le Maître dans leurs bras à leur tour dans une grande joie.

- "Et nous, de par Dieu et de par Notre-Dame et de par Monseigneur saint Pierre de Rome, et de par notre père le Pape et de par tous les frères du Temple, nous vous admettons à tous les bienfaits de la Maison, qui lui ont été faits dès le commencement et qui lui seront faits jusqu'à la fin. Et vous aussi admettez-nous à tous les bienfaits que vous avez faits et que vous ferez. Et ainsi nous vous promettons du pain et de l'eau et la pauvre robe de la Maison, et beaucoup de peine et de travail !!!"

Tous les visages rayonnent. Le Visiteur s'approche des nouveaux Templiers et les baise sur la bouche l'un après l'autre, en leur nouant le blanc manteau autour du cou. Le chapelain les embrasse aussi. Les frères parlent maintenant à voix hautes, commentant la cérémonie. Certains s'approchent déjà des nouveaux venus pour les féliciter. Le commandeur se lève et grogne bruyamment. Le calme revient. Il fait quelques pas en direction de ses recrues et dit :

- "Or, nous vous avons dit les choses que vous devez faire et celles dont vous devez vous garder. Si nous ne vous avons pas tout dit, quoique nous le dussions, vous demanderez le surplus. Dieu vous laisse bien dire et bien faire. Amen."



VISITATION DES IMPÉTRANTS PAR L'ESPRIT SAINT

Ci commence la règle des pauvres soldats du Christ et du Temple de Salomon memento finis

Voici la règle de la très sainte chevalerie du Temple, telle qu'elle fut établie à Troyes, sous la conduite de Dieu, avec la grâce du Saint-Esprit, pour la fête de saint-Hilaire, en l'an 1128 de l'incarnation du Fils de Dieu, neuvième année depuis le commencement de la dite chevalerie. Elle est le fruit de ce qui fut entendu de la bouche de Maître Hugues de Payns, qui expliqua les divers chapitres, coutumes, manières et observances de la Maison. Ce qui sembla bon et profitable fut loué, et ce qui paru inutile fut rejeté.

ARTICLE I - DES OFFICES.

- DE L'AUDITION DE L'OFFICE DIVIN.

Vous qui renoncez à vos propres volontés pour être, pour le salut de vos âmes et à tout jamais, les soldats du Souverain Roi par les armes et à cheval, vous vous appliquerez dans tous les cas à entendre avec un pieux désir l'office en entier selon les dispositions canoniques. A cela vous vous devez, vénérables frères, parce que vous avez promis de mépriser ce monde trompeur, perpétuellement, pour l'amour de Dieu, aux dépens de la vie présente et des tourments de vos corps. Fortifié et instruit des préceptes de la religion, nul ne doit, après l'accomplissement de l'office divin, craindre d'aller à la bataille, mais doit être prêt pour la couronne du sacrifice.

- QUE FAIRE SI L'ON N'A PU ENTENDRE L'OFFICE.

Mais si d'aventure, pour les besoins de la chrétienté d'Orient, un frère est éloigné, et qu'il ne peut entendre l'office divin, nous lui demandons de dire de vive voix treize Pater Noster.

ARTICLE II - DES FRÈRES DÉFUNTS.

Lorsque Dieu fait son dernier commandement à un frère, nous demandons de dire une messe solennelle pour le repos de son âme. Les frères passeront la nuit toute entière en oraison, et ils s'acquitteront de cent oraisons durant les sept jours qui suivent le décès. Aussi prions-nous, au nom de la miséricordieuse et divine charité, que chaque jour, soit dépensé ce qui devait être donné au frère disparu, et ce jusqu'au quarantième jour, pour sustenter un pauvre tant en viande qu'en boisson.

ARTICLE III - DES REPAS.

- DE L'ATTITUDE ET DE LA TENUE DURANT LE REPAS.

Au palais, qu'il serait mieux de nommer réfectoire, vous devez manger en commun. Le repas ne doit pas être l'occasion de débats et de polémiques et pour cela les frères doivent rester aussi silencieux que possible.

L'emploi du temps.

A tout moment, qu'ils soient en mission ou dans une commanderie, l'existence des frères est soumise aux heures canoniques. Lorsqu'ils ne sont pas dans une maison de l'Ordre et qu'il leur est impossible d'entendre la messe, les frères doivent se recueillir et dire des Pater.

- **Prime** : le lever du soleil. Les frères se lèvent et vont à la chapelle entendre la messe et les heures de prime, de tierce et de sixte, qui sont regroupées, si cela est nécessaire, pour les besoins du service militaire.

- **Tierce** : milieu de la matinée. Si le service le permet, les frères entendent la messe.

- **Sixte** : zénith solaire. Déjeuner. C'est le premier repas de la journée.

- **None** : milieu de l'après-midi. Appel au son de la campane et messe.

- **Vêpres** : coucher du soleil. Appel au son de la campane et messe. Après la messe vient l'heure du souper.

- **Complies** : entre les vêpres et le milieu de la nuit. A la campane des complies, tous les frères s'assemblent à la chapelle, au réfectoire ou dans la salle du chapitre. On sert une collation. Ensuite, le commandeur donne ses ordres pour le lendemain. Puis, les frères vont se coucher en silence.

- **Mâtines** : le milieu de la nuit. Messe. En quittant les mâtines, les frères vont jeter un oeil aux écuries pour s'assurer que tout est en ordre.

- **Laudes** : le dernier tiers de la nuit. Pas de messe. Les frères dorment.

Les repas.

Lorsque sonne la campane (la cloche) des repas tous se rendent au réfectoire. Il y a un premier service pour les chevaliers et les sergents puis un second pour les écuyers et les turcopoles. Dans les grandes commanderies, on compte même un troisième service. La campane sonne une seconde fois et le frère chapelain, les chevaliers et les pauvres nourris par la maison prennent place. Les frères sergents attendent la sonnerie de la " petite campane " pour s'asseoir. Le commandeur s'assoit le premier et le chapelain s'assoit à sa droite. Puisqu'il est interdit de parler, les frères ont recours à une trentaine de signes pour demander ce dont ils peuvent avoir besoin : faire un rond avec deux doigts et le pouce pour demander du pain, parce que les pains sont généralement ronds ; sucer le petit doigt pour réclamer le lait ; se lécher le doigt pour avoir le miel ; imiter de la main le mouvement des nageoires dans l'eau pour le poisson ; saisir ses cheveux dans le poing pour avoir des crêpes car on dit " crêper " le chignon !

Il est recommandé aux frères de trancher nettement leurs aliments, car les restes du repas vont aux pauvres et c'est l'honneur du Temple de les traiter avec dignité.

Sauf urgence (alerte, grabuge à l'écurie ou saignements de nez !) on ne se lève pas de table avant le commandeur.

Lorsque le Maître est présent, on dispose devant lui trois ou quatre parts de nourriture, afin qu'il puisse les envoyer, selon son bon vouloir, à tel ou tel frère qu'il juge méritant. Le Maître a également l'unique privilège de boire dans une coupe en verre - ce qui est un grand luxe. C'est une mesure destinée à le protéger des empoisonnements, puisque comme chacun sait, le verre a cette propriété de se ternir sous l'effet du poison. Tant qu'il est présent dans une commanderie, on nourrit cinq pauvres de plus de la même nourriture que celle qui est donnée aux frères.

Il faut que les frères mangent deux à deux, afin qu'ils aient le souci l'un de l'autre. Il nous semble juste que chacun reçoive une égale mesure de vin.

- DE LA LECTURE DURANT LE REPAS.

On récitera la sainte Écriture tout le temps que dure le déjeuner et le dîner.

- DE LA CONSOMMATION DE VIANDE.

Il vous suffit de manger de la viande trois fois par semaine, le mardi, le jeudi et le dimanche, parce qu'une trop fréquente consommation de viande altère le corps. Les autres jours, à savoir le lundi, le mercredi et le samedi, nous croyons suffisant de donner deux ou trois plats de légumes ou d'autres aliments ou encore de la soupe. Le dimanche, il sera donné deux plats de viande à tous les frères du Temple ainsi qu'aux chapelains. Les autres, écuyers et sergents, se contenteront d'un seul en rendant grâce à Dieu.

- DES ALIMENTS DU VENDREDI.

Le sixième jour que soit donnée la nourriture du carême, par respect pour la passion du Christ, à toute la congrégation, à l'exception des malades et des faibles.

- DU DON DE LA DIXIÈME PART DU PAIN.

Il convient de faire donner aux pauvres chaque jour par votre chapelain le dixième du pain. Aussi, que les restes de pain des repas soient donnés aux pauvres et aux serviteurs par charité fraternelle.

ARTICLE IV - DU SILENCE ET DU DORTOIR.

- DU SILENCE.

A la fin des complies, il convient d'aller se coucher. Alors, aucune permission n'est donnée aux frères de parler publiquement à moins d'une impérieuse nécessité. Si cela est nécessaire, qu'il le fasse avec modération. Dans les entretiens, nous défendons toutes les paroles oiseuses, les bouffonneries et les éclats de rire.

- DU DORTOIR.

Nous commandons qu'il échoit à chacun un lit pour dormir avec la literie qui convient, et que les frères dorment en commun. Là où dormiront les frères qu'une lampe brûle jusqu'au matin.

ARTICLE V - DES VÊTEMENTS ET DE LA BARBE.

- DU BLANC MANTEAU.

Nous octroyons à tous les frères chevaliers le manteau blanc, signe de pureté, en hiver comme en été, puisqu'ils ont abandonné une vie de ténèbres. Le drapier doit attribuer aux frères des vêtements à leurs justes mesures. Que les écuyers et les sergents soient vêtus de bure.

Il n'est permis à aucun homme d'avoir des habits ou des manteaux blancs qu'à ceux qui sont nommés chevaliers du Temple.

- DE LA BARBE.

Tous les frères du Temple doivent avoir les cheveux ras et il ne doit y avoir aucune inconvenance dans le port de la barbe et des moustaches, qui est obligatoire.

ARTICLE VI - DES ÉCUYERS ET DES CHEVAUX.

Chaque frère ne peut avoir que trois chevaux, à moins qu'il n'ait une permission du Maître.

Chaque frère ne peut avoir qu'un seul écuyer.

ARTICLE VII - DU SERVICE À TERME.

A tous les chevaliers qui, l'âme pure, désirent servir à terme dans cette maison, nous commandons de se procurer un cheval, des armes et tout ce qui leur sera nécessaire. Ensuite, nous demandons à l'une et l'autre partie d'apprécier équitablement la valeur du cheval, et pour qu'il ne soit pas oublié, de noter par écrit son prix. Que tout ce qui est nécessaire au chevalier, à son écuyer et à ses chevaux leur soit donné selon les ressources de la Maison. Si à la fin de son terme, le chevalier désire regagner son pays, qu'il laisse par amour de Dieu la moitié du prix de son cheval au Temple et il recevra l'autre moitié comme un don des frères.

ARTICLE VIII - DE L'OBÉISSANCE.

Il convient que les chevaliers qui sont profès, pour accomplir leur service, pour obtenir la gloire béatifique ou pour éviter le feu de l'Enfer, observent une obéissance sans faille envers le Maître. Lorsqu'un ordre aura été émis par le Maître, ou par celui à qui le Maître en aura donné le pouvoir, qu'il soit exécuté sans le moindre délai comme si c'était Dieu qui l'avait commandé.

ARTICLE IX - DE LA GUERRE.

- DU CAMPEMENT.

En campagne, lorsqu'ils sont au campement, aucun chevalier, ni aucun écuyer, ni aucun sergent ne doit aller au campement d'un autre chevalier pour le voir ou pour lui parler sans la permission du Maître ou de son représentant.

- DES COMBATS.

Nous commandons que nul ne combatte ni ne se repose selon son propre vouloir, mais qu'il le fasse selon le commandement du Maître ou de son représentant.

- DE L'ABSENCE DE FOURREAUX POUR LES LANCES ET LES ÉCUS.

Que nul n'ait de fourreau ni pour l'écu ni pour la lance, car ce n'est d'aucun profit mais au contraire fort dommageable.

ARTICLE X - DES POSSESSIONS.

- QUE NUL NE DEMANDE SI CE N'EST CE QUI EST NÉCESSAIRE.

Nous commandons qu'aucun frère du Temple ne s'octroie de lui-même un cheval, une armure ou des armes. Si l'infirmité d'un frère, ou la faiblesse de ses chevaux ou de ses armes est reconnue telle qu'elle fasse préjudice à la communauté, que celui-ci vienne trouver le Maître ou celui qui le représente et qu'il lui expose la chose sincèrement et de bonne foi. Ensuite, c'est au Maître ou à son représentant de régler la chose.

La Dureté de la Règle.

La Règle est un cadre absolu de comportement qui régit toutes les actions de la vie quotidienne. En Terre Sainte, les manquements sont sans doute tolérés dans une plus large mesure, par égard pour les frères qui risquent quotidiennement leur vie. Un chevalier qui fait du bruit après complies est certes rappelé à l'ordre, parce qu'il empêche les autres de dormir mais ce n'est que s'il s'entête que le chapitre le punit. Par ailleurs, un frère pénitent ne porte plus ses armes et n'a plus le droit de combattre. On comprend donc que pour les besoins de la guerre sainte les pénitences soient souvent raccourcies, dès lors que le frère fautif est conscient de son péché et qu'il regrette ses propos ou son geste. Comme toujours pour ce qui est du Temple, le maître mot est la **mesure.** On ne reprochera pas à un frère d'avoir chassé s'il l'a fait pour le bien de la Maison. Ce qu'interdit la Règle, c'est de chasser pour le plaisir. Bien sur, le chapitre est toujours seul juge, et le frère fautif doit rendre compte des circonstances qui l'ont poussé à trangresser tel ou tel commandement.

Le Service à Terme.

Il est possible pour des chevaliers ou des soldats, notamment lorsqu'ils partent pour le pèlerinage de Terre Sainte, de s'engager au Temple "à terme". Tel chevalier décide alors qu'il servira la Maison pour un nombre d'années définies, au terme desquelles il retournera à la vie du siècle. Pendant cette période, ils sont soumis aux mêmes exigences que les frères dits "profès" (ceux qui ont prononcés leurs voeux définitifs). Les frères qui servent à terme ne portent pas la robe blanche du Temple mais une robe de bure. On les appelle les "confrères" de l'Ordre.

La courtoisie.

Un des commandements les plus importants de la Règle (et du code chevaleresque) est de se montrer en toute circonstance de la plus extrême courtoisie. Il est interdit d'insulter un homme, quelle que soit sa religion ou les propos qu'il a tenu. Entre eux, les frères doivent **toujours** s'interpeller en disant "doux frères", "beau doux frère", "doux seigneur frère", "seigneur frère"... Les commandeurs donnent leurs ordres bellement, sans hausser la voix.

Maître et maître.

Le Maître est le Maître du Temple. Lorsqu'on parle du Maître, ou de celui qui le représente, on fait référence à toutes les personnes investies d'une autorité par le Maître, et auxquelles les frères doivent obéir comme à ce dernier : les Commandeurs, les Baillis, les Visiteurs... On appelle maître, le maître de jeu.

- DES MALLES ET DES SACS.

Sans la permission du Maître ou de celui qui le représente, nul ne peut avoir de malle ou de sac avec une serrure. A cela ne sont tenus ni les commandeurs ni le Maître.

- DE L'ENVOI DES LETTRES.

Sans l'autorisation du Maître ou du commandeur, un frère ne doit recevoir de lettres ni de ses parents ni d'autres personnes. Lorsqu'il en aura reçu l'autorisation, s'il plaît au Maître, que les lettres soient lues en sa présence.

ARTICLE XI - DE LA CHASSE.

- DE L'INTERDICTION DE LA CHASSE AU FAUCON.

Nous interdisons de pratiquer la chasse des oiseaux avec un autre oiseau. Il ne convient pas à des religieux de goûter aux plaisirs du siècle. Que nul frère du Temple n'accompagne un homme qui chasse un oiseau avec un autre pour y participer.

- DE L'INTERDICTION DE LA CHASSE.

Nous commandons à tous les frères de ne pas se rendre dans les bois avec des arcs et des arbalètes pour chasser, ni d'aller avec ceux qui ont cette intention.

- DE LA CHASSE AU LION.

Cette défense de chasser dite ci-dessus, ne s'entend pas du lion, car il rôde toujours en quête de quelqu'un à dévorer, qu'il est contre tous et que tous sont contre lui.

ARTICLE XII - DES FRÈRES MALADES.

Que les frères malades reçoivent avant tout des soins constants, et qu'ils soient traités avec patience et attention. Nous commandons aux infirmiers d'apporter aux malades tous les soins les plus diligents et les diverses nourritures nécessaires aux faibles, par la grâce de Dieu et selon les moyens de la Maison, que ce soit de la viande, des volailles ou toutes autres choses qui servent à redonner la santé.

ARTICLE XIII - DES RELATIONS AVEC LES EXCOMMUNIÉS.

Vous devez prendre garde et craindre beaucoup qu'aucun des chevaliers du Temple n'ose communiquer en aucune manière, soit en particulier ou en public, avec un homme excommunié. Si un frère accepte de recevoir quelque chose de sa part, il encoure pareillement l'excommunication.

ARTICLE XIV - DE TOUT CE DONT IL FAUT SE GARDER.

Nous vous prions de fuir comme la peste : la rivalité, l'envie, la jalousie, la calomnie, les chuchoteries, la médisance, la colère, la paresse et l'orgueil. Que chacun s'attache avec une âme vigilante à ne pas médire de son frère et à ne pas le condamner à son insu. Grande est leur cécité à ceux qui méprisent les autres, et grand est leur malheur à ceux qui ne peuvent dissimuler leur jalousie, car ils tomberont dans les pièges du démon.

Nous croyons que c'est une chose périlleuse pour une communauté religieuse d'être plus qu'il ne le faut sensible aux charmes des femmes. Et pour cela qu'aucun frère ne se laisse aller à embrasser aucune femme.

ARTICLE XV - DE LA TERRE ET DES DÎMES.

- DU DON DE TERRES AU CHEVALIERS.

Nous croyons que cette communauté qui mêle vie religieuse et vie militaire, peut tuer par les armes sans culpabilité. Pour cela, nous jugeons à bon droit que vous portiez le nom de chevaliers du Temple avec le privilège remarquable d'avoir l'honneur de pouvoir posséder des terres et d'être le maître d'hommes et de vilains, en devant les gouverner et les gérer avec justice.

- DE LA DÎME.

Vous qui avez abandonné les abondantes ressources du siècle, nous croyons que c'est de votre propre volonté que vous avez choisi la pauvreté, aussi nous estimons qu'il est juste, à vous qui vivez en communauté, que vous ayez la dîme.



HUGUES DE PAYNS EN AMBASSADE AUPRÈS DU PAPE

Utiliser la Regle.

A la fin de chaque partie, les frères jouent un chapitre. Ils se réunissent et confessent publiquement les fautes, les manquements et les péchés qu'ils ont commis. Il n'est pas nécessaire que les frères soient dans une commanderie pour tenir un chapitre, puisqu'il leur suffit d'être quatre, et on peut donc tenir un chapitre en plein désert. Toutefois, si les frères sont dans une commanderie, vous pouvez vous inspirez des commandements de la Règle pour faire intervenir des frères non-joueurs qui confessent telle ou telle petite faute. Il vous suffit alors de choisir un article et d'imaginer que le frère l'a transgressé. Cette méthode permet de rendre les chapitres plus vivants et surtout de faire en sorte que vos frères apprennent peu à peu à connaître la Règle.

Le sceau du Temple.

Détenu par le Maître, il représente deux frères chevaliers chevauchant un même cheval. Il existe de nombreux autres sceaux, détenus par les baillis, les Commandeurs des Provinces, les hauts dignitaires et les Visiteurs. Certains prêtent aux sceaux de la Maison des pouvoirs de protection.

Le Maître.

Le Maître du Temple est **Eudes de Saint-Amand**. Il est élu à vie. Arnaud de Torroges lui succédera et après lui Gérard de Ridefort. Ces pouvoirs sont certes considérables puisqu'il est le Souverain Maître du Temple (on ne dit pas Grand Maître), mais il doit toujours consulter son conseil ou son chapitre. Le conseil privé du Maître est composé de hauts dignitaires et de frères renommés. En pratique, le Maître assisté de son conseil prend les décisions qui sont ensuite soumises à l'aval du Chapitre Général.

Outremer.

Les Templiers appellent l'Outremer toutes les terres qui ne sont pas en Terre Sainte. Les commanderies d'Outremer ont pour fonctions premières d'exploiter au mieux leurs domaines afin d'en tirer les subsides nécessaires à financer la guerre d'Orient et de recruter de nouveaux frères.

Le Sénéchal.

Le Sénéchal de l'Ordre est le lieutenant du Maître. Il s'appelle **Onfroi de Thiérache**. En son absence, il exerce ses pouvoirs et son droit de contrôle sur les commanderies. Il est chargé du ravitaillement et de toute l'intendance domestique de la Maison. C'est le second dignitaire de l'Ordre, et lors de l'élection du Maître le choix tombe assez souvent sur lui.

Ci commencent les retrais de la maison du Temple

ICI COMMENCENT LES RETRAIS DU MAÎTRE.

Le Maître doit avoir quatre chevaux plus un turcoman. Il est accompagné par un frère chapelain, un frère sergent avec deux chevaux, un écuyer pour porter son écu et sa lance, un maréchal-ferrant, un scribe sarrazin, un turcopole, un cuisinier et deux soldats à pied. Le Maître est toujours accompagné par deux frères chevaliers parmi les plus méritants qui sont ses compagnons de rang. Le Maître détient la Bourse, qui sont les fonds qu'il gère, et le sceau du Temple que l'on appelle la Bulle.

Le Maître peut prêter les biens de la Maison jusqu'à mille besants, avec l'accord de son conseil, qui est composé de quelques prud'hommes de la Maison. S'il désire prêter davantage, il lui faut l'accord de son chapitre qui est appelé le Chapitre Général. Le Maître peut donner cent besants, un cheval, un gobelet d'or ou un objet de moindre valeur à un ami méritant de la Maison si cela est pour le bénéfice de l'Ordre. Il ne peut faire cela qu'avec l'accord de son conseil.

Le Maître ne peut ni donner ni vendre de terres ou de châteaux sur les marches frontalières sans l'accord de son chapitre. Il ne peut ni déclarer une guerre ni signer une trêve sur une terre du Temple sans le consentement de son chapitre.

Le Maître nomme le Sénéchal, le Maréchal, tous les Commandeurs des régions et des maisons, ainsi que les baillis et les Visiteurs avec l'accord de son chapitre. Le Maître peut prendre dans une commanderie ce qui est nécessaire à une autre.

Si des objets sont donnés au Maître, il doit les remettre entre les mains du Commandeur du Royaume de Jérusalem, qui les place dans le trésor de l'Ordre.

Le jeudi saint, jour où le Christ lava les pieds des Apôtres, il doit laver les pieds de 13 pauvres, et il doit leur donner une chemise, du pain et une paire de chausses.

Lorsqu'il arrive en temps de guerre que les frères sont sur le champs de bataille, le Maître peut prendre huit ou dix frères chevaliers avec lui pour l'accompagner et le protéger.

Tous les frères du Temple doivent obéir au Maître, et le Maître doit obéir à son couvent.

ICI COMMENCENT LES RETRAIS DU SÉNÉCHAL.

Le Sénéchal doit avoir quatre chevaux. Il est accompagné par deux écuyers, un frère chevalier pour être son compagnon de rang, un frère sergent, un frère chapelain, un turcopole, un scribe sarrazin et deux soldats à pied. Il porte le même sceau que le Maître.

Le Sénéchal porte le Gonfanon Baucent et partout où le Maître est absent, il prend sa place. Lorsque le Sénéchal est dans une terre où n'est pas le Maître, il peut prendre dans une maison ce qui est nécessaire à une autre ; et il peut, tout comme le Maître, déplacer des frères d'une terre à une autre s'il le juge nécessaire.

Le Sénéchal peut donner à un ami méritant de la maison un palefroi, une mule, une selle de guerre ou un objet de moindre valeur à un ami de la Maison. Il ne peut faire ses cadeaux qu'avec l'avis des frères présents, et pour le bénéfice de l'Ordre.

ICI COMMENCENT LES RETRAIS DU MARÉCHAL DU COUVENT DU TEMPLE.

Le Maréchal doit avoir quatre chevaux et un turcoman. Il est accompagné de deux écuyers, d'un frère sergent, et d'un compagnon de rang. Il a le même équipement que les frères chevaliers du Temple.

Le Maréchal a sous son commandement toutes les armes de la Maison. Tout le butin militaire doit également lui être remis ainsi que l'équipement des frères auxquels Dieu a fait son dernier commandement. Le Maréchal donne ses ordres aux frères en temps de guerre et c'est lui qui les déploie lors de la bataille. Lorsque le couvent part en campagne, les commandeurs des maisons assemblent leurs frères et se réunissent autour de l'escadron du Sénéchal, qu'ils ne peuvent plus quitter sans sa permission. Tous les frères sergents se rassemblent autour du Turcopolier, et ils ne peuvent pas le quitter sans sa permission. Tous les frères chevaliers, tous les frères sergents et tous les hommes d'armes sont sous les ordres du Maréchal lorsqu'ils sont en guerre. Les maréchaux des terres d'Antioche et de Tripoli sont sous ses ordres lorsque le couvent se rassemble pour la guerre mais ils sont souverains dans leurs terres.

Le Maréchal peut acheter des chevaux et des mules dans toutes les terres où ils se trouvent, mais il doit en informer le Maître.

Il peut donner à un homme du siècle une selle usagée ou de petits objets, mais il ne doit pas le faire trop souvent. Quoi que fasse le Maréchal, il doit avoir le consentement du Maître.

C'est le Maréchal du couvent qui désigne le Sous-Maréchal et le porteur du Baucent.

Lorsque des chevaux arrivent d'outremer, c'est le Maréchal qui les réparti dans les commanderies et qui les remet aux frères selon les besoins. Mais il doit attendre que le Maître les ait vu, car le Maître peut choisir des chevaux pour son propre usage ou pour l'usage d'un frère méritant.

ICI COMMENCENT LES RETRAIS DU COMMANDEUR DU ROYAUME DE JÉRUSALEM.

Le Commandeur du Royaume de Jérusalem doit avoir quatre chevaux et un palefroi au lieu d'une mule. Il est accompagné de deux écuyers, d'un frère sergent, d'un frère chapelain sachant écrire, d'un turcopole, d'un scribe sarrazin, et de deux soldats à pied. Le frère Drapier est son compagnon de rang et il doit lui obéir.

La maison.

Lorsqu'on dit "la Maison", on désigne l'Ordre du Temple, et lorsqu'on dit " les maisons " on désigne les commanderies de l'Ordre.

Le maréchal.

Le Maréchal du Temple est **Jacques de Milly**. C'est le chef militaire de l'Ordre. Il est responsable de l'entraînement et de la discipline du couvent et de toutes les armes de l'Ordre. Lors des batailles, et sous les ordres du Maître et du Sénéchal, c'est lui qui répartit les échelles (escadrons), qui donnent les ordres tactiques et qui commande la charge dont il fournit personnellement la pointe. Ses adjoints sont le Turcopolier, le Sous-Maréchal et le Gonfanonier.

Le commandeur du Royaume de Jérusalem.

Le Commandeur du Royaume de Jérusalem s'appelle **Eudes de Ferrant**.

Les compagnons de rang.

On nomme ainsi les frères qui accompagnent les dignitaires, les Commandeurs, les baillis et les Visiteurs de l'Ordre en toutes circonstances, privées et publiques, afin d'exercer un contrôle sur leurs faits et gestes.

Le Commandeur du Royaume de Jérusalem, aussi appelé Commandeur de la Terre, est le Trésorier de l'Ordre. Toutes les possessions de la Maison, d'ici et d'Outremer, doivent être remises entre ses mains. Il doit les mettre dans le trésor et il ne doit rien toucher ni prendre sans que le Maître les ai vues et comptées. Lorsque le Maître les a vues, on doit les mettre par écrit, et le Commandeur doit les garder dans le trésor et les utiliser selon les besoins de la Maison. Il doit rendre compte de l'état du trésor au Maître et au Chapitre Général.

Tout le butin, tous les animaux de bâts, tous les esclaves et toutes les denrées que le couvent prend à la guerre sont remis entre ses mains, à l'exception des chevaux, des armes et des armures qui sont données au Maréchal.

Il peut donner une selle à un ami de la Maison.

Toutes les commanderies et tous les casaux qui sont dans le Royaume de Jérusalem, et tous les frères qui y vivent, sont sous ses ordres.

Tous les bateaux qui sont au port d'Acre sont sous les ordres du Commandeur de la Terre. Le Commandeur de la Voûte d'Acre est sous ses ordres. En temps de paix, il répartit les frères dans les commanderies et les forteresses de l'Ordre.

ICI COMMENCENT LES RETRAIS DU COMMANDEUR DE LA CITÉ DE JÉRUSALEM.

Le Commandeur de la Cité de Jérusalem doit avoir quatre chevaux et un turcoman. Il est accompagné de deux écuyers, d'un frère sergent, d'un scribe sarrasin et d'un turcopole. A table, il a les mêmes droits que le Maître, et lorsqu'il est à Jérusalem, le Commandeur des Chevaliers est sous ses ordres.

Le Commandeur de la Cité de Jérusalem doit avoir 10 frères chevaliers sous ses ordres, afin de conduire et de protéger les pèlerins qui se rendent au Jourdain. Il porte le Gonfanon Baucent.

Lorsque la Vraie Croix est transportée, le Commandeur de la Cité de Jérusalem et ses 10 chevaliers doivent la protéger nuit et jour, et ils doivent camper aussi près de la Vraie Croix que possible tout le long du jour. La nuit, deux frères doivent la surveiller.

Le Commandeur de la Cité peut offrir une selle turque à un ami de la Maison.

ICI COMMENCENT LES RETRAIS DES COMMANDEURS DES TERRES DE TRIPOLI ET D'ANTIOCHE.

Les Commandeurs des Terres de Tripoli et de d'Antioche doivent avoir chacun quatre chevaux et un palefroi plutôt qu'une mule. Ils sont accompagnés par un frère sergent, un frère chapelain, un turcopole, un scribe sarrazin et un soldat à pied. Ils sont toujours accompagnés d'un compagnon de rang. Partout où ils sont dans leur baillie, ils prennent la place du Maître si celui-ci est absent. Tous les frères et toutes les personnes de leurs baillies sont sous leurs ordres, en temps de paix comme en temps de guerre.

Ils nomment et destituent les drapiers, les châtelains et les maréchaux qui sont dans leurs baillies avec l'accord de leur chapitre.

Ils peuvent donner autant que le Sénéchal à des amis de l'Ordre. Lorsqu'ils sont dans une maison de l'Ordre qui est dans leur baillie, on nourrit trois pauvres de plus, de la même nourriture que les frères, pour l'amour de Dieu.

Le commandeur de la cité de jérusalem.

Le Commandeur de la Cité de Jérusalem s'appelle Hélinand de Saint-Omer. Le morceau de la Vraie Croix (le Saint Bois) que possède le Temple accompagne toujours le couvent lors des chevauchées et des campagnes. La commanderie de Jérusalem est appelée la " maison chevetaine " de l'Ordre.

La baillie.

On appelle " baillies " les circonscriptions territoriales de l'Ordre, qui recouvrent généralement une région. En occident, un bailli est en charge de l'administration et de la surveillance de chaque baillie ou région.

Les châtelains.

On appelle " châtelains " les frères commandeurs qui sont en charge d'un château.

ICI COMMENCENT LES RETRAIS DU DRAPIER.

Le Drapier de l'Ordre doit avoir quatre chevaux. Il est accompagné de deux écuyers et d'un homme qui est en charge de ses animaux de bâts.

Le Drapier doit fournir aux frères tous les vêtements et la literie dont ils ont besoin. Lorsque des draps, des pièces de tissus et des vêtements arrivent d'Outremer, le Drapier les répartit entre les diverses commanderies de Terre Sainte, selon les besoins de chacune.

Il doit s'assurer que tous les frères soient vêtus décemment, et que leurs barbes soient correctement taillées et sur ces questions, les frères doivent lui obéir.

C'est le Drapier qui commande aux paramentiers (*les tailleurs*) de l'Ordre.

Lorsqu'un homme est reçu au Temple, il remet tous ses vêtements au Drapier.

Toutes les choses qui ont été dîtes du Drapier du couvent s'appliquent également aux Drapiers des terres de Tripoli et d'Antioche.

ICI COMMENCENT LES RETRAIS DU COMMANDEUR DES CHEVALIERS.

Le Commandeur des Chevaliers est sous les ordres du Commandeur du Royaume de Jérusalem. Il est chargé de veiller sur la Vraie Croix en compagnie de dix frères choisis parmi les meilleurs.

ICI COMMENCENT LES RETRAIS DES FRÈRES CHEVALIERS, COMMANDEURS DES MAISONS.

Les Chevaliers Commandeurs des maisons doivent avoir chacun quatre chevaux et deux écuyers. Dans leurs commanderies, ils répartissent le travail de tous en fonction des capacités de chacun et tous doivent leur obéir.

Les commandeurs des maisons peuvent donner jusqu'à un besant à un frère pour les besoins d'une mission.

ICI COMMENCENT LES RETRAIS DES FRÈRES CHEVALIERS ET DES FRÈRES SERGENTS.

Chaque frère chevalier doit avoir trois chevaux et un écuyer. Le Maître peut leur faire donner un quatrième cheval et un second écuyer, s'il le désire. Ils ont tous droit à un haubert de mailles, à des chausses de mailles, un heaume, une épée, un écu, une lance, une masse turquoise, un surcot blanc marqués de la croix rouge qui est symbole du voeu permanent de défendre la Terre Sainte, un gambeson qui est porté sous la cotte de mailles, et trois couteaux ; un couteau d'arme, un pour le pain et un canivet aussi appelé couteau d'Antioche. Ils ont tous deux chemises, deux caleçons, deux braies, deux chausses, une ceinture qui porte l'épée et soutient le haubert afin qu'il n'écrase pas trop les épaules, et une petite ceinture blanche qui est nouée autour des braies, qui sont gardées pour dormir, ainsi que la chemise. Ils ont une couverture et deux capes marquées de la croix rouge : une est doublée de fourrure et l'autre non. En été, ils doivent rendre la cape doublée au drapier et prendre celle qui ne l'est pas. Chacun a droit à une grande chape pour les nuits de garde ainsi qu'à toutes les pièces de literie. Chacun a droit à deux sacs : un sac de toile pour le linge et la literie et un sac de cuir tressé, qui peut seul supporter les frottements de la cotte de mailles. Le drapier leur remet également deux serviettes, une pour la table et une pour la toilette, ainsi qu'un grand drap pour couvrir le cheval. En

Les fonctions.

Certaines des grandes fonctions de l'Ordre ont leurs équivalences, à un moindre niveau, au sein de la plupart des commanderies. Ainsi, il y a dans toutes les maisons importantes un frère drapier, chargé de répartir les vêtements, de veiller à leur entretien ainsi qu'à la bonne tenue vestimentaire et physique des frères. Les maréchaux des commanderies entraînent les frères et distribuent armes et chevaux. Les sénéchaux des commanderies assistent le commandeur dans son travail quotidien et sont chargés de l'intendance. Il en est de même des turcopoliers, des commandeurs des chevaliers (assistants des maréchaux), des sous-maréchaux et des Gonfanoniers. Après quelques parties, le maître peut donner une fonction à un frère et nourrir dès lors les séances de jeu des mille et un tracas qui sont inhérents à sa charge.

Les chevaliers et les sergents.

La seule différence fondamentale qui existe entre les frères chevaliers et les frères sergents est l'origine noble des premiers qui leur a ouvert l'accès à la chevalerie. Tous ont prononcé leurs voeux et appartiennent au Temple jusqu'à leur mort. On peut donc considérer les frères chevaliers comme des officiers et les frères sergents comme des sous-officiers. Au regard de la Règle et du chapitre, ils ont très exactement les mêmes droits et les mêmes devoirs. Ainsi, il n'est pas impossible qu'un frère sergent soit nommé commandeur. Au combat, les chevaliers encadrent les sergents et occupent la première ligne, car ils sont mieux équipés et mieux entraînés.

Le commandeur de la Voûte d'Acre.

On appelle la Voûte d'Acre la partie du port de la ville et les bâtiments attenants qui appartiennent au Temple. Malheureusement, la majorité de la ville appartient aux frères de l'Hôpital. La plupart des vaisseaux qui apportent les chevaux, les armes, les denrées et l'argent des commanderies d'Outremer arrivent à Acre. Le commandeur de la Voûte est toujours un frère sergent. Il est l'amiral de la flotte des vaisseaux du Temple.

Le couvent.

On appelle "le couvent" l'ensemble des frères et des auxiliaires que le Temple peut sortir des commanderies pour constituer son armée de campagne. Les frères chevaliers du couvent sont environ 300. Lorsqu'on parle " des couvents " cela désigne ordinairement les commanderies ou les troupes d'une commanderie.

Les Turcopoles.

Les turcopoles sont les auxiliaires originaires de Terre Sainte que paient le Temple pour les besoins de la guerre (trois byzantins par an). Le Temple leur fournit le harnais (l'équipement militaire), le boire et le manger.

Ce sont pour la plupart des chrétiens levantin ou des musulmans nouvellement convertis. Ils constituent l'indispensable cavalerie légère dont l'Ordre a vite perçu l'intérêt pour s'opposer aux sarrazins. Ils combattent à la turque (à cheval avec un arc) et servent également d'éclaireurs.

campagne, ils ont tous un chaudron, pour cuire le repas, un bol pour les mesures d'avoine et d'orge, deux hanaps pour boire, deux gourdes, une louche et une cuillère ; une hache, une longe, trois besaces (une pour lui et deux pour son écuyer), et une tente qui est appelée la grebeleure.

Les surcots des frères sergents sont noirs et portent la croix vermeille devant et derrière. Leurs capes sont noires ou brunes et sont aussi marquées de la croix vermeille. Ils ont le même équipement que les frères chevaliers, à l'exception des chevaux et des harnais, de la tente et du chaudron, car ils dorment dehors et font la cuisine en commun. Ils n'ont qu'un haubergeon de mailles et leurs chausses de mailles n'ont pas d'avant pied afin qu'ils puissent marcher.

Seuls cinq frères sergents ont droit à deux chevaux et à un écuyer chacun : ce sont le Sous-Maréchal, le Gonfanonier, le frère Cuisinier du couvent, le frère Maréchal-Ferrant du couvent et le commandeur de la Voûte d'Acre. Tous les autres frères sergents ont un seul cheval.

Un frère ne peut rien recevoir d'un homme du siècle pour sa propre utilisation sans permission, à moins qu'il ne s'agisse d'une aumône faite à la Maison, qu'il doit alors prendre et remettre à la Maison.

Un frère ne peut rien modifier à son équipement sans permission. Aucun frère ne peut se baigner, se soigner, aller en ville ou faire un galop sans permission ; et là où il ne peut aller il ne peut pas envoyer son écuyer ou son cheval.

ICI COMMENCENT LES RETRAIS DU TURCOPOLIER.

Le frère Turcopolier doit avoir quatre chevaux et un turcoman. Lorsque le Turcopolier s'avance avec les éclaireurs et que des frères chevaliers l'accompagnent, ces derniers sont sous ses ordres. Il peut ainsi commander jusqu'à dix frères chevaliers. Mais s'ils sont plus de dix, et qu'il y a avec eux un Commandeur des Chevaliers porteur du Baucent, le Turcopolier est sous ses ordres. Lorsque les échelles du couvent sont alignées, le Turcopolier doit tenir ses hommes en ordre, et il ne doit attaquer que sur l'ordre du Maître ou du Maréchal.

Tous les frères sergents sont sous les ordres du Turcopolier en temps de guerre, mais pas en temps de paix. Tous les turcopoles sont sous ses ordres en temps de guerre comme en temps de paix.

En combat, si les frères sergents voient qu'ils ne peuvent plus résister ou qu'ils sont blessés, ils peuvent retraiter, s'ils le désirent, sans permission et sans dommage pour la Maison.

Lorsque des frères chevaliers encadrent et commandent des frères sergents, ils doivent attendre l'ordre pour charger. Et lorsque la charge est ordonnée, ils doivent mener les sergents en lignes serrées derrière eux, au mieux de leur capacité, afin que si les frères chevaliers de la première ligne en ont besoin, les sergents puissent leur venir en aide.

ICI COMMENCENT LES RETRAIS DU SOUS-MARÉCHAL.

Le Sous-Maréchal doit avoir deux chevaux. Il doit répartir toutes les petites pièces d'équipements de la maréchalerie (c'est à dire les harnais) entre les frères et veiller à leur entretien. Il distribue et fait réparer les selles, les brides, les étriers, les lances, les épées, les armes turquoises, les arbalètes et les chapeaux de fer. Tous les frères des métiers de la maréchalerie sont sous ses ordres et ils doivent lui rendre compte de leur travail. Le Sous-Maréchal doit également répartir les écuyers entre les frères.

ICI COMMENCENT LES RETRAIS DU GONFANONIER.

Le Gonfanonier doit avoir deux chevaux. Tous les écuyers de la maison sont sous ses ordres. Il doit les engager et entendre leurs voeux, et leur dire toutes les règles de la Maison, et les fautes qui leur vaudraient d'être expulsés, mis aux fers et flagellés. Il doit s'assurer qu'ils sont payés lorsqu'ils ont achevé leur terme. Il peut tenir chapitre et les assembler lorsque cela est nécessaire, et les punir selon les manières du Temple. Les frères responsables de la grange aux grains et du poste de garde sont également sous ses ordres.

Lorsque le couvent est en marche, le Gonfanonier doit se placer devant la bannière du Temple qui est portée par un écuyer, et il doit veiller à l'ordre de marche, selon les directives du Sénéchal. En temps de guerre, lorsque les frères ont formé les échelles, un turcopole doit porter la bannière, et le Gonfanonier doit positionner les écuyers en échelles. Quand les frères et le Maréchal chargent, les écuyers qui menaient les destriers jusqu'avant la bataille doivent charger derrière leurs maîtres. Les autres écuyers doivent tenir les chevaux que leurs maîtres montaient à l'arrière et rester avec le Gonfanonier. Il tient toujours un Gonfanon Baucent de réserve entouré autour de sa lance. Et lorsque le Maréchal lui en donne l'ordre, il déroule la bannière et charge avec les écuyers restants.

Le Gonfanonier est toujours un frère sergent.

DES FRÈRES SERGENTS, COMMANDEURS DES MAISONS.

Les frères sergents commandeurs des maisons doivent avoir un cheval. Ils sont assistés par un frère sergent qui est leur écuyer. Ils peuvent donner quatre deniers à un frère pour les besoins d'une mission. S'il plaît au Gonfanonier de leur donner un écuyer, il peut le faire.

DES FRÈRES CASALIERS.

Les frères casaliers doivent avoir deux chevaux et un écuyer. Ils peuvent donner quatre deniers à un frère pour les besoins d'une mission.

ICI COMMENCENT LES RETRAIS DU FRÈRE INFIRMIER.

Le frère infirmier doit demander aux frères qui sont malades quelle est la nourriture qu'ils désirent manger, afin que leur rétablissement soit le plus prompt possible. Il doit préparer cette nourriture et leur en donner autant qu'ils le désirent. Tous les frères malades et âgés qui ne peuvent pas tolérer la nourriture du couvent doivent manger à la table de l'infirmerie.

Tous les frères qui ne peuvent pas entendre les heures ni se rendre à la chapelle à cause de leur maladie doivent dormir à l'infirmerie.

Le commandeur doit fournir au frère infirmier tout ce dont il a besoin pour la table de l'infirmerie, ainsi que l'argent pour acheter les médecines. Le commandeur doit placer sous son commandement le cellier, la bergerie, le poulailler, la porcherie et le potager.

ICI COMMENCENT LES RETRAIS DU FRÈRE CHAPELAIN.

Les frères chapelains doivent faire les mêmes voeux que les autres frères et se soumettre à la même Règle et se comporter comme eux. Ils doivent porter une robe noire du meilleur tissu et des gants, par égard pour leur fonction, et ils doivent raser leur barbe.

Les frères chapelains doivent être honorés. Ils s'assoient toujours à coté du commandeur ou du Maître et ils sont servis les premiers.

Les écuyers.

Les écuyers sont pour la plupart de jeunes nobles qui ont été placés au Temple pour effectuer leur apprentissage de la chevalerie. Il est également possible que de jeunes garçons débrouillards engagés comme valets, soient finalement employés en tant qu'écuyers. S'ils le désirent, ils deviendront sans doute sergents.

Chaque frère est assisté par un écuyer, qui est chargé de l'entretien de ses armes, de son armure et de ses chevaux. Ils servent soit par charité, c'est à dire gratuitement, soit pour une solde. Sur la feuille de personnage, les frères peuvent noter le nom de l'écuyer qui leur est affecté. Le maître aura sans doute à coeur, de partie en partie, de développer leur personnalité. Tel écuyer ne comprend jamais rien à ce qu'on lui demande et commet bourde sur bourde, tel autre ment comme un arracheur de dent, fugue pour courir les gueuses en empruntant le cheval de son maître, tel autre encore est l'exemple affecté de la servilité tatillonne et dénonce ses camarades... Attention toutefois à ne pas exagérer les écarts, car un écuyer trop indiscipliné finit par être renvoyé.

Les casaux.

On appelle " casaux " les propriétés agricoles du Temple (ferme, dépendances et champs). En Terre Sainte, l'Ordre possède de nombreux casaux, pour la plupart fortifiés, qui sont autant de sources de revenus et de lieux de halte pour les frères en déplacements. Les frères casaliers sont le plus souvent des sergents. Ils assurent la gestion de la ferme et dirigent les serviteurs et valets qui y travaillent.

Les Frères chapelains.

Les frères chapelains sont les seuls prêtres de l'Ordre. Ils sont choisis par le Temple et ne dépendent en rien de l'autorité de l'évêque, mais uniquement du chapitre. Les évêques ne supportent d'ailleurs pas cette indépendance des chapelains de l'Ordre, qui ne sont liés qu'au Maître et au pape. Ils tentent souvent d'exiger un droit de regard sur le choix des chapelains, de leur imposer un serment d'obéissance et de faire en sorte qu'ils leur rendent des comptes. Avant d'être ordonnés, les chapelains effectuent un noviciat d'un an. Les frères du Temple ne communient que trois fois par an (sous les deux espèces, le corps et le sang du Christ), à Noël, à Pâques et à la Pentecôte.

Les soeurs du Temple.

Il est exact que des femmes ont quelquefois été admises dans l'Ordre du Temple, malgré la Règle. Contrairement à l'Hôpital et à la plupart des Ordres militaires, le Temple n'a jamais eu de maisons féminines. Ces soeurs étaient issues des grandes familles de la noblesse franque. Il aurait été peu judicieux de ne pas les admettre. De fait, malgré leur faible nombre, elles avaient souvent un rôle spirituel important, car elles étaient dédiées à l'étude, à la dévotion et à la prière.

Les frères chapelains sont les seuls auxquels les frères doivent faire leur confession.

Si un frère chapelain pèche, il doit implorer le pardon en chapitre comme les autres frères, mais il ne s'agenouille pas. S'ils sont en pénitence, ils ne vont pas travailler avec les esclaves comme les autres frères, mais au lieu de cela, ils disent leur psautier.

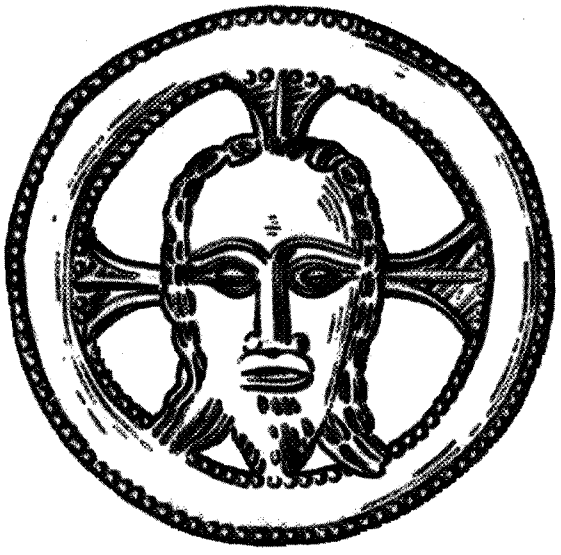
VOICI LES FAUTES QU'UN FRÈRE CHAPELAIN NE PEUT PAS ABSOUDRE.

Si un frère tue un chrétien ou une chrétienne, verse le sang d'un frère, frappe un prêtre ou un moine d'un autre Ordre, entre dans l'Ordre par simonie, ou avait déjà prononcé des voeux dans un autre Ordre lorsqu'il a été reçu au Temple ; de tous ces péchés un chapelain ne peut absoudre un frère. Le frère doit se rendre auprès du patriarche, de l'archevêque ou de l'évêque pour leur demander l'absolution.

ICI COMMENCENT LES RETRAIS DES SOEURS DU TEMPLE.

Les soeurs admises dans l'Ordre font les mêmes voeux que les frères et se soumettent à la même Règle. Elles vivent dans les mêmes maisons que les frères, et il ne doit pas y avoir de maisons de soeurs. Elles participent au chapitre. Elles ne doivent pas être employées aux tâches domestiques, s'occuper des malades ou faire l'aumône aux pauvres, mais elles doivent se consacrer à la lecture, à l'écriture et aux travaux manuels. Elles ne participent pas aux tâches militaires. Dans chaque maison où des soeurs seront présentes, l'une d'entre elles devra occuper la charge de Chantre, c'est à dire de Maître de chant.

Si un homme et une femme mariés se présentent pour se retirer du monde et entrer dans le Temple, ils pourront le faire, mais seront séparés.



Administrer nos maisons est une grande charge pour l'ordre.

Lorsque le Temple eut reçu sa règle du concile de Troyes, la noblesse de cette initiative nous valut une affluence de dons de toute sorte, en grande quantité et en provenance de toutes les nations chrétiennes. Il fallut rapidement apprendre à organiser et à gérer cette manne, pour en tirer le plus grand profit possible au bénéfice de nos frères qui luttaient en Terre Sainte. Là bas, tout manquait et tout manque encore. Les commanderies d'Outremer ont ainsi deux fonctions principales : nourrir nos commanderies d'Orient et financer la guerre sainte, et recruter de jeunes frères afin d'accroître nos forces et de remplacer ceux qui trouvent la couronne du martyr dans les sables de Judée.

NOS COMMANDERIES D'OUTREMER OEUVRENT POUR LA PAIX DANS LE LEVANT.

Nos plus vieilles commanderies sont en Espagne, où nous avons combattu les sarrazins et où des terres nous ont été données en aumône pour nos services. Mais nous avons également des maisons, des terres et des gens dans de nombreuses seigneuries, partout où il y a des âmes chrétiennes. Ces maisons sont regroupées en Province. Il y a trois Provinces en Terre Sainte : Jérusalem, Antioche et Tripoli. Outremer, on compte treize Provinces : la France, l'Angleterre, qui comprend les terres écossaises et irlandaises, la Flandre, l'Auvergne, le Poitou, l'Aquitaine, la Provence, la Catalogne, l'Aragon, le Portugal, les Pouilles, la Sicile et la Hongrie. Chaque Province est placée sous la responsabilité d'un Commandeur de Province aussi appelé Maître de Province, qui a autorité sur les Commandeurs des maisons de sa Province et sur ses baillis. Les provinces elles-mêmes sont découpées en Baillies qui sont chacune sous la responsabilité d'un Bailli. Le Maître nomme également, Outremer et en Terre Sainte, des Visiteurs, qui voyagent de commanderies en commanderies pour en vérifier le bon fonctionnement. Les Commandeurs des maisons quant à eux, ordonnent et dirigent les chevaliers, les sergents, les frères des métiers, ainsi que les serfs, les fermes et les dépendances qui sont dans la juridiction de leur commanderie. Il sont donc placés sous l'autorité du Bailli, puis du Maître de la Province, et enfin des Visiteurs qui représentent le Maître.

Un comptage ordonné par le Maître a dénombré neuf mille commanderies et dépendances sur toutes les terres d'Outremer.

Nos commanderies agricoles sont gérées, sous les ordres du Commandeur, par un Sénéchal, qui est assez souvent un frère sergent, et qui a pour principal devoir de faire profiter au mieux les terres et le cheptel qui lui est confié. Ainsi, assisté par quelques frères compétents ou que le Temple désire former, il gère et organise, transcrit les chartes, établit les dépenses et les recettes de la maison, encaisse les droits, contrôle les livraisons, surveille les laboureurs et les bouviers, vérifie les travaux effectués dans les fermes, relais les messages de commanderies en commanderies, convoie l'argent, perçoit les droits des foires et les impôts des donats...Tout le surplus de nos exploitations est envoyé en nos commanderies de Terre Sainte, et nous avons coutumes d'appeler ces envois les Responsios. Ainsi, nos maisons d'Outremer envoient toutes sortes de richesses en Orient : or, argent, tissus, vêtements, armes, armures, harnais et chevaux principalement. De nos maisons du Levant, nous recevons des frères en mission, des Visiteurs en inspection, et des frères âgés ou malades.

Les Donats.

On désigne par Donats tous ceux qui s'inféodent à un Ordre religieux, et en l'espèce, au Temple. Ils prêtent hommage au commandeur d'une maison et bénéficient désormais des bienfaits liés à l'Ordre : ceux qui leur font violence sont excommuniés et ils sont défendus et protégés par les Templiers. La formule de l'hommage est : "je donne mon corps et mon âme, mes terres et mes honneurs à la Maison du Temple, entre les mains du frère untel". Les donats portent une croix rouge sur leurs vêtements, ainsi que sur leurs maisons. Certains serfs n'hésitent d'ailleurs pas à se coudre une croix rouge sur l'épaule pour que l'on croit qu'ils appartiennent au Temple. Le fait de se donner au Temple comporte plus d'avantages que de devoirs, et on comprend aisément que les seigneurs et le clergé n'apprécient guère, d'autant que les donats se considéraient souvent comme dégrevés de la dîme et des taxes seigneuriales. Certains seigneurs et abbés sont prêts à aller très loin pour récupérer ce qu'ils estiment être leur dû.

C'est dans nos commanderies d'Outremer que les jeunes frères font leur apprentissage. Ils doivent y affermir leur foi et y achever leur formation templière. Les commandeurs d'Outremer ont ici une lourde responsabilité, car ils doivent envoyer en Terre Sainte des frères dont nous pourrons être fiers. Les jeunes recrues sont déplacées le plus souvent possible, de maisons en maisons, et de fonctions en fonctions afin que leur formation soit la plus complète possible. Un bon Templier doit être capable d'occuper toutes les charges.

Les Commandeurs de nos maisons agricoles ont donc de lourdes responsabilités, car ils sont seuls à rendre compte aux Baillis, aux Maîtres de leur Province et aux Visiteurs de leur bonne ou de leur mauvaise gestion. Une commanderie bien menée doit envoyer le tiers de ce qu'elle produit au Levant.

Ce n'est pas un mince travail que d'ordonner tout ce qui vit dans une maison, hommes et bêtes. Le Commandeur délègue chaque responsabilité particulière aux frères sergents des métiers, qui ne combattent pas, mais qui oeuvrent eux aussi, quotidiennement, courageusement et avec foi, pour l'avènement de la paix au Levant. Chacun de ces frères ordonnent les serviteurs et, en Terre Sainte, les esclaves. Certains frères chevaliers ont également un métier et lorsque la commanderie est petite, les charges sont aussi confiées à des serviteurs.

DE NOS GRANDES MAISONS DE TERRE SAINTE DÉPENDENT DE NOMBREUX CHÂTEAUX ET DOMAINES.

De ce moment où j'écris, notre Ordre possède en propre, dix huit forteresses sur les terres du Levant. Ces grands châteaux protègent et contrôlent de nombreux châteaux de moindre importance et des centaines de casaux. Notre grande templerie de Saphet ordonnent deux cent soixante casaux, aux desseins tout autant militaires qu'agricoles. Là comme ailleurs, vivent journellement quantité de frères, confrères, serviteurs et esclaves de la Maison. J'ai, quelques temps, eu la charge de dispensator en notre maison de Saphet, et je veux que les frères d'outremer se fassent une mesure de sa puissance et de son poids pour l'Ordre. Les frais annuels d'entretien se montent à quarante mille besants sarrazins, et je ne compte pas les revenus propres de nos domaines. Plus de mille sept cents personnes y mangent tous les jours, et lorsque la guerre éclate, deux mille deux cents. Chaque année, douze mille mulets y amènent l'orge et le froment pour les chevaux. La garnison se compose de cinquante frères chevaliers, trente sergents, cinquante turcopoles, trois cents archers et balistiers, huit cent vingt écuyers et hommes de pied et quarante esclaves. Croyez bien, je l'avoue avec humilité, qu'après deux années à gérer le château, je fus heureux d'apprendre que le Maître me réclamait à Paumiers.

Dans le domaine du royaume de Jérusalem, nous possédons, outre le Temple de Salomon dans la Ville Sainte, qui est notre Maison Chêvetaine, les tours et les remparts de Jéricho et le Château-Rouge, pour ne parler que de nos plus importantes places. Dans le Comté de Jaffa et d'Ascalon, nous avons le château de Gaza et le Toron des Chevaliers ; dans le Comté de Césarée, la forteresse de Chaco et Pierre Encise ; dans la princée de Galilée et la Terre d'Outre Jourdain, le château de La Fève, la grande templerie de Saphet, dont nous avons parlé, la place de Séphorie que l'on nomme aussi Le Safran, et le chastellet du Gué de Jacob. Pour vous donner l'étendue de nos possessions, il faudrait aussi parler de nos grandes places fortes qui sont sur les terres d'Antioche et de Tripoli, mais aussi de celles d'Espagne et du Portugal.

Toutes nos maisons, que ce soit en Terre Sainte ou Outremer, sont reliées les unes aux autres par des relais incessants de frères qui portent les informations et les biens. On parle d'un frère, nommé Enguerrand, qui accomplit le voyage de Saint Jean d'Acre à Londres en six semaines, pour porter une missive

Les Frères sergents des métiers.

Ils occupent un rang plus humble puisqu'ils versent leur sueur et non leur sang pour la Terre Sainte, mais ils portent également la croix vermeille sur leur vêtement de bure, et sont également des frères profès (ils ont prononcé les voeux). Voici quelques fonctions occupées par les frères des métiers :

Frère infirmier, frère drapier, frère maréchal-ferrant, frère fournier (boulangerie), frère bouteiller (la cave), frère cuisinier, frère porchier, frère jardinier, frère galinier (basse-cour), frère bouvier, frère corvisier (cordonnier), frère vigneron, frère grangier (garde et vente des récoltes, perception des dîmes et des redevances foncières), frère dispensator (économe et comptable), frère grainetier (orge et nourriture des chevaux), frère berger, frère claserier (majordome porteur des clefs de la maison, il accueille les pèlerins), frère forestier, frère laboureur...

Selon l'importance de la commanderie, ses postes sont occupés ou non, par des sergents, des chevaliers, des serviteurs rémunérés ou, en Terre Sainte, des esclaves (prisonniers de guerre).

secrète au Maître d'Angleterre, Richard de Hastings, en sa maison de Holborn Bars. Je crois que ce frère arriva peu de temps après que les coffres de notre Maison qui garde le trésor du roi Henri, aient été tous fracturés dans d'étranges circonstances.

Lorsque l'urgence le commande, les commanderies disposent également de pigeons, qui par leur grande rapidité ont souvent sauvé d'épineuses situations. Les plus diligents parcourent 20 lieues en une heure. Le seul ennui avec les pigeons est qu'ils sont liés chacun à un pigeonnier auquel ils reviennent toujours.

LE TEMPLE EST AUSSI CHANGEUR.

La production n'est pas la seule fonction de nos maisons agricoles. Notre mission est d'assister les pèlerins, de faciliter leur voyage. Toutes nos maisons accueillent toute l'année des gens de toutes sortes qui trouvent refuge pour la nuit dans nos murs. Certaines commanderies ont été construites à cet effet, notamment sur les routes qui mènent à Saint Jacques de Compostelle.

Outre la sécurité du voyage et l'accueil, un problème se pose également à tous les pèlerins : comment subvenir aux frais du voyage sans risquer de se faire détrousser par tous les brigands qui pullulent sur les routes et qui trouvent refuge au fond des forêts ? Comme nous avons beaucoup de maisons sur de très nombreuses terres, un pèlerin peut déposer une somme au comptoir de notre commanderie de Londres et la récupérer à Jérusalem. Voici comment la chose se passe. Un pèlerin, un voyageur, un marchand, un seigneur décide d'accomplir un grand voyage. Il est imprudent de transporter toutes les finances nécessaires à l'expédition. Le prud'homme dépose donc une somme en bons deniers dans la grande commanderie proche. En échange, un frère lui remet une lettre de change, qui porte mention de la somme déposée et du lieu de dépôt. Cette lettre est marquée du sceau de l'Ordre et codée par certains moyens qui sont secrets, afin que son authenticité puisse être vérifiée. Ensuite, le prud'homme peut se présenter dans n'importe quelle maison, pour autant que la commanderie possède un comptoir de dépôt et de change, et recevoir la somme déposée à des lieux de là. Cette méthode simplifie considérablement le pèlerinage et les voyages de beaucoup de gens, de toutes conditions.

Notre grande réputation de rigueur et d'honnêteté nous a valu également le privilège de dépôts permanents, que l'on nous confie afin qu'ils soient protégés dans nos murs. Le vaste enclos du Temple, à Paris, égale en puissance nos plus belles forteresses de Terre Sainte. Le roi Philippe-Auguste y dépose tout son trésor, qui est géré par nos frères. Dès le matin, la foule nombreuse se presse aux guichets pour changer de l'argent, faire un dépôt ou retirer quelques deniers. Nos frères usent d'un grand échiquier pour faire les calculs souvent complexes de valeurs entre les différentes monnaies, et pour tenir les comptes de nos clients. Paris est certainement notre plus important centre de finances, suivi de près par Londres et Jérusalem. Qui n'a pas vu l'affluence des pèlerins aux guichets de notre Maison Chêvetaine à la veille de Pâques, ne sait pas quels services nous rendons de cette manière à la chrétienté.

NOS AMBASSADEURS VEULENT LA PAIX SUR LA TERRE SAINTE.

L'objet premier de notre mission, tel qu'il fut défini par Hugues de Payns et ses compagnons, est de défendre les routes de Terre Sainte et de protéger les pèlerins. Tout moyen chrétien qui permet de pacifier une région du Levant est donc agréable à Dieu. La guerre est un de ces moyens, mais il en existe d'autres.

"Baghrâs est un château qui, en période de calamités, répond à l'appel de la ville voisine d'Antioche. Nous l'aperçûmes se dressant sur un sommet inébranlable, s'élevant sur un tertre inexpugnable, son sol touchant au ciel Il dépassait les Gémeaux ; il escaladait les monts, il étalait ses murs dans les nuages, trempé de brouillard, inséparable des nuées, suspendu au soleil et à la lune...Personne n'aurait aspiré à y monter. C'était un château des Templiers, repaire de hyènes, forêt peuplée de fauves, séjour de leurs rôdeurs, antre de leurs coureurs, retraite d'où provenaient les calamités qu'ils causaient, lieu d'où sortaient les malheurs."

"Histoire de la conquête de la Syrie et de la Palestine par Salah ad-Din" par son secrétaire, Imâd ad-Din.

"Lorsque je visitai Jérusalem, j'entrai dans la mosquée d'Al Aqsa. A coté, je trouvai une petite mosquée que les Francs avaient convertie en église. Lorsque j'entrai dans la mosquée d'Al Aqsa, qui était occupée par les Templiers, mes amis, ils m'assignaient cette petite mosquée pour y faire mes prières. Un jour, j'y entrai, je glorifiai Allah. J'étais plongé dans ma prière lorsqu'un Franc fondit sur moi, me saisit, et retourna ma face vers l'Orient en disant : "Voici comment l'on prie !". Une troupe de Templiers se précipita sur lui, se saisit de sa personne, et l'expulsa. Je me remis à prier. Echappant à leur surveillance, ce même homme fondit de nouveau sur moi, et retourna ma face vers l'Orient, en répétant : "Voici comment l'on prie !".

(Suite Page 30)

(Suite de la Page 29)

Les Templiers s'élancèrent de nouveau sur lui et l'expulsèrent, puis ils s'excusèrent auprès de moi et me dirent : "C'est un étranger qui est arrivé ces derniers jours des pays des Francs. Il n'a jamais vu prier personne qui ne soit tourné vers l'Orient." Je répondis : "J'ai assez prié pour aujourd'hui." Je sortis, m'étonnant combien ce Satan avait le visage décomposé, comme il tremblait, et quelle impression il avait ressentie de voir quelqu'un prier dans la direction du Kiblah."

Ousâma, Prince Syrien.

L'Ordre de l'Hôpital Saint-Jean.

L'Hôpital était, à l'origine, un Ordre uniquement monastique, qui avait pour mission de loger, nourrir et soigner les pèlerins. Sur l'exemple du Temple, l'Hôpital a ajouté une fonction militaire à cette première mission. Les deux Ordres ont approximativement le même fonctionnement, à ceci près que l'Hôpital ne fait pas la différence entre les chevaliers et les sergents : tous sont vêtus de vêtements noirs cousus d'une croix vermeille. Lors des grandes chaleurs, les Templiers rient beaucoup de ce noir qui chauffe terriblement les armures. Le blanc est le symbole de la pureté, mais le noir...? D'aucun n'hésite pas à y voir l'image d'une inféodation secrète au Malin, mais nous ne les suivront pas sur ce terrain.

Les rapports du Temple et de l'Hôpital sont fait d'un subtil mélange de haine sournoise, de jalousie et d'amitié. Le maître peut concevoir et jouer ces rapports en se basant, par exemple, sur les luttes qui opposèrent plus tard les mousquetaires aux gardes du Cardinal. Le Maître de l'Hôpital s'appelle Roger des Moulins. La ville de Saint Jean d'Acre leur appartient presque entièrement.

Le recours à la force doit toujours être considéré comme le pire des moyens et la dernière des solutions. La simple démonstration de notre détermination et de notre puissance suffit souvent à faire hésiter ou reculer l'ennemi, épargnant ainsi de part et d'autres de nombreuses vies. Les Sarrazins savent bien que nous ne nous rendons jamais et que nos frères font de très mauvais otages. La tradition dit qu'un frère, quelle que soit son importance pour l'Ordre, ne peut offrir que sa ceinture et son couteau d'armes pour toute rançon. Ceux qui sont faits prisonniers trouvent donc le plus souvent la mort sous la lame du bourreau. Si nous venions à payer la rançon de nos frères prisonniers, nous perdrions un de nos plus précieux atouts, car l'ennemi n'hésiterait plus alors à user de ce moyen pour affaiblir l'Ordre.

Les frères qui viennent d'Outremer et qui ne connaissent pas les coutumes du Levant sont généralement surpris de l'amitié qui nous lie aux sarrazins. De tous les Francs, nous sommes leurs plus farouches ennemis mais aussi leurs plus fidèles amis. Combien de fois avons-nous pris leur défense, face à des barons trop pressés d'en découdre pour faire valoir leurs noms et occuper de nouvelles terres. Nous ne désirons que la possession des terres qui assurent le libre accès aux lieux saints, et en ce sens, toute guerre qui ne veut que la conquête nous est détestable. La seule bonne motivation à une action armée doit être la paix qui en découlera. Nos ambassadeurs parcourent le Levant tout au long de l'année, pour négocier une trêve, le partage d'une terre, le paiement d'un tribut ou le libre passage d'une caravane. Ils doivent avoir un sens aigu des rapports de force, une excellente connaissance des coutumes sarrazines et une totale maîtrise de leur si belle langue.

Je dois admettre que nos ambassades sont souvent plus difficiles auprès des notres. Le Temple jouit de très nombreux privilèges, octroyés et maintes fois répétés par le souverain de Rome, et ces avantages ennuient les jaloux. Ainsi, c'est souvent au sein de notre propre famille que nous avons à lutter pour faire valoir nos droits. Les évêques, les abbés et tous les clercs sont ici nos plus terribles opposants. Il faut alors avoir recours à nos amis du siècle pour arbitrer le litige, avant d'avoir recours au Pape lui-même, si la situation s'envenime.

Je dois également parler de nos frères de l'Hôpital Saint Jean, avec lesquels nous avons des rapports toujours délicats, quoique fraternels. Nos deux Ordres ont des fonctionnements semblables en bien des manières, et il est dans la mesure des sentiments humains, je crois, que les frères s'aiment tout autant qu'ils s'envient. Je sais quelles sont les nombreuses plaisanteries et vilains tours que se jouent parfois les uns et les autres. Même si elles sont sans réelle méchanceté, je ne peux que désapprouver ces façons, car elles sèment la discorde entre nous, alors que nous devons unir nos forces.

Lors des conflits séculiers entre les chrétiens, nous bénéficions de l'immunité. Tout seigneur chrétien qui lèverait l'épée sur nos troupes serait immédiatement excommunié. Cet apanage nous autorise à faire office d'intercesseurs entre deux camps chrétiens qui s'affrontent, ce qui est malheureusement un cas fréquent. Nous n'avons pas d'intérêt particulier dans ces sortes d'affaires, hormis l'intérêt de Dieu qui est de voir son peuple uni, et nous cherchons donc toujours à satisfaire les uns et les autres. Nos frères issus de familles puissantes nous sont alors précieux, car les contacts et les liens d'amitiés qu'ils ont gardés avec leurs parents sont autant de leviers avec lesquels nous pouvons jouer.

Je pense avoir dit tout ce que je savais de l'administration, des finances et des ambassadeurs de notre Ordre, pour le plus grand profit de nos jeunes frères. Puisse Dieu nous avoir toujours en sa sainte garde. Amen.



jacques de milly, maréchal du temple.

Le chapitre général et Le chapitre des provinces.

Le Chapitre Général est le chapitre du Maître. Il se compose de tous les dignitaires importants de l'Ordre et de frères choisis par le Maître pour leurs mérites. Il décide de la politique générale de l'Ordre (intérieure et extérieure), nomme les officiers importants (Commandeurs, Baillis, Visiteurs), fait office de cours d'appel pour les cas disciplinaires les plus graves qui ont été mis en répit, et plus généralement entérine les décisions prises par le Maître et son conseil privé. Tous les cinq ans, un important Chapitre Général réuni tous les dignitaires d'Occident et d'Orient.

Un fois l'an, chaque Province de l'Ordre réunit les Commandeurs, les Baillis et les Visiteurs en chapitre. Le fonctionnement est le même que le Chapitre Général à une moindre échelle.

"Il advint à Chypre qu'un homme riche envoit à notre maison son cheval qui était malade. Lorsqu'il fut guéri, le commandeur le monta, trouva un lièvre, le pris en chasse, et le cheval fit une chute et se blessa si vilainement qu'il mourut de cette blessure. Le frère vint à Acre et implora le pardon devant le Chapitre Général, et les frères le condamnèrent à perdre l'habit. Certains disaient qu'il fallait lui rendre l'habit, car le cheval n'appartenait pas à la Maison, et d'autres disaient que cela n'avait pas d'importance, car la Maison avait accepté de soigner ce cheval et que maintenant il était mort."

"Il advint qu'un frère essaye une épée en notre commanderie de Montpellier, et l'épée cassa. Le frère implora le pardon et les frères lui infligèrent la perte de l'habit, puis lui permirent de le garder pour l'amour de Dieu."

Tenue du chapitre ordinaire

Chaque dimanche, lorsque sonne la campane de prime, les frères se rendent à la chapelle pour entendre le saint office. Lorsque la messe est dite, ils se réunissent tous en la salle du chapitre ou demeurent en la chapelle, dont on ferme soigneusement les portes. Tous les propos tenus en ce lieu, resteront à jamais secrets, car il n'est pas bon que les gens du siècle aient connaissance des affaires privées de l'Ordre. Aucun frère ne peut être absent du chapitre sans permission, à moins qu'il ne soit à l'infirmerie et aucun frère ne peut quitter le chapitre sans permission.

Les chapitres ordinaires sont tenus tous les dimanches ou toutes les fois que cela est nécessaire, partout où il y a quatre frères et plus ensemble, chevaliers et sergents, pour juger des fautes des uns et des autres et pour décider ensemble de la gestion de la commanderie.

Les frères réunis en chapitre doivent être calmes et silencieux. Le commandeur ouvre le chapitre en disant : "doux seigneurs frères, levez-vous et priez Dieu qu'il nous emplisse aujourd'hui de la grâce de l'Esprit Saint ". Chevaliers et sergents, assemblés dans une belle ordonnance se signent et écoutent le sermon du commandeur qui reprend les frères sur tel ou tel relâchement de petite importance qui concerne la vie commune. Le chapelain exhorte à son tour les frères sur tel sujet qui lui semble approprié à la circonstance. Puis, le commandeur, ou le dignitaire en visite qui officie, admoneste et prie les frères qu'ils fassent amendement de leurs fautes. Un à un, les frères qui pensent avoir pécher, retirent leur cape et leur coiffe, se lèvent, s'approchent de celui qui tient le chapitre, et s'agenouillent une ou plusieurs fois devant lui. Ils doivent être humbles comme quelqu'un qui confesse ses fautes et parler ainsi : " Doux frère, j'implore la pitié de Dieu et de Notre Dame, et de vous et de mes frères, car j'ai fauté ". Le frère relate alors la nature et les circonstances de sa faute, en vérité et en totalité, sans mentir, sans honte de la chair ni crainte de la justice de la Maison.

Après que le frère a relaté tout ce qui concerne la faute qu'il pense avoir commise et qu'il l'a entièrement confessée, celui qui tient le chapitre lui donne l'ordre de se retirer en un lieu où il ne pourra pas entendre ce que diront ses frères. Puis il prend l'opinion de la majorité des frères sur la peine à imposer. Tous peuvent donner un avis, en commençant par les plus anciens dans la Maison car ce sont eux qui savent le plus et qui sont de meilleure vie. Lorsque le commandeur a entendu ce que pensait la plus grande majorité, il commande que le frère fautif revienne devant lui, lui explique la gravité de sa faute, et il lui expose la sentence, mais il ne doit pas dire " ce sont tels et tels frères qui ont parlé", car il briserait le secret du chapitre.

Chaque frère qui vient au chapitre doit se demander avec attention s'il a fauté de quelque manière, s'il a rompu un voeu ou une promesse, et il doit y penser pendant le chapitre lui-même : a-t-il dit ses prières et assisté à tous les offices, a-t-il courroucé ses frères et a-t-il suivi tous les commandements de la Maison. S' il pense qu'il a fauté en quelque chose, il doit implorer la clémence pour sa faute et en faire amende avant la clôture du chapitre, car aucun frère ne doit faire état de ses fautes en dehors du chapitre.

Lorsqu'un frère sait qu'un de ses compagnons a fait ou dit quelque chose qui est une faute, il doit se lever et rappeler sans haine à son frère qu'il doit s'amender de telle ou telle chose. Avant de se lever pour prononcer son accusation, il s'adresse à celui qui tient le chapitre et lui dit "Commandeur" ou

"doux seigneur, donnez-moi la liberté de parler à un autre frère", et la permission lui est donnée. Alors, il se lève et appelle le frère qu'il désire accuser par son nom, et ce frère se lève, retire sa cape et sa coiffe et se présente devant celui qui tient le chapitre. L'accusateur lui indique calmement et bellement ce en quoi il sait que son frère a fauté. Il dit "Doux frère, implore la clémence pour telle ou telle chose" et il doit raconter la faute telle qu'elle s'est produite. Et celui qui est accusé doit dire "Doux seigneur, j'implore la clémence de Dieu et de Notre Dame, et de vous et de mes frères pour ces choses dont je suis accusé" et il doit s'agenouiller. Si l'accusé sait que les accusations sont justes, il doit le reconnaître devant ses frères, mais s'il sait que ces accusations sont fausses il doit parler ainsi : "Sire, il en est autrement des choses dont on m'accuse" et il doit dire la vérité. L'accusateur et l'accusé peuvent alors faire appel à des frères présents pour témoigner de la réalité des faits, et le commandeur doit dire "s'il y a un frère qui sait quelque chose de cela, qu'il vienne" et si un frère sait quelque chose, il doit se lever et venir devant le commandeur et dire ce qu'il a vu ou entendu. Si un frère est appelé ensuite pour la défense ou pour l'accusation et qu'il ne s'était pas levé à l'appel du commandeur, il doit être considéré coupable d'une grande faute et recevoir une dure pénitence, car il ne s'est pas levé immédiatement lorsque l'ordre fut donné. Tous ne doivent dire que la vérité, sans rien cacher ni changer pour favoriser l'un ou l'autre. Celui dont la culpabilité est prouvée est envoyé dehors du chapitre pour que les frères délibèrent.

Mais c'est une bonne chose que le frère qui a remarqué la faute de son compagnon le prenne à part avant le début du chapitre et qu'en compagnie d'un ou de deux autres frères il lui parle ainsi : "doux frère, souviens-toi de telle et telle chose que tu as dite ou faite et fais-en amende au chapitre". Aucun frère ne doit accuser un autre frère devant quelqu'un qui n'est pas un frère de la Maison, ni parler fort afin que ses propos soient entendus. Quand un frère désire en accuser un autre, il doit prendre garde de ne pas l'accuser de choses sans importance et à la légère. Lorsqu'un frère est accusé d'une faute commise, il ne doit pas se mettre en colère, mais il doit plutôt remercier son accusateur, car celui-ci a agi pour le salut de son âme. Car aucun frère ne doit en accuser un autre si ce n'est par charité et dans l'intention de sauver son âme. S'il s'avère qu'un frère a accusé un autre frère d'une faute dont il était innocent, c'est l'accusateur qui est reconnu coupable de sa fausse accusation.

Aucun frère du Temple ne peut être accusé d'une faute par un homme du siècle ni par un homme d'un autre ordre, ni par deux ou plus. Mais si un homme de bonne foi et de grande moralité vient trouver le commandeur et lui dit que tel frère fait la honte de la Maison, le commandeur doit faire venir ce frère et le réprimander grandement et lui donner à faire de viles tâches en punition. Le commandeur doit faire tout cela sans en parler aux autres frères et sans avoir recours à leur jugement.

Lorsque celui qui tient le chapitre demande aux frères leurs conseils, il doit d'abord s'adresser à ceux qui savent le mieux les habitudes de la Maison, ou qui connaissent bien le sujet dont il est question, puis il demande aux autres frères en commençant par ceux qui ont les plus grands mérites et le plus grand savoir, et qui mènent la meilleure vie. Chaque frère donne son avis lorsqu'on le lui demande et dit ce qui lui semble juste, sans haine ni crainte, et il doit parler pour l'amour de Dieu. Tous les frères du Temple doivent savoir que lorsqu'un frère est envoyé hors du chapitre, parce qu'il est accusé d'une faute ou parce qu'il a lui même imploré le pardon, le comportement et la vie de ce frère doivent être grandement pris en considération, ainsi que le type et la gravité de sa faute. Si le frère est de bonnes moeurs et que sa faute est légère, la sentence sera douce, et si le frère est de mauvaise vie et la faute sérieuse, les frères doivent lui imposer une dure pénitence. Souvent, un frère méritant

Le chapitre.

La plupart des parties de "Miles Christi" s'achèvent sur la tenue d'un chapitre. Les frères y confessent leurs fautes et sortent tour à tour pendant que les autres délibèrent sur la peine à infliger. Le maître doit alors assister les frères en jouant le rôle du commandeur, qui relativise et apprécie les écarts à leur juste mesure.

Au cours des parties, les frères doivent se surveiller les uns les autres afin de noter leurs manquements respectifs et de rafraîchir la mémoire des fautifs avant le chapitre, et ce dans leur intérêt vous le découvrirez en lisant les règles de simulation.

Les chapitres sont également les moments où les frères rendent des comptes sur les résultats des précédentes missions, et cela publiquement devant leurs frères. Le maître peut alors en profiter, par la voix du commandeur, pour donner quelques conseils que les frères pourront mettre à profit lors des parties suivantes.

N'oubliez pas par ailleurs, que si les frères se comportent mal, il est toujours possible qu'ils soient vus par quelqu'un.

"Il advint à Château Pèlerin que le Maître impose une pénitence à des frères, et qu'il s'en aille ensuite à Acre. Et les frères du château les relevèrent du sol; et lorsque le Maître l'apprit, il revint et tint chapitre, et il accusa tous les frères qui avaient relevé leurs frères du sol, et ils furent jugés car ils n'avaient pas l'autorité pour les relever puisque c'était le Maître qui les y avait mis."

"Il advint à Chastel Blanc que le commandeur aille trouver le frère qui était en charge de la bergerie. Il lui demanda de lui montrer toutes les choses qu'il avait sous sa responsabilité, et le frère lui montra tout à l'exception d'une jarre de beurre et il lui dit qu'il n'y avait rien de plus. Le commandeur savait que la jarre était là et il accusa le frère. Le frère ne put nier et il perdit la Maison."

"Il advint que frère Roger le Germain fut pris en la ville de Gaza, et que les Sarrazins lui demandent d'abjurer, et ils lui firent lever le doigt et dire la loi de l'Islam ; Frère Roger fut mis en prison avec ses frères, et il implora le pardon devant eux, et il dit qu'il ne savait pas ce que les Sarrazins lui avaient demandé de dire. La sentence fut mise en répit. Lorsqu'il fut libéré, il fut présenté devant le Chapitre Général et il perdit la Maison."

"Il advint à Tortose que le commandeur donne un ordre à un frère, et que le frère réponde "peut-être que je le ferai". Et le commandeur assembla les frères et lui demanda d'implorer le pardon, et le frère répondit qu'il obéirait à l'ordre. Mais on ne lui laissa pas l'habit car il n'avait pas obéi de suite."

reçoit une pénitence légère pour une faute sérieuse et un frère mauvais reçoit une dure pénitence pour une faute légère, car tout comme l'homme bon doit recevoir le profit et l'honneur de sa bonté, aussi le mauvais doit recevoir le prix et la honte de sa mauvaiseté.

Tous les frères doivent recevoir volontairement la pénitence imposée par le chapitre.

LES PEINES.

Voici les pénitences que les frères peuvent recevoir :

LA PREMIÈRE PEINE EST LA PERTE DE LA MAISON POUR TOUJOURS.

L'exclusion de l'Ordre est définitive et sans appel. Cette sentence peut être rendue en punition de neuf fautes :

La première de ces fautes est la **simonie,** c'est à dire que le frère fut reçu dans l'Ordre par ses dons ou par ses promesses et non pas pour son mérite propre. Celui qui a donné l'habit à ce frère de cette manière doit perdre l'habit pour toujours. Et tous les frères qui savaient cette chose doivent perdre l'habit également.

La **seconde** est la violation du secret du chapitre.

La **troisième** sanctionne le meurtre d'un chrétien ou d'une chrétienne.

La **quatrième** est pour l'infâme péché de sodomie.

La **cinquième** est pour la mutinerie, qui est une grave désobeissance.

La **sixième** est pour un frère qui a quitté le champs de bataille par peur des Sarrazins, alors que le Baucent était encore dressé. Et s'il arrive que le Baucent soit perdu et qu'il reste encore d'autres bannières chrétiennes sur le champs de bataille, les frères doivent s'y rallier en recherchant de préférence la bannière de l'Hôpital. Et s'il n'y a plus de bannière chrétienne, ils peuvent regagner la garnison. Mais c'est toujours une bonne chose que les frères restent toujours ensemble s'ils le peuvent, qu'il y ait une bannière ou non.

La **septième** sanctionne un frère qui est hérétique, c'est à dire qu'il ne croit pas aux articles de foi auxquels croit l'Eglise de Rome et auxquels elle lui commande de croire.

La **huitième** est pour la trahison qui est qu'un frère quitte la Maison pour aller aux Sarrazins.

La **neuvième** est pour un frère qui a volé des biens appartenant à la Maison, pour une valeur de plus de quatre deniers. Si un frère quitte un château ou une place forte de nuit sans passer par la porte, il est considéré comme voleur. Si un frère a fui de la maison pendant plus de deux nuits, il est considéré comme voleur.

Lorsqu'un frère a fait une de ces neuf choses qui lui valent d'être exclu de l'Ordre pour toujours, et avant de recevoir son congé, il doit venir nu au chapitre devant tous les frères, dans ses seules braies, une corde autour du cou. Il doit s'agenouiller devant le Maître et le Maître doit lui remettre une lettre de rémission afin qu'il puisse aller et sauver son âme dans un Ordre plus strict, parmi lesquels nous recommandons les règles de saint Benoît et de saint Augustin. Il doit se rendre dans cet Ordre plus strict le plus tôt possible, dans un délai qui n'excède pas quarante jours. Et s'il n'entre pas dans cet Ordre plus strict et que les frères peuvent le trouver, il doit être mis aux fers jusqu'à ce qu'il entende raison. Cela fut établi car un homme mauvais qui quitterait la Maison, pourrait aller par le monde et vivre honteusement et cela amènerait la

honte sur la Maison, et voilà pourquoi il fut décidé que cela n'arriverait jamais. Il a été convenu entre les frères du Temple et ceux de l'Hôpital de Saint Jean, qu'aucun frère ne pourrait quitter l'un pour rejoindre l'autre ou l'autre pour l'un. Et aucun frère du Temple ne peut entrer dans l'Ordre de Saint Lazare à moins qu'il ne soit lépreux. Et aucun frère du Temple ne peut quitter la Maison pour un Ordre plus doux sans la dispense du Maître.

Sachez également qu'il y a une autre raison pour laquelle un frère peut être exclu de la Maison. Car il est établi dans notre Maison, que le Maître ou tout autre personne qui a autorité pour remettre l'habit de l'ordre à un homme qui le désire, peut le faire jurer sur les Saints Évangiles de dire la vérité sur toutes les choses qui lui seront demandées. Et lorsqu'il a promis, celui qui doit en faire un frère doit lui dire "Doux ami, prend garde à dire la vérité sur toutes les choses que nous te demanderons, car si tu mens, et qu'il est ensuite prouvé que tu as menti, tu seras mis aux fers et on te fera grande honte et tu seras expulsé de la maison pour cela."

LA SECONDE PEINE EST LA PERTE DE L'HABIT.

La seconde peine qui peut être infligée à un frère est la plus dure et la plus pénible après l'expulsion de la Maison; elle est de perdre l'habit pour un an et un jour, ce dont Dieu garde tous les frères. Un frère qui a perdu l'habit est rabaissé au dernier rang des gens de la Maison. Cette peine peut être infligée à un frère pour un certain nombre de fautes.

Elle est infligée à un frère qui a frappé un autre frère par colère. Et ce frère est excommunié et il doit recevoir l'absolution. Et dès qu'un frère a perdu l'habit, son armure est rendue et ses chevaux sont restitués au Maréchal, afin qu'ils puissent être donnés aux frères qui en ont besoin.

Si un frère frappe un chrétien d'un coup tel qu'il aurait pu être mortel, il ne doit pas garder l'habit.

Si un frère a couché avec une femme, il doit rendre l'habit et il est mis aux fers. Et il ne doit plus jamais porter le Gonfanon Baucent ni le sceau, ni avoir des frères sous ses ordres, ni prendre part à l'élection du Maître, c'est à dire être l'un des treize électeurs.

Si un frère ment, il doit perdre l'habit : si un frère dit qu'un autre frère a fait ou dit quelque chose qui lui vaudra la perte de l'habit si cela est prouvé, et qu'il fait tout ce qu'il peut pour le prouver, mais que cela s'avère faux, et que le frère menteur ne se rétracte ni ne se repent, et s'obstine dans sa folie, alors il ne doit pas garder l'habit.

Sachez bien que lorsqu'un frère accuse un autre frère en son chapitre d'une chose telle que le frère accusé pourrait être expulsé de la Maison si la faute est prouvée, et que le frère accusateur ne parvient pas à prouver la faute, il doit perdre l'habit s'il ne se rétracte pas en disant "Doux seigneurs frères, devant tous ici en chapitre, je fais savoir que le mal que j'ai dit de lui était mensonge, et je demande le pardon". C'est aux frères de décider s'ils lui laissent ou s'ils lui retirent l'habit. Et sachez qu'un tel frère qui s'est ainsi rétracté devant le chapitre ne doit plus jamais être cru en témoignage contre un autre frère, ni sur les choses qui ont rapport à la Maison ou à l'habit, et on ne doit plus lui demander conseil, car il s'est montré coupable de faiblesse et de mauvaiseté.

Si un frère tue ou perd un esclave par sa faute, ou s'il dit pour certaines raisons ou par colère qu'il va rejoindre les Sarrazins et que des frères l'entendent, et que le frère qui a dit ces mots n'est pas de bonne vie, ou si un frère tue ou mutile un animal de selle par colère ou par sa faute, il doit perdre l'habit.

Les questions auxquelles un frère doit répondre lorsqu'il est reçu dans l'Ordre, et qui peuvent lui valoir de perdre l'habit s'il est prouvé qu'il a menti sont les suivantes :

- A-t-il donné quelque chose à un frère de l'Ordre pour qu'il l'aide à être reçu dans la Maison ?
- Est-il chevalier ?
- Est-il l'enfant d'un mariage légal ?
- Est-il marié ou fiancé ?
- Est-il endetté ?
- Est-il atteint d'une maladie grave ?
- Est-il prêtre ou moine ?

Si un frère a dit qu'il était chevalier, et que cela est faux, le blanc manteau doit lui être retiré, et il doit être exclu de la Maison et on doit lui faire grande honte. Mais, les hommes méritants de la Maison disent que si un frère a perdu le blanc manteau de cette manière et qu'il demande avec une grande dévotion, et pour l'amour de Dieu et de Notre Dame qu'on lui remette l'habit de frère sergent, qu'il portera bellement et humblement comme tous les frères sergents, et qu'il obéira aux commandements de la Maison ainsi qu'à ses voeux, on peut alors lui remettre cet habit. Et cela doit être accepté avec l'avis des frères.

L'ordre de saint Lazare.

Lorsqu'il est avéré qu'un frère, par la volonté de Dieu, a contracté la lèpre, les hommes méritants de la Maison doivent lui demander de quitter la Maison et d'entrer dans l'Ordre de Saint Lazare; et le frère malade, si c'est un homme bon, doit leur obéir, et c'est une meilleure chose encore qu'il le fasse avant même qu'on le lui demande. Il doit demander la permission au Maître et le Maître doit la lui donner ; le Maître et les frères méritants de la Maison doivent s'occuper de lui et l'aider autant qu'ils le peuvent jusqu'à ce que l'habit de Lazare lui soit remis. Mais si un frère contracte la lèpre et qu'il est à ce point entêté qu'il refuse de demander la permission de quitter l'Ordre, on ne doit pas lui retirer l'habit, ni l'expulser de la Maison, mais on doit le garder en un lieu à part de la compagnie des frères.

Un frère en pénitence perd un point sur l'échelle de vigueur les jours où il jeûne.

Si un frère se rebelle contre les commandements et refuse d'obéir, et qu'il poursuit dans son fol entêtement, et qu'il refuse de s'amender en dépit des mises en garde et des prières, son habit doit lui être retiré, et on doit le mettre aux fers et le tenir ainsi pour un long moment.

Si le Maître ou un commandeur qui tient le chapitre ordonne à un frère qui est sous ses ordres d'implorer le pardon pour quelque chose, et que le frère refuse et s'entête dans sa folie, il ne doit pas garder l'habit.

Si un frère brise le sceau du Maître, ou fait l'aumône de la Maison sans permission, ou quitte la Maison par colère et qu'il dort une nuit à l'extérieur sans permission, ou jette son habit par terre par colère devant ses frères, et que ses frères lui demandent de le ramasser et qu'il refuse, pour tout cela il doit perdre l'habit.

Si un frère porteur du Gonfanon Baucent l'abaisse afin d'utiliser sa lance pour le combat et qu'aucune conséquence néfaste n'en découle, c'est aux frères de décider s'ils lui laissent l'habit. Mais si cela cause des dommages, on doit lui retirer l'habit et il ne pourra plus jamais porter le Baucent ni commander ses frères lors d'une bataille.

Si un frère charge sans permission, et que cela est cause de dommages fâcheux, c'est aux frères de décider s'il peut garder l'habit. Mais si un frère voit des chrétiens en grand danger de mort et qu'il sait pouvoir les aider, il doit charger. En aucune autre circonstance un frère ne doit charger ni attaquer sans permission.

Et, tout comme l'habit est remis en chapitre à un nouveau frère, il doit être enlevé et rendu en chapitre. Pour cette raison, chaque frère doit savoir qu'aucun commandeur qui n'a pas l'autorité pour faire un frère, ne peut retirer l'habit à un frère qui refuse d'obéir à ses ordres, et ce bien que le frère soit sous ses ordres. Puisqu'il ne peut pas faire un frère il ne peut pas non plus le défaire. Aucune des fautes à cause desquelles un frère peut perdre l'habit ne doit être jugée devant quelqu'un qui n'a pas l'autorité pour retirer cet habit, et celui qui tient le chapitre ne doit pas le permettre. De telles fautes doivent être jugées devant le Maître ou devant un commandeur qui a autorité pour imposer la sentence.

Lorsqu'un frère est en pénitence parce qu'il a perdu l'habit, il doit travailler avec les esclaves et loger à l'aumônerie, et il doit manger par terre, et il doit porter une cape sans la croix. Les frères qui sont en pénitence pour avoir perdu l'habit doivent jeûner au pain et à l'eau trois jours par semaine, jusqu'à ce que ses frères décident d'adoucir sa peine. Ces jours de jeûnes sont le lundi, le mercredi et le vendredi.

Aucun frère qui a perdu l'habit ne peut plus témoigner contre un de ses frères, sur une faute qui lui vaudrait de perdre l'habit ou la maison, et celui qui tient le chapitre ne doit plus lui demander de conseil tant que dure sa peine, et il ne pourra jamais porter le sceau ni la bourse du Temple, ni porter le Gonfanon Baucent ni avoir des frères sous ses ordres.

L'habit est rendu devant le chapitre qui l'a ôté au frère fautif, et l'avis de tous les frères est requis.

Sachez que de toutes les choses qui ont été dites et qui peuvent être cause de ce qu'un frère perde l'habit, le chapitre peut toujours faire miséricorde de ses fautes et lui laisser l'habit.

LA TROISIÈME PEINE.

La troisième peine est que le chapitre permet à un frère de garder l'habit, par amour de Dieu, bien qu'il eût dû le perdre. Ce frère doit jeûner trois jours par semaine, jusqu'à ce que ses frères décident d'adoucir sa peine. Et ce frère doit immédiatement recevoir la discipline, et il doit manger par terre, et il doit faire toutes les tâches viles, telles que mener l'âne, laver les écuelles et faire le feu.

LA QUATRIÈME PEINE.

La quatrième peine qui peut être infligée à un frère est de deux jours de jeûne, plus un jour la première semaine et le frère recevra la discipline et il travaillera à de vils travaux pour la maison, et il mangera par terre. La pénitence dure tant que le chapitre le juge salutaire. Le chapitre inflige cette peine pour les manquements légers aux commandements de la Règle.

LES CINQ DERNIÈRES PEINES.

La cinquième peine est de deux jours de jeûne, et de recevoir la discipline le dimanche, et le frère doit être astreint à l'une des viles tâches de la maison et il doit manger à terre.

La sixième peine est d'un seul jour de jeûne et de manger par terre et de recevoir la discipline.

La septième peine est d'un jour de jeûne le vendredi, autant de vendredis que les frères le voudront pour lui, et de recevoir la discipline une seule fois.

Le huitième peine est de remettre le frère fautif entre les mains du frère chapelain, qui décide de la pénitence à infliger. Les frères sont envoyés au frère chapelain lorsqu'ils ont péché mais qu'il n'ont pas commis d'infraction à la Règle de la Maison. Et souvent, le frère chapelain les condamne à des prières et à des jeûnes.

La neuvième peine est le répit. Le jugement du frère est mis en attente, afin que sa faute soit jugée par le Maître ou par un autre homme très méritant de la Maison. Tous les frères du Temple doivent savoir que lorsqu'une faute est présentée au chapitre qui touche à l'habit, ou qui est très nouvelle, ou très sérieuse, ou qu'elle est telle que les frères ne sont pas certains de la peine à infliger, il doivent mettre le fautif en répit, jusqu'à ce qu'il soit présenté au Maître.

La dixième peine est l'acquittement.

LA PÉNITENCE.

Lorsqu'un frère a perdu l'habit, ou qu'il est en pénitence pour une faute moins grave, il doit rester à la porte de la chapelle, et tous les dimanches il doit venir après la lecture des Évangiles devant le frère chapelain pour recevoir les châtiments corporels. Le Maître, ou celui qui tient le chapitre doit dire "Doux frère, va et déshabille-toi si tu es bon". Et le frère va et se déshabille et s'agenouille devant celui qui tient le chapitre et celui-là dit : "Doux seigneurs frères, voyez votre frère qui vient recevoir la discipline, priez notre Seigneur qu'Il le pardonne de ses péchés". Tous les frères doivent réciter un Pater Noster et le chapelain doit dire une prière de la manière qui lui semble bonne. Et lorsque la prière est dite, celui qui tient le chapitre doit lui infliger la discipline avec un fouet, et s'il n'a pas de fouet, avec sa ceinture. Le pénitent doit recevoir la discipline avec une grande dévotion et beaucoup de patience devant toutes les personnes qui sont dans la chapelle pour assister à la messe du Temple. Il doit être nu, à l'exception de ses braies. Et lorsqu'il a reçu la discipline, il doit ressortir de la chapelle et se rhabiller, et revenir dans la chapelle pour entendre l'office en silence, comme les autres frères.

Dans tous les cas où un frère est en pénitence, il ne porte plus ses armes et ne monte plus son cheval, et cela tant que dure la pénitence pour sa faute. Si un, ou deux, ou plusieurs frères sont en pénitence et que l'alerte sonne, et que l'on a besoin des frères, le chapitre peut leur prêter des armes et un cheval,

Un frère ne doit être honteux de sa pénitence, mais bien du péché qu'il a commis et il doit recevoir la discipline volontiers et humblement.

"Il advint à Antioche qu'un frère nommé frère Paris, et deux autres frères qui étaient en sa compagnie, tuent des marchands chrétiens; la chose fut connue d'autres frères, et on demanda pourquoi ils avaient fait une telle chose, et ils répondirent qu'ils avaient péché. Le commandeur leur demanda d'implorer le pardon et leur jugement fut mis en répit. La faute fut portée devant le couvent du Maître, et il furent expulsés de la Maison, et flagellés dans les rues d'Antioche, de Tripoli, de Tyr et d'Acre. Au cours de la flagellation, ils devaient crier "Voyez la manière dont la Maison fait justice aux mauvais frères". Ils furent emprisonnés pour toujours à Château Pèlerin, et c'est là que Dieu leur fit son dernier commandement."

"Il advint que le Couvent vint à casal Brahim et que les frères sortent se promener pour le plaisir. Un frère pris sa masse et la lança sur un oiseau qui était au bord d'un étang : la masse tomba dans l'eau et fut perdue. Le frère implora le pardon pour son acte, et les frères dirent qu'il pouvait perdre l'habit pour cela, mais on le lui laissa, pour l'amour de Dieu."

Voici en résumé les peines qui peuvent être infligées aux frères :

- **La perte de la maison :** le frère est expulsé de l'Ordre et on l'envoie finir ses jours dans un monastère.

- **La perte de l'habit** : le frère est ravalé au rang de domestique pour un an et un jour. Il reçoit la discipline tous les dimanches, mange par terre, ne porte plus les armes, jeûne trois jours par semaine et ne donne plus son avis lors des chapitres.

- **De la troisième à la septième peine** : le frère reçoit la discipline le dimanche, mange par terre, jeûne et accomplit de viles besognes pour une période qui dépend de sa faute et de son comportement de pénitent.

- **Huitième peine :** lorsque la faute est un péché relevant de l'Eglise et non de la Règle, le frère est envoyé au chapelain.

- **Répit et acquittement.**

sans pour autant les relever de leur pénitence ; et dès que l'alerte est finie, ils doivent retourner à leur place. Et dans tous les cas où un frère est en pénitence, on ne lui demande plus son avis en chapitre, mais le commandeur peut le consulter en privé s'il le désire.

Si un frère est gravement malade ou blessé, que le chapitre l'a jugé, et qu'il doit recevoir la discipline, on doit le laisser en répit à l'infirmerie jusqu'à ce qu'il soit remis. Mais dès qu'il est remis, il doit en informer le commandeur afin de recevoir sa peine.

Lorsqu'un frère est en pénitence, on doit observer son comportement et sa conduite; s'il se comporte bien et humblement, les frères doivent en tenir compte et le prendre en pitié, plutôt qu'un autre qui ne se comporterait pas bien.

Lorsqu'un frère fait bien sa pénitence depuis un temps qui semble raisonnable, le commandeur, le Maître, ou un frère méritant peut proposer au chapitre qu'elle soit levée. Si la majorité y consent, tous les frères doivent s'agenouiller et dire une prière pour lui, afin que Dieu le préserve désormais de retomber dans le péché.

Après que les frères ont fait amende de leurs fautes et de leurs péchés et que le chapitre est prêt d'être clos, le commandeur doit instruire les frères et leur apprendre comment ils doivent vivre. Il doit leur dire et leur expliquer un passage de la Règle et leur dire certaines coutumes de la Maison. Il doit leur demander de se méfier des pensées et des actions mauvaises, et de prendre bien garde à se conduire de bonne façon quand ils chevauchent, quand ils parlent, et dans leurs jugements, et lorsqu'ils mangent et dans toutes leurs actions, afin qu'aucun excès et qu'aucune folie ne soient remarqués, et de prendre bien garde à leurs vêtements et à leurs cheveux, afin qu'ils soient toujours propres.

Lorsque le chapitre est fini, tous doivent prier pour la paix, pour l'Eglise, pour le Royaume de Jérusalem, pour notre Maison et pour toutes les maisons religieuses et pour tous les hommes de religion, morts ou vivants. Après quoi le chapelain doit donner l'absolution aux frères.

Voilà, beaux sires frères, comment le chapitre doit être tenu et quelles sont les choses qui y sont dites, selon les coutumes et la Règle de notre Maison.



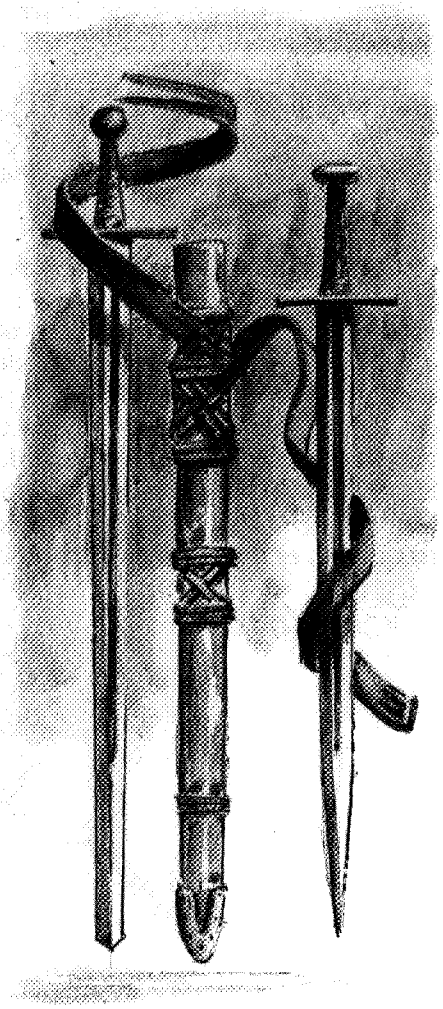
UN FRÈRE PÉCHEUR RECEVANT SA PÉNITENCE

Armes, armures et chevaux du Temple

DE L'ÉPÉE.

"Ah ! Durendal, comme tu es belle et sainte. En ton pommeau as-tu assez de reliques ? ... une dent de saint Pierre, du sang de saint Basile, les cheveux de monseigneur saint Denis, et aussi du vêtement de la vierge Marie."
Chanson de Roland.

L'épée des frères est à double tranchant et la lame est creusée d'une ou de deux cannelures centrales afin de l'alléger. Le bout est arrondi car l'épée ne s'emploie que pour porter des coups de taille, c'est à dire du tranchant et non de la pointe. Il est en effet assez difficile de frapper d'estoc (de pointe) lorsqu'on combat à cheval, ce qui est le cas le plus fréquent pour les chevaliers. L'épée est longue (1,10 mètre du pommeau à la pointe arrondie) toujours pour les facilités du combat équestre, assez lourde (3 à 4 kg) et la poignée ne laisse de place qu'à une seule main puisque l'autre tient l'écu.



Toutefois, lors des combats à pied, les frères peuvent employer, si le Maréchal en dispose, des épées plus courtes, donc plus faciles à manier au milieu de la bataille, et réellement pointues pour permettre les coups d'estoc. Ces épées mesurent 1 m de long (dont 20 cm de poignée) et pèsent 2,5 kg. La poignée est suffisamment longue pour pouvoir y mettre les deux mains.

Les épées sont des armes nobles et coûtent très cher Les bons forgerons sont recherchés et les barons les paient bien pour les garder à leur service. Les plus réputés sont les forgerons persans et germains. Ils conservent leurs secrets de fabrication jalousement, et certaines de leurs pratiques ne sont pas éloignées de la magie ou de l'alchimie.

DE L'ARBALÈTE ET DE L'ARC.

Ces armes ne font pas partie de l'équipement des frères. Elles sont très mal considérées par tous les chevaliers (Templiers ou non) ainsi que par l'Eglise. Ce sont les armes des gueux et des couards, et il n'y a aucun honneur à défaire un adversaire en les utilisant, puisque ce dernier n'a pas eût la possibilité de se défendre comme un preux. Toutefois, lors de leur éducation, les jeunes écuyers ont appris à les utiliser, surtout l'arc. Au Temple, l'arc n'est utilisé que pour se distraire : les frères organisent, comme tous les chevaliers d'ailleurs, des

"Mais voyez la bonne foi des Francs. La trêve finit et les gens d'Antioche revinrent nous attaquer : la rencontre eut lieu sous les murs mêmes de Chayzar. J'avais quinze ans, et ce fut la première vraie bataille à laquelle j'assistais. Tancrède, irrité par la résistance de nos positions, s'en prit à ses compagnons : "Vous êtes mes chevaliers ! Chacun de vous reçoit pour solde cent fois plus qu'un musulman ! En face, ce sont des sergents, des sergents à pied, de simples fantassins donc, et ils vous tiennent en respect !"

La vérité, répondirent les autres, est que nous avons peur pour nos chevaux. "Les chevaux sont à moi, répliqua Tancrède, je les paie, et je remplacerai tous ceux qui tomberont."

Les Francs chargèrent plusieurs fois, perdirent soixante-dix bêtes, mais ne nous firent pas plier. C'est que nous comptions des braves dans nos rangs, à commencer par Hasanoun. Il se tenait près de mon père, sur une jument peu aguerrie, et bouillait d'impatience en regardant les exploits d'un Kurde, Kâmil, dit le Balafré. Lui-même attendait son écuyer qui devait lui ramener son cheval de chez le vétérinaire, et lui apporter un casaquin.

(Suite de la Page 39)

N'y tenant plus et ne trouvant pas d'équipement à sa convenance parmi ceux que mon père lui proposait de ses réserves, il piqua ainsi, sur sa jument sans être protégé le moins du monde, droit sur l'ennemi. Sa monture reçut, en passant, un coup de lance à la croupe et prit le mors aux dents, emportant Hasanoun au beau milieu des rangs d'en face. Prisonnier, torturé de mille façons, il n'avait pas encore souffert le pire.

Comme on allait lui arracher l'oeil gauche, ce maudit Tancrède cria : "Mais non ! Arrachez-lui plutôt le droit ! Ainsi, lorsqu'il aura son bouclier, son oeil gauche sera caché et il n'y verra plus rien !" Ce qui fut fait. Mon père, plus tard, paya de mille dinars et d'un pur-sang noir la rançon du malheureux Hasanoun, vivant exemple de la perfidie franque."

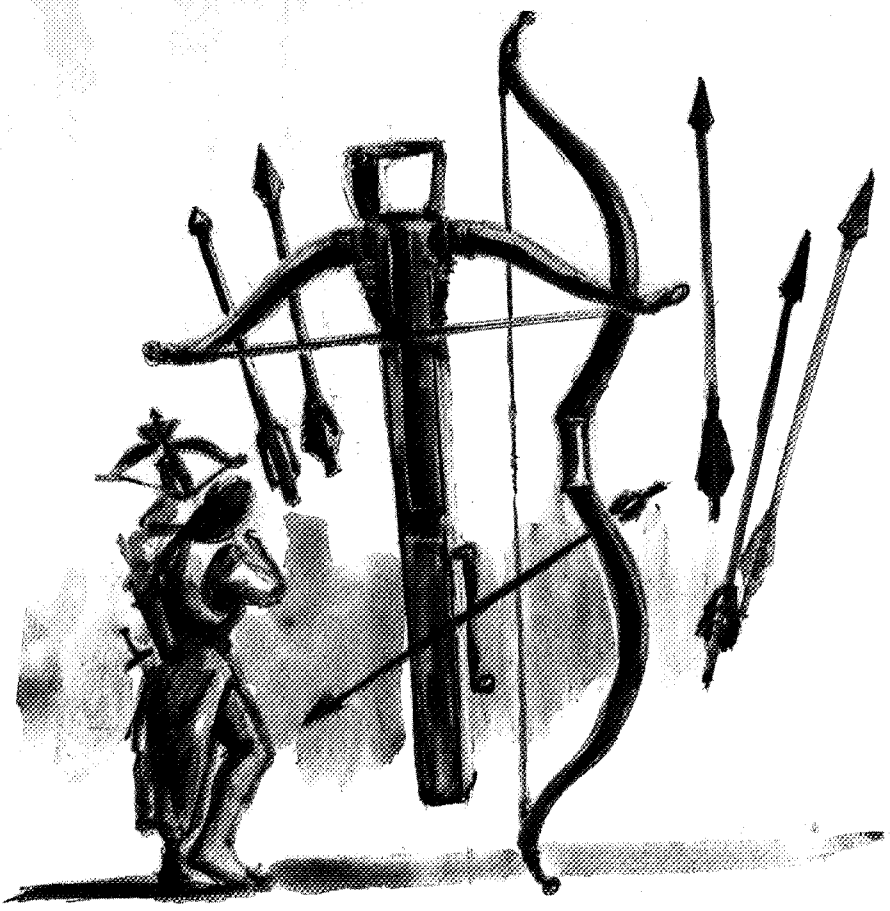
Ousâma Ibn-Munqid, prince syrien

concours de tirs, qu'ils peuvent même intéresser en pariant quelques menues bricoles dès lors qu'elles n'ont rien coûté à l'Ordre et qu'elles sont de peu d'importance : un objet de bois sculpté, un quignon de pain... Certains commandeurs autorisent ces concours, d'autres non.

L'arbalète est plus honnie encore que l'arc à cause de sa grande puissance qui en fait une arme extrêmement meurtrière. Une bulle du Pape en a même interdit l'usage : c'est un instrument diabolique ! Pourtant, et même si les chevaliers eux-mêmes rechignent à utiliser autant l'arc que l'arbalète, les barons et le Temple ne se priveront pas d'en équiper leurs troupes de piétons et d'auxiliaires. Richard Coeur de Lion et Philippe-Auguste feront un grand usage des arbalétriers, y compris à cheval. Vous découvrirez les conséquences qu'entraînent pour un frère l'utilisation de l'arc et de l'arbalète au chapitre concernant les Vertus Chevaleresques, dans les Règles de Simulation.

L'arbalète est une arme de jet excellente tant par la justesse de son tir que par sa puissance de projection. On lui reproche toutefois son poids et la lenteur du tir puisqu'un arbalétrier entraîné décoche au maximum deux carreaux par minute. Elle devient donc peu à peu l'arme de prédilection des garnisons (châteaux et villes) et des troupes embarquées pour qui la rapidité compte moins que la puissance de tir. Dans l'ensemble, il faut toutefois noter que son emploi reste rare.

On distingue deux types d'arc : l'arc anglais ou français, fait de bois dur, généralement d'if, et l'arc turquois, plus court pour être manié à cheval, et fait de deux cornes de boeuf reliées par un ressort métallique. Tous les deux tirent à 100 ou 150 mètres des flèches de deux à trois pieds (60 cm à un mètre). Un archer habile tire 10 à 12 flèches par minute. L'arc est l'arme populaire par excellence, peu coûteuse, maniable, ni lourde ni embarrassante. La plupart des villes et toutes les armées possèdent leur corps d'archers qui sont recrutés dans les classes les plus basses de la société (vilains, artisans et petits bourgeois). Sur les remparts, les places et jusque dans les cours des châteaux, les concours sont fréquents, et tous alors s'affrontent sans distinction de rang.



DE L'ARMURE.

L'armure des frères chevaliers du Temple est de la meilleure facture possible. C'est une cotte de mailles double, appelée haubert, qui couvre le corps des pieds à la tête, en plusieurs éléments. Le camail est la coiffe de mailles qui protège la tête, lacé sous le menton, sur lequel on pose le casque à nasal ou le heaume. Parfois, le camail est solidaire du haubert et il constitue alors une espèce de capuchon. Le haubert couvre le torse, le ventre, les bras et les mains et il s'enfile sur le corps dont il épouse les formes. Sur les jambes on enfile des chausses de mailles qui prennent tout le pied et qui sont lacées sur l'arrière du mollet. En dessous du camail, du haubert et des chausses de mailles, les chevaliers portent un gambeson, qui est un vêtement de tissu matelassé destiné à protéger des frottements de la maille sur la peau ainsi qu'à amortir les coups reçus et à éviter que les mailles déchirées ne pénètrent dans les chairs. Sous le gambeson on porte une tunique.



Au dessus de l'armure, les frères du Temple mettent une cotte d'armes (ou surcot) ainsi qu'une cape. Toutes deux sont du tissu le plus blanc possible, et sont marquées d'une croix rouge sur la poitrine pour le surcot et sur l'épaule pour la cape. La cotte d'armes évite que le soleil vienne chauffer trop fortement le métal et que la pluie ne pénètre trop facilement. Les Hospitaliers qui portent une cotte d'armes et un manteau noirs souffrent sans doute un peu plus de la chaleur...

Toutes les mailles du haubert sont forgées et rivetées à la main, ce qui est bien évidemment extrêmement long et très onéreux. Il faut un an à un forgeron seul pour fabriquer un haubert et des chausses. L'ensemble de l'armure pèse entre 12 et 17 kilos. Il est absolument impossible d'enfiler et de lacer l'armure sans l'aide d'un écuyer.



DU CASQUE.

Le casque le plus fréquemment porté par les frères est le casque à nasal qui est préféré au heaume, au moins pour la Terre Sainte, à cause de la chaleur. Il en existe de deux types. C'est parce que le casque dissimule de plus en plus le visage des belligérants que les armées développent l'emploi de l'héraldique, pour distinguer l'ami de l'ennemi sur les champs de bataille.

"L'évocation de ces temps anciens de ma vie me remet en mémoire le jour de mon premier combat. C'était au premier mois de joumâdâ de l'année 513 *(août 1119)*, et j'avais donc vingt-quatre ans. Je reçus l'ordre d'aller ravager les récoltes autour d'Apamée, où se tenaient les Francs.

Drôle de troupe que la mienne, à la vérité : une vingtaine de cavaliers pour encadrer tout un ramassis de pillards et de nomades. Nous étions parvenus à une vallée, et nos mercenaires saccageaient allègrement les champs, lorsque se présentèrent environ cent vingt Francs, moitié à cheval et moitié à pied. Nous pliâmes sous le choc et il se fit un grand tumulte dans les rangs de notre piétaille. La mort, à cet instant, m'apparut douce si je laissais périr tous ceux-là qui m'étaient confiés. Je fis donc volte-face et trouvai devant moi un cavalier franc qui s'était débarrassé de sa cuirasse pour avoir un peu plus d'aise dans ses mouvements.

Frappé de ma lance en pleine poitrine, il vola, raide mort, de sa selle. Je reçus ensuite le choc de ses compagnons, qui finirent par tourner bride. Je n'avais, je l'ai dit, aucune expérience vécue des responsabilités guerrières et, le premier choc passé, j'aurais pu hésiter sur la suite, mais mon cheval était vif comme l'oiseau, et il commanda pour moi : je collai aux trousses de l'ennemi pour l'attaquer de la lance et me dérober aussitôt.

(Suite Page 42)

(Suite de la Page 41)

Sur les arrières des Francs, il y avait un cavalier parfaitement armé, portant cotte de maille et monté sur un pur-sang noir, énorme. Il me faisait un peu peur, et je me demandais s'il ne cherchait pas à m'entraîner le plus loin possible avant de se retourner pour faire front. Mais je le vis éperonner son cheval, qui se mit à agiter la queue : la bête regimbait, c'était clair, elle était épuisée. Je frappai donc le Franc de ma lance qui ressortit, par le devant du corps, sur la longueur de toute une coudée. Dans l'élan, je lâchai mon arme et dépassai le cavalier. Je revins en arrière, retirai la lance et, certain d'avoir tué mon adversaire, regroupai mes compagnons, tous sains et saufs.

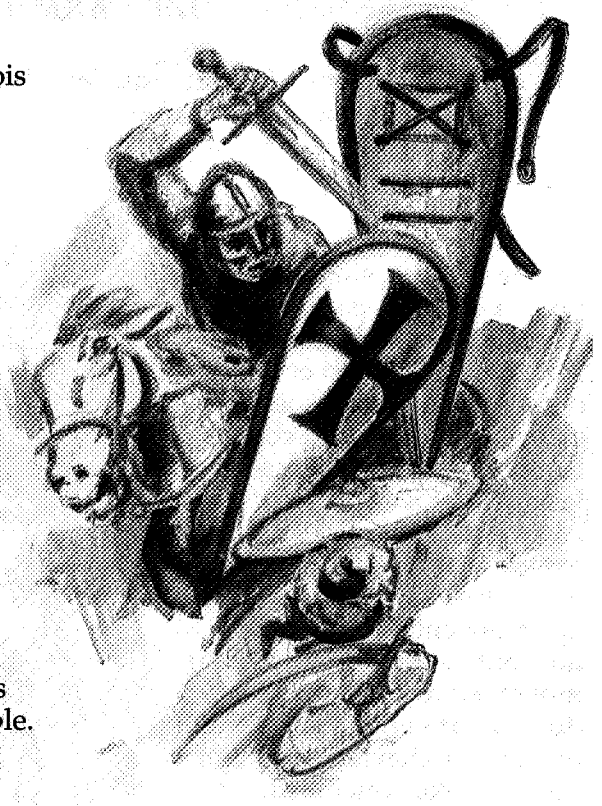
Un jeune serviteur me suivait ce jour-là ; il menait en bride une bête à moi, une jument noire de rechange, et il était lui-même monté sur une fort belle mule, avec une housse très épaisse et rehaussée d'argent. Il était descendu de sa mule dès les premiers instants de la bataille et, enfourchant la jument, partit au triple galop vers Chayzar. Je n'appris la chose qu'au retour du combat, et redoutai alors ce qui devait se passer. En effet arrivé chez nous, le garçon dit à mon père : "Seigneur, un millier de Francs nous ont attaqués. Tous les nôtres sont morts, je crois, sauf ton fils."

On en était là de son récit, et mon père ne savait trop que penser, lorsqu'arriva l'un de nos compagnons que j'avais eu la bonne idée de dépêcher pour nous précéder à Chayzar. Il rétablit les faits et quand, à mon tour, je fus là, je pus tout expliquer à mon père : "Seigneur, tu le sais, je me battais pour la première fois. J'ai fait peu de cas de la mort dès l'instant que j'ai vu l'ennemi se jeter sur nos gens. J'ai donc foncé sur les Francs, dans l'intention bien arrêtée, ou d'être tué, ou de sauver tout mon monde". Et mon père m'approuva. L'histoire connut un épilogue

(Suite Page 43).

DE L'ECU.

L'écu est une grande pièce de bois en forme d'amande à la pointe aiguë, dont les bords sont renforcés de métal. L'intérêt de la pointe est que l'écu peut ainsi être fiché en terre pour se protéger des tirs d'archers. Il est suspendu au cou par une courroie qu'on peut allonger plus ou moins au moyen d'une boucle, et maintenu sur l'avant bras et la main par un autre jeu de courroies que l'on appelle les énarmes. Souvent, ils sont garnis et renforcés de l'umbo qui est une protubérance de fer au centre haut de l'écu, destinée à consolider l'ensemble de la structure. L'écu couvre le chevalier de l'épaule au genou. Il est toujours peint de la croix vermeille du Temple.





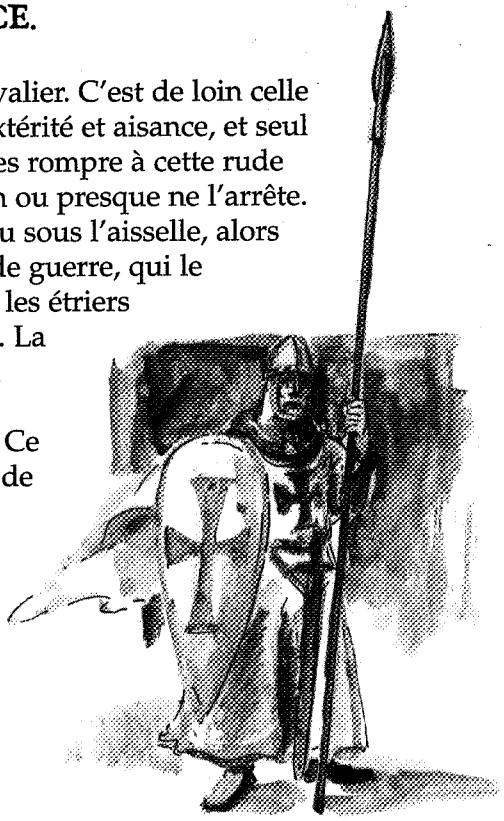
DE LA MASSE TURQUOISE.

La masse est l'arme contondante par excellence. Si bonnes que soient les mailles du haubert et si bien garni que soit le gambeson, un coup bien mis brise le crâne ou casse un membre. La masse turquoise employée par les Templiers est une longue masse plombée garnie de protubérances saillantes. Elle mesure environ 1m10 de long. Des corps de sergents se spécialisent parfois dans l'emploi de cette arme, et on les appelle alors les massiers.

La masse est appelée turquoise parce que c'est l'arme favorite des cavaliers turcs seljukides qui l'utilisent de préférence à l'épée. Le Temple confie aux frères méritants des reliques de saints guerriers qui sont enchâssées dans le manche. Ceci est également vrai pour les épées. Les bénéfices accordés par ces reliques sont de tous ordres et sont toujours en relation directe avec la vie qu'a menée le saint ou le martyr.

DE LA LANCE.

La lance est l'arme essentielle du chevalier. C'est de loin celle qui est la plus difficile à manier avec dextérité et aisance, et seul le long apprentissage des écuyers a pu les rompre à cette rude technique. Une fois la charge lancée, rien ou presque ne l'arrête. Elle est solidement calée sur la hanche ou sous l'aisselle, alors que le chevalier s'arc-boute sur sa selle de guerre, qui le maintient fermement devant et derrière, les étriers tendus en avant, prêt à encaisser le choc. La lance mesure environ trois mètres et son extrémité est ferrée. Elle est portée par l'écuyer jusqu'au moment de la bataille. Ce dernier en garde d'ailleurs une ou deux de rechange car les lances sont souvent rompues lors du choc.



DES CHEVAUX.

Les frères chevaliers du Temple disposent tous de trois chevaux qui ont chacun une fonction précise.

Le premier est le **sommier.** C'est le lourd cheval de bât par excellence. Il transporte le matériel militaire du chevalier (écu et lance) ainsi que le matériel de campement. Un bon sommier porte jusqu'à 200 kgs et il parcourt aisémment 30 à 50 kilomètres par jour, par beau temps et en plaine.

Le second est le **roncin.** C'est le cheval de guerre ordinaire de la plupart des combattants et le cheval de monte pour les templiers. Beaucoup moins nerveux qu'un destrier, il est plus agréable et beaucoup moins fatiguant à monter pour les longs parcours.

Le troisième qui est très estimé, tant pour ses qualités de corps que pour sa rareté et son prix, est le **destrier.** C'est un cheval nerveux, rapide et intelligent, qui n'est utilisé par les chevaliers que pour la bataille. Il a été dressé pour la fureur des engagements et de la charge, et sa maniabilité est parfaite. Au coeur de la mêlée, les frères le dirigent en lui pressant les flancs avec les genoux et en le piquant avec les éperons. Avant l'engagement, on le préserve afin qu'il soit le plus frais possible et il n'est donc monté qu'au dernier moment. Il est alors la responsabilité principale de l'écuyer. Les destriers les plus réputés sont les chevaux andaloux.

Il existe une quatrième sorte de chevaux qui sont les **turcomans.** Ils sont à la fois légers et terriblement puissants. Ces chevaux, aussi appelés coursiers, sont d'une extraordinaire rareté, et seuls les hauts dignitaires de l'Ordre en possèdent un. Le Maître en donne parfois un aux frères qu'il veut remercier pour une action extrêmement valeureuse et méritoire. Un turcoman vaut trois fois le prix d'un destrier. Approximativement, cela représente la solde annuelle de douze chevaliers.

(Suite de la Page 42)

Mon oncle, quelque temps après, me convoqua. Il était en compagnie d'un Franc : "Ce chevalier, me dit-il, vient d'Apamée pour voir l'homme qui a frappé d'un tel coup de lance son ami Philippe. Car c'est merveille : tu lui as rompu deux rangées de mailles de sa cotte, et l'as pourtant laissé en vie. - Comment ? En vie ? m'écriai-je. - Eh oui ! Le coup est passé par le travers des hanches, mais sans léser rien d'essentiel."

C'est, je crois bien, de ce jour que je sus vraiment que le destin est la plus forte des forteresses. Et c'est de ce jour, aussi, que j'appris dans la réalité du combat la règle d'or du cavalier pour l'assaut : assurer la lance, une fois pour toutes calée sous le bras, contre le flanc, éperonner son cheval, coller à lui, et le laisser faire le reste."

Ousama Ibn-Munqid, prince syrien.

Comment les Frères doivent se comporter en campagne, au camp et dans la bataille

Le Temple étonne beaucoup en Terre Sainte parce que c'est une armée organisée et disciplinée. Les soldats sont en uniformes, ils restent à leur place, obéissent aux ordres...autant d'éléments qui ont de quoi provoquer l'admiration et l'étonnement des contemporains.

Lors des aventures qu'ils vont vivre, les frères auront fréquemment des hommes sous leurs reponsabilités. Lorsqu'ils se déplacent, les Templiers constituent toujours une troupe, capable de repousser au moins une petite attaque de pillards : quatre ou cinq frères chevaliers, autant de sergents, et cinq ou dix turcopoles. Les frères doivent alors veiller à ce que la discipline soit respectée.

COMMENT LES FRÈRES DOIVENT FAIRE L'HÉBERGE (LE CAMPEMENT).

Lorsque le Gonfanonier donne l'ordre de faire l'héberge, les frères doivent monter leur tente autour de la chapelle. Aucun frère ne doit s'installer avant d'avoir entendu crier "Hébergez-vous, seigneurs frères, de par Dieu !", et avant que le Maréchal n'ait installé sa tente à côté de la chapelle, ainsi que le Maître et le Commandeur de la Terre. Le crieur et le Commandeur des Victuailles s'installent à côté du Gonfanonier.

Les frères doivent attendre l'ordre pour envoyer leurs écuyers aux fourrages et au bois, et ils doivent toujours rester à portée de voix pour pouvoir entendre l'alarme. Il en est de même des frères qui doivent toujours rester assez près du camp pour entendre l'alarme.

Ensuite, le crieur dit " aux livraisons !", et les frères vont bellement et en ordre chercher la nourriture pour les chevaux et pour eux et pour leurs écuyers. Les frères peuvent inviter à manger un homme de bien qui passe à côté de leur tente, et le Commandeur des Victuailles doit donner suffisamment à chacun pour cela. Les frères ne doivent se nourrir que de la nourriture du couvent, à l'exception des poissons, des oiseaux et des animaux sauvages qu'ils peuvent manger s'ils savent les prendre sans chasser avec un arc ou une arbalète, car cela est interdit par la Règle.

Lorsque l'alerte est criée, les frères doivent se rendre à la chapelle pour entendre les ordres.

COMMENT LES FRÈRES DOIVENT FORMER LA COLONNE DE MARCHE.

Lorsque le couvent part en chevauchée, les frères doivent attendre l'ordre du Maréchal pour monter en selle. Une fois l'ordre crié, les frères doivent s'assurer qu'ils n'oublient rien au campement, puis ils doivent prendre leur place dans la colonne avec leurs écuyers. Les écuyers doivent marcher devant leurs maîtres afin que ces derniers puissent les surveiller. De nuit, chacun doit être aussi silencieux que possible.

Si un frère désire s'entretenir avec un autre frère pour une raison importante, il doit descendre ou remonter la colonne sous le vent, afin que la poussière ne dérange pas ses frères, puis il doit revenir à sa place. Personne ne doit quitter la colonne sans permission.

Lorsque l'alerte est criée, les frères doivent monter leur destrier et prendre leur lance et leur écu et se tenir calmes en attendant les ordres du Maréchal.

COMMENT LES FRÈRES DOIVENT FORMER LES ECHELLES.

Lorsque les échelles sont constituées par le Maréchal, aucun frère ne doit en changer. Les écuyers porteurs de lances sont placés devant et ceux qui s'occupent des chevaux sont placés derrière. Si un frère doit faire un galop pour s'assurer que sa selle est bien ajustée ou que son destrier va bien, il peut le faire sans permission, puis il doit rejoindre son échelle tranquillement.

LORSQUE LE MARÉCHAL PREND LA BANNIÈRE POUR LA CHARGE.

Lorsque le Maréchal prend la bannière du Temple des mains du Sous-Maréchal pour la charge, le Sous-Maréchal doit rejoindre le Turcopolier. Puis, le Maréchal prend jusqu'à dix chevaliers avec lui pour le protéger ainsi que le gonfanon ; ces frères doivent repousser les ennemis qui s'approchent de la bannière au mieux de leur capacité, et ils ne doivent jamais s'en éloigner.

Le Maréchal doit ordonner au Commandeur des Chevaliers d'enrouler un gonfanon baucent de secours autour de sa lance, et le Commandeur des Chevaliers doit faire partie des dix frères qui protègent la première bannière. Si le Maréchal ou la bannière tombe, ce qu'à Dieu ne plaise, il peut dérouler sa bannière. Ni le Maréchal, ni ceux qui portent les gonfanons enroulés ne doivent abaisser leur lance pour l'utiliser à la charge. C'est le Maréchal qui fournit la pointe de la charge.

Chaque échelle est sous les ordres d'un commandeur. Les commandeurs de chaque échelle porte un gonfanon baucent enroulé autour de leur lance et ils sont accompagnés de dix chevaliers pour les protéger.

S'il arrive au cours de la bataille qu'un frère ne puisse rejoindre la bannière du Temple parce qu'il est trop loin et pris au milieu de l'ennemi, ou parce qu'il ne la voit plus, il doit rejoindre la bannière chrétienne la plus proche, et de préférence celle de l'Hôpital.



LA CHARGE DES CHEVALIERS FRANCS

Les turcopoles sont des chrétiens d'Orient mais il est toujours possible qu'un espion se soit engagé comme auxiliaire. Les écuyers sont jeunes et fougueux, et il n'est pas impossible que l'un d'entre eux se laisse embarquer sur la route dans une folle aventure, dont les frères auraient à supporter les conséquences.

Le camp lui-même est un lieu propice à toutes sortes de péripéties, problèmes et autres déboires. Un frère s'éloigne un peu pour lever un lièvre et le tirer au couteau d'armes. Quelle malheureuse rencontre pourra-t-il faire ? Les armées en campement sont également les proies favorites des troupes ennemies en maraude. Les turcopoles et les frères patrouillent toujours dans les environs mais tout peut arriver.

Lors des grands mouvements d'armées qui voient se rejoindre les troupes du Temple mais aussi les hommes des seigneurs locaux, la cohabitation n'est pas toujours facile. Les armées du siècle traînent avec elles toute une ribambelle de marchands, de devins et de filles de peu de vertu, que les frères sont bien obligés dès lors de côtoyer. Là encore, Dieu seul sait quelles sont les bonnes ou mauvaises intentions de chacun.

L'araméen.

L'araméen est la langue que parlait le Christ. Sanctifiée par la bouche du Sauveur -comme les autres langues employées par les prophètes (l'hébreux et l'arabe) -, l'araméen crée un lien particulier entre les hommes et Dieu. Parler cette langue c'est se rapprocher un peu plus du Créateur, des anges et des saints. De plus, à la différence des autres langues saintes, l'araméen est désormais une langue morte, oubliée de tous ou presque, ce qui lui confère une puissance de lien encore plus forte. Ainsi, on dit que les créatures du Malin sont incapables de la comprendre et même de l'entendre. Certains mystiques assurent également que le Christ lui-même aurait écrit quelques textes en araméen, désormais perdus. Qui sait quelles révélations la découverte de ces textes pourraient amener ? Au Temple, quelques rares chapelains et quelques frères spécialisés dans la lutte contre le Diable l'emploient encore dans le plus grand secret.

Prologue de maître Eudes de Saint-Amand.

aux chevaliers du christ qui, par leur religieux comportement dans le temple de jérusalem, s'appliquent avec ferveur à leur sanctification, eudes pécheur. combattre et vaincre et être couronné.

ICI COMMENCE L'EXHORTATION DU MÊME AUX SOLDATS DU TEMPLE.

Plus le Diable, frères très chers, se tient aux aguets pour nous tromper et pour nous perdre, plus nous devons être sur nos gardes, par une circonspection toujours en éveil, non seulement contre le mal, mais aussi quand nous faisons le bien.

Le premier effort du Diable est en effet de nous entraîner au péché. Le second est de corrompre nos intentions dans nos bonnes oeuvres. Le troisième consiste, sous apparence de progrès, à nous rendre instables dans le bien en nous détournant des oeuvres de vertu que nous avons entreprises. Pour nous garder de la première tromperie, l'Ecriture dit : "Mon fils, prends garde à ne jamais consentir au péché". Pour nous garder de la seconde tromperie, elle dit à un autre endroit : "Fais bien le bien". Celui-là ne fait pas bien le bien qui, dans une oeuvre bonne, ne cherche pas la gloire de Dieu mais la sienne. Pour nous garder de la troisième tromperie, elle dit ailleurs "Reste où tu es". Celui-là ne veut pour ainsi dire pas rester où il est qui, de la tâche qu'il est par devoir tenu de remplir, se laisse toujours arracher et attirer ailleurs par l'inconstance de son esprit et les caprices de son désir. Ne vous trompez pas vous-mêmes : chacun recevra sa récompense selon son travail.

C'est ce que je vous disais : le Diable ne dort pas. Mais cet ennemi invisible, qui toujours tente et s'acharne cruellement, s'efforce de corrompre le bon travail que vous accomplissez d'un zèle raisonnable et juste. Comme il travaille à corrompre l'action extérieure par l'intention, il vous suggère la haine et la fureur quand vous tuez. Vous repoussez partout ses embûches, parce que quand vous tuez, ce n'est pas injustement que vous haïssez, parce que vous ne haïssez pas l'homme mais l'iniquité. Le Diable a donc été vaincu sur ce point parce qu'il n'a rien trouvé qui lui appartienne en vous, vous dont l'intention est aussi pure que l'action.

C'est pourquoi il porte le combat sur un autre point. Comme il ne peut nier que ce que vous faites soit bien, il vous conseille de chercher à obtenir un bien plus grand encore, sachant vraiment que ce bien plus grand n'est pas à votre portée. Voilà la tromperie de l'ennemi. Voilà l'habileté du Diable qui désire vous faire mordre la poussière. C'est pourquoi tenez ferme, résistez à votre adversaire qui est lion et dragon. Il vient comme un lion pour vous briser ; il vient comme un dragon pour vous tromper. Ne vous fiez pas à lui. tenez pour suspect tout ce que vous suggèrera l'ennemi, même si la suggestion vous paraît bonne. Il vous promet la divinité pour apprendre à mépriser l'humanité ; il fait miroiter la majesté pour ôter l'humilité.

Vous donc, frères, instruits par cette dernière tromperie, soyez sur vos gardes et n'acceptez pas facilement des conseils qui vous engagent à monter vers la divinité. Souvenez-vous que vous êtes des hommes.

Les prodiges dont le Seigneur vous accorde la grâce ne doivent pas vous gonfler d'orgueil et vous faire croire que vous pouvez prétendre seul à l'accomplissement des miracles. Retenez humblement le don que Dieu vous a fait. Ne cherchez pas à éblouir les foules en faisant montre d'une puissance qui n'est pas la vôtre ; car vous feriez alors le premier pas sur le chemin que vous engage à suivre le Malin qui est de défier le Souverain Roi qui seul est créateur de tout. Vous risqueriez le courroux de Dieu et perdriez sans doute pour longtemps la faveur de son attention. Ensuite, n'ignorez pas que tous les clercs accomplissent partout dans le monde et tous les jours les miracles de leur office, avec moins de merveille certes parce que les circonstances ne sont pas aussi extrêmes et que Dieu mesure les moyens de ses oeuvres à la toise de ses fins. La communion est un prodige, comme le sont les prières, les bénédictions et la langue araméènne qui est la langue des Justes. La messe, les exorcismes, les processions, les reliques, les médailles, les statues manifestent la gloire permanente du Seigneur au même titre que vos exploits.

Vous voyez bien frère, comme le trompeur multiforme se tourne vers toute sorte de fourberie. Voyez cependant, frères, qu'ici encore votre tentateur s'est trouvé sot. Je pense en effet qu'il n'est parmi vous homme raisonnable qui ignore que toute vertu est d'autant plus en sécurité qu'elle est plus cachée. L'humilité est le fondement du bien.

Si tel est votre sentiment, frères très chers, et si vous gardez la paix de votre société, le Dieu de la paix sera avec vous. Amen.

eudes, maître du Temple par la grâce de Dieu.



LA PASSION DE JESUS CHRIST

Le baucent.

Le Baucent est la bannière du Temple. C'est un rectangle coupé en deux dans la largeur, noir en haut et blanc en bas. Blanc, parce que les Templiers sont doux comme des agneaux avec leurs amis, et noir parce qu'ils sont féroces comme des lions avec leurs ennemis. Lorsque le Baucent est déployé, les frères peuvent tuer pour la gloire de Dieu. Ils ne sont alors plus homicides, mais malicides, au sens où ils ne tuent pas tant l'homme, que le mal qui est en lui. Voilà pourquoi, avant chaque partie, le commandeur désigne parmi les frères celui qui aura la charge symbolique de "Gonfanonier". C'est à lui qu'incombe la responsabilité de déployer le baucent, ou à défaut, de donner l'ordre de l'attaque à ses frères. Lui seul décide si le combat qui va être mené entre dans le cadre d'une lutte nécessaire contre le mal.

Les privilèges de l'Ordre du Temple sont considérables. L'exemption des dîmes pour la Maison et la possibilité pour le Temple de les toucher lui-même, le choix souverain des chapelains, la quête annuelle, les messes dans les villes interdites, le droit pour le Temple d'ouvrir ses offices à tous (les messes du Temple attirent beaucoup de fidèles) sont autant de prérogatives dont tous les clercs, des archevêques aux petits curés de campagne en passant par les abbés, sont toujours extraordinairement jaloux. Les bulles des Papes se répèteront à l'identique vingt, trente, quarante fois pour les rappeler à l'ordre, souvent sans grand succès. Les luttes d'influence entre le Temple et les clercs sont permanentes et parfois violentes. Tel curé refuse d'ouvrir son église à la quête du Temple ou passe avant eux dans les rangs, tel évêque fait lever les dîmes sur les terres de l'Ordre et exige un droit de regard sur le choix des chapelains... autant d'occasions de scénarios !

Les privilèges de la Maison

BULLE DU PAPE ALEXANDRE III DILECTI FILII.

Alexandre le troisième, évêque de Rome, serviteur des serviteurs de Dieu, au vénérable frère Eudes, Maître de l'Ordre du Temple et à ses successeurs réguliers à perpétuité. Parce que la grâce de la charité apostolique doit subvenir aux demandes et aux besoins de tous les fidèles, d'autant plus la clémence de son bienfait doit s'étendre aux fils qu'aime leur mère, l'Eglise romaine. Entre ces fils, la congrégation de la milice du Temple par la volonté divine est si brillante qu'on dirait qu'un autre soleil luit sur terre, de telle sorte que c'est plutôt à elle qu'aujourd'hui s'applique la parole divine : "Vous êtes la lumière du monde". C'est pourquoi, très cher Eudes, l'autorité de la sublimité apostolique est obligée de donner son accord à votre demande. En effet, à cause de la sainteté de votre vie, nous savons que l'auteur de tout obéit à vos désirs. C'est pourquoi, nos prédécesseurs les pontifes de l'Eglise romaine, ont accordé à votre Ordre la liberté et l'autorité. Nous aussi, par le présent décret et la main de Dieu, Nous tenons à répéter les privilèges accordés à l'Ordre du Temple, afin que toute la communauté des chrétiens, au premier rang desquels les évêques, ait connaissance de vos droits.

DE L'AUTORITÉ.

La congrégation de la milice des pauvres chevaliers du Christ, aussi appelée Ordre du Temple, avec toutes ses possessions acquises par la libéralité des princes, par des aumônes, ou de n'importe qu'elle autre juste manière, demeure sous la tutelle exclusive du Saint Siège. Les frères profès du Temple, les gens appartenant à la Maison, et toutes les possessions de l'Ordre ne relèvent que de l'autorité du Maître, et au-delà du Saint Siège uniquement. Tous les frères doivent obéissance au Maître en toute chose et en tout temps. Les autorités ecclésiastiques, évêques, archevêques et Patriarches n'ont aucun pouvoir à exercer sur l'Ordre. Il en est de même, et a fortiori, de toutes les autorités laïques. Nous défendons à tous d'exiger de vous serments ou hommages tels qu'ils sont pratiqués par les gens du siècle. Nous ajoutons ceci, qu'à votre décès, cher fils Eudes, ou à celui de chacun de vos successeurs, nul ne doit être élu Maître qui ne soit frère profès de l'Ordre, et que l'élection ne doit être faite par d'autres que tous les frères ensemble, ou les plus sages d'entre eux. Ensuite, qu'il ne soit permis à aucune personne ecclésiastique ou laïque de changer la Règle et les statuts institués et mis en écrit; la Règle ne peut être changée que par le Maître, avec l'assentiment de son chapitre.

DES CHAPELAINS, DES CHAPELLES ET DES CIMETIÈRES.

Pour que rien ne manque au salut de vos âmes, vous pouvez vous adjoindre des clercs et des chapelains, et les tenir dans votre Maison et dans ses obédiences, même sans l'assentiment de l'évêque du diocèse par l'autorité de la Sainte Eglise de Rome. Ces chapelains doivent faire un noviciat d'un an et s'ils se montrent fauteurs de troubles, ou simplement inutiles à la Maison, vous pouvez les renvoyer et en choisir de meilleurs. Les chapelains ne doivent pas se mêler témérairement au gouvernement de la Maison, à moins que le Maître ne le commande. Ils ont la cure des âmes, pour autant que le Maître et les chevaliers le désirent. Ils ne sont assujettis à personne en dehors du chapitre, et ils doivent t'obéir, cher fils Eudes, comme à leur Maître et prélat. De plus,

Nous vous concédons la faculté de construire des chapelles, des oratoires et des cimetières dans tous les lieux rattachés au Temple, pour que vous et vos familiers y puissiez entendre l'office et y être enterrés. Car il est indécent et périlleux aux âmes que les frères profès, en allant à l'église, doivent se mêler à la tourbe des pécheurs. Pour l'honneur et la révérence de votre chevalerie, si vous, mon cher fils Eudes, ou l'un de vos frères, venaient dans une ville, un village ou un château qui est frappé d'interdit, nous commandons que l'église soit ouverte une seule fois et que la messe y soit célébrée pour tous, à l'exclusion des excommuniés.

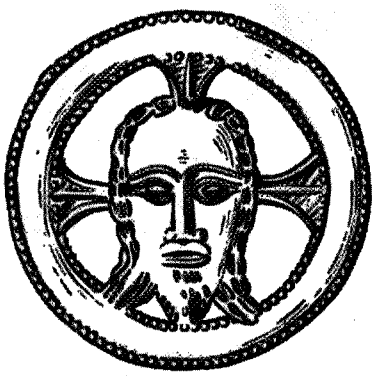
DES BUTINS, DES DÎMES ET DES QUÊTES.

Nous vous exhortons, vous et vos sergents, de combattre intrépidement les ennemis de la Croix ; et pour vous récompenser, Nous vous permettons de garder pour vous tout le butin que vous prendrez aux Sarrazins, sans que personne ait le droit de vous en réclamer une part.

Nous défendons à tous de vous forcer à payer des dîmes ; par contre, Nous vous confirmons la jouissance des dîmes qui vous seront données avec l'assentiment de l'évêque. Par égard pour votre sainte mission, et parce que tous doivent participer à la réalisation de votre gloire qui est la gloire de Dieu, Nous vous octroyons le droit de faire la quête dans toutes les églises où vous serez, et celà une fois l'an.

Nous savons, mon cher fils Eudes, les objets de votre mécontentement et les différents fréquents qui vous opposent aux congrégations de l'Eglise et à nos évêques. Nous répéterons et fulminerons encore, tant que cela sera nécessaire, pour que tous comprennent bien que vous payez bien chèrement déjà du prix de vos âmes et de votre douleur. Votre guerre sainte est celle de tous les Chrétiens, et tous doivent voir dans Notre amour pour vous le signe de l'affection qui est du aux martyrs. C'est pourquoi, nous décidons qu'il n'est permis à aucun archevêque, aucun évêque, aucun légat du siège apostolique, sans ordre exprès du Pontife Romain, de proférer contre vous ou votre Maison la sentence d'excommunication ou d'interdit, non plus que d'intervenir dans votre autorité judiciaire contre votre gré. Si quelqu'un, clerc ou laïc, connaissant tous vos privilèges, ose s'élever témérairement contre lui, après le second ou le troisième avertissement, s'il n'a pas donné satisfaction, il sera privé de son pouvoir et de son honneur, et il doit savoir qu'il sera coupable d'une très grande iniquité, et lors du Dernier Jugement il sera passible d'une punition sévère. A tous les justes serviteurs de votre Maison, que la paix de Notre Seigneur Jésus-Christ soit sur eux. Amen.

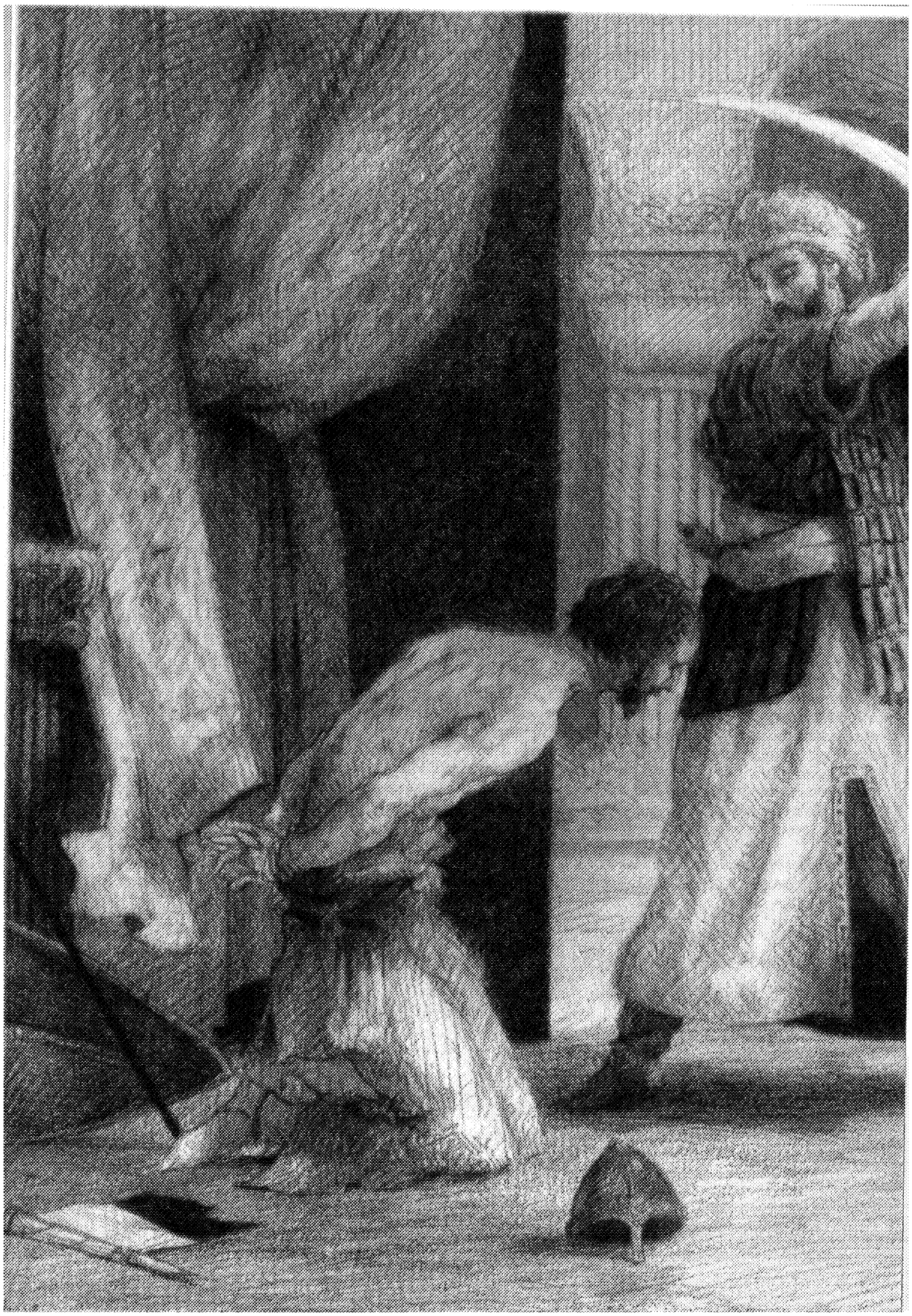
Donné à Rome par la main de Pierre cardinal diacre de la sainte eglise romaine, le 17 des calendes d'avril, l'année de l'incarnation de notre seigneur 1172, la treizième année du pontificat de monseigneur alexandre III, pape.

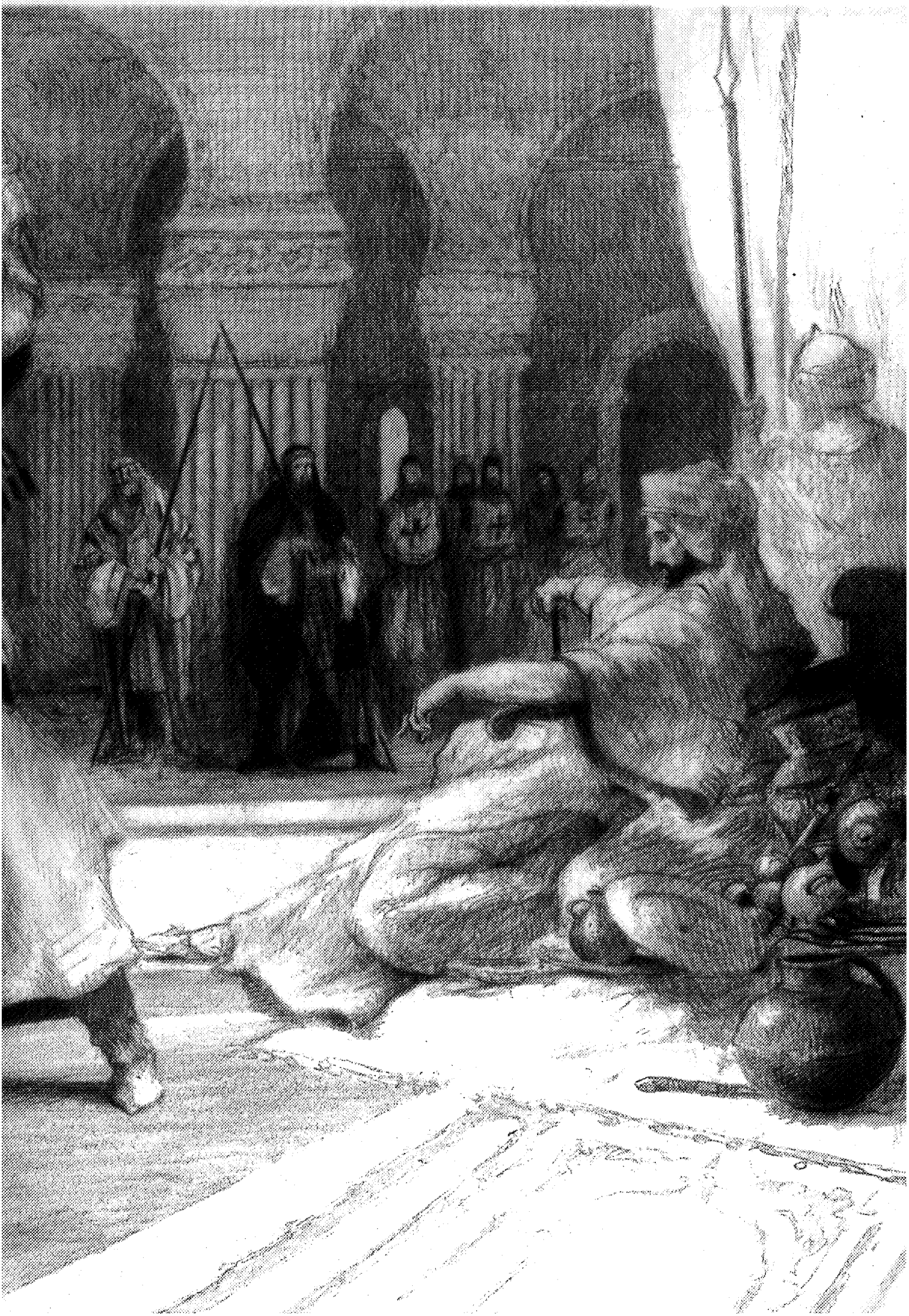


La dîme.

La dîme est un impôt sur les produits de la terre (récoltes et accroissement du bétail) qui, dans le principe, est versé à l'Eglise, en application des prescriptions bibliques du Deutéronome. Tous les fidèles y sont asujettis, rois et nobles compris. Elle correspond très approximativement à un dixième de la production agricole (souvent moins). Voilà pour la règle. La réalité est considérablement enrichie par le complexe enchevêtrement des liens féodaux, qui régissent et organisent le tissu social bien plus fortement que les édits seigneuriaux ou les bulles du Pape. A qui, pour une terre donnée, doit-on payer la dîme ? Au curé de la paroisse ? A l'évêque ? Les pauvres doivent-ils en recevoir une part directement ou par l'intermédiaire de l'Eglise ? Les abbés et les prieurs doivent-ils lever la dîme sur les terres de leur monastère au détriment du curé du village ?

Tous ces problèmes sont réglés à coups d'accords locaux, à coups d'ambassades compliquées ou à coups de poings. La dîme correspondant à une terre peut être partagée, ou récupérée par une seule congrégation, parfois même par un seigneur. Tous les cas de figures sont envisageables. Le Temple, à force de privilèges, vient compliquer encore un peu plus la mécanique établie. Le maître peut donc toujours raffiner une ambassade épineuse d'un différent relatif aux paiements des dîmes. Les rapports de forces s'en trouveront outrageusement alambiqués pour le plus grand bonheur de tous.





Moeurs et coutumes du peuple des Francs d'après les souvenirs de voyages de Hajj Massoud Ibn Khaldoum.

TOUS LES SEIGNEURS FRANCS SONT LIÉS ENTRE EUX PAR L'ENTRELACS DES HOMMAGES.

Les Francs qui ont envahi les terres de Palestine et de Syrie ont apporté avec eux leurs idées sur la société, qui sont fort différentes de ce qui se pratique dans le monde musulman. Chez les Francs, la communauté des croyants est conçue comme une grande pyramide où chacun se trouve placé à un étage par droit de naissance et d'où il est très difficile de sortir. Au sommet de la pyramide se trouve le roi, qui était au départ élu par les grands dignitaires du royaume, mais qui est désormais désigné par hérédité, avec l'accord des barons. Une femme ne peut être reine, mais peut hériter de la couronne, son mari devenant roi. Le roi est assisté d'un conseil qui comprend les grands seigneurs du royaume, les dignitaires qui sont, principalement, le Connétable, le Sénéchal et le Maréchal, et les grands prélats, dont le Patriarche de Jérusalem.

En dessous du roi se trouvent les nobles, c'est à dire ceux dont les parents étaient nobles ou qui ont été anoblis par droit de conquête. Les nobles sont liés à un seigneur que l'on appelle suzerain, par un serment de fidélité réciproque. Le suzerain doit à son vassal, celui qui lui prête hommage, protection et justice. En échange, le vassal doit à son suzerain aide et fidélité. La cérémonie par laquelle un vassal reconnaît son suzerain est appelée l'hommage, et c'est souvent une grande fête pleine de réjouissances, mais aussi d'intrigues, car ce n'est pas un engagement à prendre légèrement ou inconsidérément.

Parmi les nobles, on distingue les barons, qui ont pour suzerain le roi, des autres, qui sont vassaux d'un baron ou d'un autre noble. Il est ainsi possible d'avoir plusieurs étages de vassaux en dessous du roi, qui n'est vassal de personne, mais doit prendre conseil de ses barons.

Très souvent, le suzerain qui reçoit l'hommage d'un vassal lui remet en échange un fief, c'est à dire un territoire ou une source de revenu qui lui appartiendra en propre, et dont ses enfants hériteront. Le fief ne peut être repris par le seigneur que si son vassal meurt sans héritiers, ou en cas de trahison, on dit félonie, qui est une faute très grave.

Le vassal percevra les revenus de son fief pour assurer sa subsistance et celle de sa maisonnée, que l'on appelle mesnie, mais devra en contrepartie administrer son fief et le protéger. Il arrive souvent que le fief ne soit pas un territoire mais une rente en argent sur les revenus d'une ville ou sur les octrois d'un point de passage.

Tout en bas de l'échelle des nobles se trouvent les chevaliers qui n'ont souvent pas de fiefs mais sont entretenus par un seigneur. Le chevalier doit avoir suffisamment de revenus pour acheter ses chevaux et ses armes et les entretenir. Mais même si quelqu'un a suffisamment de revenus pour cela, il n'est pas forcément chevalier. Est chevalier celui qui a été adoubé par un autre

Le Connétable.

Le Connétable est Onfroi II de Toron, célèbre pour sa bravoure. C'est lui qui mène les troupes au combat en cas d'absence ou d'incapacité du roi. Le Maréchal est l'adjoint du Connétable, le commandant en second de l'armée. Son nom est Gérard de Pugy. Le Sénéchal a en charge l'intendance de la cour du roi. Cette charge est dévolue à Jocelin de Courtenay, troisième du nom, héritier de feu le comté d'Edesse.

La Félonie.

Ce crime, qui est la trahison par un vassal du lien de fidélité qui l'unit à son suzerain, est passible de la Haute Cour et de la peine de mort, en sus de la confiscation du fief. Souvent, les conflits entre vassaux et suzerains sont réglés par l'instance supérieure, généralement le roi et sa Haute Cour, lorsque le vassal s'estime lésé par son suzerain.

Les Fiefs de bourse.

Dû à l'exiguité du territoire, de nombreux fiefs sont en fait des fiefs en argent (40 chevaliers à Jérusalem), soit une rente que fournit le suzerain à son vassal sur son trésor, soit un droit sur les revenus de tel pont, tel marché, telle taxe dans une ville. Le vassal percevant les revenus d'un fief en argent est appelé chevalier soudé, par opposition au chevalier chasé qui possède des terres.

chevalier. C'est là une des coutumes les plus curieuses des Francs, car elle limite le nombre des guerriers. En effet, il est très difficile d'être adoubé chevalier si l'on n'est pas fils de chevalier ou de noble. Il est aussi étonnant que tous les nobles ne soient pas chevaliers.

Après viennent les hommes libres, ceux qui possèdent leur terre en échange d'une redevance à leur seigneur. Ceux-là doivent le service des armes à leur seigneur, et sont en quelque sorte des vassaux, même s'ils ne font pas métier de la guerre.

Les gens des villes sont appelés bourgeois et sont aussi des gens libres. Souvent, les villes n'appartiennent pas à un seigneur autre que le roi, et s'administrent elles-mêmes.

En dessous se trouvent les serfs qui sont attachés à une terre pour toute leur vie, et qui doivent à leur seigneur moult corvées et devoirs. Ceux-là sont peu différents des esclaves, et ils sont souvent plus mal traités par leurs maîtres, car un bon esclave coûte cher, alors qu'un serf ne coûte rien.

Les Francs utilisent aussi des esclaves qui sont souvent des prisonniers de guerre, comme le font les Sarrazins.

J'ai remarqué que, quelles que soient les positions dans la hiérarchie que j'ai décrite, un homme ne montre pas de révérence excessive à l'égard d'un homme plus haut placé que lui. Le roi peut ainsi être apostrophé dans la rue par le premier boutiquier venu, qui manifeste crûment son désaccord ou son mécontentement.

Lors de mon voyage dans les pays Francs, j'ai vu qu'il n'y avait en fait que peu de vrais Francs habitant le pays. La plupart des Francs sont des seigneurs ou des chevaliers qui ont reçu des fiefs lors de la conquête. Ils habitent soit dans des châteaux, soit dans les villes où ils ont des palais. Dans les campagnes, j'ai vu beaucoup de bons musulmans qui vivent sous la domination des Francs, et la plupart semblent heureux de leurs maîtres et ne s'en plaignent pas. J'ai vu aussi des chrétiens de Syrie et d'Arménie qui habitaient déjà là avant la conquête, ou qui ont été attirés par les seigneurs francs pour coloniser le pays.

LA LOI DES FRANCS EST ÉCRITE DANS UN LIVRE.

Le droit chez les Francs est régi par un livre que l'on appelle les Assises de Jérusalem, et qui fut écrit par le roi Godefroy de Bouillon quand il voulut organiser ses États après la conquête.

Ces Assises sont souvent modifiées, selon les conseils des grands seigneurs du royaume et des prêtres, et les modifications sont consignées au fur et à mesure. Elles reprennent donc toutes les coutumes des Francs et les règles qui régissent le royaume : la succession des fiefs, les cours de justice, les hommages, le droit des musulmans et chrétiens d'orient, et beaucoup d'autres règles.

En ce qui concerne la justice, le roi Godefroy a fait établir deux cours pour juger les crimes et les conflits entre les hommes. La première cour est appelée Haute Cour, et elle traite des querelles entre les gens nobles, les chevaliers et leurs vassaux. Elle est constituée du roi et des chevaliers qui lui sont liés par serment de fidélité, à savoir les grands seigneurs du royaume et les dignitaires.

La deuxième cour est appelée Cour de Bourgeoisie, et elle traite des conflits entre les bourgeois et autres gens du peuple qui ne sont pas nobles et qui ne sont pas liés par un serment de vassalité. Elle est constituée dans chaque ville par les hommes les plus dignes de confiance, et dirigée par le vicomte, représentant du roi.

La Largesse.

La vertu qui est la plus importante pour un noble franc est la largesse. Plus il est généreux, plus on vante sa noblesse et ses qualités de coeur. C'est également le moyen de faire valoir sa puissance, car seuls les seigneurs extrêmement riches et donc puissants peuvent faire des cadeaux de très grande valeur. Un seigneur peut écraser symboliquement un adversaire avant la bataille en lui faisant un cadeau qui ne pourra être rendu. Il est ainsi coutumier que les seigneurs francs et sarrazins se fassent régulièrement de somptueux cadeaux, qu'il faut bien sûr convoyer. Les Templiers sont d'excellents convoyeurs...

Le roi.

Le roi de Jérusalem est Baudouin le Quatrième, jeune homme malheureusement atteint de la lèpre. Avant lui régna Amaury, et encore avant Baudouin le Troisième. Les principaux vassaux du roi sont : Renaud de Sagette, Raymond le troisième, Prince de Galilée et Comte de Tripoli, Jocelin de Courtenay, seigneur de Saint Georges de Lyddie, et Renaud de Châtillon, seigneur d'Outre Jourdain.

Les devoirs du vassal.

Le vassal doit à son seigneur le **service d'ost**, aide militaire pour la défense du fief éventuellement avec un nombre de chevaliers précisé, le **service de chevauchée**, pour une durée de quarante jours lorsque le seigneur attaque un voisin, le **service de conseil**, l'aide financière en cas de mariage de la fille aînée, de l'adoubement du fils aîné, ou de la rançon du seigneur. Dans ce dernier cas, on fait parfois appel à des intermédiaires réputés pour leur droiture afin de procéder à l'échange du seigneur prisonnier contre la rançon. Il peut toujours se produire quelque événement inattendu, car tous n'ont pas nécessairement intérêt à ce que le seigneur soit libéré...

La justice et Le Temple.

Le Temple peut faire valoir ses droits séculiers auprès des instances de justice au même titre que n'importe qui. Tel champ dont les bornes sont contestées, tel seigneur qui refuse de laisser l'accès à un puits, tel autre qui malmène les paysans d'un casal de la maison ...Si la situation s'envenime les coups risquent de pleuvoir. Dans le cas de grief à l'encontre du clergé, il faut faire appel à l'évêque ou au pape : un curé qui refuse de laisser l'accès libre une fois par an aux Templiers pour la quête, ou plus vicieusement, qui passe dans les rangs juste avant eux, un abbé qui lève la dîme avec ses hommes sur les terres de la Maison, un évêque qui excommunie ou qui interdit les chapelains du Temple...Il faut alors des frères courageux pour ménager la chèvre et le chou et apporter une solution honorable au problème. Inventivité, jeu de la menace et des rapports de force, acharnement et esprit d'initiative sont les qualités requises pour faire un bon ambassadeur. Les occasions ne manquent pas.

De plus, le roi octroya à certains grands seigneurs de son royaume le droit de rendre la justice en leurs terres, pour toutes les affaires concernant le peuple.

Dans les choses qui sont du ressort de l'Eglise, comme les cas de sorcellerie, d'hérésie, d'apostasie, et d'atteinte aux biens de l'église, les affaires sont réglées selon le Droit canonique, par des prêtres habilités à ces fonctions et membres de l'entourage de l'évêque. En outre tous les Francs qui appartiennent à leur Eglise, ceux que l'on nomme clercs et qui sont reconnaissables par la tonsure qu'ils ont au sommet du crâne, ne peuvent être jugés par ces tribunaux mais relèvent de tribunaux ecclésiastiques.

Les chrétiens d'Orient et les musulmans s'administrent selon leurs propres traditions, tant que les affaires restent au sein d'une communauté. La cour de justice des syriens est appelée Cour de la Fonde, et son chef est le raïs.

Dans les cas de justice banale, la cause est jugée par le suzerain des plaignants, ceux-ci pouvant faire appel auprès d'une autorité supérieure, jusqu'à la cour du roi. Le seigneur ou son représentant entend les plaignants, et éventuellement les témoins, et juge selon la coutume, en prenant conseil de son entourage et de docteurs qui sont spécialistes de ces choses.

Dans les cas de justice de sang, les Francs distinguent aussi les nobles de ceux qui ne le sont pas. Les premiers ne peuvent être jugés que par une cour de leurs pairs pour les crimes de sang, les trahisons du serment de vasselage, et autres crimes importants. Les non-nobles sont jugés par celui qui a droit de justice de sang.

Les peines infligées sont de deux sortes : soit la condamnation du coupable à une peine corporelle, comme le pilori, la main coupée, les oreilles tranchées ; soit la condamnation à une réparation en argent, une partie étant donnée au seigneur en compensation, une partie à la victime, soit la forfaiture qui est la confiscation du bien litigieux.

Les condamnés à mort sont pendus lorsqu'ils ne sont pas nobles, et décapités lorsqu'ils le sont. Les femmes adultères sont ensevelies vivantes, les faux-monnayeurs sont bouillis. Les sorciers, les hérétiques et les empoisonneurs sont brûlés vifs.

Les accusés sont souvent mis en prison avant d'être jugés pour éviter qu'ils ne s'échappent, et parfois soumis à la question pour leur faire avouer leur crime.

Les Francs pratiquent souvent le jugement de Dieu, appelé ordalie, par lequel un accusé est soumis à une épreuve censée démontrer son innocence ou sa culpabilité. Les manants ont la main trempée dans de l'eau bouillante, l'innocence étant démontrée si la main guérit dans les trois jours. Les nobles peuvent régler leurs conflits en duel, soit directement entre les plaignants, soit par l'intermédiaire de champions désignés.

J'ai remarqué toutefois que les Francs étaient plus prompts à rendre la justice directement à coups de poing, en dehors de toute instance. Un grief entre deux paysans ou deux marchands et voilà les deux plaignants qui retroussent leurs manches. Celui des deux qui reste sur le pavé est déclaré coupable. Il peut aussi arriver que les joutes ne soient que verbales. Les deux camps s'insultent bruyamment et la foule s'approche pour écouter. Celui des deux camps qui met les rieurs de son coté emporte alors la partie.

DES TAXES QUE DOIVENT PAYER LES FRANCS À LEUR SEIGNEUR.

Les seigneurs francs vivent en prélevant des taxes sur leur fief, taxes qui sont fort nombreuses et très complexes à comprendre, et qui diffèrent d'un royaume à l'autre. Les principales sont la taille, qui est un impôt de montant fixé par la coutume que se répartissent les sujets du seigneur, le fouage, qui est un impôt

payé par chaque foyer, et surtout le cens, qui est un droit perçu par le seigneur sur une tenure, et qui est fixé une fois pour toutes. Les seigneurs francs perçoivent aussi des droits sur l'utilisation des moulins à grain et pressoirs à vin et à huile dont ils ont le monopole, sur les marchés, et sur les passages de ponts et de gués, taxes appelées octrois.

Les non-libres doivent au seigneur des corvées de travail sur ses terres, et des taxes lors de certains évènements comme les mariages hors du fief, ou le rachat de leur liberté. Les paysans libres doivent un service d'ost, généralement sous forme de garnison dans le château du seigneur, et payent les autres taxes.

Les prêtres francs vivent des terres qu'ils possèdent, comme les autres seigneurs, et elles sont fort nombreuses car les monastères et les prêtres sont riches. Ils perçoivent aussi une taxe spéciale que l'on appelle la dîme, car elle correspond à la dixième partie des revenus des paysans, libres et non-libres.

Les grands seigneurs francs, et bien sûr le roi, possèdent le privilège de battre monnaie sur leurs terres, ce qui leur procure des revenus supplémentaires. Le métier de changeur en devient très difficile, car il faut connaître les poids et mesures de toutes ces monnaies, et il arrive souvent que certains seigneurs émettent des pièces de faible valeur, en les faisant passer pour de la bonne monnaie. Les Templiers sont de très bons changeurs, ainsi que les Juifs et les Italiens. Certaines villes possèdent aussi le droit de battre monnaie.

Les Francs émettent des monnaies ressemblant au dinar et au dirham, ou parfois aux monnaies byzantines. D'après ce que l'on m'a rapporté, ils n'utilisent pas dans leurs royaumes d'Occident des pièces d'or, car c'est un métal très rare chez eux, encore plus qu'en Orient, et ils préfèrent en faire des objets comme des statues, des plats ou des coupes. On m'a parlé de certains marchands qui spéculent sur la différence de cours entre l'or et l'argent, en Occident et en Orient, et qui deviennent ainsi très riches.

Le roi vit des taxes qu'il prélève sur son domaine propre, qui est souvent le plus important de tous les domaines, mais pas toujours. On voit ainsi parfois dans le royaume franc des seigneurs qui sont plus riches que leur roi. Le roi perçoit aussi des revenus de la vente de certains fiefs et de certains droits, mais il le fait rarement car cela appauvrit son royaume.

LES CITÉS DES FRANCS.

Les Francs ont réussi à occuper toutes les villes de la côte syrienne, ce qui leur permet de contrôler le trafic entre l'Orient et l'Occident, et de percevoir d'importants revenus en taxant les marchands musulmans qui viennent trafiquer dans leurs royaumes. Ils contrôlent aussi, quoique moins bien, la route du Hajj (pèlerinage à la Mecque) qui passe près de leur seigneurie d'Outre-Jourdain, et le seigneur de cette contrée perçoit de grands revenus en taxant éhontément les malheureux pèlerins et les marchands qui commercent avec l'Egypte et l'Arabie.

Dans les villes, l'autorité est une affaire complexe, car elle dépend de la situation de la ville. Généralement, la ville est administrée par un représentant du seigneur qui la possède, ce représentant est appelé vicomte, s'il remplace un seigneur ou le roi, et vidame s'il remplace un évêque. Mais l'autorité du seigneur se limite généralement aux affaires d'importance comme la défense de la ville ou le règlement de conflit entre les quartiers, et à la perception des taxes. Le seigneur dirige aussi la Cour de Bourgeoisie de la ville.

En fait, les villes franques sont organisées en dépit du bon sens, et ses divisions administratives sont étrangement complexes. Les villes sont séparées en quartier, chaque quartier étant souvent clos par une enceinte et des portes. Ensuite vient la division en paroisse, qui correspond à l'autorité d'une église sur une partie de la ville. Puis éventuellement la division en métiers, chaque groupe voulant exercer un contrôle sur ses membres.

La Tenure.

La tenure désigne la terre qu'un homme libre, non-noble, tient d'un seigneur, pour subvenir à ses besoins. L'alleu n'existe pas en Terre Sainte, et désigne une terre qu'un homme ne tient de personne que de Dieu.

Trafic de Fausse monnaie.

Imaginez ce qui se passerait si un malin déposait une forte somme au Temple contre une lettre de change et qu'il s'avère ensuite que la monnaie est fausse. L'homme serait alors le plus recherché des voleurs pendant quelques temps. Qui sait dans quelle importante commanderie le scélérat a récupéré du bon or fin contre sa lettre ? Il faut de fins limiers pour retrouver la trace d'un malfaiteur aussi courageux.

Les monnaies.

Les monnaies utilisées dans le royaume de Jérusalem sont de trois sortes : les monnaies locales, frappées par le roi ou les grands seigneurs, les monnaies grecques, frappées par l'empereur de Byzance, et les monnaies arabes. Il circule de plus des monnaies importées d'Occident. Le cours d'une monnaie est fixée par son poids d'or ou d'argent, la quantité de métal précieux dans la pièce appelée aloi, et surtout la confiance des utilisateurs dans la monnaie. A des fins de simplifications pratiques, on considérera que toutes les monnaies émises par une même région ont le même cours, qu'il n'y a pas d'inflation, ni de dévaluation des monnaies. Les monnaies byzantines d'or sont appelées nomisma ou hyperpéron, les monnaies arabes dinar, et les monnaies franques besant. Les Francs appellent d'ailleurs toute monnaie d'or un besant, en précisant son origine, besant sarrasin ou besant grec. Les pièces d'argent sont appelées miliaresia par les Grecs de Byzance, dihram par les Sarrazins, et deniers par les Francs.(Cf tableau des monnaies en Annexe)

Dans toutes les grandes villes, il existe une cour de justice des bourgeois qui règle les affaires concernant les habitants de la ville. Toutefois, de nombreux quartiers des villes possèdent leur administration propre, que ce soient les quartiers concédés aux marchands italiens, aux Ordres du Temple et de l'Hôpital, aux communautés de chrétiens locaux ou aux musulmans.

La richesse des villes du royaume de Jérusalem ne saurait être comparable à la magnifique Damas ou à la glorieuse Al-Kahira (*le Caire*), mais elle est tout de même très importante, car les Francs, et surtout ceux d'Occident, sont friands des produits de l'Orient, et le trafic est intense.

Les marchands musulmans viennent apporter dans les villes des produits venus de toutes les contrées, tels que la soie, les épices, le poivre, l'acier de Damas, l'or d'Afrique et d'Inde, l'ivoire, les porcelaines de Cathay, le coton, et d'autres choses plus étranges, qu'ils échangent contre des fourrures, des armes, du bois, des draps de laine que les Francs savent bien tisser.

Les marchands italiens emportent alors ces marchandises dans tout l'Occident, et parfois dans d'autres pays musulmans comme Al-Andalus (*l'Andalousie*).

Dans les villes, chaque corps de métier, qu'il s'agisse des bouchers, des charpentiers, des potiers, ou autres, se regroupe par rue et tente de former des associations comme dans les villes de l'Islam. Ainsi, tous ceux qui font le même métier et qui ont besoin des mêmes produits sont ensembles, ce qui facilite les réceptions de marchandises, et permet de contrôler les prix. Il est très difficile à un nouveau venu de s'installer s'il ne connaît personne et s'il n'a pas de recommandation, car alors, tous les autres membres de son métier se liguent contre lui et l'empêchent de travailler.

Comme dans les pays musulmans, on trouve dans les villes chrétiennes et dans tout le royaume de Jérusalem, des khans et fondouks, qui sont administrés par les autorités de leur quartier, ou par un propriétaire dans les campagnes.

LES FRANCS SONT DIVISÉS ENTRE EUX COMME L'ÉTAIENT LES MUSULMANS AVANT L'UNIFICATION DU GRAND SALAH AD DIN.

Il y a tout d'abord deux groupes fort différents de Francs, ce sont les pèlerins, et ceux que l'on appelle les poulains.

Les pèlerins viennent d'Outremer pour faire leur pèlerinage dans les Lieux Saints de la Chrétienté, et notamment à Jérusalem. Ils considèrent tous ceux qui ne sont pas Francs comme des hérétiques et des ennemis, qu'il faut éliminer définitivement. Ils n'hésitent pas à massacrer les musulmans qui vivent dans le royaume de Jérusalem, les juifs, et même les chrétiens locaux, qu'ils accusent d'hérésie. Ceux-là sont dangereux et il faut s'en méfier.

Les poulains sont ceux qui sont nés dans le royaume de Jérusalem, ou qui, venus d'Outremer, y ont établi définitivement leur résidence, prenant parfois femme parmi les habitantes du pays. Ceux-là sont d'un commerce beaucoup plus agréable, ayant souvent acquis les bonnes manières des musulmans. Ils préfèrent vivre en bonne entente avec leurs voisins, faisant des compromis avec les princes sarrazins pour assurer la paix et permettre au commerce, qui est la richesse de l'Orient, de continuer à passer par leurs territoires. Ils protègent les musulmans et les chrétiens d'orient qui vivent sous leurs lois de la colère des pèlerins. Certains vont même jusqu'à apprendre l'arabe, voire à lire le Livre saint, l'Al Quran, tel Renaud de Sidon qui est célèbre pour sa tolérance et ses talents de diplomate.

quelques corps de métiers originaux que l'on peut trouver dans une ville.

- **Les prostituées** : jeunes filles venues de la campagne, veuves incapables de subvenir à leurs besoins, esclaves, les prostituées font partie intégrante de la vie des villes, leur existence étant considérée comme un moindre mal tant que leur profession reste contrôlée. Elles officient généralement dans des bordeaux (bordels), ou des étuves, et se regroupent dans une rue comme les autres métiers.

- **Les porteurs d'eau** : dans un pays où l'eau est souvent rare, où l'eau courante n'existe pas (ou très rarement), le porteur d'eau transporte celle-ci des puits et fontaines jusque dans les maisons.

- **Les tanneurs** : La tannerie est une activité particulièrement déconsidérée. Elle est souvent réservée aux juifs, notamment à Jérusalem.

- **Les papetiers** : fabriqué à partir de chiffons, le papier est une exclusivité de l'Orient, et donc l'objet d'un négoce important avec l'Occident. Son moindre coût et sa généralisation dans tout l'Orient, entraînent une large diffusion de l'écrit dans le Royaume de Jérusalem, beaucoup plus qu'outremer. De plus, les Francs sont influencés par la civilisation musulmane, plus tournée vers l'écrit que la chrétienté. Le papier est toutefois un support fragile, et on lui préfère le parchemin pour les actes importants, fabriqué à partir de peau de mouton. Le vélin, particulièrement recherché, est la peau d'un agneau mort-né.

(suite page 57)

Parmi les poulains, toutefois, les grands seigneurs ne sont pas tous d'accord sur la politique à suivre, et se divisent, schématiquement, en deux camps.

Il y a ceux qui sont pour la négociation avec Salah ad-Din, afin de vivre en bon voisinage et de pérenniser le royaume dans la paix et la sécurité. Ceux-là se reconnaissent dans le seigneur Raymond de Tripoli, troisième du nom, par ailleurs Prince de Galilée. C'est un prince à nul autre pareil, dont tous vantent la bravoure, l'intelligence et la sagesse. Salah ad Din lui-même rend hommage à ses qualités, et les deux hommes s'apprécient.

Et il y a ceux qui, devant le danger que représente Salah ad-Din pour les royaumes francs, veulent l'attaquer avant qu'il n'ait pu consolider ses conquêtes. Ceux-là ont pour chef Renaud de Châtillon, seigneur d'Outre-Jourdain, récemment libéré des geôles de Nur ad-Din, dans lesquelles il a passé seize années. C'est un seigneur dont tous reconnaissent la vaillance, mais qui manque singulièrement de pondération et de sagesse.

De plus, chaque seigneur a ses intérêts propres et, le roi étant atteint de maladie, ils n'hésitent pas à intriguer pour faire valoir leurs prérogatives et à l'influencer.

Le Prince d'Antioche, Bohémond, intervient peu dans les affaires du royaume de Jérusalem, car il est pressé de tous côtés par les assauts des Alépins (les habitants d'Alep). La principauté d'Antioche reconnaît d'ailleurs la suzeraineté des empereurs de Byzance, et non celle du roi de Jérusalem.

LES FRANCS SE SONT PARTIELLEMENT CIVILISÉS EN NOS RÉGIONS.

Les Francs ne vivent pas très différemment des émirs et des askaris de nos contrées. Leur plus grand plaisir est celui de faire la guerre, qui est leur raison d'être et la justification de leur pouvoir. Aussi font-ils fréquemment des rezzous en territoire sarrazin, de même que les nomades et les petits émirs n'hésitent pas à traverser le Jourdain pour aller piller une abbaye ou une ville mal protégée.



(suite de la page 56)

- **Les libraires et copistes :** les libraires font commerce de livres, qui rappelons-le, sont uniquement des manuscrits. Ils emploient aussi des copistes, créant ainsi un embryon d'édition. D'autres personnes ont recours aux services de copistes, pour des travaux de rédaction d'actes, de lettres ou pour le recopiage de manuscrits.

- **Les bourreliers :** c'est un métier très important, puisque le bourrelier s'occupe de la fabrication et de la réparation des selles et des harnais, que ce soit pour les chevaux ou les chameaux. On en trouve partout, de plus ou moins grande réputation et talent.

Poulains et croisés.

Poulains et croisés n'ont cessé de s'affronter, les premiers accusant les seconds de ne rien comprendre à l'Orient, les seconds accusant les premiers de mollesse et de compromissions. Les nouveaux venus avaient en effet du mal à accepter l'opulence dans laquelle vivaient les Francs de Terre Sainte. En Orient, le moindre chevalier a un niveau de vie supérieur à un riche seigneur d'Occident, tout simplement parce que les produits de luxe de l'Occident sont fabriqués ou importés d'Orient.

Les frères du Temple sont souvent confrontés à des rixes qui opposent des Francs fraîchement débarqués, sûrs d'eux et de leur droit, à la population musulmane. Naturellement, ils ont tendance à prendre parti pour les plus faibles face aux plus bêtes, mais les plus bêtes sont chrétiens...

Les Tournois.

Les tournois sont de grands moments de rencontre, où énormément de gens se pressent : les chevaliers et leurs escortes bien sûr, mais aussi des marchands, des médecins, des troubadours, des voleurs... Les Templiers ne peuvent pas participer à ces combats fratricides, mais ils peuvent se rendre sur les lieux du tournoi pour retrouver quelqu'un ou pour négocier une affaire importante. Les chevaliers qui participent aux tournois mettent en jeu leur honneur mais aussi beaucoup d'argent et certains peuvent prendre un peu trop à coeur la défaite ou la victoire. Qui sait alors jusqu'où ceux-là sont prêts à aller pour gagner, pour se refaire ou pour se venger !

Le Fin amor.

L'amour courtois est une invention récente des troubadours de langue d'Oc, qui se diffuse peu à peu dans toutes les cours franques. On l'appelle Fin Amor, et son objet n'est pas la séduction en vue d'une relation sexuelle, mais l'établissement d'un lien de courtoisie et d'exaltation de la beauté féminine et de la valeur du chevalier. Toutefois, il faut bien reconnaître que la sexualité n'est pas absente de ces jeux.

Les frères du Temple pratiquent également une forme sublimée, mystique et religieuse de révérence à la Dame par le culte très fort qu'il voue à Madame Marie, la Sainte Vierge.

Juste après la guerre vient le plaisir de la **chasse,** qui est pratiquée par tous et partout. La chasse la plus noble est la chasse au lion, car c'est un animal mauvais et dangereux. Mais les Francs chassent aussi le sanglier, la gazelle, le cerf près du comté de Tripoli. Ils pratiquent aussi la chasse au faucon, pour prendre les grues et autres grands oiseaux qui nichent en Terre Sainte. La chasse est réservée aux seigneurs, et ceux qui la pratiquent indûment sont sévèrement punis.

Une coutume étrange des Francs est le **tournoi,** qui permet de garder les hommes entraînés et aguerris en l'absence de guerre. C'est une coutume d'autant plus étrange qu'il suffit aux chevaliers de traverser le fleuve pour trouver des adversaires à qui se mesurer. Les tournois sont organiser par de riches seigneurs, et sont l'occasion de grandes fêtes. Ils se pratiquent de la façon suivante. Tout d'abord, les chevaliers réunis en conrois, s'affrontent dans une grande mêlée à cheval qui ressemble fort à une bataille. Ensuite, les chevaliers pratiquent à un contre un des joutes. Chaque chevalier est placé à l'extrémité d'un champ, appelé lice. Les deux chevaliers, armés de pied en cap et pourvus d'une lance, chargent l'un contre l'autre. Celui qui réussit à désarçonner l'autre gagne la joute. Le vainqueur d'un tournoi est grandement récompensé et considéré, notamment par les dames qui admirent sa vaillance. Mais la motivation première des participants est plus certainement l'argent, car les vaincus sont lourdement rançonnés par les vainqueurs.

Lorsque le temps n'est pas propice à ces activités, les seigneurs francs aiment à pratiquer divers jeux, comme les échecs qu'ils ont appris des Sarrazins, les tables, qui se pratiquent avec des dés, les divers jeux de dés, où l'on parie souvent, et parfois très gros. Ils apprécient aussi les chants et les danses des troubadours itinérants, Francs, chrétiens d'Orient ou parfois musulmans.

En ce qui concerne les **femmes,** il est étonnant de voir le manque de pudeur et l'audace avec laquelle les Francs traitent leurs femmes, qu'elles soient épouses fidèles ou concubines. Elles sont peu considérées dans la société franque, mais elles jouent souvent un grand rôle, soit en tant qu'héritières de quelque seigneurie, soit en tant qu'objet d'admiration et d'amour. Nombreux sont les chevaliers qui luttent au nom d'une dame élue de leur coeur, portant sur eux un présent de la belle, foulard, mouchoir ou gant. Souvent, cette dame est mariée à un autre seigneur, mais celui-ci n'en conçoit nulle jalousie, et ne trouve pas honteux qu'un chevalier courtise son épouse. Ce mélange de courtoisie et de rudesse serait inconcevable dans nos pays, où la femme honnête est toujours traitée avec le plus grand respect par tous, sous peine de grandes représailles de la part de ses frères ou de son mari..



Rumeurs et gestes des grands seigneurs du Levant
d'après le pèlerinage de Gérard de Reques

BAUDOUIN IV, LE ROI LÉPREUX

LE CALVAIRE ET LA GRÂCE

C'est en l'an de grâce 1174 que Baudouin IV, fils du roi de Jérusalem Amaury I, accéda au trône où l'avait précédé son père et, avant lui, tant de valeureux princes chrétiens. Il avait douze ans lorsqu'à la mort de son père, la responsabilité du royaume chrétien de Jérusalem lui échut. Le roi Baudouin était un enfant charmant, doué d'une mémoire remarquable et d'un esprit fin et brillant qu'avait cultivé son précepteur l'archevêque de Tyr, Guillaume. Il ravissait tous ceux qui avaient la joie d'être des siens malgré un léger bégaiement qu'il tenait de son père.

Malheureusement on s'aperçut dès l'enfance qu'il était atteint du terrible mal de la lèpre. Ce mal n'empêcha jamais Baudouin de se comporter en vrai roi. Plus d'une fois Baudouin mena l'ost à la bataille, d'abord à cheval, puis dans une litière quand la maladie ne lui permit plus de se tenir sur sa monture.

Pendant quelques temps, c'est le comte de Tripoli qui assura la régence du Royaume. Mais très vite, Baudouin prit en main le gouvernement et un de ses premiers soucis fut de préparer sa succession, ce qui était grande lucidité de la part d'une si jeune personne.

Il était hors de question que le malheureux puisse prendre femme et assurer une directe descendance à cause de sa maladie. Aussi baudouin tenta d'assurer le mariage de ses soeurs, principalement de l'aînée, Sibylle. Il la maria d'abord à Guillaume de Longue-Epée, marquis de Montferrat. Mais le puissant marquis piémontais mourut en son fief d'Ascalon, quelques mois après son arrivée en Terre Sainte, attaqué par de mauvaises fièvres.

Le prétendant suivant fut un des fils du comte Robert de Béthune , grâce à l'appui du comte de Flandres, Philippe d'Alsace qui était venu en pèlerinage accompagné de toute sa maison. Le comte Philippe fit naître un espoir en Terre Sainte, où l'on espérait conjuguer la force venue d'Outre-mer avec le comte Philippe, et la flotte Byzantine qui se tenait prête à ce moment. Mais l'attaque prévue sur l'Egypte et l'empire encore jeune de Salah ad-Din n'eut point lieu, Philippe d'Alsace différant sans cesse son nécessaire engagement. Ce n'est point trop le salut du royaume qui était le souci du comte d'Alsace, mais le désir de s'en emparer en mariant certains de ses vassaux aux héritières de la couronne.

C'est finalement à Guy de Lusignan que fut mariée Sibylle, mais ce fut plus d'inquiétude que de soulagement pour les barons et pour tous les hommes sages du royaume.

BAUDOUIN ASSISTE AUX BATAILLES COUCHÉ SUR UNE LITIÈRE

Jamais la maladie n'entama le roi au point que celui-ci renonce à son devoir. Il se montra digne de ses ancêtres qui avaient fondé et défendu le royaume depuis l'arrivée des chrétiens de France en Terre-Sainte. Il sut établir de profitables trêves avec le sultan Salah ad-Din et il sut mener les troupes en campagne quand cela s'avérait nécessaire. La première fois qu'il partit ainsi, à la tête de ses chevaliers, il n'avait que quatorze ans et revint victorieux et riche

Tous les évènements qui sont ici racontés s'étalent sur une période d'une dizaine d'années environ. Le maître peut comme toujours les utiliser à sa guise, en en remaniant la chronologie pour qu'elle s'intègre dans le cadre de sa campagne. N'hésitez pas à faire vivre le monde autour des frères en racontant de temps à autre telle bataille gagnée ou perdue, telle mort, mariage, héritage difficile, naissance heureuse, accord ou trêve.

Les rapports du Temple avec le roi.

Le Temple entretient d'excellents rapports avec Baudouin le lépreux. Sa maladie afflige réellement les frères qui voient en lui l'exemple parfait du seigneur très chrétien. La lèpre l'auréole de la couronne du martyr. Certains frères ont déjà tenté de le guérir en implorant le Seigneur, mais le prodige ne se réalise jamais, sans que personne en connaisse la raison. Une malédiction, un grave péché ?

Les troupes du roi et les troupes du Temple combattent très fréquemment côte à côte. Les échanges de services divers sont monnaie courante. Le Temple participe au maintien de l'ordre dans la Ville Sainte, notamment pendant les deux grandes périodes de pèlerinage (avant Pâques et avant Noël), lors desquelles la ville est submergée par la foule. Des frères montent également la garde sur les remparts de Jérusalem et accompagnent les chevaliers du roi en patrouille. Le trésor royal est géré et protégé par les Templiers de Jérusalem (comme à Paris et à Londres). Mais il est également une foule de menues faveurs que le Temple fait au roi en échange de sa protection et de son appui politique. Le Temple est connu pour sa droiture et sa discipline, et toutes les missions que le roi veut garder secrètes peuvent être confiées à des frères : convoyages, négociations, ambassades, enquêtes... Dès lors que la neutralité et la réputation du Temple peuvent être un atout, le roi n'hésite pas à y faire appel.

Les relations du Temple avec Raymond de Tripoli.

Les relations du Temple et de Raymond III sont moins cordiales qu'avec le roi Baudouin. Le comte est traditionnellement plus proche de l'Hôpital. Raymond II, son père assassiné par les Ismaéliens, a offert le Krac des Chevaliers aux Hospitaliers, et une des principales villes de son fief de Galilée, Saint Jean d'Acre, tient son nom des frères de l'Hôpital Saint Jean, car ils y sont très nombreux. La rivalité de principe des deux Ordres militaires est bien connue.

La plupart des commanderies du Temple qui se trouvent dans le comté de Tripoli sont de langue d'Oc.

La cour de Raymond III a conservé de ses racines occitanes le goût de la poésie courtoise et du mécénat. Les troubadours et les poètes s'y pressent pour recevoir les faveurs du Comte et de sa dame. La mode est à une sorte de joute verbale appelée "jeu parti" : un troubadour raconte une histoire et propose deux fins tout aussi morales l'une que l'autre. Deux autres conteurs ou chevaliers prennent alors la relève et soutiennent respectivement l'une ou l'autre des deux fins. Celui des deux qui emporte la majorité des suffrages sur son argumentation emporte le jeu et l'affection du comte. Un problème fut ainsi récemment posé qui était : "aime-t-on moins quand on a obtenu ce que l'on désire ?". Un excellent exercice de style...

du butin amassé à travers le pays Damasquin. Il mena bien d'autres équipées, défiant le mal et la souffrance. Sa plus belle victoire fut remportée alors que le gros de l'ost combattait au nord, aux cotés du comte de Flandres, Philippe d'Alsace. Salah ad-Din sachant la Palestine dégarnie, l'envahit avec toute son armée. Le roi, rassemblant tous les hommes valides qu'il put trouver, partit à la rencontre du sultan, guidé par la Vraie Croix et par son courage. Il fut d'abord contraint de se réfugier dans la forteresse d'Ascalon, pressé par le grand nombre des Sarrazins. Mais quand ceux-ci, confiants, se répandirent dans la campagne pour se livrer au pillage, Baudouin partit à leur poursuite avec ses chevaliers. Il pressa l'armée du sultan et remporta une belle et éclatante victoire qui obligea ce dernier à se retirer dans ses terres. Quand le mal ne lui permit plus de se tenir à cheval, c'est en litière qu'il menait campagne. Quelques mois avant sa mort, alors qu'il devenait aveugle, alors que sa chair n'était plus que blessure, il n'hésita pas à se porter au secours de son turbulent vassal, Renaud de Châtillon, que Salah ad-Din assiégeait dans son Krak de Moab, en représailles des actes de piraterie que ce dernier venait de mener en Mer Rouge.

RAYMOND III, COMTE DE TRIPOLI ET PRINCE DE GALILÉE

L'ELOQUENCE OCCITANE ET LA FINESSE LEVANTINE

Bien que de petite taille et de moindre figure, Raymond III, descendant de Raymond de Saint-Gilles comte de Toulouse et marquis de Provence, est le plus grand baron du royaume. Sur ses terres, beaucoup de Francs parlent la langue d'Oc. Il est seigneur du comté de Tripoli qui s'étend de Jébail à Baniyas, mais aussi prince de Galilée par son alliance avec Echive de Tibériade, veuve de Gauthier de Saint-Omer. Il était cousin des rois Baudouin III et Amaury Ier, et c'est donc naturellement lui qui fut choisi pour assurer la régence quand le roi Baudouin IV était encore trop jeune pour gouverner. On vit alors toutes les qualités de cet homme, habile de parole avec l'ami comme avec l'ennemi, excellant dans cet art qui est celui des princes, l'art de discerner le temps pour la paix et le temps pour la guerre. Dans un cas comme dans l'autre, il manoeuvrait pour le plus grand bien du royaume, arrangeant de profitables trêves et menant des campagnes décisives.

Cet homme de grande valeur fut l'objet de viles calomnies, et il arriva que les intrigues du parti des Lusignan que dirigeait la reine mère Agnès de Courtenay, le fasse tomber en disgrâce auprès du roi qui lui interdit l'entrée du royaume. Les barons qui reconnaissaient en Raymond le plus valeureux d'entre-deux en furent très émus et tentèrent de réconcilier le seigneur et son vassal. Ils y parvinrent si bien que Baudouin accorda à nouveau toute sa confiance au comte de Tripoli. Enfin au fait de la valeur du sire de Lusignan qui devait le succéder sur le trône, le roi désigna Raymond III comme son successeur et fit jurer aux barons qu'ils reconnaîtraient le comte de Tripoli comme souverain quand il serait délivré de ses souffrances. Malheureusement pour le royaume, Raymond III avait de puissants ennemis : Agnès de Courtenay, Renaud de Châtillon et Gérard de Ridefort, le Maître du Temple qui avait dans le passé été le vassal de Raymond. Tous conspirèrent contre lui afin que ce soit le faible Guy de Lusignan qui porte la couronne du royaume chrétien de Jérusalem.

RENAUD DE CHÂTILLON

LE VICE APPUYÉ SUR LE BRAS DU CRIME

Sans grande fortune et sans grande noblesse, c'est l'un des hommes les plus valeureux du royaume. Un preux que seize ans passés dans les geôles sarrazines d'Alep n'ont point affaibli. Il fut fait prince d'Antioche sous le règne de Baudouin III, car il épousa la princesse Constance, veuve de Raymond de Poitiers. Ce fut un prince turbulent qui causa souvent le courroux du roi ainsi que du basileus dont il était vassal. Il arriva qu'il entre en dispute avec le

Patriarche d'Antioche, Aymeri de Limoges. Il fit saisir celui-ci et le fit attacher tout couvert de miel à une tour, afin qu'il soit l'objet des morsures des mouches. Il s'enhardit souvent à partir sur de rapides vaisseaux piller l'île de Chypre qui appartenait au basileus Manuel Comnène.



Quand Renaud revint de sa captivité, il épousa Etienette de Milly, veuve d'Onfroi de Toron et de Milon de Plancy. Il devint alors seigneur des terres d'Outre-Jourdain, des Kraks de Moab et de Montréal. C'était le baron le plus aventureux qui était soudain fieffé aux portes de l'Arabie, menaçant les voies de pèlerinage et de commerce des Sarrazins.

Il ne tarda d'ailleurs pas à mener une bande de pillards, Francs et bédouins mélangés, avec laquelle il razzia des caravanes qui se dirigeaient vers la ville de La Mecque, que les Sarrazins tiennent pour une ville sainte. De cette excursion il ramena un butin d'une valeur de plus de deux cent mille besants que, malgré les exhortations du roi Baudouin, il refusa de rendre au sultan Salah ad-Din. Ce dernier, fort courroucé d'une telle provocation déclencha une campagne de représailles à travers le sud de la Palestine, puis la Samarie. Le danger dans lequel il avait failli entraîner le fragile royaume n'arrêta pas Renaud de Châtillon qui brisa à nouveau une trêve quand il mena sa bande piller les ports de la Mer Rouge. Il avait fait construire des bateaux qu'il fit transporter jusqu'à la côte, afin d'attaquer aisément tous les riches ports de commerce entre l'Afrique et l'Orient. S'approcher aussi dangereusement des villes sacrées de Médine et de La Mecque émut vivement les Sarrazins et Salah ad-Din s'empressa de faire détruire la flotte de Renaud puis partit attaquer les terres d'Outre-Jourdain. Salah ad-Din fit alors la promesse de tuer Renaud s'il tombait entre ses mains.

BOHÉMOND III, PRINCE D'ANTIOCHE

L'HÉRITIER INDIGNE DES CONQUÉRANTS NORMANDS

Le prince d'Antioche, Bohémond le troisième avait épousé Théodora Comnène, soeur de l'empereur Manuel, suzerain des princes d'Antioche, qui avait lui même épousé Marie, soeur de Bohémond. Bohémond, appelé le bègue, est un homme de péché, ignorant de ses devoirs de prince et de chrétien. Il quitta son épouse quand l'empereur mourut, pour vivre auprès d'une femme nommée Sibylle, de la maison du chevalier de Burzey. Cette femme est une fort mauvaise femme, belle de corps mais noire d'âme, une débauchée qui a appris de certaines femmes sarrazines de sa suite comment composer des philtres et réaliser des enchantements. Elle écrivait secrètement au sultan pour lui apprendre tout ce qui se disait à la cour d'Antioche concernant la princée d'Antioche et le royaume de Jérusalem. Elle recevait pour ce service ignoble, étoffes de brocards et bijoux que lui faisait secrètement parvenir Salah ad-Din.

Les relations du Temple avec Renaud de Châtillon.

Le Temple a tout intérêt à avoir de bons rapports avec Renaud, même si c'est un peu à contre coeur. Renaud est un seigneur puissant, et de nombreuses possessions templières sont installées sur ses terres. Toute la diplomatie du Temple en ce qui le concerne, consiste à ménager la chèvre et le chou pour ne pas s'attirer les foudres de Renaud, même si ce dernier sait bien le peu d'affection que lui portent les frères. Le Maître oeuvre régulièrement auprès du roi pour qu'il calme les ardeurs guerrières de Renaud. Il n'y a rien de plus rageant que de voir une trêve rudement négociée rompue par un seigneur orgueilleux, méchant et cupide. Si les choses allaient trop loin, il faudrait sans doute intervenir directement, avec la plus grande discrétion. Mais que faire contre un seigneur qui se dit chrétien ?

Les Relations du Temple avec Bohémond III.

Que faire de ce seigneur mauvais chrétien, batailleur et indiscipliné ? Il gaspille son énergie et ses forces en de vaines luttes fratricides, qui opposent les chrétiens entre eux. Il représente tout ce que le Temple déteste, puisque ses menées irréfléchies sèment la discorde dans le camp franc alors que les frères travaillent à son unité. A plusieurs reprises d'ailleurs, les Templiers ont eu réellement à subir la colère de Bohémond, au même titre que les autres religieux. Ils lui en gardent une rancune tenace. Ils n'hésiteraient sans doute pas à s'opposer directement mais discrètement à lui en cas de besoin.

Les Relations du Temple avec Héraclius.

Le Temple a agi de son mieux pour empêcher Héraclius de devenir Patriarche. Rien n'y fit. Ce prélat vaniteux, libertin et inculte est un bien mauvais Patriarche pour la très sainte cité. A Jérusalem, on chuchote dans les allées du Temple que le Malin n'est pas totalement étranger à cette soudaine avancée. Héraclius aurait passé un pacte avec le Diable pour obtenir la gloire et la richesse. Mais, quand on mange avec Béelzéboul, mieux vaut se munir d'une longue cuillère, et Héraclius paiera un jour pour ses vilainies. Si le Patriarche devenait trop ouvertement impie, le Temple interviendrait sans doute à nouveau d'une façon ou d'une autre.

Le sage Aymeri de Limoges admonesta le prince et le rappela à la raison, mais le fol refusa de quitter la ribaude Sibylle, aussi il fut excommunié pour bigamie par le patriarche. Le prince, loin de se repentir s'emplit d'orgueil et de folie. Il mena ses hommes à guerroyer contre les hommes d'église, curés, clercs et moines pareillement. Il les fit battre, en blessa et en occit plusieurs, si bien que le patriarche fut contraint de se réfugier avec les siens en un château qu'il avait, défendu par quelques fidèles chevaliers.

Ce fut une vraie guerre qui s'ensuivit dans la princée, entre le prince sacrilège et certains de ses vassaux qui, guidés par le seigneur Renaud de Marqab, protégeaient l'église contre le prince. L'interdit fut jeté sur toute la princée et le roi réunit ses barons car tous craignaient que les Sarrazins profitent de ces troubles pour l'envahir. Une ambassade fut envoyée, composée de Renaud de Châtillon, Raymond III de Tripoli, Arnaud de Toroge Maître du Temple, et Roger des Moulins Maître de l'Hôpital. L'accommodement qui fut trouvé demandait une cessation des menées de Bohémond contre le patriarcat pour que l'interdit soit levé, mais il fut précisé que Bohémond demeurerait excommunié tant qu'il vivrait en concubinage avec Sibylle.

Dès que l'ambassade eut quitté la princée, le prince s'empressa de vouloir châtier ses vassaux qui l'avaient trahi en demeurant fidèles à l'église. Ceux-ci trouvèrent leur salut en fuyant chez le roi de Cilicie, Roupen III qui leur fit bon accueil. Bohémond se vengea plus tard de Roupen, en l'invitant à Antioche pour le capturer et le rançonner de trente mille dinars et s'accaparer les villes d'Adana et de Mamistra. De tels gestes étaient pure folie, car Roupen était voisin d'Antioche et naturellement allié face à la menace des Sarrazins du sultanat de Rum ou de l'empire de Salah ad-Din...

HÉRACLIUS, PATRIARCHE DE JÉRUSALEM

UN LOUP EN PLACE D'UN PASTEUR

Quand mourut notre bon Amaury de Nesle qui avait été élu patriarche sous le règne de Baudouin III, il fallut que le roi lui choisisse un successeur. Ce fut Héraclius, clerc d'Outremer sans grande valeur, qui fut choisit pour cette responsabilité, à la suite des intrigues de la reine mère, Agnès de Courtenay. Il était fort bien mis de sa personne et il devint sans grande difficulté l'amant de celle-ci. Malheureusement, il n'a que peu de lettres et encore moins d'esprit. La société des femmes lui est chose plus commune que la société des écritures. Il entretient publiquement une autre maitresse, Dame Paques de Riveti, dont l'époux est mort étrangement.

Lorsqu'il fut nommé patriarche, l'archevêque Guillaume de Tyr tenta de s'y opposer. Guillaume était l'homme le plus savant du royaume. Il écrivait une chronique du royaume de Jérusalem comme le lui avait demandé le bon roi Amaury et il avait été le précepteur du roi Baudouin. Il avait en vain prié les chanoines du Saint-Sépulcre de ne point proposer Héraclius au souverain car il savait que son ancien élève subirait l'influence de sa mère. Les chanoines proposent en effet deux candidats au Roi, et ce dernier en choisit un parmi les deux. Heraclius apprit les tentatives menées contre lui par Guillaume et il décida de se venger en excommuniant l'archevêque. Guillaume en appela à l'arbitrage du Saint-Siège et partit pour Rome. Peu après son arrivée dans la sainte cité d'Outremer il mourut, car une main maligne avait versé quelque philtre malfaisant dans le vin du bon évêque.

De Rerum Belli

conseils d'un vieux sénéchal à son jeune seigneur. d'après Robert d'Arcourt, chapelain de Capharlet.

Lorsque le seigneur, roi ou grand baron, demande à ses vassaux de répondre à la convocation de l'ost, ceux-ci doivent accourir avec le nombre de chevaliers et de sergents fixé lors de l'hommage. En cas de défense du fief du seigneur, ils doivent ce service jusqu'à ce que le péril s'éloigne. Lorsqu'il s'agit d'une chevauchée, expédition en dehors des limites du fief du suzerain, la durée est fixée à quarante jours. Mais cette durée a été fixée à un an par les coutumes du royaume de Jérusalem, compte tenu des grands périls que court en permanence le royaume. Au delà de la durée prévue, le suzerain doit à ses vassaux le paiement de la solde. Cette convocation par un suzerain de ses vassaux en arme est appelée le ban.

En cas de grands périls menaçant l'existence du Royaume, le suzerain peut convoquer et le ban et l'arrière-ban. Auquel cas le suzerain convoque non seulement ses vassaux, mais aussi les vassaux de ses vassaux et tous les hommes libres du royaume.

Les villes, les grands propriétaires ecclésiastiques (monastères et évêques), doivent un service en nombre de sergents, soit pour tout le royaume 5025 Sergents, dont 500 chacun pour le Patriarche de Jérusalem, le Chapitre du Saint Sépulcre, la ville de Jérusalem et la ville d'Acre.

IL CONVIENT DE BIEN ORGANISER L'OST.

Le Prince, une fois ses troupes réunies en un lieu déterminé, les organise en trois grandes divisions appelées Batailles, qui sont l'avant-garde, le centre et l'arrière-garde, suivant leur position durant les déplacements de l'armée.

Chaque bataille est divisée en trois Échelles, en fonction de la vaillance des troupes et de la qualité de leur armement. Les meilleurs troupes seront dans la première et la deuxième Echelles, la troisième Echelle constituant la réserve qui ne sera engagée dans la bataille qu'en cas de grand péril ou de victoire assurée.

Au sein de chaque Echelle, les chevaliers et les sergents montés sont regroupés en Bannières, sous les ordres de leur suzerain direct. Les écuyers accompagnent leur chevalier jusqu'au moment de la charge. Ils sont placés devant lors des marches, et derrière lors du combat. Un écuyer doit secourir son seigneur si ce dernier est en difficulté et tenir prêts ses chevaux et ses armes de rechange. Ceci est surtout vrai pour la lance qui se rompt aisément.

Chaque Bataille est commandée par un général choisi par le roi, lui-même commandant généralement le centre, et confiant l'avant garde à son Connétable.

Les hommes à pieds, sergents et vilains, sont regroupés en Compagnies de 30 à 60 hommes selon leur armement. Les piquiers et vougiers, armés de leurs armes d'hast et de leurs boucliers seront placés devant et autour des chevaliers, afin de les protéger, eux et leurs montures. Les archers et arbalétriers seront placés derrière cette première ligne de piétons, prêts à s'avancer en cas de besoin pour harceler l'ennemi de leurs traits.

La solde d'un chevalier est fixée à 1 sou par jour, celle d'un homme de pied à 1 denier.

Les Forces que le Roi de Jérusalem peut réunir.

Ce sont les suivantes :

- Comté de Jaffe : 100 Chevaliers
- Princée de Galilée : 100 Chevaliers
- Baronnie de Sagette (Sidon) : 100 Chevaliers
- Seigneurie d'Outre Jourdain : 60 Chevaliers
- Seigneurie du Comte Jocelin : 24 Chevaliers
- Seigneurie du Toron : 18 Chevaliers
- Seigneurie d'Acre : 80 chevaliers
- Seigneurie de Tyr : 28 Chevaliers
- Seigneurie de Darum : 2 Chevaliers
- Seigneurie de Beyrouth : 21 Chevaliers
- Ville de Jérusalem : 41 Chevaliers
- Ville de Naplouse : 85 Chevaliers

Soit un Total de 659 Chevaliers

Les blasons.

L'utilisation de signes distinctifs sur le champ de bataille date de cette époque. Ces signes distinctifs donneront naissance à l'héraldique aux siècles suivants. La bannière est une pièce d'étoffe rectangulaire, dont le plus grand côté est fixé sur une lance, et qui représente les armoiries de la seigneurie, sous laquelle s'assemblent tous les chevaliers vassaux d'un même seigneur. La bannière tend à remplacer le gonfanon, qui a la même apparence mais est fixé par son petit côté sur la lance, et se termine par des flammes.

(Suite page 64)

(Suite de la page 63)

Enfin le pennon, est un tissu rectangulaire fixé au bout de la lance des chevaliers et reprenant les couleurs dominantes de la bannière de leur seigneur.

A noter que seuls les plus grands seigneurs disposent d'armoiries distinctives.

Les signes de reconnaissance sont nés parce que les heaumes couvrent de plus en plus le visage, de telle sorte qu'il devient impossible de reconnaître l'ami de l'ennemi dans la mêlée. Les armoiries jouent donc primitivement le même rôle que les couleurs des maillots dans une équipe sportive.

Les mercenaires.

Ils se regroupent en compagnies, louant leurs services contre fortes récompenses. Il s'agit le plus souvent de vilains qui se regroupent par région, principalement des Provençaux, des Gascons, des Flamands, des Brabançonnais, des Navarrais. Certains chevaliers louent également leurs services, seuls ou en bandes. Leur solde est approximativement le double de celle des soldats réguliers, payable dès le premier jour de campagne, car il s'agit de troupes professionnelles souvent de bonne qualité. Le Royaume de Jérusalem a souvent recours aux mercenaires, compte tenu de la faiblesse de ses troupes féodales et de la piètre qualité de son infanterie. Leur solde est alors parfois payée par un prince d'Outremer désireux de se dégager de ses devoirs de croisade de cette manière.

Les armées du Royaume de Jérusalem se réunissaient le plus souvent aux Fontaines de Séphorie, lieu qui se trouve dans la plaine d'Esdrelon non loin de Nazareth, et qui avait le double avantage d'être abondamment pourvu d'eau, et d'être au centre du Royaume.

L'importance des turcopoles ne doit pas être négligée, car ils ont pour principale tâche de s'opposer aux redoutables archers montés des Sarrazins, lesquels causeraient sinon de grands dommages à l'armée par leurs attaques rapides et meurtrières. Les turcopoles seront placés en petits groupes tout autour de l'armée, parfois bien en avance, afin de signaler tout danger et d'éviter l'approche furtive de troupes ennemies.

Les trains de bagages seront regroupés entre chaque Bataille durant la marche, et derrière l'armée quand le combat doit avoir lieu, afin d'être toujours protégés de l'ennemi. Si cela est possible, les commandants de l'armée auront soin de faire préparer à l'avance des étapes de ravitaillement, pour éviter d'être trop encombrés de bagages. Mais si l'avance se fait en territoire ennemi, on pourra alors durant les haltes envoyer la piétaille fourrager dans la campagne alentour pour trouver subsistance. Il est fréquent en Terre Sainte de devoir s'avancer dans des pays où l'eau est rare, aussi devra-t-on y prendre garde.

LORSQUE L'ARMÉE EST PRÊTE À MARCHER, IL REVIENT AUX COMMANDANTS DE DÉTERMINER QUELS SERONT SES BUTS.

Si l'ost a été levée en réponse à une attaque ennemie, l'armée devra faire en sorte de couper celui-ci de ses arrières afin de l'isoler dans un pays hostile. Des petits groupes de chevaliers et de turcopoles pourront être envoyés en reconnaissance afin de le harceler, pour lui faire perdre sa résolution, l'affaiblir sans pertes amies, et lui faire rebrousser chemin.

Si l'ost a été levée pour l'attaque d'un pays ennemi, on devra rechercher avant tout la conquête des places fortes, villes ou châteaux importants, qui constitueront des bases de repli solides et ne pourront servir à l'ennemi pour menacer les arrières de l'ost en marche. La rapidité de toute action offensive est importante, car ainsi l'ennemi, surpris, ne pourra réunir suffisamment de troupes et sera défait sans coup férir.

Dans tous les cas, l'engagement devra être évité à tout prix, car les batailles rangées sont affaires fort coûteuses en hommes, et fort risquées si toute l'armée y participe. La défaite laisserait le royaume sans défenseur et le champ libre à l'ennemi. Mais si l'engagement devient obligatoire, alors il devra être organisé avec soin, surtout en ce qui concerne le champ de bataille, dont on ne devra pas laisser le choix à l'ennemi. Les larges vallées où la chevalerie pourra donner toute sa mesure devront être préférées aux endroits resserrés et semés d'obstacles.

Nous conseillons toutefois de ne recourir à la levée de l'ost que dans les cas les plus graves de menace ennemie. Il est préférable de réunir régulièrement des petites troupes de chevaliers aguerris, qui auront pour objectif de piller tel ou tel village, ou de s'emparer rapidement de telle ou telle place que l'on sait dégarnie. En Terre Sainte, et de par la proximité et le nombre de l'ennemi, on ne saurait trop rechercher la rapidité et la surprise, qui sont des éléments assurant à coup sûr la victoire. Une grande armée en marche se voit de loin et ne peut avancer vite, alors qu'une petite troupe de chevaliers et de turcopoles peut dépasser les 10 ou 15 lieues par jour (*de 40 à 60 kilomètres*).

UNE BATAILLE RANGÉE AVEC SOIN EST UNE BATAILLE VICTORIEUSE.

Lorsque l'engagement devient certain, il faut alors que chaque bataille soit déployée selon un plan très strict. L'avant-garde sera à droite et aura le privilège de la première charge, l'arrière-garde étant à gauche.

Les chevaliers seront regroupés par Echelle derrière les lignes d'archers et d'hommes d'armes, prêts à charger lorsque le moment sera venu. Les archers et autres hommes d'armes auront pour tâche de protéger les cavaliers jusqu'au moment de la charge en empêchant l'ennemi d'approcher, et en le harcelant de traits destinés à briser ses lignes.

Les turcopoles et des groupes d'archers seront placés sur les ailes de l'armée afin d'éviter qu'elle ne soit débordée par des cavaliers ennemis et prise de flanc ou à revers.

Une charge bien conduite et bien préparée est le plus sûr moyen de mettre en déroute l'adversaire. Les chevaliers devront être prêts à s'élancer à tout moment, en une ligne si serrée qu'une pomme ne peut être lancée entre eux sans tomber sur les lances. Mais ils devront être retenus jusqu'au moment décisif, car sinon, le désastre serait certain.

Lorsque l'armée ennemie s'est avancée, et que les archers et les arbalétriers ont fait leur oeuvre de sape, là doit être lancée la première Echelle. On aura pris soin au préalable de convenir d'un signal, qui fera s'écarter les rangs de piétons pour laisser la place aux chevaliers.

La charge a pour but de désorganiser l'adversaire par la violence du choc, puis de le prendre à revers une fois les lignes traversées. Ensuite, la deuxième Echelle s'élance, pour prendre l'adversaire entre le marteau et l'enclume, assurant ainsi sa déroute complète. Si la charge ne réussit pas la première fois, les chevaliers doivent se regrouper et revenir derrière leurs lignes, tandis que d'autres Echelles s'élancent.

Dans la mêlée, les chevaliers n'hésiteront pas à démonter, confiant leurs montures à leurs écuyers. Ils pourront aussi prendre en croupe un sergent à pied afin de renforcer la mêlée.

Une tactique courante des Sarrazins consiste à harceler les chevaliers jusqu'à ce que ceux-ci chargent, pour les entraîner loin de leur bataille. Puis, une fois les chevaux épuisés et la troupe éloignée, de revenir subitement et de massacrer les chevaliers avec leurs flèches. Aussi toutes les Bannières devront elles être fermement tenues par leurs généraux, afin d'éviter toute action impétueuse et inutile.

LE SIÈGE D'UNE PLACE EST UNE ACTION DÉCISIVE.

Le siège, nous l'avons exposé, doit être le but principal d'une campagne si celle-ci doit avoir un effet durable. Ce ne sont que les conquêtes de territoires, de villes et de places fortes qui assurent les arrières gardes de l'ost et sa sécurité future.

Dans la mesure du possible, le siège devra toutefois être évité au profit d'autres moyens : la négociation de la reddition de la place forte, assurant aux assiégés la sécurité de leurs biens et de leurs personnes et une reddition sans honte, ou l'organisation d'une sédition au sein des assiégés, assurant des complicités à l'intérieur des murailles et permettant de l'envahir sans coup férir à la première occasion.

Même si la noblesse du prince doit en souffrir, il ne faudra pas hésiter à entretenir dans les villes et places fortes ennemies des alliés bien placés, capables de fournir opportunément des renseignements sur la disposition des défenses de la ville, voir d'offrir à une armée assaillante un moyen d'accès discret dans les lieux. De manière générale, nous conseillons au roi de s'assurer partout et en toutes circonstances des serviteurs fidèles et renseignés, car la

Tableau de marche.

(en lieue, 1 lieue = 4 km environ)

1 petit groupe de cavalier : 12-15 lieues par jour selon le terrain

1 petit groupe de piétons : 10-12 lieues par jour

1 caravane de marchands : 5-6 lieues par jour

1 armée : 4-5 lieues par jour

Les cadeaux entre princes ennemis.

"Quelques temps après, ce fut la trêve. Tancrède nous demanda, par un émissaire, un superbe cheval pur-sang qui appartenait au serviteur d'un de mes oncles. Celui-ci le fit amener à Tancrède, monté par un Kurde qui devait faire la preuve, devant lui, des qualités du cheval. Hasanoun - c'était le nom du Kurde - se comporta si bien qu'il gagna le concours. Les Francs applaudirent, s'émerveillèrent de la jeunesse, de la bonne mine et de la vaillance d'Hasanoun, lui tâtèrent les bras pour en éprouver la vigueur et décidèrent qu'il était un parfait chevalier. Tancrède, pour sa part, le combla de cadeaux et lui promit qu'il lui rendrait sa liberté s'il était un jour capturé au combat."

Ousâma, Prince Syrien.

L'intimidation.

"Heureusement en 526 (1132), il y eut de nouveau la guerre, cette guerre pour laquelle je brûlais de faire mes preuves auprès de Zengi. Je dois dire qu'elle commençait, pour moi, du mauvais coté : celui de nos frères. Zengi avait décidé d'aller montrer un peu sa puissance du coté de Bagdad, où régnait alors le khalife Al-Moustarchid. Je me félicitai presque lorsque les choses tournèrent mal et que nous dûmes nous replier. Sur le chemin du retour, l'atabeg donna l'ordre à l'un de ses généraux, Mouhammad al-Gissyâni, d'assiéger l'émir Qafjâq, un chef turcoman qui se tenait, comme suspendu dans les airs, en sa citadelle de Mâsourra, au Kouhistân, vers le sud du lac d'Ourmia.

(Suite page 66)

(suite de la page 65)

Nous venions, un beau matin, d'installer notre campement, lorsqu'une femme, du haut des remparts, nous cria : "Avez-vous de la belle et grosse toile de coton ? - C'est bien le moment, dit quelqu'un parmi nous, d'acheter et de vendre !

Nous voulons répliqua-t-elle, faire vos linceuls avec cette toile, car, d'ici cinq jours, vous serez tous morts !" L'endroit était malsain, en effet, et les fièvres y régnaient, si bien qu'Al-Ghisyânî voulut presser les opérations. La forteresse était en pisé ; nos gens du Khorâsân la minèrent, une tour s'écroula et l'on fit un prisonnier. Al-Ghisyânî ordonna qu'on le tranchât par le milieu. J'intervins : "Seigneur, nous sommes au mois sacré de ramadân, cet homme est musulman, et le tuer serait un crime dont tu devrais répondre dans l'au-delà. - Tranchez-le par le milieu ! reprit Al-Ghisyânî. La peur est la meilleure des armes contre ceux de la forteresse. - Seigneur, insistai-je, la forteresse, tu vas bientôt l'avoir, de toute façon." Mais Al-Ghisyânî s'entêta : "J'ai dit qu'on le tranche par le milieu !" Ce qui fut fait, et la forteresse tomba peu après."

Ousâma Ibn Munqid, Prince syrien.

connaissance intime de l'ennemi, qu'il soit déclaré ou dissimulé est source de bien des victoires rapides. Nous conseillons aussi de garder sur ces serviteurs loyaux le plus grand secret, et de n'en confier l'existence qu'au plus sûrs de ses proches, ceux qui leur sont les plus dévoués.

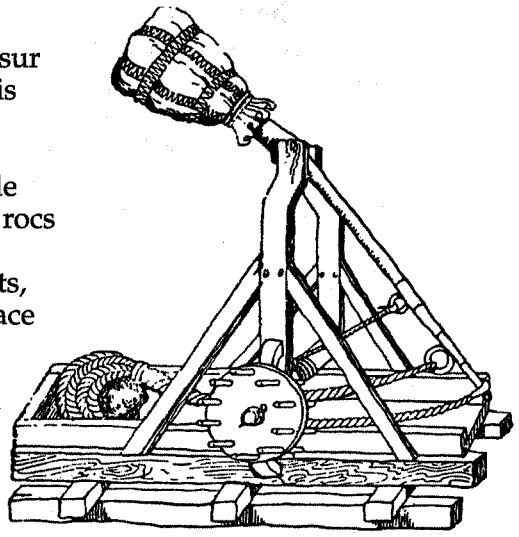
Si ces moyens détournés ne produisent pas leurs effets ou ne peuvent être utilisés, alors on doit se résoudre à assiéger la place forte avec toute la force nécessaire. Ce dont nous allons discourir ici peut être également mis à profit lorsqu'on a à défendre une place, ce qui advient aussi souvent que l'inverse.

On devra tout d'abord lancer des groupes d'éclaireurs qui s'assureront de la sûreté du terrain dans les alentours de la place assiégée, et surtout de la présence d'eau et de bois en abondance. Ces éclaireurs auront pour tâche primordiale d'effrayer la garnison afin qu'elle reste terrée dans ses enceintes, et qu'elle comprenne la résolution de l'assaillant de s'emparer de la place, et surtout de récupérer toute sorte de ravitaillement pour l'armée et de détruire toute source de vivre possible pour l'assiégé.

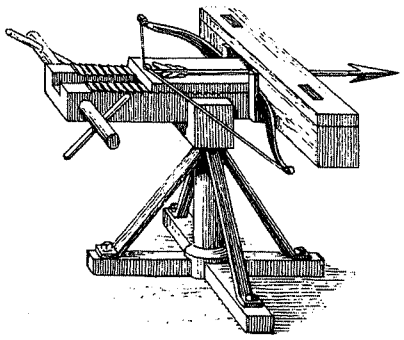
Une fois le gros de l'armée parvenu au pied des murailles, le campement sera installé à bonne distance de celles-ci, afin de rendre inutile toute tentative de lancement de projectiles sur les assiégeants. Toutes les sorties de la place forte devront toutefois être soigneusement surveillées, car il n'est pas rare qu'en cours de siège le défenseur tente une sortie par une porte dérobée ou mal surveillée, ce qui met parfois le siège en péril et à coup sûr le prolonge.

Les engins de siège seront ensuite construits par les ingénieurs que l'on aura pris soin de recruter et d'emmener avec l'armée. Parmi ces engins sortis de l'imagination de savants hommes, nous citerons :

- Le **trébuchet,** composé d'une charpente solidement ancrée au sol, sur laquelle prend appui un arbre de bois souple, avec à une extrémité un contrepoids de plusieurs milliers de livres, et à l'autre une sorte de grande fronde dans laquelle sont placés des rocs de 100 à 200 livres (*45 à 90 kilos*). Le contrepoids est relevé par les servants, bloqué pour permettre la mise en place du projectile, et relâché violemment ce qui projette le roc parfois à plus de 200 toises (*1000 mètres*). On peut placer dans le trébuchet des rocs, ou des Feux que l'on dit Grégeois et qui s'éteignent difficilement.



- Le **mangonneau,** similaire au trébuchet, est composé d'un arbre enserré dans des torons de cordages, dont la torsion compose le principe moteur et permet de projeter des projectiles de 40 à 60 livres (20 à 40 kilos) à 100 ou 200 toises (500 à 1000 mètres).



- La **baliste,** qui fut utilisée par les armées du grand César, est une sorte d'arbalète géante.

Le but de tous ces engins est, soit de briser par la force de leurs projectiles les murailles de la place adverse, créant ainsi une brèche dans laquelle viendront s'engouffrer les assaillants, soit de semer la confusion dans la place même,

notamment par le feu qui est un grand danger, surtout dans les cités. Notons par ailleurs que toutes sortes d'immondices peuvent ainsi être projetés dans la ville, pour infester les puits, répandre la maladie et semer le désarroi chez les bourgeois.

D'autres engins pourront être construits selon les besoins, tels que des chats-châteaux, offrant protection aux assaillants pour atteindre le pied des murailles, ou des palissades portées, pour le même usage. Si les moyens en bois sont tels qu'ils permettent de grandes dépenses, on pourra aller jusqu'à construire un beffroi, grande tour de bois recouverte de peau, qui sera roulée jusqu'aux murailles adverses afin de permettre l'invasion de la place par le haut des murailles.

Le moyen le plus efficace, quoique parfois fort long, reste toutefois l'utilisation de sapeurs. Ceux-ci auront pour tâche de creuser des sapes aux pieds des remparts, afin qu'une fois les fondations excavées, le feu y soit mis et que les murailles s'écroulent sur elles-mêmes. La sape pourra être constituée entièrement de tunnels partant d'une certaine distance des murailles, afin d'en assurer la dissimulation, ou, si la rapidité est exigée, creusée directement au pied des murailles, les sapeurs étant protégés par des palissades et des chats.

Cependant, un siège de cette sorte est une matière fort longue et par la même fort onéreuse, et l'on a vu plus d'une armée d'assiégeants rebrousser chemin lorsque le siège s'étirait en durée et que l'inaction des hommes affaiblissait considérablement le moral des troupes.

Aussi préférera-t-on toujours l'utilisation de la ruse, de la menace ou des promesses pour s'assurer la reddition rapide d'une place forte ou d'une ville. Nous n'inciterons jamais le prince en ces matières à ne pas se laisser abuser par des considérations d'ordre moral. Qu'il sache user de la force et de la cruauté pour impressionner ses adversaires, car ainsi de nombreuses vies, tant d'un côté que de l'autre, pourront être sauvées. Lors de la prise d'Antioche par les hommes du très valeureux Bohémond de Tarente, celui-ci n'a pas hésité à décapiter des prisonniers sarrazins, et même à faire semblant de les manger pour démoraliser la garnison de la ville. Mais qu'il sache aussi être clément avec ses ennemis quand il le faut, et les traiter avec honneur et respect s'ils se rendent rapidement, car ainsi sa réputation sera telle que d'autres places pourront se rendre dans de bonnes conditions.

LA TÂCHE DE L'ASSIÉGÉ EST PLUS DÉLICATE ENCORE.

Une grande partie de la défense de l'assiégé tient à la qualité de la forteresse qu'il occupe, et ce n'est pas là, de toute évidence, une chose qui se prépare rapidement. Aussi tirera-t'on grand profit des compétences d'ingénieurs capables lors de la construction d'une forteresse. Là n'est pas toutefois notre propos et nous ne reviendrons pas sur ces choses.

Quand l'ennemi est au pied des murailles, ou quand ses intentions sont claires, certaines choses peuvent être faites pour améliorer la défense de la place, si bien conçue soit elle. On prendra soin tout d'abord de dépouiller au mieux le territoire environnant afin que l'assiégeant trouve un territoire dénudé et hostile dont il ne pourra rien tirer. Les vivres seront cachés ou ramenés dans la place, les sources d'eau empoisonnées, les arbres abattus ou brulés. Les greniers et les citernes de la place assiégée devront être copieusement garnis, afin de permettre aux défenseurs de tenir le plus longtemps possible.

Ensuite, on pourra recouvrir les parties de bois de la place de peaux imbibées de vinaigre, ou à défaut d'eau, afin que les traits incendiaires de l'ennemi ne puissent menacer tout le château et que les foyers soient rapidement maîtrisés. Si l'on dispose de charpentiers aptes à construire des

un siège.

"Des multiples péripéties de cette guerre, je retiens le siège de Kafartâb, aux mains d'une importante garnison franque. Je revois la sape que les soldats du Khorâsân avaient creusée depuis le fossé jusqu'à la barbacane et au-delà : quand on eut bourré le tout de bois mort et que l'on eut mis le feu, les joints de chaux qui liaient les pierres fondirent et la face extérieure de la tour minée s'écroula. Je revois l'assaut, mené par l'un de nos braves, la mêlée sur le rempart, l'attaque du sommet de la tour à coups de bouteilles emplies de naphte, la reddition de la place, enfin. Mais je me rapelle aussi le désastre dans lequel tout s'acheva, notre armée défaite sur le chemin du retour vers Alep, Roger grand vainqueur près de Dânith, et Kafartâb perdue de nouveau".

"Nous étions seuls, bien seuls, pour résister à tant de monde contre nous. Sans parler des mangonneaux qui jetaient sur nos remparts d'énormes pierres de vingt ou vingt-cinq livres, à des distances plus grandes qu'une portée de flèches. Un jour, la maison d'un ami fut détruite ainsi, de fond en comble, par un noyau de pierre de meule. Un autre projectile brisa, juste au milieu, la lance où était fixé notre étendard, sur une tour. La partie brisée de la lance tomba droit vers le chemin de ronde où elle frappa l'un de nos compagnons qui passait par là : elle s'enfonça dans son corps à partir de la clavicule, et le tua net."

Ousâma Ibn Munqid, Prince Syrien.

machines de guerre, qu'ils soient mis au travail rapidement, et que ces machines soient placées sur les plus hautes tours, afin de pouvoir détruire les machines de l'ennemi et décimer ses troupes. De même, si l'on dispose de sapeurs, qu'ils se tiennent prêts à contrer les sapes ennemies qui menaceraient les murailles par leurs propres sapes.

On pourra aussi profiter des moments d'inattention de l'ennemi pour organiser des sorties avec quelques cavaliers rapides et aguerris, qui, si la surprise est de leur côté, pourront causer de grands dommages à l'ennemi en prenant peu de risques, et l'amener à lever le siège. Ces sorties pourront aussi permettre à des émissaires d'être dépêchés auprès d'alliés qui pourraient venir prêter main forte aux assiégés. A ce propos, il est une coutume dont on pourra se prévaloir en dernière extrémité, coutume respectée aussi bien par les Francs que par les Sarrazins. On proposera à l'assiégeant de lui remmettre la place dans un délai de dix jours, si des messagers dépêchés auprès du suzerain de la place ne reviennent pas avec des renforts dans ce délai. En échange, l'assiégeant s'engagera à laisser la vie sauve aux défenseurs, voir leur autorisera une reddition en armes honorable.

Enfin, l'usage de ruses et d'espions infiltrés dans le camp ennemi ne doivent pas être negligés, afin de semer la dissenssion parmi les assaillants, les démoraliser par de fausses nouvelles ou des rumeurs, connaître leurs intentions à l'avance, ou leur porter des coups de l'intérieur, par exemple en empoisonnant leurs vivres, ou en dispersant leurs chevaux.

Mais que les défenseurs sachent bien que nulle forteresse n'est imprenable, et se gardent également du découragement et de la témérité, qui sont des maux envoyés par le Malin pour détourner les hommes de Dieu.



SIÈGE DE LA CITÉ DE TYR PAR LES CHEVALIERS FRANCS

Il Faut Tenir ses Promesses.

"En l'année 528 (1134 de l'ère chrétienne), nouvelle démonstration destinée, celle-ci, au prince turc artouqide de Haute-Mésopotamie, Qarâ-Arslan Ibn Dâwoud, en sa forteresse d'al-Cawr. Zengi intervenait ainsi, pour mieux asseoir son autorité sur ces pays, dans les affaires de la famille ; car il n'avait pas fait mystère de sa volonté - qu'il réalisa effectivement - de remettre la forteresse à un autre Artouqide, Timourtâch, le fils d'Ilghâzi, dont j'ai déjà parlé. L'atabeg envoya quelqu'un crier sur le rempart : "Eh ! vous les arbalétriers ! Message de Zengi : si vous tuez un seul de ses compagnons, il vous fera couper proprement les mains !" Deux faits marquèrent l'attaque et la prise de la citadelle. D'abord, ce qui advint à l'un des gardes du corps de l'atabeg, un Alépin nommé Ibn al-Ariq : frappé d'une quantité de blessures et jeté, du haut des fortifications, dans le fossé, il n'en mourut point. Ensuite, le sort réservé aux arbalétriers : comme l'un de nos Khorâsâniens venait de mourir des suites d'un épouvantable coup qui l'avait touché à la rotule, l'atabeg, maître de la place, fit couper, aux neufs arbalétriers, le tendon du pouce. Leurs mains devinrent laches et sans vie."

Ousâma Ibn Munqid, Prince Syrien.

Moines et moniales oeuvrent pour le salut de nos âmes et pour chasser le diable de la terre

Je ne cesserai jamais de m'émerveiller de la grâce qui touche ceux d'entre les hommes et celles d'entre les femmes, qui décident de passer leur vie à prier pour le salut de nos âmes et pour repousser le Malin. Il y faut une force d'âme et une compassion rare, qui fait souvent défaut aux gens du siècle. Le clergé est riche, sans doute, mais ses oeuvres de piété et d'aumônes et ses prières quotidiennes sont notre seul espoir de voir déjouer les pièges du Diable sur terre et s'ouvrir les portes du Ciel. Car ils vivent tous les jours à l'image de Notre Seigneur, dans la chasteté, la pauvreté et l'obéissance aux commandements de Dieu.

LES MOINES ET LES CHANOINES OBÉISSENT À DEUX RÈGLES DIFFÉRENTES, QUI SONT CELLES DE SAINT AUGUSTIN ET CELLE DE SAINT BENOÎT.

Les premiers, ceux qui sont soumis à la règle de saint Augustin, sont les chanoines. Ce sont des clercs, qui participent à la vie commune d'une cathédrale ou d'une collégiale, qui est une autre sorte de monastère. C'est le chapitre des chanoines cathédraux qui élit l'évêque, dont ils seront ensuite les conseillers. Cela leur donne un grand pouvoir et les élections sont toujours sujettes à moult pressions de toutes origines. Les chanoines sont des gens qui vivent beaucoup dans le siècle, et que leur fonction amène à gérer des problèmes de politique, de diplomatie et de finance. On les dit ainsi moins religieux que les moines bénédictins et souvent plus corrompus. Toutefois, et sous bien des aspects, leur vie est la même que celle des moines.

Les seconds sont ceux qui vivent selon la règle de saint Benoît. Ce sont les moines. Ils appartiennent à des ordres différents mais pratiquent tous, sous différentes formes, la vie communautaire. S'ils sont tous clercs, rares sont ceux qui reçoivent les ordres supérieurs et accèdent à la prêtrise. Ils vivent dans un moutier (monastère) auquel ils sont liés et qu'ils ne quittent qu'avec l'autorisation de leurs supérieurs, soit pour peupler un autre moutier ou un prieuré, soit pour une mission précise. La règle de saint Benoît partage la vie des moines, dans un bel équilibre, entre les moments de prière et de travail intellectuel - qui sont essentiellement occupés à la lecture et à la copie des manuscrits - et le travail manuel, qui assure la subsistance de la communauté.

LES RELIGIEUX QUI VIVENT DANS LE ROYAUME LATIN DU LEVANT.

LES MOINES NOIRS, QUI SONT LES CLUNISIENS, SONT LES PLUS DÉCRIÉS POUR L'OPULENCE DE LEURS MOUTIERS.

Les moines noirs sont les clunisiens, parce que leur robe est de couleur noire. Si leurs activités sont essentiellement orientées vers la prière et les discussions théologiques, ils se rapprochent aussi du monde extérieur en exerçant la charité aux pèlerins et aux infirmes ou en ouvrant des écoles. Leurs monastères sont à proximité de villes ou de villages. Ils vivent des rentes de terres déjà mises en valeur, de loyers de maisons : tous ces revenus sont des dons charitables des seigneurs. Les clunisiens sont généralement très riches. Leur goût du faste et leurs richesses trop temporelles sont souvent critiquées. C'est pourquoi ceux de

Les clercs et la Foi.

Peu nombreux sont les clercs qui possèdent un score en Foi. Seuls les plus religieux et les plus pieux peuvent implorer Dieu pour qu'il réalise un Prodige. C'est bien davantage dans la prière commune que se trouve la force mystique des religieux et c'est donc à la communauté toute entière que le maître doit accorder un score en Foi. Les terres et les gens de l'abbaye, du prieuré ou de la collégiale seront ainsi plus ou moins facilement accessibles aux menées sournoises du Malin.

Les monastères doubles.

Les monastères doubles rassemblent des moines et des moniales. Ils vivent sous une autorité unique (abbé ou abbesse) mais pas forcément dans le même lieu. Les bâtiments d'habitation sont distincts mais l'église est commune. Les femmes ont besoin des hommes pour le service divin car elles ne peuvent pas être ordonnées prêtres.

Pater noster.

Pater noster, qui es in caelis, sanctificetur nomen tuum. Adveniat regnum tuum. Fiat voluntas tua sicut in caelo et in terra. Panem nostrum quotidianum da nobis debita nostra, sicut et nos dimittinos inducas in tentationem : sed libera nos a malo. Amen.

Les clercs.

On appelle clercs tous les hommes d'Eglise. Au Moyen Age, c'est l'habit qui fait le moine et c'est la tonsure qui fait le clerc. Il est donc facile de se faire passer pour tel. Les clercs doivent être chastes et dépendent uniquement de la compétence des tribunaux ecclésiastiques. Les universitaires et les étudiants sont des clercs.

Terre Sainte ont décidé de retourner à la règle primitive de saint Benoît. Ils veulent se détacher du monde qui est un lieu de perdition. Ils refusent certaines hautes charges ecclésiastiques comme le cardinat et l'épiscopat. Toutefois, si les monastères sont autonomes les uns par rapport aux autres et ont leurs statuts propres, ils sont tous sous la coupe de l'abbé de la communauté-mère, l'abbaye de Cluny. Les clunisiens sont certes réputés pour leur richesse en ce bas monde, mais aussi pour leur grand savoir et leur goût pour l'art. Leurs bibliothèques sont parmi les plus grandes et les plus belles que l'on puisse trouver, comptant des milliers d'ouvrages, en toutes les langues, copiés et recopiés par une multitude de moines. En Terre Sainte, ils sont fréquemment le relai des volontés du Pape, car ils sont très près de la cour pontificale.

LES FILS DE CÎTEAUX SONT LES MOINES BLANCS.

Les cisterciens ou moines blancs apparaissent comme des novateurs. Ils sont appelés moines blancs parce qu'ils sont les seuls, avec les Templiers, à pouvoir porter une robe blanche. Les Templiers sont d'ailleurs, à bien des égards, les fils spirituels de Cîteaux, et les deux Ordres sont très liés. Ils sont les seuls à bénéficier du grand privilège de ne dépendre que du Pape. L'un comme l'autre ne doivent rien aux évêques, ce qui est cause de grandes jalousies de la part de tout le clergé. L'ordre de Cîteaux n'a qu'une soixantaine d'années. Face aux résultats peu concluants des clunisiens, ils ont le souci, eux aussi, de retourner à l'observance monastique primitive : pauvreté, silence et travail manuel. L'organisation des abbayes cisterciennes est originale. C'est une hiérarchie pyramidale. Citeaux est l'abbaye-mère. Clairvaux (dont saint Bernard fut l'abbé), Morimond, la Ferté et Pontigny sont ses quatre filles. Celles-ci fondent d'autres monastères à travers l'Occident et l'Orient.

L'organisation est centralisée mais elle laisse cependant une certaine autonomie aux abbayes. Les abbayes filles obéissent à l'abbé de Cîteaux, et l'abbé obéit au chapitre général des abbés. Saint Bernard de Clairvaux était contre l'implantation de cisterciens en Terre sainte, mais cela n'a pas empêché Morimond d'y fonder trois monastères. Les cisterciens, à l'opposé des clunisiens, refusent les revenus qui sont le travail d'autrui. Ils ne veulent pas de dîmes, d'églises, de terres exploitées, de moulin, ni de four permettant des rentes fécondes. Ils désirent uniquement une terre qui est non cultivée et isolée. Lors d'une rencontre fameuse, saint Bernard, alors abbé de Clairvaux, apôtre de l'austérité dans l'art et dans la liturgie, reprocha sévèrement à l'abbé Suger, clunisien, de compter le luxe et la richesse des églises parmi les manifestations de la gloire de Dieu. D'autre part, ce sont des moines très soumis à leur évêque et qui évitent de s'intéresser de trop près aux affaires paroissiales et seigneuriales. C'est pour cette raison qu'ils sont très appréciés par les milieux laïcs. Finalement les autres moines les considèrent comme des gens peu versés en théologie, un peu benêts et simplets. Il faut avouer que le contenu de leurs bibliothèques semble se limiter à des banalités : quelques grammaires latines et deux ou trois psautiers.

CE SONT LES PRÉMONTRÉS QUI SONT LES CHANOINES LES PLUS NOMBREUX EN TERRE SAINTE.

Il existe deux types différents de chanoines : les chanoines séculiers et les chanoines réguliers. Tous deux suivent la règle de saint Augustin. Les premiers entretiennent une cathédrale comme ceux du Saint-Sépulcre à Jérusalem (ils prêchent et soignent les malades). Les chanoines réguliers eux, vivent en communauté. A la différence des moines, ils sont totalement tournés vers les autres. Ils prêchent, assistent les pauvres et les malades. Ils accueillent avec plus de facilité les voyageurs. Souvent ce sont eux qui entretiennent les hôpitaux et les ladreries. Il ne faut pas omettre que la plupart de ces clercs sont instruits et lettrés. Ils peuvent avoir un sensible ascendant sur leur évêque. Ainsi à Jérusalem, le prieur du Saint-Sépulcre est très proche du patriarche. L'Ordre le

plus important des chanoines réguliers est celui des Prémontrés. Il a été fondé en l'an de l'Incarnation 1120 par saint Norbert. Les abbayes des Prémontrés suivent une stricte observance et sont très liées entre elles. Les Prémontrés exigent le silence, le travail manuel et la pauvreté. Ils refusent de recevoir des églises et des dîmes (impôts en récolte et en bétail). Cependant leurs activités varient d'un monastère à un autre. Tantôt ils sont aussi reclus que des moines ou au contraire exercent la tâche pastorale, le prêche. Les Prémontrés acceptent les femmes et à côté de l'abbaye masculine se trouve parfois une nonnerie.

TOUS LES MOUTIERS FONCTIONNENT SUR LE MÊME MODE.

L'organisation générale des différentes abbayes, qu'elles soient clunisiennes ou cisterciennes, est, à peu de choses près, identique. A l'intérieur du cloître, tous obéissent à l'abbé ou au prieur. Le prieur est parfois responsable d'un prieuré, qui est une maison dépendante de l'abbaye. Dans tous les cas, il est la personne qui seconde l'abbé, et il est responsable de la bonne marche de la maison. L'abbé a une autorité absolue. Il a été élu à vie par ses frères - chez les cisterciens, il peut abandonner sa charge et retourner dans les rangs. Les seigneurs et les évêques n'hésitent jamais à faire pression de bien des façons sur les communautés, pour qu'elles choisissent tel frère plutôt que tel autre. L'abbé choisit les officiers : prieur, trésorier, cellérier, chambrier, hospitalier, aumônier, bibliothécaire, sacriste, écolâtre. Tous les jours, il réunit le chapitre, y reçoit l'aveu des fautes des frères et prononce les pénitences.

LES ERMITES DE TERRE SAINTE.

Nombre d'ermites vivent en Terre sainte. Cependant, il existe une communauté assez particulière sur le Mont-Carmel. L'ordre des Carmes a été fondé par le chevalier Berthold de Calabre, en 1154. Celui-ci revendique une filiation mystique entre lui et ses frères ermites et le prophète Elie. Ils vivent dans la pauvreté, la solitude, le travail manuel et la plus stricte chasteté.

L'Eglise n'apprécie guère l'érémitisme, de la même manière et pour les mêmes raisons qu'elle se méfie des prédicateurs et des clercs errants. Elle n'a en effet aucun contrôle sur ces sortes de sempiternels voyageurs et dans leurs rangs se glissent les charlatans et les profiteurs de tout poil. Par bonheur, il n'existe pas de femmes ermites, car elles préfèrent se faire recluses. Celles-là s'emmurent dans une cellule et vivent d'aumônes en priant Dieu jusqu'à leur mort. Les pèlerins de Terre Sainte visitent certaines recluses que l'on dit très saintes, illuminées par la Vierge et capables de grands Prodiges.



L'évêque.

Les évêques (littéralement les "surveillants") sont élus par le chapitre cathédrale de leur église, composé de chanoines. On appelle cathédrale, l'église de l'évêque. Du fait de l'importance de la charge et des revenus qui en découlent, c'est souvent une grande et belle église... Il n'est pas nécessaire d'être prêtre ou même clerc pour être élu évêque. Bien des évêques sont ordonnés prêtres et sacrés évêques le même jour. L'évêque entre dans la pyramide féodale au même tire qu'un seigneur. Comme vassal, il doit assister à la cour de son seigneur, roi ou baron, et il doit aussi un contingent à l'ost. La juridiction de l'évêque est le diocèse, où s'étend son pouvoir sur les clercs et sur les laïcs. Il ordonne les prêtres, bénit les lieux et les gens, consacre les églises, nomme et choisit les prêtres exorcistes, excommunie, mais n'interdit pas, car c'est un privilège du pape... On excommunie quelqu'un (mise au ban de la société des chrétiens) et on interdit un lieu (les prêtres ne peuvent alors plus y dire la messe ni y rendre les sacrements).

L'habit du pèlerin.

Le costume du pèlerin est invariable : un couvre-chef le protégeant du soleil et des intempéries, un bourdon (qui est un grand bâton), une besace, une gourde et un large manteau. Il porte souvent sur lui les insignes de pèlerinage, les "mille et une étoiles d'étain". Ce sont de petites plaques d'étain (ou pour les plus riches, d'argent) qu'achètent les pèlerins sur les lieux de pèlerinage. Elles sont frappées sur une ou deux faces (images pieuses ainsi que le nom du lieu). Elles permettent de savoir où le pèlerin a voyagé et peuvent avoir des vertus protectrices pour celui qui le porte. Le pèlerin les coud sur ses vêtements, sur son couvre-chef. D'autres insignes sont en forme de petites fioles fermées en étain, ce sont les ampoules. Celles-ci contiennent des prières ou des huiles bienfaisantes. Elles peuvent avoir un haut pouvoir de guérison pour son porteur. Exemples d'insignes : Notre-Dame de Rocamadour, les clefs de Saint-Pierre, la coquille Saint-Jacques, les ampoules de Terre Sainte...

Tous ne peuvent être pèlerins

A la suite d'un voeu, le pénitent doit effectuer son pèlerinage. Cependant il existe des interdictions de pèlerinage. Celles-ci concernent tous les mineurs (garçons ou filles), l'homme ou la femme marié (il faut que les deux partent ensemble ou que l'un autorise l'autre à partir), les moines et les moniales (c'est pour cette raison qu'ils entreprennent le pèlerinage avant la réclusion dans le monastère), les clercs (mais ils peuvent avoir l'autorisation de l'évêque), les aliénés...

Une fois le voeu prononcé, le pèlerinage doit être accompli sous peine de mourir excommunié.

Hérésie de Maric le clerc et de ses disciples rapportée par Vivian, pérégrin de Dieu

DEPUIS TROIS MOIS, MES COMPAGNONS ET MOI ÉTIONS EN MARCHE VERS LA JÉRUSALEM CÉLESTE.

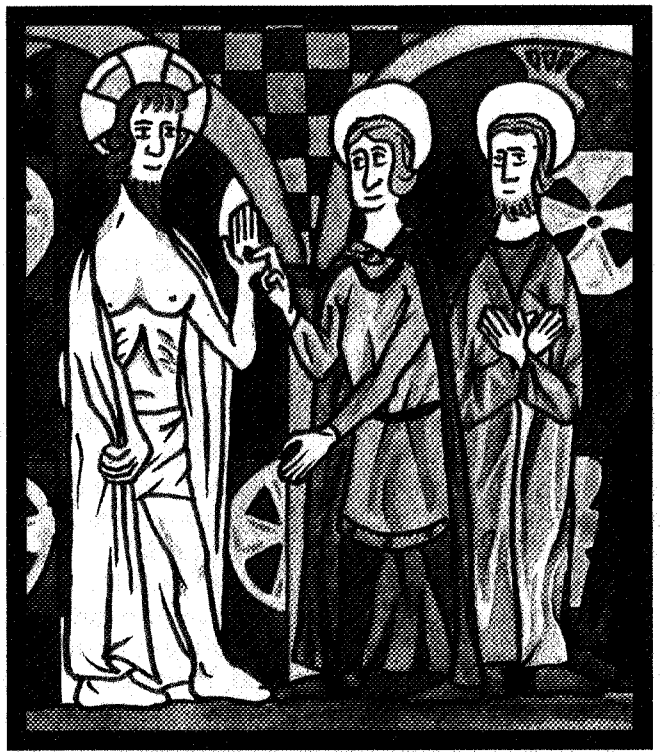
Nous venions tous de la même région. Les rocs escarpés de notre Gévaudan nous semblaient déjà bien loin. La confiance que nous mettions dans notre marche nous fortifiait dans notre foi. Chacun d'entre nous se considérait comme un voyageur en marche vers la Patrie du Père des cieux. Je me souviens encore de la prise de l'habit de pèlerin. Chacun d'entre nous le reçut avec amour et confiance dans le destin. Huc et sa femme Mechtilde ne cachaient pas leurs larmes. Ils savaient qu'ils quittaient à jamais la terre de leurs aïeux, et ils ne pensaient guère la revoir un jour. Mais n'était-ce pas pour la gloire du Très-Haut qu'ils prenaient le bourdon et la besace des mains du curé ? Comme nous tous, ils allaient enfin accomplir leurs voeux.

Après cette cérémonie, nous tous munis des signes de notre pénitence, nous nous sommes dirigés vers le Malzieu puis vers Saint-Flour rejoindre d'autres pèlerins. La plupart d'entre nous était partie avec des mules. Celles-ci permettaient de gravir les cols ou de passer sur des chemins des plus rocailleux. Quelques-uns, ceux du Puy, montaient des chevaux. Mais nous portions avec nous le strict nécessaire : notre bourse, quelques vêtements de rechange, une bonne couverture peignée, notre gourde et surtout notre bâton. Tous étaient de bonne composition et nos marches se passaient dans la meilleure gaieté. Pour rythmer la marche, nous scandions des louanges à Notre Seigneur, des psaumes et parfois quelques chansons profanes. Des clercs nous avaient rejoint à Lyon. Leurs discours étaient des plus passionnants. Ils nous faisaient part de leur enseignement. Il valait mieux pour nous cheminer en groupe car les routes sont peu sûres et on peut parfois traverser des régions fort dangereuses. Notre troupe comptait maintenant vingt-cinq personnes : dix femmes et treize hommes et deux enfants de douze ans.

Un de ces clercs, du nom de Maric, avait la manie de s'isoler et marchait souvent en avant. C'était le seul parmi nous à marcher pieds nus sur les chemins. Il jeûnait régulièrement et parlait peu. Sous sa chemise, il portait un cilice par pénitence. Nous sentions tous qu'il trouvait dans sa marche monotone et solitaire l'atmosphère propice à son ascension intérieure. Je crois sincèrement que c'était celui parmi nous qui était le plus proche de la Jérusalem Céleste. Lorsque notre courage s'étiolait ou la confiance en notre foi s'estompait, il venait nous voir chacun et chacune d'entre nous et nous parlait doucement, nous donnait sa force et ses vertus et dans notre coeur c'était comme un baume venu du Paradis même. Un jour, lors de notre séjour à Montpellier, un de nos compagnons, le clerc Pierre, a été retrouvé ivre-mort au petit matin, cuvant le vin et les filles, dans la merde du ruisseau. Maric le prit, le lava et l'admonesta si haut et si fort que tout notre campement en fut réveillé. "Promets-moi, que dorénavant, tu t'abstiendras des plaisirs des yeux et de la bouche, promets-le moi". Et sans attendre la réponse il prit une ceinture et le fouetta jusqu'au sang. Pierre s'écroula mais on entendit dans un souffle un oui. Et Maric se mit à pleurer de longs sanglots sur l'épaule encore en sang de Pierre, et à murmurer l'Ave Maria. Et nous tous, nous nous regardions et nous tous, nous nous prosternions.

LES PREMIERS MIRACLES DE MARIC EN CHEMIN VERS LA TERRE SAINTE.

Une nuit, alors que nous campions à proximité d'une abbaye, une bande de pillards se jeta sur notre troupe. Ce ne furent que bruits, combats et râles, car nous ne pouvions point nous défendre. Maric leva sa haute voix claire : "Qui sont ceux qui lèvent la main sur le peuple en marche ? Qui sont ceux qui osent tuer leurs propres frères ? Qui sont ceux qui osent occire les pénitents sans arme ? Sachez que nous avons comme unique arme notre amour en Notre Seigneur. En vérité je vous le dis, voleurs retournez aux ténèbres !" Et à ses mots, les ribauds se jetèrent à ses genoux et oublièrent leurs sombres crimes. Les pillards se retirèrent en laissant leur butin. C'est cette nuit-là, que nous comprîmes que Maric était l'élu de Dieu. Le lendemain, nous enterrâmes les trois qui perdirent la vie dans cette horrible nuit. Nous allâmes vers l'abbaye qui reçut les trois corps au sein de son cimetière et fîmes don des biens des trois infortunés. C'était Uguetta et son mari Marçal de Saint-Flour et Batistou d'Aubrac. Nous évoquâmes le miracle aux moines noirs de l'abbaye. Mais ceux-ci semblèrent très suspicieux. Nous rapportâmes les dires à Maric mais celui-ci esquissa un sourire et nous conseilla de reprendre la route.



Depuis quelques jours, une partie des compagnons voulait qu'on prenne le bateau à Marseille. D'autres préféraient qu'on dirige nos pas jusqu'à Rome en passant par les terres. Il est vrai que la mer en terrorisait plus d'un ; l'idée de se voir ballotter dans les vents et les tempêtes sans secours, hormis la prière, ne remportait pas un franc succès. Enfin, après avoir maintes et maintes fois penché pour l'une ou l'autre proposition, nous décidâmes à la fin de la veillée d'en parler à Maric. Il ne répondit rien et alla se coucher au fond du dortoir à même la terre. Le matin, aux premières couleurs du soleil, il vint nous réveiller un par un.

— "Mes frères et mes soeurs, cette nuit madame Marie et monseigneur Saint Jacques m'ont visité et Notre Dame m'a dit "Suivez, toi et tes frères en pénitence, la grande route d'Italie, là sera le temps de l'affliction, car vous y verrez des régions ravagées par le doute mais continuez jusqu'à la ville trois fois sainte, et là sera le temps de la paix et vous vous réjouirez, car vous serez pardonnés". Le sieur Saint Jacques me tendit alors une palme, promesse de notre voyage, et de la droite main me fit le signe sur mon front. "Vaï et que ce signe te guide jusqu'au Saint-Sépulcre". Mes frères, je vous promet que lorsque j'y parviendrai..."

Le clerc pèlerin.

Il peut porter les cheveux longs sans être forcément tonsuré, se saouler dans les tavernes, célébrer la messe dans n'importe quelle église de son itinéraire et n'est pas obligé de s'affubler de l'habit monastique.

Le pèlerin a droit de sépulture en terre chrétienne. Ses biens sont récupérés par le seigneur de l'endroit (droit d'aubaine) ou "pris en charge" par l'ecclésiastique comme bonnes oeuvres.

La route des pèlerins..

Il existe deux grandes routes pour aller en Outremer. La première traverse les grandes étendues de la Hongrie (terre chrétienne) et passe par Constantinople ; le second itinéraire passe par la mer. On s'arrête alors parfois à Rome.

La durée du voyage.

Quelques exemples : Brême-Jérusalem : trois mois et demi.

Angoulême- Palestine : quatre mois en passant par la Bavière et la Hongrie.

Tous les pèlerins ne se déplacent pas à pied et encore moins à pieds nus. Si la plus grande partie s'effectue à l'aide d'une monture, le début et la fin du trajet doit se faire par pénitence à pied.

Les différents pèlerinages.

Il existe trois grands pèlerinages dans l'Occident chrétien. Le plus populaire est celui de Saint-Jacques de Compostelle (Espagne). Les pèlerins en ramènent des coquilles de Saint-Jacques et s'en cousent sur les vêtements : ce sont les Jacquots. Le deuxième grand pèlerinage est celui de Rome. Ceux qui s'y rendent vont prier sur les tombes de Pierre et de Paul. C'est souvent là que vont les pèlerins forcés. Les pèlerins de Rome sont surnommés les Romeux.

Certains Romeux vont en Terre sainte. Dans ce cas, les pèlerins de Jérusalem sont les Hierosolémites ou les palmistes (car ils ramènent les palmes).

Il existe de nombreux guides de pèlerinages, qui sont copiés et recopiés, diffusés dans toute l'Europe. L'un des plus célèbres est le Guide du pèlerin de Saint-Jacques. Il détaille les itinéraires en les comparant, cite les lieux où faire ses dévotions sur le parcours, et met en garde contre les périls de la route, étape par étape.

Les privilèges des pèlerins.

Le principal privilège que reçoit tout pèlerin, clerc ou laïc, est le droit de communiquer avec les excommuniés. Les pèlerins qui ont fait voeu de pèlerinage à Jérusalem ont également d'autres privilèges, définis par une bulle papale. On les appelle " les croisés ", car ils portent une croix cousue sur leur vêtement. S'ils avaient des dettes, elles sont suspendues jusqu'à leur retour. Le croisé, sa famille et ses biens sont placés sous la protection de L'Eglise, et ils relèvent donc de la compétence des tribunaux ecclésiastiques. Les seigneurs et les rois ne peuvent exiger de lui ni taxe, ni aide. Sur la route, on lui doit l'hospitalité et l'exemption de tout péage. Celui qui parvient au terme de son voyage est absous de tout péché.

Et il écarta de ses mains les longs cheveux qui barraient son front.

— ..."je me plierai à la volonté de Notre Seigneur et de Notre Dame et de Saint Jacques."

Là était inscrite une croix rouge et nous criâmes au miracle.

Monseigneur, si je vous narre ces souvenirs, c'est pour que vous sachiez qu'on ne vous a point menti sur Maric.

Longues étaient nos journées, lourdes étaient nos charges et légères étaient nos pensées car nous étions guidés par la voix de Notre Seigneur. Ensemble, à chaque halte, nous nous recueillions et vénérions les saints lieux que nous visitions. Sur nous, nous portions les souvenirs de ces visites : liens sacrés avec les saints, nous trimballions nos petites médailles. Elles constellaient nos pauvres habits comme mille et une étoiles d'étain.

Lorsque nous approchions d'un village ou d'une bourgade, les gens du lieu nous offraient le gîte et le couvert. Ils nous informaient des autres troupes de pèlerins qui étaient passées. Et nous reposions nos pauvres corps à l'ombre des fontaines et dans la fraîcheur des églises. Nous interrogions les clercs qui avaient accompagné Maric depuis Lyon. Ils le connaissaient mais ils avouèrent que rien ne prédisposait Maric à telle béatitude. Il était réputé pour ses frasques et ses péchés de chair plutôt que pour sa piété. Pour le plaisir d'une fille, certains disent qu'il aurait tué. Toutefois, Valerian, l'un des clercs, révéla qu'il l'avait vu quelques temps avant le départ, en grande discussion avec des bourgeois et des étudiants. Ceux-ci semblaient suivre et approuver la prédication de sieur Pierre Valdo. Valerian est persuadé que depuis cette réunion, il aurait changé et il n'aurait plus qu'une idée en tête : faire pénitence. Pour ces clercs, faire le pèlerinage était une belle manière de voir le monde et de visiter les saints lieux de notre chrétienté. Valerian, Claude, Pierre et Berengier étaient de braves garçons. Ils étaient bons et charitables et n'étaient pas les derniers à faire la fête. Cependant, de voir leur aîné Maric dans de telles dispositions les inquiétait. C'est Pierre qui le premier s'était questionné sur le comportement de Maric, son ami des tavernes et des étuves. Et puis il y a eu ce fameux petit matin aux portes de Montpellier. Depuis, Pierre avait fort changé et s'était rendu à l'évidence que Maric était maintenant inspiré par Dieu et il devint le plus fidèle de ses disciples.

C'est lorsque nous approchâmes de la Ville Eternelle, que Jac et Guillaumet, les deux du Puy, se séparèrent de nous. Ils prétextèrent qu'ils avaient retrouvé des compagnons de leur ville natale. Mais il n'en était rien et je sais qu'ils avaient peur de continuer le voyage avec Maric. Pour eux, il était plus inspiré du Malin que de Notre Seigneur Jésus Christ. Mais que Dieu les pardonne. Rome est la plus belle ville de notre chrétienté, et mes compagnons et moi, nous nous penchâmes plus d'une fois sur les mausolées des saints martyrs et plus d'une fois nous avons psalmodié les prières sur les tombeaux de Saint Paul et Saint Pierre.

Monseigneur, le temps presse, je ne voudrais pas vous contraindre à entendre toutes les étapes et les tracas quotidiens de notre troupe. Cependant lorsque nous atteignîmes les murs de Ferrare (nous avions en partie rebroussé chemin pour prendre le bateau à Venise), Maric semblait inquiet. Cela faisait déjà plusieurs nuits qu'il rêvait et qu'il disait être visité par l'Esprit-Saint. Un soir, à trois journées de marche de Ferrare, des hommes vinrent nous voir. Lorsqu'ils aperçurent Maric, ils s'embrassèrent comme de vieilles connaissances. Valerian nous dit qu'il les avait déjà vus à Lyon en compagnie de Maric et des suiveurs de Valdo. Nous comprîmes quelques bribes de leur discussion. Nous supposâmes que ceux-ci étaient des excommuniés, des adeptes des idées impies de feu Arnaud de Brescia. Nous vîmes bien qu'ils tentaient Maric à les suivre. Mais celui-ci ne dit rien et les laissa parler. Au petit

matin, ils avaient disparu et nous reprîmes la route. Enfin lorsque le soleil fut au plus haut, nous pénétrâmes dans Ferrare. Les gens couraient en tous sens, les églises étaient fermées et bien gardées. Là nous parvînmes à une place. Celle-ci était encombrée de toutes sortes de gens, de bourgeois, de clercs, de femmes, de putains... La foule était dense mais elle écoutait. Je ne compris rien au langage qui était tenu, mais tout à coup la foule se leva comme un seul homme, se dirigea vers une grande et belle église et en força les portes. Mes compagnons et moi restions ébahis et ne bougions point. Maric s'était éclipsé. Ils retraversèrent la place en hurlant et en chantant et se dirigèrent vers une grande rue, puis en revinrent. Certains traînaient dans la boue un homme portant le costume de prêtre et une femme. Et ce fut la lapidation : à qui donnait le plus de coups, à qui tirait les membres. Et nous avons eu peur. Nous comprîmes enfin que l'homme était le prêtre et la femme sa courtisane. "Le jugement de Dieu est celui de son peuple !" nous dit Maric nous rejoignant quelques heures plus tard aux portes de la ville. Quelle phrase sibylline, n'est-ce pas monseigneur, car à qui s'adressait-elle ? A la foule en furie, qui se vengeait des richesses du prêtre, au prêtre qui se laissa dénuder ou à nous qui ne participèrent point à la curée? Nous quittâmes rapidement Ferrare et nous ne fûmes pas inquiétés. Nous avons rencontré sur la route des hommes armés qui nous ignoraient, et au loin dans la nuit, il nous arrivait de distinguer des points lumineux rougeoyants qui nous semblaient bien bas dans le ciel pour être des étoiles. Nous avons craint la justice de notre Père et nous avons prié pour toutes ces âmes. Brûlent-elles en enfer ?

Quelques journées de marche plus tard, nous rencontrâmes une autre troupe de pèlerins. Ils venaient du nord de notre pays, de Champagne. Nous avons eu pitié d'eux : ils étaient tous des condamnés. Punis par le tribunal de pénitence, ils gravissaient les montagnes, traversaient les vallées pour expier leurs crimes.

Mais dans les yeux de certains couvaient des étincelles de haine et un rien pourrait les ranimer. Et ce qui arriva, arriva. L'un d'eux tenta d'abuser de Mechtilde, mais celle-ci se débattit si bien qu'elle lui arracha l'oreille. Déjà les compagnons se levèrent pour venger leur camarade. Attiré par les cris et les clameurs, Maric dévala la petite pente qui le séparait d'eux et se jeta dans la mêlée. "Arrêtez-vous ! Que faîtes-vous, misérables ?" Déjà un des larrons se lançait sur Maric, que celui-ci leva la main et l'autre s'arrêta aussitôt, et pris d'une incroyable frayeur se jeta à terre et tous en firent autant. Qu'il était beau Maric, le visage encore jeune et transfiguré par Notre Seigneur. C'est ainsi que nous fîmes route avec les dix brigands, devenus doux comme des agneaux et les plus affables des hommes. Le onzième, celui qui fit violence avait disparu. Mais je sais par Mechtilde elle-même que Huc l'avait achevé lors de la bagarre, l'étouffant de ses poings et lui écrasant la tête contre une pierre. Et aucun d'entre nous ne regretta d'être débarrassé de ce surgeon démoniaque.

C'est à partir de ce moment-là que Maric commença à prêcher. Et ce n'étaient, à travers les villages et les hameaux, que prêches et prières, et les gens venaient l'écouter dans leurs chapelettes. Parfois le Diable essayait vainement de le tenter en lui opposant de vilaines paroles dans la bouche d'un des auditeurs. Son occitan s'était fait au parler de l'Italie et nous étions tous transportés de joie par la foi que nous concédait Maric. Nous arrivâmes enfin à Venise et une fois en mer, la clémence divine nous fit un voyage des plus calme. Les privations que nous endurions sur le bateau par le manque de nourriture et de place n'étaient rien pour nous, habitués déjà depuis quelques mois au jeûne et à la pénitence de nos corps. Pour payer notre voyage, nous nous séparâmes de cinq de nos mules. Enfin, la Terre promise était là, à nos pieds et nous bénîmes Dieu, Jésus-Christ et Notre Dame. Les larmes coulaient dans nos coeurs et nous avions tous le pressentiment que nous ne reverrions jamais notre terre natale.

Monseigneur, tout ce qu'on a fait c'était pour la gloire de Notre Sauveur et pour son nouveau règne sur terre.

Les différents types de pèlerins.

L'hérétique : Cela lui permet de continuer les prédications et en se confondant avec la masse des pèlerins, de se cacher d'une quelconque inquisition.

Le voyageur : puisque les pèlerins ont de nombreux privilèges, il peut être intéressant de se déguiser pour voyager tranquillement. On les respecte partout car ce sont les marcheurs de Dieu.

Le condamné : Le pèlerinage peut être imposé comme pénitence pour une faute ou un crime. Le coupable suivant la sentence du tribunal (réunissant des ecclésiastiques mais aussi des seigneurs) accomplit le pèlerinage. Plus la faute est grave plus le pèlerinage est long et dangereux.

L'escroc : toutes sortes de gens se mêlent aux groupes des pèlerins. Les raisons du départ sont plus ou moins avouables. Se croiser comporte bien des avantages pour fuire discrètement un lieu devenu dangereux. Dans presque tous les groupes de pèlerins, on trouve de ces sortes d'escrocs de la foi : espions, voleurs, faux prophètes, assassins en fuite, joueurs professionnels, saltimbanques, sorciers, devins, histrions et bonimenteurs, chirurgiens des campagnes et arracheurs de dents, voleurs d'enfants, mendiants, enfants abandonnés, prêtres défroqués, prostituées, mystiques enfiévrés, faux saints et vrais démons.

Les hérésies au XIIe siècle.

La seconde moitié du XIIème siècle voit fleurir un grand nombre de mouvements "hérétiques" au sein de l'Eglise. Tous prônent un retour à une vie plus proche des évangiles : pauvreté, ascétisme, prédication par l'exemple, chasteté...le monde est le royaume du Diable. Il faut retrouver la pureté des premiers chrétiens. Nombre de petites gens sont séduits par ces nouveaux clercs. Ils vivent humblement dans le plus grand dénuement, alors que les prélats, les abbés et les clercs croulent sous les habits de brocarts, mangent comme quatre, font lever les dîmes par leurs soldats et roulent carrosse. L'Eglise voit donc d'un très mauvais oeil l'expansion de ces mouvements évangéliques. Ce sont les "bons chrétiens", qu'on appelle aujourd'hui les "cathares" ; ce sont les "vaudois", disciples du lyonnais Pierre Valdo. Le Temple a des rapports un peu particuliers avec eux. Les Templiers sont sous l'autorité du Pape, et doivent donc défendre la position de l'Eglise. Pourtant, leurs coeurs sont attendris et séduits par ces prédicateurs errants, pauvres comme Job, qui ne vivent que d'aumônes. Un prochain supplément développera une grande campagne dans le sud de la France, où nous vous ferons découvrir toute la richesse et les mystères du catharisme historique, bien plus intéressant que les élucubrations des traditions ésotériques.

Nous avions fait halte plusieurs fois dans les hospices, les auberges et puis le manque de ressources aidant, nous avons commencé à mendier. Que d'épreuves et que de peines nous endurâmes, liés par une fraternelle charité. Dieu seul en sait le compte ! Maintenant, nous tous marchions les pieds complètement nus, couverts d'un cilice, ayant fort peu d'argent, riches de l'abondance de la pauvreté, faisant monter les pèlerins faibles ou infirmes que nous rencontrions ou nos enfants sur nos derniers mulets.



MARIC LE CLERC

Vivian est un de ceux qui ont suivi les traces de Maric dit le Clerc. Celui-ci lors de son arrivée en Outremer prêchait la fin du règne du Diable et annonçait la venue d'une nouvelle ère, celle de l'Esprit Saint. Nous avons su qu'il était en étroites relations avec les disciples de Pierre Valdo depuis son départ de Lyon. Il y a fort à douter qu'il ait dénoncé des patarins à Ferrare comme semblent indiquer les dires de Vivian. Accompagné de deux fois vingt hommes et femmes, il mit en place une communauté au fin fond de la Galilée. Leurs vies n'ont été que prières, jeûnes et prédications. Cependant les prédictions de Maric et surtout les miracles qui l'entouraient commencèrent à nuire. Une équipée de combattants sarrazins s'en est pris à la communauté. Quelques survivants parvinrent jusqu'à une abbaye de moines noirs. Vivian en faisait partie. Le corps de Maric ne fut jamais retrouvé et la légende veut que son âme erre à travers les montagnes et continue à prêcher.

Récit de Noël Le warreux sur son passage en bateau, ses mésaventures et ses frayeurs

On est parti de Marseille, comme tout le monde ou presque. C'était pour le grand passage de Pâques. Il y a deux grands passages par an : un pour Pâques et l'autre pour Noël. À Marseille, on a d'abord passé un peu de temps à choisir notre nef. Celles qui partent pour la Terre Sainte hissent une grande voile rouge marquée d'une croix. Devant chaque bateau, il y a un bonimenteur qui gueule pour attirer les pèlerins : "Ici, ici, la meilleure, la plus rapide, la plus confortable...". Ils te prennent par la manche si tu écoutes les boniments d'un autre : "L'écoutez pas mon pauv' sieur ! Sa nave elle toute pourrie, elle sortira pas du port ! Et les rats, ils sont gros comme ça ! Et la nourriture ! Tandis que chez nous... venez goûter, vous verrez, ça coûte rien. "Tu parles ! Toutes les mêmes. Tu montes, le patron est là, tout sourire devant un grand banquet, il te fait boire et tu signes. Là bas, ils disent naves et pas nefs comme par chez nous, mais les gens d'Oc ne font rien comme ailleurs. Tout est payant même ce qui ne l'est pas et tu dois donner des pourboires à tout le monde sur le bateau si tu veux voyager tranquille et manger à ta faim. Les naves du Temple et de l'Hôpital étaient déjà prises d'assaut car se sont les moins chères et les meilleures. Il nous restait les galées des Italiens. On a tourné un peu et on a choisi la Rocheforte, parce que c'était la plus miteuse. On a signé le contrat d'embarquement et on est parti.

LES MARCHANDS ITALIENS SONT TOUS DES VOLEURS.

On a fait une première escale à Gènes, et le patron nous a tous débarqués en nous disant de revenir dans deux jours, le temps de faire des réparations. Quand on est revenu, la Rocheforte avait filée. On a fait un raffut d'enfer à l'Ordre de la Mer, mais personne ne connaissait le patron et de toute façon c'est lui qui avait gardé les contrats. Pas moyen de repartir sans payer un nouveau passage. Les Italiens sont vraiment la pire des racailles sur la terre. Yvonnet et moi, on n'avait plus un sou vaillant. On n'avait pas de vergogne à avoir avec ces pourritures, vu l'entourloupe qu'ils nous avait faite. Alors on a rapiné deux ou trois semaines dans les marchés, le temps de récupérer quelques deniers.

NOTRE SEUL BONHEUR DURANT LE VOYAGE EN MER FUT DE NE PAS RENCONTRER DE PIRATES.

On a embarqué sur une immense huissière, longue comme Notre-Dame de Fourvières et qui pouvait bien contenir cinquante vingtaines de pèlerins. J'avais jamais vu une nef pareille. L'arrière s'ouvre en grand pour laisser entrer les animaux et on referme ensuite l'huis qu'on calfeutre avec de la poix. Ça prend toujours un peu l'eau à cet endroit, alors on écope. On n'était pas très rassurés. On a payé la moitié au départ et l'autre moitié arrivés Tyr. Pour le prix, on n'a que la couche, sans les couvertures bien sûr, au premier entrepont. On s'y entasse comme paille en bottes et l'air qu'on y respire tient plus du sauret de Boulogne que de la pêche du jour. Le pire c'était quand un boeuf avait crevé dans la cale. Impossible bien sûr de réouvrir l'huis en haute mer. Il a pourri

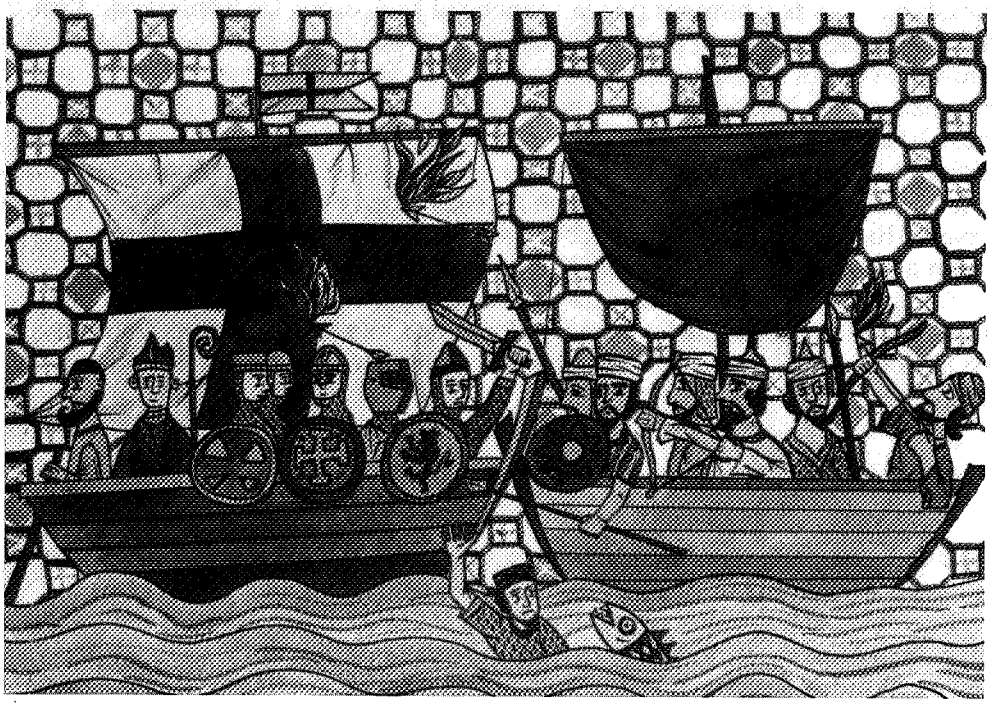
La vie en mer.

Prendre le bateau est toujours une grande aventure. Les périls qui guettent le voyageur sont multiples et bien réels : tempêtes, voies d'eau, pirates, monstres marins, écueils...Il existe une foule de pratiques magiques et superstitieuses qui permettent d'éloigner ces dangers et de se sortir d'une mauvaise passe. La plus fréquente est le recours aux voeux. En pleine tempête, alors que l'embarcation risque le pire, les marins abandonnent leurs postes et s'agglutinent au pied du mât pour chanter des prières. Ils font voeu de partir en pèlerinage à Saint Jacques, à Rome ou à Jérusalem si la Sainte Vierge leur vient en aide. S'ils s'en sortent, on tire au sort les quelques membres de l'équipage qui partiront au nom des autres.

La pierre aimante.

Sur chaque bateau, il est un objet de grande valeur que le pilote conserve toujours sur lui, même à terre. C'est la pierre aimante. Cette pierre est un morceau de Vénus, l'étoile la plus brillante du ciel, symbole de l'amour et de la Sainte Vierge. On frotte avec cette pierre un morceau de métal qui est ensuite posé dans l'eau sur un roseau. Il s'oriente toujours en direction de l'étoile, car la pierre l'aime d'amour tendre et se languit d'elle. Voilà pourquoi le métal s'affole lorsque des guerriers en armures s'en approchent : ils sont l'image de la haine et de la guerre alors que le morceau de métal fut frotté par une pierre d'amour. Le morceau s'affole également en présence des femmes mariées, des parjures et des démons.

pendant cinq jours. Finalement, on l'a découpé en morceaux et jeté à la mer. Quand on a la bourse pleine, on peut s'installer au second entrepont, au long du corridor. Les nobles se réservent le château, que nous les pauvres gens ne sommes pas prêts de prendre d'assaut. Les places les moins chères sont dans la cale, avec les bêtes. Ceux qui sont là passent toute la sainte journée à s'épouiller les uns les autres. L'huissière, mes amis, c'est comme une ville : autant de monde, et quel monde ! Il y avait une bande de gaspards qui nous ennuyaient toutes les nuits. Ils n'arrêtaient pas de marmonner dans leurs barbes des psaumes à Notre Seigneur, et des Ave Maria et ne parlons pas des patrenotres. La nuit, si tu voulais te soulager il fallait enjamber les uns et les autres. Il ne fallait pas être pressé. Tu avais l'impression d'être chez toi et on entendait sans cesse les animaux de l'étable brailler. Une véritable arche de Noé ! Les grosses bêtes sont suspendues sous le ventre par des sangles, à cause du roulis. Elles détestent ça et gueulent, gueulent... jour et nuit. Il y avait des chevaux, des oies, des poulets, des boeufs, des moutons, des vaches...Tout ça pour notre repas, enfin surtout pour ceux qui pouvaient payer. Nous on se contentait de nos biscuits et de nos vivres. A l'embarquement, le patron nous avait dit que le manger était compris, mais une fois en mer c'est une autre histoire. Ce qu'il te donne à manger c'est bon pour les cochons et si tu veux mieux, tu payes.



RIEN NE VAUT LA VIE À TERRE.

Heureux qu'il y avait les escales ! Cela nous permettait de dégourdir nos guiboles et on était bien aise de pouvoir se ravitailler un peu en bonnes choses. Là tu t'achetais des fruits, des salaisons, des p'tites douceurs et je ne te parle pas du vin ! Sûr ! On était quelques uns à fêter notre traversée chaque soir. La meilleure fut quand un des gaspards a rendu l'âme. A mon avis, il est allé droit au paradis à force de faire ses prières. Les marins sont de drôles de gens. Ils n'ont pas voulu attendre la prochaine escale pour l'enterrer comme il fallait en bonne terre consacrée. Ils l'ont jeté à la mer, l'heure qui suivait son trépas. Ils nous ont dit qu'un mort sur un bateau cela portait malheur. On a été tellement terrifiés sur ce qui pouvait nous attendre si on mourait sur cette galère, qu'Yvonnet et moi on s'est réconforté avec le vin acheté à Chypre. Chypre était notre dernière escale avant d'arriver à Tyr. Les marins ont coupé du bois pour le chauffage. On a essayé de lutiner quelques dames qui étaient là, mais je crois qu'on était trop piteux. Tous ces voyages c'est bien du désagrément. Tu comprends qu'on n'était guère pressés de repartir : on s'est trouvé un lopin pas trop loin de la Sainte Ville et on s'y est plantés.

Chrétiens hérétiques de Terre Sainte

d'après les chroniques damasquines d'Etienne le bègue.

Pour beaucoup de pèlerins arrivant d'Occident, ce fut une grande surprise de découvrir de nombreux levantins chrétiens, qui prient de façons diverses et professent parfois d'incroyables absurdités relatives à la foi chrétienne. A vrai dire, beaucoup de ces églises d'Orient sont des hérésies comme je m'en vais l'exposer tout à l'heure, mais la présence menaçante des Sarrazins fait que tous les chrétiens doivent s'unir derrière Sa Sainteté le Pape pour vaincre enfin les armées de Salah ad-Din. Malheureusement, beaucoup de ces chrétiens préfèrent parfois s'allier aux Sarrazins et combattre à leur cotés, soit qu'ils refusent l'autorité et la primauté de l'Eglise de Rome, soit qu'ils se rebellent contre leur suzerrain franc dont ils ne supportent pas le joug, il est vrai parfois trop lourd.

L'EGLISE D'ORIENT LA PLUS PUISSANTE EST L'EGLISE DE BYZANCE.

Les fidèles de cette Eglise sont surtout dans le nord de la Terre Sainte, en Cilicie et en Asie Mineure, mais du fait de leur richesse ils ont partout des monastères et des Eglises. Cette Eglise grecque est hérétique depuis plus de trois cent ans et refuse l'autorité papale. Les chrétiens grecs ne comprennent que très mal le mystère de la Sainte Trinité, car ils prétendent que l'Esprit Saint ne procède pas du Fils mais seulement du Père. Ils communient toujours sous les deux espèces et utilisent pour cela du pain levé. Leurs églises sont fort riches et bellement décorées. J'ai eu l'occasion d'assister à la messe dans une de leurs basiliques et je fus séduit par leur liturgie, car la messe et longue et complexe, menée par de nombreux prêtres. L'Eglise de Byzance est très liée à l'empire et partage les mêmes griefs à l'encontre des Francs, mais ils ne se sont jamais alliés aux Sarrazins, car les Grecs ont une grande haine pour eux.

LES MARONITES SONT CEUX QUI SONT LES PLUS PROCHES DE L'EGLISE DE ROME.

Une autre Eglise est l'Eglise des Maronites dont les fidèles sont principalement les habitants des montagnes du Liban. Les Maronites sont les seuls chrétiens d'Orient à ne point professer d'hérésie, malgré leur méconnaissance du dogme. Leur rituel est resté proche de l'Eglise syriaque dont je parlerai tout à l'heure. Ils ont cependant accepté que nous leur indiquions le chemin de la foi pratiquée avec intelligence. Parmi tous les chrétiens d'Orient, les Maronites du Liban sont ceux qui se sont montrés les plus coopérants avec les pèlerins de France. Jamais ils ne nous ont trahis et souvent ils combattent les Sarrazins à nos cotés.

L'EGLISE JACOBITE EST CELLE DES CHRÉTIENS DE SYRIE.

Les autres chrétiens d'Orient sont tous gravement hérétiques car ils professent que notre Seigneur est d'une seule nature. L'Eglise Syriaque est aussi appelée Jacobite car elle prétend avoir été fondée par l'apôtre Saint Jacques, évêque de Jérusalem. Elle est l'Eglise des populations de Terre Sainte qui refusèrent de suivre les partisans de Muhammad. Leur rite est proche de celui



Les chrétiens en Orient.

Les **grecs orthodoxes** sont présents avant tout dans la Princée d'Antioche (environ 1/5ème de la population chrétienne) et en Asie Mineure (environ 2/3ers de la population chrétienne). Il y a des religieux grecs partout où il y a des lieux saints.Les **maronites** sont presque exclusivement au Liban (environ 1/5ème de la population chrétienne). Les **jacobites** sont présents dans le royaume de Jerusalem (environ 1/5ème de la population chrétienne), en Asie Mineure (environ 1/7ème de la population chrétienne), en Haute Mesopotamie (environ 2/3ers de la population chrétienne). Les **Arméniens** sont présents en Cilicie (environ la moitié de la population chrétienne), en Haute Mésopotamie (environ 1/3ers de la population chrétienne), et dans le nord du royaume (environ 1/5ème de la population chrétienne). Il y a peu d'importantes communautés **nestoriennes** en Syrie et en Terre Sainte, par contre il y en a dans toute l'ancienne Perse.

(Suite Page 80)

(Suite de la Page 79)

Les chrétiens ne sont majoritaires, en terme de population, qu'en Cilicie. Partout ailleurs la population musulmane est plus importante que la population chrétienne.

De nombreux turcopoles sont membres d'une des églises d'Orient. Le maître aura à coeur de respecter dans ses interprétations non seulement les accents, mais aussi les convictions religieuses et les coutûmes plus levantines que franques de ces auxiliaires. Il n'est pas impossible que ces troupes, bien que très correctement traitées et payées, aient quelques réticences à combattre d'anciens amis.

des Grecs, mais ils usent d'une langue orientale que l'on m'a dit être très proche de l'Araméen que parlait notre Seigneur. Les Syriaques sont dans toute la Sainte Terre de Palestine jusqu'au nord d'Antioche et même en Asie Mineure mais c'est dans la Jazira et la Principauté d'Antioche qu'ils sont le plus nombreux.

LES CHRÉTIENS ARMÉNIENS SONT TRÈS FIERS DE LEUR EGLISE.

Le roi d'Arménie fut le premier à se baptiser et à entraîner son peuple dans le troupeau du Seigneur. Cette Eglise fut fondée par les apôtres saint Thadée et saint Barthélémy. Le rite est proche de celui des Grecs mais la liturgie est dans la langue arménienne. C'est bien sûr dans le royaume arménien de Cilicie est en Grande Arménie à l'Orient de l'Asie Mineure que se trouvent de nombreux chrétiens arméniens.



UN ÉVÊQUE ETHIOPIEN, LE PATRIARCHE ARMÉNIEN ET UN ÉVÊQUE MARONITE EN DÉLÉGATION AU SAINT-SÉPULCRE

Dans de nombreuses villes où arrivèrent les premiers pèlerins que guidait Sire Godefroy, les chrétiens syriaques ou arméniens se montrèrent joyeux de l'arrivée des chrétiens chassant les Sarrazins, même quand ils ne les aidaient pas en venant grossir les troupes. Souvent, ils se montrèrent satisfaits quand une hiérarchie romaine remplaçait les évêques grecs qui les déconsidéraient grandement. Malheureusement ces chrétiens orientaux s'allient parfois aux Sarrazins, et c'est la trahison des Arméniens qui valut au royaume de Jérusalem la perte du comté d'Edesse.

Les chrétiens d'Egypte, appelés Coptes n'ont jamais pris le parti du royaume de Jérusalem et je pense bien qu'ils préfèrent servir les Sarrazins qui savent malheureusement traiter les chrétiens d'Orient mieux que ne le font souvent les Francs.

Enfin, il existe partout en Orient, des chrétiens qui suivent l'hérésie de Nestor et prétendent que le Seigneur n'avait point de nature divine. Ces chrétiens sont fort peu nombreux en Terre Sainte car ils en furent chassés quand la Terre Sainte faisait partie de l'empire de Byzance. Mais il s'en trouve de la Perse jusqu'à la lointaine Cathay, où un prêtre nommé Jean a fondé un royaume plus riche que ne l'est Byzance.

Meleh, le Templier renégat prince des Arméniens

d'après l'ouvrage contenant la description de nombreux peuples du Levant, de leur moeurs et de leurs coutumes, par Mathelin de Langogne, archevêque de Cesarée.

Les Arméniens sont un peuple chrétien, mais ils ne reconnaissent pas l'autorité du Saint Père le pape et prient dans leur langue. Ils se considèrent comme la première nation chrétienne, car lorsque le monde était encore dans les ténèbres du paganisme, leurs rois adoptèrent la religion des apôtres. Mais leur foi est entachée d'erreurs, car ils professent le monophysisme. Leur chef spirituel est le Catholicos, qui dirige les évêques et les abbés.

Jadis, ils vivaient dans les montagnes qui bordent le lac de Van, mais leur royaume fut détruit par les Turcs, il y a un siècle de cela. Alors, le Prince Rupen mena une partie de son peuple vers leur terre actuelle, en Cilicie. Ils fondèrent le royaume de Petite Arménie qui est toujours le leur. C'est une terre fertile et prospère, où ils élèvent des chevaux et des mulets renommés pour leur robustesse. D'autres Arméniens sont en exil dans tout le Levant, particulièrement dans la principauté d'Edesse.

C'est un peuple de guerriers très vaillants, qui repoussèrent maintes fois les Grecs et les Turcs, se battant parfois à un homme contre quatre. Le roi Thoros fut l'un des plus grand combattant du siècle : alors que son royaume avait été partagé entre ses ennemis, il s'évada de Constantinople déguisé en marchand, puis avec ses partisans reprit tout son royaume, forteresse par forteresse. Par trois fois, il fit plier le Basileus de Constantinople et l'obligea à^ accepter la paix. Mais les Arméniens sont sans arrêt sur le pied de guerre. Leur armée compte cinq mille chevaliers, tous aguerris et valeureux, dirigés par les Nakharars, c'est-à-dire les barons. Ils rêvent d'en découdre avec les Turcs et de reconquérir leur terre ancestrale. Ils sont de fidèles alliés des Francs.

Leurs ingénieurs et leurs architectes sont célèbres pour leur talent. On requiert leurs services pour la construction de forteresses ou la conduite de sièges. Ce peuple compte également de grands poètes, car chaque Arménien est naturellement doué pour cet art. Leurs chants content la mélancolie que leur inspire leur exil loin de la terre de leurs aïeux.

Rupen II, fils de Thoros II, est monté sur le trône, mais il a été vaincu par son oncle Meleh, un Templier renégat qui a renié sa foi et s'est adonné à^ l'Islam pour obtenir l'assistance de Nur ad-Din contre les Grecs. C'est un guerrier rusé, qui a prouvé plusieurs fois sa vaillance contre les troupes du Basileus. Mais sa vie est notoirement débauchée et impie.

Les noms arméniens.

Les Arméniens portent un prénom, suivi éventuellement du nom de leur père ou de leur frère aîné, s'il a plus de prestige. Les prénoms se transmettent souvent au sein d'une même famille. Ceux qui ont adopté la religion des chrétiens grecs ou latins, adoptent également des prénoms grecs ou francs. De nombreux turcopoles du Temple sont d'origine arménienne.

Prénoms masculins

Adam - Aplarip - Arewgoyn - Astuacatur - Ashod - Atom - Awshin - Bakuran - Dawit - Firûz - Georg - Grigoris - Halkam - Hethum - Kakig - Kersak - Kervard - Khog - Khôril (Gabriel) - Kostansh - Kostandin - Lewon - Minas - Mixail - Mexitar - Pakrad - Parsegh (Basile) - Rupen - Sihuri - Simon - Sembat - Stephanos - Taphnuz - Thatoul - Thomas - Thoros - Vardan - Vasak - Vasil - Yovhannes - Yuseph.

Prénoms féminins

Alice - Anne - Arda - Femie - Kyra - Marie - Morfia - Philipa - Rita - Sybille - Zapel.

Pour les frères du Temple, les Arméniens seront souvent des amis, mais la récente accession au trône d'un Templier renégat a un peu changé la situation. Certes, tous les Arméniens ne suivent pas unanimement leur roi, mais la tendance générale est plutôt pro-sarrazine. Le Temple a, bien sûr, vu d'un très mauvais oeil l'arrivée de Meleh, et il n'est pas impossible que le Chapitre Général statue prochainement sur une action à mener le concernant. Les frères seront peut être jugés assez preux pour s'en occuper.

Le monophysisme.

C'est la doctrine qui enseigne que le Christ n'a qu'une seule nature, à la fois divine et humaine. De plus, les Arméniens communient sous les deux espèces (le pain transsubstantié en corps et le vin en sang). Le prêtre est caché par un rideau pendant la messe. Toutefois, leur organisation religieuse est très proche de celle des chrétiens romains.

Brève histoire de l'empire.

Au quatrième siècle de l'ère chrétienne, l'empire romain fut scindé en deux parties. Byzance (ou Constantinople) fut choisie pour capitale de la partie orientale. Quand, un siècle plus tard, l'empire occidental s'effondra sous la poussée des Ostrogoths, la partie orientale se considéra comme l'unique héritière de l'empire romain. L'empire Byzantin connut, pendant les sept siècles qui séparent sa formation du règne du Basiléus Manuel Comnène, des fortunes diverses. Il s'étendit sur tout le pourtour méditerranéen puis fut réduit à l'Asie Mineure et aux rivages de la péninsule grecque.

L'empire avait espéré que les territoires pris aux musulmans par les premiers croisés lui seraient rendus par ceux-ci, ces derniers devenant vassaux de Byzance. Il n'en fut rien et l'empire commença à mener à l'égard du royaume franc une politique des plus ambigües. Au début du règne de Baudouin IV, les byzantins subissent face aux Seljukides de Rum une cuisante défaite dans les défilés de Myrio-Kephalon, ce qui force l'empire à une politique d'alliance plus étroite et plus franche avec le royaume latin de Jérusalem, politique d'ailleurs entamée par le Basiléus et le roi Baudouin III.

Byzance n'est plus qu'un géant aux pieds d'argile, attaqué de tout cotés par les hongrois, les arméniens, et sans cesse harcelé par les Seljukides de Rum. Sa puissance financière, administrative et territoriale lui permet encore de rêver à un grand empire, mais pour combien de temps encore ?

Byzance est encore puissante, mais l'empire n'est plus que l'ombre de sa gloire passée

d'après l'ouvrage contenant la description de nombreux peuples du Levant, de leur moeurs et de leurs coutumes, par Mathelin de Langogne, archevêque de Cesarée.

LE BASILÉUS RÊVE DE RÉUNIFIER L'EMPIRE.

Plusieurs générations avant que les chevaliers chrétiens menés par le sire Godefroy n'arrivent en Terre Sainte, et délivrent celle-ci des Sarrazins infidèles, certaines parties de l'actuel royaume de Jérusalem appartenaient à l'empire chrétien des Grecs de Byzance. Dans les temps antiques, ces Grecs régnaient sur un empire fort vaste qui allait de l'Andalousie aux montagnes d'Asie Mineure et de l'Afrique aux monts Alpins. Mais les guerres menées contre eux par les Sarrazins et les barbares d'Orient, ainsi que la chute dans l'hérésie de l'empire sont les causes de son affaiblissement actuel. L'empereur, que l'on appelle le Basiléus, ne possède plus que les terres qui sont de part et d'autre du détroit de la mer du Pont, dans la péninsule grecque et à l'occident de l'Asie Mineur, ainsi que l'île de Chypre.

Les Grecs sont, en Orient, les alliés naturels des Francs contre les armées sarrazines de Salah ad-Din et des sultans d'Icône, car ils sont chrétiens et reconnaissent le Christ. Ils ne sont toutefois pas membres de l'Eglise romaine, et sont en ce sens hérétiques, car ils refusent l'autorité de sa Sainteté le Pape et ne professent pas la même foi que nous. Malheureusement, les Grecs sont un peuple orgueilleux et prétentieux qui considère nos preux chevaliers francs comme des barbares, oubliant sans doute que ce sont nos preux chevaliers d'Outre-mer qui ont délivré le Saint-Sépulcre, qu'eux même n'avaient su protéger. Et bien qu'ils fassent alliance aujourd'hui avec le royaume de Jérusalem, ils continuent à intriguer secrètement avec l'ennemi dans l'espoir sot et vain de réintégrer le royaume à leur empire, ce dont Dieu nous préserve.

La Princée d'Antioche demeura longtemps un sujet de discorde entre les cours de Jérusalem et de Byzance, que l'on appelle aussi Constantinople, du nom de l'empereur Constantin. Les Grecs s'estimaient, s'estiment toujours, les souverains légitimes de la cité, arguant que celle-ci ne leur avait été enlevée par les Sarrazins que fort peu d'années avant d'être reprise par nos chevaliers. Il arriva donc par le passé que les Grecs, forts marris de l'occupation franque, mettent le siège sous les remparts de la cité afin d'en être reconnus les suzerains. Cela se passait, je crois, sous le règne du bon roi Foulque Ier. Il advint même que l'Empereur de Byzance laisse sa colère l'aveugler au point de s'allier avec les infidèles contre les intérêts du royaume. Mais le roi Baudouin, sage bien que jeune et malade, fit serment de fidélité au Basiléus Manuel Comnène, assurant désormais une alliance profitable et nécessaire entre les chrétiens des terres d'Orient, contre l'empire unifié de Salah ad-Din. Afin de mettre à profit cette alliance, chevaliers francs et byzantins ourdirent plus d'une fois le projet d'attaquer de concert l'empire de Salah ad-Din en Egypte, avec l'appui de la flotte grecque qui reste la plus puissante du monde. Mais jamais ce plan ne put être mené à bien, et c'est un grand dommage car plus d'une fois c'eut été l'occasion de frapper l'empire de Salah ad-Din au coeur, alors que celui-ci n'avait pas la force qu'on lui connaît désormais.

LES CHRÉTIENS GRECS SONT HÉRÉTIQUES ET NE RECONNAISSENT PAS L'AUTORITÉ DU PAPE.

L'orgueil des Grecs mena ceux-ci à rompre avec la très sainte Eglise de Rome, car ils se considéraient comme les héritiers légitimes de l'antique empire romain. Ils en vinrent à s'éloigner gravement du dogme, ce qui prouve bien que l'orgueil et la vanité sont des pièges que tend le Malin et grâce auxquels il parvient à égarer les chrétiens. L'évêché de Byzance devint patriarcat quand la capitale de l'empire de Rome se déplaça en cette cité d'Orient. Mais cela ne satisfaisait pas la vanité grecque, et il arriva qu'un patriarche de Byzance s'attribua insolemment le titre de patriarche oecuménique. Dès ce moment, il y eut de nombreuses querelles, marquées par l'impudence des patriarches qui commirent le péché le plus inimaginable en proclamant l'excommunication du très Saint Pape, puis versèrent dans l'hérésie dogmatique en refusant de croire que le Saint-Esprit procédait aussi du Fils ! Ces patriarches n'étaient que trop souvent les serviteurs fidèles du Basiléus qui les nommait, oubliant qu'il faut rendre à César ce qui est à César et à Dieu ce qui est à Dieu.

Cette corruption de l'Eglise par le pouvoir des laïcs est d'ailleurs une marque rémanente. L'Eglise de Byzance compte de très nombreux évêchés à travers l'empire et dans d'autres terres de l'Orient, mais cette Eglise est surtout notable par le nombre de ses moines. Parmi les monastères grecs, il y en a de très puissants et très riches, possédant de vastes et fertiles domaines. Certains de ces nombreux monastères dépendent de l'autorité du patriarche, tandis que d'autres sont sous l'autorité de l'empereur et que d'autres sont indépendants. Il n'est pas rare que des monastères soient donnés en fief à tel ou tel baron de l'empire par l'empereur, afin que ceux-ci en tirent les bénéfices de la terre, ce qui est un grand scandale. Les moines des monastères ainsi donnés à ces barons qui gardent tout l'usufruit des terres du monastère pour eux, ne savent plus comment gagner leur pitance et se voient ainsi contraints, pour survivre, à vendre avec la plus grande indignité les livres et les objets pieux dont ils avaient la garde, quand ils ne se livrent pas sans vergogne à la simonie, ou ne s'organisent en bande de fourrageurs, terrorisant les vilains des terres alentour.

Un autre scandale qui entache les moines grecs est celui du viol récurrent de la très sainte et très nécessaire règle de chasteté des hommes qui ont prononcé les voeux monastiques. Il arrive souvent qu'en dépit de cette règle, les moines ou les nonnes introduisent en leur monastères et couvents des personnes de l'autre sexe et entretiennent avec celles-ci un commerce charnel. On me raconta que la chose arriva jusqu'au monastère du Mont Athos qui est pourtant tenu pour un lieu très saint, exemplaire quant à la foi.

Enfin, ce qui surprend le bon chrétien dans la façon dont les Grecs altèrent les principes de la foi chrétienne, c'est la complexité qu'ils apportent aux rituels de célébration. La messe qu'ils disent dans leur langue au lieu de la langue latine tient plus du spectacle païen que de la célébration chrétienne. Ils usent de force déambulations, gesticulations et ornements d'or et d'argent, et c'est à croire qu'ils ont copié le mode théâtral dont ils sont par ailleurs si friands.

LES GRECS VÉNÈRENT AUTANT LES SAINTES RELIQUES QUE LES IDOLES.

Les Grecs ont une grande vénération pour les saintes reliques et c'est là une fort bonne chose et l'assurance que leur âme n'est point trop corrompue. Ils gardent dans leur cité des reliques très saintes : la Sainte Table sur laquelle le Sauveur partagea son dernier repas avec ses disciples, plusieurs des clous avec lesquels il fut mis en croix, la couronne d'épines que les soldats païens mirent sur sa tête, plusieurs fioles du lait de la très Sainte Mère de Dieu et bien d'autres merveilles. Mais il est déplorable de constater qu'à coté de ces très justes croyances, les Grecs entretiennent des superstitions malignes, telles que le recours aux oracles et à la magie. L'oracle est basé sur la lecture des astres et de leur position dans les cieux. Ainsi certains mages, appelés astrologues,

Léonce Porphyrogène.

Evêque du Saint-Sépulcre de Jérusalem de l'Eglise chrétienne de Byzance.

Léonce Porphyrogène est l'un des hommes les plus courtisés par les marchands de passage à Jérusalem et par tous les riches pélerins qui tentent d'associer au bénéfice spirituel du pèlerinage un bénéfice plus matériel. Car Léonce a l'oreille attentive des ambassadeurs et des émissaires de l'empire qui ne manquent pas de lui rendre visite, quand ils sont en mission dans la ville sainte.

Les appartements de Léonce, qui sont dans le monastère grec qui jouxte l'Eglise du Saint-Sépulcre, sont magnifiques et dignes d'un prince. Sa table, qui est au dire des fins gourmets la meilleure du royaume, son érudition, son élégance et sa courtoise élocution, font de lui un hôte idéal, recherché par les princes et les barons.

Mais d'aucuns affirment que Léonce Porphyrogène est passé maître dans la découverte chez ses convives des vices, des péchés et des peines dissimulés au plus profond de l'âme de chacun.

Une fois ces connaissances très particulières acquises, il est aisé pour Léonce de tenir à sa merci ceux pour qui le goût du luxe et de la bonne chair a été plus fort que la prudence.

La garde de l'évêque Porphyrogène est composée d'imposants Varangiens *(guerrriers nordiques)* qui ne sortent que rarement du quartier du Saint-Sépulcre. Les apercevoir en ville n'est jamais bon signe...

Siméon Téphrikènéiés.

Arrivé au Palais peu d'années après l'accession au trône de Baudouin, Siméon y demeure depuis en tant que personne appartenant à la suite de l'ambassadeur de l'Empire. Ce n'est pas un haut dignitaire, mais il n'est pas non plus un obscur fonctionnaire. En fait Siméon tire son prestige et son argent de sa connaissance des astres et de son talent à lire dans le ciel ou ailleurs, les présages que le Divin ou le Malin envoient pour mettre en garde les hommes ou les égarer. L'ambassadeur principal, Théodose Amphistème, ne prend jamais une décision d'importance sans consulter Siméon Téphrikènéiés.

Les gens de la reine Anne et de sire Jocelin sont en grande entente avec Siméon, il leur aurait prédit que la mort prochaine de Baudouin affirmerait leur pouvoir sur le royaume et que celui-ci demeurerait mille ans le domaine des Courtenay.

La rumeur court que Siméon Téphrikènéiés lit dans les astres des choses bien plus importntes que l'état de la prochaine moisson, la clémence du temps pour un voyage ou d'autres choses. Il y en qui disent que celui qui sait lire les astres peut déchiffrer les noms des démons et des anges, qu'il peut savoir comment Dieu anima la terre et lui donna vie, et d'autres connaissances impies.

prétendent révéler aux hommes leur destin, la durée de leur vie, les maladies qu'ils auront, la gloire ou l'infamie, en regardant l'emplacement des astres. Il est bien dommage de constater que de nombreux Francs prêtent foi à ces croyances d'inspiration païennes, et il l'est encore plus d'entendre certains hommes d'église justifier de telles pratiques. D'autre mages encore prétendent lire le destin en regardant le vol des oiseaux ou en examinant des os de moutons carbonisés. Pire enfin sont les mages qui n'hésitent pas à s'allier aux démons afin de causer la mort de leur ennemis, de rendre stérile les femmes ou d'éveiller en elles les désirs les plus impurs.

LE BASILÉUS SOUFFLE SUR LES BRAISES D'UN FEU IMPÉRIAL MORIBOND.

L'empire de Byzance est encore vaste, puissant et riche, aussi le chrétien d'Outre-mer est bien surpris quand il découvre la nature des barons de cet empire. Ce ne sont certes pas les valeureux chevaliers francs qui gouvernent leurs villains avec tendresse et combattent leurs ennemis avec ardeur. Les barons grecs ne sont pas comme nos chevaliers des hommes de la terre et du fer, ils sont pour le plus grand nombre des hommes du parchemin et de la soie. Ces seigneurs, ces puissants, ainsi qu'ils se nomment, sont tous préoccupés par leur enrichissement et les intrigues du palais impérial, ce qui à Byzance est la même chose puisqu'il est du pouvoir de l'empereur de faire ou défaire la fortune de quiconque par une simple parole de grâce ou de disgrâce. Le Basileus est en effet tout puissant et tous les Grecs le craignent fort, n'osent parler en sa présence et le vénèrent comme on vénère une idole. Certains Grecs qui se prétendent théologiens n'ont d'ailleurs pas hésiter à qualifier l'empereur de substitut divin sur la terre ! Ainsi l'orgueil de ce peuple n'a d'égal que l'orgueil blasphématoire de son souverain.

Afin de contrôler partout son empire et d'en rester le maître le plus absolu, l'empereur a à son service une administration à laquelle nulle ne peut se comparer ailleurs dans le monde. Cette administration contrôle le commerce de façon implacable afin de limiter l'enrichissement des sujets et d'accroître celui du souverain. Les fonctionnaires sont donc des hommes craints et respectés par tous. Comme ils ne sont pas nécessairement de noble naissance, il arrive qu'un vilain deviennent par l'éducation qu'il a reçu un des membres de cette administration. C'est la une voie vers le pouvoir qu'ont déjà utilisé des Grecs de vile extraction et c'est un phénomène qui va vraiment à l'encontre du bon sens et des bons usages. Toutefois, afin d'être efficace et de remplir sa fonction, l'administration de Byzance a mis en place plusieurs choses fort admirables dont pourraient s'inspirer les souverains latins. Parmi ces choses, je citerai le réseau de poste qui permet d'envoyer des vélums à travers l'empire en un temps étonnement court, ainsi qu'un système d'éducation propre à former les nombreux lettrés dont l'empire a besoin.

LES AMBASSADEURS DE BYZANCE SONT LES MAÎTRES DU SOPHISME ET DE LA RÉTHORIQUE.

Les fonctionnaires et les courtisans de l'empire ont acquis une grande habileté en matière de diplomatie, ce qui leur permet de parer à la grande faiblesse et au manque de sûreté de leur armée, constituée de mercenaires barbares pour la plus grande partie. On croise sans cesse dans les salles des palais de Jérusalem ou d'Antioche, de ces envoyés, religieux ou laïcs, négociants les accords et les traités les plus divers avec une habileté rhétorique qu'envient tous les clercs d'Outre-mer et une ténacité à laquelle ne peut se comparer que celle, pourtant fameuse, des marchands génois.

Il y a au sein du Saint-Sépulcre une chapelle qui est la chapelle des Grecs. Jérusalem est le coeur de la conspiration Byzantine et il ne se passe pas une année sans que l'évêque grec de Jérusalem ne reçoive de ces émissaires impériaux venus discuter tel ou tel point des accords d'alliances entre le royaume et l'empire. Ils viennent généralement rediscuter inlassablement les même questions, réclamer une extension de leur pouvoir sur la Princée d'Antioche quand ils ne viennent pas évoquer le remplacement du patriarche latin de Jérusalem par un patriarche grec. Les émissaires profitent aussi de leurs visites oficielles pour rencontrer toutes sortes de gens que l'on peut rencontrer dans le royaume. Ils tentent alors de gagner à leur cause les Arméniens ou les Syriaques, ils cherchent à renforcer leurs alliances avec Gènes et Pise contre Venise et il ne serait sans doute pas étonnant de découvrir qu'ils rencontrent secrètement certains Batinis *(Assassins)* du roi sarrazin Sinan. Ces émissaires toujours vêtus avec plus de préciosité qu'une putain enrichie, commencent par discuter pendant plusieurs heures afin d'établir dans quelle langue seront tenues les négociations, car ils méprisent la langue des Francs tout autant que le latin et prennent grand plaisir à corriger les erreurs que nos gens ne peuvent éviter quand ils s'essaient à la langue grecque. Les Grecs étant superstitieux par nature, leurs émissaires n'hésitent pas à avoir recours aux horacles païens avant d'entamer un quelconque pourparler.



PATRIARCHE GREC ACCOMPAGNÉ D'UN SEIGNEUR BYZANTIN ET DE SA DAME

quelques patronymes grecs.

Alexis, Andronic, Aristakès, Bardas, Basile, Constantin, Damianos, Euphorbénos, Georges, Grégoire, Jean, Joseph, Manuel, Michel, Nicétas, Nycéphore, Philaretos, Pierre, Romain, Simon, Skléros, Tatikios, Théodose, Théodore, Thoros, Xiphilin, Zacharie


kutulmish al ghazi, turk seljukide

Quelques notions que je veux exposer à propos de la religion des sarrazins, qui est appelée Islam

EXTRAIT DES CHRONIQUES DAMASQUINES D'ETIENNE LE BÈGUE.

"Moult gens, et de toutes fortunes, venaient auprès du sheikh abd Ar-Rahim chercher conseil tant en matière de droit qu'en matière de religion, car il n'y a ni moine ni prêtre dans la religion des Sarrazins. Que Dieu prenne en pitié cet homme qui fut mon hôte plus que mon maître. Car bien qu'il soit infidèle, je pus souvent constater sa droiture, son humilité, sa loyauté, sa charité et bien d'autres vertus que nous recommanda notre Seigneur, mais que bien des chrétiens méprisent ou négligent trop souvent.

La religion des Sarrazins est appelée Islam, ce qui signifie "la soumission" dans leur langue, car m'expliqua le sheikh abd Ar-Rahim, les croyants de cette religion-là ont pour désir d'être soumis à Dieu. Les muslims, qui sont les croyants de cette religion, disent adorer le même Dieu que nous autres chrétiens, ainsi que des juifs. Seulement, ils suivent les paroles d'un homme nommé Muhammad, qu'ils appellent le prophète ou encore le messager de Dieu *(rassul-ullah)*, et qui vécut je crois à la même époque que saint Grégoire. Selon eux, Dieu aurait adressé à cet homme de nombreuses paroles qui furent consignées dans un ouvrage nommé l'Alcoran (*le Coran*). Le sheikh abd Ar-Rahim me lut et me commenta plusieurs chapitres ou sourates de cet ouvrage. Certaines me semblèrent réelles folies, mais nombreuses sont sages et belles paroles.

Les docteurs Sarrazins prétendent que leur culte est d'une très grande simplicité et ils en retirent beaucoup de fierté. Le sheikh abd Ar-Rahim me dit qu'il reposait en vérité sur cinq obligations nommées les cinq piliers de l'Islam.

La **première obligation** est comparable, je crois, à notre baptême, c'est une profession de foi, la chaada par laquelle les croyants professent "qu'il n'y a d'autre dieu que Dieu et Muhammad est son messager". Dire la chaada suffit pour devenir muslim.

La **deuxième obligation** de ces croyants-là est de prier cinq fois le jour en s'inclinant plusieurs fois dans la direction de leur lieu saint qui se trouve en Arabie dans une ville nommée la Mecque. La première prière a lieu à prime, la deuxième à sixte, la troisième à none, la quatrième à vêpres et la dernière à complies. Pour la prière de sixte du vendredi, un grand nombre de croyants se réunissent dans les temples afin de prier ensemble et d'écouter le prêche d'un homme qu'ils tiennent pour particulièrement sage et savant en matière de religion : l'Imam.

La **troisième obligation** est l'observation d'un mois de jeûne pendant lequel toute absorption de nourriture ou de breuvage est interdite tant que le soleil brille. Ce jeûne n'est cependant pas un jeûne aussi exigeant que le jeûne chrétien, car dès le coucher du soleil, les Sarrazins festoient ensemble, fort avant dans la nuit.

La **quatrième obligation** est fort louable, puisqu'il s'agit d'une dîme que paient tous les croyants selon leur fortune. Cette dîme est appelée zakat.

LA SUNNA.

Les hadiths sont les faits et gestes du prophète Muhammad - paix et bénédiction sur lui - dont la compilation et la sélection constituent le corps de la Sunna ou Tradition. La Sunna règle autant le rituel, la morale et la loi que les coutumes de l'Islam, et dirige tous les moments de la vie du musulman.

Les hadiths sont extrêmement nombreux (plusieurs milliers). Leur authenticité est variable. Ainsi, quand un hadith est rapporté, on précise souvent son origine ainsi que la chaîne de ceux qui l'ont transmis. De cette filiation dépendra l'importance accordée au dit hadith.

Un des principaux choix de hadiths est celui de l'imam el-Bokhari, rédigé au neuvième siècle de l'ère chrétienne.

Le hadith fait partie du discours arabe, il y tient lieu de proverbe, d'exemple prêt-à-l'emploi, d'argument dans tout litige.

LA LOI ET LA JUSTICE EN PAYS SARRAZIN.

La loi (charria) ainsi que son application sont basées sur le message révélé du Coran et sur la Sunna. De là s'est développée une science de la loi et des règles pratiques indiquées par la religion, qui est la science des ulémas, les docteurs de la loi. L'école de Juristes qui officiait sous les abassides est appelée le shafiisme. Les principes considérés par cette école sont : le Coran, la Sunna limitée aux traditions attribuées formellement au Prophète, et le consensus de l'ensemble de la communauté. Cette école n'admet le raisonnement par analogie que lorsque les trois principes précédant ne conviennent pas pour résoudre un problème.

Le juge ou cadi est nommé et révoqué par le pouvoir politique, mais il a une grande liberté dans l'exercice de ses fonctions. La confrontation des plaignants, la recherche d'un consensus sont les méthodes d'un bon cadi. Il est entouré de témoins professionnels, qui l'assistent et garantissent la régularité du procès. Le jugement peut avoir lieu à la Mosquée ou dans la maison du cadi. Sous l'autorité du cadi, le muhtasib est en charge des différents commerciaux.

En droit musulman, le témoignage est la preuve principale. Les témoins doivent être des hommes connus pour leur prétendue intégrité morale. Aussi, ils sont souvent un nombre restreint de notables, dont la corruption est une des plaies de la justice.

La **cinquième obligation** concerne le pèlerinage en leur lieu saint d'Arabie où se trouve un temple fort ancien, la kaaba, qui, m'a-t'on dit, fut élevé par saint Abraham et que les suiveurs de Muhammad prient avec ferveur. Ce pèlerinage est obligatoire pour tous les croyants qui ont une fortune suffisante pour accomplir le voyage.

Les sourates de l'Alcoran n'indiquent pas seulement aux croyants de la religion d'Islam comment ils doivent prier et les obligations du rituel. Un grand nombre de ces sourates concernent les lois qui régissent le siècle et la société des hommes, à propos de choses aussi diverses et précises que le commerce, l'impôt, les héritages, le mariage. Par conséquent, la loi est le domaine des hommes savants en religion qui mettent leur connaissance au service de leur corréligionaires. C'est là une fort bonne chose, dont il serait juste que les chrétiens s'inspirent afin de pouvoir vivre en accord avec les préceptes de l'Eglise et les enseignements de notre Seigneur Jésus Christ.

Il est fort connu que les Sarrazins n'usent pas d'un calendrier semblable au notre. On m'expliqua que ce calendrier (le calendrier musulman) n'est point au rythme des saisons mais est calculé selon les cycles de l'astre lunaire, ce qui révèle quand même la folie de ces gens-là. Ils ne comptent pas non plus les années depuis la naissance du sauveur, mais depuis un voyage de leur prophète Muhammad qu'ils appellent l'hégire...



ENSEIGNEMENT D'UN SAGE ULÉMA DANS UNE ÉCOLE CORANNIQUE

Chrétiens et musulmans

EXTRAIT DES CHRONIQUES DAMASQUINES D'ETIENNE LE BÈGUE.

"... Nombreuses et longues furent les conversations que mon hôte et moi-même eurent, discutant des mérites de nos religions respectives, la religion des chrétiens et celle des suiveurs de Muhammad. Comme je l'ai dit et comme beaucoup de chrétiens l'ignorent, les muslims tiennent notre Seigneur Jésus pour un grand prophète et un grand thaumaturge, le plus grand prophète après Muhammad, aussi grand que saint Abraham et saint Moïse. Ils le nomment Aïssa dans leur langue et ils lui reconnaissent une naissance miraculeuse, annoncée à Marie par l'archange saint Gabriel - que les Sarrazins nomment Jibril. Mais Jésus n'est selon eux ni le fils de Dieu, ni Dieu fait homme et en ce sens ils sont bien hérétiques. Ils n'acceptent pas non plus que Jésus soit mort sur la croix, car arguent-ils, Dieu avait trop d'amour pour lui pour le laisser périr en si grand tourment. Ils disent que ce n'est pas Jésus qui est mort sur la croix, mais son image et ils ignorent donc le sacrifice divin qui rachète le péché des hommes.

J'aurais aimé être meilleur docteur *(en théologie)* afin d'exposer dans toute sa merveille le mystère de la Sainte Trinité que ces gens-là tiennent pour blasphème contre l'unité de Dieu, aussi nous appellent-ils associationnistes, alors que par ailleurs ils attribuent 99 essences différentes à Dieu.

Ils appellent les chrétiens et les juifs gens du livre ou ahl al-kitab, reconnaissant par-là notre référence commune à la sainte Bible qu'ils estiment falsifiée, comme le sont aussi, prétendent-ils, les saints Evangiles. Dans le droit et la coutûme de cette religion d'Islam, le sort réservé aux gens du livre est certes moins favorable que celui réservé aux muslims, mais il n'en est pas moins bien plus enviable que celui réservé aux autres païens qui ignorent tout de Dieu et adorent les idoles.

Dans les villes des princes muslims, les chrétiens et les juifs sont protégés *(dhimmis)*. Ils ont le droit de pratiquer leur culte et même de bâtir de pieux édifices en l'échange d'un impôt que ne paient pas les muslims. Dans bien des cas ils reçoivent le droit de s'administrer eux-mêmes selon leurs coutumes, de choisir les dirigeants de leur communauté qui fait allégeance au prince muslim, ainsi qu'à leur pape, le khalife.

Les muslims croient comme nous au Paradis et à l'Enfer. Le Paradis est un Jardin *(Janna)* merveilleux où coulent le lait et le miel, ou des anges féminins, les houris, comblent le croyant de leurs faveurs et lui versent à boire un vin incomparable à ceux que produisent les hommes ! Quant à l'enfer, c'est un feu éternel.

LES 99 NOMS DE DIEU.

Ce qu'Etienne le bègue appelle les 99 essences de Dieu constitue en fait les 99 noms de Dieu consignés par la tradition musulmane. Le centième nom est parfois considéré comme étant Allah (c'est à dire Le Dieu) ou comme étant un nom secret qui n'est révélé au croyant que lorsque celui-ci parvient au paradis. Si les 99 noms de Dieu jouent un rôle moindre dans la régulation de la vie quotidienne des musulmans, ils sont par contre un fertile terrain pour les débats théologiques et l'exégèse mystique.

LES CHRONIQUES DAMASQUINES D'ETIENNE LE BÈGUE.

On ne sait que peu de choses de ce personnage qui, né dans le sud du pays gantois, vécut fort longtemps en Terre Sainte. C'est pendant la chute de Panéas qu'Etienne fut fait prisonnier est emmené en captivité pour entrer en possession d'un lettré damasquin, le sheikh abd Ar-Rahim al-Tahar. Entre le maître et l'esclave, également épris de connaissance, des rapports chaleureux s'installent au cours de longues conversations (probablement en grec) ou chacun interroge l'autre sur les moeurs et les coutumes de son peuple. Le récit de cette "captivité heureuse" occupe une majeure partie de ces Chroniques Damasquines, rédigées probablement au retour d'Etienne en Flandres. C'est le témoignage sans égal d'un Franc qui côtoie pendant cinq années le monde musulman, "terre d'une hérésie, certes, mais terre de grandes merveilles, de savoir et d'arts".

LE JIHAD.

"L'effort sur le chemin de Dieu" ou Jihad est parfois considéré comme le sixième pilier de l'Islam, et cela notamment dans les périodes troubles où les terres de l'Islam (*Dar el-Islam*) sont attaquées par des infidèles. Il est fait plusieurs fois référence au Jihad dans le Coran : au Jihad en tant que guerre visant à défendre les musulmans et leurs biens, mais surtout au Jihad en tant que lutte intérieure contre les passions, les faiblesses, et tout ce qui éloigne de Dieu. Celui qui accomplit le Jihad est appelé moujahid. Celui qui meurt dans le Jihad est un martyr auquel Dieu réserve les plus grandes félicités du Paradis.

LES MOUJAHIDIN.

Les moujahidin sont des guerriers de la foi au même titre que les frères du Temple. Ils avancent, eux aussi, sur le chemin de la sainteté, et à ce titre possèdent tous un score en Foi. Ils sont donc des Justes. Dieu leur accorde également le bénéfice de grands Prodiges. Les moujahidin feront l'objet d'un prochain supplément.

Aïcha bent Talha rapporte que Aïcha, la Mère des croyants a dit : "Ô envoyé de Dieu, nous voyons que le Jihad est la meilleure des oeuvres. Ne pourrions-nous, les femmes, faire le jihad ?

-Non, répondit-il, mais le meilleur des Jihads, c'est un pélerinage pieusement accompli. "

Hadith rapporté par l'Imam Bukhari.

Abd Allah ibn Amru a dit : "Un homme dit au Prophète (Paix et Bénédiction sur lui) : Ferais-je la Guerre Sainte ? - As-tu des parents ? demanda le très saint Prophète. - Oui. - Alors, fais des efforts pour l'un et l'autre. "

Umar ibn Mustaqim el-Qutabi explique à ses neveux qu'il y a le grand et le petit jihad

LETTRE DE UMAR IBN MUSTAQIM EL-QUTABI AUX FILS DE MON FRÈRE SAÏD, - QUE DIEU L'ACCUEILLE ! - WARI ET AHMED ALI.

Ô bienheureux fils de mon frère, vous m'avez fait l'honneur de vous adresser à mes cheveux blancs ainsi qu'aux cales de mes genoux afin d'obtenir la sagesse d'un conseil. Vous m'écrivez que votre bras n'est plus un frêle rameau qu'une simple brise suffit à malmener, mais une branche puissante à laquelle l'épée peut venir s'accrocher comme un fruit. Vous me faites part de l'armée de moujahides levée à Hama, qui va bientôt rejoindre le sultan Salah ad-Din afin de défendre la terre d'Islam contre les Franjis, en les repoussant à la mer, en les chassant de Jérusalem.

Le vénérable imam al-Boukhari rapporte qu'Abdullah ben Massoud a dit : "J'interrogeais l'envoyé de Dieu - sur lui le salut et la bénédiction - lui disant : Ô envoyé de Dieu, qu'elle est l'oeuvre la plus méritoire ? - C'est, répondit-il, la prière faites aux heures établies. Et ensuite laquelle ? - La piété filiale. Et ensuite ? - L'effort sur le chemin de Dieu, le jihad".

La défense des terres de l'Islam est une raison bien suffisante pour que les fidèles prennent les armes et partent combattre les infidèles. Que les moujahides combattent afin de libérer les lieux saints de la présence infamante des Franjis, afin de rendre aux frères musulmans les terres et les villes dont les Franjis les ont chassés. Il est temps de faire justice en châtiant les Franjis pour tous les frères qui sont tombés en martyrs pour la défense de leurs biens et des intérêts de Dieu ! Il est temps de laver l'affront fait aux femmes, aux filles et aux soeurs des musulmans qui eurent à subir l'humiliation des assauts furieux des Franjis barbares !

Mais comme l'envoyé de Dieu - sur lui le salut et la bénédiction - l'a dit dans ce hadith que je viens de vous rappeler, la piété filiale est un devoir encore plus important que le devoir de Jihad.

Ainsi toi, Wari, aîné des enfants de mon frère Saïd ibn Mustaqim, tu voudrais quitter le commerce que t'a laissé mon frère et laisser dans la détresse ta mère et ta soeur, alors que celle-ci n'est pas encore mariée !

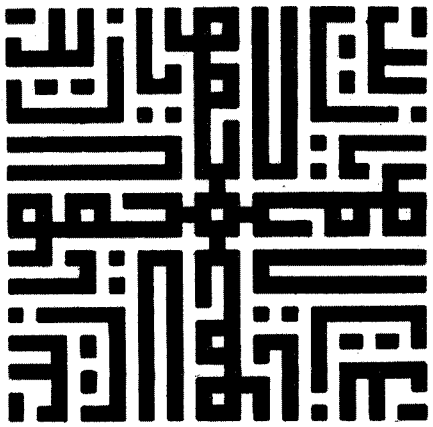
Ton devoir est donc de rester auprès des tiens, de veiller sur ta mère, ainsi que sur ta soeur jusqu'à son mariage. Poursuis le Jihad majeur qui est la lutte contre l'ennemi intérieur, la lutte contre les passions de l'âme, la lutte contre ce qu'Iblis, le démon, souffle en ton esprit et en ton coeur. Crois-moi, comparée à cette lutte longue et amère, le Jihad les armes à la main est un geste léger contre les insectes qui t'importunent.

Toi, Ahmed Ali, puîné des enfants de mon frère Saïd ibn Mustaqim, ton devoir est bien de mettre ce bras que tu dis être devenu puissant au service de Dieu, car le Paradis est à l'ombre de l'épée de nos ennemis. N'oublies pas cependant que Dieu - qu'il soit exalté ! - tient des comptes exacts et ne lésera pas d'une pellicule de datte le martyr mort sur son chemin. Il ne lésera pas non plus celui qui prétend être moujahid mais tente de s'enrichir sur le butin pris aux infidèles hors de tout partage juste, ni celui qui pense aux belles esclaves qu'il pourra prendre des forteresses infidèles alors que Dieu aurait réservé pour lui les plus belles houris ! Ceux-là, les hypocrites, Dieu ne les lésera pas non plus, car ils auront bien leur compte de flammes !...

D'APRÈS LE "TRAITÉ DE JIHAD" DE AS-SULAMI (EN 1168).

Examinant le pays de Syrie, les Francs constatèrent que les Etats musulmans étaient aux prises les uns avec les autres, leurs vues divergeaient, leurs rapports reposaient sur des désirs latents de vengeance. Leur avidité s'en trouvait renforcée, les encourageant à l'attaque. En fait, les sarrazins mènent encore avec zèle le jihad certes, mais contre leurs frères musulmans ; ils font preuve de manque d'énergie et d'union dans la guerre, chacun essayant de laisser cette tâche aux autres. Ainsi les Francs parvinrent-ils à conquérir des territoires beaucoup plus grands qu'ils n'en avaient l'intention, exterminant et asservissant leurs habitants. Jusqu'à ce moment, ils poursuivent leur effort afin d'agrandir leurs possessions ; leur avidité s'accroît sans cesse, dans la mesure où ils constatent la lâcheté de leurs ennemis, qui se contentent de vivre à l'abri du danger. Aussi espèrent-ils maintenant avec certitude se rendre maîtres de tout le pays et en faire prisonniers les habitants. Plaise à Dieu que, dans sa bonté, Il les frustre dans leurs espérances en rétablissant l'unité de la communauté des croyants, car Il est proche et exauce les voeux...

Vous devez maintenant être sûrs de votre obligation personnelle de guerroyer pour la foi. Cette tâche incombe plus spécialement aux souverains, puisque Dieu leur a confié les destinées de leurs sujets, et prescrit de veiller à leurs intérêts et de défendre le territoire musulman. Il faut absolument que les souverains s'emploient chaque année à attaquer les territoires des infidèles et à les en chasser, ainsi qu'il est enjoint à tous les chefs musulmans, pour exalter dorénavant la parole de la foi et abaisser celle des mécréants, enfin pour dissuader les ennemis de la religion d'Allâh de désirer entreprendre de nouveau une telle expédition. On est saisi d'un étonnement profond à la vue de ces souverains qui continuent à mener une vie aisée et tranquille lorsque survient une telle catastrophe, à savoir la conquête du pays par les infidèles, l'expatriation forcée des uns et la vie d'humiliation des autres sous le joug des Franjis, avec tout ce que cela comporte : carnage, captivité et supplices qui continuent jours et nuits....



Les prénoms arabes

Prénoms masculins

Abbas
Abdallah
Achour
Adam
Ahmad
Aïssa
Ali
Amine
Ayoub
Aziz
Bachir
Chafi
Chahid
Chaouqi
Daoud
Farouq
Fouad
Hadi
Hajjaj
Hamid
Hanif
Haroun
Hassan
Houd
Houssain
Ibrahim
Idris
Ismaïl
Kamil
Karim
Khalilallah
Lout
Mamoun
Mansour
Moubine
Mouhammad
Moujab
Moukhtar
Moustafa
Nadim
Najiallah
Nassih
Nazir
Nazir
Omar
Othman
Rachid
Raouf
Sajjad
Soulaïmane
Tahir
Tayib
Tijani
Wajid
Yaqoub
Youssouf
Zahid
Zemzem
Zikrallah
Zounnoun

Prénoms féminins

Afia
Aïcha
Amina
Assia
Aziza
Bassira
Batoul
Chabiba
Fatima
Hafsa
Halima
Houda
Housna
Imtissal
Imtissal
Ismat
Jamila
Janna
Jouwéria
Khadija
Maïmouna
Malika
Marwa
Maryam
Nizam
Ouijdane
Oum Salama
Rabia
Raïhana
Raïhana
Rouqaya
Sadiqa
Safa
Safiya
Saouda
Taqiya
Zaïna
Zaïnab
Zohra

Le prénom est généralement suivi d'un surnom, qui peut être soit un des qualificatifs de Dieu (El Moutaqim, le Vengeur), soit le prénom du fils ou du père, précédé respectivement des mots Abou, ou Ibn (parfois Ben ou Iben). Les noms sont parfois fort longs.

Organisation politique du monde sarrazin

d'après les chroniques damasquines d'etienne le bègue.

Le territoire des muslims s'étend des confins occidentaux du monde jusqu'à ses confins orientaux. En Afrique et en Espagne se trouve le royaume Almohades, au nord à l'est de Byzance se trouve le royaume du Sultan de Roum (l'actuelle Turquie), vers l'orient se trouvent de nombreux royaumes, en Perse (l'Irak et l'Iran actuels) s'étendent les terres des dynasties turques Seljukides ainsi que le royaume de Khwarizm (à l'est de l'actuelle Iran), aux confins de l'Inde et des steppes tatares est le royaume Ghouride (vers l'Afghanistan, le Pakistan et le Nord Ouest de l'Inde).

C'est sur l'Afrique orientale (*l'Egypte*) et la Syrie que règne Salah ad-Din, celui que tous les chrétiens de Terre Sainte maudissent et admirent avec autant de passion. La capitale de son empire est Damas.

Salah ad-Din est le premier souverain des Sarrazins à réunir sous sa bannière de nombreux émirs afin qu'ils viennent lutter contre nous. Car avant Salah ad-Din, la féodalité des Sarrazins n'était point respectée : sans cesse le vassal trahissait le maître, sans cesse le suzerain pesait trop lourdement sur son vassal, sans cesse le suzerain défiait le pape de leur religion. Ce fut là probablement une des raisons de leur défaite. Pendant de nombreuses années, les Sarrazins se faisaient la guerre entre eux autant qu'ils nous la faisaient et il en résultait beaucoup de bien pour le royaume de Jérusalem. Le pape des Sarrazins est appelé **Khalife.** Il a son palais en la lointaine ville de Bagdad qui est éloignée de Damas de trois semaines de voyage vers l'orient. Le Khalife se nomme al-Mustadi. Il descend d'une dynastie vieille de plus de quatre cent ans, les **Abassides,** à l'étendard de sable (*c'est à dire noir*). Ce pape est le chef de tous les muslims qui ne sont point hérétiques (*c'est à dire chiites*), mais il me semble d'après ce que l'on m'a dit qu'il n'a plus grand pouvoir.

Les souverains sont appelés **Sultans.** Ils sont investis par le Khalife qui leur délègue le pouvoir qu'il détient de par son titre. Ce Khalife investit souvent celui qui est assez fort pour l'effrayer et le menacer.

Les Sultans ont de nombreux barons appelés **Emirs,** mais les devoirs féodaux de ceux-ci ne sont pas précis et il en résulte un grand chaos. Aussi le Sultan a-t'il grand soin de s'entourer de membres de sa famille comme principaux émirs. Les grands émirs de Salah ad-Din sont ses frères : Turan-shah à qui il confie Damas quand il part en campagne, et al-Adil qui gouverne l'Egypte, ainsi que ses neveux : Farruk-shah, Nasir ad-Din et Taqi ad-Din.

Le nord de la Syrie ne reconnaît point encore l'autorité de Salah ad-Din et reste fidèle aux faibles héritiers de la dynastie zengide, Saïf ad-Din et al-Saleh qui gouvernent Mossoul et Alep. Ils ont pour titre **Atabeg** ou **Malik.** Malik est un titre qui signifie le possesseur et que portent certains souverains de cités particulièrement puissantes et riches. Atabeg est également un titre porté par ces seigneurs, même si les atabegs n'étaient à l'origine que les tuteurs de jeunes princes qui devaient assurer la régence. Mais ils ont très vite constitué leur

Le désordre politique

Avant que Salah ad-Din ne parvienne à unifier l'Egypte et la Syrie (sauf Mossoul et Alep) sous son autorité, ces régions étaient divisées en de multiples territoires dépendants de multiples dynasties d'origines diverses (Turcs Seljukides, Ortoqides, Danishmendites, arabes). Les querelles intestines entre les émirs, les souverains de telle ou telle cité, les sheikhs de telle ou telle tribu, favorisèrent longtemps les Francs de Palestine, que les Sarrazins appelent "Franjis". Ce désordre politique était général au monde musulman, les khalifes de Bagdad ayant depuis longtemps perdu toute autorité réelle. Comme le remarque Etienne le bègue avec beaucoup de finesse, la cohabitation sur un même territoire de deux dynasties, l'une légitime mais impuissante, l'autre basée sur la force, est un phénomène fréquent de la politique arabo-musulmane à l'époque.

Il faut enfin noter que l'unification réalisée par Salah ad-Din ne vaut que si les seigneurs ont le sentiment de défendre leurs intérêts propres en défendant l'intérêt général. Salah ad-Din doit souvent faire preuve d'autorité et montrer sa force pour maintenir l'union, et tout peut encore arriver : rebellions, alliances, guerres ouvertes, assassinats commandés, rezzous...l'union est bien fragile.

propre dynastie, pratique choquante qui semble caractéristique des coutumes levantines où cohabitent souvent deux dynasties, l'une ancienne et légitime mais sans grand pouvoir réel, l'autre ayant toute la légitimité que confère l'épée.

Les seigneurs de Mossoul et d'Alep jouent un jeu difficile et dangereux. Ils s'allient au gré des événements et des pressions, craignent Salah ad-Din mais refusent son autorité, détestent les Francs mais leurs ambassadeurs sont partout en Terre Sainte...Les seuls courts moments de répit qu'ont les Francs, sont quand les armées du Sultan guerroient dans le nord.

La mort d'un souverain, quel que soit son rang, est toujours source d'inquiétude pour ses sujets, car c'est toujours l'occasion de grands troubles pendant lesquels s'affrontent sans pitié des factions rivales. Il n'est pas rare alors que le neveu fasse mettre l'oncle à mort, que le frère égorge le frère, que l'épouse empoisonne le mari, que le fils poignarde la mère et que tous renient toute moralité, tant ils ont soif du pouvoir et du luxe des palais d'Orient.

LES PEUPLES SARRAZINS.

D'APRÈS LES CHRONIQUES DAMASQUINES D'ETIENNE LE BÈGUE.

N'allez pas croire que les Sarrazins ne sont qu'un seul peuple. Car en Orient de nombreux groupes ont suivi l'hérésie de Muhammad, et en ces terres les hommes voyagent beaucoup, soit qu'ils sont de peuples nomades, soient qu'ils pratiquent le commerce.

Le premier peuple des Sarrazins en ancienneté est le peuple des Arabes. A l'origine, ils vivaient en nomades dans les contrées désertiques à l'orient de la Terre Sainte, mais désormais il y a des hommes de ce peuple, de l'Afrique jusqu'aux confins de l'Asie : des marchands, des fonctionnaires, des hommes de science ou de religion. Il y a aussi en Terre Sainte des hommes de ce peuple qui sont des Bédouins.

L'autre grand peuple des Sarrazins est le peuple des Seljukides. Les Seljukides sont des Turcs qui étaient des nomades dans les terres d'Asie centrale. Ils arrivèrent d'abord en esclaves dans les terres des Sarrazins, et conquirent de nombreux territoires jusqu'à ce que leur chef soit investi du titre de Sultan par le Khalife. Ils fondèrent de nombreuses dynasties et émirats, dont certains subsistent en Asie Mineur et en Syrie du Nord. Je ne connais pas de Seljukides commerçants ou artisans car ces gens ne savent que faire la guerre et gouverner. A la guerre ce sont des cavaliers et des archers hors pair, qui fournirent pendant longtemps le gros des troupes sarrazines.

Il y a d'autres peuples turcs ou turcomans, qui portent plusieurs noms selon les clans auxquels ils appartiennent.

Le peuple Kurde est un peuple de montagnards qui vit au Septentrion de la vallée de Mésopotamie. Salah ad-Din est originaire de ce peuple et nombreux sont désormais les émirs Kurdes dans l'armée et l'empire de Salah ad-Din.



"Salah ad-Din" écrit en caractères Kufiques

Alphabet arabe

L'alphabet arabe compte 28 lettres, qui sont :

ث	sa	ب	ba
د	dâl	ح	h'a
س	sïne	ر	raye
ط	thâ	ص	çad
ف	fâ	ع	a'ïne
م	mïm	ك	kaf
ي	yâ	ه	hâ
ت	ta	أ	a
ج	khâ	خ	djim
ز	zaïne	ذ	jâ
ض	dhâ	ش	chïne
غ	ghaïne	ظ	zâ
ل	lam	ق	qâf
و	wâou	ن	

Les nomades de Terre Sainte.

Il y a en Terre Sainte deux types de nomades : les Bédouins arabes et les Turcomans. C'est dans toute la Syrie et la Palestine que l'on peut rencontrer les tribus arabes qui nomadisent dans ces régions depuis les temps d'Abraham. Les Turcs, qui arrivèrent jusqu'en ces terres au milieu du IIème siècle, restent plutôt dans le nord de la Syrie et en Anatolie. Si ces peuples sont les seuls à fréquenter les contrées désertiques ou pauvres en végétation, ils ne dédaignent pas d'effectuer des razzias sur les vallées fertiles ou d'autres terres agricoles.

Les nomades turcomans ou bédouins vivent principalement d'élevages de moutons et de chèvres ou même de chevaux. Ils vendent leurs services en tant que guides ou mercenaires, pillent quelques caravanes et attaquent d'autres tribus nomades. L'organisation sociale des nomades est avant tout clanique. Cela signifie que la tribu est une famille au sens large du terme. Bien que tous islamisés au douzième siècle, les nomades bédouins et turcomans sont avant tout des peuples farouches qui ne respectent aucune autorité et valorisent leur indépendance plus que toute autre chose. Cela les mène parfois à s'allier aux Francs contre d'autres musulmans pour diverses raisons : l'appât du gain, une vieille rivalité, un compte à régler...

Les nomades sont souvent de bons guerriers, les turcomans étant bien sûr des archers hors pair.

Sagesse d'un conte

où l'on apprend que les Bédouins sont un peuple aussi droit dans leur parole que dans leur vengeance.

EXTRAIT DES SÉANCES DES BONS AMIS, DE AÏSSA AL RASHID

"Alors parla Djilali Salam ad-Din, fils du sheikh des muletiers, bon compagnon des banquets entre amis, où les bouches s'ouvrent pour se régaler le palais de délicatesses et pour régaler l'esprit des convives par de fines paroles :

Il est vrai que les Bédouins ont des moeurs semblables au désert où ils vivent : dures comme le soleil qui frappe, mais droites comme la piste que suit la caravane. Ecoutez donc cette histoire qui un jour me fut contée.

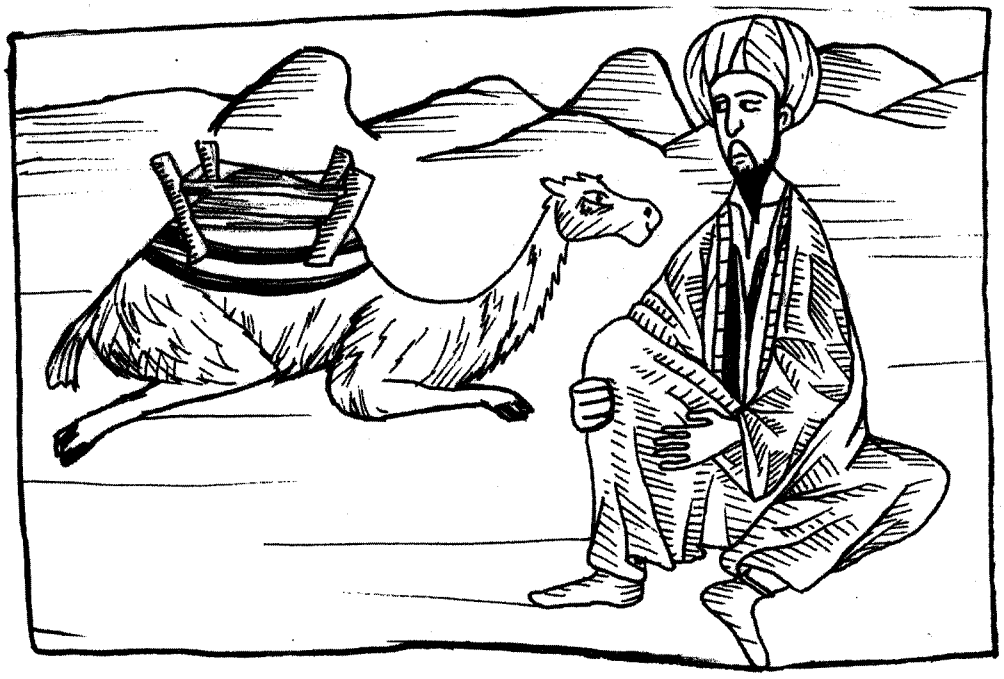
Il y a de nombreuses années, l'émir de Zarqa était entré en conflit avec la tribu voisine des Banou Sadoun. Personne ne connaissait la source de cette querelle qui s'enflait au fil des jours, mais ce que tout le monde savait, c'est que l'Emir de Zarqa, Ahmed ibn Ali al-Fassoun, était un homme dont le coeur était bien la demeure d'un scorpion. Jamais cet homme ne faisait preuve de mansuétude ou de générosité, jamais son jugement n'était droit ou miséricordieux, jamais il ne montrait de bienveillance pour le pauvre ou de respect pour l'homme de religion. Tous en cette ville craignaient les décisions de leur prince ; celle qui lèverait un nouvel impôt pour vider encore un peu plus les greniers et transformer les artisans en mendiants ; celle qui lâcherait les soldats soudards dans les souks, renversant les étales, bousculant les croyants, insultant leur femme et leurs filles.

Ayant rassemblé les chiens féroces qui faisaient son armée, Ahmed ibn Ali al-Fassoun décida de provoquer le sheikh des Banou Sadoun, le sheikh Messaoud. Messaoud était un homme droit et fier. C'était un guerrier valeureux mais aussi un poète à la langue habile. Chacune de ses paroles était une étoile supplémentaire dans la voûte céleste qui est le toit des nomades. Laissant sa meute féroce à une demi-journée de marche du camp des Banou Sadoun, l'Emir Ahmed se rendit chez son ennemi Messaoud et lui demanda l'hospitalité. Les jeunes et fougueux Banou Sadoun avaient déjà posé la paume des mains sur les manches des poignards, mais Messaoud qui craignait vraiment Dieu, accorda à l'Emir Ahmed les trois jours de l'hospitalité musulmane. Les jeunes protestèrent avec véhémence, mais ils savaient que les décisions du sheikh Messaoud étaient tout aussi immuables que le cours des saisons fixé par un décret divin. Ahmed ibn Ali al-Fassoun passa donc deux jours et demi au camp des Banou Sadoun, mangeant les meilleures pièces de viande, buvant l'eau à satiété, sans jamais montrer ni respect, ni reconnaissance envers son hôte, le sheikh Messaoud. Quand ce temps se fut écoulé, il monta furtivement sur son cheval et disparut dans la poussière de la piste, sans saluer ni remercier son hôte. Il revint le soir même, entouré de sa meute hurlante, ses chiens affamés. Malgré leur vaillance et leur valeur, les Banou Sadoun se firent massacrer, les têtes furent décollées des cous, les enfants furent orphelins puis devinrent esclaves, les jeunes filles périrent après avoir été humiliées, le sable fut teinté du noble sang des Banou Sadoun. Ahmed ibn Ali al-Fassoun, cet homme cruel, fit alors amener devant lui le sheikh Messaoud dont il avait ordonné qu'on l'épargna. Il lui adressa la parole ainsi : "Je sais que tu ne crains pas la mort, aussi je ne te la donnerai pas. Tu as, sheikh Messaoud, défié mon autorité avec ta tribu. Pendant des années, les tiens ne m'ont jamais payé l'impôt, ont donné l'hospitalité aux criminels chassés de Zarqa, ont attaqué les caravanes qui se rendaient en notre ville.

Aujourd'hui, Dieu m'a accordé la victoire ! Ta vie est à la merci de mon bon vouloir et je peux l'effacer comme le vent effacera bientôt les traces de ton campement en cette vallée. Mais toi tu vivras, afin de te souvenir toujours de cette journée. Que jamais tu n'oublies le spectacle que j'ai offert à tes yeux, la mort de tes parents et enfants, de tes frères et soeurs, de tes oncles et tantes, de tes cousins et cousines, de tes neveux et nièces, le désespoir sur le visage des hommes, la frayeur sur le visage des femmes, la honte sur celui des vierges, la détresse sur celui des enfants." Ayant parlé, Ahmed ibn Ali al-Fassoun ordonna par un geste qu'on crève les yeux et qu'on coupe la langue du malheureux Messaoud, qui devint dès lors un mendiant confiant le tracé de sa route ainsi que l'assurance de ses repas à la seule générosité de Dieu.

Bien des années plus tard, l'Emir Ahmed ibn Ali al -Fassoun fut battu par les armées de l'Emir de Amman, Mukthar. Ahmed ibn Ali al-Fassoun prit la fuite sur son cheval le plus rapide, espérant ainsi différer la sentence divine. Mais ce qui est écrit ne peut être évité, Dieu est le Souverain !

Alors qu'il errait sur le plateau, tourmenté par la faim et par la soif, Ahmed ibn Ali al-Fassoun désormais Emir de sa seule monture, aperçut une cabane. Il s'en approcha pour demander l'hospitalité au vieil aveugle qui vivait là pauvrement et qui n'était autre que l'ancien sheikh des Banou Sadoun, Messaoud. S'apercevant de l'identité du vieil homme, Ahmed ibn Ali al-Fassoun contrefit sa voix afin de ne pas être reconnu par celui qu'il avait plongé vers un terrible destin. Le vieil homme partagea son fromage et son eau saumâtre avec l'Emir déchut et il lui offrit sa peau de chèvre usée afin de se protéger des fraîcheurs de la nuit. Le matin, Ahmed ibn ali al-Fassoun prit congé de son hôte, le remerciant à haute voix, mais riant en son âme de sa crédulité. Il chevaucha une grande partie du jour jusqu'à atteindre l'oasis de Maracha où il s'endormit à l'abri d'un dattier. A l'heure où l'on pouvait tout juste discerner un fil blanc d'un fil noir dans la lueur de l'aube, Ahmed ibn ali al-Fassoun sentit une présence à son coté. Il ouvrit les yeux et n'eut que le temps d'apercevoir la lame du poignard du vieux Messaoud, avant que celui-ci ne lui ouvre la gorge. Ainsi était Messaoud, jadis sheikh des Banou Sadoun, qui même misérable n'avait pas refusé l'hospitalité à celui qui avait massacré sa famille, dispersé son bétail, crevé ses yeux et coupé sa langue ; qui même vieux et aveugle n'avait pas renoncé à une vengeance légitime. "



Un PNJ Nomade.

Vigueur : 8
Equitation : 9
Epée : 8
Arc (Turcs) : 9
Lance : 7
Armure : 4 points
Somme des Cartes : 12
Humeurs : Indépendant - Fier - Intrépide

"Il y avait encore un long chemin à faire jusqu'à Damas. Sans provisions, sans fourrage pour nos bêtes, nous arrivâmes à la vallée de Moïse, le pays de l'antique ville de Pétra. Des chemins étroits et malaisés, des Bédouins, les Banou Fouhayd, qui tuaient tous ceux qui s'écartaient de notre groupe, des nuits passées à veiller, dans la crainte de ces démons, sans parler des Francs qui n'étaient pas loin, voilà qui semblait devoir mettre le comble, et parut être la fin, à nos misères. J'eus l'idée d'envoyer l'un de mes hommes auprès d'un vieil ami à moi, Mansour Ibn Ghidafl, dont je venais d'apprendre la présence dans la région. Il était chef d'un clan des Banou Rabi'a, de la très puissante tribu des Tayy. Il arriva un beau matin. Les Banou Fouhayd étaient là aussi, tout autour de la source dont ils prétendaient nous interdire l'accès, sous le prétexte qu'ils n'allaient pas nous laisser boire alors qu'eux-mêmes mouraient de soif. Le mensonge était gros, devant cette énorme source qui aurait suffi à plusieurs tribus d'Arabie rassemblées, mais la vérité, elle, apparaissait clairement : on nous cherchait noise pour susciter une querelle, puis la bataille, et l'on s'emparerait alors de nous. Mansour n'y alla pas par quatre chemins : quand un seigneur des Tayy se met à injurier des gens comme les Banou Fouhayd, ils décampent. Mansour nous indiqua alors un chemin épouvantable, mais rapide, pour quitter la montagne et rejoindre la route de Damas. Je lui donnai mille dinars et emmenai notre troupe, désormais réduite de tous les morts et prisonniers que nous avions laissés aux Francs et aux Bédouins."

Ousama, Prince Syrien

La ville.

Le coeur de la cité arabe est souvent l'emplacement de la Grande Mosquée prêt de laquelle vivent les lettrés et les étudiants. Autour se déploient les souks organisés par métier. Ceux d'entre-eux où se vendent des articles de prix ferment le soir. Le quartier est bouclé par de lourdes portes. Les plus grandes villes ont un hôtel des monnaies (dar as-siqqa) ainsi qu'une citadelle (qasba). Les marchés se tiennent en dehors de la ville, près d'une porte qui peut être ainsi désignée par le jour de la semaine pendant lequel elle accueille le marché. A l'intérieur de la ville, les quartiers d'habitation sont nettement différenciés selon les critères ethniques et religieux. En raison de la tolérance pour les autres religions du Livre, il y a dans toutes les grandes villes d'Orient des communautés juives et chrétiennes de différents rites.

A l'exception de certaines villes princières élevées selon un plan déterminé, les cités arabes forment un enchevêtrement de ruelles obscures et mal aérées où se pressent anarchiquement les étales des boutiquiers.

Les cités arabes sont, à l'époque médiévale, bien plus peuplées que les cités d'Occident, et des grandes villes comme Damas ou Alep comptaient sûrement quelques centaines de milliers d'habitants.

La société musulmane.

La structure de la société arabo-musulmane est plus proche d'un système en classe que d'un système féodal. Bien que le fait d'appartenir à une famille ancienne (voir une famille liée à l'extension de l'Islam ou mieux une famille liée au prophète) ne soit jamais négligeable il n'y a pas de noblesse et les critères principaux sont la richesse et la culture.

(Suite Page 97)

Un procès difficile

extrait des séances des bons amis, de Aissa al Rashid.

"Alors parla Assad el-Zilouni ibn Faraj el-Saïd, propriétaire de l'échoppe la plus prospère du souk des épices de Mossoul, qui connaît des histoires plus enflammantes que ne le sont ses poivres, qui use d'une langue plus douce que sa cannelle ou sa vanille, qui peut rendre les joues de ses auditeurs plus empourprées que son précieux safran d'Andalousie :

"Vous les hommes jeunes, que l'on croise plus souvent aux hammams qu'à la mosquée, qui vous prosternez plus devant les charmes des femmes que devant la grandeur du Souverain, vous discutez des ruses des femmes, et vous prétendez connaître celles-ci comme de grands stratèges des guerres, de l'amour et de la séduction. Au temps où je préférais le toucher de la chevelure d'une femme à celui des graines de mon chapelet, j'ai connu la plus redoutable adversaire à cette plaisante guerre que se livrent les fils et les filles d'Adam, j'ai bien failli y perdre la vie et j'y ai gagné ma première épouse.

J'habitais alors Damas, que je n'ai quitté que dix ans plus tard, quand les Franjis - que Dieu les maudisse ! - menacèrent la ville avec toute l'armée d'un de leurs rois qui venait d'arriver à Jerusalem. Bien que mon commerce prospère ici, à Mossoul, bien que j'y ai de nombreux et valeureux amis, je ne peux repenser à Damas sans avoir le coeur étreint de nostalgie : Damas, la première grande ville de l'Islam, la capitale des conquérants Khalifes Umayades. Je venais d'hériter de l'échoppe de mon père - que Dieu l'accueille ! - qui exerçait à Damas le métier que j'exerce aujourd'hui à Mossoul. J'étais très jeune, c'est à peine si ma barbe me distinguait des adolescents, et je compensais mon manque d'expérience dans le délicat commerce des épices par un surplus d'énergie et de volonté. Je conservais fidèle la clientèle de mon père en lui fournissant les meilleurs épices dont je disposais et j'attirais de nouveaux acheteurs en leur proposant des prix intéressants. A la même époque, je m'associai avec un marchand qui commerçait avec les Franjis de Jerusalem et je réalisai un gros bénéfice. Il arriva qu'un jour je dus livrer la maison d'un riche fonctionnaire du Sultan Nur ad-Din - que Dieu lui donne son agrément ! - Cette maison était dans un quartier fort éloigné et j'avais préféré m'y rendre moi même plutôt que d'envoyer un commis car il y avait pour une forte somme d'épices rares. Après avoir livré les épices à cette maison, je tentais de couper à travers des ruelles pour rentrer au plus tôt chez moi mais je m'égarais dans un quartier que je ne connaissais pas. Il faisait chaud et je m'arrêtai sur un banc afin de reprendre mon souffle. C'est alors que j'aperçus en face de moi, à la fenêtre d'une large et belle demeure, le visage d'une femme qui était l'apparition de la lune en plein jour. Je restai stupéfait devant tant de beauté et de perfection réunies par Dieu en un si petit espace.

Contrairement à toute attente, la belle ne se montra pas autrement effarouchée par le regard insistant que je gardais sur elle. Elle commença même à se livrer à une étonnante pantomime. Elle se saisit d'une lampe qu'elle serra contre son sein, puis elle me montra deux doigts qu'elle ramena également contre sa poitrine. Ensuite elle mordit le bord de la manche de sa robe, puis me montra les cinq doigts de sa main écartés, rabattit les cheveux sur son visage et disparut de l'embrasure de la fenêtre. J'étais vraiment interloqué par cet étrange manège dont la signification me restait complétement mystérieuse et je demeurais assis sur mon banc, pétrifié d'amour pour cette apparition et troublé par son message sybillin.

En rentrant chez moi, c'est à peine si j'adressai la parole à ma mère ainsi qu'à ma cousine Zulal. Après que nous eûmes diné, celle-ci vint me trouver et me dit :

- "Fils de mon oncle, tu as le teint plus jaune que le safran des Indes que tu vends ! Tu nous a quittés en pleine forme ce matin et tu reviens ce soir maussade, distrait et mélancolique. Je crois que tu as aujourd'hui contracté quelque maladie que tu devrais soigner vite avant qu'elle n'ait atteint tes forces. Chaque maladie a son remède et chaque remède a son médecin qui le connaît. Et si ton mal est bien celui auquel je pense, je t'aiderai et te guérirai si Dieu le veut."

- "Fille de mon oncle," dis-je, "le mal qui s'est infiltré dans mon âme est le redoutable mal de la passion d'amour.

Son oeil de Turque, à travers mon âme
s'est frayé un chemin de sang.
Il est plus affilé que la lame
de l'épée du sultan. "

Puis, je lui racontai toute l'affaire et lui décrivai l'étrange pantomime de la belle inconnue. Ma cousine ne sembla pas du tout intriguée par tous les gestes de celle qui avait allumé le brasier de la passion.

- "Fils de mon oncle," dit-elle, "celle qui tourmente tes sens et ton coeur connaît le langage des amoureux. Elle t'a montré une lampe pour signifier que ta vue avait allumé la passion en son âme. Ses deux doigts ramenés contre sa poitrine signifient qu'elle t'appartient comme tu lui appartiens si tel est ton désir. Elle a mordu le pan de sa robe pour te demander d'être patient car elle te verra dans cinq jours, à la tombée de la nuit ainsi que l'indiquent les cinq doigts de sa main et ses cheveux ramenés sur son visage."

Je passais les cinq jours qui me séparaient de ce rendez-vous dans la plus grande affliction. J'avais perdu l'appétit et le sommeil. Mon commerce me semblait ennuyeux et mon échoppe était une triste geôle. Quand le jour béni arriva, je me rendis au hammam où je me fis plus propre et plus soigné que la mariée au jour de ses noces. Je m'imprégnai de parfums subtils et je revêtis une tunique éclatante, puis partis vers la demeure où j'avais entrevu la belle inconnue.

Quand j'arrivai devant cette maison, je vis sa lourde porte s'ouvrir et un serviteur me fit pénétrer à l'intérieur. Il me guida à travers de vastes salles d'un luxe inouï, dont les murs étaient couverts de vers délicats d'Abu Nuwas, calligraphiés en mosaïques multicolores.

Dans une vaste pièce, éclairée délicatement à travers des moucharabiés plus fins que la toile de l'araignée, celle qui était devenue mon oeil et mon souffle m'attendait étendue sur un lit de soies.

- "Ô toi que j'ai aperçu quelques minutes mais à qui j'ai rêvé des jours entiers, tu es à coup sûr un homme que Dieu chéri. Car nombreux sont les hommes épris d'une femme qui doivent attendre de longs mois, parfois de longues années avant de pouvoir étreindre la taille de celle qu'ils désirent, avant que les amants ne puissent mêler leurs haleines et entremêler leurs bras et leurs jambes."

"Toi, Assad, fils de Faraj l'heureux, tu n'a eu que cinq jours d'attente avant de pouvoir retrouver ton aimée. Viens me rejoindre sur cette couche et partageons ce que l'homme et la femme ont coutume de partager.

Tu as allumé un brasier
que toi seul peut apaiser.
Ne perds pas un seul instant,
la couche est prête, elle nous attend. "

(Suite de la Page 96)

On pourra distinguer : le milieu de la cour qui est à l'époque très lié au milieu militaire, le milieu des hommes de religion et de loi, le milieu des hommes de lettres et des fonctionnaires importants, le milieu des grands propriétaires terriens et des grands marchands, le milieu étudiant, les petits commerçants et artisans des souks, le bas peuple et enfin les mendiants et voleurs.

Il y a des esclaves dans la société arabo-musulmane. L'esclave peut bien sûr être l'objet de transactions, mais il n'en a pas moins un statut religieux et juridique qui lui reconnaît des droits. Il ne fut pas rare que l'esclave d'un gouverneur ou d'un prince prenne le pouvoir dans une ville à la suite d'un coup d'état ou d'un contre coup d'état (ce sera d'ailleurs une dynastie militaire d'esclaves : les mamelouks, qui vaincra définitivement les Francs au 13ème siècle).

La vie intellectuelle.

La religion est un des axes importants du développement de la pensée arabo-musulmane. Bien que les grands courants de pensée se soient taris au 13ème, la discussion théologique et juridique reste un aspect dominant de la vie intellectuelle.

Après avoir connu un essor considérable aux 9ème et 10ème siècles, au 12ème siècle la philosophie s'éteint en Orient, mais elle connaît, dans le Maghreb et en Andalousie, l'une de ses étapes fondamentales avec Ibn Rochd (appelé Averroès en Occident). La philosophie arabo-musulmane est basée en grande partie sur les textes des philosophes grecs (notamment Aristote) ce qui lui valut la suspicion des milieux les plus traditionalistes. C'est par l'intermédiaire des Arabes que l'Occident redécouvrit de nombreux textes grecs.

(Suite Page 98)

(Suite de la Page 97)

La science arabo-musulmane a, comme la philosophie, sa source en Grèce, mais elle ne fut jamais attaquée comme elle, un verset du Coran en recommande même l'étude. L'apport des Arabes à l'histoire de la science est considérable car ce sont eux qui développèrent le goût de l'expérience et de l'observation. En mathématique, le zéro des Indiens va permettre aux Arabes d'inventer l'algèbre (jabara signifie réduire, forcer en arabe) jusqu'à des équations du troisième degré.

Si l'histoire reste encore fortement liée à la littérature et n'a pas encore connu la révolution que lui fera accomplir Ibn Kaldun, la géographie a été développée scientifiquement dès les premiers siècles du règne Abasside, tant pour des raisons politiques qu'économiques (notamment la définition de l'impôt selon les régions).

Les scientifiques de grand talent, qu'ils soient mathématiciens, physiciens, astronomes ou autre, sont souvent honorés et protégés par des princes mécènes.

Le hajj.

Le Hajj est celui qui a accompli son pèlerinage à La Mecque. C'est une personne respectée, elle a le devoir de ne plus être nu-tête et le privilège de porter le turban.

Litterature et poésie.

La poésie est le plus traditionnel et le plus ancien des arts des Arabes. La langue du Coran est considérée comme l'exemple de poésie la plus pure, celle que parle les Bédouins a également très bonne réputation. Utiliser un langage de qualité est donc une qualité estimée qui peut faire oublier bien des fautes et que goûtent tous les Arabes, qu' ils soient Bédouins, voleurs ou grands princes.

(Suite Page 99)

J'étais prêt à fondre sur elle afin de calmer ce désir qui me tenaillait depuis que je l'avais aperçue, mais je suis un bon croyant et je ne veux profiter que de ce qui est licite.

- "Belle inconnue, toi qui détiens le fil de mes jours, pourquoi m'inciter à la faute. La passion nous brûle tous deux, elle a déja brûlé ton esprit et pourrait nous valoir de bruûer éternellement. Je n'ai pas une seule femme et j'ai un commerce prospère. Pourquoi ne pas jouir de manière licite des félicités du mariage et appeler l'imam et les témoins avant de nous étendre sur la couche nuptiale ?"

La belle tenta alors de me convaincre que le contrat n'était pas nécessaire, qu'elle n'était pas de celles qui signent un contrat, car la passion ne s'accommode pas du ménage et des enfants qu'on exige de l'épouse. Chacun des deux essayai de convaincre l'autre sans y parvenir et sa passion se transformait en colère tandis que la mienne n'était plus que mélancolie. A la fin, elle était fort dépitée et n'avait plus recours à la séduction mais à la menace. Comme je me montrais inflexible, elle s'arracha les vêtements et appela ses serviteurs au secours. Ceux-ci accoururent et me jetèrent hors de la maison en m'accablant de coups et d'injures.

Je me réfugiai en Dieu, dépité mais heureux de ne point m'être écarté du chemin de la droiture. Après avoir conté toute l'histoire à ma cousine, j'allai me coucher, en priant Dieu pour qu'il me libère désormais du poids de la passion.

Malheureusement, avant même que n'ait eu lieu la première priére, je fus tiré de mon sommeil par les cris de la milice et avant que je n'aie le temps de me vêtir décemment, ceux-ci s'étaient emparés de moi afin de me traîner en prison pour qu'on me juge. Bien plus tard, je fus emmené sans ménagement à la mosquée où le cadi statuerait sur mon sort. C'était la grande mosquée de Damas, celle là qui fut la première grande mosquée construite par l'Islam. Là où j'avais si souvent heurté mon front avec dévotion, je fus jeté avec violence. Le cadi, Hajj Ahmed ibn Khaled était devant moi, assis sur les tapis, le visage impénétrable sous son turban. La femme qui avait embrasé mon âme avant d'écorcher mon coeur se tenait non loin de lui, accompagnée de ses serviteurs et d'un homme qui devait être son mari. Le cadi m'informa qu'elle m'accusait d'avoir tenté de la forcer à commettre le coït avec moi. Elle se lamentait derrière le voile de la pudeur ainsi que l'aurait fait une honnête musulmane. Son mari, qui fut présenté comme un riche fonctionnaire du diwan, criait fort. Il réclamait que l'on me punisse ainsi que je le méritais, me maudissait, me promettait les flammes de la géhenne.

- "Qui en a la preuve ?" dis-je, "qui en est le témoin ?"

- "Je suis témoin," dit le mari, "ainsi que tous mes serviteurs. Ô cadi, réputé pour ta grande sagesse, pourquoi écouter les jérémiades de ce fornicateur ? Qu'on le lapide et qu'on n'en parle plus."

- "Nous ne le lapiderons pas," dit le cadi, "car la lapidation ne vaut que pour les fornicateurs adultères dont le crime a été constaté par quatre témoins oculaires. Quant à son châtiment, qui sera juste, je ne le déciderai que lorsque cet homme aura produit des témoins en sa faveur, car le Prophète - paix et bénédiction sur lui - a dit que le courroux de Dieu sera terrible contre celui qui aura été injuste envers un homme qui ne trouve d'autre défenseur que lui. Le crime de fornication commis par un homme ou une femme non mariés, comme l'est cet homme, est de cent coups de bâton. Or il n'a point commis le crime, mais il n'en a eu que l'intention, la peine sera donc inférieure à cent coups de bâton."

- "Etais-tu sous l'empire d'un afrit ou d'un quelconque sortilège ?" me demanda t-il ensuite.

- "Ô cadi", répondis-je, "je suis accusé d'un terrible crime que je n'ai point commis, laisse moi te raconter comment la chose s'est passée." Puis, je lui racontai la chose telle qu'elle s'était passée. Je désespérais de pouvoir le convaincre, car je ne pouvais présenter de témoins et que les témoins officiels avaient été achetés par le mari de cette belle et mauvaise femme. Alors j'entendis dans mon dos une voix que je connaissais bien car c'était celle de Samir ibn Yussuf, sheikh des épiciers, un homme réputé pour son intégrité religieuse.

- "Cadi", dit-il, "Assad, fils de Faraj, est un commerçant du souk des épices. Je pense qu'il s'était rendu dans la maison de cette noble dame pour lui livrer du safran d'Andalousie qui a une grande valeur. Afin de préciser la gravité de son crime, il faudrait savoir s'il a usé de ce safran très précieux pour acheter la complaisance de la dame ?"

Interrogée, la jeune femme répondit par la négative tandis que je me demandais où cet homme voulait en venir.

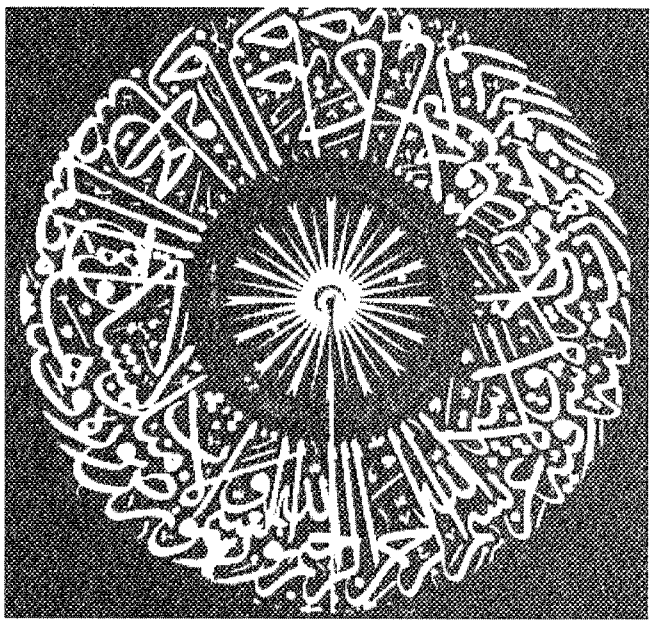
- "Je pense donc que le safran qui a été abandonné dans la maison, ou qui a peut-être été répandu sur le sol doit être restitué à Assad, fils de Faraj, ou alors être considéré comme une avance sur la réparation offerte par Assad à l'homme dont il a offensé l'épouse."

La femme fut fortement troublée par les dires de Samir ibn Yussuf, et elle fut obligée de dire que je n'avais jamais amené de safran ou d'autres épices chez elle.

- "Alors," dit le cadi, "comment se fait-il que tu aies laissé entrer cet homme dans ta demeure si ce n'était pour lui acheter de précieuses épices ?"

La femme avoua toute la vérité, je fus relaché et l'époux de cette femme m'offrit une forte somme pour que je lui pardonne l'injustice dont j'avais failli être la victime. Je remerciai vivement le sheikh Samir qui avait parlé avec tant d'intelligence et celui-ci me répondit :

- "Ce n'est pas moi qui ait eu l'idée de parler ainsi, mais Zulal, la fille de ton oncle, qui est venu me chercher dès que la milice t'a emmené. Jeune Assad, tu aurais pu être la victime de ce drame qu'est la passion alors que tu as sous ton toit le remède à ce mal : épouse ta cousine qui possède un coeur dévoué et un esprit fin. C'eût été surement la volonté de ton père - Dieu l'accueille - et cela te permettra de devenir un bon musulman et un commerçant prospère."



(Suite de la Page 98)

Il y a plusieurs formes de poésie parmi lesquelles : la poésie du plaisir, qui chante l'amour, le vin, les femmes ou les jeunes hommes ; les poésies arabes traditionnelles qui décrivent la femme, la chamelle, les saisons, le désert, un palais ; la poésie religieuse est souvent proche d'une démarche mystique ou Sufi; les séances combinent avec adresse un langage raffiné et une ironie, voire une grossièreté jubilatoire. En prose, le style le plus particulier de la littérature arabo-musulmane est l'adab, qui compile et résume tous les savoirs dans un style qui peut être austère, ironique, polémique...

Calligraphie et architecture.

Ces deux arts qui sont les formes d'art visuel prédominantes dans le monde arabo-musulman s'unissent et culminent dans l'édification et la décoration des mosquées. Les mosquées ne sont pas uniquement destinées à la prière et au prêche, elles servent aussi d'écoles de théologie, de salles de justice, mais aussi de lieux de promenade, de rencontre...

L'art est donc marqué par la religion, et particulièrement par la proscription de la représentation mimétique du monde que les docteurs de l'Islam ont déduit de l'interdit coranique de représenter Dieu. L'art musulman devient un art ornemental dont les éléments décoratifs sont géométriques, floraux ou calligraphiques. La calligraphie est un art majeur, et la copie de versets du Coran reste le sujet ultime du calligraphe. Le verset coranique a dans l'art musulman un rôle comparable à l'image du Christ dans l'art chrétien. Le travail des stucs, des marbres, de la mosaïque, la sculpture sur bois ou la gravure sur cuivre sont les artisanats les plus répandus en matière de décoration.

Les physiciens.

La médecine arabe est depuis le dixième siècle fortement en avance sur la médecine telle qu'elle se pratique en Europe. Il y a fort à parier que le Temple ou les puissants du royaume de Jérusalem auront plus volontiers recours à des médecins arabes qu'à des médecins francs, sans doute au grand dam de ces derniers. Il faut néanmoins préciser que médecine arabe n'implique pas médecin musulman. Un médecin arabe peut être un chrétien d'Orient ou un juif.

Le score en médecine d'un physicien franc moyen est de deux points, il n'excède jamais quatre. Le score d'un physicien arabe moyen est de six, les meilleurs médecins dont on peut louer les services ont un score de neuf ou dix.

Excellence des physiciens sarrazins dans l'art de soigner les maux et d'apaiser les souffrances

extrait des chroniques damasquines d'etienne le bègue.

C'est vers la fête de Pâques que je fus atteint de violents maux en mes viscères. Je n'en confiai rien au sheikh abd Ar-Rahim, mais celui-ci ne tarda pas à remarquer mon teint pâle, qui trahissait mon mal. Il résolut donc de me mener, en dépit de mes protestations, en un hôpital nommé al Nourri, qui fut construit par le sultan Nour ad-Din avec la rançon d'un seigneur franc. Alors je ne fis plus de difficultés pour me rendre en ce lieu qui avait été élevé grâce à l'argent des chrétiens.

L'hôpital de Damas est aussi richement et bellement orné qu'un palais royal. Il est entouré de jardins d'où s'exhalent de délicats parfums propices à la guérison des malades. Je fus d'abord examiné par un vieil homme, ami du sheikh abd Ar-Rahim et médecin fort réputé en ces contrées. Il me posa de nombreuses et surprenantes questions, et me pria même d'uriner en un récipient ! Comme je me montrai fort surpris de cette requête, il m'expliqua que de vénérables maîtres en l'art de la médecine avaient recommandé qu'avant toute chose le médecin examine l'urine d'un malade venant à lui, ainsi que ses excréments, car dans ces déjections se trouvent des signes du mal dont est affligé le malade.

Tout en me menant à la chambre où je devais demeurer, le sheikh abd Ar-Rahim me fit visiter ce luxueux temple de la médecine. Il me montra une bibliothèque riche de centaines de volumes où se trouvent cumulés les savoirs des Grecs, des Sarrazins et de bien d'autres peuples jusqu'à ceux de Cathay. Tout ce lieu est propre et clair. Par d'astucieux mécanismes, l'eau est amenée jusque dans les chambres. Mes compagnons de chambre qui furent très curieux de ma présence, n'étaient nullement affligés de se trouver en ce lieu. Au contraire ils discouraient tout le jour et ceux qui le pouvaient goûtaient là une riche nourriture offerte par le Sultan. Ils lisaient des ouvrages de poésie et même se faisaient jouer de la musique !

Après quelques jours que j'étais resté là, le médecin qui m'avait accueilli vint me trouver pour m'annoncer qu'il devait m'ouvrir les viscères afin d'en ôter la tumeur qui était la cause de ma douleur. Je fus fort marri de cette nouvelle et je pensai être vite délivré de ce monde, mais mon hôte et maître, le sheikh abd Ar-Rahim m'informa que ce savant homme avait plusieurs fois pratiqué une telle opération, et que je n'en ressentirais aucune douleur car on veillerait à assoupir mes sens à l'aide d'une plante nommée haschich. Et il en fut ainsi. Je ne ressentis aucune souffrance.

Après quelques jours de convalescences je retournai chez le sheikh abd Ar-rahim et ne fus plus jamais indisposé par ces maux qui avaient si souvent troublé mon corps.

Salah ad-Din, le paladin de l'Islam

Salah ad-Din fut plus que tout autre l'artisan de la reconquête musulmane en Terre Sainte, plus que Nur ad-Din, plus que Zengi. D'abord, ce fut lui qui unifia la Syrie et l'Egypte sous son autorité, ce fut lui aussi qui mit fin au califat chiite du Caire, enfin ce fut lui qui enleva Jérusalem aux Francs. Mais surtout, c'est sa personnalité qui le distingue comme héros, parmi les musulmans bien sûr, puisqu'il donna au Jihad sa pleine mesure, mais aussi parmi les chevaliers francs qui l'auraient volontiers reconnu comme un des leurs, eut-il été chrétien.

Les traits de la personnalité de Salah ad-Din les plus décrits sont : sa piété, sa justice, sa générosité, son courage, son humanité et son indulgence. Tous les traits qui font un grand prince et qui font de lui un exemple pour le moudjahid.

Extraits de la biographie par Baha ad-Din.

Salah ad-Din était d'une foi droite et il avait souvent le nom de Dieu sur les lèvres. Il célébrait sa prière avec une grande assiduité, se joignant à la masse des croyants, refusant la prière solitaire, à tel point qu'il révéla un jour que depuis longtemps il n'avait prié qu'en groupe. Il mourut sans avoir sur lui une somme suffisante pour l'aumône légale. Il ne laissa ni immeubles, ni maisons, ni terres, ni jardins, ni villages, ni champs cultivés, ni aucune propriété. D'un coeur humble et sensible, prompt aux larmes, il était ému et pleurait souvent en écoutant réciter le Coran.

Salah ad-Din fut juste, bienveillant et miséricordieux, prompt à aider le faible contre le fort. Tous les lundis et les jeudis, il rendait la justice en séance publique, en présence des théologiens, des cadis et des docteurs de la Loi, les ulémas. Il donnait audience à tous les plaignants et tous pouvaient venir devant lui, les grands et les petits, les vieilles décrépites et les vieillards infirmes. Toutes les possessions qui furent à sa mort dans son trésor sont quarante-sept drachmes d'argent et un seul lingot d'or de Tyr dont j'ignore le poids. Il faisait cadeau de provinces entières. Il conquit Amida (en Mésopotamie), le fils de Qara Arslan (l'émir Orthoqide de Kaifa) la lui demanda et il la lui donna. Il donnait en temps de disette comme en période d'abondance, et ses trésoriers tenaient cachée quelque réserve d'argent par peur de voir survenir une dépense urgente, car ils savaient bien que s'il avait connu l'existence de cet argent, il l'aurait dépensé.

HUMANITÉ DE SALAH AD-DIN.

On amena devant le sultan quarante-cinq Francs capturés à Beyrouth, qui arrivèrent ce jour-là en ce lieu. Je fus témoin d'un de ses actes d'humanité, comme on n'en a jamais vu d'égal. Parmi ces prisonniers, se trouvait un vieillard d'âge avancé, qui n'avait plus de dents en bouche, et qui n'avait guère la force de se mouvoir. Le sultan lui fit demander par l'interprète :

- "Qu'est-ce qui a bien pu te pousser à venir ici à cet âge et quelle distance y a-t-il d'ici à ton pays ?" L'homme répondit :

- "Mon pays se trouve à des mois de voyage et je suis venu ici pour accomplir le pèlerinage au Saint-Sépulcre." Le sultan en fut ému. Il lui fit grâce, lui rendit la liberté et le renvoya au camp ennemi, monté sur un beau cheval...

Salah ad-Din vu par Ousâma.

"Salah ad-Din lui-même, pendant les trop rares jours qu'il passa ici, organisa des soirées de savants et de lettrés auxquelles il me convia. J'y récitai mes poèmes, parlai de mes livres, discutai droit ou art d'écrire. Par ailleurs, je tenais cénacle de mon coté, sur des sujets divers, et pouvais me flatter d'un auditoire très choisi, fait d'historiens, de juristes, poètes, traditionalistes ou rhétoriciens. Enfin, lorsque Salah ad-Din quitta Damas pour ses expéditions militaires ou pour l'Egypte, j'entretins avec lui une correspondance régulière, en vers souvent, où je lui donnais, avec l'assurance de mon dévouement, les nouvelles que je savais capables de l'intéresser.

Ce grand homme aura décidément été la consolation et le malheur de mes dernières années. Musulman, j'applaudissais à ses succès, car je les savais destinés, mieux encore qu'avec Nour al-Din, à préparer le succès final : la défaite, la vraie cette fois, du Franc. Homme, je maudissais presque Salah ad-Din de me laisser à Damas pour aller courir les champs de bataille en emmenant avec lui le seul être qui me restait, Mourhaf, le fils bien-aimé. Mais ainsi en avait décidé le sort.

A peine arrivé, Salah ad-Din repartit, pour une campagne d'hiver qui devait lui soumettre Balbec, Homs, Hama et le pays au sud d'Alep. Il réapparut au mois de dhou l'qa'da 570 (juin 1175). A cette occasion, il me fit un cadeau superbe, que j'ai évoqué un peu plus haut : un domaine près de Ma'arrat al-Nou'mân. Je m'y rendis sur l'heure, malgré mon âge et la chaleur, mais ne m'y arrêtai guère : après avoir inspecté mes terres et rencontré mes fermiers, je rentrai à Damas suivre, de loin, les chevauchées de Salah ad-Din.

(Suite Page 102)

(Suite de la Page 101)

En ramadân 571 (avril 1176), il reprit la route de la Syrie du Nord pour régler ses comptes avec les chiites ismaéliens qui avaient tenté, par deux fois déjà, de l'assassiner. Il fit aussi une vaine tentative contre Alep, d'où il revint le dix-sept çafar 572 (25 août 1176). Quinze jours après, il repartait veiller aux affaires d'Egypte, arrivait au Caire le seize du premier mois de rabî' (22 septembre). Désormais, je ne devais plus le revoir. [...]

Lui en voulais-je ? Sans doute, mais je me rendais compte que l'ardeur de la conquête, la guerre, les soucis de l'Etat s'embarrassaient peu d'un vieil homme tel que moi. Au moins puis-je dire que Salah ad-Din, en tant que soldat et politique, a embelli ma dernière étape. Ce que Nour ad-Din n'avait pas pu faire, il le réussit. Cette fois, l'Egypte et la Syrie, unies, s'imposaient face aux Francs."

Ousama, Prince Syrien

La parole de Salah ad-Din d'après Imad ad-Din.

Après la victoire de Hattin (1187) qui marque le début de la campagne de reconquête pendant laquelle tombera Jérusalem, Salah ad-Din s'est fait amener le roi de Jérusalem, Guy de Lusignan et le Prince Renaud d'Antioche (ou Renaud de Châtillon). Renaud d'Antioche est haï par les musulmans. Il a toujours été violent et sanguinaire, mais surtout, il a par deux fois attaqué les pèlerins pacifiques qui voyagent vers la Mecque.

Le roi cependant mourait de soif et chancelait, ivre de terreur; mais le Sultan lui adressa la parole avec affabilité, calma l'effroi qui l'avait assailli, tranquillisa son esprit égaré, rassura son coeur ; il lui fit porter de l'eau glacée qui calma la soif qui le brûlait. Le roi en offrit au prince Renaud pour qu'il étanche aussi sa soif ; celui-ci la reçut de sa main et la but. Mais le sultan dit au roi : "Je ne t'ai pas autorisé à lui donner à boire, aussi n'a-t-il gagné aucune sécurité" Il entra alors dans son pavillon, se fit amener le prince, marcha contre lui l'épée haute et le frappa à l'épaule ; il tomba et on lui trancha la tête. Le sultan le fit alors prendre par les pieds et traîner dehors en présence du roi qui en fut effaré et troublé. Constatant alors sa terreur, son effroi et sa consternation, le sultan l'appela auprès de lui, le calma et lui dit de demeurer sans peur à ses cotés en ajoutant : "Celui-là fut perdu en raison de sa méchanceté et de sa perfidie. Il est mort à cause de ses erreurs et de ses mauvaises actions."



SALAH AD-DIN FAIT METTRE AU SUPPLICE LES TEMPLIERS APRÈS LA VICTOIRE DE HATTIN

Jean de Rames rapporte ce qu'il a observé concernant les choses de la guerre chez les Sarrazins

Selon ce qu'il m'a été ordonné par Baudouin le Quatrième, roi de Jérusalem, moi, Jean de Rames, ai effectué une mission de reconnaissance en territoire sarrazin, allant jusqu'à me faire passer pour musulman afin d'enquêter dans la grande ville de Damas. Voici ce qui j'ai vu et que je rapporte fidèlement au roi.

LES GUERRIERS SARRAZINS.

Il existe de grandes différences et de grandes ressemblances entre les guerriers sarrazins et les nobles chevaliers de Terre Sainte. La relation de suzerain à vassal qui unit le seigneur et ses chevaliers comme les parties d'un même corps n'existe pas chez les Sarrazins. Les guerriers de ce pays sont des soldats de métier qui ont fait profession de la guerre et sont employés par les émirs des différents royaumes sarrazins. Ceux-ci leur assurent, en échange de leur service un salaire mensuel ou saisonnier, voire pour les officiers et les plus valeureux guerriers leur assigne les revenus d'un fief qu'ils appellent **iqta,** mais qui n'est pas transmis de père en fils et que le seigneur reprend lorsque le guerrier quitte son service, soit par l'effet de l'âge, soit parce qu'il change d'employeur. Les guerriers qui se retirent embrassent souvent le métier de commerçant ou d'artisan pour pouvoir continuer à vivre, mais parfois, l'émir leur octroie un revenu en compensation de la perte de l'iqta, ce qui leur permet de vivre sans travailler.

Ces guerriers, que l'on appelle **askaris,** et qui forment **l'askar,** le gros des troupes sarrazines, sont toujours des cavaliers, et leur armement ressemble fort à celui des Francs. Leur origine est variée, mais ils sont le plus souvent des Turcs ou des Arabes, qui trouvent dans cette voie un moyen honnête de vivre. L'askari possède son équipement, dont il doit payer l'entretien et le remplacement sur sa solde. Il est souvent logé dans des cantonnements au sein des citadelles ou des villes en temps de campagne, mais nombreux sont ceux qui ont leur propre résidence. Il existe une catégorie particulière de soldats, que l'on appelle **mamelouks,** et qui forment les gardes du corps des princes et l'élite des armées sarrazines. Ces mamelouks sont des esclaves turcs que l'on a entraîné depuis leur plus tendre enfance au métier des armes, et qui sont affranchis ensuite par leur seigneur pour former sa garde d'élite. Ces mamelouks se trouvent surtout en Égypte, mais les seigneurs de Damas en entretiennent aussi, et ils sont souvent des guerriers féroces et dévoués corps et âme à leur maître.

Le guerrier sarrazin en campagne ressemble fort à nos chevaliers, tant dans sa mise que par ses armes. Il est toujours protégé par un haubert de mailles, descendant jusqu'à mi-cuisse et souvent en double épaisseur, des chausses en cuir ou en tissu rembourré, des bottes de cuir et un casque de fer pointu. Le haubert est recouvert d'une tunique dont la richesse indique le statut de celui qui la porte. Parfois, ils portent une cuirasse faite de lamelles de métal cousues sur du cuir, seule ou par-dessus le haubert.

L'emir.

Titre sarrazin qui désigne un chef de guerre au service du sultan ou du Khalife, généralement responsable de l'administration d'une province. Du fait de l'éclatement de l'empire des Turcs Seldjukides, les émirs sont le plus souvent indépendants, jusqu'à l'unification relative opérée par Salah ad Din.

L'iqta.

C'est une sorte de fief, consistant en l'attribution par un roi ou un émir, des revenus d'un lieu déterminé à une personne et sa famille. A la différence du fief, l'iqta n'est pas héréditaire, et n'entraîne aucun droit ou devoir pour son bénéficiaire.

Le Faris.

Le cavalier sarrazin est appelé faris, littéralement "cavalier" en arabe. Ce terme désigne uniquement les soldats professionnels qui forment l'askar, jamais le cavalier civil. Il a des connotations de valeur proches de celles du terme du chevalier pour les Francs.

De manière générale, le chevalier franc fait figure de barbare à côté de son homologue musulman. Celui-ci est autant un guerrier qu'un gentilhomme, et savoir lire et écrire est la première des choses qu'apprend un guerrier, immédiatement suivie de la natation. De plus, l'hygiène, la courtoisie et la culture sont des valeurs placées sur le même pied que la bravoure, la science du combat et l'équitation.

Volontaires religieux.

Les ghazis et les mutawiahs sont des volontaires qui combattent au nom de Dieu, pour le Jihad, soit à la suite de prédications, soit par voeu personnel. La différence tient dans la durée du service. Les premiers ont dédié leur vie à combattre les infidèles au nom de Dieu, alors que les seconds ne s'engagent que pour une durée limitée, généralement le temps d'une campagne.

L'armement est constitué tout d'abord de l'épée qui, comme pour les chevaliers francs, est l'arme du guerrier par excellence. Les Arabes ont des épées droites à deux tranchants, les Turcs portent parfois une épée légèrement courbe à un seul tranchant. La qualité des armes n'est plus à vanter, et l'on sait le talent des forgerons sarrazins qui fabriquent des lames à la fois souples et résistantes. Ensuite, tous les cavaliers portent l'arc, qui est courbe et de plus petite taille que l'arc franc afin de pouvoir être manié à cheval. Cet arc est fait de plusieurs pièces de bois et de corne, ce qui lui confère une plus grande puissance que l'arc long, même si leurs portées sont identiques. L'arc est porté avec ses flèches dans un carquois spécial, afin de pouvoir être saisi et rangé aisément. Les Sarrazins sont de redoutables archers, capables de tirer cinq flèches en deux battements de coeur, car ils tiennent leurs flèches entre les doigts de leur main gauche.

Vient ensuite la lance, souvent plus lourde mais moins longue que celle de nos chevaliers et qui est tenue à deux mains lors du choc. Alors qu'un vrai chevalier ne s'abaissera jamais à blesser le cheval de son adversaire, les Sarrazins n'ont pas ces préventions et n'hésitent pas à porter des coups aux chevaux, et ils savent viser les défauts des cuirasses.

Les Turcs sont particulièrement friands de la masse, dont il existe de nombreuses sortes et qui est fort utile contre des ennemis en armure.

Mais ce qui distingue particulièrement le guerrier sarrazin du chevalier franc, c'est la richesse de sa vêture. Dès qu'il le peut, le faris couvre ses vêtements de broderies, se pare de bijoux, de bagues, d'amulettes, fait orner ses armes, et va même jusqu'à s'oindre de parfums divers. De plus, tous les guerriers savent lire et écrire, et leur entraînement accorde une grande importance à la culture, à la lecture des auteurs sages et anciens, et aux bonnes manières.



DE LA COMPOSITION DE L'ARMÉE.

Lorsque le seigneur lance son appel aux armes et réunit son armée, celle-ci est constituée autour de ses askaris et de ses gardes du corps, qui forment les principaux régiments. A ceux-ci se joignent divers corps de volontaires, attirés par l'appât du gain ou par des motivations religieuses.

On trouve tout d'abord les nomades turcomans des plaines de Syrie, qui viennent souvent en tribus entières lorsque les travaux des champs sont terminés ou pas encore commencés et qui forment les redoutables corps de cavaliers légers qui causent tant de ravages dans nos rangs par leur harcèlement continuel.

Viennent ensuite les tribus de bédouins arabes qui combattent à cheval et à pied, armés de la lance et du javelot. Ce sont des guerriers redoutables dans le désert car ils connaissent tous ses pièges. Ils ne portent pas d'armure car ils disent que cela serait une tentative pour échapper à leur destin que Dieu a tracé de toute éternité.

On trouve aussi des guerriers Dhaylamites, venus des hautes montagnes au nord du fleuve Euphrate, et qui combattent à pied. Enfin, le seigneur peut aussi compter sur les troupes levées parmi les populations des villes et des campagnes et sur les **mutawiah** et les **ghazis,** des volontaires combattant au nom de Dieu.

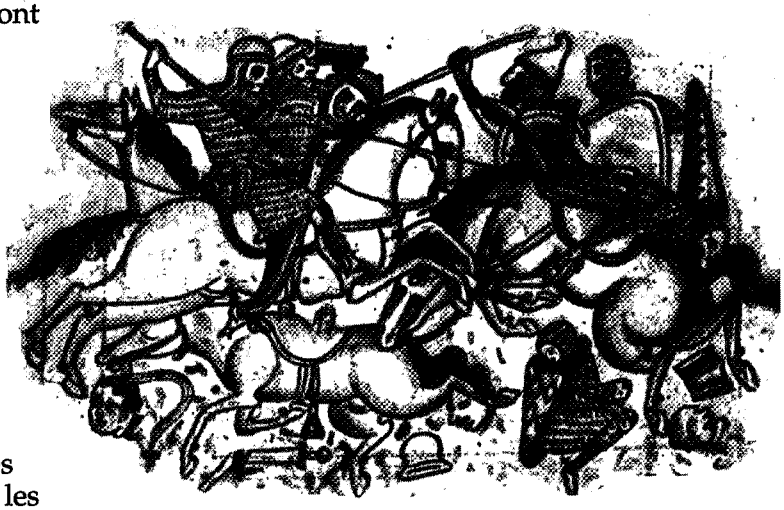
L'armée est souvent accompagnée d'ingénieurs experts dans l'art du siège. Les plus renommés sont les Khurasanis et les Alépins.

Lorsque l'armée est en marche, elle est organisée en plusieurs groupes appelés **tulbs,** qui sont équivalents à l'échelle franque. L'armée est précédée à grande distance par des éclaireurs qui ont pour tâche de repérer les forces ennemies et de prévenir les embuscades. Puis vient une avant-garde, qui a pour fonction de repérer et d'organiser le campement de l'armée en avance. Puis le train de bagage, qui a une grande importance pour les Sarrazins et dont la responsabilité est confiée à un officier de valeur. Viennent ensuite le gros des troupes, puis le Souk al askar, qui est une sorte de grand marché dans lequel les soldats viennent s'approvisionner lorsqu'ils ne sont pas nourris par leur seigneur, et qui est suivi par toutes sortes de marchands et de personnages plus ou moins concernés par la guerre.

Le camp est formé en cercle autour de la tente du seigneur. Un fossé est creusé autour du camp, ou des obstacles formés de piques croisées sont plantés pour gêner toute attaque ennemie. Si l'ennemi est proche, des troupes d'élite sont placées en alerte dans sa direction.

DE LA CONDUITE DU COMBAT.

Les armées sarrazines sont particulièrement prudentes, et ne cherchent que rarement à combattre une armée ennemie de front. On recherchera plutôt à harceler l'ennemi, à l'impressionner, à le contourner pour le couper de ses arrières. Le combat n'est accepté qu'en dernier ressort.



Les Sarrazins ne chargent pas de front comme le font les chevaliers francs. Leur principale tactique consiste à harceler l'ennemi par des flèches nombreuses pour le fatiguer et lui faire perdre son ordre. Alors des charges en vagues répetées sont lancées sur les ailes et si possible les arrières de l'ennemi, les cavaliers chargeant à travers les espaces laissés libres par les hommes à pied, qui ont pour rôle de les protéger et d'empêcher une charge ennemie de les atteindre.

Khurasanis.

Originaires du Khurasan, région montagneuse entre l'Iran et les grandes plaines d'Asie centrale.

Le Tulb.

Le tulb est une unité de base de l'armée sarrazine comprenant entre 70 et 100 cavaliers.

La Tactique.

Il existe une importante littérature arabe et persane sur la tactique, l'entraînement des guerriers, la conduite des campagnes et des sièges, et la guerre en général. Vous trouverez tout au long de votre lecture, des extraits des Mémoires d'Ousâma, prince syrien qui vécut au XIIème siècle, qui est un exemple parfait du "chevalier" musulman.

La guerre permanente.

La guerre dans le royaume de Jérusalem est une donnée de l'existence. Même durant les périodes de paix et de trêves, les escarmouches avec des bandes de pillards sarrazins sont fréquentes. De même, les seigneurs francs n'hésitent pas à effectuer eux aussi des raids en territoire sarrazin. Cette menace constante est d'ailleurs une des raisons de l'existence de l'Ordre du Temple.

Toutefois, ces opérations n'empêchent pas la vie quotidienne de se poursuivre, et les marchands de continuer leurs trafics. Comme dit le proverbe, "les chiens aboient et la caravane passe". Même durant les périodes de guerre ouverte, les routes restent fréquentées par des caravanes de marchands.

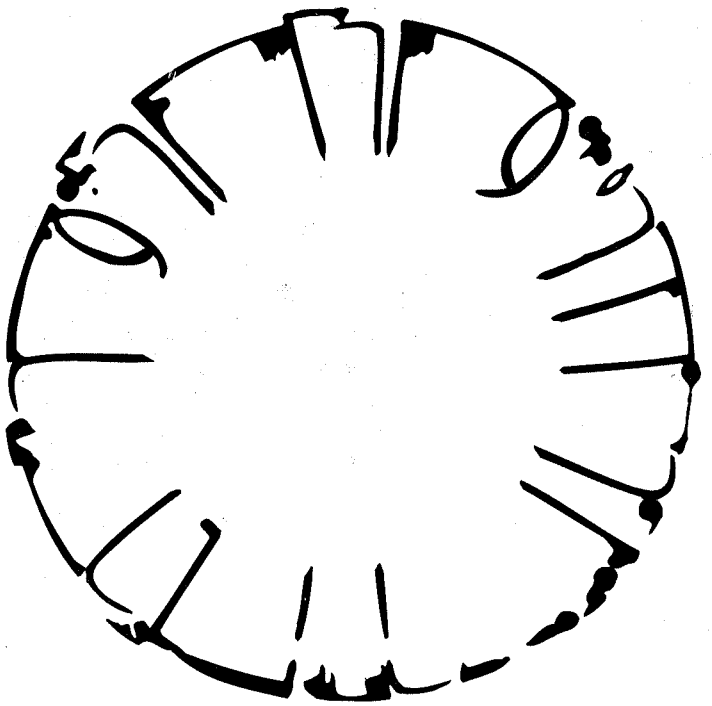
En ce qui concerne l'arc, deux tactiques sont principalement utilisées. La première, surtout mise en oeuvre par les turcomans, consiste à harceler l'ennemi constamment par petits groupes, en tirant en mouvement pour empêcher une charge puis en rompant aussi rapidement. La deuxième, utilisée par les troupes régulières, consiste à approcher l'ennemi à cheval, puis à tirer une grande vague de flèches à courte distance afin de causer le plus de dommages possible, et de revenir en arrière pour reformer les rangs. Si l'ennemi approche, alors les cavaliers sortent leur lance ou leur épée et chargent.

Les Francs, dans leur ardeur à en découdre, sont souvent piégés par les ruses des Sarrazins, qui essayent d'attirer des groupes de chevaliers à l'écart du gros des forces par un harcèlement continu pour les encercler et les couper de leurs bases.

LES REZZOUS.

Une grande tradition des guerriers sarrazins est le rezzou, surtout pratiqué par les nomades turcs et arabes. Les bandes de guerriers de la tribu s'assemblent au printemps et en automne pour attaquer leurs voisins, piller leurs greniers, prendre des esclaves et des bêtes. Cette tradition existe depuis la nuit des temps, et c'est pourquoi les caravanes qui doivent passer par les territoires des nomades s'assurent leur protection par des paiements, ou se font accompagner d'une escorte armée.

Depuis la création du royaume de Jérusalem, les nomades ont pris l'habitude de venir faire des rezzous dans les territoires chrétiens, s'en prenant particulièrement aux pèlerins qui viennent nombreux d'Outremer. C'est pourquoi les régions qui bordent le Jourdain ne sont pas sûres, et les pèlerins se font le plus souvent accompagner par les frères du Temple.



Les Fils d'Ismaël, appellés aussi Bâtinis ou Assassins sont craints pas tous les seigneurs du Levant

d'après les chroniques damasquines d'Etienne le Bègue.

Il est une secte parmi les Sarrazins, hérétiques parmi les hérétiques, que les Sarrazins craignent encore plus qu'ils ne craignent les Francs, qu'ils haïssent plus qu'ils ne haïssent les Francs. Cette secte est la secte des Assassins, que l'on connaît aussi sous le nom de Batinis. Tous les chrétiens qui ont accompli le pèlerinage en Terre Sainte ont entendu parler d'eux et de leur sombres agissements, car ils ont de nombreux fiefs dans les montagnes de Bahrâ. Mais le vénérable sheikh abd ar-Rahim m'a appris à leur sujet beaucoup de choses que j'ignorais.

Les Assassins établirent leurs premiers fiefs en Perse, dans des montagnes appelés Monts de l'Elbourz, au Sud de la mer nommée Caspienne. En cette région de montagnes hautes et de vallées profondes est le château de leur roi perché au sommet d'un rocher : c'est la forteresse imprenable d'Alamût, contre laquelle plusieurs Khalifes de Bagdad ont en vain mené des expéditions résolues. Le roi, appelé Hujja, est un puissant magicien qu'ils vénèrent et adorent comme un Dieu et auquel ils obéissent aveuglément car ils le disent inspiré par Dieu.

Les Assassins ne sont pas un peuple. Ce sont des hérétiques au sein de la religion des Sarrazins. Pour propager et défendre leur foi, les Assassins n'ont pas recours au prêche, mais ils répandent insidieusement leur doctrine par la terreur qu'ils inspirent. Car les Assassins ont découvert une arme terrible, qui fait trembler les plus puissants et les plus courageux, que n'arrête ni les murs des forteresses, ni les armes des gardes, ni les mailles du haubert. Cette arme c'est le poignard que tient la main d'un fidèle aveuglément dévoué à son chef. Si l'ordre est donné à un Assassin ou plusieurs d'entre-deux de tuer quelqu'un, ils se rendent en une ville et se mêlent à l'entourage de la victime jusqu'à n'être plus suspectés ; à moins qu'ils ne se fassent passer pour des marchands ou d'autres personnes respectables. Ils ne sont jamais démasqués avant d'avoir agi car ils maîtrisent parfaitement l'art de se faire passer pour autrui. Puis, un jour, après avoir bien préparé leur geste, ils poignardent leur victime sans chercher à s'en cacher et sans crainte du châtiment exemplaire qu'ils subiront. Ils ont une prédilection pour accomplir cet acte infâme à la Mosquée, au moment de la grande prière du vendredi midi, afin que tous sachent que c'est bien la secte des Assassins qui est responsable de ce crime.

Ainsi les plus grands princes et les plus grands fonctionnaires sarrazins ne sont pas à l'abri de leur lame déterminée. Si ces hommes ont obéi à leur devoir et ont combattu les hérétiques, ils en deviendront même la cible principale. Au sein des villes, ces hérétiques ont souvent d'ardents partisans qui les aident dans leurs tristes agissements et leur fournissent tous les renseignements dont ils peuvent avoir besoin. Les Assassins trouvent ces partisans parmi les gens simples qu'exaspère la décadence du Khalifat sunnite et de son administration, mais aussi parmi les gens de lettres et de sciences, que ne satisfait pas la doctrine religieuse officielle et auxquels ils proposent une pensée mystique complexe.

Chiites, Ismaéliens et Assassins.

Les deux premiers khalifes à diriger la communauté des musulmans après le Prophète furent Abu Bakr et Omar. Le troisième khalife, Othman, fut accusé de favoriser les gens de son clan et une opposition se rassembla autour de Ali, le gendre du Prophète. Après l'assassinat d'Othman, Ali fut nommé Khalife, mais le clan des Omayades auquel appartenait Othman contesta l'autorité de Ali. Moawiya, du clan des Othman, fut nommé Khalife tandis que Ali et ses partisans, les chiites, se réfugiaient en Irak.

Les chiites considèrent que le khalifat doit être héréditaire et rester dans la famille du Prophète. Ils ne reconnaissent donc pas le khalifat sunnite mais estiment que la communauté doit être dirigée par des imams, touchés par la lumière Divine, véritables médiateurs entre Dieu et les hommes. Ils ont en outre une lecture plus ésotérique du Coran, que certains d'entre eux n'hésitent pas à considérer comme falsifié par Othman qui en aurait ôté ce qui concernait Ali. Au sein du chiisme, plusieurs dissensions apparurent quant à la succession des imams. Il est toujours un moment où la chaîne des imams est interrompue par la disparition mystérieuse de l'un d'eux, qui ne reviendra qu'à la fin des temps. Il est appelé le mahdi. La communauté prête donc allégeance à un imam caché.

Les chiites duodécimains suivent les descendants de Hussein (petit fils de Ali) jusqu'au douzième khalife, Mohammed, qui disparaît en 874.

(Suite Page 108)

(Suite de la Page 107)

Les Ismaéliens divergent de la branche duodécimaniste à partir du septième imam. Ils reconnaissent Ismaël, lequel a été déshérité par son père. Pendant un siècle et demi, les imams ismaéliens restèrent cachés pendant que les docteurs ismaéliens élaboraient une complexe métaphysique et que des missionnaires ralliaient des fidèles. Au dixième siècle, les Ismaéliens ont assez d'influence en diverses régions pour que l'imam soit révélé et puisse fonder une dynastie chiite, les Fatimides qui ne tardent pas à contrôler l'Egypte, à menacer la Syrie et à établir des missions en Perse. A la fin du onzième siècle, les Fatimides tombent sous la coupe de leurs vizirs. Nizar est déchu de sa prétention au khalifat au profit de son influençable frère al-Mustansir. Les Ismaéliens de l'est qui commençaient à cueillir les fruits d'une tactique terroriste particulièrement efficace, refusèrent de reconnaître al-Mustansir et déclarèrent que Nizar s'était retiré du visible et que les imams étaient cachés à nouveau. Tandis que le kalifat Fatimide sombrait dans la décadence jusqu'à ce que Salah ad-Din y mette fin en 1171, les Ismaéliens Nizarites prospéraient sous le nom d'Assassins, terrorisant les princes et les dignitaires sunnites.

Le pouvoir des Assassins.

Il semble que même Salah ad-Din craigne les Assassins, leurs méthodes et leur chef Sinan. En effet, après avoir commencé à marcher sur la forteresse de Masyaf, Salah ad-Din retire ses troupes. Selon la source que l'on interroge, on apprend que Salah ad-Din se serait retiré suite à l'intervention de son oncle en faveur des Assassins et à leur demande, ou que Salah ad-Din fut effrayé par les pouvoirs magiques de Sinan et qu'il demanda la paix à ce dernier.

Les Assassins commencèrent à s'installer en Terre Sainte peu aprés que nous ayons pris Jérusalem. Comme en Perse, ils recherchèrent pour s'établir une région de hauts reliefs qui fournirait d'efficaces défenses naturelles. Ce fut au Nord du Liban, dans les monts du djebel Bahrâ, qu'ils s'emparèrent de plusieurs forteresses à partir desquelles ils lancèrent leurs actions de corruption et de meurtres à travers la Syrie, le Liban ou la Palestine. Leur chef en Syrie est un homme redoutable nommé Rachid ad-Din Sinan et surnommé le "Vieux sur la montagne". Ce Sinan est un homme rusé, s'alliant tantôt avec les Francs, tantôt avec Salah ad-Din, tantôt avec les partisans Zengides de la Syrie du Nord, afin de toujours préserver sa sécurité. Il s'est affranchi de l'autorité du chef de la secte à Alamut, dont il n'a guère besoin car ses hommes le vénèrent et le craignent au point qu'il peut leur ordonner sans motif de se jeter dans le vide avec la certitude qu'ils obéiront.

Les rois francs et leurs barons, autant que Salah ad-Din et ses émirs, prennent garde de ne pas entrer en conflit avec Sinan et vont jusqu'à lui payer tribut afin de se garantir contre l'action de ses fidèles. On dit que seuls les frères du Temple et ceux de l'Hôpital n'ont aucune peur des Assassins. Car les Assassins savent que la hiérarchie et l'organisation de ces Ordres rend inutile le meurtre de l'un d'eux, fût-il commandeur ou Maître, qui serait vite remplacé...

La puissance des Assassins
d'après La crème du lait dans l'histoire d'Alep, de Kemal ad-Din.

Mon frère - Dieu lui fasse miséricorde ! - me raconta que Sinan avait envoyé un messager à Salah ad-Din - Dieu lui fasse miséricorde ! - lui ordonnant de ne délivrer son message qu'en privé. Salah ad-Din le fit fouiller, et n'ayant rien trouvé de dangereux sur lui, renvoya l'assemblée à l'exception de deux mamelouks, puis déclara "Donne-nous ton message". L'autre répondit : "J'ai reçu l'ordre de ne le délivrer qu'en privé." Salah ad-Din répliqua : "Ces deux-là ne me quittent jamais. Si tu le veux, délivre ton message. Sinon retourne-t'en." Alors le messager dit "Pourquoi ne renvoies-tu pas ceux-là comme tu as renvoyé les autres ?", et Salah ad-Din répondit : "Je les considère comme mes propres fils, eux et moi sommes comme une même personne." Le messager se tourna alors vers les deux mamelouks et leur dit : "Si je vous ordonnais au nom de mon maître de tuer le sultan, le feriez-vous ?" Ils tirèrent leur épée et déclarèrent "Ordonne ce que tu veux de nous." Le sultan Salah ad-Din fut stupéfait et le messager partit emmenant les deux mamelouks avec lui. Alors Salah ad-Din se disposa à faire la paix et à entretenir avec lui des relations amicales. Dieu est le meilleur juge !

Les hérésies des Assassins
d'après Rachid ibn Ibrahim al-Suri d'Alep.

Tuer les Assassins est plus légitime que l'eau de pluie. C'est le devoir des sultans et des émirs que de les conquérir et de les tuer, et de nettoyer la surface de la terre de leur souillure. Il n'est pas juste de s'associer à eux ou de s'en faire des amis, de manger de la viande qu'ils auront préparé ou de s'unir à eux par le mariage. Verser le sang d'un hérétique est plus méritoire que tuer soixante-dix infidèles. Les Assassins se vautrent dans les plaisirs illicites, ils disposent de toutes les femmes, sans attention aucune aux liens du mariage ou de la parenté, ils boivent du vin sans mesure jusqu'à oublier leur nom et ne plus distinguer la réalité des visions que Sheïtan leur envoie. Leurs chefs - que Dieu les foudroie ! - usent de magie et connaissent divers secrets de préparations de philtres, de poisons et d'onguents dont ils ont appris la recette des afrits et des démons. Dans leur forteresse, ceux qui sont destinés à tuer sont enivrés à l'aide de breuvages magiques, ils croient ainsi voir le Paradis alors qu'ils sont l'objet des tours de Sheïtan. Quand ils ont goûté à ce breuvage, les Assassins sont liés aux ordres de leur maître, et si celui-ci leur dit : "Jette toi dans ce précipice !", ils le feront sans hésiter. Quand leur chef a décidé qu'un musulman devait mourir, il fait venir à lui un Assassin pour lui remettre un poignard avec lequel il devra

commettre le crime. Alors celui qui a été choisi se réjouit de tuer et de mourir, puis il part accomplir son oeuvre. Quand la victime a été rappelée par le créateur, quand l'Assassin a été châtié justement, les gens de sa secte organisent de grandes réjouissances pour fêter la mort de leur ennemi et celle de leur frère martyr.

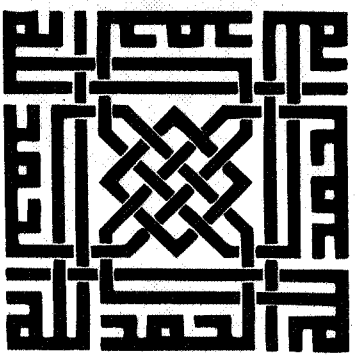
Alors que notre maître Al-Malik al-Saleh - que Dieu lui fasse miséricorde !- (*il s'agit de l'atabeg d'Alep*) - avait pris à ces hérétiques leur forteresse de Hajira, ceux-ci incendièrent les marchés de notre ville. De nombreux marchands périrent et les autre perdirent beaucoup d'argent ! Jamais on ne trouva ceux qui s'étaient livrés à des actes aussi répréhensibles. Alors les musulmans d'Alep comprirent que les hérétiques de Mazyaf avaient encore des partisans nombreux et influents en ville, et ils placèrent leur salut en Dieu.

La qiyâma

d'après la lettre de malik ibn ayub à l'emir redwan, à propos des horreurs découvertes dans la forteresse hérétique d'alamut démantelée par l'envahisseur mongole.

La secte des hérétiques qu'avait créée Hassan-i Sabbah, et que l'on avait appellée secte des Assassins, se caractérisait par une discipline extrêmement dure. D'après certains écrits trouvés ici, j'ai appris qu'Hasan-i Sabbah avait fait exécuter ses deux fils, l'un parce qu'il avait bu du vin, l'autre parce qu'il était soupçonné à tort d'être le meurtrier d'un des chefs de la secte. Mais, alors qu'à l'Occident le grand Nur ad-Din menait le Jihad, le Hujja Hassan II - que Dieu le maudisse ! - convoqua les fidèles de Perse dans la cour d'Alamût, en plein mois de ramadan, afin de modifier grandement la doctrine de la secte et de l'aggraver encore. Hassan prétendit avoir reçu un message de la part de celui qu'ils appellent l'Imam caché. Il affirma que c'était le début d'un nouveau millénium, que les fidèles étaient délivrés de la loi sacrée, qu'ils n'avaient plus à suivre les préceptes de le religion. Ainsi, ils ne respectaient plus aucun des commandements que Dieu nous fit par l'intermédiaire de son Prophète - Paix et bénédiction sur lui ! - Ils prétendaient que c'était la Qiyâma (*résurrection*). Les fidèles étaient tenus de se conformer à la nouvelle doctrine aussi sévèrement qu'ils avaient dû se conformer à l'ancienne. Hassan affirma désormais appartenir, d'un point de vue ésotérique, à la lignée de Nizar et à celle d'Ali - Que Dieu l'acceuille ! - Muhammad II, qui succèda à son père, conserva la doctrine de la Résurrection qu'il précisa dans de nombreux textes.

La doctrine hérétique de la Résurrection fut communiquée à tous les Assassins et il semble que ceux de Syrie l'aient suivie comme ceux de Perse. Cette doctrine était tenue secrète et fut semble-t-il ignorée jusqu'à aujourd'hui, où nous la découvrons dans toute son ignominie.



châteaux assassins.

Les places fortes des Assassins en Syrie, dans le Djebel Barah (ou Monts Nosairie) sont :

- **El Khaf** : Placée sur un piton rocheux. Il n'y a qu'un seul chemin d'accès qui passe par une porte taillée dans la roche.

- **Masyaf** qui devient la garnison la plus importante.

- **Coible** ou **Khawabi**, Lajjun, Ulayqa, Manîqa, Rusafa, Qulaya, Qaher.

Les forteresses de cette endroit (le Qala ad-Dawa) regroupent environ 60.000 personnes.

Les batinis et le Temple.

Le but avoué des Assassins est de mettre à mort l'empire sunnite de Salah ad-Din pour y substituer un état chiite. On voit donc que, dans bien des cas, les Templiers pourront trouver en eux de fidèles alliés. Mais si les frères et les Batinis peuvent parfois tomber d'accord sur les moyens d'une action, ils restent toujours en désaccord profond sur la fin dernière. Les Templiers veulent installer la paix en Palestine, alors que les Assassins veulent le renversement d'un empire. Une fois cet empire renversé, s'ils y parviennent, ils seront les nouveaux ennemis des Francs, et le lion remplace le loup. Le Temple doit donc veiller à profiter parfois de ces alliés dangereux, sans jamais pour autant renforcer leur position.

Les Assassins ont sans doute le réseau d'espionnage le plus efficace de tout le Levant, et il n'est pas une cour ou un seigneur qui n'abrite un Assassin dans ses murs sans le savoir.



FRANCS ET SARRAZINS.

"Ces Francs qui m'ont accompagné, de près ou de loin, au long de ma longue vie, de quel oeil dois-je les regarder, aujourd'hui que la mort approche ? Dieu nous les a envoyés, c'est sur, pour nous mettre à l'épreuve, pour nous rappeler nos péchés, et d'abord le pire : nos dissensions. C'est en profitant d'elles que les Francs ont réussi à venir chez nous. Et à y rester. Je me suis souvent demandé, dans les débuts, s'ils allaient vraiment ressembler un peu à nous avec le temps. J'ai pu croire, à travers certains d'entre eux, au miracle : sinon qu'ils embrassent notre foi, du moins que, restés chrétiens, ils apprennent en masse notre langue et partagent, comme les chrétiens de chez nous, une vie avec leurs frères musulmans. Mais les Francs, dans leur ensemble, n'ont voulu ni l'un ni l'autre. Dès lors, tous ceux qui, à mon exemple, ont pu penser un moment que tant de différences, parfois choquantes, allaient s'atténuer avec les ans, ont pris peu à peu conscience que le Franc, demeuré immuable, devait partir ou, du moins, être réduit à merci sur place. Je n'en étais pas encore convaincu, peut-être, à cette époque de ma vie où je me partageais entre Damas et Jerusalem : j'avais affaire alors avec les Templiers à des gens plus éclairés que d'autres, et je m'interrogeais trop sur Zengi. Celui-ci, sans oser prétendre à une victoire totale, savait au moins que, pour empêcher à l'avenir tout progrès des Francs, il fallait arriver à l'union, une union qu'il entendait bien sûr réaliser à son profit et pour sa propre gloire. "

Ousâma, Prince syrien.

Des bonnes relations entre les Francs et les Sarrazins dès qu'il s'agit de commercer

LES CHIENS ABOIENT ET LA CARAVANE PASSE.

En dépit de la guerre permanente entre Sarrazins et Francs, les transactions commerciales de Damas à Acre ou Tyr ne sont nullement interrompues. C'est ainsi que selon Ibn Jubair, Arabe d'Espagne, les rixes n'entravent pas l'entente et la prospérité qui règnent sur cette Palestine franque, véritable havre de paix.

"Je me trouvais à Damas lorsque je me joignis, pour me diriger vers la Palestine, à quelque caravane qui appartenait à deux marchands extrêmement riches dont tout le commerce s'effectuait sur le littoral franc.

Ils se nommaient Nasser ibn Qawan et Abu' Dorr Yaqut et la guerre sainte n'entravait en rien l'accroissement de leur fortune déjà colossale.

A mi-chemin entre Beit-Jinn et Baniyas, au pied des derniers contreforts sud -occidentaux de l'Hermon, près d'un énorme chêne appelé l'arbre de la balance commence la zone en deçà de laquelle les rezzous francs s'interdisent toute attaque contre les caravanes musulmanes. Car les Francs estiment qu'à l'ouest de Beit-Jinn la piste devient route de commerce pour tous, et que les caravanes de quelque religion que soient les caravaniers, servent à l'enrichissement du royaume.

C'est ainsi que les coureurs font prisonniers tous ceux qu'ils trouvent au-delà de l'arbre, du côté musulman, fût-ce d'une brasse ; au contraire quiconque est en deçà, du côté franc, à la même distance, peut continuer librement sa route.

La plaine entre Baniyas et le château fort franc de Hûnin est partagée par les Francs et les musulmans, c'est-à-dire que les deux peuples se répartissent également les moissons et que les bestiaux paissent ensemble, sans que les propriétaires se fassent de tort les uns aux autres. Les accords agricoles comme les liens commerciaux continuent toujours à unir Arabes et Francs. De Tibnîn à Acre, à travers toute la Haute Galilée, je dus constater la prospérité des métayers arabes sous le régime franc. Je longeais des fermes contiguës les unes aux autres, toutes habitées par des musulmans qui vivent dans un grand bien-être sous les Francs, à condition qu'ils acceptent d'abandonner la moitié de la récolte au moment de la moisson et le paiement d'un dinar et cinq qîrât. Les chrétiens n'en demandent pas davantage ; c'est d'ailleurs, je m'en aperçus, l'unique condition, dans tout le territoire occupé par les Francs sur le littoral de Syrie, concernant les fermes et bourgades habitées par des musulmans.

Je m'arrêtai dans un bourg de la banlieue d'Acre et fus agréablement surpris car le maire chargé de la surveillance était musulman. Il fut nommé par les Francs et proposé à l'administration des cultivateurs. On nous conduisit également au diwan, où se tiennent les scribes, qui eux sont chrétiens. Ils ont devant eux des encriers en bois d'ébène, et font leurs écritures en arabe, langue qu'ils parlent parfaitement.

Quelle merveilleuse union ! On ne pouvait rêver meilleure entente et harmonie !



UN FRÈRE DU TEMPLE NÉGOCIE AVEC UN PRINCE SARRAZIN

Nous louâmes une maison à une chrétienne. Face à la mer nous jubilâmes de pouvoir contempler le port d'Acre - rempli de vaisseaux - que j'affirme être comparable à celui de Constantinople. C'est là que se réunissent les navires et les caravanes, c'est le lieu de rendez-vous où affluent de toutes parts les marchands musulmans et chrétiens.

Même les édifices du culte sont curieusement partagés entre Francs et musulmans. L'ancienne grande mosquée avait été convertie en église, mais les Francs en avaient laissé un coin au culte musulman, près du tombeau Sâlih. C'était donc une mosquée à l'intérieur d'une église.

En arrivant à Tyr, où je logeais dans un caravansérail destiné à recevoir les musulmans, une surprise bien plus grande m'attendait. Car si les Francs de Saint-Jean d'Acre montrent de la tolérance envers l'Islam, ceux de Tyr affichent envers les Musulmans des habitudes et des dispositions encore plus douces.

Je garderai toujours en mémoire la richesse et la paix qui règnent sur ces contrées où vivent ensemble Francs et musulmans.

ZENGI.

Zengi est un des pères spirituels de Salah ad-Din sur le chemin du Jihad. Salah ad-Din parviendra à cette unification ,certes très relative et fragile, parce qu'il est moins vénal et orgueilleux que Zengi. Dieu reconnait et aide les siens.

Négociants pisans, génois et vénitiens en Terre Sainte

chronique de Vranck Ver Brungen, marchand drapier de Furnes pays-bas flamands.

J'ai fait de nombreux voyages qui m'ont conduit dans tous les pays du Levant, de Constantinople à Babylone, et partout dans ces lieux, j'ai réalisé mes meilleures affaires avec les représentants des trois grandes villes marchandes d'Italie. Je veux parler de **Pise, Gênes** et **Venise.** Jadis, le trafic sur ces mers lointaines étaient l'apanage d'Orientaux; Syriens, Grecs ou Juifs. Mais depuis leur participation active dans les précédentes croisades des grands barons, au moins pour Gênes et Pise, ce sont ces Italiens qui nous ramènent d'Orient les fameuses épices, les riches teintures, les tapis de laine, la soie, ces si dociles esclaves et l'or qui nous manque tant.

LES NEFS ITALIENNES SONT NÉCESSAIRES À LA SURVIE DES ROYAUMES FRANCS.

J'ai appris par un marin d'Amalfi que ces gens-là assurent les relations entre différentes parties du monde sarrazin. Ainsi des navires génois, vénitiens ou pisans pratiquent des échanges entre l'Égypte et le Maroc et leurs marchandises ne sont pas toujours des plus pacifiques : des draps de notre Flandre, du bois et du fer certes, mais surtout des armes, car les épées franques sont réputées les meilleures. Ils jouissent de très nombreux privilèges, et s'attaquer à l'un d'entre eux serait se mettre toute la communauté à dos. Les Francs sont pieds et poings liés face aux trois cités marchandes, pour de nombreuses raisons qui découlent toutes d'une seule : ils ont beaucoup de bateaux ! Leurs marines sont puissantes, très bien équipées, et les Italiens sont les meilleurs marins du monde. Les Francs ont besoin de ces bâteaux. Ils vendent aux royaumes latins de nombreuses denrées qui sont nécessaires à leur survie. Ils permettent le transport rapide des troupes, ce qui est très utile pour attaquer l'ennemi par surprise. L'Égypte a déjà été attaquée ainsi. Ils transportent les pèlerins et les soldats vers la Terre Sainte et les ramènent Outremer, beaucoup plus rapidement et sûrement que par la longue et dangereuse route de terre. Ils assistent les troupes du roi lors des sièges de villes portuaires, en faisant le blocus du port, afin que l'ennemi ne puisse pas recevoir de renfort. Inversement, si un port ami est assiégé, les bâteaux italiens y foncent droit et la flotte ennemie est bientôt en déroute. Ils font aussi la guerre aux pirates qui infestent la mer Méditerranée. Pour toutes ces raisons, les marines des trois cités italiennes sont très importantes pour les Francs. Sans elles, ils ne pourraient pas tenir très longtemps face aux Sarrazins. Voilà pourquoi les barons sont contraints de leur concéder beaucoup de privilèges. Les marchands italiens négocient âprement tous les services qu'ils rendent.

GRACE À LEURS BATEAUX, ILS ONT DES QUARTIERS DANS TOUTES LES VILLES DES ROYAUMES LATINS DU LEVANT.

Ainsi, à chaque fois qu'une des trois cités rend un service important à un baron, elle exige en échange des concessions territoriales sur les terres de ce dernier. D'abord un entrepôt, puis deux ou trois maisons, puis un quartier, puis une exemption de telle taxe, puis de telle autre, jusqu'à ce que leur commerce soit libre de toute entrave et de tout octroi. Je constate avec une certaine fascination qu'ils ont réussi à s'implanter sur toute la bordure de la

LES ITALIENS ET LE TEMPLE.

Comme tout le monde, à divers titres, le Temple commerce très quotidiennement avec les négociants des trois grandes cités marchandes italiennes. Les responsios en nature des commanderies d'Occident ne suffisent pas à couvrir tous les besoins matériels, et ce qui manque est donc nécessairement acheté. Le Temple acquiert des vivres, des chevaux, du fer, du bois, loue des places sur les naves italiennes pour le passage des Visiteurs, ou des frères en mission. L'Ordre possède quelques bateaux mais qui sont presque uniquement utilisés pour les passages des pèlerins. Ils font deux voyages par an : un avant Noël et l'autre avant Pâques. Vos frères risquent de se trouver plus d'une fois confrontés aux marchands italiens, pour leur plus grande joie.

On imagine bien que les Templiers n'apprécient guère de voir les bonnes épées franques aux mains des Sarrazins. Mais comment mettre fin au trafic ? Ou enquêter sans se fâcher avec tel ou tel négociant alors qu'on a besoin de ses services par ailleurs ?

(Suite Page 115)

Méditerranée, particulièrement dans les villes maritimes conquises par les croisés. Ces commerçants se sont créés de véritables petites colonies, plus que de simples comptoirs commerciaux. En Terre Sainte, ils sont parvenus à obtenir un quartier dans les principales villes et ports, possédant même une partie de la campagne environnante pour assurer la subsistance de leurs colons; un quartier par cité, en général situé à proximité du port. Je me suis promené à Antioche, Acre et Ascalon, et ils se ressemblent tous. Ils ont tous leur église vouée au patron de leur cité-mère (San-Lorenzo pour les Génois, Santa-Maria pour les Pisans et San-Marco pour les Vénitiens), leur centre administratif, leur four, leur moulin et bien sûr leurs gigantesques entrepôts où se retrouvent clients et acheteurs. Ils jouissent maintenant de franchises douanières totales, de la protection des princes chrétiens et entretiennent de très bonnes relations avec les Sarrazins de l'intérieur des terres. Ils ne sont guère soumis à la justice et aux lois du pays ; c'est l'évêque de la cité-mère qui nomme les clercs et la Commune dote ses colonies de représentants ; ils aiment régler leurs différends en famille. Que ce soit à Gênes, à Venise ou à Pise, les marchands s'organisent en associations. Celles-ci rassemblent de manière générale deux personnes et permettent de limiter les pertes et d'augmenter facilement le capital. Toute société ne dure qu'une saison. Un exemple de contrat courant dans ces villes est la comenda. Il est passé entre un financeur et un commerçant. Le premier apporte la part la plus importante du capital, mais ne voyage pas avec les marchandises. Le second fournit le reste du capital et c'est lui qui voyage. L'ensemble des pertes pouvant se produire durant le voyage (naufrage, pirates...) sont totalement prises en charge par le financier. Ce type d'associations est nommé Colleganza à Venise ou Societas maris à Gênes.

LEURS RAPPORTS AVEC LES SARRAZINS SONT TRÈS AMICAUX.

Il est très étonnant de voir que, même en pleine guerre, les caravanes des marchands italiens quittent les villes portuaires pour se rendre, chargées de mille denrées, vers l'intérieur des terres. Ils semblent totalement étrangers à tous les aléas de la vie politique, et ne veulent que la prospérité de leur négoce. En Terre Sainte, ils sont certes nécessaires, mais on ne les apprécie guère à cause de cela. Ils sont prêts à toutes les vilenies pour faire du profit ; félonie, meurtre, soulèvement populaire fomenté, empoisonnement, rien ne les fait reculer. Il est connu de tous qu'ils vendent secrètement des armes et sans doute aussi des informations aux Sarrazins. Celui qui peut y mettre le prix peut tout obtenir. Un ami de Naplouse m'a même assuré que certaines familles étaient spécialisées dans toutes les denrées rares que recherchent les sorciers pour leurs infâmes cérémonies. Mais ces bonnes relations que les marchands italiens entretiennent avec les Sarrazins sont aussi très profitables aux ambassadeurs. Ils servent ainsi d'intermédiaires pour transporter des missives ou transmettre des messages de vive voix. Ils louent aussi leur service comme guides et interprètes, car ce sont des gens cultivés, qui savent lire, écrire, compter et qui parlent beaucoup de langues. Ils ont su tisser un réseau de solides amitiés qui dépassent les intérêts partisans des uns et des autres, et, à l'heure des négociations, ils savent aussi vendre cela.

LE PIRE ENNEMI D'UN ITALIEN EST UN AUTRE ITALIEN.

Ce que j'ai dit jusqu'à présent est vrai pour les trois cités italiennes. Mais ce que je n'ai pas encore dit, c'est que ces trois cités sont les ennemis les plus acharnés de toute la terre. Ceci est toujours vrai des frères qui ont les mêmes intérêts et les mêmes moyens de parvenir aux mêmes fins. Dans les villes où les trois communautés sont représentées, les quartiers sont strictement délimités afin d'éviter les confrontations et les rixes. Là aussi, ils ont recours au meurtre, à l'intimidation, au rapt et aux incendies pour éliminer ou affaiblir un concurrent gênant. Ces luttes fratricides sont souvent discrètes, mais il arrive aussi qu'une des villes en attaque ouvertement une autre. En l'an 1160 de l'incarnation du Sauveur, les Génois partirent avec cinquante-deux galées à l'attaque de la flotte pisane qui mouillait dans le delta du Rhône. Dieu

(Suite de la Page 114)

La cupidité de certains négociants est telle qu'ils ne rechignent sans doute pas à laisser entrer le Diable dans leurs affaires pour les faire profiter un peu plus vite.

L'Ordre peut faire appel à un intermédiaire italien pour négocier avec un prince sarrazin ; mais comment être sur que le marchand ne joue pas un double jeu au profit de son ami et client ?

Le plus gros fournisseur et client des marines italiennes est le Basiléus de Byzance. Un marchand qui réalise une grosse partie de son profit avec les Byzantins est donc prêt à quelques concessions pour garder le marché ...

n'approuva pas cette perfide entreprise, car la flotte génoise fut défaite et ce qui en restait fut donné au comte de Provence. Il y a peu, les Italiens se sont livrés une guerre sans merci pour le contrôle de Constantinople, si bien que le Basiléus les a tous chassés de la ville. Tout au long de l'année, les trois villes entretiennent des bateaux pirates qui écument la mer Méditerranée à la recherche des navires marchands d'une des deux autres cités concurrentes. Régulièrement, ces flottes organisent des raids meurtriers sur les ports et les entrepôts des cités rivales. Le pire de tout, c'est que les marchands d'une même cité se livrent entre eux une guerre féroce, et cela est parfois également vrai au sein d'une même famille. Par cupidité, ils sont capables d'égorger leurs propres frères ou leurs voisins, si bien que cela nuit grandement à leur réputation, car chacun sait qu'il est impossible de traiter avec eux en confiance. Le seul intérêt de cela pour le client, est de faire jouer la concurrence et les inimitiés entre les cités ou les familles. Un bon ami négociant à Damas m'a expliqué de quelle manière procéder. Il faut aller trouver les Pisans, puis les Vénitiens, puis les Génois, et dire à chacun d'eux que l'autre offre de meilleures conditions commerciales. Ils sont alors piqués au vif et baissent leurs prix pour ne pas rater l'affaire ! Attention toutefois aux espions et aux informateurs, car le jeu peut devenir dangereux.



UN MARCHAND GÉNOIS S'OFFUSQUE DES PRIX QUE LUI PROPOSE SON FOURNISSEUR SARRAZIN

Comment la cupidité des négociants italiens, combinée à l'importance qu'a leur flotte pour les barons francs, peut permettre aux vénitiens de détourner une croisade.

En l'an 1202, le Pape décrète un impôt sur les revenus ecclésiastiques pour financer une quatrième croisade des barons. Les Croisés, essentiellement champennois et flamands, négocient un accord avec Venise concernant le transport de l'armée jusqu'en Terre Sainte : 4.500 chevaliers, 9.000 écuyers, 20.000 sergents, et le ravitaillement nécessaire à tout ce monde pendant un an, au prix de 85.000 marcs d'or.

Au rendez-vous fixé au printemps 1202, la croisade compte le tiers des effectifs et verse avec peine 50.000 marcs aux Vénitiens. Le Doge, Erico Dandolo, propose de passer l'éponge, à condition que les Croisés aident Venise à reprendre le port de Zara au roi de Hongrie. La ville chrétienne est donc prise. Le Pape excommunie tout le monde, puis lève l'anathème uniquement pour les Croisés.

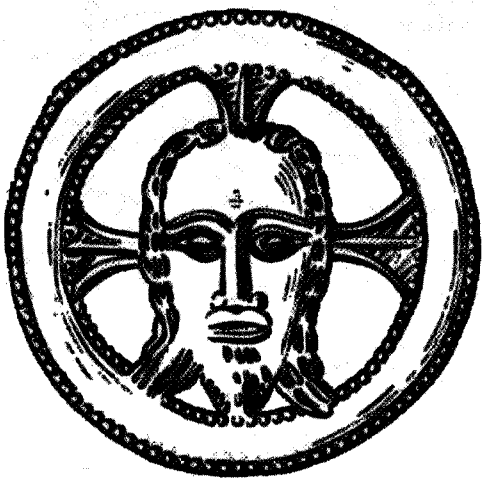
(Suite Page 117)

IL EXISTE QUELQUES DIFFÉRENCES QU'IL EST UTILE DE CONNAÎTRE ENTRE LES TROIS CITÉS MARCHANDES.

Gênes est une Commune qui est gérée par des Consuls, réélus tous les ans. Des trois cités, c'est elle qui tient le plus haut le flambeau de la trahison interne. Ce sont les plus fougueux, les plus inventifs, les plus audacieux, mais ils n'ont aucun esprit collectif. Ils sont incapables de s'organiser durablement entre eux et de maintenir une discipline forte. Les rivalités perpétuelles des partis, des familles et des individus s'opposent à tout rassemblement des forces vives de la cité. Seules les organisations corporatives maintiennent un semblant d'organisation dans les milieux du négoce maritime.

Venise est une République, gouvernée par le Doge, qui est élu par une assemblée représentative du peuple. Le Doge actuel est Sebastiano Ziani, membre de la plus grande et de la plus puissante famille de marchands - on dit à Venise "riche comme les Ziani". Les Vénitiens sont sans aucun doute les meilleurs marins de tous les Italiens, qui sont pourtant tous d'excellents navigateurs. Pour ce qui est de la félonie, les Vénitiens n'ont aucune leçon à recevoir des Génois ou des Pisans, car ils la pratiquent quotidiennement. Mais il existe à Venise un sentiment plus fort d'appartenance à une communauté dont il convient de défendre l'honneur, et les Vénitiens sont en ces sens plus unis.

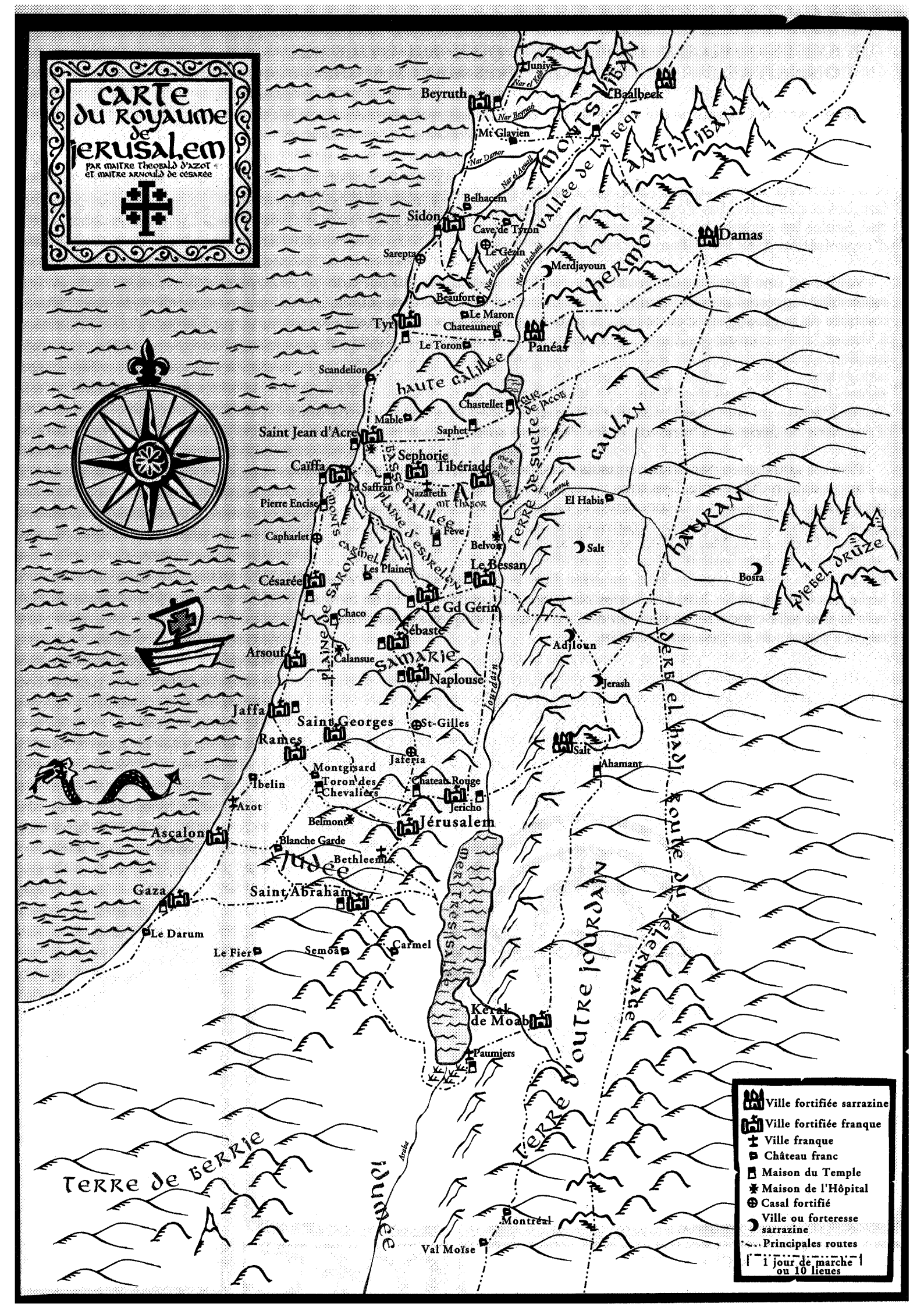
Pise est gouvernée par douze consuls élus, dont les décisions sont soumises à l'approbation du peuple. Des trois villes, c'est Pise qui présente le front le plus uni à l'adversité et à la concurrence. La plupart des marchands appartiennent à une des deux organisations qui fédèrent les activités de négoce; ce sont l'Ordre de la Mer et l'Ordre des Marchands. Ces organisations sont puissantes et extrêmement riches, ce sont elles qui détiennent le réel pouvoir. Les Consuls ne sont que des marionnettes dans leurs mains. Pise est l'ennemie jurée des Génois, et les luttes ouvertes sont monnaie courante. Si l'on ajoute à cela la nouvelle concurrence de Florence, on comprend que la splendeur du négoce pisan soit un peu sur le déclin.



(Suite de la Page 116)

De dettes en concessions, la croisade, partie pour prendre le Caire, se retrouve sous les murs de Byzance, la plus grande et la plus riche de toutes les villes du monde, qui tombe en avril 1203. C'est ainsi que Vroisés et Vénitiens se partagèrent l'Empire, et que Baudouin IX, le comte de Flandre, fut élu Empereur.

L'Empire latin survivra jusqu'en 1261. Sic transit gloria mundi...


Carte du Royaume de Jerusalem
par maitre Theobald d'Azot et maitre Arnould de Césarée
Beyruth
Baalbeck
Mts Liban
Anti-Liban
Mt Glavien
Nar el Kelb
Nar Beyrouth
Nar Damor
Nar el Aouali
Belhacem
Sidon
Cave de Tyron
Le Gézin
Sarepta
Nar el Litani
Nar el Hasbani
Merdjayoun
Damas
Hermon
Beaufort
Le Maron
Chateauneuf
Tyr
Le Toron
Panéas
Scandelion
haute Galilée
Chastellet
Mable
Saphet
Saint Jean d'Acre
Sephorie
Tibériade
Caiffa
Le Saffran
Nazareth
Mt Thabor
Pierre Encise
Plaine de Galilée
Mer de Tibériade
Terre de Suete
Rive de Jacob
Gaulan
Yarmuk
El Habis
Hauran
Djebel Druze
Bosra
Capharlet
Monts Carmel
Plaine d'Esdrelon
Le Fève
Belvoir
Salt
Le Bessan
Césarée
Les Plaines
Monts de Samarie
Le Gd Gérin
Chaco
Sébaste
Adjloun
Arsouf
Calansue
Samarie
Naplouse
Jerash
Plaine de Sarons
Jourdain
Jaffa
Saint Georges
St-Gilles
Rames
Jaferia
Salt
Ahamant
Montgisard
Toron des Chevaliers
Château Rouge
Ibelin
Azot
Jericho
Jérusalem
Belmont
Ascalon
Blanche Garde
Bethleem
Judée
Mer Très Salée
Gaza
Saint Abraham
Le Darum
Le Fier
Semoa
Carmel
Kerak de Moab
Paumiers
Terre d'outre Jourdain
Route du Désert
Terre de Berrie
Idumée
Arabie
Montréal
Val Moïse
Ville fortifiée sarrazine
Ville fortifiée franque
Ville franque
Château franc
Maison du Temple
Maison de l'Hôpital
Casal fortifié
Ville ou forteresse sarrazine
Principales routes
1 jour de marche ou 10 lieues

Géographie du Royaume de Jérusalem

Le Royaume de Jérusalem s'étend de la Mer Rouge au sud, au Fleuve du Chien au nord. Il est limité à l'ouest par la Mer Méditerranée et la Terre de Berrie, et à l'est par le Fleuve Jourdain et les montagnes du Liban. Toutefois, la Seigneurie d'Outre-Jourdain étend la domination du Royaume de Jérusalem sur toute la région du Moab, entre Ahamant et Aqaba, à l'est du Jourdain et de la Mer Morte.

Le royaume peut être séparé en plusieurs grandes régions fort différentes qui sont, du nord au sud : la région du Mont Liban, la Haute Galilée, la Basse Galilée, la Samarie, la Judée, la Plaine de Saron, La Terre de Berrie, et la Terre d'Outre Jourdain.

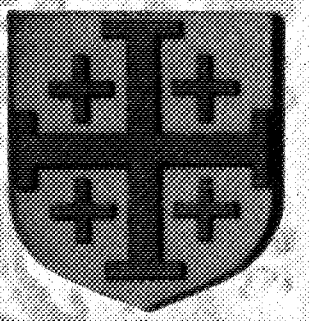
LE MONT LIBAN dresse ses sommets majestueux et couronnés de neige depuis Tripoli au nord, jusqu'au fleuve Litani au sud, qui marque la séparation d'avec la Galilée. C'est une région de hautes montagnes boisées mais peu propices à la culture, et de collines broussailleuses qui viennent s'abîmer dans la mer en formant des caps et des promontoires. Quelques villes sont installées dans les Baies et les collines basses laissées libres par la Montagne : ce sont Barut, Sagette, l'antique Sidon des Phéniciens, et Sarafend. Ces villes vivent du commerce de la mer, car peu nombreux sont les ports praticables aux navires sur ces côtes rocailleuses, et notamment du trafic avec l'intérieur des Terres et la Vallée de la Beqa, au delà des monts, et de l'exploitation du célèbre bois de cèdre du Liban, que l'on trouve sur les hauteurs. Quelques forteresses surveillent les passes dans les montagnes, telles que Belhacem, ou la Cave de Tyron (creusée dans une falaise), mais le Mont Liban constitue la meilleure défense du royaume en cet endroit.

LA HAUTE-GALILÉE est séparée du Mont Liban par le fleuve Litani, descendu de la Beqa au nord à travers les montagnes, et qui se fraye subitement un chemin d'est en ouest à travers un ravin profond et encaissé, là où se trouve la forteresse de Beaufort. C'est une contrée de hautes collines couvertes de maquis, encadrant des petites plaines encaissées et fertiles. A l'est, la région est bordée par une ligne de montagnes qui descend abruptement sur le cours rapide du Jourdain. Le seul passage du Jourdain entre le Lac de Hulé et celui de Tibériade est au Gué des Filles de Jacob. La région des sources du Jourdain, appelée Val Germain, est une grande plaine marécageuse avec de magnifiques pâturages utilisés par les montagnards des environs en transhumance, et des forêts de pins et de cyprès. Les bords du Lac de Tibériade sont par endroits très fertiles, avec une végétation luxuriante, et à d'autres endroits secs et sans eau courante. A l'ouest, la côte est très rocailleuse et la route qui la longe est par endroit fort périlleuse, notamment à la Passe Poulain, où les voyageurs ne peuvent avancer qu'à un de front.

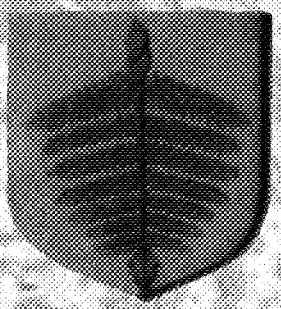
LA BASSE GALILÉE ouvre ses larges plaines et ses collines basses, propices à la culture du blé et à l'élevage, entre les collines de Haute Galilée et de Samarie. C'est là qu'eurent lieu les premiers miracles de Notre Seigneur Jésus-Christ, et de nombreux endroits témoignent de Son passage. La grande Plaine d'Esdrelon qui s'étale depuis Acre jusqu'au Jourdain est facile à cultiver et de nombreux villages y prospèrent. Elle est dominée par la haute silhouette du Mont Thabor, sur lequel se trouve un monastère, et entrecoupée par les collines de Nazareth et le Mont Gelboé en forme de croissant tourné vers la mer, qui prolonge les collines escarpées du Mont Carmel. Le cours du Jourdain en cet endroit est lent et tortueux, et sa vallée encaissée, que l'on nomme le Ghor, est sèche et caillouteuse.

Blasons des principaux seigneurs de Terre Sainte

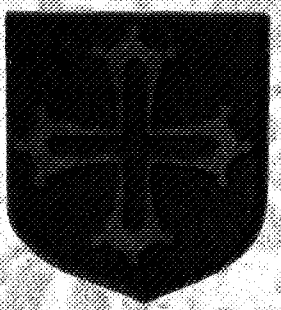
ROYAUME DE JÉRUSALEM



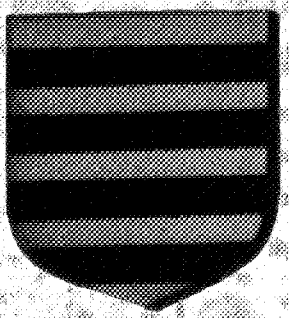
PRINCÉE D'ANTIOCHE



COMTÉ DE TRIPOLI



MAISON DE LUSIGNAN



LA SAMARIE est une région de collines, avec de larges plaines et vallées qu'encadrent des collines blanchâtres vers l'ouest, et des montagnes plus abruptes vers l'est, dominant la vallée de la Mer Morte. Les hauteurs sont peu cultivées, et les plaines sont souvent submergées durant la saison des pluies, formant de grands marécages. Les forêts et maquis à l'ouest laissent rapidement place vers l'est à de maigres pâturages et des collines caillouteuses.

LA JUDÉE est le coeur du royaume. Les montagnes se font plus hautes et plus abruptes, et les vallées encaissées sont souvent les lits de ruisseaux à sec qui ne se remplissent qu'à la saison des pluies. La Sainte Ville de Jérusalem est entourée du Mont des Oliviers et du Mont Sion. Vers l'ouest, les collines descendent vers la mer, s'élargissant au fur et à mesure par les coupures des ruisseaux, tandis que vers l'est, elles descendent par paliers vers la Mer Morte formant des sortes de plateaux découpés de profondes ravines qui se fraient un chemin à travers les falaises encadrant la Mer Morte. Les bords de celle-ci forment le Désert de Judée, aride et rocailleux, mais qui n'est pas sans présenter une sauvage beauté. Au sud, les montagnes s'abaissent jusqu'à la Terre de Berrie.

LA PLAINE DE SARON désigne la grande plaine côtière, limitée au nord par le Mont Carmel, à l'est par les Monts de Judée et au sud par la Terre de Berrie. C'est une plaine fertile, surtout dans sa partie nord, avec une côte couverte de dunes dans laquelle les bons mouillages sont rares, ce qui explique qu'il y ait peu de ports importants. Le sable forme parfois des lagunes à l'embouchure des fleuves, repaires des pirates et autres contrebandiers.

LA TERRE DE BERRIE étale ses collines crayeuses et ses longues étendues de sable aussi loin que peut porter le regard vers le sud et l'ouest, jusqu'à la mer et les monts Sinaï. Les rivières à sec, que les Sarrazins appelent Wadi, dessinent leurs cours tortueux à travers ce désert, et sont parfois envahies de torrents d'eau à la saison des pluies, et c'est pourquoi les Sarrazins évitent d'y camper. La Terre de Berrie est séparée de la Judée par une large plaine qui va de la Mer au cours du Jourdain.

LA VALLÉE DE L'ARABA sépare la Terre de Berrie de la Terre d'Outre-Jourdain, et court depuis l'oasis de Paumiers au sud de la Mer Morte jusqu'à Aqaba sur la Mer Rouge. C'est une région aride, avec une oasis à chaque extrémité, encadrée de plateaux à l'ouest et de falaises profondément entaillées de ravins à l'est. Cette province était autrefois appelée Idumée.

LA TERRE D'OUTRE JOURDAIN s'étend depuis Ahamant au nord, jusqu'à la Mer Rouge. Les hauts plateaux qui dominent la vallée du Ghor sont très fertiles et l'on y cultive le blé, la vigne et l'olivier. Ces plateaux descendent en pente douce vers l'est, pour former des pâturages, se fondant à leurs pieds dans le grand désert d'Arabie. C'est à cette endroit que passe la grande route des caravanes appelée Derb el Hadj, qui relie Damas au Nord à l'Arabie au sud et par laquelle passe tout le commerce avec l'Orient lointain. On trouve aussi quelques oasis sur la Mer Morte où l'on cultive la canne à sucre, fort prisée dans tout le royaume, ainsi que le palmier, l'indigo et le baume. La région est plus aride lorsqu'on descend vers le Sud.

LA TERRE DE SUÈTE, enfin, s'étend sur le bord est du Jourdain, depuis Salt jusqu'à Panéas. Le royaume de Jérusalem partage les revenus de cette région avec le roi de Damas, et c'est pourquoi on considère qu'elle fait partie du royaume. Au sud du Lac de Tibériade, quelques fleuves viennent entailler le plateau, formant des vallées encaissées dominées par de hauts sommets et des plateaux fertiles. Après le fleuve Yarmouk, qui creuse son chemin dans la roche, le plateau se fait moins abrupt et forme une grande plaine qui descend en pente douce vers Damas et le Hauran. Cet endroit est très fertile et l'on y trouve de très nombreux villages et casaux, surtout près du Lac de Tibériade, ainsi que

La cuisine.

La cuisine quotidienne des gens modestes est à base de soupes, de brouets et de ragoûts. Lorsque les moyens le permettent, ils mangent également du mouton et de la volaille. Même les plus pauvres usent de certaines épices bon marché pour agrémenter les plats.

La cuisine des nobles et des bourgeois est, quant à elle principalement fondée sur l'emploi toujours exagéré des épices et des aromates : garingual, tanaisie (puissant laxatif), safran, thym, cardamone, muscade, girofle, cannelle, piment, poivre, coriandre, gingembre, fenouil, hysope, menthe, sauge et marjolaine.

Tout est épicé ou presque et surtout le vin, qui est rarement bu pur. On le prépare avec de l'eau, du miel et de la cannelle, de la cardamone ou du girofle.

La cuisine du Temple est elle aussi très fortement marquée par les coutumes gastronomiques de l'Orient. Selon l'habileté du frère cuisinier et la générosité du commandeur, les tables sont plus ou moins bien garnies, mais toujours avec mesure. Les frères doivent toujours avoir le choix entre trois ou quatre plats différents. Certaines commanderies sont célèbres pour la qualité et l'abondance de leur table : Jérusalem, Béthléem, Tibériade et Ahamant notamment.

(Suite Page 122)

quelques grands bourgs. La plaine de Meddan, en amont du Yarmouq, est d'ailleurs fort réputée pour sa fertilité, et c'est aussi un lieu de rencontre pour les caravanes et il s'y tient une grande foire tous les ans à la fin de la saison des pluies.

LA FAUNE.

L'animal roi du Levant est sans conteste le mouton, qui est élevé partout et par tous. Il fournit la viande que l'on mange, le cuir et la laine pour se vêtir. Les Sarrazins ne consomment pas de porcs, aussi en trouve-t-on peu dans tout l'Orient. La chèvre est élevée dans les collines arides et les montagnes, notamment sur le Mont Hermon, où l'on trouve une race de chèvres aux longs poils soyeux que l'on appelle Angora.

Les animaux de bât sont surtout l'âne, très répandu, le chameau brun à poils longs, moins noble que son cousin du désert que l'on nomme dromadaire, et le cheval syrien. Les Bédouins du désert élèvent dans leurs maigres pâtures une race de chevaux minces et nerveux, utilisés pour la guerre et par les princes. On dit que certains valent autant que la rançon d'un roi, et que des guerres furent livrées pour ces chevaux magnifiques. Enfin, les habitants du Val Germain et de la vallée de la Beqa élèvent une race de buffles au poil noir et aux longues cornes contournées, dont ils se servent comme animal de trait et dont ils consomment la chair.

Le chien, fidèle compagnon de l'homme, est très fréquent. On en croise également de sauvages, regroupés en bandes errantes rôdant dans les collines, où ces animaux se croisent avec des chacals. Le chien domestique est très utile pour la chasse.

Le chat, domestique et sauvage, est aussi très répandu.

Parmi les animaux sauvages et dangereux, on trouve le lion, qui habite les marais et les plaines rocailleuses de la vallée du Jourdain, le léopard autour de la Mer Morte et dans le Mont Carmel, la hyène et le chacal qui rôdent en bandes dans toute la région, le loup dans les profondes et sombres vallées d'Outre Jourdain, et l'ours, dans les hauts vallons du Liban et de 1'Hermon, de taille plus petite que son cousin d'Outremer.

Enfin, des animaux que l'on chasse également, citons le sanglier qui creuse ses souilles dans les marais du Jourdain et de la Mer Morte, le chevreuil et le cerf dans le Liban et les provinces d'Antioche et de Tripoli, le bouquetin dans les Monts Sinaï, l'antilope dans la vallée de l'Araba, et d'autres animaux plus communs tels le porc-épic, dont les Sarrazins apprécient la chair, le lièvre, le rat, la loutre, la chauve-souris.

LA FLORE.

La flore sauvage que l'on trouve dans le royaume de Jérusalem ressemble souvent à celle que l'on peut voir dans les pays d'Arles ou de Narbonne. Les collines sont couvertes d'arbres tels que le chêne vert, l'olivier, le caroubier, le laurier, la myrte ou le genêt, le mimosa ou le tamaris qui forment un maquis dense et parfois impénétrable.

Sur les versants ouest des montagnes de Galilée et de Judée, on peut voir des futaies de pins pignon, de cyprès ou d'eucalyptus, ainsi que plusieurs espèces de chênes, du rouvre en Moab et sur les contreforts du Liban. Le cèdre du même nom étale ses larges branches dans les hautes vallées des Monts Liban, voisinant avec le sapin et le genévrier géant. La térébinthe dont on tire une

Le cheval.

Le cheval est le premier et le plus précieux outil du guerrier. Certains seigneurs de peu de foi n'ont pas hésité à rompre une trêve pour s'emparer d'un troupeau de pur sang. Pour le Temple aussi, les chevaux sont importants. S'ils venaient à manquer fortement, du fait des hasards de la guerre et du ravitaillement, ou à cause d'un esprit malin, cela serait une véritable catastrophe. Il est toujours possible, bien sûr, de tenter la capture périlleuse des troupeaux de chevaux sauvages qui vivent en plein territoire ennemi. Il est également possible de les acheter, mais encore faut-il qu'il y en ait à vendre. En dernière ressort, il reste le vol, mais c'est interdit...

Le chien.

Le chien est un animal aussi fréquent et apprécié que le cheval. Du paysan aux champs, du berger à ses pâturages, du noble à la chasse, il est le principal compagnon de l'homme.

Les chiens de chasse de grande valeur sont très recherchés. Les nobles passent autant de temps à la guerre qu'à la chasse et ceux qui goûtent le plus cette distraction sont prêts à dépenser des fortunes pour un lévrier ou pour un faucon bien dressé. Bien sûr, les frères n'ont pas le droit de chasser, mais les hasards de la diplomatie exigent parfois quelques concessions.

(Suite de la Page 120)

Voici quelques plats que les frères pourront déguster. Pendant le carême : Purée de fèves aux figues et à la sauge, lentilles au fromage, cumin et safran, fouace à l'eau de rose. Toute l'année : l'arboulastre (omelette aux herbes, à la menthe, à la marjolaine et à la tanaisie), les oeufs heaumés, surtout en campagne (on aspire le blanc de l'oeuf et on fait cuire le jaune dans sa coquille sur un nid de braises), le brouet sarrazin (friture de poissons accompagnée d'une purée aigre douce mélangeant agrumes et épices), la mamonia (mouton au miel épicé et aux amandes), les rissoles, consommés fréquemment (beignets farcis et épicés), le boussac de Conin (lapin en sauce), le bourbelier de sanglier (marinades aux épices et à l'orange), les fristella (beignets farcis de pétales de fleurs, acacias, soucis, sureau et sauge solarée), le brouet de daintiers de gazelle (friture de testicules aux vertus aphrodisiaques), les amigdalia (amandes et noix confites au miel aromatisé consommées comme friandises), mais aussi du paon, du cygne, des cigognes, des hérons, des marsouins, de la baleine, du pinson, du merle...On mange également toutes sortes de fromages au lait de chèvre, de brebis et de chamelle et de nombreux fruits (abricots, pêches, oranges, citrons...).

Les Températures.

Dans les déserts de la Terre de Berrie et la Vallée du Jourdain, les différences sont très marquées entre le jour et la nuit, surtout en hiver, et les tempêtes, quoique rares, y sont particulièrement redoutées. La température moyenne en janvier est de 2 °à Jérusalem et Hébron, et de 8° à Tibériade. En août, la moyenne monte à 25° à Jérusalem et 35 °à Tibériade, avec des pointes à près de 50 °. Sur la côte, les moyennes se situent à 6 ° en hiver et 27 en été.

essence fort prisée en teinturerie et en tannerie est très présente dans les collines, de même que le sumac. Le storax, que l'on appelle encens des Juifs car ceux-ci en tirent une essence qui ressemble en brûlant à de l'encens, se trouve dans les montagnes entourant le Ghor, de même que le sureau.

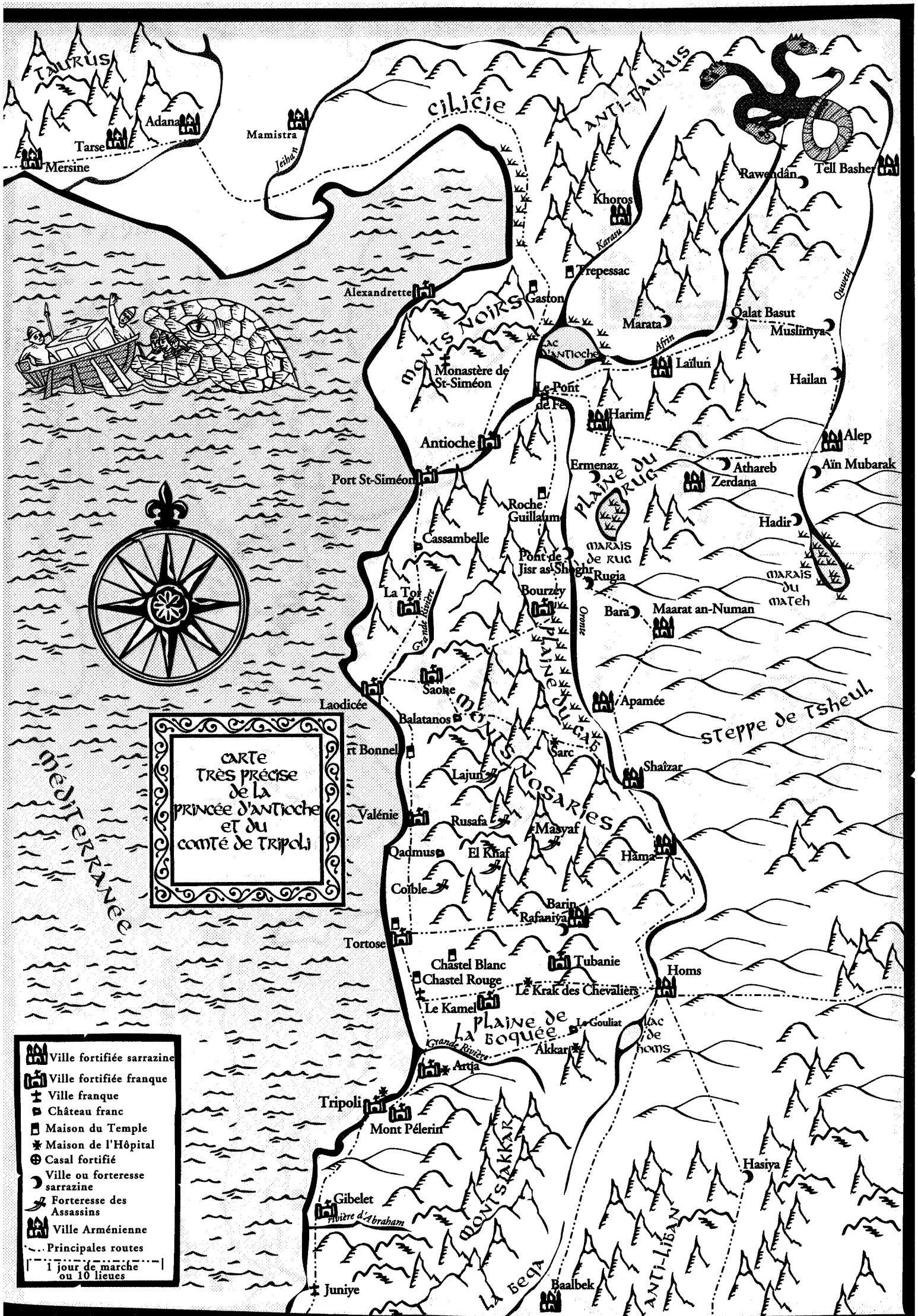
Dans la vallée du Ghor, des plantes plus étranges croissent dans les quelques endroits fertiles, telles que le palmier dattier, dont on tire un fruit universellement apprecié en Orient, ou le grenadier.

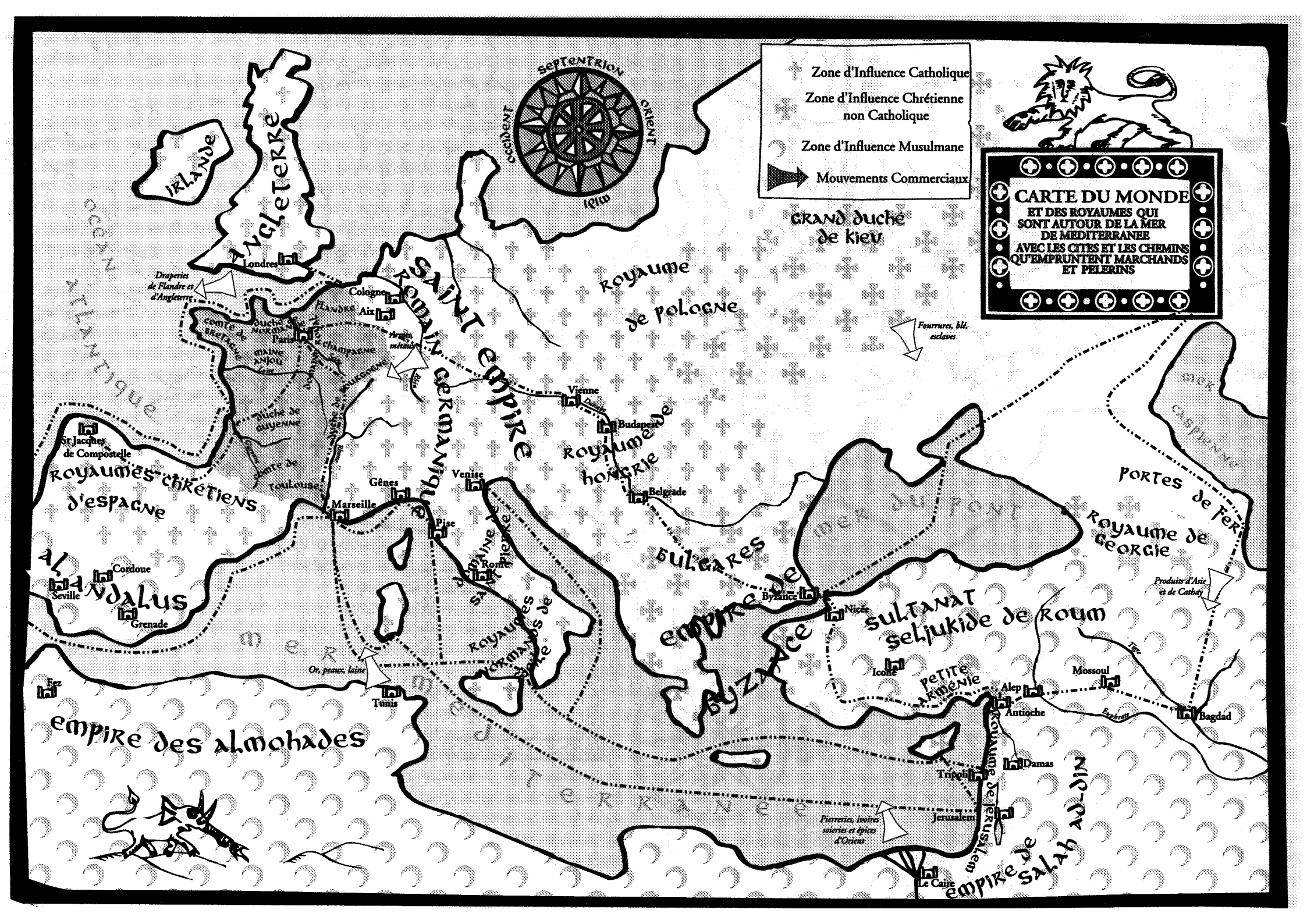
De nombreuses plantes sont cultivées par tout le royaume. C'est tout d'abord l'olivier, que l'on trouve présent dans le moindre village. On en tire une huile fine et savoureuse, et l'on mange ses fruits, qui sont de couleur noir lorsqu'ils sont très mûrs, et de couleur verte lorsqu'ils sont cueillis jeunes et conservés dans la saumure. Viennent ensuite le figuier, presque aussi fréquent, au fruit à la chair sanguine et délicate, l'abricotier dont le fruit a la peau d'une pêche, la couleur d'un coucher de soleil, et la chair fine et sucrée, le bananier qui donne un fruit en grappes lourdes, à la chair consistante et jaunâtre, le citronnier au goût acide et à la couleur dorée, l'oranger à la peau granuleuse et à l'intérieur juteux et sucré.

Les oasis de la Mer Morte cultivent la canne à sucre, fort prisée dans tout le royaume et les principautés franques, et le palmier. Des céréales, la plus courante est l'orge, cultivé dans toutes les plaines du royaume ; puis le blé que l'on trouve surtout sur les hauteurs d'Outre-Jourdain, le sorgho et le millet. Le riz est cultivé dans la seigneurie du Bessan, mais sa culture est difficile et demande beaucoup d'eau et de grands travaux d'irrigation. Parmi les légumes, citons la lentille, la fève, le pois chiche, le haricot, le sésame qui parfume les pâtisseries, la coriandre, le céleri, le persil, l'anis, l'aneth, la carotte, le cumin qui a le goût du poivre et son piquant, les laitues, les endives, l'oignon, l'ail, l'oignon d'Ascalon que l'on appelle aussi échalote, et le safran qui donne une couleur jaune aux mets et les parfume de soleil.

LE CLIMAT.

La Terre de Palestine ne compte pratiquement que deux saisons : la saison des pluies et la saison sèche. La première dure de octobre à mars, la seconde d'avril à septembre. Ces deux saisons sont nettement marquées, avec une chaleur qui s'accroît fortement à partir d'avril, et des pluies soudaines et violentes au début d'octobre qui transforment les lits à sec des Wadis en torrents impétueux. Le mois le plus froid et le plus humide et celui de janvier, tandis qu'août connaît les plus fortes chaleurs. Le vent d'été souffle souvent de l'ouest de manière régulière, rafraîchissant le climat dans les montagnes. Les vents du sud-ouest et d'est en hiver apportent la pluie, tandis que les vents d'est qui soufflent aux périodes de transition apporte chaleur et sécheresse. Le vent le plus redouté est le Khamsin, qui apporte avec lui le sable et la poussière du désert oriental et qui dessèche tout sur son passage. La côte a un climat plus agréable car la mer vient tempérer les ardeurs du soleil en été, et adoucir le froid en hiver. La vallée du Jourdain est célèbre pour ses grandes chaleurs d'été, durant lesquelles toute activité devient impossible, mais l'hiver y est particulièrement clément, et il n'est pas rare de voir les habitants de cette région légèrement vêtus de lin au mois de janvier. Dans les montagnes de Judée, la neige tombe parfois en hiver.


Taurus
Adana
Tarse
Mersine
Mamistra
Jeihan
cilicie
Anti-Taurus
Rawendân
Tell Basher
Khoros
Karasu
Trepessac
Alexandrette
Gaston
Monts Noirs
Monastère de St-Siméon
Lac d'Antioche
Marata
Afrin
Qalat Basut
Muslimya
Qweiq
Lailun
Hailan
Le Pont de Fer
Harim
Alep
Antioche
Port St-Siméon
Ermenaz
Plaine du Rug
Athareb
Zerdana
Aïn Mubarak
Roche Guillaume
Hadir
Cassambelle
Marais de Rug
Pont de Jisr as-Shoghr
Rugia
Marais du Mateh
La Tor
Grande Rivière
Bourzey
Orontе
Bara
Maarat an-Numan
Plaine du Ruj
Saone
Monts Nosaries
Apamée
Steppe de Tsheul
Laodicée
Balatanos
Méditerranée
Rt Bonnel
Sarc
Lajun
Shaîzar
Valénie
Rusafa
Masyaf
Qadmus
El Khaf
Hama
Coible
Barin
Rafaniya
Tortose
Chastel Blanc
Tubanie
Homs
Chastel Rouge
Le Krak des Chevaliers
Le Kamel
Plaine de la Boquée
Le Gouliat
Lac de Homs
Akkar
Grande Rivière
Arqa
Tripoli
Mont Pélerin
Monts Akkar
Hasiya
Gibelet
Rivière d'Abraham
Anti-Liban
Juniye
La Beqa
Baalbek
Carte très précise de la Princée d'Antioche et du comté de Tripoli
Ville fortifiée sarrazine
Ville fortifiée franque
Ville franque
Château franc
Maison du Temple
Maison de l'Hôpital
Casal fortifié
Ville ou forteresse sarrazine
Forteresse des Assassins
Ville Arménienne
Principales routes
1 jour de marche ou 10 lieues


Zone d'Influence Catholique
Zone d'Influence Chrétienne non Catholique
Zone d'Influence Musulmane
Mouvements Commerciaux
CARTE DU MONDE
ET DES ROYAUMES QUI SONT AUTOUR DE LA MER DE MEDITERRANEE
AVEC LES CITES ET LES CHEMINS QU'EMPRUNTENT MARCHANDS ET PELERINS
septentrion
occident
orient
midi
Irlande
Angleterre
Londres
Draperies de Flandre et d'Angleterre
ocean Atlantique
Cologne
Aix
Flandre
Paris
Duché de Normandie
comte de Bretagne
Maine Anjou
Champagne
Bourgogne
Argent métallique
Blé
Saint empire Romain Germanique
Grand duché de Kiev
Royaume de Pologne
Fourrures, blé, esclaves
Vienne
Danube
Budapest
Royaume de Hongrie
Belgrade
Bulgares
Empire de Byzance
Sr Jacques de Compostelle
Royaumes chrétiens d'Espagne
Duché de Guyenne
Comté de Toulouse
Gênes
Venise
Marseille
Pise
Rome
Royaumes de Sicile
Royaumes de Germanique
Al Andalus
Cordoue
Seville
Grenade
Fez
Tunis
Or, peaux, laine
Empire des almohades
mer Méditerranée
mer du Pont
mer Caspienne
Portes de Fer
Royaume de Georgie
Produits d'Asie et de Cathay
Byzance
Nicée
Sultanat seljukide de Roum
Iconie
Petite Arménie
Alep
Antioche
Mossoul
Tigre
Euphrate
Bagdad
Damas
Tripoli
Royaume de Jerusalem
Jerusalem
Pierreries, ivoires soieries et épices d'Orient
Le Caire
Empire de Salah ad-Din

Forteresses, châteaux et maisons fortifiées de Terre Sainte

L'art de la construction des forteresses est particulièrement important pour les Francs en Terre Sainte, car ils se trouvent dans une position de dramatique infériorité numérique, et ne peuvent compter que sur une vigilance constante et une prompte réaction contre un envahisseur. Aussi les Francs ont ils su mettre à profit leur propre expérience d'Outremer, et le savoir des Byzantins, Arméniens et Sarrazins ayant occupé la région avant eux.

Les châteaux sont de types les plus divers, s'adaptant aux conditions locales et à l'objectif qui a présidé à leur construction. En effet, un château n'est pas seulement un refuge en cas de siège ou de soulèvement de la population, mais aussi une base d'où peuvent être lancées des opérations contre l'ennemi. C'est pourquoi on trouve en Terre sainte toutes sortes de châteaux, depuis les simples fortins au plan carré à quatre tours d'angles jusqu'aux massives forteresses de Saone, du Krak des Chevaliers et de Kérak, en passant par la forteresse troglodyte d'El Habis. Grossièrement, les châteaux peuvent être classés en cinq catégories :

LES CITADELLES DE VILLES

Comme la Tour de David à Jérusalem ou le Château Saint Gilles à Tripoli, ces citadelles sont généralement intégrées aux fortifications de la ville, soit qu'elles en constituent l'élément le plus puissant, soit qu'elles en sont le centre. La citadelle d'Antioche, par exemple, est située au sommet d'une colline qui domine la ville, et est adossée aux remparts.

LES FORTERESSES ISOLÉES

Ces forteresses imposantes sont généralement de petites villes en elles-mêmes. Elles sont construites pour contrôler une région entière, le plus souvent sur d'anciennes fondations byzantines ou sarrazines. L'exemple le plus célèbre est le Krac des chevaliers, mais il faut citer aussi Margat, qui domine la ville de Valénie au nord du comté de Tripoli, Kérak qui est le centre de la seigneurie d'Outre-Jourdain, Saone qui domine Laodicée, Gaston qui contrôle le col de Beylan au Nord d'Antioche, Harenc qui contrôle la route d'Antioche à Alep, ou encore Chastel Blanc, qui domine Tortose.

LES CHÂTEAUX

Qu'ils soient au centre d'une seigneurie ou qu'ils appartiennent au Roi, ces châteaux plus simples, généralement de plan carré à quatre tours d'angle et un donjon sont très fréquents en Terre Sainte et dans tous les états francs.

LES FORTINS OU TOURS DE GUET

Ce type de fortification légère - une simple tour construite rapidement sur une éminence -, sont fréquentes dans les régions frontalières et montagneuses, mais on en trouve également sur les routes principales du royaume de Jérusalem. Leur fonction essentielle est de guetter l'ennemi et de prévenir les troupes à l'arrière en cas d'attaque.

LES CASAUX FORTIFIÉS

Dans ces régions peu sûres, ou les incursions de pillards sont fréquentes, les fermes isolées sont très souvent fortifiées. Dans ce cas, l'ensemble des bâtiments sont compris dans une enceinte, auquelle est adjointe une petite tour de guet. Ces casaux fortifiés sont la résidence d'un chevalier chasé et de ses familiers ou appartiennent aux Ordres militaires. Les khans qui jalonnent les routes commerciales sont eux aussi souvent fortifiés sur ce schéma, qu'ils soient tenus par des chrétiens ou des musulmans.

Les assommoirs.

Dans les plus grandes forteresses, et notamment dans le Krac des Chevaliers, l'entrée principale du château est souvent un piège pour les assaillants qui, logiquement, s'acharnent le plus sur ce point faible de la place.

On prend soin ainsi de percer sur les plafonds des couloirs de l'entrée des ouvertures, appelées assommoirs, à travers lesquelles les défenseurs pourront harceler les assaillants de projectiles, en toute impunité. Ces assommoirs prennent parfois la formes de faux-plafonds en bois, que l'on peut enlever en cas d'attaques, afin de tromper d'éventuels espions infiltrés dans la place.

Une autre technique de défense consiste à rendre l'entrée particulièrement mal pratique, en restreignant la taille des couloirs, en insérant des virages en épingle à cheveux dans le trajet, ou en fabriquant de fausses pentes abruptes. Tous ces artifices ont pour but de ralentir l'attaquant, et de l'empêcher de s'organiser efficacement.

Un exemple très poussé de ce type de réflexion se trouvent dans la construction des escaliers circulaires qui étaient ménagés dans les murs. Ces escaliers tournent systématiquement dans le sens des aiguilles d'une montre. Ainsi, le défenseur ne peut utiliser son épée, tenue dans la main droite, étant gêné par le pilier central de l'escalier. De son côté, le défenseur peut allègrement assener des coups sur les défenseurs en contrebas.

Les châteaux sarrazins.

Il n'y a pas que les Francs qui ont construits des châteaux en Terres Sainte. De fait, la majorité des places-fortes franques ont été élevées sur des fondations de citadelles ou de châteaux byzantins et arabes.

La fonction du château sarrazin est autant résidentielle que militaire, car ils sont construits généralement par des princes désireux de varier leurs lieux de séjour. Aussi la splendeur des décorations et de l'architecture prend-elle parfois le pas sur l'efficacité de la défense. En ce sens, ils préfigurent les palais princiers de la fin du Moyen-âge et de la Renaissance en Europe. Leur plan est typiquement carré ou légèrement rectangulaire, avec des pièces résidentielles répartis autour d'une cour centrale le long des murs d'enceinte, et des salles de réception aux étages. Comme chez les Francs, le château est rarement isolé, et le plus souvent est le centre autour duquel s'organisent des cultures et des oasis.

LE CHÂTEAU EST CONSTRUIT EN TENANT COMPTE DE NOMBREUX IMPÉRATIFS.

Il doit tout d'abord permettre la vie de ses habitants, et leur survie en cas d'attaque. Aussi est il toujours construit sur un puits, une source, ou avec de larges citernes ou bassins, appelés berquils, destinés à recevoir de l'eau de pluie. Au château viendra généralement s'adjoindre un village qui fournira la subsistance pour les hommes et les bêtes.

Il doit ensuite être facilement défendable. D'où l'utilisation des reliefs du terrain : mottes, éperons rocheux, presqu'îles, crêtes, avantages naturels renforcés par le creusement de fossés ou de tranchées pour isoler encore plus la forteresse et rendre tout regroupement d'assaillants à ses pieds difficile.

Il doit de plus être utile. Un château coûte cher à construire et à entretenir, les corps de métier spécialisés nécessaires à sa constructions étant fort demandés. Aussi le château est il souvent placé en vue de routes stratégiques, de villes ennemies ou amies, près d'un gué ou d'un pont, etc.. De plus, les Francs n'hésitent pas, quand cela est possible, à réutiliser des forteresses existantes, voir des matériaux existants. Ils reprennent en cela une vieille tradition locale de réutilisation des constructions romaines, notamment par l'adjonction, dans les murailles, de colonnes placées horizontalement ce qui permet de renforcer le mur latéralement.

UN CHÂTEAU COMPREND LES ÉLÉMENTS SUIVANTS.

- LES MURAILLES

Elles sont en pierres (le bois de construction est rare en Palestine), généralement épaisses de plusieurs mètres, et souvent creuses pour permettre le passage des troupes d'une aile à l'autre à couvert. Elles sont courronnées de créneaux avec un chemin de ronde qui courre tout au long des murailles, et de mâchicoulis (une invention arménienne), qui sont des orifices surplombant l'extérieur et qui servent à tirer sur l'assaillant des projectiles divers (flèches, pierres, poix enflammée, mais pas d'huile bouillante !). Les grandes forteresses à deux ou trois murailles concentriques sont rares (le Krak des Chevaliers, Saone et Kérak). Ces murailles séparent alors plusieurs cours.

- LES TOURS

Ces tours, qui sont au minimum au nombre de quatre dans les châteaux à plan carré, servent de point d'appui aux défenseurs. Depuis le sommet, on a prise sur les murailles et sur l'extérieur du château. En cas de siège, on installe souvent des engins de guerre, mangonneaux ou trébuchets, au sommet pour bombarder les assaillants. Les tours sont souvent protubérantes par rapport aux murailles, permettant de prendre en enfilade des assaillants escaladant ces dernières.

- LE DONJON

C'est à la fois le refuge ultime des défenseurs, et le lieu où vivent le seigneur du château et ses proches. Il est placé, soit au point le plus faible des murailles, souvent l'entrée principale, soit à un angle, soit au centre de la forteresse sur un tertre surélevé. L'entrée du donjon est placée souvent à plusieurs mètres du sol (4 à 5m), et on y accède soit par une échelle qu'il est aisée de retirer en cas d'attaque, soit par une rampe étroite. Les Byzantins, de même que les Sarrazins, ayant hérité des romains, ne construisent pas de donjons dans leurs fortifications.

- LES CITERNES

Ce sont des réserves d'eau creusées à même le sol, souvent très profondes, qui se remplissent par ruissellement à la saison des pluies.

- LE BERQUIL

C'est un grand fossé rempli d'eau, généralement au pied des murailles, qui sert à la fois de réserve d'eau et de piscine où se lavent hommes et bêtes. Certains châteaux en comprennent plusieurs.

-LES BÂTIMENTS ANNEXES

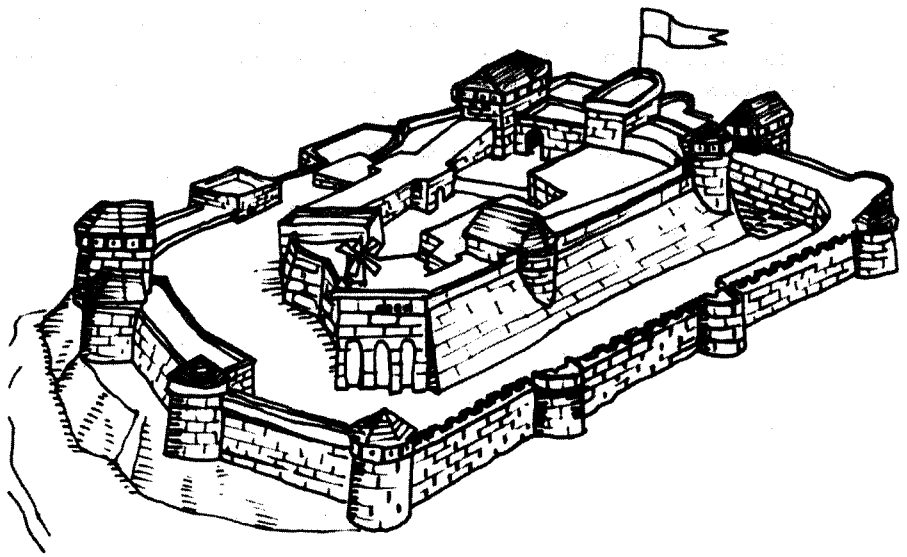
Construits en pierres, le nombre et les fonctions des bâtiments dépendent de l'importance du château. Au minimum, on trouve une écurie, un dortoir pour les hommes de rang, un atelier avec une forge pour l'entretien des armes et des fers des chevaux, une chapelle, souvent attenante au donjon et accessible depuis celui-ci. La nourriture est entreposé dans le donjon, dans des caves creusées à même le sol (les cul-de-basse-fosse et autres prétendues oubliettes qui ne sont en fait que des réfrigérateurs !). A ce minimum viennent s'adjoindre, suivant les besoins, des étables et écuries supplémentaires, des ateliers de charpente, un moulin, un pressoir à vin, des logements pour les serviteurs, un poulailler, un chenil, une volière pour les oiseaux de chasse, un jardin potager, un verger, etc...

-LES POTERNES

Ce sont des entrées secondaires au château, creusées dans les murailles. On en trouve surtout dans les grosses forteresses, et dans les fortifications des villes.

- L'ENTRÉE PRINCIPALE

C'est l'endroit le mieux gardé du château, car souvent le plus faible. Suivant la taille du château, on la protégera soit par le donjon, soit par deux tours adjacentes. Les portes sont faites de bois et renforcées de traverses de fer, et closes la nuit venue par des madriers de bois. Une herse est parfois placée devant la porte (c'est une invention récente et encore rare). Le fossé qui entoure le château est franchi par une passerelle de bois que l'on enlève à la nuit venue. Dans les constructions les plus élaborées, l'entrée est renforcée par des portes supplémentaires, des herses, des coudes et des couloirs étroits, des rampes, etc... Souvent, les plafonds sont percés d'embrasures permettant encore une fois de lancer des projectiles sur les attaquants pénétrant par la porte.



LE KRAK DES CHEVALIERS

Les ribats.

Le type de fortification le plus original des Sarrazins est le ribat. Ces forts furent construits durant la splendeur du califat abbasside, afin de protéger les frontières de l'empire, et de servir de base aux combattants de la foi pour le jihad. Ces fortins, toujours utilisés, notamment en Asie Mineure et près des royaumes latins, servent de demeures aux moudjahids, lesquels pratiquent notamment la prière commune. Dans les régions devenus plus calmes par suite de l'extension de l'empire, ces ribats ont été transformés en mosquées ou en caravansérails fortifiés. Ces ribats, et leurs habitants, constituent un pendant presque identique aux Ordres militaires latins. Il n'est pas rare qu'ils soient le centre d'activité de sectes de mystiques soufis, qui trouvent là un terrain favorable à la mise en oeuvres de leurs doctrines.

L'oasis de Paumiers.

Cette oasis est située à l'extrémité sud de la Mer Morte. Elle appartient au Seigneur d'Outre Jourdain, qui en retire de grandes richesses. C'est en effet là que l'on cultive de grands champs de canne à sucre, et surtout des palmiers dattiers, qui donnent son nom à l'oasis. Sur les rives de la Mer Morte, se trouve le bourg de Paumiers, clos d'une muraille, et qui possède des quais pour les bateaux qui livrent leurs produits à Engaddi, petit bourg sur la rive occidentale de la Mer Morte qui fait office de port pour Jérusalem. Autour de l'oasis, on récolte aussi de la naphte, ainsi que, bien sûr du sel.

L'oasis abrite une maison du Temple, qui y héberge une vingtaine de chevaliers et sergents afin de protéger les routes peu sûres de la région. Cette commanderie est un gros bâtiment fortifié, situé un peu à l'écart de la ville, et comprend des écuries importantes, permettant aux hommes du Temple en mission de changer leurs chevaux, une chapelle, des greniers et un entrepôt, car le Temple possède dans cet endroit des terres qu'il fait exploiter par des fermiers. Le commandeur en est frère Séverin.

L'oasis est parcourue de multiples canaux d'irrigation, le long desquels sont des cultures. Des maisons sont disséminées dans tout l'oasis, qui est relativement grand (il faut une demi-journée de marche pour le traverser). La population est essentiellement sarrazine.

(Suite Page 129)

Villages, fondouks et caravansérails, oasis et gués sont les lieux par lesquels vous passerez lors de votre pèlerinage

DES PLANS, CARTES ET ITINERAIRES.

Le voyageur qui souhaite se rendre d'un point à un autre ne dispose que très rarement d'une carte, et en tout cas jamais d'un document précis. Il doit se fier aux guides écrits qui sont fort nombreux, tant en Orient qu'en Occident, et qui indiquent les principales stations d'un itinéraire. Ces guides se divisent en deux genres principaux : les guides de pèlerinage, qui décrivent chaque lieu sous l'aspect religieux et qui donnent des conseils concernant les haltes et les chemins à emprunter et les guides géographiques, plus fréquents dans la littérature musulmane, qui décrivent chaque lieu sous un aspect plus général.

Le Temple dispose par ailleurs de guides décrivant toutes les stations sur un itinéraire donné, par exemple entre Tibériade et Jérusalem, ou entre Jérusalem et Kérak. Ces guides n'indiquent pas forcément le chemin le plus court, préférant le chemin le plus sûr, avec des étapes régulières et protégées, des points d'eau, des routes fréquentées.

Enfin, pour la navigation maritime, les capitaines italiens disposent de guides appelés portulans, qui décrivent les itinéraires en suivant les côtes. Ces portulans indiquent les atterissages sûrs, les récifs reconnus, les ports, les dangers éventuels, voir la direction des vents selon les saisons et les particularités locales du climat.

L'OASIS.

L'oasis n'existe que si son corollaire, le désert ou la steppe, l'entoure. Une oasis est toujours un lieu important, car c'est le point de rencontre entre les civilisations nomades turques et arabes, et les agriculteurs sédentaires.

L'oasis doit son existence à la présence d'eau près de la surface, eau qui est ensuite répartie dans tout l'oasis par des canaux. Cette eau peut provenir d'une source, ou d'un puits creusé dans le sol et dont on tire l'eau grâce à de grands moulins actionnés par des esclaves ou, le plus souvent, des animaux de bât. Cette machinerie est appelée **noria.** On ne confondra pas l'oasis avec le simple puits ou trou d'eau dans lequel les hommes et les bêtes s'abreuvent régulièrement, mais qui n'est pas assez important pour permettre des cultures. L'eau est souvent amenée par des aqueducs à ciel ouvert ou des conduites souterraines jusqu'à l'oasis. Parfois, l'oasis se constitue autour de la retenue d'un barrage fait de main d'homme (comme à Homs).

L'oasis est en temps normal très bien entretenue, avec des canaux qui la parcourent en tous sens, des palmeraies, des oliveraies, des vergers, des champs, de riches pâturages. Les habitants de la Mésopotamie et de tout le Moyen Orient ont développé depuis longtemps l'art de l'irrigation jusqu'à des sommets techniques inconnus en Occident. Les cultures sont généralement entourées de murs plus ou moins hauts pour les protéger des vents désséchants provenant du désert. Ces murs servent aussi de fortifications rudimentaires en cas d'attaque.

Les personnes que l'on peut trouver dans une oasis sont très diverses, car celle-ci est souvent un lieu de halte sur une route de commerce. Suivant les époques et les lieux, on peut y trouver des caravanes de marchands, plus ou moins importantes, faisant halte pour quelques jours, réunies là pour un marché ou pour traiter une affaire, des tribus nomades, bédouines ou turcomanes, venues pour passer l'été avec leurs troupeaux ou pour commercer, des habitants sédentaires, petits commerçants, cultivateurs, pasteurs, médecins et hommes de religion.

Dans la plupart des oasis importantes se trouve également une garnison de soldats, appartenant au seigneur qui possède le lieu. L'oasis peut même être le fief d'un petit seigneur. Dans ce cas, il est probable qu'un fortin soit construit à proximité.

L'oasis est essentiellement un lieu de rencontre, et il est une loi non écrite qui veut que l'on ne peut refuser à un homme de s'y arreter pour y boire. Cela n'empêche pas les rezzous et les guerres entre tribus nomades pour le contrôle de telle ou telle oasis, car l'oasis est pour celui qui en est le maître une source de revenu appréciable en taxes et octrois divers, et pour celui qui le pille un coffre plein de richesses inestimables.

Plus on s'enfonce dans les terres, plus l'eau courante se fait rare, et plus rares sont les oasis. Ainsi, une fois traversés le Jourdain ou l'Oronte, trouve-t-on de nombreuses oasis dans la grande steppe herbeuse. Mais dès que l'on s'enfonce dans le désert, les oasis se font rares, et leur importance croît en proportion de leur rareté. Ainsi Palmyre, à l'est de Damas, est elle un point d'arrêt obligatoire pour toutes les caravanes se rendant de Mésopotamie en Arabie. Les plus grandes oasis sont celles de Damas - que l'on appelle la Ghouta -, de Homs, sur les bords de l'Oronte, de La Mecque et de Médine, les villes saintes du Hedjaz. Elles se trouvent sur la large bande de steppe herbeuse qui borde le désert à l'est et les montagnes à l'ouest. Mais on en trouve aussi sur les bords du Jourdain et de la Mer Morte, comme Paumiers, Engaddi, Jéricho et El Mineh, qui est le port de Kérak.

LES CASAUX.

Un casal est un domaine agricole dépendant d'une seigneurie. C'est généralement un petit hameau groupant dans une même enceinte divers bâtiments nécessaires à l'exploitation agricole : étables, granges, poulaillers, bergerie... Dans des régions aussi instables, où les pillards et les rezzous ne sont pas rares, les exploitations isolées n'existent pas, et seuls quelques hermites ont le courage de vivre à l'écart de tous.

Le casal est ainsi parfois fortifié lorsqu'il se trouve sur une région frontière, ou sur un axe important et que la construction d'un château ne se justifie pas. Il est alors complètement clôt d'une enceinte de pierre, sans ouverture sur l'extérieur, sur laquelle courre parfois un chemin de ronde. Souvent, une petite tour de guet est construite dans un angle de l'enceinte, qui sert également de pigeonnier.

La frontière entre un gros casal fortifié et un petit château est souvent difficile à établir, et nombre de commanderies du Temple, par exemple, rentrent dans cette catégorie.

LES CARAVANSERAILS.

Le caravansérail, ou khan, ou fondouk, est un élément essentiel du commerce en Orient. C'est une sorte d'hôtellerie, dans laquelle font halte les caravanes de marchands et les voyageurs sur les grandes routes de commerce. On trouve des khans de toutes les tailles et de toute les sortes, mais ils sont souvent organisés sur un plan simple : une grande cour carrée entourée d'un patio et de colonnes, sur laquelle donnent des pièces où logent les voyageurs de passage, avec souvent un second étage lui aussi composé de petites chambres.

(Suite de la Page 128)

Pendant les mois d'été, il est fréquent de voir aux abords de la ville les campements de tribus bédouines venues passer les mois chauds en ce lieu et faire du commerce. Ils échangent des produits de leur artisanat, selles, pots, armes, tapis, contre du sucre, du sel et des produits frais. Ils rapportent aussi parfois des objets très anciens, qu'ils prennent dans les tombes et les ruines qui parsèment les montagnes jusqu'au Hedjaz. Quelquefois, ces objets ont des vertus magiques, et quelques personnages fort discrets viennent fréquemment à Paumiers, pendant les mois d'été, pour rencontrer les Bédouins. Le Seigneur seul sait quels sombres tractations sont alors faites...

Les pigeons.

Dans tous les villages et casaux d'Orient, on trouve des pigeonniers en grand nombre. L'utilisation principale de ces pigeons, fort nombreux, est l'engrais que l'on retire de leurs fientes, et qui vient enrichir le sol souvent pauvre de ces territoires. Ces pigeonniers sont des tours étroites et hautes, creusées de nombreuses ouvertures où viennent se nicher les volatiles, et dans les murs desquelles on plante des perchoirs. La fiente vient petit à petit recouvrir le sol du pigeonnier, et est retirée en fonction des besoins.

En ville et même sur les routes, le rez-de-chaussée est réservé aux échoppes des marchands, l'étage servant au logement des voyageurs.

Souvent, un grand entrepôt fermé est adjoint à la cour principale pour permettre aux caravanes de décharger leurs marchandises sans crainte des vols. Les bêtes sont entravées dans des enclos à l'extérieur du caravansérail, où elles sont surveillées par des gardes payés par le caravansérail.

L'existence d'un khan attire souvent toute sorte de petits métiers, qui espèrent ainsi soutirer quelque argent aux riches caravanes de passage, que ce soient des tailleurs, des marchands de denrées diverses telles que pâtisseries, galettes de viandes, pains, des maréchaux-ferrants, des savetiers, des astrologues et des devins, des médecins, des prédicateurs religieux, des poètes, et bien entendu des voleurs.

Le khan est un lieu privilégié pour les échanges d'informations commerciales, de rumeurs, d'histoires et de nouvelles de tous les horizons, car les marchands qui voyagent d'une ville à l'autre restent souvent éloignés de chez eux fort longtemps.

Il faut noter que le khan ne propose pas le boire et le manger à ses hôtes, chacun devant se débrouiller avec ses moyens, ou acheter de la nourriture dans les échoppes locales.

Le propriétaire d'un khan est souvent un seigneur local qui souhaite profiter du passage des marchands et les protéger. Il est par conséquent souvent fortifié d'une manière ou d'une autre, généralement en réduisant les ouvertures vers l'extérieur à leur plus simple expression et en entretenant quelques gardes dans ses murs.

LES VILLAGES

Qu'ils soient peuplés de musulmans ou de chrétiens d'Orient, les villages sont organisés de la même manière. Au centre du village se trouve l'église, avec son curé ou son pope, ou la mosquée, avec son imam. Autour de ce centre s'organisent les maisons, dans lesquelles vivent plusieurs générations d'une même famille. La maison est presque toujours construite autour d'une cour intérieure, contenant un puits et des citernes, voire un jardin pour les plus riches. Sur la cour donnent les diverses pièces de la maisonnée : cuisines, chambres, greniers, réserves.

Les maisons sont serrées les unes sur les autres, et leurs cours communiquent lorsque le besoin d'espace des grandes familles entraine la construction de demeures annexes. Le matériau de construction dépend de la région. La pierre est utilisée dans toutes les régions montagneuses du royaume de Jérusalem, car elle est très courante et relativement facile à travailler. Dans les plaines de Syrie par contre, dans le Hauran, la Ghouta ou la vallée de l'Oronte, on utilise la brique, cuite ou crue.

Le village est rarement indépendant, sauf autour des grands centres urbains de Damas ou du Caire. On trouvera attenant, un château plus ou moins important, où réside le seigneur ou son représentant, et qui perçoit les revenus de la production villageoise, théoriquement en échange de sa protection contre les pillards et autres brigands de grands chemins.

Pour tout ce qui concerne la vie quotidienne, le village est un ensemble autarcique. Tous les produits manufacturés sont généralement fabriqués sur place, chaque paysan étant aussi un artisan, qu'il soit maçon, cordonnier, savetier, potier. Les femmes sont plus particulièrement spécialisées dans le tissage des tissus et des tapis.

Les principaux personnages du village sont toujours l'imam (ou le curé), et les anciens, qui représentent la communauté villageoise auprès des autorités supérieures. Les notables villageois d'un certain âge (de même que les notables des différents souks dans les villes), reçoivent le titre de **Sheikh,** titre honorifique appliqué aux anciens, aux sages et aux chefs de tribu nomades, ainsi que par extension à toute personne respectable et sage.

PONTS, GUES ET BARRIERES D'OCTROI.

Les ponts et les gués sont toujours des lieux particulièrement importants, car rares et chers à entretenir. Ils sont sous la responsabilité d'un seigneur ou de son représentant, qui doit les entretenir et les surveiller. Les points de passage permettant de faire transiter des troupes importantes en un temps minimum sont encore plus rares et mieux défendus.

On trouve presque toujours aux abords d'un pont ou d'un gué important des fortifications de toutes sortes. Cela va de la simple barrière en bois attenante à un bâtiment dans lequel vit le gardien préposé au pont, jusqu'à la forteresse, comme au Pont de Fer sur l'Oronte, barrant les deux extrémités du pont de ses portes de fer, ou au Chastellet du Gué de Jacob, protégé par un imposant donjon abritant 50 chevaliers du Temple.

L'entretien d'un pont coutant cher, le seigneur prélève un octroi sur le passage des hommes, et parfois des marchandises. Cet octroi varie d'un lieu à l'autre, mais il est en général relativement faible, aux environs de deux à quatre deniers par personne. Les pèlerins sont toujours exemptés de taxes, et les Templiers le sont donc également puisque leur voeu de pèlerinage est permanent. Les sommes prélevées, peu importantes pour un marchand, ne sont toutefois pas négligeables pour un paysan, ce qui explique, entre autres causes, que ces derniers voyagent rarement loin de chez eux. Parfois, le seigneur prélève une taxe sur les marchandises, comme à Acre pour les marchands musulmans. Cette dîme est généralement de un qirat par dinar, soit entre 4 et 5%.

Les principaux passages du Jourdain sont le Gué de Jacob, au sud du Lac de Hulé, le Pont de Sinn en Natura, au sortir du Lac de Tibériade, le Pont de la Judaire, un peu au sud du précédent, et protégé par le château de Belvoir, le Gué du Bessan, près de la ville du même nom, et le Gué de Jéricho.

Les barrières d'octroi sont l'équivalent des ponts à l'entrée des villes. Là, le seigneur de la ville perçoit les taxes sur les marchandises qui y pénètrent, taxes qui sont équivalentes à la dîme décrite ci-dessus. Cette cérémonie de la taxe se déroule dans un grand fondouk placé à l'extérieur de la ville. Les marchands déballent leurs produits devant les serviteurs préposés à la douane, assis en rang derrière de gandes tables, qui notent scrupuleusement sur de grands registres ou des tablettes qui amène quoi, pour quelle valeur, et quel montant de taxe est perçu.

Il arrive que certains seigneurs n'aient pour tout fief qu'un pont ou un gué duquel ils tirent tout leur revenu. Les octrois sont dans ce cas un peu plus élevés...

Le pont de la Judaire.

A cet endroit, se trouve un vieux pont de pierre qui enjambe le cours lent du Jourdain. Les alentours sont peu peuplés, car ces lieux sont marécageux et infestés d'insectes, de serpents et même de lions. On dit que ce pont fut construit par Salomon lui-même, pour envahir le territoire des nabatéens qui blasphèmaient Dieu et se moquaient de son autorité.

Ce pont compte trois arches de pierres fort belles et solides, et il est possible à quatre chevaliers de le traverser aisément de front.

A chaque extrémité du pont se trouvent des tours carrées en pierres, construites sous le règne de Foulque d'Anjou, et qui dominent de grandes portes en bois qui sont fermées la nuit venue et en cas de menace des Sarrazins. Ce sont les Hospitaliers de Belvoir, grande forteresse qui dominent à cet endroit le Jourdain et que l'on voit de très loin, qui maintiennent une petite garnison au pont, et qui prélèvent l'octroi, fort modeste, de 1 dirham par personne. Malgré tout, ce pont est aujourd'hui peu utilisé, les voyageurs lui préférant le pont plus récent de Sinn en Natura, plus au nord.

Près du pont, dans les marais, vit un vieil hermite célèbre dans tout le royaume, et qui loge dans un ancien temple païen en ruine. On vient le voir de loin pour bénéficier de sa bénédiction. On dit qu'il sait apprivoiser toutes sortes d'animaux, et que les bêtes féroces du marais ne l'attaquent jamais, et même le protègent. On dit aussi qu'il sait soigner tous les maux, tant sa sainteté est grande, et que le Seigneur parle parfois par sa bouche pour guider ceux qui doutent. Nul ne connait son âge, ni son nom (il se fait appeller Serviteur de Dieu), ni d'où il vient, mais il parait à la fois fort vieux, et fort robuste, ce qui est un grand mystère.

Animaux et créatures fantastiques des terres de l'Orient

d'après les voyages de Frère anselme

LE LION

L'animal le plus connu de Terre Sainte, celui que certains n'hésitent pas à appeler le roi des animaux est assurément lion. Des lions rôdent dans les collines de Judée, dans le désert de Transjordanie et au Sud de la Mer Morte dans le val Moïse. Nombreux sont les chroniqueurs qui décrivent le lion comme un noble animal qui ne se met jamais en colère à moins d'avoir été provoqué et qui épargne toujours les animaux faibles et malades. D'après ce que j'ai pu observer le lion est certes un noble animal, mais il est également capable d'une grande sauvagerie, notamment à l'encontre des hommes d'armes. Les lions sont d'une très grande force et d'une très grande souplesse et ce sont aussi des créatures d'une grande malignité. Si jamais ils sentent l'odeur du chasseur derrière eux, ils effacent leurs empreintes de pas sur le sol.

Il est une chose prodigieuse qui est la naissance du lion : la femelle donne naissance à un mort-né et le garde ainsi trois jours, puis, par la vertu de son souffle, le lion insuffle la vie à ses petits.

Les chevaliers du Temple nourrissent une grande colère à l'encontre de cet animal et l'un deux avec qui je chevauchais de par la Judée m'en expliqua la raison. Le lion est apparenté au Sphinx, créature démoniaque et ennemie de Dieu dont je parlerai tout à l'heure.

LE SPHINX

Le sphinx est une bête démoniaque qui possède un corps de lion, des ailes d'aigle et un faciès humain. Cette espèce de démon aimait dans les temps anciens se faire adorer par les païens d'Orient. Des voyageurs m'ont raconté avoir vu des idoles hautes de plus de six toises représentant cet animal. La plupart des sphinx furent exterminés par les apôtres et les pères du désert ainsi que par les Mahométans, mais il en reste cachés dans les endroits désertés par les hommes, le désert de Jordanie et les montagnes d'Asie Mineure.



Les sphinx vivent fort longtemps, plus de deux mille ans. L'âge, loin d'adoucir leurs moeurs et d'affaiblir leur corps les rend plus vicieux et plus puissants. Car les sphinx ont un pacte avec le Malin, duquel ils ont obtenu les secrets de magie qui leur donnent pouvoir sur le feu et le vent.

Les sphinxs ont l'usage de la parole et connaissent de nombreuses langues. Jamais ils n'emploient cette chose merveilleuse pour dire le bien ou le vrai, car ils aiment au contraire troubler l'esprit des hommes qui ont le malheur de faire leur rencontre, par des pensées impures ou des énigmes ignobles. Ainsi ils tentent de corrompre l'âme de leur victime avant de la tuer corporellement.

Le Lion

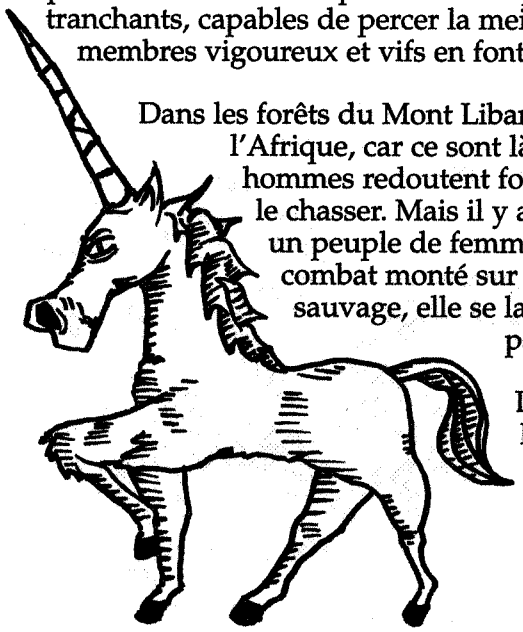
Force : 9
Vigueur : 15
Figure : 9
Griffes et morsures : 11
Esquive : 8
Somme des Cartes : 15
Armure : 2 points.
Humeurs : Aggressif - Téméraire.

Le Sphinx

Force : 20
Vigueur : 45
Figure : 18
Griffes et morsures : 20
Esquive : 10
Somme des Cartes : 25
Armure : 10 points.
Aptitudes : parle presque toutes les langues ; maîtrise le feu et le vent ; extraordinairement retors et sournois.
Corruption : 9
Humeurs : Sadique - Perfide

LA LICORNE

La licorne est semblable à un cheval de petite taille. Du milieu de son front s'élève une unique corne, longue parfois de trois pieds. La licorne est un animal particulièrement hardi et farouche, au point qu'elle n'hésite pas à s'attaquer aux oliphants. Sa corne n'est point son unique arme car elle a des sabots forts et tranchants, capables de percer la meilleure des cuirasses. De plus, ses membres vigoureux et vifs en font un adversaire redoutable.



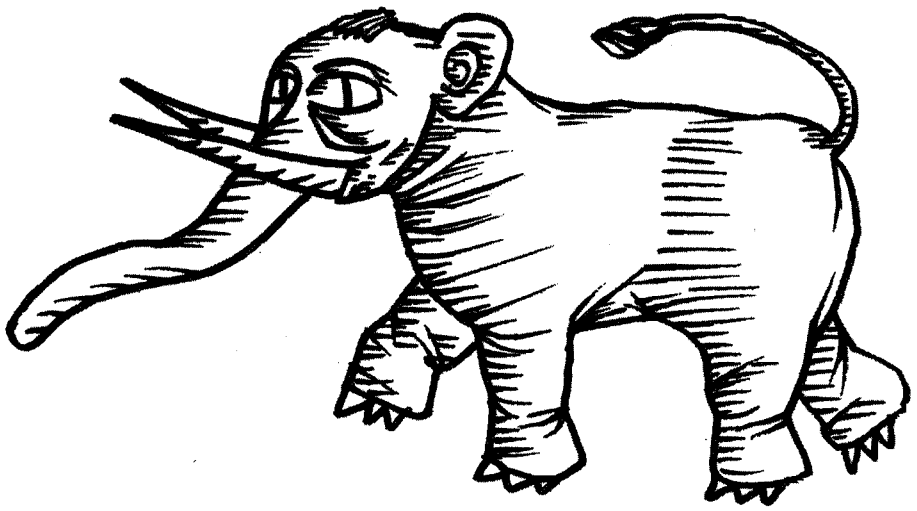
Dans les forêts du Mont Liban, en Asie Mineure et aux marches de l'Afrique, car ce sont là les contrées où vivent les licornes, les hommes redoutent fort cet animal et ne s'aventurent jamais à le chasser. Mais il y a dans les montagnes d'Asie Mineure un peuple de femmes cruelles nommé Amazones, qui combat monté sur les licornes. Car si la licorne est sauvage, elle se laisse approcher et monter sans difficulté par une vierge.

La licorne a l'usage de la parole et parle la langue des grecs. Mais sa voix est horrible et puissante au point que, si par malheur une femme l'entend alors qu'elle est grosse, elle perd aussitôt son enfant.

L'OLIPHANT

L'oliphant est le plus gros animal de la création. Il possède en outre deux fortes dents en avant de la face et un bec pareil à un serpent. Quoiqu'effrayant, cet animal est fort sage et intelligent. On peut le monter comme un cheval et les armées de Perse et des Indes en ont d'entières cavaleries.

L'oliphant est d'un naturel fort chaste et sa fidélité conjugale est sans pareil. Le désir charnel de l'oliphant pour sa compagne n'est jamais assez vif pour qu'ils s'accouplent, aussi, quand vient le temps pour eux de procréer, ils partent pour un long voyage vers l'orient jusqu'en un endroit connu d'eux seuls, près de l'Eden. Là, la femelle cueille une plante appelée mandragore et quand ils ont goûté à cette plante, les deux oliphants ressentent le désir de s'accoupler.



La Licorne

Force : 7
Vigueur : 12
Figure : 9
Corne et sabots : 10
Somme des Cartes : 14
Armure : 2 points
Aptitudes : parle le grec.
Humeurs : Farouche - Colérique

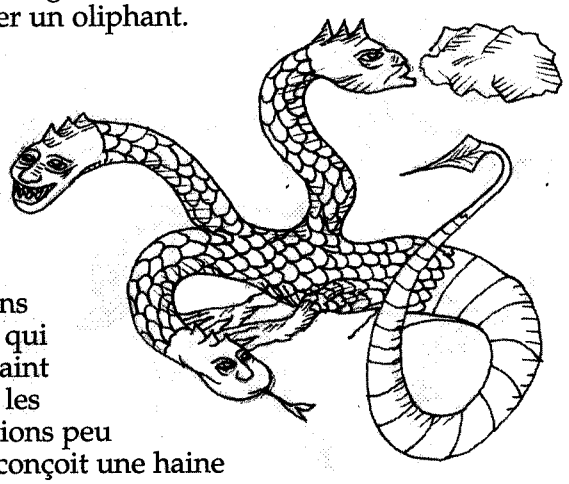
L'oliphant

Force : 15
Vigueur : 30
Figure : 9
Esquive : 5
Somme des Cartes : 15
Trompe et défense : 15
Armure : 7 points.
Humeurs : Placide - Chaste - Fidèle

L'oliphant a de nombreux ennemis, les Dragons et les lions sont jaloux de sa puissance et de sa sagesse. En outre, ils goûtent particulièrement le sang que l'oliphant a en large quantité.

LE DRAGON

Le Dragon est le plus gros des serpents de la terre. C'est un animal cruel qui se repaît volontiers de la chair des hommes. Tous les Dragons descendent en directe lignée du serpent qui incita Eve au péché originel. L'arme la plus redoutable du Dragon est sa queue, longue de deux ou trois toises et si puissante qu'elle peut tuer un oliphant.



Ce sont dans les chaudes terres d'Ethiopie, au delà du Désert du Sinaï et de la Mer de Moïse, ou dans les montagnes de Perse et d'Asie Mineure que les Dragons ont souvent leur tanière.

Aux époques païennes les Dragons étaient adorés des peuples barbares qui leurs sacrifiaient des vierges, mais saint Georges en tua un grand nombre et les survivants se cachèrent dans les régions peu habitées. C'est pourquoi le Dragon conçoit une haine farouche envers les Chrétiens.

Le Dragon peut vivre très longtemps, parfois plus de deux mille ans. Certains Dragons des terres d'Orient sont doués de la parole et l'ont mise à profit afin de pratiquer les arts démoniaques de la magie. Pendant les nuits de pleine lune, ou pendant les nuits qui sont sous influence maligne, ces Dragons aiment à prendre forme humaine afin de répandre le péché sur le monde comme le fit leur ancêtre.

Le plus terrible des Dragons est Satan lui même, ainsi qu'il est écrit dans le Livre de l'Apocalypse : "Un énorme Dragon rouge qui avait sept têtes et dix cornes, et une couronne sur chacune de ses têtes [...] C'est lui, le serpent ancien, appelé le Diable ou Satan, qui trompe le monde entier."

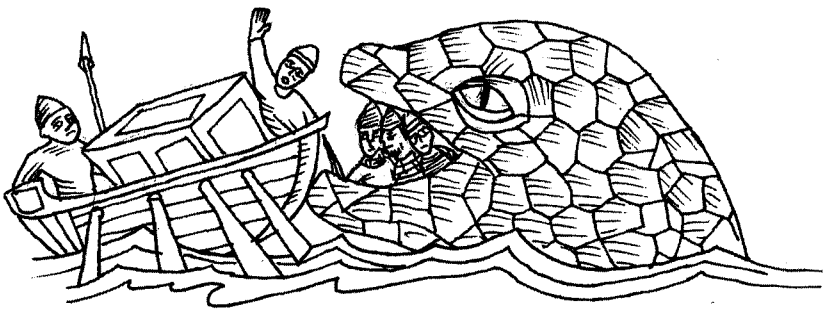
Le Dragon

Force : 25
Vigueur : 45
Figure : 20
Esquive : 12
Somme des Cartes : 25
Griffes et queue : 25
Armure : 15
Aptitudes : magie démoniaque.
Corruption : 15
Humeurs : Maléfique - Orgueilleux

LE CÈTE

Le cète est le plus gros des poissons qui nagent dans les mers. Comme il a le dos fort large et que ses écailles ressemblent à des cailloux, il n'est pas rare que les marins accostent cet animal, confondant son échine emmergée avec une île. Quand l'animal sent la présence des marins sur lui, il plonge et noie les infortunés qu'il dévore ensuite.

Le ventre du cète est aussi vaste qu'une forteresse et certains pirates ont apprivoisé l'animal afin de faire de son ventre leur repère. C'est pour cela que l'on peut trouver de fabuleux trésors dans les entrailles de ces monstres quand quelque tempête les jette sur la rive.



Le cète

Force : 25
Vigueur : 40
Figure : 15
Queue : 20
Somme des Cartes : 20
Armure : 12
Humeurs : Inconstant - Glouton

Quelques peuples mystérieux qui vivent en les terres du Levant et d'Afrique

d'après les voyages de Frère anselme

LES HOMMES VELUS

Dans les profondes forêts des monts Liban vivent des créatures qui tiennent autant de l'animal que de l'homme. Ces créatures sont en fait les descendants du traître Judas et subissent une éternelle damnation en conséquence des péchés de leur ancêtre. On les appelle homme-velus car leur corps est entièrement recouvert d'un pelage roux. Ils vivent nus et dévorent crus les animaux ou les êtres humains qu'ils capturent à la chasse. Au cours des rituels maudits par lesquels ils adorent le Malin, ils singent la sainte messe avec malveillance, remplaçant la sainte communion par d'odieux actes d'anthropophagie. Dans une sombre caverne qui est leur temple ils gardent deux reliques damnées : la corde avec laquelle se pendit Judas et la bourse de trente deniers qui fut le prix de sa trahison.

Les hommes-velus parlent une langue étrange qui ressemble à l'Araméen. Mais alors que l'Araméen est une langue sainte que ne peuvent comprendre les serviteurs du Malin, la langue des hommes velus est une langue damnée qu'aucun homme marchant sur les chemins de la foi ne peut jamais comprendre.

LES HOMMES À DEUX TÊTES

Des deux têtes que possèdent ces hommes, l'une est chrétienne et l'autre païenne. L'existence des hommes à deux têtes est un combat perpétuel entre leurs deux natures. Ainsi quand l'un des deux chefs pousse le corps de l'homme à deux têtes au péché, c'est la tâche de l'autre tête que de raisonner celle-ci et de lui indiquer le droit chemin. Mais quand la tête chrétienne demande au corps de s'agenouiller pour prier, la tête païenne distrait celle-ci en excitant ses instincts animaux.

Quand l'homme à deux têtes atteint l'âge de quarante ans, l'une de ses deux têtes parvient à vaincre l'autre qui perd toute influence sur le corps mais elles continuent à discuter ses actes sans répit.

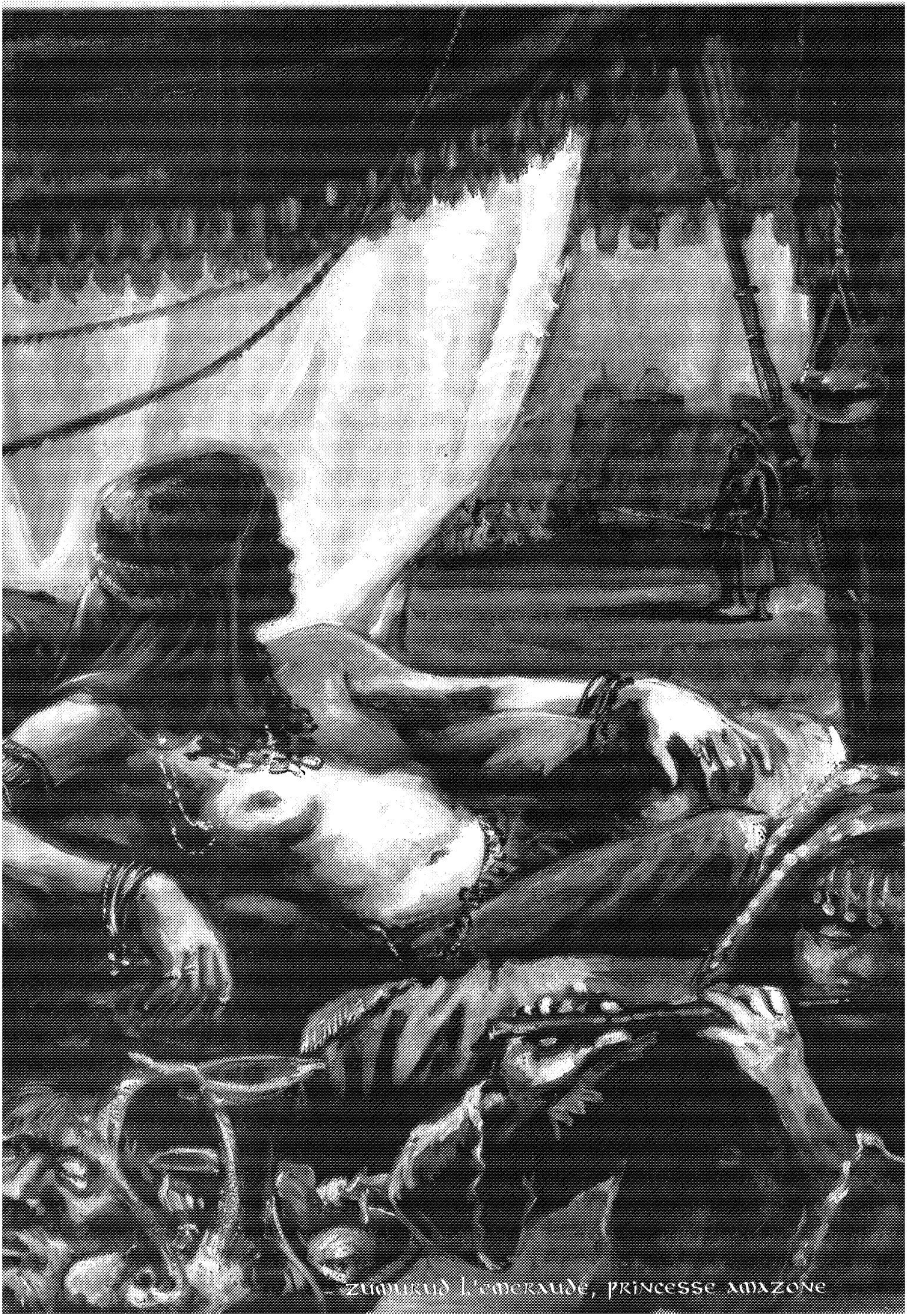
Les hommes à deux têtes vivent en tribus restreintes, chacune de ces tribus ayant souvent deux chefs, l'un dirigeant les têtes chrétiennes, et l'autre les païennes. Il est arrivé que ces deux têtes dirigeantes soient celles d'un seul et même homme mais le fait est rare. L'inévitable désordre de la société des hommes à deux têtes a pour triste conséquence la grande pauvreté de ce peuple qui vit d'ailleurs dans les terres extrêmement arides d'Ethiopie, au delà de la mer rouge. Lors des années particulièrement sèches, ils attaquent les caravanes pour se procurer de quoi manger.

Les homme velus.

Force : 9
Vigueur : 8
Souplesse : 7
Sens : 13
Figure : 9
Massue : 7
Dents et griffes : 8
Somme des Cartes : 12
Corruption : 3
Humeurs : Mélancolique - Brutal

Les hommes à deux têtes.

Force : 9
Vigueur : 8
Souplesse : 6
Sens : 7
Figure : 8
Armes : 7
Armure : 2 points
Somme des Cartes : 12
Humeurs : Colérique/Doux - Aggressif/Civile


– Zumurrud l'émeraude, princesse amazone

LES GÉANTS

Au coeur du désert d'Arabie, il est une cité immense, nommée cité d'Airain, habitée par des géants hauts de deux toises (10 mètres) qui en sont les gardiens. Il y a au centre de la cité d'Airain un temple que les géants élevèrent sous les ordres de saint Salomon. Dans les caves de ce temple sont rangées sept jarres profondes où furent enfermés les génies vaincus par lui avec l'aide de Dieu. C'est là que sont gardées également toutes les richesses que les démons avaient accumulées et ce trésor est tel qu'il suffirait à racheter le royaume de France et le Saint-Empire.

Les géants ont reçu l'ordre de garder ce dangereux butin jusqu'au jour du Jugement Dernier et de veiller à ce que personne ne pénètre jamais en ces lieux. Ils sont chrétiens et reçurent la Bonne Nouvelle de saint Gabriel lui même et si un chrétien parvient jusqu'en cette cité, ils ne le tueront pas mais le garderont prisonnier à jamais. Les Sarrazins prétendent que les géants de la cité d'Airain ont renié le Christ afin de suivre la religion de Muhammad mais c'est là pur mensonge. Certains sont parfois bannis par leurs pairs, pour des raisons que nous ignorons. Ceux-là parcourent le monde seuls et vivent de menues rapines jusqu'au jour de leur mort.

LES AMAZONES

Il y a dans les montagnes d'Asie Mineure un peuple qui a perverti l'ordre naturel. Car en ce peuple ce sont les femmes qui assument les actes que la nature confia à l'homme et elles délaissent les tâches qui leur furent assignées. Ainsi ce peuple, nommé peuple des Amazones, est gouverné exclusivement par des reines. Comme les Amazones conçoivent une grande horreur de la procréation et de l'enfantement, la reine reste vierge tout le temps qu'elle gouverne et elle choisit la plus féroce de ses guerrières afin que celle-ci lui succède. La jeunesse des Amazones se passe au métier des armes auquel elles excellent. Elles utilisent remarquablement l'arc ainsi qu'une javeline légère. Ce sont des cavalières émérites, capables de rester des jours entiers sur le dos de leurs montures. Elles ne quittent ce métier des armes que quand l'âge vient affaiblir leurs corps. Ce n'est qu'alors qu'elles se résignent à la maternité. Mais c'est sans enthousiasme car cela marque une véritable déchéance au sein de la société des Amazones.

Les Amazones ont un grand mépris pour les hommes. Ceux qui vivent parmi elles sont employés aux tâches les plus basses. En guerre, elles épargnent une poignée de prisonniers dans l'unique but de les faire mourir plus tard dans les affres de la torture. Par contre, elles mènent souvent des expéditions afin d'enlever de belles enfants qui viennent grossir leur troupes.

Les Sarrazins du Sultanat de Roum nourrissent une violente animosité à l'encontre du peuple des Amazones. Ils les ont souvent défaites et elles se terrent désormais dans les vallées les plus inaccessibles d'Asie Mineur.

LES HOMMES À TÊTE DE CHIEN

Bien au delà des Portes de Fer vit un peuple d'hommes à tête de chien. Peu de voyageurs chrétiens ou Sarrazins en font mention dans leurs récits car bien peu des hommes qui les ont rencontré survécurent à une telle mésaventure. Ali d'Isfahan, fils de Khalid, a traversé les plateaux qu'hante ce peuple. Il en a rapporté les récits les plus effrayants. Les hommes à tête de chien, qui ne mangent que de la viande pourrie, adorent des idôles de feutre qu'ils bourrent de la chevelure des captifs qu'ils font au combat. Ils vivent dans de vastes tentes à la mode des turcs dont la langue est parente de la leur. Ils se choisissent pour chef le plus cruel des hommes du clan. Une fois désigné, ce chef a pouvoir de vie et de mort sur ses sujets qui le craignent avec beaucoup de superstition. Les hommes à tête de chien sont les meilleurs cavaliers du monde et de redoutables archers : ils sont capables d'atteindre un homme à une distance de cent toises (*500 mètres*). Ces flèches aux fers savamment ouvragés infligent de terribles blessures dont il est très difficile de guérir.

Les géants.

Force : 14
Vigueur : 15
Souplesse : 8
Figure : 9
Sens : 6
Armes : 11
Armure : 5 points
Somme des Cartes : 16
Foi : 3
Humeurs : Cruel - Aggressif

Les amazones.

Force : 7
Vigueur : 7
Souplesse : 8
Figure : 7
Sens : 8
Arc à cheval : 10
Epée : 8
Bouclier : 8
Esquive : 8
Armure : 4
Somme des Cartes : 13
Humeurs : Androphobe - Cupide - Barbare

Les hommes à tête de chien.

Force : 8
Vigueur : 8
Souplesse : 7
Figure : 7
Sens : 11
Arc à cheval : 13
Armes : 9
Armure : 2 points.
Somme des Cartes : 13
Humeurs : Cruel - Aggressif

Les djinns.

Les djinns sont des êtres matériels créés à partir d'un feu pur. Leurs pouvoirs sont grands et variés car ils connaissent une multitude de secrets. Ils peuvent générer des illusions, se déplacer aussi vite que le vent et possèdent une force extraordinaire. La plupart d'entre eux ne craint ni le feu ni l'eau et nombreux sont ceux qui peuvent communiquer avec tous les animaux.

Des djinns malfaisants (ou Afrits) se sont parfois fait passer pour des dieux auprès des hommes crédules, afin de jouir des sacrifices et de l'or des temples. D'autres ont été asservis par des magiciens. Il existe en effet de nombreux moyens de se rendre maître d'un djinn. Certains de ces moyens furent enseignés à Salomon, d'autres furent déduits de la cabale. Enfin certains alchimistes et autres descendants de la tradition hermétique connaissent les recettes de fabrication d'un certain soufre qui donne à son usager tout pouvoir sur les djinns.

Histoire d'Abu Safi et du djinn Fadil

Extrait des séances des bons amis, de Aissa al Rashid

Ainsi parla Amin ad-Din al-Lubnani ibn Mahfuz Amanoullah, sheikh des pâtissiers de Mossoul dont les propos et les conversations sont aussi douces à l'esprit que ses bakhlavas et ses cornes de gazelles le sont au palais :

Voici l'heure où le soleil se couche et où nous devons rentrer nos enfants quand ceux-ci jouent encore dans la poussière du chemin. Car comme nous l'apprit le prophète - Paix et Bénédiction sur lui ! -, c'est l'heure à laquelle sortent les démons. Nous savons que les démons existent et que ce sont pour la plupart des afrits, des djinns malfaisants qui se sont éloignés de la face de Dieu. Ils aident Iblis (*le Diable*) dans son oeuvre jalouse de corruption des hommes. Ils cherchent à jouir en ce monde des plaisirs éphémères, des richesses et des femmes. Le livre nous dit qu'il y en a parmi les djinns qui sont soumis (muslims), qui "ont entendu un Coran merveilleux" (sourate 72). Et pourtant, si tous nous connaissons des récits de djinns malfaisants, au service des mages ou des polythéistes, nous n'avons jamais entendu parler des actes des djinns musulmans. Aussi écoutez cette histoire que je tiens de Mohamed Abu Safi al-Fahd, né comme moi à Mossoul et qui a épuisé plusieurs générations de chameaux dans ses caravanes.

Alors qu'il revenait du Khurasan à la tête d'une caravane chargée d'armes aux lames souples et solides telles qu'on les fabrique en ces régions et dont il espérait tirer un bon prix, Abu Safi et les siens furent attaqués par une bande de pillards qui tuèrent un grand nombre de caravaniers puis emmenèrent les survivants afin de les vendre comme esclaves sur un port de la Caspienne. Une nuit, Abu Safi parvint à déjouer l'attention des gardiens qui avaient bu du vin et il s'échappa, se réfugiant auprès de Dieu, priant pour que Le Très Savant le guide dans ce désert immense de montagnes arides et de vallées de sables.

Abu Safi marcha toute la nuit ainsi qu'une bonne partie de la journée, ne s'arrêtant que pour prier aux heures fixées. Alors qu'approchait l'heure du maghreb (*la prière du couchant*) Abu Safi n'avait toujours pas trouvé une source ou un puit où désaltérer son gosier. Il lui semblait que sa langue était devenue aussi sèche et aussi raide que le cuir d'un vieux bouc et que le feu de la géhenne commençait à couver dans son crâne. Après le maghreb, Abu Safi tomba épuisé dans un profond sommeil, désespérant de jamais revoir sa famille et les souks de Mossoul.

Le lendemain, juste à l'heure où l'on peut distinguer un fil noir d'un fil blanc, le froid de l'aube réveilla Abu Safi. Quelle ne fut pas sa surprise lorsqu'il aperçut en face de lui le visage souriant d'un homme qui lui dit dans une langue raffinée et agréable à l'oreille : "As-Salam alei kum ! Je suis heureux de te voir éveillé, veux tu prier en ma compagnie ?".

Abu Safi n'avait jamais entendu quelqu'un réciter la prière et les sourates si bellement, comme si cet inconnu l'avait appris de Jibril (*Gabriel*) lui même ! Ensuite l'inconnu sortit une gourde de lait fermenté et offrit à Abu Safi des dattes, du miel et du pain. Ce dernier le remercia vivement puis lui raconta sa mésaventure. Quand Abu Safi eut terminé son récit, l'inconnu lui dit : "Si Dieu le veut, toi et moi nous retrouverons ceux-là qui ont pillé ta caravane, nous tuerons autant d'entre eux qu'ils ont tué d'entre les tiens et aux autres nous ôterons une main afin que la justice soit faite ". Abu Safi remercia encore celui que Dieu lui avait envoyé pour lui venir en aide, touché par la générosité d'un

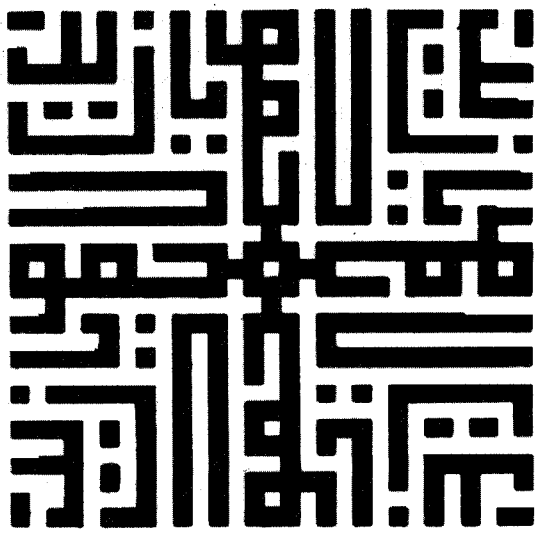
homme qui était prêt à l'aider à obtenir la justice et à récupérer son bien. "Mais, dit-il, comment pourrions nous retrouver ces brigands, et quand bien même nous les retrouverions comment à deux pourrions nous affronter un grand nombre de guerriers féroces". Ce à quoi l'inconnu répondit mystérieusement : "Gloire à Dieu !", puis il alla chercher deux chevaux qu'un grand roc avait jusque là caché au regard d'Abu Safi.

Ce fut une chevauchée extraordinaire. Ces montures étaient aussi rapides que le vent et d'un seul bond elles pouvaient franchir une montagne. Aussi le soleil n'était pas encore à son zénith quand elles s'arrêtèrent sur un col surplombant la troupe des pillards qui jouissaient de leur butin. Alors l'inconnu brandit un sabre grand comme un olivier et brillant comme s'il était fait d'un éclat du soleil, il cria "Dieu est grand !" et tomba comme l'éclair sur la troupe des brigands. Aucun homme, même parmi les plus vieux des vétérans n'a vu un combat tel que celui auquel Abu Safi assista. L'inconnu faisait voler les têtes, tranchait les troncs, puis il assomma une dizaine de brigands auquel il ôta la main droite. En quelques minutes, il venait à lui seul de débarrasser les chemins du Khorasan d'une troupe de plus de vingt brigands !

Après avoir retrouvé les siens et remercié Dieu avec des larmes de joie, Abu Safi alla à l'inconnu et lui dit "Qui es-tu ? Comment pourrais-je dans mes prières demander à Dieu d'être clément avec toi, comment pourrais je apprendre ton nom à mes enfants et à mes clients, afin que tous soient ton obligé comme je le suis désormais ?"

"Sache Mohamed Abu Safi al-Fahd que mon nom est Fadil et que je fus créé d'un feu pur et sans fumée. Bien que musulman je fus un jour enchaîné par la magie à un homme malfaisant qui me forçait à user de mon pouvoir pour détrousser les musulmans de leurs biens, pour séduire les vierges qu'il sacrifiait à Iblis et aux idoles, et pour bien d'autres crimes. Un jour ce mage fut tué par Mahmud al-Ghazani lui même et je fus à nouveau libre. Depuis je viens en aide aux voyageurs dans la détresse afin que Dieu pardonne toutes les mauvaises actions que je commis quand j'étais au service de ce mage qui est aujourd'hui le combustible de la géhenne."

Ayant parlé ainsi, le djinn Fadil s'évanouit dans la lumière du zénith. Abu Safi fit la prière avec ceux des siens qui étaient rescapés et, guidant la prière il récita avec ferveur la soixante-douzième sourate qui est celle des djinns."



Un djinn moyen.

Force : 20
Vigueur : 20
Figure : 12
Armes : 15
Somme des Cartes : 20
Aptitudes : générer toute sorte d'illusions ; se déplacer aussi vite que le vent ; parler aux animaux ; insensible aux dommages liés à l'eau et au feu.
Corruption ou Foi éventuellement : entre 0 et 13. Un djinn peut être sans religion, vendu au Malin, musulman, chrétien, juif...

Qu'il soit ami ou ennemi, un djinn est toujours quelqu'un dont on doit se méfier. C'est une entité très puissante, et les motivations des djinns sont aussi diverses que celles des humains. Ils sont tous maîtres dans l'art de l'illusion, de la tromperie et de la dissimulation ce qui devrait ouvrir quelques portes à votre imagination. Toutes les situations, ou presque, peuvent être agréablement aggrémentées et outrageusement compliquées par l'intervention d'un Djinn ou d'une Djennia (un Djinn femme).

Les démons.

Les démons ne sont pas des créatures comme les autres. On ne peut les vaincre autrement que par la foi. Nulle arme normale n'est capable de les blesser. De leur coté, ils ne se montreront que très rarement agressifs. Leur but est de pousser les frères à commettre un péché et à salir la blancheur de leur âme, non de les blesser ou de les tuer. Chaque démon aura des pouvoirs et des capacités différentes et s'attaquera souvent à une faiblesse en particulier. Cela se réglera souvent par une opposition active entre la Corruption du démon (entre 1 et 12) et le score dans le Voeu, la Vertu ou le Commandement du personnage.

Les Justes voient et entendent les démons dont le score en Corruption est inférieur ou égal à leur score en Ame. Seul les anges déchus, les dieux anciens et le Diable lui même ont un score de 13 ou plus en Corruption.

Du diable et des tourments qui guettent le pécheur non repenti

par le frère Gerhart, chanoine du saint-sépulcre

Les démons sont de sortes et de moeurs fort variées. On ne saurait parler de hiérarchie parmi ces créatures, car ils se plaisent à contrefaire l'ordre naturel et lui préfèrent le plus grand désordre. Néanmoins, on reconnait facilement certaines catégories parmi eux. Tout d'abord, leur roi est le Diable lui même. Jadis, il fut le meilleur des anges, mais sa révolte insane contre le Très Haut le fit projeter en enfer. On l'appelle le Satan, c'est à dire le punisseur, car il châtie les méchants et dévoile les faiblesses des hommes. On l'appelle encore le Serpent, car il arbore volontiers la forme d'un Dragon. Il est le prince des démons, des créatures maléfiques et des damnés et n'a d'ordres à recevoir que de Dieu lui-même.

Le Malin, qui était le plus beau, le plus parfait et le plus aimé de Notre Père, a le pouvoir d'apparaître sous n'importe quels traits. Les démons et d'autres créatures ont ce pouvoir également, mais dans une moindre mesure. Par leurs ruses et leurs entourloupes, ils peuvent nous tenter en nous trompant sur leur véritable nature. Le Diable ne peut-il pas se cacher sous les traits attendrissants d'une belle pucelle ou derrière le sourire charmeur d'un doux jouvenceau ? Ne peut-il prendre l'aspect d'un pauvre hère à qui on donnerait l'aumône par pitié et par charité ? Son pouvoir est séduction et il nous faut y résister, comme le fit le bon saint Antoine.

LES ANGES DÉCHUS ET LES DIEUX ANCIENS SONT LES PLUS PUISSANTS SERVITEURS DU MALIN.

Au dessous de lui viennent les anges déchus et les dieux anciens, qui ne furent que des démons et qui furent confondus par Notre Seigneur Jésus-Christ. Les anges déchus sont ceux qui suivirent le Satan dans sa révolte. On connait parmi eux **Baalzeboul,** le seigneur des mouches, des insectes et de la vermine, **Asmodée,** seigneur de la jalousie, qui fut chassé par l'archange Raphaël et vit depuis dans le désert d'Egypte, **Baal,** roi des païens et des sacrificateurs d'enfants, et encore **Belial** et **Mamon.** Les dieux anciens se sont retirés lorsque leurs adorateurs leur refusèrent les sacrifices. Parmi eux, on compte **Vulcain,** forgeron des enfers, les trois **Parques,** qui président au destin des nouveaux-nés, **Vénus** qui inspire aux hommes le goût immonde de la chair, **Pripegale,** dont le membre obscène inspire ce même désir aux femmes, **Orque,** qui est le gardien des morts aux enfers, **Hermès Trismégiste** qui est le patron des mages et des sorciers, **Cerbère,** qui garde la porte de l'Enfer, **Virgile,** qui pousse à écrire des choses futiles, et surtout **Diane,** qui emmène les femmes voyager la nuit et **Hérodiade**, sa comparse, qui leur fait monter des chevaux, et encore bien d'autres. Tous peuvent prendre à leur gré une apparence séduisante ou affreuse, selon leurs desseins.

ENSUITE VIENNENT LES DÉMONS.

Ensuite viennent les démons en tout genre. Ils sont des damnés, condamnés à tourmenter les hommes. Ils peuvent être d'apparence variée, car ils aiment à parodier l'homme, crée à l'image de Dieu, et mêler à ce corps des parts animales : ils pourront avoir une tête de singe ou de chat, des pattes de boucs ou d'oiseaux, un visage au milieu du torse, dans les bras ou les genoux et toute

horreur qu'on ose à peine imaginer. On les voit souvent représentés aux tympans des églises, pour rappeler ce à quoi mène le péché. Leurs sens sont aiguisés comme ceux du lion, ils volent à la vitesse du faucon et leur vie est éternelle.

Seuls les Justes peuvent voir les démons et leur parler. Les pécheurs ne les voient, ni ne les entendent, à moins que ceux ci le désirent. Ils aiment à tourmenter les Justes pour éprouver la sincérité de leur foi, comme le Satan éprouva Job qui était le plus pieux des hommes. Les pécheurs leurs sont promis, mais les démons les tourmentent parfois pour leur donner l'horreur de leurs péchés et ainsi les sauver. Ce sont eux qui tiennent la liste des péchés des hommes, qui servira d'acte d'accusation au jour du Jugement Dernier. Ainsi, on raconte que saint Grégoire éclata un jour de rire en disant la messe à ses moines : c'est qu'il venait de voir au fond de la salle un démon se cogner la tête contre un mur. Il inscrivait les péchés des clercs sur un long parchemin, et voulait l'allonger avec les dents car la liste était déjà pleine.

LE MONDE EST INFESTÉ PAR LES CRÉATURES MALÉFIQUES.

Puis viennent les créatures fort nombreuses qui hantent le monde et n'habitent jamais en enfer. Les **Estries** se nourissent du sang des hommes qu'elles séduisent. Les **Lamnies** envoient des cauchemars aux hommes, qui dépérisssent du manque de sommeil. Les **Genesches** sont les suivantes de Diane et d'Hérodiade, et participent à leurs courses nocturnes. Les **Succubes** séduisent les hommes et les conduisent à pécher contre la nature. Les **Talamasca** sont des sorcières qui changent d'apparence pour tromper leurs victimes. Voilà pour les démons féminins, qui sont les plus nombreux. Les **Duses** sont des êtres couverts de poils qui tentent les femmes. Les victimes de la séduction des **Incubes** se consument d'amour. Les **Ogres** se repaissent de la chair humaine. Les **Lémures** sont les mal morts, qui reviennent hanter les vivants et leur porter des messages. Il en est bien d'autre encore, car toutes les créatures qui parodient l'ordre de nature sont soumises au Diable. Mais il leur est possible parfois de se repentir et devenir un être humain : on sait que saint Christophe lui même fut un homme à tête de chien et ne devint homme que lorsqu'il eut reçu le baptème.

LES CHANGELINS SONT LES ENFANTS BÂTARDS DU MALIN.

Les Changelins sont les fils des démons ou des créatures maléfiques, qui sont mis dans les berceaux en lieu et place des fils légitimes. En grandissant, ils sont inévitablement voués au mal. Ils deviennent alors des sorciers, comme l'enchanteur Merlin, fils d'un incube et d'une mortelle, car les sorciers sont tous les alliés du Diable, ou plutôt ses victimes, car le Malin se joue de leur désir de puissance. Même la plus généreuse des guérisseuses est une alliée du Serpent si elle use de sortilèges pour soigner le plus malheureux des malades, car la magie est une arme du Diable. Il est capable de singer tout les glorieux prodiges octroyés par le Très Haut, pour attirer les hommes à se détourner de la sainte Foi. Les sorciers pourront multiplier les pains et relever les morts, mais il faudra se défier d'eux, car ils conduisent ceux qui les suivent en Enfer.

TOUS VIVENT ORDINAIREMENT EN ENFER.

L'Enfer est le plus horrible des lieux. Il se trouve sous la terre. On y entre par des puits profonds. L'un se trouve en Sicile, c'est l'Etna, un autre se trouve dans une île d'Irlande. Au delà s'étendent des plaines glacées, des lacs brûlants, des montagnes infranchissables, des fleuves empoisonnés. Il est peuplé d'âmes de pécheurs qui attendent le Jugement Dernier, de démons qui les torturent en permanence pour leur faire regretter le mal qu'ils ont commis, de créatures monstrueuses et de dragons gigantesques. C'est par ces portes et par d'autres que crées les sorciers que les hordes du Malin se déversent sur la terre de Dieu pour tourmenter les hommes.

Les changelins.

Les changelins sont des enfants de fées ou de démons élevés dans les familles des hommes. Il arrive en effet que les fées ou les diables pénètrent nuitamment dans les maisons pour prendre un enfant au berceau et le remplacer par leur propre progéniture. Ces enfants développent alors des pouvoirs propres à leur nature qui sont toutefois atténués parce qu'ils ont vécu parmi les hommes. Une fois adultes, leurs parents reprennent parfois contact avec eux ou les laissent ignorants de leur ascendance. Il est deux choses que nous ignorons : pourquoi les fées et les démons substituent ainsi les enfants ? Qu'advient-il des enfants humains volés ?

Les Fées.

Les fées (hommes ou femmes) vivent dans un monde qui n'est ni sur la terre, ni au ciel ni en enfer. Il arrive parfois qu'elles emmènent par amour un homme ou une femme dans ce lieu merveilleux où le temps réel n'a plus d'emprise. Pour attirer la personne élue, elles utilisent toutes sortes d'artifices, de charmes et de transformations. Elles aiment beaucoup se transformer en animal qui sont alors presque toujours de couleur blanche. Lorsque le ou la choisi(e) revient sur terre, il arrive que des siècles se soient écoulés ou encore il ou elle peut conserver des pouvoirs merveilleux et rester en relation avec le monde féerique qui peut le conseiller et l'aider.

Il arrive parfois qu'une progéniture soit issue des relations de l'élu(e) et de la fée. Dans ces cas précis, la descendance est protégée par la bonne fée. Actuellement deux grandes familles de croisés revendiquent leur filiation avec le monde féerique. La première famille est celle de Godefroy de Bouillon. Sa mère, Ide est issue de la lignée du chevalier au cygne. Chacun sait qu'un cygne est apparu à Godefroy avant la prise de Jérusalem pour lui annoncer le résultat concluant du siège. La deuxième lignée est celle de Guy de Lusignan, roi de Jérusalem de 1186 à 1192, qui est sous la tutelle de Mélusine la fée. On dit aussi qu'un homme-fée vit en Terre sainte. Il se nomme Obéron et réside dans une grande et belle forêt. Mais celle-ci demeure introuvable.

COMMENT ILS AGISSENT POUR PERVERTIR ET CORROMPRE LE COEUR ET L'ÂME DES HOMMES.

Les anges déchus, les dieux anciens, les démons et les créatures maléfiques passent leurs temps aux Enfers à intriguer, pour trouver un moyen de venir sur terre. Il existe un certain nombre de puits qui sont des passages de notre monde vers les Enfers et inversement, mais ces entrées sont très bien gardées par des démons puissants, difficiles à corrompre. Les sorciers, lorsqu'ils invoquent l'aide d'une démon, offrent également un passage possible vers la terre. Le Satan lui-même peut, s'il le décide, envoyer un de ses serviteurs semer la discorde parmi les hommes. Une fois parvenu sur notre monde, les séides du Malin sont mus par différents désirs qui dépendent de leur nature respective. Certains se cachent durant des siècles, ourdissant secrètement un plan maléfique qui apparaîtra soudain aux yeux de tous lorsqu'il sera trop tard. D'autres se fondent avec la population de nos villes et de nos villages et saisissent la moindre occasion de commettre un méfait selon leur capacité et leur envie. Les succubes séduisent les hommes mariés et les infectent de pernicieuses maladies, nombre d'incendies de granges et maisons sont le fait des séides de Bélial, beaucoup d'enfants disparaissent dans le ventre des ogres et que sais-je encore. Il est assez rare qu'un démon se révèle au grand jour sous sa forme infernale et déclare la guerre aux humains, car ils savent que nos prêtres et nos guerriers sont vaillants et prêts à les renvoyer aux Enfers, ce qu'ils redoutent par dessus tout. Plus ils sont discrets et malins, plus ils pourront faire le mal longtemps sur terre. Bien sur, certains sont très bêtes et leurs plans sont alors vite dévoilés.

Les démons et les créatures maléfiques grandissent en puissance à chaque fois qu'ils parviennent à corrompre l'âme d'un mortel de telle sorte qu'elle aille aux Enfers. Plus l'âme est pieuse, plus ils en retirent d'orgueil et de pouvoir, et plus leur maître, le Satan, est satisfait de leur travail. Les moines et les hommes religieux sont donc les proies qu'ils préfèrent mais ce sont aussi les plus difficiles à chasser. Il fut néanmoins des abbés et des évêques dont on a prouvé qu'ils étaient des démons ou des sorciers. Cela montre bien qu'il faut se garder du Diable et de ses créatures à tout moment, car il peut prendre toutes les apparences de la sainteté ou presque. Car la seule chose que les séides du Satan ne peuvent pas contrefaire, c'est l'exercice permanent de la vertu. Ils sont condamnés à toujours faire le mal de quelques manières, et cela tous les jours de leur vie.

Implorons le seigneur pour qu'il nous préserve du mal. amen.



Pourquoi le Malin se plaît à rassembler les suppôts de sa milice pendant les réunions du sabbat

par le Frère Gerhart, prieur du saint-sépulcre à Jérusalem.

En certaines nuits particulières, les séides du Malin qui vivent sur la terre se retrouvent en un lieu, choisi par le Diable, qui est de préférence un carrefour ou le voisinage d'un lac. Le carrefour, car c'est une forme d'outrage sacrilège au symbole de la crucifixion du Sauveur. Le lac, car les sorciers battent l'eau afin d'exciter de furieux orages pour accueillir leur maître. Les sorciers sont informés du moment choisi parce que, cette nuit là, ils ne s'endorment point à cause d'une marque qu'ils ont tout exprès sur la fesse. Elle rougeoie fortement et provoque une grande douleur au sorcier. Il sait alors que les bacchanales diaboliques auront lieu le soir même. Malheur à celui qui ne pourrait répondre à l'appel, quelqu'en soit le motif. Il lui en cuirait. C'est d'ailleurs là un moyen pour causer la perte d'un sorcier. Retenez-le ficelé solidement une nuit de sabbat et il périra dans les feux de l'enfer avant peu.

LES SORCIERS ET SORCIÈRES SE RENDENT AU SABBAT ET LE MALIN FAIT DES FANTÔMES À LEUR RESSEMBLANCE POUR TROMPER LE VOISINAGE.

Donc, lorsqu'ils sont appelés, les sorciers se mettent nus, s'enduisent d'une pâte huileuse qu'ils ont préparé pour la circonstance et sortent par la cheminée, où les attend un grand vautour qui les emmène jusqu'au lieu de la réunion. Pendant leur absence, le Diable transforme une poupée que le sorcier a laissé chez lui, en un fantôme qui a toutes les apparences du maître de maison. Les voisins sont ainsi toujours dupés.

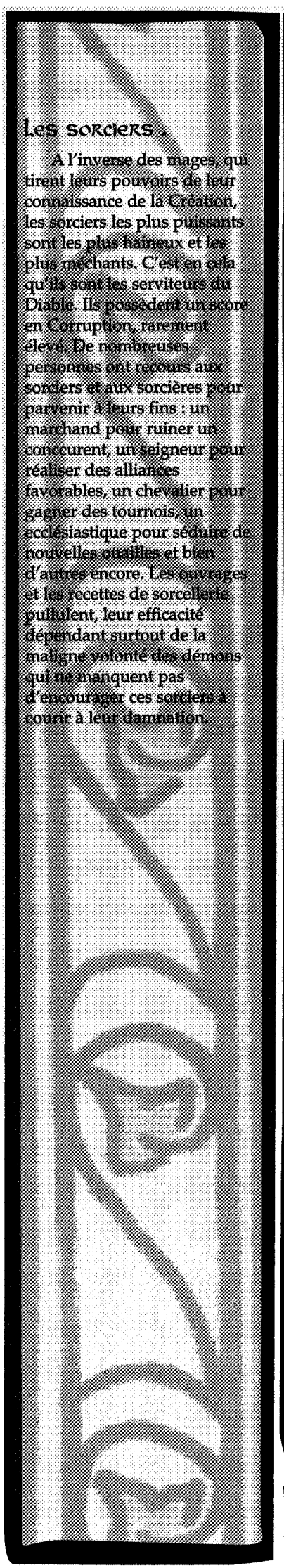
Une fois que tous les sorciers et toutes les sorcières sont assemblés, le Diable arrive en grand équipage, accompagné de plusieurs démons et créatures des Enfers. Les sorciers accueillent la horde infernale par de grands cris blasphématoires et autres exhubérances impies. Le Satan se présente sous la forme d'un grand bouc à trois ou quatre cornes. Sous sa longue queue qu'il utilise comme un fouet terrible, il y a un visage très laid qui est plaçé là car les sorciers doivent tous le baiser goulûment. Il a aussi un autre visage qui est plaçé sur son ventre la tête en bas. Il exhale de sa personne une odeur épouvantable, de chair pourrie et de fientes, et son poil est couvert de vomissures. Des vapeurs empoisonnées sortent de ses narines à chaque fois qu'il parle. Le Diable est un être despotique, un souverain seigneur qui veut être obéi aveuglément. D'une voix effroyable et sans ton mais toujours avec la contenance d'une personne mélancolique et ennnuyée, il donne ses ordres pour la cérémonie. Car c'est une grande erreur de penser qu'au sabbat tout se passe sans ordre. L'ordre y est une déformation sacrilège de l'ordre naturel. Il ordonne donc qu'on lui amène une chaire noire et se fait porter sa couronne. Puis, il remet à un de ses séides le sceptre du maître de cérémonie. C'est à lui désormais qu'incombe la tâche de divertir Satan. Si le maître de cérémonie déçoît, le Satan l'étrangle à la fin du sabbat. S'il plaît, il peut conserver le bâton car il octroie de grands pouvoirs. Certains sorciers très puissants en possèdent un.

Ce qu'il faut faire pour attirer la tempête, la foudre et les vents sur la terre d'un rival.

Tu devras te procurer quatre cheveux de celui que tu veux ruiner ou bien quatre rognures de ses ongles, mais ta tempête sera moins vigoureuse. Tu y adjoindras trois fils tirés d'un linge rougi de sa femme légitime, s'il est marié, ou un fragment d'écorce d'orme gravée de l'initiale du prénom de sa mère s'il ne l'est pas. Tu enfermeras tout cela dans une vessie de chien séchée, que tu auras toi même prélevée sur un mâle n'ayant jamais sailli. Les vents seront plus violents si tu réalises cette opération au soir de la saint Jean-Baptiste. Tu y mêleras le suc des entrailles de trois lézards gris. Les lézards verts n'y feront rien. Quand ta vessie est bien pleine de tout cela, tu y cracheras une seule fois avant de la coudre. Enfin, tu la baignes du sang d'un coq noir, que tu auras soin d'égorger avec un couteau de bronze par une nuit de pluie. Alors, tu enterres tout cela dans la tombe du père de celui que tu veux maudire. A défaut, dans celle de son oncle maternel, mais la foudre sera moins brûlante. Quand tu auras fait tout cela, et si tu l'as bien fait, alors bientôt tout ce que tu a souhaité arrivera : les bateaux de Magonia viendront par les cieux, enrobés d'une tempête noire, vents et foudres détruiront tout les biens de ton ennemi et les pirates venus du ciel se repaîtront de ses récoltes et de ses fruits.

Les sorciers :

A l'inverse des mages, qui tirent leurs pouvoirs de leur connaissance de la Création, les sorciers les plus puissants sont les plus haineux et les plus méchants. C'est en cela qu'ils sont les serviteurs du Diable. Ils possèdent un score en Corruption, rarement élevé. De nombreuses personnes ont recours aux sorciers et aux sorcières pour parvenir à leurs fins : un marchand pour ruiner un concurrent, un seigneur pour réaliser des alliances favorables, un chevalier pour gagner des tournois, un ecclésiastique pour séduire de nouvelles ouailles et bien d'autres encore. Les ouvrages et les recettes de sorcellerie pullulent, leur efficacité dépendant surtout de la maligne volonté des démons qui ne manquent pas d'encourager ces sorciers à courir à leur damnation.



ON PRÉSENTE LES NOUVEAUX SORCIERS AU SATAN AFIN QU'IL LES RECONNAISSE ET LES MARQUE.

Le maître de cérémonie appelle tous les sorciers qui viennent au sabbat pour la première fois. Ceux là doivent d'abord traverser l'assemblée des anciens sorciers qui les griffent, les violentent et les ridiculisent. Puis, ils passent devant le maître de cérémonie qui use de ses pouvoirs magiques pour amuser la foule et le Diable. S'ils se sont bien comporter et s'ils ont bien répondu aux questions du maître, ils avancent devant le Diable et baisent le visage hideux qui est sur son cul. Le malin les marque ensuite sur le fondement ou sur les parties honteuses, en y enfonçant profondément la griffe de son pouce. Il est alors fréquent que l'impétrant s'évanouisse de douleur. La marque a souvent le visage d'un crapaud, d'un lièvre ou d'un chat noir, mais elle n'est perceptible qu'aux yeux des initiés. L'endroit marqué a toutefois ceci de particulier qu'il devient totalement insensible, et c'est là un moyen de reconnaître un sorcier. Il faut lui enfoncer une aiguille partout dans le corps jusqu'à ce qu'il ne pousse plus de cris. On sait alors qu'il est marqué par la Bête. Si on lui amène des enfants, le Diable les marque en leur crevant l'oeil gauche de sa corne. A tous ceux qui lui sont présentés, le Satan donne un nom de guerre qui a de nombreux usages maléfiques. C'est par ce nom que les sorciers sont connus des démons qui les servent. Un chrétien qui apprend le nom d'un sorcier peut, s'il l'invoque au nom de Dieu, lui causer de grands dommages. Enfin, le Diable leur suçe le sang du pied gauche, afin qu'ils ne révèlent rien désormais de ce qu'on leur commande de taire.

APRÈS COMMENCENT LES BACCHANALES SACRILÈGES QUI DURENT JUSQU'AU MATIN.

Lorsque tous les nouveaux ont été reçus et que l'on a déchiré et mangé les corps de ceux qui furent jugés indignes, le maître de cérémonie proclame le début du sabbat. Les grognements et les pets accueillent cette annonce. Chacun s'affaire alors dans un grand désordre : tel échange des recettes de poisons avec tel autre ; celui-là se prête aux fantaisies dépravées d'un des démons présents, car il espère en retirer la connaissance d'un puissant maléfice ; celle-ci divertit le Satan lui-même, ce qui est un jeu mortel car bien peu savent lui plaire ; ici on livre une pucelle à l'appétit des créatures maléfiques ; là on égorge un enfançon qui n'a pas été baptisé afin de recueillir son sang si précieux pour la confection des poudres, des onguents et des potions ; un autre se vante et raconte tous les villains tours qu'il a joués et tout le mal qu'il a fait ; un dernier signe un contrat de son sang, vendant son âme à un démon en échange de quelques pouvoirs. Puis, on sert le banquet. Le Diable se fait alors apporter un grand baquet dans lequel il urine beaucoup. Tous doivent boire de ce jet puant et s'en asperger pour singer l'eau de bénédiction. Les sorciers recueillent de cette urine afin de l'utiliser à l'inverse de l'eau bénite. Les plats qui sont servis sont ignobles et dégoûtants : des crapauds vivants nagent dans du sang caillé, des excréments chauds sont servis pour de la soupe et des rats pourris pour du gigot. Après le repas, le Malin choisit dans l'assemblée celle qui sera la reine du Sabbat et il la connaît charnellement, mais jamais par le trou naturel. Son membre est long d'une aune, couvert d'écailles, entortillé et sinueux comme un serpent. Nombreuses sont celles qui en meurent. Les autres donneront naissance à un petit diable qui se nourrit lentement des entrailles de sa mère. Ces enfants sont substitués à un autre enfançon : ce sont les changelins, qui deviendront de puissants sorciers.

Au chant du coq, l'assemblée s'affole, plie bagage et, sur un signe du Diable, tout disparaît soudainement dans une grande bourrasque. Chacun se retrouve chez soi, prêt pour toute une année de maléfices sournois et cruels, plus fort de quelques nouvelles recettes, de pernicieux stratagèmes et de contrats avec les démons. Ma seule espérance ou mon seul souhait est que vous aurez retiré de mon discours quelques enseignements sur la manière de se protéger et de combattre la Bête. En connaissant mieux l'adversaire, on est plus assuré de la victoire.

Quelques connaissances à propos du peuple des juifs

d'après l'épitre contenant la description de nombreux peuples du Levant, de leur moeurs et de leurs coutumes par Mathelin de Langogne, archévêque de Césarée.

La plupart des juifs de Terre Sainte sont nés ici. Sous la domination sarrazine, ils étaient, comme les chrétiens, des dhimmis, c'est à dire des "gens du Livre" soumis à un impôt particulier mais protégés. D'autres sont des pèlerins des pays francs, installés lors de la croisade, car les juifs l'ont approuvée et soutenue. Les barons francs les protègent, car ils descendent des Hébreux et détiennent ainsi une part de la vérité sur l'interprétation de l'Ancien Testament. Leurs Rabbins sont très versés dans ce domaine et il est bon de confronter nos points de vue avec les leurs, pour une meilleure intelligence du Texte. Ils ne sont pas admis à résider dans toutes les villes. Par exemple, à l'intérieur des murs de Jérusalem, il n'y a qu'un seul juif ; il se nomme Rabbi Abraham. C'est un très riche teinturier, car les juifs ont le monopole de ce métier en Terre Sainte. Il paye de lourdes taxes pour y vivre avec sa famille. Mais ils sont très nombreux à Tyr et à Sidon, où ils exercent l'art de fondre le verre, qui leur est réservé. A Ascalon, il y a des Karaïtes. Ce sont des juifs, mais ils ne reconnaissent pas l'autorité des Rabbins, ni celle du Talmud. Ils respectent uniquement la Torah et sont très rigoureux. Au Shabbat, ils mangent dans l'obscurité et ne sortent pas de chez eux. Ailleurs, on trouve aussi des Samaritains. Ils n'acceptent pas certains Livres de la Bible et pratiquent encore le sacrifice du chevreau pour la Pâque. Les juifs ne les reconnaissent pas parmi eux.

La plupart des juifs sont agriculteurs et éleveurs et ne vivent pas en ville. Les juifs portent toujours un chapeau, en signe d'humilité devant Dieu, et très souvent, ils ont leurs châles de prière. Ils ne portent jamais d'armes et refusent de verser le sang. Ils mangent uniquement de la viande casher, c'est à dire abattue rituellement et vidée de son sang. Le porc, le cheval, le lapin et de nombreux autres animaux leurs sont interdits, ainsi que le mélange de produits laitiers et de viande en un même plat.

Les juifs du monde entier ont un roi, Rabbi Eleazar, qu'ils nomment l'Exilarque de Babylone. L'Exilarque habite désormais Bagdhad. Il est le descendant légitime de David, le grand roi biblique. Celui qui porte son sceau sera respecté et obéi partout. A Baghdad, il possède le droit de justice sur toute la communauté, qui compte quarante mille personnes,. Il a sa police, sa garde armée, ses impôts, bien que lui même soit sujet du Khalife. Les juifs des pays francs, de l'Empire byzantin, des pays sarrazins, mais aussi les Khazars –un peuple de cavaliers au delà de la Mer Noire, convertis au judaïsme et les princes juifs du Yémen reconnaissent son autorité, surtout en matière religieuse. Il est assisté par la prestigieuse Académie de Bagdad, dirigée par R. Daniel et R. Samuel, deux Docteurs de la Loi pourtant rivaux.

Les noms juifs.

Les noms juifs sont composés le plus souvent d'un prénom, suivi de ibn (pour les juifs d'Orient) ou ben (pour ceux des pays francs), qui signifie "fils de", suivi du nom du père : Meshullam ben Kalonymus, Moses ibn Jehiel, par exemple. On peut ajouter la mention Rabbi, notée "R", pour les Maîtres reconnus, parfois un surnom et/ou la communauté d'origine : R. Isaac ben Solomon de Paris, R. David le Grand, fils de Baruch ben. Les Cohen et les Lévites sont appelés ha-Cohen ou ha-Levi: R. Yaqar ben R. Ezra ha-Levi

Prénoms masculins :

Aaron - Abraham - Abun - Ahimaaz - Baruch - Benjamin - Datid - David - Elijah - Eleazar - Eliezir - Ephraim - Ezra -Hanoch - Hushiel - Isaac - Jacob- Jehiel - Jekhutiel - Joseph - Judah - Gershom - Kalonymus - Levi - Me ir - Menahem - Meshullam - Moses - Nathan - Samuel - Shemariah - Simeon - Solomon - Tobiah - Uriel - Yaqar - Zerah

Prénoms féminins :

Bela - Deborah - Esther - Hannah - Josiphiah - Maïmona - Miriam - Rachel - Rebecca - Sarah - Segulla - Vromut - Zipporah

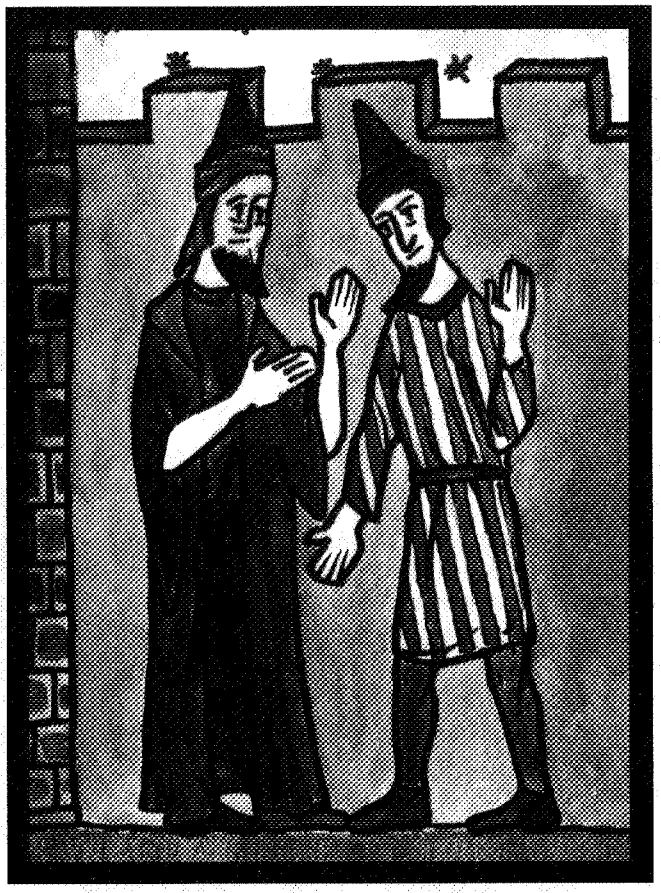
Les mages juifs.

Les mages juifs sont rares, mais capables de prodiges surprenants. Ils ont souvent une morale très stricte et s'interdisent de faire le mal. Un petit groupe vit actuellement à Narbonne, sous la direction de R. Abraham ben Isaac, qui a rencontré le prophète Elie et s'est tourné vers les études mystiques. Son petit fils Isaac l'Aveugle, âgé d'une dizaine d'années, sera un jour le fondateur de la Kabbale. En Orient les mages juifs sont très influencés par les Sufi musulmans. Ils pratiquent volontiers l'ascèse et une dévotion très poussée. L'un d'entre eux sera le jeune Abraham ben Moïse Maïmon, fils de Maïmonide.

Ces mages, souvent de simples rabbins, passent la plus grande partie de leur temps à la recherche de nouvelles combinaisons, à échanger leurs avis par une immense correspondance ou des ouvrages, et à créer des sceaux qui leur servent dans leurs voyages célestes.

De même que pour tous les mages, il existe toujours des brebis galeuses, corrompues par le Serpent, qui utilisent leurs pouvoirs pour satisfaire leurs ambitions personnelles. Ils pratiquent également la combinaison des trente-deux voies, mais pour visiter les enfers et en ramener des démons qu'ils placent à leur service et obligent à réaliser leurs basses besognes.

LIVRE DES PAROLES DE R. JEKHUTIEL BEN SHEMARIAH DE CARCASSONE, RECUEILLIES PAR SON DISCIPLE R. URIEL BAR ZERAH HA-LEVI.

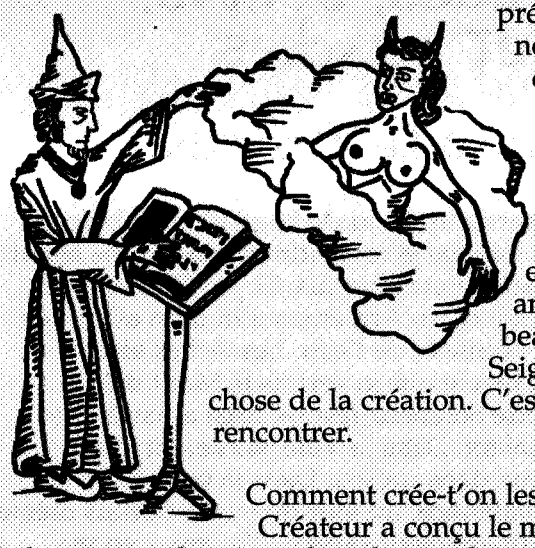


R. Jekhutiel m'a dit un jour, alors que nous prenions nos paniers pour aller à son oliveraie : "Nous allons aujourd'hui au verger en cueillir les fruits. Sommes nous pourtant assez sages pour nous emparer de ce que le Seigneur a créé sans en subir le châtiment ?". Alexandre ben Samuel, qui en ce temps là aimait à briller répondit : "Je vous donne toutes les herbes portant semence et tout les arbres qui des fruits portent semence", comme il est écrit (Gn 1, 29). R. Jekhutiel sourit sans répondre et nous enjoignit à chanter gaiement, tandis que nous suivions le petit chemin ensoleillé.

Quand nous eûmes travaillé quelques temps, R. Jethukiel envoya ses enfants et les plus jeunes jouer auprès du ruisseau. Puis il nous fit tous rassembler, assis sur une pierre plate. Il fit passer une outre de vin, et chacun d'entre nous dit aux autres : "Lehaïm" pour leur souhaiter une bonne santé. R. Jekhutiel reçut à nouveau l'outre des mains de Alexandre ben Samuel. Il la reboucha et prononça ces paroles :

– "Lorsque quatre Rabbi parmi les plus sages entrèrent dans le verger de Pardes, trois d'entre eux périrent ou devinrent fous. Mais, seul, R. Aqiba y entra en paix et y rencontra le Roi du Ciel. C'est ce qui est écrit dans la tosephta, qui est l'un des livres de la Loi. Le Pardes, c'est une image de la connaissance du Très Haut. Seul les plus sages d'entre les sages peuvent y accéder. Mais ceux qui y parviennent peuvent agir sur le monde, car ils ne contreviennent pas à la Création, mais réalisent les plans du Dieu d'Israël.

C'est l'ange Raziel qui enseigna à Noé, alors qu'il montait dans l'Arche, les secrets des voyages célestes. Il les transmit à ses fils jusqu'à Moïse, puis à Salomon, et les mystères sont encore conservés de nos jours par quelques uns. Ils savent reconnaître celui à qui ils peuvent les transmettre, car c'est inscrit sur leur visage et gravé dans les lignes de leur main. Mais il leur faut également en être digne et vivre dans le respect absolu de la Loi chaque jour. Pour réaliser le voyage, il leur faut se purifier pendant quarante jours, par des bains et des prières. Pendant ce temps, ils ne doivent pas manger de plantes et préparer leur pain eux-mêmes. Alors, ils peuvent seulement atteindre le premier ciel, qui contient un palais. Les portes en sont gardées par deux anges. Pour en franchir la porte, il faut posséder les sceaux inscrits et connaître les incantations nécessaires. Alors les portes s'ouvrent sur sept scribes, chacun est assis sur un trône immense et resplendissant et commande à sept anges. C'est à ces anges que l'on s'adresse pour réaliser les effets les plus simples, en leur offrant des libations et de l'encens. Mais pour réaliser des choses plus complexes, on doit



franchir les portes suivantes, en présentant chaque fois des sceaux plus nombreux et des incantations plus complexes, en combattant des dangers de plus en plus grands jusqu'à la septième porte, qui ouvre le septième palais qui est dans le septième ciel. Dans le septième palais trône El Shaddaï, notre Dieu, entouré de la lumière du monde, des anges et des chérubins, rayonnant de beauté et de justice, magnifique Seigneur du monde ; il fait et défait toute chose de la création. C'est l'expérience ultime que de le rencontrer.

Comment crée-t'on les sceaux et les incantations ? Le Dieu Créateur a conçu le monde à l'aide des trente-deux voies de la sagesse : les vingt-deux lettres de notre alphabet et les dix chiffres qui composent tous les nombres, qu'on nomme les **sephirot.** A chaque lettre, à chaque chiffre correspondent plusieurs symboles : l'Aleph, qui est la première lettre, est tout autant le signe du printemps que celui de l'éther qui forme le ciel, par exemple. On peut également les grouper. Ainsi les sept consonnes doubles sont les sept planètes et les sept orifices de la tête humaine, tandis que les douzes consonnes simples sont les signes astrologiques et les douze arètes du cube. Il en va de même pour les chiffres. On peut donc les combiner à l'infini pour tenter de les comprendre et les agencer en sceaux, en prières et en incantations. Mais toutes les combinaisons ne se valent pas. Seule une parfaite connaissance de la Bible et des livres de la Loi, éclairée par les livres des secrets, permettent d'y découvrir le nom des Anges bienfaisants, pour les conjurer d'ouvrir les portes, et les noms des Anges malfaisants, des démons qu'il faut repousser dans chaque palais, les inscriptions et les symboles qui seront gravés sur chaque sceau et les paroles de chaque incantation.

Celui qui a atteint la connaissance de tout cela a le droit de guider ses disciples, de leur laisser des pistes, des indices pour éclairer leur propre voie, mais pas de révéler ce qu'il sait, ce qu'il a vu réellement, car cela est incommunicable. Si bien que celui qui voudra le suivre réellement devra a son tour rechercher les combinaisons secrètes qui le mèneront devant le divin Trône".

Alors Il se leva et nous dit de reprendre le travail. Alors, Alexandre ben Samuel, qui avais compris qu'il avait parlé trop vite tout à l'heure, prononça cette humble parole: "Toi qui habites les Jardins, mes compagnons prêtent l'oreille à ta voix : daigne me la faire entendre !" (Ct 8, 13).



Alphabet hébreu.

א	alef	ל	lamed
ב	beth	מ	mem
ג	gimel	נ	noun
ד	daleth	ס	samech
ה	hé	ע	hain
ו	vau	פ	pé
ז	zaïn	צ	tsadé
ח	heth	ק	coph
ט	teth	ר	resh
י	iod	ש	shin
כ	caph	ת	tau

Chaque lettre possède une valeur numérique, qui est la suivante:

א	1	ל	30
ב	2	מ	40
ג	3	נ	50
ד	4	ס	60
ה	5	ע	70
ו	6	פ	80
ז	7	צ	90
ח	8	ק	100
ט	9	ר	200
י	10	ש	300
כ	20	ת	400

Ainsi, le nombre 5711 se décompose en ה 5 (000), ת 400, ש 300, י 10 et א 1, soit, en lisant de droite à gauche תתשיא, qui se prononce Hatachaï.

Astrologues, devins, mages et oracles

par Warrand le pérégrin.

Un astrologue sarrazin, venu de Bagdad en Babylonie, m'a appris que lorsque je reviendrais, ma femme serait accouchée d'une fille ou d'un fils. Et prodige, cela se révéla vrai ! A Sidon, un Arménien a lu mon avenir en mélangeant de l'huile et de l'eau. Les taches ainsi formées lui ont révélé que je verrais le Mont des Oliviers, où Notre Seigneur Jésus-Christ a parlé. Il ne m'avait pas menti, car je l'ai vu, à Jérusalem. Dans la Ville Sainte, un mage perse a jeté quelques uns de mes cheveux dans un feu. Dans la fumée, il a lu que j'étais un preux chevalier plein de vaillance, un jour que je ne portais même pas mon armure. Quel homme extraordinairement sagace ! J'ai aussi vu un Egyptien cracher des serpents et les faire danser au son d'une flûte magique, une Galiléenne marcher sur les braises, un moine guérir un épileptique en le frottant avec un anneau de bronze et de la mandragore fraîche, un grec de Constantinople qui prévoyait chaque fois les chiffres qui allaient sortir de ses quatre dés. A celui là, j'ai laissé une petite fortune. Mais il ne vaut mieux pas s'en plaindre, car les sorciers de son espèce ont la malédiction prompte pour les mauvais perdants. J'ai encore rencontré, à Tibériade cette fois, un alchimiste syriaque qui transformait des cailloux en cristal, un juif qui, pour une poignée de dinars, révélait le nom d'un ange et pour le double celui d'un Archange. Une vieille femme m'a révélé l'emplacement d'un trésor en égorgeant un coq noir. Il se trouve a soixante pas de la Fontaine aux Cerfs à Saint-Jean d'Acre. Hélas, depuis le temps qu'il a été enterré, on a construit là l'église Sainte-Anne, si bien que je n'ai pu le déterrer....

Commandements de Basilides de Harran à son disciple Ibrahim ibn Abdullah sur la Haute-Magie.

Tu as exprimé le désir de t'engager sur la voie de la Sagesse et d'apprendre la Haute-Magie. C'est une volonté louable, mais je crois utile de te prévenir de ce à quoi tu pourras t'attendre.

IL Y A LA MAIN DROITE ET LA MAIN GAUCHE.

Saches bien qu'il n'existe que deux voies, celle du Dieu Invisible et Très Bon, que je t'enjoins de servir à jamais, et celle du Monde Visible et Très Mauvais, dont tu dois te défier. Il est facile d'utiliser les forces du Mal, de les asservir et de devenir puissant de cette façon. Mais c'est une voie éprouvante que de rechercher la Sagesse qui t'illuminera et te permettra un jour de n'être plus qu'une parcelle bienheureuse du vrai Dieu. C'est pourtant celle-ci que je veux te voir suivre. Pour cela, tu devras préserver ta pureté, surtout lorsque tu préparera un rituel de Haute-Magie. Tu t'abstiendras de manger de la viande, d'avoir des relations sexuelles, d'avoir des pensées haineuses ou concupiscentes, dans les dix jours qui précèdent.

IL TE FAUDRA TREIZE ANNÉES D'ÉTUDES INTENSIVES POUR POUVOIR PRÉTENDRE AU TITRE DE MAGE.

J'ai moi-même passé ces treize années auprès de mon père, car je descends d'une longue lignée qui a su transmettre les Secrets de génération en génération depuis les temps les plus reculés. Tu devras apprendre d'abord de nombreuses langues : le Grec et le Latin, l'Araméen et l'Hébreu, le Copte et le Chaldéen, car si l'essence des choses est dans leur nom, ce nom a été brouillé par la malédiction de Babel et il nous appartient de le retrouver. De même, tu devras

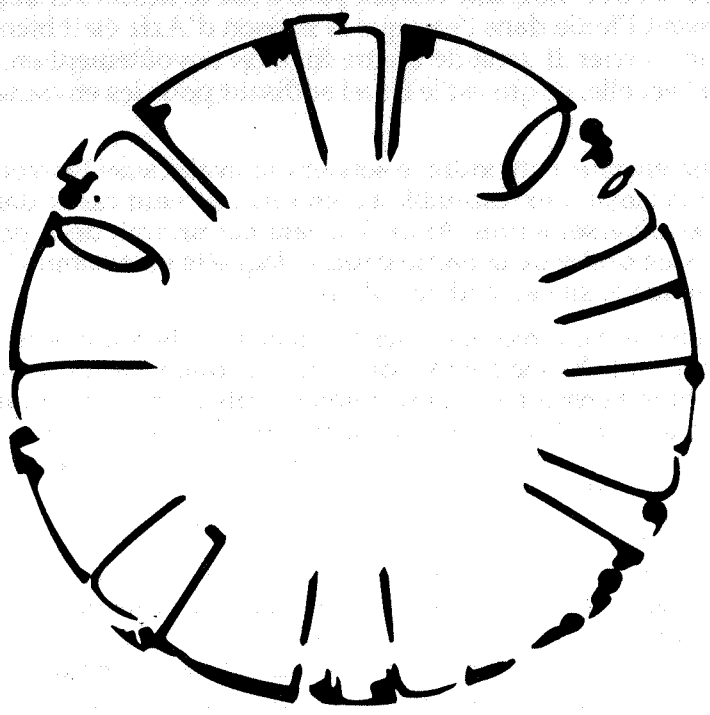
Les devins, les thaumaturges et les charlatans.

En Terre Sainte abondent les charlatans en tout genre qui cherchent à abuser de la crédulité des pèlerins en leur promettant un bel avenir, une bonne santé ou en réalisant diverses choses extraordinaires, profitant de ce que les voyageurs de toutes religions découvrent les merveilles d'un pays hautement renommé pour ses étonnants prodiges. Charlatans ? Après tout, certains ont peut être un don réel ou un certain savoir, même s'ils n'en font pas profiter tous leurs clients. Ils peuvent alors détenir des informations ou des connaissances intéressantes au cours d'une aventure. Notez que les autorités des trois religions sont unanimes pour condamner les pratiques divinatoires et magiques et le recours à ceux qui les pratiquent. Les conciles et le Pape les ont condamné à de très nombreuses reprises. Aussi, la fréquentation de telles personnes peut constituer un péché contre la Loyauté pour un Templier.

connaître le Monde, bien qu'il soit impur, c'est à dire les moeurs des animaux, les vertus des plantes, les pouvoirs des pierres et les humeurs des hommes. Pareillement, tu devras lire les livres des philosophes et des savants, à commencer par le divin Platon et son disciple Jamblique. Tu y consacreras les trois premières années. Alors seulement, tu seras prêt à découvrir les bases de ton Art. Tu te livreras à l'étude des Astres, qui gouvernent nos destinées, telle que la pratiquent les Perses. Tu devras aussi connaître les mathématiques grecques et arabes, car tout peut être connu par les chiffres. Tu t'exerceras au chant et à la musique, qui sont les clefs de l'harmonie divine et permettent de construire les rituels de la Haute-Magie. Tu t'initieras enfin à la lecture des Livres Sacrés des Grands Mages, qui sont Hermès Trismégiste, Pythagore, Zoroastre, Moïse, Simon le Magicien et leurs disciples. A tout cela, tu consacreras quatre ans pleins.

DÈS LORS TU ES UN INITIÉ.

Ce n'est qu'à ce moment-là que tu seras en mesure d'apprendre les rituels de la Haute-Magie, ce qui t'occuperas encore six années. Tu devras connaître chacun d'entre eux par coeur, car les profanes craignent leurs pouvoirs et interdisent la possession des Livres de Magie. Aussi ne sont-ils transmis que de manière orale, de Maître à disciple. Sache bien qu'aucune erreur n'est permise dans leur réalisation : oublie un mot ou même une syllabe, un geste ou une action, inverse l'ordre des opérations, mélange deux composantes et ton rituel échouera irrémédiablement. Mais si tu suis l'ordre immuable, tu pourras alors accomplir de grandes choses. N'oublie pas que l'Initié n'est pas astreint à la loi commune : tu pourras sans pécher accomplir des sacrifices, invoquer des noms sacrés, faire des choses jugées impies par les profanes, car tu rencontreras le Dieu Invisible et tu seras placé au dessus de toutes les lois. Mais ne t'étonne pas d'être craint, rejeté, pourchassé, de voir ta bibliothèque ou ton laboratoire brûlé, de devoir fuir de ville en ville, car ton pouvoir sera redouté et envié. Mais dans chaque ville, tu trouvera des initiés, dont je te révélerais les noms et les signes de reconnaissance, pour t'abriter et t'aider dans le besoin. Jure cependant de ne jamais révéler les Secrets à un autre que ton disciple, de ne pas utiliser ton pouvoir pour faire le mal ou pour gagner de la puissance temporelle, car la véritable puissance, la Sofia, n'est pas de ce monde.



Les mages.

Les Mages sont des personnages rares et très puissants. Ils peuvent être de toute origine : Basilides est un Chrétien arménien, son disciple Ibrahim est musulman, par exemple. Malgré les conseils de Basilides, tous ne sont pas aussi vertueux et désintéressés. Selon la voie choisie par chacun d'entre eux, le Maître leur attribuera un score en Foi ou en Corruption. Chacun connaîtra un nombre de rituels égal à ce score. La préparation sera très précise et immuable. Ils peuvent inclure des paroles, des gestes, des chants, des danses, des plantes, des pierres, des sacrifices d'animaux ou toute autre action ou composante. Une période de méditation et un état de pureté sont exigés. Quelquefois, il faudra attendre des conditions précises : phase de la lune, conjonction astrale, y compris pour la récolte des composantes. Mais les effets peuvent être surprenants. Comme effet possible, on peut imaginer toutes les formes de divination du passé et de l'avenir, du proche et du lointain, les transformations en animaux ou en créatures mythiques, les envoûtements et les charmes, l'envoi et la manipulation des rêves, les voyages astraux, les invocations de créatures, d'Anges, de Démons, les enchantements d'objets ou de lieu. La puissance dépendra de celle du Mage. En plus de cela, les Mages sont souvent dotés d'un sixième sens, qui leur permet de voir derrière les déguisements, les mensonges et les illusions, et de sentir la magie ou les Prodiges.



Talebs et magie arabe
d'après les chroniques damasquines d'Etienne le Bègue.

Les Sarrazins ont parfois recours à des sorciers qu'ils nomment talebs. Les talebs prétendent tirer leur pouvoir de Dieu, de ses anges et des esprits. Cependant les nobles sarrazins, les gens de science et de religion n'ont guère d'estime pour ces mages.

Il arriva que dans le quartier où vivait mon maître et mon hôte, le sheikh abd ar-Rahim, une famille perdit trois de ses enfants en l'espace d'une lune. Le père de cette famille, Aziz ibn Ubeida , vint demander conseil à mon maître puis, contre son avis, s'adressa à un Taleb qui vivait dans le quartier des tanneurs. Mon maître, ainsi que d'autre voisins réputés pour leur vertu, furent conviés à la cérémonie de désenvoûtement qui fut annoncée par Aziz. Je sollicitai de mon maître la permission de l'accompagner, ce qu'il m'accorda sans discuter.

Nous arrivames dans une misérable masure de terre mal chaulée, à l'intérieur les murs étaient entièrement couverts d'écritures arabesques qui étaient des versets du livre Alcoran. Le taleb était assez agé, vétu d'un long vétement blanc. Aprés s'être fait exposer les faits par Aziz ibn Ubeida afin de connaître ce qui l'amenait chez lui, il commença par accrocher au mur une planche sur laquelle était peinte une main où étaient inscrits divers signes. Cette main que les Sarrazins nomment **khamsa,** devait nous protéger des démons qui pouvaient venir et essayer de s'introduire dans la maison pendant le rituel. Ensuite, il traça avec du sel un dessin géométrique sur le sol et disposa à plusieurs endroits de ce dessin des coquilles de crustacées dans lesquelles brulaient des encens parfumés. Il enfila alors un genre de surcot fait de deux plaques de plomb reliées par des courroies de cuir. Sur ces plaques étaient tracés des étoiles ainsi que le nom de deux anges puissants. Cette plaque est un genre d'armure enchantée qu'utilisent souvent ces mages arabes, très efficace contre les démons, le souffle brulant des afrits et les autres entreprises des serviteurs du Malin. Le taleb placa ensuite dans son grand dessin des morceaux de bois sur lesquels il avait inscrit diverses choses. Il demanda à Aziz de laisser goutter un peu d'huile dans une écuelle placée sur le dessin ; et déduisit des formes que faisait l'huile dans l'eau que la maison d'Aziz était bien envoûtée par un puissant sorcier. Il tenta de mettre fin à cet envoûtement en poignardant le contenu de l'écuelle, ce qui est le rituel suffisant pour les envoûtements les plus faibles.

Il s'appliqua ensuite à atteindre le sorcier qui avait causé l'envoûtement en fabriquant un talisman qui ressemblait à un carré de neuf cases, dans lesquelles étaient inscrites diverses lettres. Alors il sépara par un trait de la pointe de son poignard la partie droite de la partie gauche, laquelle est toujours la partie néfaste m'expliqua le sheikh abd ar-Rahim.

Les talebs ont souvent recours à des talismans qu'ils composent à l'aide des lettres qui précèdent chaque sourate du livre Alcoran. D'après ce qu'ils disent, ces talismans furent enseignés à saint Salomon, fils du roi David qu'ils nomment Suleiman ibn Daoud. Ils utilisent aussi de nombreux sortilèges qui leur permettent de contacter les anges et les djinns afin de procurer à qui leur demande richesse, fertilité ou chance.

Le djinn Tekal qui fut soumis par Salomon est celui dont ils invoquent le plus souvent le secours. Ce djinn est un esprit de lumière que les mages invoquent afin de découvrir des trésors, ceux qui sont constitués d'or et de pierreries, comme ceux qui sont des trésors de sagesse. Ce djinn fut soumis par le roi Salomon et suit la religion de l'Islam, mais il est cependant très risqué de s'adresser à lui pour des motifs néfastes ou futiles, car il a beaucoup de superbe et de susceptibilité et frappe de sa terrible colère celui qui l'invoque légèrement.

Les talebs.

La magie des talebs est une magie opératoire basée principalement sur l'invocation et le contrôle des djinns. Les talebs ne connaissent pas de sortilèges particuliers en dehors de ces rituels d'invocation, des rituels d'envoûtement et de désenvoûtement. Les cérémonies sont complexes et peuvent nécessiter des ingrédients rares et coûteux, tels que des pierres précieuses, ou des épices de valeur. Certains talebs utilisent également le Coran comme outil divinatoire. Les talebs ont un score en magie arabe qui est utilisé lors des invocations et des désenvoûtements.

Le djinn Yacoub est l'esprit roi des mers, celui qui est le maître des rêves et des désirs secrets des hommes. Il commande à quatre djinns serviteurs qu'il envoie à ceux qui implorent son secours. Ce puissant djinn n'est ni un serviteur du Divin, ni un serviteur du Malin, c'est un être pervers et dangereux qui aime jouer des tours à ceux qui l'invoquent sans être assez puissants pour le contrôler. Les mages l'invoquent afin d'inspirer à leurs victimes des cauchemards qui les terrifient et les épuisent. C'est aussi ce djinn Yacoub qui peut inspirer aux filles les plus chastes le goût des sensualités insanes.

J'ai également entendu parler du djinn Ahmel, roi des djinns et maître de quatre puissants serviteurs : Rahmelidan, le djinn des connaissances et des décisions ; Rahmeli, djinns des émois et passions amoureuses ; Rahmeloun, le djinn de la mort violente, qui inspire la guerre aux hommes et les assiste au combat ; Rahmelad le djinn qui assiste les sorciers, révèle les secrets du cosmos et du corps de l'homme.

Harut et Marut sont deux anges qui ont révélé aux païens des antiques royaumes persans les plus terribles secrets de l'univers. Mais ces deux anges mettaient en garde celui auquel ils s'adressaient et l'avisaient de ne point chercher à connaître les révélations qu'ils avaient à lui faire. Peu de talebs et peu de mages connaissent les noms cachés de ces deux anges et nombreux sont ceux des praticiens de la magie qui se damneraient pour les connaître.

Moult substances mystérieuses peuvent être utilisées par les talebs, ambre de différentes natures et parfums capiteux qui aident le taleb à percer le voile derrière lequel sont cachés les démons, les djinns et les créatures invisibles. Mais, ils usent aussi d'ingrédients plus triviaux auxquels ils attribuent des vertus cachées. Les Sarrazins sont donc fort avancés dans les sciences secrètes, comme ils le sont dans les sciences de la physique, de la construction, de la mathématique ou de l'astronomie. Ils ont recueilli les secrets des puissants mages de la Perse et de l'antique Egypte comme ils ont recueilli la science des Grecs. Ils ont appris des juifs les noms des démons, des anges et des esprits cachés et ils peuvent lire dans le ciel les connaissances que Dieu y dissimula. Pendant mes déambulations dans Damas, il m'arriva parfois de croiser des Francs qui n'étaient ni esclaves ni otages. C'étaient des hommes plein d'orgueil et d'espoirs païens qui venaient apprendre des talebs sarrazins les arts de la magie au détriment certain de leur salut...



certains ingrédients quotidiens ont des propriétés magiques.

L'huile d'olive est ainsi un ingrédient dont toutes les femmes du Levant usent quotidiennement, mais qui recèle aussi bien des pouvoirs. Ainsi, si on récite certains versets du livre Alcoran sur une lampe dans laquelle brûle de l'huile d'olive, quiconque se tient dans la lumière de cette lampe n'aura à craindre aucun sortilège. Cette huile a aussi de grandes vertus curatives et peut délivrer du Malin une personne qui serait sous son emprise ou sous celle d'un de ses serviteurs. Il faut pour cela en enduire le corps de la personne qui souffre de possession en récitant à voix haute certains versets du livre Alcoran dans lesquels sont loués les propriétés de l'olivier et de son fruit.(Coran XXIV, 35 et VI, 99).

Le miel est également très apprécié, car il adoucit les âmes autant qu'il adoucit le palais, il peut servir dans les cas de mariages malheureux afin de réconcilier les époux. On prétend que dans les montagnes qui sont à l'orient, aux confins des Indes, sont des jardins merveilleux où butinent des mouches à miel dont le miel est tout à fait particulier, car si deux hommes partagent de ce miel au cours d'un repas, ils deviendront d'inséparables amis, et cela même s'il existait entre eux la plus vive des animosités.





Proverbe musulman.

"Une prière à la Mecque en vaut dix mille ailleurs ; une prière à Médine un millier ; une prière à Jérusalem cinq cents"

L'eclipse.

"Le soleil se montra ensuite pendant presque une heure d'une couleur fulgurante. Il était d'une forme étrange et oblongue et paraissait avoir deux pointes, comme la lune lors d'une éclipse. C'était le troisième jour des ides d'août, peu après la neuvième heure.

Il ne faut pas s'étonner des prodiges qu'on voit dans le ciel : ils sont l'oeuvre de Dieu, tout autant que les signes terrestres. En effet, dans le ciel comme sur la terre, Il transforme et Il dispose ce qu'Il veut comme Il veut. Admirables sont ces oeuvres, plus admirables encore est Celui qui les crée. Considérez, je vous prie, et voyez comment, à notre époque, Dieu a transformé l'Occident en Orient. En effet, nous qui étions des Occidentaux, sommes devenus des Orientaux. Celui qui était Romain ou Franc, sur cette terre est devenu Palestinien ou Galiléen. Celui qui était de Reims ou de Chartres, est maintenant de Jérusalem ou d'Antioche. Nous avons déjà oublié les lieux de notre naissance ; déjà ils sont pour la plupart d'entre nous inconnus et étrangers. L'un possède déjà des demeures familiales qui lui appartiennent en propre, comme un bien paternel et héréditaire ; l'autre a épousé non pas une compatriote, mais une Syrienne ou une Arménienne, voire une Sarrazine admise à la grâce du baptême. Un autre abrite son beau-père, sa bru, son gendre, son beau-fils, son parâtre. Il est entouré de ses petits-fils et même de ses arrière-petits-fils. Celui-ci possède des vignes, cet autre des champs.

(Suite Page 155)

Itinéraires de la très sainte cité de Jérusalem qui est le centre du monde

par Gédéon Coquille, pérégrin de Dieu.

La ville très Sainte de Jérusalem est le centre du monde. Cela est clairement avéré, autant par la tradition que par les écrits de nombreux clercs qui sont savants dans ces sortes de choses. N'est-il pas vrai que les trois religions qui sont du Livre vénèrent la Sainte Cité avec une égale ferveur ? Les juifs parce que les Temples de Salomon et d'Hérode y furent construits et tous deux détruits ; les musulmans parce que leur prophète y effectua un voyage une nuit et parce que c'est du Dôme de la Roche qu'il est monté au ciel ; les chrétiens enfin parce que c'est là que Notre Seigneur le Christ est mort et a ressuscité pour confondre les mécréants. C'est à Jérusalem que se trouve son tombeau sur lequel une foule immense de pèlerins vient se recueillir journellement.

La cité de Jérusalem, nous apprend saint Augustin, est l'exact reflet de la cité de Jérusalem qui se trouve au ciel, et qu'il nomme Jérusalem Céleste. Ainsi, ceux qui meurent dans ses murs vont immédiatement au paradis par la vertu du sang que le Christ a versé pour racheter nos péchés. Les musulmans et les juifs parlent, tout comme nous, de ce lien sacré qui unit Jérusalem au ciel. Lors du Jugement Dernier, la Ville Sainte sera le lieu où toutes les âmes se rendront pour être pesées par le Tout Puissant.

Pour que la description soit commode à l'usage des pèlerins, je veux raconter ce que je sais de tous les lieux d'importance pour la religion, ainsi que de certains endroits et quartiers que le voyageur curieux doit visiter. Jérusalem est une ville immense, peuplée de cent mille personnes, et je ne connais que Byzance et le Caire qui soient plus grandes encore. La foule se presse nombreuse dans lès rues étroites, les souks couverts, les marchés et les lieux de culte, depuis prime jusque tard dans la nuit. Parmi tous ces gens, il est beaucoup d'honnêtes hommes, et vous trouverez toujours une âme charitable prête à vous secourir. N'hésitez pas à mander l'aide des frères de l'Hôpital ou du Temple, ces derniers étant les plus nombreux. Mais la très Sainte Cité attire aussi les démons, les serviteurs humains de Béèlzéboul, et moult malandrins de la pire espèce. Ceux là, il ne faut pas les éviter car se serait un grand crime. La ville Sainte doit être pure de toute présence impie, mécréante ou païenne. Ceux là, il faut les traquer au plus beau que l'on peut, et lorsqu'on en tient un, il faut le rouer de coups cruellement, le cingler avec force, et le faire cuire sur un grand feu de bois.

LA VILLE SAINTE ET SES PARAGES.

Jérusalem est construite sur un promontoire, lui-même surplombé de collines. Deux de ces monts sont particulèrement chers aux coeurs des chrétiens ; je veux parler du mont des Oliviers et du mont Sion. Autour des remparts se trouvent également d'autres curiosités dont je veux parler.

LE MONT DES OLIVIERS EST LE LIEU DE L'ASCENSION.

C'est au mont des Oliviers qu'à eu lieu l'Ascension du Christ, quarante jours après sa Résurrection et c'est là qu'il se sentit abandonné par Dieu au soir du jeudi Saint. Les plus vieux oliviers qui poussent là ont été caressés par le Sauveur, et l'on prête à leur huile de miraculeux pouvoirs.

Les juifs l'appelle le mont de l'Onction, et le roi David y pratiquait de grandes cérémonies et holocaustes. Sur les flancs du mont s'étage un très important cimetière où ils se font enterrer, car c'est là que le Messie viendra au jour du Jugement Dernier.

IL Y A TROIS LIEUX SAINTS QUE LE PÈLERIN PEUT VISITER ET HONORER.

Le **Domaine de l'Ascension** (1), est un édifice circulaire surmonté d'une grande croix étincelante, que l'on peut voir à des lieues. C'est de là que notre Sauveur monta au ciel. Un petit édicule qui se trouve à l'intérieur garde l'empreinte des pieds de Jésus. Ceux qui le touche des lèvres avec une foi profonde sont assurés de trouver le Paradis.

Dans la vallée de Jéosaphat, qui est au pied du mont, se trouve l'endroit où madame Sainte Marie trépassa. Là oû est son tombeau, il y a un moutier (*monastère*) qui est appelé le Moutier de madame **Saint Marie de Jéosaphat** (2). Il faut aller toucher la tombe de la sainte mère du Christ et lui faire beaucoup de prières. Dans cette abbaye se trouve aussi la tombe de la reine Mélisende.

Dans le cimetière des juifs, se trouve un mausolée qui est le **Tombeau des Prophètes** (3), où sont enterrés saint Aggée, saint Zacharie et saint Malachie.

Le mont des Oliviers est toujours noir de pèlerins, de marchands et de petites fripouilles qui se glissent dans la foule pour faire leur vile besogne. Gardez vos bourses serrées ! Je déconseille également de se rendre sur le mont en certains jours de l'année, qui sont les soirs de lune pleine, car le Malin y danse une sarabande infernal accompagné de ses démons, dans l'espoir fou de souiller le saint lieu. Car il est vrai que tout ce qui est saint attire ce qui est malsain, car la sainteté est insupportable au démon. Si par malheur vous étiez pris là bas une de ces nuits, il faut prier beaucoup et rechercher vivement une grotte que l'on dit cachée sur le mont, et qui est le lieu où Jésus et les apôtres séjournèrent avant leur départ pour la dernière prière. Le problème est qu'il y a beaucoup de grottes dans ces collines.

C'EST AU MONT SION QU'EST LE CÉNACLE ET LA TOMBE DU ROI DAVID.

Sur le mont Sion se trouve une fort belle et grande abbaye qui est l'abbaye **Sainte-Marie du Mont Sion** (4), et qui garde la Maison de la Cène, que l'on appelle le **Cénacle** (5). C'est en ce lieu que le Christ et ses disciples se sont réunis pour le dernier repas, et que fut instituée la Sainte Eucharistie. C'est également là, que, sept semaines plus tard, à la Pentecôte, l'Esprit Saint se manifesta à madame Marie et aux apôtres sous la forme d'une langue de feu, pour leur octroyer le don de parler beaucoup de langues, afin qu'ils puissent répandre la bonne nouvelle de part le monde. Le Cénacle est un très grand hall de marbre. Les chapiteaux des colonnes sont sculptés de pélicans, car, tout comme le Christ, le pélican nourrit ses enfants de sa propre chair.

Il est également avéré par la tradition que le tombeau du roi David se trouve quelque part sur le mont, mais il n'a jusqu'alors pas été découvert. Ceci est très dommageable pour la chrétienté, car le trésor qui y est caché est très important.

LE BERQUIL DE SILOÉ AMÈNE L'EAU DANS TOUTE LA VILLE.

L'eau est un grand problème à Jérusalem, car il n'y a aucune source dans la ville, alors même qu'elles sont très nombreuses à l'extérieur. Un puits, qui est à une lieue de l'enceinte, vient chercher l'eau de la source de Gihon. De ce puits part un canal souterrain, creusé par le roi Ezéchias, qui amène l'eau à l'intérieur de la ville. L'endroit de la source est tenu secret, car il serait facile pour l'ennemi d'y verser du poison. Le canal est percé en de multiples endroits sur son parcours afin que tous puissent aisément y prendre de l'eau. Avant d'entrer dans la ville, le canal alimente le vaste **Berquil** (*citerne*) **de Siloé** (6), creusé à quelques cent toises de la poterne de la tannerie, aussi appelée porte des

(suite de la page 154)

On utilise différentes langues en alternance, à la convenance des uns et des autres. Les idiomes les plus différents sont maintenant communs à toutes les nations et la confiance rapproche des hommes qui ne connaissent même pas leur ascendance. Il est écrit : "Le lion et le boeuf mangeront au même ratelier". Celui qui était étranger est maintenant presque indigène, le locataire est devenu propriétaire à part entière."

Foucher de Chartres.

Le Tombeau du roi David.

"Alors que nous arrivions sur le mont Sion avec mon ami Abraham, nous aperçûmes une petite lumière qui semblait provenir de derrière un buisson. Nous l'écartâmes et découvrîmes stupéfaits que la lumière était le reflet de la lune sur une plaque d'or fin. L'un dit à l'autre : entrons, et voyons s'il n'y a pas quelque trésor. Nous entrâmes donc dans la grotte et atteignîmes un grand palais bâti sur des colonnes de marbre plaqué d'or et d'argent, avec une table en or massif et, devant elle, un sceptre et une couronne. C'était le tombeau du roi David. Nous essayâmes alors d'entrer dans le palais, quand une saute de vent soudaine, venue de l'entrée de la grotte, nous renversa brutalement. Nous tombâmes comme morts sur le sol et nous y restâmes jusqu'au soir. Revenus à nous, nous allâmes raconter notre aventure au rabbin. Il nous dit que Dieu exigeait de nous que le lieu resta secret. Il prit avec lui quelques hommes de confiance, et, nuitamment, condamna et dissimula l'entrée afin que personne ne puisse la découvrir et y entrer."

Chronique de Benjamin de Tudela.

La basse pègre.

La ville sainte est souillée par toute une population de petites et grandes crapules, qui profitent sans vergogne de la naïveté des pèlerins pour s'enrichir. Voici quelques uns de ses tristes sires. Le maître imaginatif saura les utiliser pour "animer" ses parties :

- **Les beffleurs** : ce sont les joueurs professionnels. Le jeu le plus répandu est le jeu de dés, où l'on parie gros. Il est absolument interdit aux frères du Temple de jouer de l'argent. Les beffleurs jouent souvent en pair de deux larrons qui conjuguent leurs efforts et leurs tricheries pour faire perdre le pigeon.

- **Les vendangeurs** : Ce sont les coupeurs de bourse. Le vendangeur travaille avec un complice qui distrait ou qui attire l'attention des passants pendant que l'autre les détrousse prestement.

- **Les ribaudes** : ce sont les prostituées. Elles oeuvrent derrière l'église Sainte-Marie Madeleine et dans tous les cimetières qui sont à l'extérieur de la ville. Tous les larrons font appel à elles pour monter les coups et les arnaques qui nécessitent le recours aux charmes d'une belle.

- **Les écorcheurs** : ce sont les voleurs d'enfants. Légende ou réalité, les écorcheurs organisent des rapts d'enfants dans les campagnes, qu'ils revendent ensuite comme esclaves, ou qu'ils mutilent pour les faire travailler comme mendiants.

- **Les crocheteurs** : ce sont les monte-en-l'air, ceux qui cambriolent les demeures des riches bourgeois de la ville, et auxquels aucune serrure de coffre ne résiste. Les coffres du Temple sont très bien gardés, mais aucune forteresse n'est imprenable ! Les coffres de la Commanderie de Londres n'ont-ils pas déjà été visités...

(Suite Page 157)

immondices ou des détritus. C'est dans ce bassin que l'aveugle né est allé se laver les yeux sur l'ordre de Jésus. Le tunnel débouche enfin dans la ville, derrière le marché aux bestiaux et les abattoirs : c'est la **fontaine de Job** (7). A partir de la fontaine de Job, de nombreux canaux, souterrains ou découverts, desservent toute la ville et alimentent notamment deux autres grands berquils : le **berquil du Patriarche** (8) et le **berquil des Agneaux** (9). Il y a un peu partout d'autres fontaines où les hiérosolymitains (*les habitants de Jérusalem*) viennent chercher l'eau. Ces fontaines sont les lieux où se retrouvent toutes les commères du quartier. Si vous cherchez quelqu'un, adressez-vous à elles, car elles observent et connaissent tout le monde. Les canaux alimentent également les lattrines publiques, où vous pourrez vous rendre si vous désirez entendre les dernières nouvelles et les ragôts.

On dit que le tunnel creusé par Ezéchias est accessible en quelques endroits autres que les puits, qu'il se ramifie autant que les branches d'un arbre, et qu'il court sous toute la surface de la ville. L'eau s'inflitre de partout et l'atmosphère y est oppressante. C'est le repaire des sorciers et de leurs créatures, le lieu de rendez-vous des brigands qui y pullulent autant que les rats. Il paraît que les fantômes des creuseurs morts dans les éboulements hantent encore les galeries. Certains disent que le trésor du roi David y est caché.

LA LÉPROSERIE DE SAINT LAZARE.

A l'extérieur des murailles, entre la porte de David et la porte de Saint Etienne se trouve la **maladrerie de Saint Lazare** (10). Il est prudent d'isoler les lépreux, car cette maladie se transmet facilement au contact du souffle des ladres (*les lépreux*). Lorsqu'un homme est atteint de ce terrible mal, il doit se rendre auprès du patriarche qui le fait constater par des physiciens. Ensuite, il est mené à la maladrerie où il passera le reste de ses jours. C'est l'Ordre de Saint-Lazare qui détient la maladrerie, car la mission de ces moines est de prendre soin des lépreux.

Tout autour des remparts de Jérusalem se trouvent les faubourgs de la ville. Là s'entassent beaucoup de demeures où vivent les musulmans et les juifs. Il y a sans doute presque autant d'habitants à l'intérieur qu'à l'extérieur. Après les faubourgs, il y a les champs et les vergers qui approvisionnent la cité.

LA VILLE DE JÉRUSALEM ET LES SPLENDEURS QUE L'ON PEUT Y VOIR.

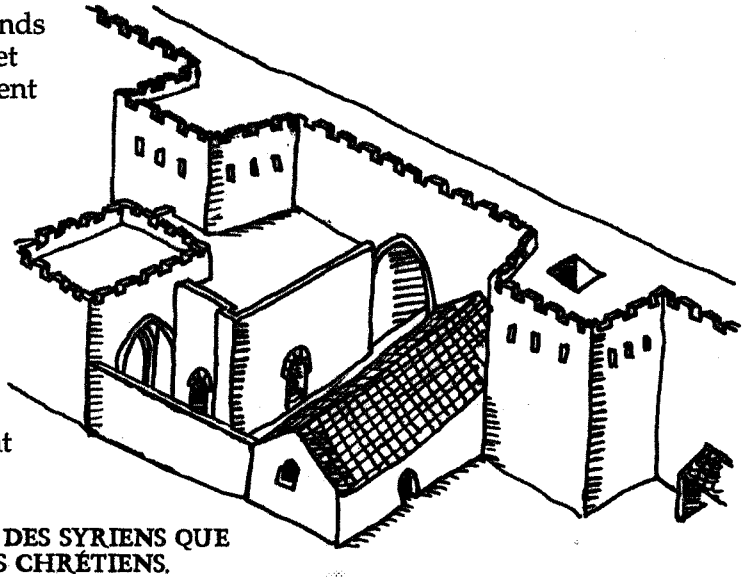
Grossièrement, la Ville Sainte est découpée en croix par quatre rues principales, d'est en ouest et du nord au sud : il s'agit de la rue de la porte Saint Etienne, de la rue du mont Sion, de la rue du Temple et de la rue de David. Entre chacune de ces rues, il y a d'autres rues, parfois grandes, parfois petites. Je déconseille vivement aux pèlerins de s'aventurer dans le labyrinthe des petites venelles de la ville sans un guide, car il s'y perdrai surement ou ferai de mauvaises rencontres. De la porte de David au mont du Temple, la ville monte doucement, et les escaliers laissent la place, ici et là, à des rampes qui permettent aux charrettes d'avancer. Durant le jour, les ruelles sont encombrées d'une foule dense. Les colporteurs s'égosillent à qui mieux mieux pour vendre leurs gâteaux fourrés et leurs friandises épicées, les pèlerins se poussent et se disputent pour trouver place dans les hostelleries, les marchands de souvenirs vantent les vertus de leurs médailles...Celà ressemble bien aux grands jours de marchés des foires de Champagne, mais il y a au Levant des choses que l'on ne sent pas Outremer : les odeurs d'épices, les riches costumes et les grands prodiges auxquels vous ne manquerez pas d'assister. Tout ici est plus riche, plus beau, plus religieux, plus mystérieux.

Je veux ordonner mon itinéraire en suivant le découpage des quatres grandes rues afin que le récit soit aisé à comprendre.

LA PORTE DE SAINT ETIENNE (11).

La porte Saint Etienne est la porte qui est la mieux fortifiée de toutes les entrées de la ville, car en cet endroit le terrain est plat, alors qu'à l'est et à l'ouest, les remparts sont protégés par de profondes vallées.

C'est par cette porte qu'arrivent les pèlerins qui viennent de Saint Jean d'Acre et d'Ascalon, c'est à dire presque tous. Lors des deux grands Passages, avant Pâques et avant Noël, c'est une cohue indescriptible. Une fois passée la porte, les pèlerins sont assaillis par les marchands de souvenirs religieux et par les guides qui vantent chacun les mérites respectifs de leurs auberges, de leurs hostelleries ou leur grande connaissance de la Ville Sainte. Ces guides ont toujours de multiples cousins qui peuvent répondre à toutes vos attentes. La plupart d'entre eux sont d'honnêtes gens.



C'EST AU QUARTIER DES SYRIENS QUE VIVENT LES LEVANTINS CHRÉTIENS.

A gauche de la porte se trouve le quartier des Syriens. Dans ce quartier très animé vivent les levantins des différentes Eglises chrétiennes d'Orient. C'est un véritable dédale de ruelles étroites, très souvent couvertes, qui grimpent en direction du mont du Temple. Des étals de marchands s'ouvrent sur presque toutes les venelles. C'est le lieu où les pèlerins pourront trouver tous les souvenirs qu'ils ramèneront de leur voyage : médailles, icônes, statuettes, croix, bijoux de petite valeur, et les palmes que l'on a coutûme de rapporter de la Terre Sainte. Je ne saurais que trop recommander la plus grande méfiance à l'égard des marchands de reliques qui ne manqueront pas de vous accoster. Ici aussi sont les hostelleries les moins chères. Lorsque la ville est surchargée de pèlerins, il est même possible de dormir à la corde pour presque rien, relativement au coût des hostelleries dans la Ville Sainte. Cette façon est très étonnante et permet de faire dormir beaucoup de monde dans peu de place. Voici comment l'on procède : une grande et solide corde est tendue contre un mur à hauteur d'aisselles. Les dormeurs, qui restent debout, prennent appui sur cette corde et s'assoupissent à force de fatigue. Au matin, le patron dénoue la corde, tous s'effondrent et se réveillent alors immanquablement. Ces petites hostelleries et auberges sont les repaires des voyous et des voleurs qui infestent la cité, toujours en quête d'une bourse à tirer ou d'un mauvais tour à jouer pour gagner leur pitance. Ils ont une imagination fertile en ces sortes de vilenies, et bien des malins se font prendre à leurs pièges. Ils sont souvent de mèche avec les filles de mauvaise vertu qui font leur commerce derrière l'église **Sainte Marie-Madeleine** (12) et dans le cimetière qui est derrière la porte Dorée. Si le pèlerin désire voir les églises des Syriaques mais préfère éviter de croiser les filles de mauvaise vertu, il pourra se rendre à l'église Saint Elie, ou à **l'église Saint Anne** (13) qui est derrière le berquil des Agneaux. Près de ce berquil, il y a quelques bains publiques, que l'on appelle là bas "hammams", car ce sont des bains de vapeur. On peut s'y faire raser le corps à la mode sarrazine. Les Hiérosolymitains y vont tous les matins, à la première heure. Je parle des hammams du berquil des agneaux car ce sont les moins onéreux, mais il en est de nombreux autres un peu partout dans la ville.

(Suite de la Page 156)

- **Les envoyeurs** : ce sont les tueurs professionels. Ils règlent surtout les comptes des bandes rivales qui s'affrontent sempiternellement. Personne pourtant n'est à l'abri d'une vengeance. Ce sont souvent de piètre bretteur, mais de très bon joueurs de couteaux ou empoisonneurs.

- **Les blancs-coulons** : ce sont les voleurs qui travaillent essentiellement dans les hostelleries et les auberges. Ils visitent les chambres, vendent les fausses reliques et les fausses cartes du tombeau de David, ou sâoulent un pèlerin pour le dépouiller ensuite. Ils sont presque toujours de mèche avec le patron et ne travaillent jamais seuls, afin de parer rapidement à tous les coups durs.

- **Les mendiants** : ils sont nombreux à Jérusalem, et tous ont une histoire surprenante à raconter en échange d'une chope de vin. Ils voient tout, entendent tout et connaissent tout le monde. Anciens pèlerins incapables de payer leur voyage de retour, esclaves affranchis, escrocs véritables ou espions en couverture, leur fréquentation n'est jamais sans danger.

La basse pègre de Jérusalem n'est pas à proprement parler organisée. De petites groupes se forment pour mieux se déchirer ensuite, et les trêves ou les serments ne durent jamais très longtemps. Chacun défend son bout de gras, tous rêvent du gros coup qui les couvrirait d'or. La plupart finissent le nez dans la boue, un poignard dans le dos. On les jette dans le charnier commun, appelé le champ du sang, qui se trouve derrière le mont Sion. On y jette aussi les pèlerins morts à l'Hôpital Saint-Jean.

LE QUARTIER DU PATRIARCHE, LE SAINT-SÉPULCRE DE NOTRE SEIGNEUR ET LA VIA DOLOROSA SONT LES ENDROITS LES PLUS SAINTS DE LA TERRE.

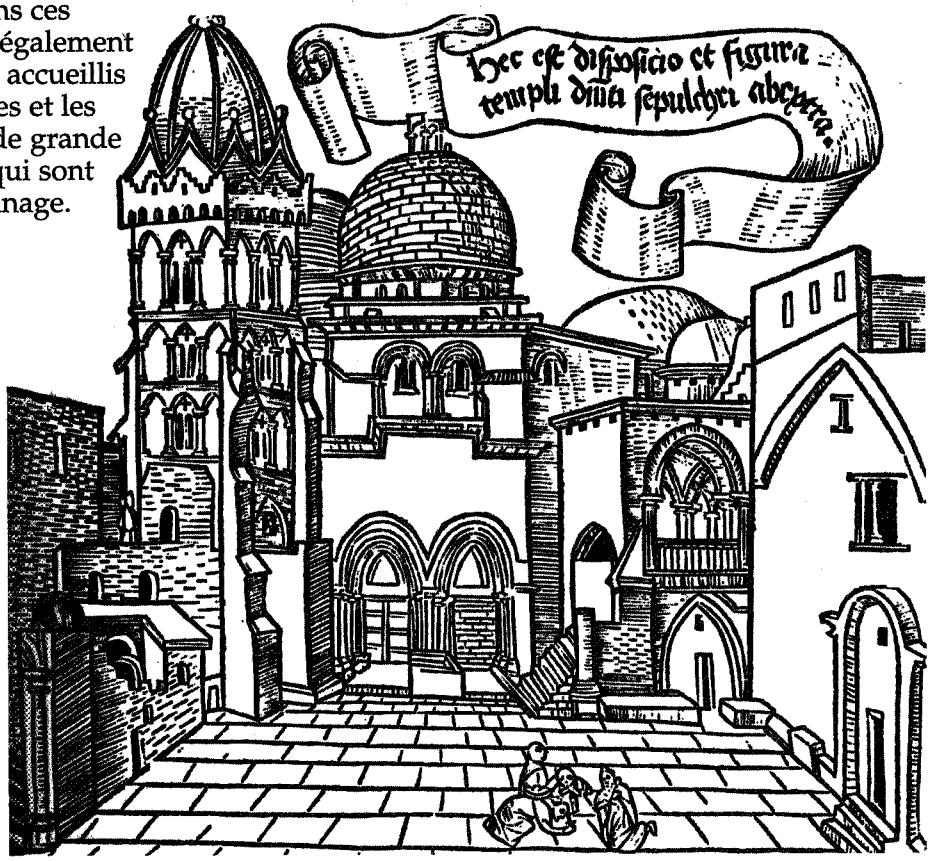
Le quartier du Patriarche est un endroit très propre et très bien gardé par les soldats du patriarche qui y circulent de jour comme de nuit. Les maisons y sont grandes et belles, les hostelleries luxueuses et les auberges fameuses.

Juste derrière la grande tour de Tancrède, qui est le quartier principal de la garde de la ville, il y a le marché aux grains, où l'on vend le blé, l'orge, l'épeautre, le froment et le seigle. C'est non loin de là que se trouvent presque tous les boulangers de la ville. Le roi a imposé de strictes édits aux gens de ce métier, à cause de leurs fours qui sont un danger de grands incendies. Ils doivent les protéger de double murs et il leur est interdit de remiser plus d'une semaine de bois.

La tour de Tancrède (14) est le quartier principal de la garde du roi et de la milice. Ils font payer les octrois aux portes de la ville, qui sont fermées à la nuit tombée et ils patrouillent dans les rues. Les frères du Temple et de l'Hôpital leur prêtent souvent main forte pour la surveillance des remparts et le maintien de l'ordre dans la ville. La tour de Tancrède s'appelle également la tour de Goliath, car la tradition veut que ce soit l'emplacement du duel qui l'opposa à David. On dit que la fronde qu'il utilisa est restée dans les murs et qu'elle ne rate jamais sa cible.

LE SAINT-SÉPULCRE DE NOTRE SEIGNEUR (15).

Le Saint-Sépulcre est le lieu que tous les chrétiens du monde vénèrent d'une égale ferveur, car c'est là qu'est le tombeau du Christ Notre Sauveur. Sur ce lieu, les romains avaient élevé des temples à leurs divinités païennes. Mais grâce à sainte Hélène, la mère de l'empereur Constantin le Grand, et à l'évêque Macaire, on retrouva le caveau du Christ ainsi que, dans un fossé, les trois croix de Jésus et des larrons. Les rois latins entreprirent de relever ce lieu saint et les maçons les plus habiles du monde chrétien vinrent travailler à ce temple afin que sa splendeur soit à l'égale de sa sainteté. Ils sont encore à l'oeuvre dans la partie nord du bâtiment, où sont les dortoirs des clercs attachés à ce temple. C'est dans ces dortoirs également que sont accueillis les prêtres et les moines de grande dignité qui sont en pèlerinage.



L'ergot.

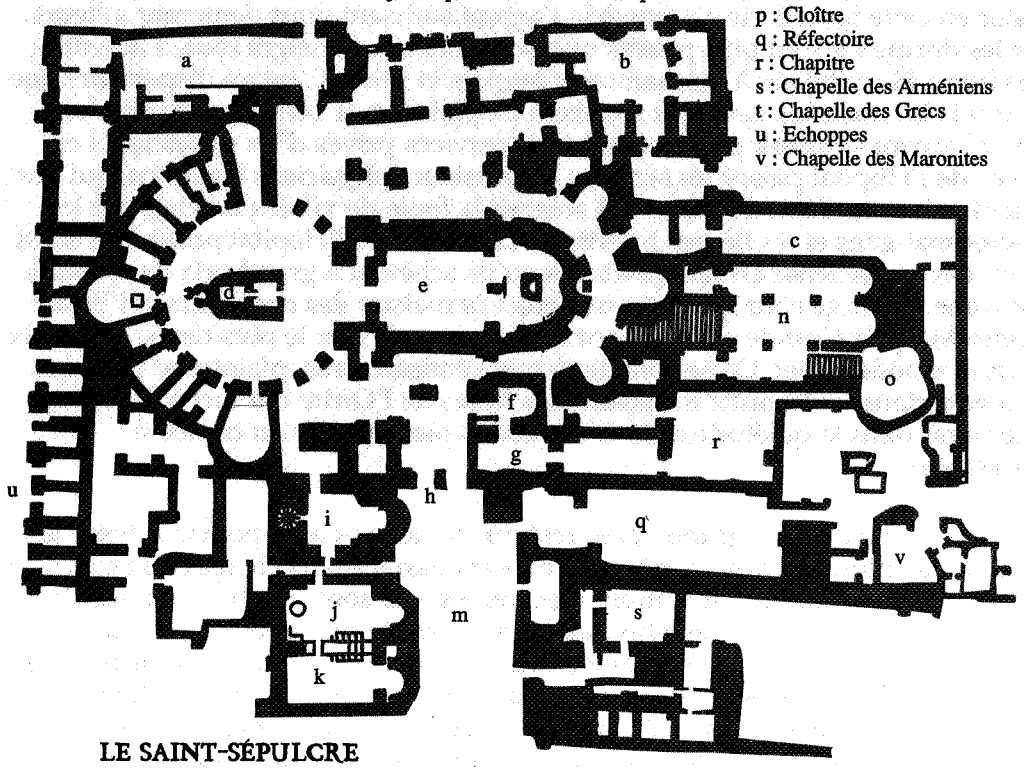
L'ergot de seigle ou de blé est un parasite de ces céréales, qui est parfois moulu avec les grains. Le pain qui est alors consommé a une étrange vertu : il rend fou ! Peu à peu, les consommateurs sont atteints de fréquentes crises de folie, que l'on appelle les danses de saint-Gui ou danses des fous. En fait, l'ergot synthétise une molécule qui est assez proche du LSD. Bien sur, personne ne fait le lien entre l'ergot et la folie qui frappe les malheureux. Ils ont toutes les chances d'être pris pour des possédés.

Le Saint-Sépulcre est une véritable ville dans la ville. Héraclius, le patriarche de Jérusalem, y vit avec toute sa mesnie (tous ses gens) et ses gardes qui sont nombreux. Ils doivent canaliser le flux et les humeurs des pèlerins, et leur tâche n'est pas facile. Le grand clocher qui est bâti au dessus de la chapelle de la Sainte-Trinité sonne toutes les heures canoniques, et on entend sa campane dans toute la ville et même au delà. En sus des gens du patriarche, il y a là moult communautés religieuses, grecques, syriennes et arméniennes qui ont leur couvent et leur chapelle dans les murs.

LES LIEUX OÙ LE PÈLERIN DEVRA FAIRE SES DÉVOTIONS.

On entre dans le Saint-Sépulcre par un vaste parvis, large de trois toises et long de quatre. Dès l'entrée dans le temple, le pèlerin peut se recueillir en une chapelle appelée chapelle Saint-Adam car en ce lieu on retrouva le crâne de notre ancêtre premier. Attenante à cette chapelle en est une autre où sont les

a : Dortoirs
b : Chapelle des Syriens
c : Dispensaire
d : Saint-Sépulcre
e : Choeur
f : Chapelle de Saint Adam
g : Golgotha
h : Entrée Principale
i : Chapelle de la Sainte-Trinité
j : Chapelle de Saint-Jean-Baptiste
k : Chapelle Saint-Jacques
l : Béfroi
m : Parvis
n : Crypte de Sainte-Hélène
o : Invention de la Croix
p : Cloître
q : Réfectoire
r : Chapitre
s : Chapelle des Arméniens
t : Chapelle des Grecs
u : Echoppes
v : Chapelle des Maronites



LE SAINT-SÉPULCRE

tombeaux du Sire Godefroy de Bouillon et du roi Baudouin le premier. C'est après être passé devant la Pierre de l'Onction, sur laquelle fut embaumé le corps du Sauveur, que l'on pénètre sous la large coupole où est le tombeau de notre Seigneur. Cette coupole est ouverte en son sommet afin que, par là, puisse s'échapper l'Esprit-Saint. C'est là que se presse le plus grand nombre de pèlerins, et il faut souvent attendre fort longtemps avant de pouvoir y faire ses dévotions. En face du tombeau est le choeur du temple que l'on nomme "Omphalos" ce qui signifie "Nombril" dans la langue des grecs, car si Jérusalem est le centre du monde, le Saint-Sépulcre en est le centre très précis !

Le pèlerin ne doit certes pas quitter le temple dès alors, car il ne doit pas oublier de se recueillir dans la crypte de l'Invention de la Croix où fut retrouvée la Vraie Croix. Cette crypte, ainsi que celle de Sainte-Hélène qui la jouxte, sont des lieux très obscurs et il en est parmi les pèlerins qui profitent de cette obscurité pour graver une croix dans les murs de la pointe de leur couteau,

LES PUTAINS ET LES JONGLEURS.

Lorsque Dieu eut crée le monde tel qu'on peut le voir à la ronde, avec tout ce qu'il mit dedans, il fonda trois classes de gens : les nobles, les clercs, les vilains. Les chevaliers eurent les terres ; quant aux clercs, il leur octroya le fruit des dîmes et des quêtes ; le travail fut le lot des autres. La chose faite, il s'en alla.

Sur son chemin il aperçoit une bande de chenapans : des ribaudes et des jongleurs. Ils l'accostent et se mettent tous à crier : "Ne partez pas, sire ! Nous n'avons rien eu en partage. "Notre Seigneur les regarda et, les entendant, demanda à saint Pierre quels pouvaient être ces gens là. "Ce sont des gens faits par mégarde qui voudraient avoir part à vos largesses. "Notre Seigneur vint aux chevaliers et leur dit : "A vous qui possédez les terres je baille les jongleurs. Vous devez en prendre grand soin et les retenir près de vous. A vous maintenant, seigneurs clercs, je donne à garder les putains." Depuis, les clercs se gardent bien de désobéir au Seigneur : ils n'ont d'yeux que pour les ribaudes et les traitent du mieux qu'ils peuvent. Quant aux chevaliers, ce sont pingres qui ne donnent rien aux jongleurs, oubliant les ordres de Dieu.

Donc, si mon fabliau dit vrai, Dieu veut que les clercs soient sauvés et que les chevaliers soient damnés.

pour marquer leur passage. C'est là un acte répréhensible et sot ! Il est dommageable de souiller le bien d'un pèlerinage par le mal d'un geste qui est bien blasphématoire car il traduit la vanité au sein du temple le plus saint du monde ! L'obscurité est aussi mise à profit par les voleurs qui sont nombreux.

Sur les cotés du Saint-Sépulcre sont plusieurs échoppes où l'on peut acheter toutes sortes de choses. C'est là que sont les meilleurs merciers de tout le royaume, ceux qui ont les étoffes de lin et les cotonnades les plus souples et les plus blanches, ainsi que les brocards et les soies aux couleurs les plus vives.

LE QUARTIER DES CHEVALIERS DE L'HÔPITAL (16) EST LE HAVRE DES PÈLERINS LES PLUS PAUVRES, MALADES OU BLESSÉS.

C'est derrière l'église du Saint-Sépulcre, séparé d'icelle par une rue nommée rue des Paumiers, qu'est le quartier des nobles chevaliers de l'Hôpital. C'est là qu'ils ont élevé un dispensaire, leur hostellerie, ainsi que deux églises : Sainte-Marie la Grande et Sainte-Marie la Latine. L'hostellerie des chevaliers accueille dans l'extrême limite de ses capacités les pèlerins les plus pauvres auxquels sont donné le gîte et le pain. Je ne recommande à personne de faire le choix de rester en cette hostellerie s'il possède l'argent suffisant pour demeurer ailleurs, car les dortoirs y sont plus puants que des porcheries, malgré toute l'attention des frères Hospitaliers à les maintenir propres et sains. C'est au dispensaire que sont mis les malades, ceux qui souffrent de plaies et de blessures et qui n'ont point l'argent suffisant pour recourir aux services privés d'un physicien. Les frères de l'Hôpital paient les services de plusieurs physiciens levantins, qui ont grand peine, en dépit de leur art, à soigner la foule de vilains touchés par les fièvres malignes et les fièvres intestines. Les frères de l'Hôpital possèdent aussi quelques physiciens sarrazins esclaves qu'ils achètent à grand prix dans tout le royaume. La large cour qui se trouve entre la maison des chevaliers et l'Eglise Sainte-Marie la Grande est, pendant les Passages, le lieu le plus dense en gueux dans le monde entier. Ce ne sont alors que gémissements, plaintes et rixes qui s'élèvent dans un tumulte incessant. Les frères de l'Ordre ont fort à faire pour maintenir dans la quiétude cette foule, certes pieuse, mais au combien misérable.

C'est à coté de cette grande pauvreté que le riche pèlerin pourra acheter les denrées les plus fraîches, les plus goûtues et aussi les plus chères de la cité. Car le quartier de l'Hôpital est entouré d'échoppes, qui sont les plus raffinées de Jérusalem et qui abritent les plus habiles artisans de toutes les corporations. C'est là que les poulains fortunés viennent acheter les viandes les plus tendres, les épices les plus rares et les noix les plus fines. Ces échoppes appartiennent à l'Ordre de l'Hôpital qui taxe le commerce qui s'y fait et tire par ce biais une forte rente, laquelle suffit pourtant à peine à l'Ordre pour accomplir son oeuvre de charité.

LE QUARTIER DES MARCHÉS EST L'ENDROIT OÙ S'ACHÈTENT ET SE VENDENT TOUTES LES CHOSES DU MONDE.

A l'angle du quartier de l'Hôpital et des rues du Temple, de David, du Mont Sion et de l'Arche de Judas sont rassemblés les principaux marchés de la ville. Ces marchés sont couverts, partiellement ou totalement, à la mode orientale. C'est là que tiennent boutique les marchands d'épices, de noix et de fruits, dans la rue aux herbes. Juste à coté est un marché nommé Malcuisinat, où sont des braseros sur lesquels des cuisiniers levantins préparent et rôtissent les mets les plus étranges. C'est là que le pèlerin pourra goûter un rôt de tête de mouton, des brouets de tripes d'agneaux au safran et nombreuses pièces de volailles épicées et croustillantes.

Le blanc

L'étoffe blanche qui est le privilège des frères du Temple et de ceux de Cîteaux, est au Moyen-Age un produit de luxe. Il est en effet fort difficile de blanchir les étoffes de façon satisfaisante, et les teinturiers qui connaissent les techniques de blanchiment les plus au point sont assurés de faire fortune, à condition de garder leur secret...

Le croisement entre ces marchés (17) et la rue de David qui se prolonge dans la rue du Temple est le lieu le plus animé et le plus bruyant de tout Jérusalem. Là se mèlent les appels des porteurs d'eau, les boniments des arracheurs de dents, les hurlements de leur patients, et c'est dans cette indescriptible cohue qu'officient pourtant les notaires et les écrivains publics. C'est aussi autour de ce carrefour que sont les boutiques des changeurs : les Syriens sont du coté du quartier du Patriarche et les Latins sont de l'autre coté de la rue de David, vers le quartier des Arméniens. Le pèlerin devra veiller à ce que les complexes opérations de conversion soient correctement effectuées, à ce que les balances soient justement tarées et à ce que les monnaies soient de bon aloi car il y a parmi les changeurs de notables filous. Il n'est pas rare que des disputes éclatent autour de ces échoppes, dégénérant parfois en échauffourées et cette corporation nécessaire est l'objet de la surveillance attentive de la milice de Jérusalem.



LES MAISONS ET LES ÉTALS DES ITALIENS SONT BIEN PROTÉGÉS.

C'est très prés des boutiques des changeurs que sont les riches demeures des marchands italiens dont le pèlerin devra craindre les soudards, mercenaires de peu de foi et de toutes origines que les marchands paient un grand prix pour protéger leur précieuses marchandises et leur vie !

Au dela du marché des changeurs latins, sis entre la rue du Mont Sion et la rue de l'Arche de Judas, est le marché aux drapiers qui ravira les pèlerins de goûts et leurs épouses, car en ce marché sont des brocards et des cotonnades des royaumes des Indes, des lainages de Perse et du Khorasan, des lins de Mésopotamie, des soies de Cathay. Mais si le pèlerin veut faire l'acquisition de tels draps, il ferait mieux d'aller les acheter hors les murs. Il lui faudra alors louer les services d'un traducteur, puis aller dans les fonduks qui sont dans les faubourgs de la cité. Ces fonduks sont des hostelleries destinées aux marchands sarrazins qui parcourent l'Orient à la tête de longues caravanes de mulets et de chameaux.

C'EST DANS LE QUARTIER DES ARMÉNIENS QUE VIVENT LES CHRÉTIENS D'ASIE MINEURE.

Entre la rue de David et les remparts orientaux de la cité est le quartier des chrétiens d'Asie Mineure, au coeur duquel est la **cathédrale Saint Jacques** (18) et le **monastère arménien** (19). Les rues et venelles de ce quartier sont toutes aussi tortueuses et enchevétrées que celle du quartier Syrien, mais autant ce dernier est animé, autant le quartier arménien semble quiet. Cette quiétude n'est toutefois qu'apparente car c'est dans le quartier des arméniens que sont les tavernes les plus mal famées de Jérusalem, hantées par des soudards de toute communauté, prêts à accepter les besognes les plus viles en l'échange de quelques deniers. C'est aussi dans ce quartier, derrière le monastère et près des remparts que sont les forgerons dont les lames sont plus réputées pour leur bas prix que pour leur qualité. Il peut arrivé toutefois, qu'au milieu d'un stock de

Denys ibn Youssouf, Le Sheikh des épiciers.

S'il est une personne qui est respéctée parmi les artisans et marchands de Jérusalem, c'est bien Denys, fils de Youssouf. L'échoppe qu'il tient dans la rue des épiciers et la plus vaste et la mieux fournie.

On prétend, mais peut-être ne sont-ce là que des ragots, que Denys fut reçu plus d'une fois par le roi. Cela n'aurait rien de bien surprenant car Denys a l'oreille attentive et respectueuse de tous les marchands de la cité ainsi que de toute la communauté Syriaque dont il est en quelque sorte le représentant laïc.

Denys est prospère mais il vit fort humblement avec son fils et personne ne sait vraiment ce qu'il fait de son argent. Certains sont persuadé que son argent dort quelque part dans un coin caché de sa demeure tandis que d'autres affirment qu'il fait la charité comme tout bon chrétien devrait le faire : sans ostentation.

La vérité est tout autre : Denys a une occupation qui coute cher, il est féru de magie. Parmi les caravaniers auxquel il achète ses épices, il en rencontra un, il y a longtemps, qui vendait des épices bien particulières, plus appropriées aux philtres enchanteurs qu'aux sauces. Depuis Denys a investi sa richesse et il n'a pas fait là un mauvais investissement, il est peut-être aujourd'hui l'un des mages les plus savants en matière de philtres, de poisons et autres potions.

Denys ibn Youssouf
Rusé, Tétu, Courtois
Foi : 4

Les Luri.

Les Luri sont des nomades, mais contrairement aux Bédouins, ils évitent la steppe et le désert. On dit qu'ils viennent de Perse, mais qu'un roi les condamna à errer de ville en ville, car ils avaient mangé le blé qu'il leur donnait plutôt que de le planter pour vivre comme des cultivateurs. Ils vivent d'artisanat : ce sont les meilleurs forgerons du monde. Les plus grands chevaliers leur commandent des lames pour leurs épées (elles octroient un bonus de un point aux dommages). D'autres sont vanniers, potiers, tisserands. Ce sont également les meilleurs musiciens du monde. On fait appel à eux pour les mariages et les fêtes, et les rois les appellent à leur cour pour écouter leurs fascinantes mélopées. On leur prête parfois d'étranges pouvoirs : ils lisent l'avenir, forgent des armes enchantées et créent des envoûtements par leur musique. Ils vivent par petits groupes itinérants –quelques familles rassemblées– avec leurs ânes, leurs chiens et parfois de petits troupeaux de chèvres. La plupart d'entre eux sont musulmans, mais ils ont pour habitude d'adopter la religion du pays qu'ils traversent.

Ils se composent de plusieurs tribus : Sindi, Rom et Cigains sont les plus connues.



mauvaises lames, se trouve une épée forgée par un Luri, achetée à vil prix par les marchands. Ils revendent ses lames très chères à de véritables connaisseurs, car si les épée des Luri sont excellentes pour le combat, elles sont ternes et assez laides, ce qui rebute les acheteurs mal informés.

Les potiers et les verriers ont leur rue à proximité de la cathédrale et c'est là que l'on peut acheter toutes sortes de pots et de jarres aux motifs étranges et barbaresques.

Les Arméniens sont un peuple de gens taciturnes dont la rudesse n'est pas sans évoquer celle des gens du comté de Savoie, car il semble que partout dans le monde les gens des montagnes sont semblables, en ce que leur esprit est aussi dur que les rocs de leur pays. Ce sont aussi des soldats qui n'ont pas leur pareil, notamment pour mener de meurtrières embuscades, et leur haine des Sarrazins en a souvent fait de précieux auxiliaires des troupes franques.

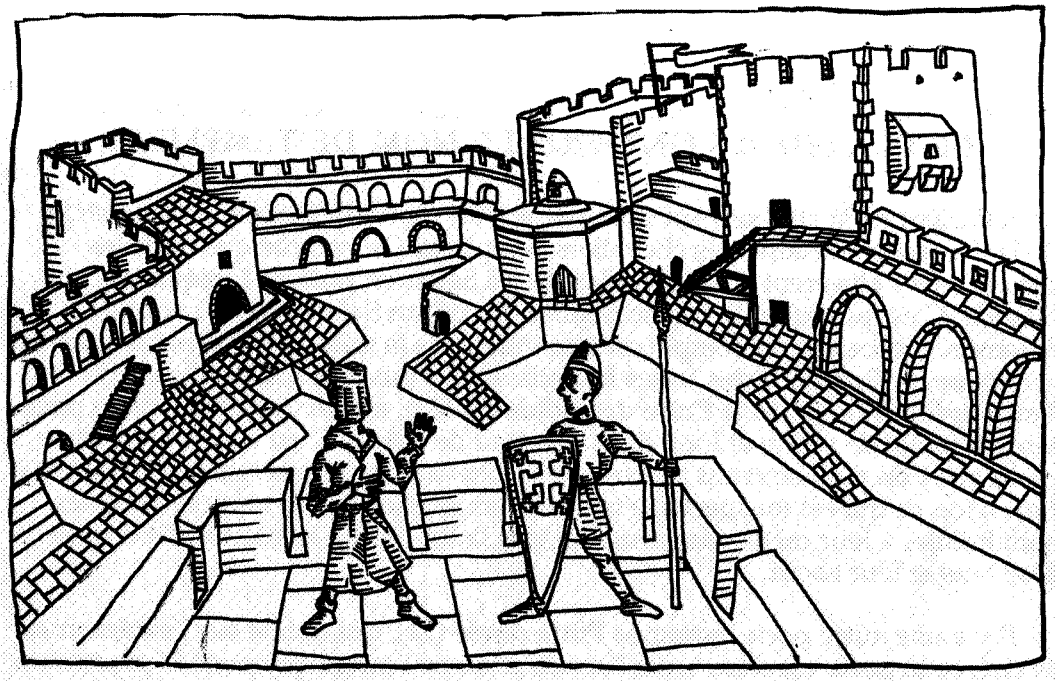
Il y a aussi dans ce quartier un endroit qu'habitent des Comans et des Turcs chrétiens. Si ceux-ci ont abandonné la vie de nomade qu'ils menaient avant de venir à Jérusalem, ils n'en ont pas moins gardé nombre de leur coutumes barbares, comme celle du goût pour la lutte et pour l'alcool.

IL Y A AUSSI UN QUARTIER OÙ VIVENT LES GERMAINS.

Au nord du quartier des arméniens vivent les Germains. Ceux-ci arrivèrent en Terre-Sainte menés par l'Empereur Conrad alors que la reine Mélisende exerçait la régence, quand les Sarrazins parvinrent à ravir au royaume le comté d'Edesse. Il n'y a parmi eux que peu d'artisans, mis à part les habiles forgerons qui n'ont guère de difficulté à trouver emploi auprès des barons francs ou des Ordres chevaleresques. Les Germains sont parmi les plus habiles dans cet art délicat qu'est la confection de lames éffilées, souples mais résistantes. Les autres exercent souvent les métiers des armes, de façon plus ou moins nobles, quand ils ne s'engagent pas dans le douteux commerce des esclaves.

LA CITADELLE (20) ET LE PALAIS (21) SONT LA RÉSIDENCE DU ROI BAUDOUIN IV ET DE SA MESNIE.

La citadelle est appellée Citadelle de David, car c'est ce roi, ancêtre du Sauveur, qui la construisit dans les temps très antiques. C'est là que sont les chevaliers du roi, toujours occupés à se parfaire dans le métier des armes car ils n'oublient jamais que l'ennemi sarrazin ne cesse de harceler le royaume. Même



durant les périodes de trêves, il règne à l'intérieur de cette citadelle une ambiance guerrière : les chevaliers et la soldatesque s'entrainent, les forgerons travaillent les épées et les hauberts, les vilains fortifient tel ou tel pan de la muraille. C'est là un spectacle fort étonnant et réjouissant pour le chrétien. Le Saint-Sépulcre est le coeur sacré de la cité, la citadelle de David en est le coeur guerrier. C'est le sénéchal, Jocelin de Courtenay, comte d'Edesse et frère de la reine mère Anne, qui a la charge de veiller à ce que tous, guerriers, vilains et serviteurs travaillent à leur ouvrage, car de l'assiduité de tous, grands et petits dépend la sûreté du royaume. Si jamais, ce dont Dieu nous préserve, les Sarrazins venaient à mettre le siège devant la cité, ce serait dans la citadelle de David, ainsi que dans l'enceinte du Temple que tous les bourgeois pourraient se réfugier. Ils n'auraient alors plus rien à craindre, derrière les murailles larges de plus d'une toise, protégées par les bras les plus vaillants de la terre, dans la cité où le Seigneur subit le martyr afin que pour toujours rayonne la foi des chrétiens. C'est derrière ces puissantes murailles que demeure le jeune roi Baudouin IV, lorsqu'il n'est point en campagne. Le pèlerin n'aura sans doute pas le privilège d'être admis à la cour mais il pourra peut-être l'apercevoir aux grand messes de Noël et de Pâques. La cour du roi est d'une grande simplicité car à la différence de certains d'entre les barons, les rois de Jérusalem n'ont point laissé l'Orient corrompre leur moeurs et leur goût. Ils restent pieusement conscients de la lourde et glorieuse charge que Dieu leur a attribuée. Ils n'oublient pas que la vraie richesse n'est pas celle des métaux précieux, des pierreries, des étoffes coûteuses et de toutes les vanités dont s'enivrent les autres princes d'Orient, Grecs et Sarrazins. La vraie richesse est celle de la foi.

LA MAISON DES AMBASSADEURS RECOÎT TOUS LES HÔTES DE MARQUE.

Le palais qui s'élève tout à coté des murailles de la citadelle est la place où sont reçus les ambassadeurs qui sont en mission à Jérusalem. En son sein se croisent les émissaires de tous les princes du monde. Les seigneurs francs d'Outre-mer, l'Empereur des Germains, le Basileus des Grecs, le prince d'Arménie sont ceux qui ont les relations les plus étroites et les plus fréquentes avec le royaume. Parfois sont reçus des émissaires des royaumes les plus éloignés, les plus merveilleux et les plus barbares. Ainsi, on m'a assuré que le roi Baudouin avait eu pour hôtes des hommes au teint plus noir que la nuit, dont le royaume qui est appelé Ethiopie est en Afrique, au-dela de la mer de

AYUB IBN SULEMAN

Physicien réputé, pour les services duquel les barons n'hésitent pas à payer de considérables sommes, Ayub ibn Suleman vit dans une belle demeure du quartier du Patriarche. Il est vrai que Ayub ne s'est jamais montré un croyant fervent. Il semble même s'accomoder plutôt bien des occupants Francs.

Et pourtant, Ayub est un fervent musulman, mais il est Ismaëlien et c'est lui le plus haut dignitaire des Batinis de Jérusalem.

Ayub reçoit ainsi des patients très particuliers qui ne sont rien d'autre que des émissaires de Sinan.

Si Ayub n'est pas lui même un combattant exceptionnel, il a à son service un homme nommé Mukhtar qui est sous les dehors d'une brute simple d'esprit, un guerrier hors pair.

Ayub ibn Suleman
Têtu, fier, séducteur
Mujahid : 6
Corps : 5
Foi : 5
Epée : 6
Poignard : 8

Chine. Il n'est pas rare, et le pèlerin s'en étonnera peut-être, que des Sarrazins soient accueillis au palais, qu'ils soient envoyés par Salah ad-Din lui même afin de discuter les accords de trêves, ou qu'ils viennent de royaumes plus lointains, des confins de l'orient où sont les riches rois des Indes.

LE MONT DU TEMPLE EST L'ENDROIT OÙ LES CHEVALIERS DU CHRIST ONT ÉTABLI LEUR MOUTIER, ET DE CE LIEU ILS ONT PRIS LE NOM DE TEMPLIERS.

A l'orient de la cité, sise sur un mont appelé mont du Temple est l'enceinte de la maison chêvetaine des chevaliers Templiers. On raconte que dans les temps jadis s'élevèrent là les Temples du roi Salomon puis de l'inique roi Hérode. C'est pourquoi le lieu se nomme Templum Salomonis, du nom de Salomon. L'enceinte du Temple est une ville dans la ville, une forteresse dans la forteresse. A l'intérieur des fortes murailles qui s'ouvrent sur la ville par la **Porte Splendide** (22) et la **Porte des douleurs** (23), est un vaste terre plein pavé, large d'un jet de pierre et long d'un bon trait de flèche. C'est sur ce vaste terre plein que l'on peut souvent apercevoir les chevaliers et les sergents du Temple à l'exercice, ce qui est un spectacle merveilleux et réjouissant, tant ces hommes sont habiles à leur métier des armes et tant la foi qui les habite fortifie encore leur bras et leur coeur.

Il y a une autre porte, nommée **Porte dorée** (24), qui donne sur l'extérieur de la cité, cette porte est close toute l'année et on ne l'ouvre que pour la procession du jour des Rameaux. Elle fut construite de la plus belle façon à la place d'une autre plus ancienne car c'est en cet emplacement que notre Sauveur guérit le Boiteux. Les Juifs affirment que par cette porte le Messie qu'ils attendent pénétrera dans la sainte cité. Ils ne réalisent pas la folie de ces propos, qui sont pleins d'ignorance, puisque le Christ qui est le seul Messie, a déjà usé de cette porte pour entrer dans la cité, au jour des Rameaux. Il y a à Jérusalem des gens qui affirment avoir aperçu la porte ouverte certaines nuits, ce qui est une chose bien surprenante puisque les murailles qui la jouxtent sont toujours gardées par les frères du Temple qui n'ont jamais rapporté ce phénomène.

LE TEMPLE DU SEIGNEUR (25) (TEMPLUM DOMINI) EST UNE ÉGLISE QUI ABRITE L'AUTEL LE PLUS ANCIEN DU MONDE.

Face à la Porte Splendide est un fort beau temple, de forme octogonale et surmonté d'une coupole. Les pèlerins ne visitent que rarement ce temple, ce qui est un grand tort. Le temple abrite une roche sous laquelle est creusée une grotte. Sur la roche saint Abraham vint sacrifier son fils quand le Seigneur le lui ordonna afin de connaître la fidélité et l'obéissance de son serviteur. Le Seigneur arrêta le bras d'Abraham avant que la lame ne touche la gorge de l'enfançon afin que les hommes connaissent sa grandeur et son Amour. Dans la grotte, David, ancêtre du Sauveur, éleva un autel au Père tout puissant, il y a de celà fort bien longtemps. Les Sarrazins ont beaucoup de vénération pour cette roche. Ils affirment que sur cette roche, celui qu'ils appellent leur prophète rencontra les saints Moïse et Abraham ainsi que le Sauveur. Ils disent encore que leur prophète fut enlevé dans les cieux quand il se tenait sur le faîte de cette roche afin de ne pas mourir sur terre. Enfin les Sarrazins prétendent que c'est dans la grotte qui est sous la roche que se tiendront les âmes en attente de Jugement quand en sera venu le jour et c'est une affirmation saugrenue car on ne voit comment une grotte si petite pourrait contenir toutes les âmes à juger.

LES ÉCURIES DE SALOMON SONT UN ÉDIFICE DE LA MAISON DU TEMPLE (26).

Du temple qu'avait bati le roi Salomon il ne reste plus guère que les écuries qui sont aujourd'hui les écuries des frères Templiers. Cet édifice fait de solides voûtes et de larges colonnes de pierres est d'une capacité si grande qu'il peut abriter plus de deux mille chevaux. C'est dans une bâtisse, au coté de leurs

Les ateliers et les entrepôts du Temple.

La grosse forge

La ferrerie où sont ferrés les chevaux.

La chevesterie où sont travaillés les selles et les brides.

La bouteillerie où est le vin

Le four à Pain

La draperie qui est l'entrepôt des étoffes.

La parmenterie qui est l'atelier de confection.

La cordonnerie.

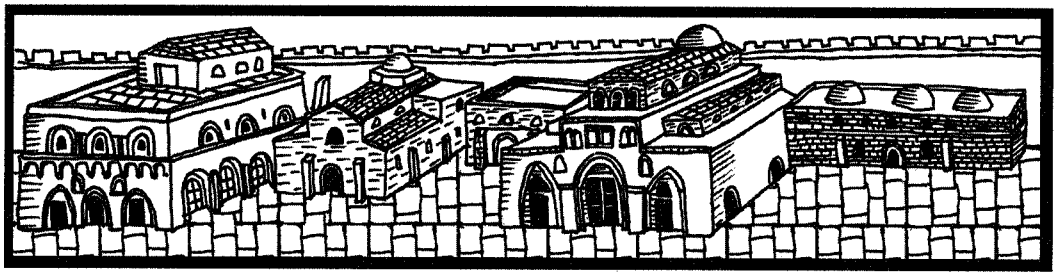
écuries, que les frères des métiers ont leur forge où sont travaillés les hauberts, les casques et les armes. C'est là que sont leur four et leur cordonnerie. C'est également là que l'Ordre du Temple a les réserves de drap, de grains et de toutes les autres choses qui sont nécessaires à la nourriture, à la vêture et à l'armement du Couvent de l'Ordre. On raconte que dans les souterrains étendus qui sont sous cet édifice, l'Ordre a protégé tous ses trésors, l'argent qui lui a été confié et les bénéfices qu'il a tiré de ses innombrables casaux. Les syriens dont la communauté habite la cité depuis les temps immémoriaux, racontent que ces souterrains existent bel et bien, qu'ils constituent un dédale dans lequel quiconque n'est point initié s'égarerait sans espoir de revoir la lumière du jour, que certaines issues débouchent bien loin de la cité, dans le désert ou même dans les murailles qui font face à la mer très salée. Enfin d'autres prétendent que des boyaux obscurs de ces souterrains s'enfoncent si profondément sous la terre qu'en les suivant on arrive en enfer.

LE PALAIS DES TEMPLIERS EST LE LIEU OÙ MANGENT LES FRÈRES, OÙ LES DIGNITAIRES DE L'ORDRE ONT LEURS CHAMBRES, ET OÙ SONT LES GUICHETS DES OPÉRATIONS DE CHANGE.

Ce que les frères du Temple nomment le Palais était, avant que les chevaliers francs ne délivrent la cité, un temple sarrazin. C'est une vaste salle voutée à colonnes que les chevaliers du Temple ont décoré des trophées d'armes arrachés à l'ennemi, car ces hommes d'église sont aussi des hommes de guerre, attachés aux armes, aux écus et autres instruments de la chevalerie. Le long des murs sont rangées les tables couvertes de toile où les frères prennent leur repas. Il n'y a guère que le Commandeur de la Cité, Hélinand de Saint-Omer, le Commandeur du Royaume et le Maître du Temple qui aient leur place réservée, même s'il est bien rare que ces deux derniers soient présents dans la cité, car leur fonction exige d'eux de fréquents voyages.

Les hôtes de tout rang sont nombreux : il y a bien sûr les prud'hommes, amis de la maison, mais aussi tous les amis des frères chevaliers et sergents. Ceux qui auront la chance d'être reçus par les frères Templiers à la commanderie de Jérusalem goûteront une cuisine qui est tout à la fois simple et préparée de la meilleure façon, si bien qu'elle convient parfaitement aux frères qui ont à la fois l'austérité des gens d'église et la courtoisie raffinée des plus nobles seigneurs.

Au fond de ce Palais, il y a une salle de taille et d'aspect modeste qui est celle ou se tient habituellement le Commandeur de la maison. Elle n'a pour tout mobilier qu'un mauvais écritoire, quelques chaises inconfortables et un coffre centenaire. Mais c'est bien là que le Commandeur ou le Maitre reçoit des missives de tout le royaume et de tous les pays d'Occident où l'Ordre à ses maisons, c'est bien là qu'il fait répondre à ces missives et reçoit les frères avant de leur confier les missions les plus délicates ; c'est bien là que se joue souvent la lutte de la chrétienté contre les ennemis de Dieu.



LES BATIMENTS DU TEMPLE : LES ÉCURIES DE SALOMON, L'ÉGLISE NOTRE-DAME, LES DORTOIRS, LE PALAIS,LES COMPTOIRS DE CHANGE

Hélinand de Saint-Omer.

Le Commandeur de la cité de Jérusalem, Hélinand de Saint-Omer, fut parmi les plus valeureux chevaliers de l'Ordre. Il participa à de nombreuses campagnes où tous louèrent sa bravoure et admirèrent son habileté à mener la troupe des frères. Comme il se montrait d'une vertu toujours égale, savait échapper aux pièges du Malin et indiquer à ses frères comment faire de même, il fut nommé comme commandeur de la cité de Jérusalem quelques années seulement avant la mort du bon roi Amaury, alors que l'âge et les nombreuses batailles commençaient à affaiblir son bras.

Le frère Hélinand est un homme qui sait dissimuler sa sagesse sous la simplicité et le bon-sens. Il ne cherche jamais à séduire par de belles paroles. Il ne goûte d'ailleurs guère les longs et complexes discours et, connaissant sa piètre habileté en matière de rhétorique, il préfère souvent laisser la parole au frére maréchal s'il s'agit d'expliquer aux frères une mission délicate. Il a beaucoup cotoyé les levantins pour lesquels il a beaucoup d'affection et ne tolère pas que les frères soient discourtois en parole ou en geste avec ceux-ci.

Frère Hélinand a un léger défaut qui amuse souvent les frères : il ne parvient jamais à se souvenir de leur nom, et affuble souvent un frère du nom d'un autre, à moins qu'il ne cherche à se remémorer le nom juste tout en se grattant la tonsure, car c'est là chez lui l'habitude qui traduit l'embarras.

Un péché habite cependant l'âme de frére Hélinand, c'est celui du doute. Frère Hélinand ne croit plus que les Francs puissent se maintenir en Terre Sainte. Il n'avouera jamais cela et ne laisse jamais ce pessimisme entâcher sa dévotion pour l'Ordre.

(Suite page 166)

(Suite de la Page 165)

Frère Hélinand prit l'habit à l'âge de vingt-ans. Il arriva alors que sa jeune femme mourut en couche, l'enfant, son fils, ne put être sauvé. Il laissa alors à son jeune frère son fief d'Artois et rejoint l'Ordre du Temple qui fut désormais sa seule famille. Bien entendu les frères ignorent tout de cette ancienne blessure, mais il y a en Terre Sainte des hommes qui savent qu'il fallut de longues annés avant qu'Hélinand ne parvienne à oublier le désir d'avoir un fils...

Frère Hélinand de Saint-Omer

Pessimiste, Humble, Consciencieux

Templier : 6

Moine : 7

Chevalier : 10

Voeux : 8

Vertus : 10

Règle : 8

"Le seul juif qui vit dans la Ville Sainte est Rabbi Abraham, le teinturier, et il paye une très forte taxe au roi pour avoir la permission d'y demeurer."

Sur le coté du Palais, les frères ont bati un édifice qui abrite les guichets de change. Ce lieu est ouvert dès l'aube, et dès l'aube il est assailli par les riches pèlerins et les bourgeois Hiérosolymitains qui viennent déposer ou retirer des sommes confiées au Temple. Les frères de la maison de Jérusalem ainsi que les sergents qui lisent avec le plus d'aisance sont chargés à tour de rôle de tenir ces guichets en veillant à ce que les lettres de change soient authentiques et à ce que les monnaies déposées soient de bon aloi. Et malheur à celui qui tenterait de spolier l'Ordre.

L'EGLISE DES FRÈRES DU TEMPLE EST DÉDIÉE À LA MADAME MARIE, LA SAINTE VIERGE.

Entre les écuries du roi Salomon et leur palais, les frères ont bati une église qu'ils ont dédié à Notre-Dame car ils ont pour elle le plus beau des amours. En cette église sont données des messes à toutes les heures canoniques du jour. Les pèlerins y viennent en affluence, surtout parmi les petites gens qui ont une grande admiration pour les frères du Temple. Il est vrai que c'est une chose superbe que de voir ces robustes chevaliers, tout de blanc revétus, prier avec une sainte ardeur. La cérémonie la plus fréquentée est sans doute aucun celle du dimanche. A la fin d'icelle, les frères chevaliers se retirent dans une salle attenante qui est la salle du Chapitre au cours de laquelle les frères confessent à haute voix leurs fautes avec une belle humilité.

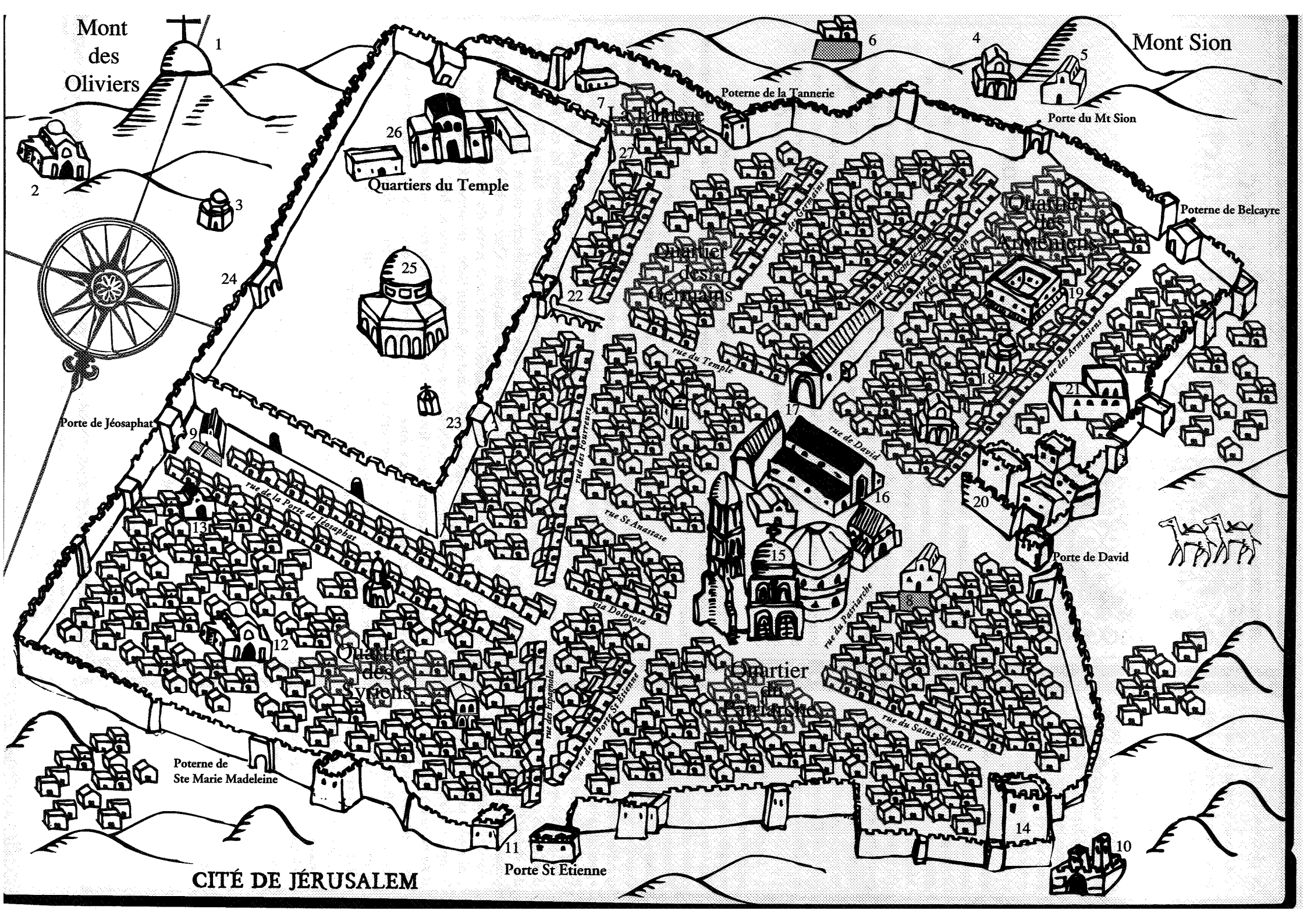
Sur le coté de l'église, les frères ont élevé une autre batisse austère et solide où sont les cellules collectives des frères et les dortoirs des sergents. Les cellules ont la simplicité qui seule convient au recueillement et ne possèdent pour tout aménagement que des escabeaux, un coffre et quelques lits paillassés.

LE QUARTIER DE LA TANNERIE (27) EST L'ENDROIT OÙ SONT TOUS LES MÉTIERS PUANTS ET INCOMMODANTS.

Ce quartier qui est près des remparts du Temple est le plus sale et le plus répugnant de la cité. C'est dans une des rues de ce quartier, que se trouve le souk couvert des bouchers, si bien que l'on voit moult troupeaux d'agneaux, de moutons et de boeufs qui y sont menés. Ils sont égorgés là dans la rue et le pavé en est noir de sang séché. Les jours de fortes chaleurs, les coeurs les mieux accrochés se soulèvent de dégoût à cause de l'odeur. Il y a beaucoup de réclamations des riverains qui sont incommodés par les hurlements des bêtes qu'on égorge et par l'odeur. Mais les bouchers sont riches et puissants, et le roi les entend.

C'est aussi dans ce quartier que se trouve le souk des tanneurs, des peaussiers, des cordonniers et des chausseurs, car ils achètent les peaux aux bouchers. Ce que j'ai dit de la rue des bouchers est tout aussi vrai pour la leur, sauf pour les hurlements des bêtes.

Le quartier qui est très animé de jour par les allées et venues des marchands et des bestiaux devient l'endroit le plus effrayant qui soit dès la nuit tombée. Seuls vivent là les gens les plus pauvres, car personne ne désire habiter place si puante. Aussi dès le crépuscule, on n'aperçoit plus âme qui vive dans les ruelles, on n'aperçoit pas la lueur d'une lampe à travers les jours d'un moucharabié ou d'une écoutille, on n'entend ni les cris des enfants, ni les appels des commères, ni les rires ou les chants des hommes. Ces ruelles deviennent, au crépuscule, le domaine des chiens à la recherche de carcasses à nettoyer de leurs derniers lambeaux de viande et leur sauvagerie rend alors l'endroit des plus dangereux.


Mont des Oliviers
Mont Sion
Poterne de la Tannerie
Porte du Mt Sion
Quartiers du Temple
La Tannerie
Poterne de Belcayre
Quartier des Arméniens
Quartier des Germains
rue du Temple
rue des Arméniens
rue de David
Porte de Jéosaphat
rue de la Porte de Jéosaphat
rue des Tanneurs
rue St Anastase
via Dolorosa
Porte de David
rue du Patriarche
rue des Espagnols
rue de la Porte St Etienne
Quartier des Syriens
Quartier des Latins
rue du Saint Sépulcre
Poterne de Ste Marie Madeleine
Porte St Etienne
CITÉ DE JÉRUSALEM

La chronologie.

Comme vous avez pu le lire à l'incipit de ce livre, nous ne vous livrons cette chronologie que comme source inépuisable d'histoires et de scénarios. Les frères peuvent être associés à tous les événements qu'elle contient. Le maître doit bien sûr imaginer en quoi ils peuvent peser sur les tenants et les aboutissants de l'Histoire, et en quoi leurs actes et leurs choix vont en modifier le cours. La campagne que vous jouerez différera donc sensiblement du cours de l'Histoire officielle. Les Francs perdront peut-être Jérusalem en 1177, après la "défaite" de Montgisard, à moins que Salah ad-Din ne soit assassiné mystérieusement en 1182.

De plus, les faits que rapportent les chroniqueurs ne sont que la partie émergée d'un immense iceberg de causes et d'effets cachés. Pourquoi ne pas faire de Salah ad-Din un puissant Djinn, au service d'un mage occulte dont on ignore les véritables desseins ? Baudouin IV est lépreux, et c'est sans doute là la marque d'un grand péché, la marque du Malin ! Pourquoi n'a-t-on jamais retrouvé la Vraie Croix après la bataille de Hattin ? Qui a assassiné Meleh, le Templier renégat, roi d'Arménie et pourquoi n'a-t-on pas retrouvé son corps ? Les Assassin étaient-ils sincères dans leur désir affiché de conversion à la foi des chrétiens, et pourquoi le Temple s'opposa-t-il si violemment à cet accord ? Quelle mouche de Béelzéboul a piqué le comte de Flandre, Philippe d'Alsace ? La même sans doute qui s'attaqua à Bohémond III, prince d'Antioche, lorsqu'il vendit son âme à Sibylle, sorcière et espionne notoire ...

(Suite Page 170)

Chronique du Regne de Baudouin IV, Le Roi Lepreux.

RAPIDE EXPOSÉ DES FAITS QUI PRÉCÈDENT.

1173 - Amaury Ier est roi de Jérusalem. L'analyse politique du roi est simple : au nord, le royaume est bloqué par les Byzantins, à l'ouest par Nur ad-Din. Tout son règne est donc axé sur une offensive vers le sud, en direction du califat Fâtimide du Caire, d'obédience chiite (hérétique). Il complète son action militaire par des accords diplomatiques avec les Basiléus de Byzance, dont il épouse une des filles, Marie Comnène. Chez les Sarrazins, le sultan Nur ad-Din est maître d'Alep, d'Edesse et de Damas. Toutes les forces musulmanes sunnites (orthodoxes) de Syrie sont regroupées sous sa bannière (ou presque...). Dans le même temps, Salah ad-Din (dynastie ayubide), musulman sunnite, fils d'un officier kurde, ancien lieutenant de Nur ad-Din, prend la tête de l'armée égyptienne, puis se proclame sultan et abolit le califat chiite du Caire. Il poursuit l'oeuvre d'unification entamée par Nur ad-Din, avec les succès que l'on va voir...

1173 - Les Templiers massacrent une troupe d'ambassadeurs Ismaéliens. Les Assassins (ou Batinis ou Ismaéliens), d'obédience chiite, se tournent depuis peu vers les Francs, afin qu'ils les aident à contenir le sunnisme triomphant, qu'incarnent Nur ad-Din et Salah ad-Din. Or, en 1173, Sinan, Vieux sur la Montagne, sheikh des Assassins de Syrie, manifeste l'intention d'abjurer l'Islam et de se convertir, avec tout son peuple, à la foi chrétienne. Grâce inattendue ou subtile manoeuvre ? De fait, le sunnisme représente une véritable menace pour les Assassins, chiites, d'autant que leur ancien protecteur naturel, le califat chiite du Caire, vient de tomber aux mains de Salah ad-Din. Mais, comme condition de cet accord, ils demandent d'être affranchis du tribut de 2000 besants qu'ils payent aux Templiers de la région de Tortose. Amaury Ier est désireux de voir cet alliance scellée, car elle offre aux Francs un allié puissant. Mais le Temple résout d'empêcher à tout prix ce mariage. Pourquoi une telle détermination ? Quel sinistre poignard le Vieux Sinan tient-il caché sous sa tunique ? Que sait le Temple ? Une troupe de Templiers intercepte l'ambassade ismaélienne sur la route du retour, ambassade porteuse de la réponse favorable d'Amaury. Aucun Batini ne survit à l'embuscade. Amaury, furieux de voir l'autorité royale contestée, ordonne au Maître du Temple, Eudes de Saint-Amand, qu'il livre Gauthier du Mesnil, le frère responsable de l'expédition. Maître Eudes refuse : Gauthier partira à Rome, pour être entendu par le Pape. Amaury veut imposer l'ordre royal, et il se rend à Sidon où se trouve le Maître et son chapitre, donne l'assaut avec ses chevaliers, et s'empare par la force de Gauthier du Mesnil, qu'il jette dans un cachot à Tyr. Puis, le roi fait savoir à Sinan, le Vieux sur la Montagne, qu'il tient le coupable, espérant ainsi lui rendre confiance. Mais l'affaire en reste là.

Fin 1173 - Rupture de Nur ad-Din et de Salah ad-Din. Le jeune conquérant kurde de l'Egypte ne peut que s'opposer au vieux roi turc de la Syrie Musulmane. Les Francs espèrent en tirer profit. La guerre est sur le point d'éclater entre les deux princes. Mais le 15 mai 1174...

1174 - Salah ad-Din maître en Syrie.

15 mai 1174 - Mort du sultan Nur ad-Din, maître de Damas et d'Alep, précurseur de Salah ad-Din dans son oeuvre d'unification des forces de l'Islam. Atabegs, émirs et princes se hâtent tous de reconquérir à leur profit les provinces du royaume. Chacun prétend être l'héritier légitime du trône. Amaury Ier tente de profiter de la cohue pour reconquérir la citadelle de Panéas (Banyas), mais échoue. Les Sarrazins de Syrie menacent d'appeler Salah ad-Din à leur secours si les Francs continuent leurs attaques. Un accord est conclu, qui renouvelle les trêves en échange d'un tribu versé par Damas à Jérusalem, et de la libération des prisonniers francs. L'un et l'autre craignent Salah ad-Din et s'en protègent mutuellement en faisant la paix ; s'ils se font la guerre, le sultan en tirera profit. Donc, en ce début d'année 1174, Amaury est allié aux Byzantins et au roi normand de Sicile, il est en bons termes avec les Assassins, et l'empire disloqué de Nur ad-Din plonge à nouveau dans la guerre des clans (guerre entre Alep et Mossoul, hostilités entre Alep et Damas, brouille de Damas et du Caire)... l'avenir s'annonce plutôt bien pour Amaury Ier, roi de Jérusalem ! Mais, le 11 juillet 1174...

11 juillet 1174 - Mort d'Amaury Ier, roi de Jérusalem, d'une dysenterie contractée au cours du siège de Panéas, après avoir bu un vin offert par un marchand pisan. Il a trente-huit ans et était sans doute sur le point de conquérir l'Egypte, avec l'aide de ses alliés. Une situation aussi favorable ne se représentera pas.

15 Juillet 1174 - Sacre de Baudouin IV. Baudouin, fils d'Amaury, est sacré roi de Jérusalem au Saint-Sépulcre. Il a treize ans. Son précepteur, Guillaume archidiacre de Tyr, se rend bientôt compte qu'il est atteint de la lèpre. Médecins, chirurgiens, mages blancs, talebs, exorcistes pontificaux et ermites guérisseurs sont appelés à la cour, sans succès. Baudouin IV est le fils d'Amaury Ier et d'Agnès de Courtenay, répudiée dans d'étranges circonstances à l'avènement d'Amaury. La reine mère est désormais l'épouse du seigneur de Rames, Hugues d'Ibelin. Baudouin IV a une soeur, Sibylle, et une demi-soeur, Isabelle, fruit du remariage de son père avec Marie Comnène, une princesse byzantine.

Juillet à septembre 1174 - Gouvernement du sénéchal Milon de Plancy. Le sénéchal d'Amaury prend en main le gouvernement du royaume car Baudouin IV est encore jeune. Mais Raymond III, comte de Tripoli, le plus proche parent mâle du jeune roi, réclame la régence et est appuyé par les barons du royaume. Milon de Plancy temporise et fait traîner la convocation de la cour plénière (convocation de tous les vassaux).

Juillet 1174 - Guillaume de Tyr, précepteur du jeune Baudouin IV, est nommé chancelier du Royaume de Jérusalem (garde du sceau royal et responsable des écritures - diplomate).

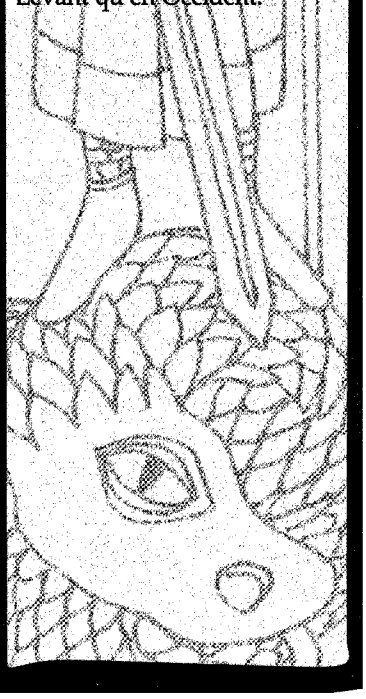
Août 1174 - Mariage de Raymond III et d'Echive, veuve de Gauthier de Saint-Omer. Raymond III est désormais comte de Tripoli et prince de Galilée. On raconte que sa femme ne se montre qu'une fois la nuit tombée.

Juillet / Août 1174 - Armada des Normands de Sicile devant Alexandrie. Guillaume II, roi normand de Sicile, envoie une puissante armada contre l'Egypte : 300 bateaux et 30.000 hommes, dont 500 cavaliers arabes de Sicile, et un Cète (*baleine*) gigantesque apprivoisé par un mage juif. La flotte arrive devant Alexandrie le 28 juillet 1174. Le combat tourne au désavantage des Normands grâce à l'arrivée des troupes de Salah ad-Din. Les 2 et 3 août, c'est la débandade. Les marchands italiens qui avaient traités avec les normands dans l'espoir de devenir les maîtres du grand port, s'efforcent dès lors de se faire pardonner pour conserver leurs avantages commerciaux. Si les barons de Jérusalem avaient joints leurs efforts à ceux des Normands, en attaquant conjointement par la terre, Alexandrie tombait sans doute. Ils étaient trop occupés à régler les problèmes de succession...

Début octobre 1174 - Le sénéchal Milon de Plancy est assassiné à la nuit tombée, à Acre. Par qui et pourquoi ?

Le sultan Salah ad-Din.

Salah ad-Din Yousouf Ibn Ayoub est né en 1137. C'est le fils d'un officier kurde au service des turcs Seljukides. En 1167, il suit son oncle Shirkuh en Egypte, sur ordre de Nur ad-Din. Quatre ans plus tard, il remplace son oncle à la tête de l'armée égyptienne et devient vizir, puis abolit le califat fatimide du Caire et se proclame sultan. Certains prétendent que, par humilité, Salah ad-Din refusa toujours de porter ce titre. A la mort de Nur ad-Din, il annexe peu à peu le royaume du vieux zengide, et se pose en unificateur des forces de l'Islam face à l'invasion de la chrétienté latine. Il prend Damas (1174) et Alep (1183). Habile politique tout autant qu'il est bon tacticien et pieux musulman, il exploite systématiquement les faiblesses et les incohérences des Francs, qu'il écrase enfin à Hattin, au mois de juillet 1187. Dans ses comportements, il mêle avec une égale mesure l'acharnement impitoyable le plus résolu à la générosité chevaleresque la plus flamboyante. Ces traits singuliers assortis d'un charisme sans égal, d'une grande culture et d'un profond respect pour ses ennemis, lui valent rapidement une grande affection populaire, tant au Levant qu'en Occident.



(Suite de la Page 168)

Enfin, si le maître et les frères se réunissent de manière trop épisodique pour mener une véritable campagne, les scénarios joués peuvent se situés dans une sorte de "hors-temps". Ils ne sont alors que des histoires singulières, sans liens étroits avec ce qui suit ou ce qui précède. La chronologie peut toujours être utilisée pour faire vivre le monde autour des frères. Le maître rappelle en début de partie, tel ou tel événement qui risque d'avoir une incidence sur le jeu : une région traversée par les frères est occupée par l'ennemi, un trêve vient d'être signée... Dernier détail : n'hésitez pas à photocopier les cartes, pour les avoir sous les yeux pendant votre lecture.

Mi-Octobre 1174 - Une ambassade templière aux Indes. Le Temple envoie une ambassade aux Indes afin de négocier l'achat d'un troupeau d'Oliphant. Ces terribles animaux constitueraient un atout militaire de taille face aux armées sarrazines. Mais un an plus tard, les ambassadeurs ne sont toujours pas revenus...

Fin octobre 1174- Raymond III, comte de Tripoli et prince de Galilée, est élu régent du royaume de Jérusalem. Baudouin IV convoque la cour plénière des barons. Raymond III de Tripoli est élu bailli (*régent*) par les barons, dans l'allégresse générale. Raymond III est le plus puissant seigneur franc du Levant. C'est un fin politique et il est maintenant assisté de Guillaume de Tyr... En l'absence d'un roi fort et en présence d'un Islam qui se réunifie, il décide que le plus sage est de se tenir sur la défensive, de renouveller les trêves et de resserrer la paix par les liens du commerce et de la courtoisie chevaleresque (cadeaux et ambassades). Il veut imposer l'idée que la présence franque en Terre Sainte est désormais une donnée normale et incontournable du jeu politique au Levant.

Novembre 1174 - Damas appelle Salah ad-Din à l'aide. Les émirs de Damas, en lutte contre les anciens lieutenants de Nur ad-Din qui se partagent le royaume du vieux zengide, décident de demander l'aide de Salah ad-Din. Le sultan saute sur l'occasion, et accompagné d'une petite escorte de 700 cavaliers d'élite et d'une troupe de dix Géants convertis à l'Islam, il se rend à Damas. Sa course folle au travers du désert est dissimulée aux yeux des gardes frontières francs par une tempête de sable qui enveloppe l'escorte du sultan.

27 Novembre 1174 - Salah ad-Din est maître de Damas. Il est accueilli royalement par la population de la ville.

10 décembre 1174 - Salah ad-Din est maître de Homs. Il la reprend aux gouverneurs zengides. La citadelle de la ville résiste jusqu'au 16 mars 1175, grâce au soutien extérieur d'une tribu d'amazones qui harcèle les troupes du sultan. Leur reine, Zoumouroud, est payée par l'émir qui est enfermé dans la citadelle.

28 décembre 1174 - Salah ad-Din est maître de la ville de Hama. Un puissant Djinn combat aux cotés des troupes du sultan qui prennent rapidement l'avantage. Un mystérieux Taleb surgit alors de nulle part et combat le Djinn au cours d'une lutte titanesque, sous les regards ahuris des assiégeants et des assiégés. Mais le taleb est vaincu et le sultan prend la ville.



30 décembre 1174 - Salah ad-Din assiège Alep. Mais, contrairement à son attente, Alep résiste. La population veut se battre et prend le parti du fils de Nur ad-Din, al-Salih, agé de douze ans, réfugié dans la ville. Les gouverneurs d'Alep envoient un appel à l'aide aux Francs et aux Assassins. Les émirs craignent bien sûr la constitution d'un sultanat trop puissant, qui les écraserait. Sinan, le sheikh des Ismaéliens, envoie quelques fidaïs résolus au camp du sultan, afin qu'ils l'assassinent. La tentative échoue. Reste les Francs. Les Alépins promettent de nombreux avantages à Raymond III s'il attaque une des provinces de Salah ad-Din, ce qui obligerait le sultan à lever le siège. Raymond III est conscient qu'il faut empêcher à tout prix que le maître de l'Egypte et de Damas ne devienne également maître d'Alep. Il accepte.

1175 - Alliance Franco-Zengide contre le sultan.

Début janvier 1175 - Raymond III tente de traiter avec Salah ad-Din. Le sultan refuse toute négociation et envoie quelques corps de cavaleries razzier la principauté d'Antioche. Ces troupes sont finallement mise en fuite par un escadron de Templiers. L'eau de l'Oronte s'écarte pour laisser passer la charge victorieuse des frères.

1er février 1175 - Raymond III assiège Homs. Les troupes de Salah ad-Din tiennent la ville, mais la garnison de la citadelle résiste toujours, on s'en rappelle. Cette garnison avait appelé Raymond III à l'aide, après l'épuisement du trésor de guerre qui permettait de payer la reine amazone Zoumouroud. La citadelle abrite par ailleurs des prisonniers et des otages francs. Raymond promet à la garnison de la secourir, si elle libère les otages. Les négociations traînent.

2 février 1175 - Salah ad-Din est à Hama. Rapidement prévenu du siège de Homs, le sultan lève précipitamment le siège d'Alep et fonce. Le lendemain, il est à Homs. Mais Raymond a déjà filé. Il s'est retranché avec ses hommes au Krak des Chevaliers. Sa diversion a réussie, puisqu'il a contraint le sultan à abandonner le siège d'Alep. Salah ad-Din se dédommage en accélérant la prise de la citadelle rebelle. Elle tombe le 16 mars 1175. Les Sarrazins sont donc divisés entre l'empire egypto-damasquin de Salah ad-Din d'un coté, et les deux émirats de la dynastie zengide de l'autre (Alep et Mossoul).

Avril 1175 - Les deux émirats zengides de Mossoul et d'Alep s'unissent contre Salah ad-Din. L'atabeg de Mossoul, Saïf ad-Din, envoie une armée, renforcée des contingents d'Alep, sur les terres de Hama. Salah ad-Din, intimidé, propose de rendre Hama et Homs aux zengides, à condition qu'ils lui laissent Damas. Les zengides refusent.

23 avril 1175 - Salah ad-Din défait l'armée zengide près de Hama. Les troupes d'élite du sultan, montées sur des chameaux ailés, chargent l'armée zengide.

25 avril 1175 - Le fils de Nur ad-Din demande la paix. Après la défaite de l'armée coalisée des deux villes de la dynastie zengide, le jeune fils de Nur ad-Din (al-Salih) demande la paix à Salah ad-Din. Al-salih garde Mossoul et Alep, et Salah ad-Din garde tout le reste...

Fin avril 1175 - Salah ad-Din propose la paix à Raymond III. Le sultan pense qu'Alep tiendra parole, mais que Mossoul va tenter une vengeance. Il prend donc les devants et envoie une ambassade à Raymond III. Il lui propose la paix, à condition que les Francs n'appuient pas la prochaine offensive zengide. En gage de sa bonne volonté, il rend tous les prisonniers francs qu'il détient.

Début mai 1175 - Un conroi du Temple pénètre de nuit dans Damas, dont les portes ont été mystérieusement ouvertes, enlève avec la rapidité de l'éclair le sheikh des épiciers de la ville, et disparaît dans le désert aussitôt après. Les poursuivants lancés à leurs trousses rentrent bredouilles.

Mai 1175 - Raymond III accepte la paix. Mais Guillaume de Tyr y est hostile, et il accuse le connétable (conseiller militaire) du royaume, Onfroi de Toron, d'avoir fait un mauvais choix. Guillaume craint que la paix ne permette à Salah ad-Din de renforcer ses positions. Il a raison...

Damas.

C'est la plus importante des villes musulmanes de Syrie. Salah ad-Din y a implanté ses quartiers, afin d'afficher son ambition politique sur la région. En l'absence du sultan, c'est son frère, Shams al-Dawla Turanshah qui est gouverneur de la ville. Il est plus connu pour son goût des plaisirs et pour sa nonchalance que pour son intelligence autant militaire que politique.



Synopsis

Vous trouverez tout au long de cette chronologie, dans les bandeaux, des petits synopsis de scénarios à utiliser en les développant ou en les intégrant à d'autres scénarios (comme pour l'Histoire du chevalier trop parfait).

Ces synopsis n'ont d'autre ambition que d'exciter votre imagination, aussi n'hésitez pas à les modifier, ou même à les transformer complètement à votre goût.

Les pèlerinages armés.

On a coutûme de découper les croisades en huit grandes expéditions armées. Ce ne sont là que les expéditions des rois, mais toute l'année, des seigneurs plus ou moins importants débarquent à Acre,à Antioche ou à Tripoli. Accompagnés de leurs vassaux et de quelques troupes, ils font leurs dévotions aux lieux saints et repartent aussitôt. Les princes Francs de Palestine tentent toujours de retenir ces seigneurs le plus longtemps possible afin qu'ils prêtent main forte dans la lutte contre les sarrazins. Les ambassadeurs du roi accueillent les nouveaux arrivants, tout sucre tout miel, expliquent, tentent de convaincre les pèlerins armés d'assiter pendant quelques temps les troupes du roi. "Grace à vous et à vos soldats, nous pourrions prendre telle ville, pacifier telle région, tenter telle expédition !" Ces seigneurs sont courtisés de toute part, mais rares sont ceux qui restent.



30 mai 1175 - Guillaume est nommé archevêque de la ville de Tyr. Depuis plusieurs années, il rédige une chronique des royaumes francs du Levant, qu'il commence à la première croisade. On prétend qu'elle contient de nombreuses révélations, parfois génantes...On dit qu'il rédige, parallèlement à sa chronique, un manuel d'exorcisme où il révèle de nombreux secrets sur les menées terrestres des démons.

Juin 1175 - Salah ad-Din "pacifie" la Syrie du nord avec son armée. Ses Imams ont convertis une tribu de Géants du Hedjaz (la région de la Mecque) qui accompagne l'armée du sultan.

Juillet 1175 - Le jeune Baudouin IV pille la région de Damas. Profitant de ce que Salah ad-Din est occupé en Syrie du Nord, le jeune roi exécute une brillante chevauchée dans la région de Damas. Il ravage allègrement les environs de la ville (ce sont les moissons !). Sur le retour, les Francs s'emparent facilement de la forteresse de Beit-Jin, sur le versant sud-est de l'Hermon : la muraille s'est effondrée après une procession menée autour des remparts par un conroi de Templiers.

Août 1175 - Renouvellement des trêves. Salah ad-Din craint d'avoir à se battre sur deux fronts : les zengides, au nord et à l'est, et les Francs au sud et à l'ouest. Après avoir ruminé une contre-offensive, il se résout à renouveler les trêves avec Bohémond III.

Début septembre 1175 - Un conroi de Templiers est apperçu dans la région de Médine, se dirigeant plein est, traînant avec eux un prisonnier en cage.

Septembre 1175 à Mars 1176 - Les trêves sont respectées.

Novembre 1175 - Meleh, roi d'arménie, Templier renégat converti à l'Islam est assassiné. On ne connaît pas l'identité des assassins, et son corps ne fut jamais retrouvé. Son neveu lui succède sous le nom de Roupen III et rétablit les liens traditionnels d'amitié avec les Francs.

1176 - La succession de Baudouin IV.

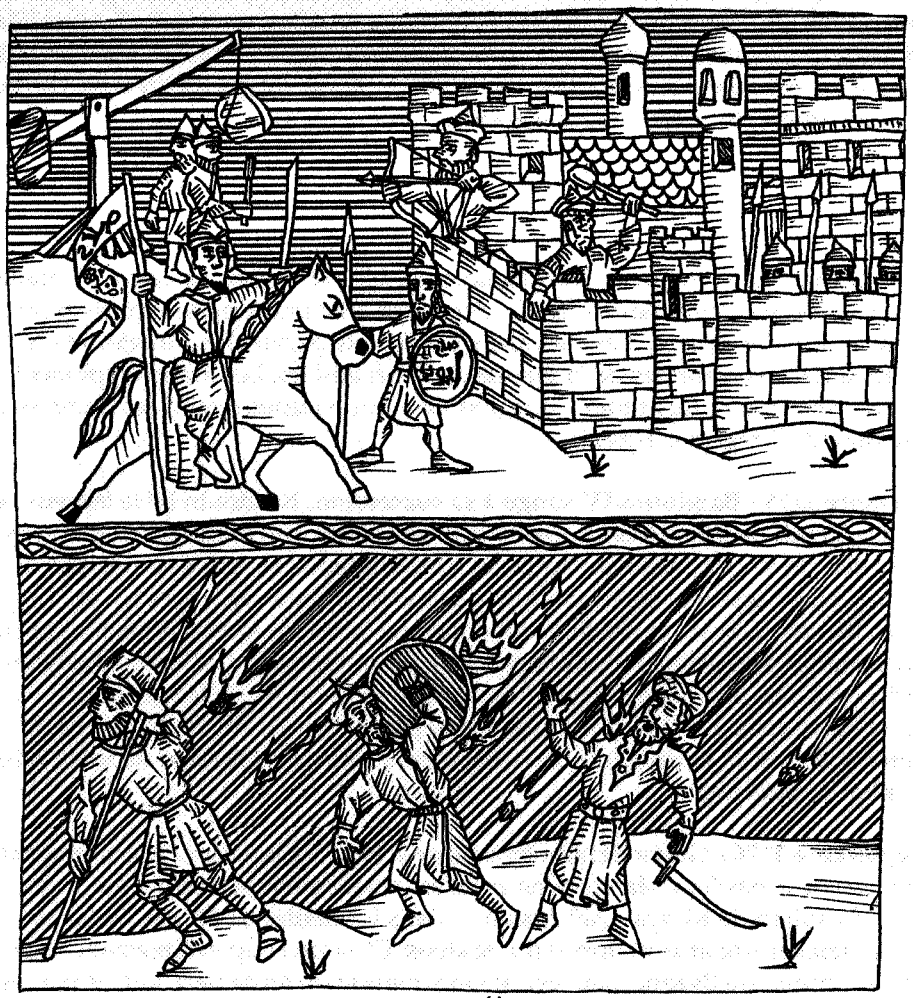
Février 1176 - Le Temple attaqué par les Ismaéliens. Un groupe de fidaïs (Assassins) pénètre nuitamment dans l'enceinte de la Maison Chêvetaine du Temple à Jérusalem. Beaucoup sont tués mais une poignée de sicaires parvient à atteindre les souterrains et ils disparaissent.

Avril 1176 - Dernier effort de Mossoul pour repousser Salah ad-Din. La famille de Nur ad-Din ne renonce pas à rétablir le royaume de Damas. L'atabeg de Mossoul, Saïf ad-Din, rassemble quelques émirs des environs et, bientôt rejoint par les soldats d'Alep et la reine amazone Zoumouroud, il dirige l'armée coalisée sur Damas. Mais sa progression est ralentie par les attaques furieuses d'un Dragon aux abords de l'Euphrate et Salah ad-Din a le temps de rappeler ses troupes égyptiennes. Le sultan veut en finir et il cherche la bataille.

22 avril 1176 - Salah ad-Din écrase l'armée zengide à Tell al-Sultan, à douze lieues au sud d'Alep, sur la route de Hama. Au coeur du combat, Zoumouroud et ses guerrières se retournent contre les zengides pour combattre aux cotés du sultan.

Mai 1176 - Salah ad-Din exploite sa victoire en s'emparant de puissantes forteresses, entre Alep et Mossoul, afin de couper les communications entre ces deux villes.

24 juin 1176 - Salah ad-Din prend Azaz, au nord d'Alep, après un mois de siège. Les Alépins sont de plus en plus isolés. Au cours du siège, un fidaïs ismaélien se jette sur Salah ad-Din et le touche à la tête. Protégé par sa cotte, le sultan se remet, lorsqu'un second assassin se précipite sur lui, puis un troisième. La lutte est féroce mais le sultan en sort indemne.



26 juin au 29 juillet 1176 - Salah ad-Din assiège Alep. Mais les Alépins, fidèles à la famille zengide, sont plus que jamais déterminés, et grâce à de nombreuses et vigoureuses sorties, ils découragent le sultan, qui se retire dans l'affolement avec son armée à la fin du mois de juillet, sous une crépitante pluie de braises.

29 juillet 1176 - Accord de paix entre Salah ad-Din et Alep. Le jeune Al-Salih (fils de Nur ad-Din) garde Alep et récupère Azaz. Salah ad-Din reste maître de l'Egypte et des trois quarts de la Syrie Musulmane. Pour marquer son attachement à cette région, il déménage sa résidence du Caire à Damas. Toute sa cour le suit.

Août 1176 - Salah ad-Din veut se venger des Ismaéliens. Au cours de toutes les précédentes années, les Assassins n'ont pas épargné leurs efforts pour empêcher Salah ad-Din, le sunnite, d'unifier toute la Syrie. Ils ont souvent assisté les Alépins. Le sultan se souvient de la tentative de meurtre dont il fut la victime sous les murs d'Azaz. Brûlant de se venger, il vient assiéger la principale forteresse de la secte : Masyaf. Le siège est furieux. Sinan, le Vieux sur la Montagne, envoie une lettre dans laquelle il demande au sultan de se retirer, faute de quoi, lui et toute sa famille seront assassinés... Pour preuve, il lui fait remettre les deux oreilles de sa concubine préférée, pourtant enfermée à des lieues de là, dans le harem du sultan à Damas. Salah ad-Din se retire.

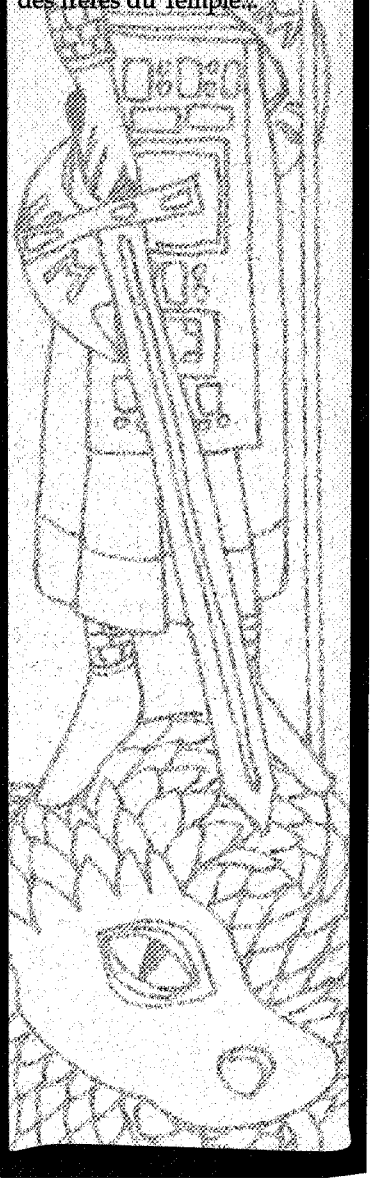
1er août 1176 - Baudouin IV entre en campagne. Afin d'opérer une diversion qui dégagerait Alep de la pression du sultan, Baudouin IV prend la tête de l'armée franque. Les chevaliers suivent la côte jusqu'à Sidon (Saïda), puis traversent le Liban et parviennent dans la plaine de la Bequa, dont ils razzient tranquillement le sud. Dans le même temps, Raymond III part de Gibelet et pille la partie nord de la Bequa, au sud de Baalbeck. Le gouverneur de cette ville sous l'autorité de Salah ad-Din, Ibn al-Muqaddam, dresse alors une embuscade à Raymond III, dans une zone de bois et de marécages, et parvient à défaire un détachement isolé de l'armée franque, malgré la charge héroïque d'un conroi du Temple venu à la rescousse.

histoire du pelerin trop naif.

Le Lieu : de Saint Jean d'Acre à Jérusalem

L'histoire : Wallerand de Reims est un noble seigneur franc, trop gros, trop gentil, et surtout trop amoureux de sa deuxième épouse, Jeanne. Il a fait don au Temple d'une partie de ses terres Outremer, et arrive pour un pèlerinage à Saint Jean d'Acre. Les frères sont envoyés à sa rencontre, afin de le guider durant son voyage et de le protéger, car l'acte de donation ne sera officialisé qu'à Jérusalem.

L'intrigue : Jeanne est la maîtresse de Guillaume, le fils aîné de Wallerand (ils ont le même âge). Aveuglés par la passion, ils ont projeté de faire disparaître Wallerand durant son voyage, surs que ce grand naïf se laisserait duper et trahir facilement. C'est sans compter sur la surveillance des frères du Temple...



Les poulains et les seigneurs pèlerins.

Une lutte politique permanente oppose les seigneurs venus en pèlerinage aux poulains (seigneurs francs du Levant). Les nouveaux débarqués ont la tête pleine de grandes idées chevaleresques et sont persuadés de tout savoir sur les options militaires et politiques à adopter. Il faut foncer, épée au poing, bannière au vent, et nous vaincrons car Dieu est avec nous ! Démagogues, ils soulèvent souvent l'enthousiasme des foules de pèlerins qui les soutiennent. De fait, ils ne comprennent rien aux épineux problèmes politico-diplomatiques de la Terre Sainte. Une fois leur pèlerinage accompli, ils repartent et se désintéressent totalement des conséquences de leurs actes. Les poulains héritent des problèmes.

Toute l'histoire des royaumes francs, depuis 1099, est marquée par ce balancement entre le pragmatisme politique des poulains, représentés par le roi de Jérusalem, et l'orgueil chevaleresque des pèlerins fraîchement débarqués, absolument ignorant de la situation, toujours sur d'eux. Il faut bien composer, car ces seigneurs sont accompagnés de leurs soldats, et les poulains manquent toujours cruellement de troupes.

Le Temple se voit bien sur également confié ce genre de mission diplomatico-militaire. Les frères doivent alors tenter de tirer le maximum de ces troupes providentielles mais éphémères, tout en contrôlant leurs débordements téméraires. Gare à la bavure !

Début août 1176 - Un clan d'hommes-velus attaquent la commanderie templière de Calâme dans les montagnes de Naplouse. Tous les frères sont violés, torturés et les survivants emmenés dans les cavernes. La bâton de Moïse, relique du Temple conservée à Calâme, est emportée par les hommes-velus.

Août 1176 - Victoire de Baudouin IV à Ain Anjarr, au coeur de la Bequa. Au cours du mois d'août, les deux armées de Baudouin et de Raymond opèrent leur jonction au centre de la Bequa. Il est temps, car en l'absence de Salah ad-Din, son frère, Shams al-Dawla Turanshah, gouverneur de Damas, accoure déjà au devant de l'armée franque. Les deux armées se rencontrent en terrain dégagé et c'est une grande victoire pour Baudouin IV le jeune lépreux. Les chevaliers du Temple parviennent même à faire prisonniers quelques membres de la famille de Salah ad-Din. Les Francs exploitent ensuite leur victoire en pillant toute la région. Baudouin ramène enfin ses hommes à Tyr et Raymond III regagne Tripoli.

Septembre 1176 - Baudouin IV songe à sa succession. Baudouin IV le lépreux, sait qu'il n'aura jamais de descendance. Or, en bon droit franc, les prétentions de Raymond III (cousin éloigné du roi) viennent après les titres des deux soeurs de Baudouin. C'est sur Sibylle, l'aînée, que repose l'avenir de la dynastie, car son mari sera roi de Jérusalem. Baudouin et ses conseillers ont donc une lourde responsabilité dans le choix du futur époux. Après examen des prétendants, ils optent pour Guillaume Longue-Epée, prince piémontais, Marquis de Montferrat, cousin du roi de France et de l'empereur des Germains. Ils espèrent que cette parenté permettra à Guillaume d'accélérer la venue de la troisième croisade, que la force grandissante de Salah ad-Din rend de plus en plus urgente.

17 septembre 1176 - Grave défaite byzantine à Myrio-Kephalon. L'armée byzantine commandée par le basiléus Manuel Comnène est cruellement battue par les Turcs seljukides du sultan de Konya, Qilij Arslan II, dans les défilés de Myrio-Kephalon. Une nuée de sauterelles s'abat sur l'armée du basiléus. C'est un coup extêmement rude qui est porté à l'empire de Byzance, qui est dès lors harcelé de toute part, autant par les Turcs, ennemis héréditaires, que par le roi d'Arménie, Rupen III.

Début octobre 1176 - Guillaume Longue-Epée, marquis de Montferrat, débarque à Sidon. Il n'est pas de plus beau chevalier. Il amène avec lui un étrange physicien andalous qu'il désire présenter au roi.

Mi-novembre 1176 - Sibylle de Jérusalem épouse Guillaume Longue-Epée. Baudouin IV donne le comté de Jaffa et d'Ascalon à son beau-frère, afin qu'il se prépare à ses prochaines fonctions. Tout va donc pour le mieux, lorsqu'au mois de février 1177, Guillaume Longue-Epée contracte une fièvre maligne à Ascalon, peu de temps après la disparition du physicien andalous. Il meurt dans cette ville en juin 1177. Le physicien est retrouvé écorché vif, flottant dans les eaux du Jourdain.

1177 - Les hésitations du comte de Flandre et la victoire de Montgisard.

Février 1177 - Baudouin IV attrape la même fièvre que Guillaume Longue-Epée, toujours à Ascalon. Malgré l'acharnement des médecins, le roi reste malade jusqu'au mois de septembre 1177.

Avril 1177 - Le Maître du Temple, Eudes de Saint-Amand, disparaît pendant plus d'une semaine. On retrouve sa cellule vide peu de temps après le départ d'un marchand génois. Le négociant reste introuvable malgré les recherches intensives menées par les frères. Eudes réapparaît par une nuit d'orage, nu et sans arme, dans les environs du monastère qui est au sommet du Mont Tabor (au sud de Tibériade).

Juin 1177 - Enterrement de Guillaume Longue-Epée, marquis de Montferrat à Jérusalem, par l'archevêque Guillaume de Tyr. Mort d'une étrange fièvre, il laisse sa veuve, Sibylle de Jérusalem, enceinte du futur Baudouin V. Le prince piémontais avait soulevé un immense espoir, car c'était un grand et bon chevalier.

Juillet 1177 - Libération de Renaud de Châtillon. Après 16 ans passés en prison à Alep, il est libéré à la surprise générale, sans qu'aucune rançon ait été payée. Il est accompagné de deux physiciens sarrazins aux mines patibulaires, monte un superbe coursier andalous, et traîne derrière lui un charette bâchée qui dégage une odeur pestilentielle. Renaud refuse d'expliquer les raisons de sa soudaine libération. Il épouse Etiennette de Milly, héritière de la seigneurie d'Outre-Jourdain, veuve d'Onfroi III de Toron et du sénéchal Milon de Plancy. Le retour de l'ancien seigneur d'Antioche, insubordonné par nature, inquiète les barons francs d'autant plus fortement que la seigneurie d'Outre-Jourdain occupe une position centrale : elle contrôle la route du Hajj (le pèlerinage à la Mecque) ainsi que les communications entre les deux moitiés de l'empire de Salah ad-Din, la Damascène et l'Egypte. Jadis déjà, les brigandages de Renaud à Chypre avaient failli dresser l'empire byzantin contre les Francs. Le nouveau seigneur d'Outre-Jourdain cache encore quelques bonnes surprises dans les manches de son bliaud.

Début septembre 1177 - Le comte de Flandre Philippe d'Alsace débarque avec ses nombreuses troupes à Acre. Il est le cousin germain de Baudouin IV, et le roi voit arriver le comte avec beaucoup de joie, car il est persuadé que son riche et puissant parent va sauver le royaume grace à son armée. Son arrivée à Jérusalem donne lieu à de grandes réjouissances. Le roi Baudouin réunit les barons, les prélats et les Maîtres des Ordres militaires et leur propose de mettre la régence du royaume entre les mains du comte de Flandre. Philippe d'Alsace refuse. Hypocritement, il dissimule sa lâcheté sous les apparences de la bigoterie, et dit ne rien vouloir faire qui le détournerait de ses pieuses dévotions. Il veut repartir aussi vite que possible. La déception est grande chez les poulains.

Mi-septembre 1177 - Arrivée à Jérusalem de quatre ambassadeurs byzantins. Andronic l'Ange, cousin du basiléus, Jean Doukas, grand hétériarque, Alexandre de Gravina, la plus fine épée byzantine, et George Sinaïtès, astrologue réputé, viennent régler avec le roi les détails d'une expédition commune contre l'Egypte. Cette expédition avait été décidée en 1171 et il est maintenant temps de la mettre en oeuvre, car la situation est favorable : Salah ad-Din rencontre quelques oppositions de la part des légitimistes zengides (Syrie) et fatimides (Egypte), et la présence des troupes du comte d'Alsace constitue un atout militaire décisif. Les Byzantins, pour une fois, ne ménagent pas leur concours. Les ambassadeurs sont venus avec un important trésor de guerre et une puissante escadre de 100 navires, qui mouillent dans le port d'Acre.

Fin septembre 1177 - Philippe d'Alsace refuse de participer à l'expédition egyptienne. Baudouin IV est rapidement convaincu par les ambassadeurs byzantins. Lui-même étant de plus en plus malade, il propose au comte de Flandres de prendre la tête de l'armée. A l'indignation générale, Philippe refuse. Le roi cherche un compromis, propose des aménagements de toutes sortes, mais rien n'y fait. Enfin, Philippe dévoile ses intentions : il veut marier Sibylle, veuve de Guillaume Longue-Epée, héritière du trône, et sa soeur, Isabelle, aux deux fils de son vassal Robert de Béthune. En échange, Robert donne l'importante terre de Béthune au comte de Flandres ; Cuisine féodale qui concerne donc peu les levantins. La proposition soulève un tollé chez les barons d'Orient, parmi lesquels certains prétendent aussi épouser Sibylle. Un petit seigneur de Béthune viendrait faire la loi en Terre Sainte !

Début Octobre 1177 - Derniers efforts pour convaincre Philippe d'Alsace. L'expédition en Egypte se fait de plus en plus urgente, mais elle ne pourra pas se faire sans le concours du comte de Flandres. Le roi se trouve coincé entre les Byzantins qui le pressent d'éxécuter le pacte car les astres sont favorables, et le comte de Flandres qui refuse de s'associer à l'expédition. Le roi tente toutes les manoeuvres diplomatiques possibles pour le convaincre, mais rien n'y fait (quelle raison mystérieuse y-a-t-il à ce refus obstiné ?). Baudouin cherche alors à gagner du temps, dans l'espoir de réussir à le convaincre à force d'acharnement, et obtient des Byzantins que l'expédition soit repoussée jusqu'au mois d'avril 1178.

9 octobre 1177 - Roger des Moulins, Maître de l'Hôpital, disparaît pendant 10 jours. Il est retrouvé à moitié mort de soif, errant nu dans le désert de Berrie, marqué d'un "S" au fer rouge. Il dit revenir de l'enfer !?

Histoire de Roger de Béthune, le chevalier sans nom.

Le lieu : La commanderie des frères et Jérusalem

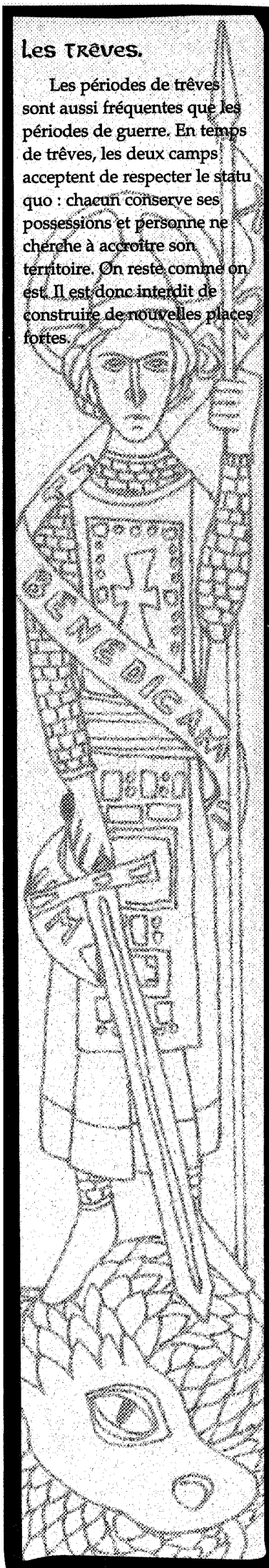
L'histoire : Roger de Béthune est le fils aîné de Robert de Béthune, que Philippe d'Alsace propose de marier à Sybille, la soeur du roi. Il est arrivé en Terre Sainte avec la suite du comte d'Alsace, et le projet de mariage soulève une grande indignation des barons du royaume.

L'intrigue : Les frères découvrent près de leur commanderie un homme nu errant à travers la campagne, qui ne se souvient pas de son nom et qui sait à peine parler. Cet homme est en fait Roger de Béthune. Il a été capturé par des fées, et un changelin a pris son nom et sa place dans la suite de Philippe d'Alsace. Aux frères de résoudre ce mystère, en redonnant son nom à Roger de Béthune, ce qui ne peut être fait qu'en allant le reprendre aux fées qui l'ont volés, et en confondant l'imposteur.



Les trêves.

Les périodes de trêves sont aussi fréquentes que les périodes de guerre. En temps de trêves, les deux camps acceptent de respecter le statu quo : chacun conserve ses possessions et personne ne cherche à accroître son territoire. On reste comme on est. Il est donc interdit de construire de nouvelles places fortes.



Mi-octobre 1177 - Philippe d'Alsace est un renard perfide. Le comte de Flandres ne peut tout de même pas arriver en Occident en portant la responsabilité honteuse d'un grave échec militaire au Levant. Sur le chemin du retour, à Naplouse, il décide finallement de renvoyer Robert de Béthune à Jérusalem, pour annoncer faussement qu'il est prêt à partir pour l'Egypte, afin de pouvoir imputer l'échec de l'expédition aux barons levantins. Il n'a en fait pas du tout l'intention de partir en campagne, mais le roi est coincé. Philippe tergiverse sur des détails, se dérobe sans cesse sur les dates... L'expédition avorte et les ambassadeurs byzantins lèvent l'ancre, convaincus que les Francs se moquent d'eux. On vient de rater une chance unique de s'attaquer efficacement à l'empire encore naissant de Salah ad-Din.

Fin octobre 1177 - Fin de l'alliance franco-byzantine. Suite à l'échec de l'expédition egyptienne, les relations entre Byzance et Jérusalem se détériorent rapidement. Trois ans plus tard, à la mort du basiléus Manuel Comnène, ses héritiers traiteront les Francs en ennemis.

29 octobre 1177 - Le comte de Flandre est apperçu par une troupe du Temple dans la région de Damas, en grande conversation avec le sultan Saláh ad-Din. Le même jour, au même moment, une foule de témoins disent avoir passé la nuit en sa compagnie à Naplouse.

2 novembre 1177 - Les fidaïs (Assassins) perdus dans les souterrains de la commanderie templière de Jérusalem, ressortent en pleine nuit, après plus d'un an (février 1176). L'un d'eux porte un petit coffre précieux dans les bras. Il parvient à s'échapper par la porte Dorée.

Début novembre 1177 - Raymond III de Tripoli utilise l'armée flamande en Syrie. La situation est en effet favorable à une rapide incursion en terre syrienne, car Salah ad-Din est parti pour l'Egypte avec son armée pour attendre le débarquement annoncé. En son absence, la Syrie musulmane est assez mal défendue par son frère, Shams al Dawla Turanshah, gouverneur de Damas. Raymond III de Tripoli et Bohémond III d'Antioche, veulent profiter de l'occasion pour porter un rude coup au sultan en attaquant la région de Hama, avec l'aide des Flamands de Philippe d'Alsace. On prétend même qu'ils ont conseillé au comte de Flandres de ne pas partir en Egypte dans ce but. Baudouin IV, qui n'est pas rancunier, confie 100 chevaliers et 2000 sergents à Philippe, ainsi qu'un fort contingent de Templiers et d'Hospitaliers. L'armée ainsi constituée ravage les territoires de Homs et de Hamà, ville qu'elle finit par assiéger. Pendant ce temps, le contingent franc envoyé dans la plaine de Homs fait un butin abondant et de nombreux captifs, mais au retour, il tombe dans une embuscade dressée par le gouverneur de la ville, Nasir ad-Din cousin germain de Salah ad-Din, qui reprend aux Francs tout le butin, à l'exception d'une grosse perle noire, volontairement abandonnée.

14 au 18 novembre 1177 - Le gros des forces franques assiège Hama. L'atabeg (gouverneur) de Hama, Shihab ad-Din, l'oncle maternel de Salah ad-Din, est gravement malade, mais avec l'aide de quelques émirs accourus pour l'aider, il organise des sorties énergiques qui découragent les Francs.

Fin novembre 1177 - Bohémond III utilise à son tour l'armée flamande : siège de Harim. Après l'échec du siège de Hama, le prince d'Antioche, Bohémond III, réclame le concours de l'armée flamande et des contingents de Jérusalem, pour reprendre l'importante forteresse de Harim (ou Harenc) à l'est du fleuve Oronte, perdue en 1164, et qui appartient depuis au royaume d'Alep. L'idée est politiquement très mauvaise, puisque les Zengides d'Alep sont les alliés des Francs contre Salah ad-Din. Bohémond III est trop orgueilleux pour l'entendre. Il assiège donc Harim. Mais s'il y met les moyens (balistes, catapultes, sapeurs...) la détermination manque. Une nuit, une troupe de renforts venue d'Alep parvient même à traverser les lignes franques et entre dans la forteresse. En même temps, l'armée d'Alep opèrent des diversions dans la campagne environnante et attaque les coureurs (éclaireurs) francs. Le malik d'Alep, Al-Salih Ismaïl menace alors les Francs de livrer la forteresse de Harim à Salah ad-Din, s'ils continuent le siège.

20 au 24 novembre 1177 - Salah ad-Din revient d'Egypte et attaque le royaume dégarni de ses soldats. Parti avec ses troupes pour recevoir un débarquement franc dans le delta du Nil, Salah ad-Din apprend que les gros des troupes chrétiennes est partie en Syrie du Nord. Il ne reste à Baudouin que 500 chevaliers, en comptant ceux du Temple et de l'Hopital. Salah ad-Din fonce donc avec toutes ses troupes sur la Palestine. Pour gagner du temps, il laisse en arrière son convoi et son arrière garde, protégée par un fort groupe de Géants musulmans. Il inquiète la garnison templière de Gaza, renforcée en hâte, puis file vers Ascalon.

Fin novembre 1177 - Baudouin IV se précipite vers Ascalon. La situation est désespérée. Toute l'armée franque est au nord et Salah ad-Din attaque par le sud. Baudouin IV rassemble tout ce qu'il peut trouver comme soldats, convoque l'arrière ban et se précipite vers Ascalon. A peine est-il arrivé, que l'armée de Salah ad-Din apparaît sous les murs de la place. L'arrière ban arrive un peu plus tard et est capturé par le sultan. Le roi est enfermée avec sa petite troupe dans Ascalon : la route de Jérusalem est ouverte !

Fin novembre 1177 - Les escadrons du sultan sèment la panique. Salah ad-Din scindent son armée en plusieurs escadrons chargés de ravager et de piller toute la région de Jérusalem, avant de prendre la Ville Sainte elle-même. Rames est brûlée, les troupes du sultan pillent, tuent, ravagent, brûlent, font des prisonniers...aucune armée ne se présente pour défendre le pays. Grisée par le succès, Salah ad-Din se montre d'une cruauté inhabituelle. Il se prépare à marcher sur Jérusalem, lorsque...

25 novembre 1177 - Victoire de Baudouin IV et du Temple à Montgisard. Quand Baudouin IV, enfermé dans Ascalon avec ses 500 hommes, s'aperçoit du départ de Salah ad-Din, il appelle les Templiers de Gaza (80 frères en armes dont le Maître Eudes) et tous ensemble, ils chevauchent aussi vite que possible pour contourner l'armée du sultan par le nord. L'armée du roi est animée d'un très grand désir de vengeance, avivé par la vue des campagnes pillées qu'elle traverse. Les deux armées se trouvent enfin près de Montgisard (au sud de Rames). Malgré l'incroyable supériorité numérique de l'armée du sultan, Baudouin ordonne la charge. Soudain, la Vraie Croix transportée par l'armée franque brille de mille feux et semble grandir au point de toucher le soleil. Dans un grand fracas, saint George, patron de l'eglise de Rames, apparaît et se jette dans la mélée. C'est une terrible défaite pour le sultan. Lui-même, protégé par sa garde d'élite composée de 1000 mamelouks et de ses Géants, manque d'être tué. Sauvé par la nuit et par un brusque orage, il parvient à prendre la fuite vers l'Egypte avec les restes disloqués de sa grande armée. C'est la débandade. Assistés de tribus bédouines, les Francs battent la campagne et font de nombreux prisonniers, parmi lesquels les Géants du sultan, qui sont emmenés par le Temple. C'est la plus belle victoire franque de toute l'histoire des croisades.

8 décembre 1177 - Salah ad-Din arrive miraculeusement sain et sauf au Caire.

1178 - Une longue année de trêves.

Janvier 1178 - Reprise des trêves entre Baudouin et Salah ad-Din.

Février 1178 - Le Temple propose la construction d'une forteresse au Gué de Jacob. Toute la protection de la Galilée reposait sur la forteresse de Panéas, en face de Tyr. Mais ce château est désormais perdu. Le Temple propose donc de construire une place forte au Gué de Jacob, près du point où le Jourdain sort du Lac de Hulé. Mais les trêves imposent le respect du statu quo. Le Temple tente néanmoins d'imposer cette nécessité au roi.

Mars 1178 - Les Francs abandonnent le siège de Harim.

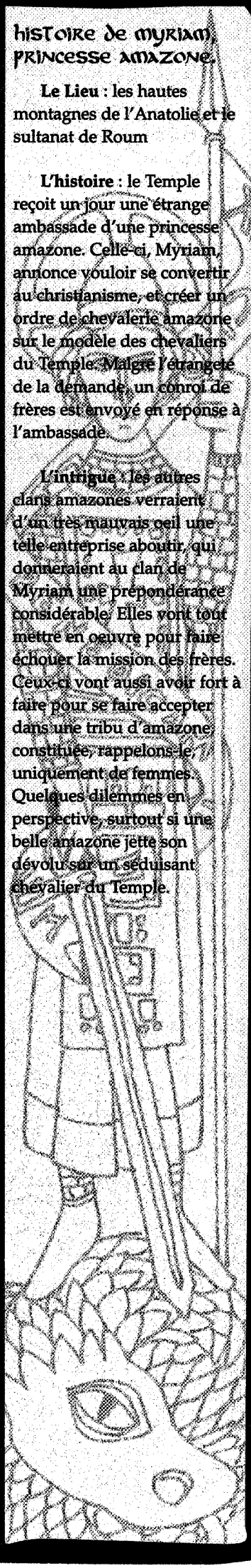
Avril 1178 - Vague d'incendies à Jérusalem. Durant tout le mois d'avril les hiérosolymitains (les habitants de Jérusalem) ne cessent de lutter contre les incendies qui se déclarent toujours en pleine nuit. A plusieurs reprises, des témoins affirment avoir apperçu une forme démoniaque s'agiter dans les brasiers.

Histoire de Myriam, princesse amazone.

Le Lieu : les hautes montagnes de l'Anatolie et le sultanat de Roum

L'histoire : le Temple reçoit un jour une étrange ambassade d'une princesse amazone. Celle-ci, Myriam, annonce vouloir se convertir au christianisme, et créer un ordre de chevalerie amazone sur le modèle des chevaliers du Temple. Malgré l'étrangeté de la demande, un convoi de frères est envoyé en réponse à l'ambassade.

L'intrigue : les autres clans amazones verraient d'un très mauvais oeil une telle entreprise aboutir, qui donneraient au clan de Myriam une prépondérance considérable. Elles vont tout mettre en oeuvre pour faire échouer la mission des frères. Ceux-ci vont aussi avoir fort à faire pour se faire accepter dans une tribu d'amazone, constituée, rappelons-le, uniquement de femmes. Quelques dilemmes en perspective, surtout si une belle amazone jette son dévolu sur un séduisant chevalier du Temple.



Les deux grands passages.

Il est deux moments d'affluence particuliers pour les royaumes francs du Levant, qui correspondent aux deux grands Passages par la mer : les arrivées de pèlerins pour Noël et Pâques. Dans le mois qui précède l'un comme l'autre, les villes et les campagnes sont prises d'assaut par la foule des pèlerins, seigneurs et vilains, qui viennent faire leurs dévotions en Terre Sainte. Le maître ne doit pas oublier que les moments de grands pèlerinages sont les périodes où les ennuis et tracas quotidiens sont les plus nombreux. Ah ! Pèlerin mon ami...

Les rançons.

Un roi : 200.000 besants.

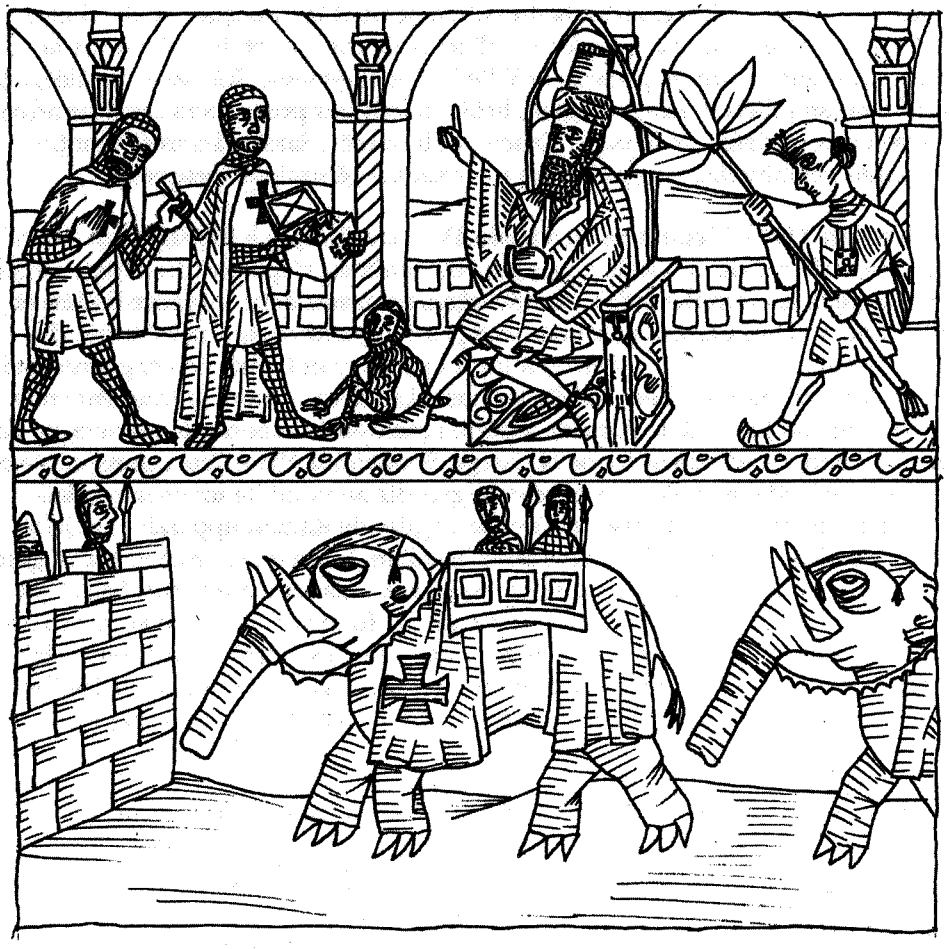
Un grand baron : 100.000 besants.

Un petit baron : 50.000 besants

Juin 1178 - Altercation entre le Temple et l'Hôpital. Un conroi du Temple convoyant une prisonnière franque est attaqué par une troupe d'Hospitaliers. Un seul frère du Temple échappe au massacre. Roger des Moulins, Maître de l'Hôpital, restitue la prisonnière et fait emprisonner les coupables.

Octobre / novembre 1178 - Construction extraordinairement rapide du Chastellet de Jacob. L'armée du roi se rend au Gué de Jacob pour protéger la construction de la forteresse. Salah ad-Din, prévenu, ne réagit pas. Il est occupé au siège de Baalbeck, qu'il veut enlever à son indocile lieutenant, Ibn al-Muqaddam. Seul un fort groupe d'Hommes à Tête de Chien vient troubler les travaux par d'incessantes attaques contre les caravanes destinées au chantier. Ils ont leur refuge en territoire damasquin.

Décembre 1178 - Retour des Templiers partis en 1174 aux Indes. Ils reviennent avec un troupeau de 12 Oliphants qui effrayent beaucoup la population. A la demande du roi Baudouin, les frères effectuent quelques manoeuvres montés sur les mastodontes, qui se révèlent étonnament rapides et obéissants. Malheureusement, le troupeau est décimé par une fièvre maligne trois jours après son arrivée.



1179 - La guerre en Galilée.

Janvier 1179 - Un Dragon sème la terreur dans la région de Salt. Grace aux efforts conjoints des Templiers d'Ahamant et des mamelouks de la ville sarrazine, le Serpent est mis en fuite. Après une grande chasse, il disparaît dans les eaux de la Mer très Salée (la mer morte). L'eau bout pendant plus d'une semaine.

Février 1179 - L'archevêque Guillaume de Tyr part pour le Concile du Latran. Au retour, il s'arrête à Byzance où il séjourne 7 mois.

5 mars 1179 - Concile du Latran (Latran III).

21 mars 1179 - Embuscade réussie contre les pillards du Gué de Jacob. Les Francs mettent fin aux incursions des brigands Hommes à Têtes de Chiens lors d'une embuscade nocturne. 70 pillards sont tués.

Mars 1179 - Onfroi de Toron, connétable du royaume, achève la construction de Chateauneuf, en face de Panéas, sur la butte de Hunin (900 mètres). Grâce à ce château et à celui du Gué de Jacob, l'entrée du royaume dans cette région est désormais fermée.

Fin mars 1179 - Le Chastellet de Jacob est achevé. Baudouin en confie la garde aux Templiers qui ont très activement participés à sa construction. L'Ordre y installe une forte garnison : 80 chevaliers et leurs écuyers, 800 sergents et turcopoles, 1000 cottes de mailles...

Avril 1179 - Salah ad-Din propose 60 000 puis 100 000 dinars pour la destruction du Chastellet de Jacob. Le sultan craint cette place forte aux mains des Templiers, à partir de laquelle ils controllent le passage des caravanes musulmanes. Le Temple refuse la proposition du sultan.

Mi-avril 1179 - Razzias franques dans les forêts de Panéas. Les populations damasquines ont coutûme de faire paître leur troupeau dans la région de Panéas, riches en vertes vallées. La razzia des troupeaux semble facile. Baudouin et Onfroi de Toron scindent l'armée en escadrons pour opérer plus facilement.

15 avril 1179 - L'armée franque est surprise par Farrukh-shâh, le neveu de Salah ad-Din. L'escorte royale est surprise dans un défilé par un détachement sarrazin envoyé de Damas par Salah ad-Din. La situation est vite désespérée. Le connétable Onfroi de Toron, parvient à sauver le roi au prix de sa vie.

Mai 1179 - Mort du Connétable Onfroi de Toron à Chateauneuf. Onfroi succombe à ses blessures. Son nom était synomyme de bravoure et de prudence.

27 mai 1179 - Salah ad-Din assiège le Chastellet de Jacob. Devant la détermination des Templiers, il rebrousse chemin.

Juin 1179 - Salah ad-Din pille la Galilée. Il s'installe avec toute son armée entre Panéas et le Jourdain. Ses troupes maraudent continuellement dans la région. Le sultan lance journellement ses troupes contre Saïda (Sidon) et Beyrouth, pour enlever les récoltes. Les moissons sont ainsi entièrement détruites. Les troupes franques réagissent vivement et attaquent les Sarrazins de tous les cotés : le prince d'Antioche à Shaïzar, le comte de Tripoli à Homs...

10 juin 1179 - Victoire de Salah ad-Din au Marj 'Ayun (*Plaine des Sources*). Le sultan se prépare à une dernière grande marche en Galilée pour achever, avec toute son armée, les pillages opérés par ses coureurs. Baudouin IV tient son conseil de guerre et décide de marcher à la rencontre du sultan. L'armée franque croise d'abord une avant-garde de retour de Sidon qui est battue. Dans l'affolement joyeux qui suit la victoire, les soldats francs se dispersent à la poursuite des fuyards sarrazins. Seuls les Templiers et le comte de Tripoli forment encore un groupe uni. Salah ad-Din profite de cette dispersion des troupes franques et attaque en masse avec toute son armée. Le désastre est complet. Les troupes franques s'égayent en tout sens, poursuivies par les coureurs sarrazins qui font beaucoup de prisonniers dont ...

10 juin 1179 - Eudes de Saint-Amand, Maître du Temple, est fait prisonnier. Avec lui, Salah ad-Din capture également Baudouin de Rames (de la famille d'Ibelin) et Hugues de Tibériade (beau-fils du comte de Tripoli). Ils sont triomphalement conduits à Damas. Baudouin de Rames se rachète un an plus tard pour 150 000 dinars et Hugues de Tibériade est racheté par sa mère, la comtesse de Tripoli, pour 55 000 dinars. Eudes, lui, ne peut offrir que son couteau et sa ceinture...Qui le délivrera ?

Fin juin 1179 - Arrivée du comte Henri II de Champagne, venu faire son pèlerinage, accompagné de ses vassaux. Grace à cette arrivée providentielle, Salah ad-Din ne peut pas exploiter immédiatement sa victoire. Mais, au mois d'août...

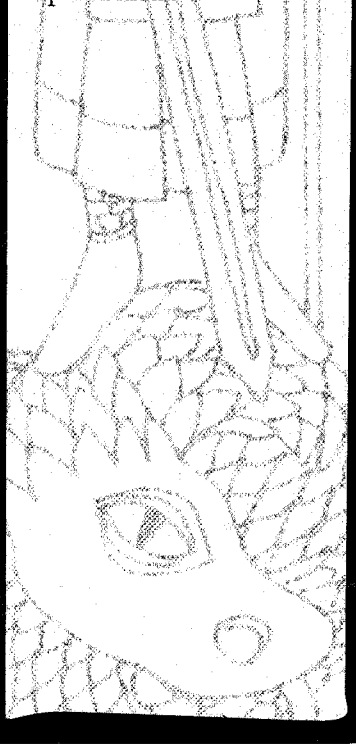
24 au 29 août 1179 - Salah ad-Din détruit le Chastellet de Jacob. Le sultan arrive dans les environs du Gué le 24 août. Dans la journée, il pille les terres templières de Saphet pour se procurer le bois dont il a besoin pour mener l'assaut. Mais Salah ad-Din doit faire vite, car Baudouin accompagné du comte de Champagne rassemble déjà

Histoire de la Vierge pleureuse.

Le Lieu : la ville de Nazareth

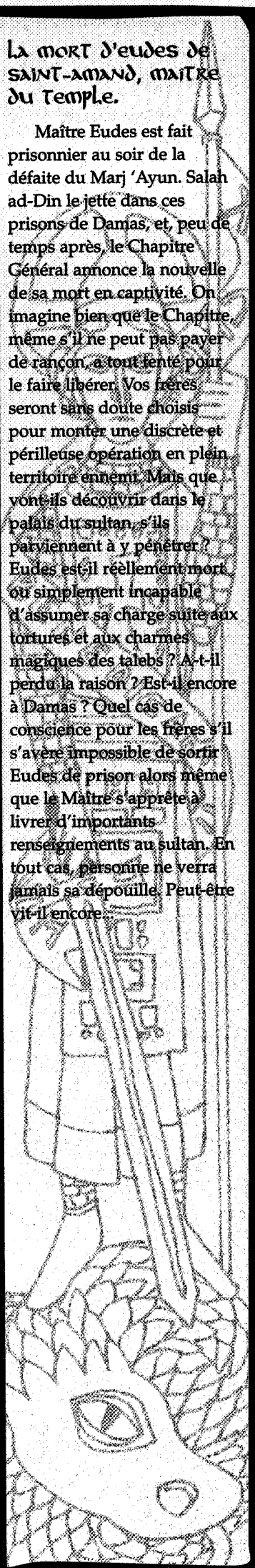
L'Histoire : dans la ville de Nazareth, déjà si riche en miracles, a eu lieu un nouveau prodige : une icône de la vierge s'est mise à pleurer des larmes de sang dans une petite église maronite de la ville. Devant l'enthousiasme de la foule, et la fréquence du phénomène, le patriarche de Jérusalem envois un de ses chanoines, accompagné de frères du Temple, pour établir la véracité de ces faits, et éventuellement les officialiser en sanctifiant le lieu.

L'intrigue : malheureusement, aucun miracle ne s'est produit. Le prêtre, homme ingénieux, a voulu simplement profiter de la crédulité des pèlerins pour redorer le blason de son église, quelque peu délaissée. Il a percé deux minuscules trous dans les yeux de l'icône, et à l'aide d'un outre et de boyaux pleins de sangs de boeuf dissimulés derrière l'icône, il fait à volonté sourdre des larmes des yeux de la vierge. Les frères parviendront t'ils à dévoiler la supercherie, ou se laisseront ils abuser par l'honnêteté foncière du prêtre trop ambitieux ?



La mort d'Eudes de Saint-Amand, maître du Temple.

Maître Eudes est fait prisonnier au soir de la défaite du Marj 'Ayun. Salah ad-Din le jette dans ces prisons de Damas, et, peu de temps après, le Chapitre Général annonce la nouvelle de sa mort en captivité. On imagine bien que le Chapitre, même s'il ne peut pas payer de rançon, a tout tenté pour le faire libérer. Vos frères seront sans doute choisis pour monter une discrète et périlleuse opération en plein territoire ennemi. Mais que vont-ils découvrir dans le palais du sultan, s'ils parviennent à y pénétrer ? Eudes est-il réellement mort, ou simplement incapable d'assumer sa charge suite aux tortures et aux charmes magiques des talebs ? A-t-il perdu la raison ? Est-il encore à Damas ? Quel cas de conscience pour les frères s'il s'avère impossible de sortir Eudes de prison alors même que le Maître s'apprête à livrer d'importants renseignements au sultan. En tout cas, personne ne verra jamais sa dépouille. Peut-être vit-il encore...



l'armée de secours prêt de Tibériade. L'assaut est donc donné dans l'après midi du 24. Le jour même, la barbacane est prise par les Géants du Sultan. Les défenseurs se retirent dans la citadelle en attendant l'arrivée des renforts. Le lendemain, dimanche 25 août, Salah ad-Din fait miner la grosse tour des remparts. Le soir, on y met le feu, mais un orage providentiel éteind le brasier. Du 26 au 29 août, le sultan fait approfondir la mine à la hâte et au matin du jeudi 29, la tour s'effondre ! L'incendie se propage rapidement jusqu'à la citadelle. Nombre de frères templiers périssent dans les flammes, les autres sont pris. Le sultan éxécute tous les turcopoles et fait 700 prisonniers (beaucoup sont massacrés sur la route du retour vers Damas). Mais les cadavres pourrissants entraînent une épidémie qui causent la mort d'une dizaine d'émirs. Le Chastellet est entièrement démantelé.

Septembre 1179 - Consternation franque. La prise du Gué de Jacob est perçue comme une véritable catastrophe par les Francs, et l'abattement est d'autant plus grand que la rapidité d'éxécution du sultan ne leur a pas permis de réagir. Salah ad-Din en profite pour exploiter pleinement sa victoire en pillant les campagnes de Tyr, Saïda et Beyrouth.

14 octobre 1179 - Rezzou sarrazin sur le port d'Acre. Une flotte de bateaux venue d'Egypte apparaît dans les eaux syriennes et attaquent les naves franques. Le 14 octobre, cette escadre pénètre de nuit dans le port d'Acre et s'empare des bateaux qui y mouillent. L'escadre sarrazine est presque entièrement détruite par une pieuvre immense, peu de temps après avoir quitté la rade.

Fin octobre 1179 - Michel le Syrien, patriarche jacobite, resserre les liens avec le roi Baudouin. Il offre notamment au roi une puissante relique : l'index droit de saint Jean Baptiste auquel on attribue, entre autres miracles, le pouvoir de soigner la lèpre ! La relique guérit effectivement quelques ladres, mais se montre désespérément inopérante sur le roi.

1180 - Trêves entre Salah ad-Din et les Francs.

Début janvier 1180 - Mort présumée d'Eudes de Saint-Amand dans les geôles damasquines de Salah ad-Din. Arnaud de Torroges est élu Maître du Temple.

Janvier 1180 - Amaury de Lusignan est nommé connétable (premier conseiller militaire) du royaume de Jérusalem, à force d'intrigues auprès de la mère de Baudouin IV, Agnès de Courtenay. C'est un comploteur malin, qui veut placer sa famille dans la succession au trône. On le prétend amant de la reine mère. Il vante donc les mérites de son frère Guy de Lusignan, à la reine et à la jeune princesse héritière Sibylle. Elles acceptent de le faire venir de France pour le voir. Les autres prétendants ne lâchent pas prise pour autant.

Février / mars 1180 - Guillaume de Tyr en ambassade à Byzance. Il a de fréquents entretiens avec le basiléus Manuel Comnène, concernant le rapprochement franco-byzantin. Guillaume assiste au mariage du fils de l'empereur, Alexis, agé de 11 ans, avec la fille du roi de France, Agnès, agée de 8 ans (mars). Il rentre à la fin avril 1180, accompagné d'ambassadeurs byzantins. Salah ad-Din voit d'un mauvais oeil le retour à une forte alliance entre le basiléus et Baudouin.

Avril 1180 - La lèpre de Baudouin s'aggrave. Le roi s'assombrit dans l'épreuve, et son caractère devient inquiet et soupçonneux. Avant Pâques, Bohémond III et Raymond III viennent sans prévenir faire leurs dévotions à Jérusalem. Le roi craint qu'ils profitent de son affaiblissement pour le renverser, mais rien ne se passe.

Avril 1180 - Le carnaval de Jérusalem tourne au drame. Le jour de la fête des fous (mardi gras), une troupe de bateleurs arméniens mène une folle sarabande dans la ville, suivie par la foule hystérique. Les scènes de pillages succèdent aux scènes de meurtres et de suicides collectifs, malgré les efforts désespérés des frères du Temple, seuls à ne pas ressentir les effets du charme. A la nuit tombée, les bateleurs s'engouffrent dans la porte Dorée et disparaîssent, entraînant derrière eux une bonne vingtaine de moines.

Fin avril 1180 - Mariage de Sibylle de Jérusalem à Guy de Lusignan. Guy est un jeune et beau chevalier de France et Sibylle tombe de suite amoureuse de lui. Baudouin IV, affaibli, tourmenté et manipulé cède aux pressions de sa mère et accepte le mariage de sa soeur. Il remet à Guy le comté de Jaffa et d'Ascalon. Les seigneurs levantins n'accepteront jamais l'autorité de ce jeune bellâtre parvenu, naïf des choses de l'Orient, faible, indécis, sans consistance politique et sans personnalité. Pourquoi ce choix frivole à l'heure où Salah ad-Din se fait encore plus menaçant ?

Mai 1180 - Accord de trêves. Malgré son écrasante supériorité, Salah ad-Din accepte la conclusion d'une trêve. Toute la région de Damas souffre en effet d'une grande sécheresse depuis cinq ans et la famine menace. Mais la trêve n'est signée qu'avec Jérusalem et la guerre de razzias continue contre Tripoli, menée par Salah ad-Din lui-même. Raymond III concentre son armée à Arqa en attendant une occasion favorable pour attaquer. Salah ad-Din circule à son gré dans toute la région sans être inquiété.

Début juin 1180 - Une flotte sarrazine devant Tortose. Une flotte venue d'Egypte apparaît d'abord devant Beyrouth. Mais la ville appartient au roi Baudouin et entre dans le cadre de la trêve. L'escadre égyptienne passe devant Tripoli et attaque Tortose, ville très importante pour son pèlerinage de la Vierge. Les marins égyptiens brûlent les maisons du port, mais les habitants parviennent à défendre efficacement la ville haute, grace à l'assistance opportune d'un mystérieux chevalier auréolé d'une gloire éblouissante.

29 juin 1180 - Mort de Saïf ad-Din, atabeg de Mossoul, prince de la dynastie zengide (famille de Nur ad-Din). Il est déchiqueté par un Sphinx au cours d'une chasse au lion. Les émirs de Mossoul choisissent son frère, Izz ad-Din Masud Ier, pour lui succéder. Salah ad-Din est très inquiet de ce légitimisme zengide, toujours très vivace en Syrie du Nord.

Mai 1180 - Raymond de Tripoli signe les trêves avec Salah ad-Din.

24 septembre 1180 - Mort du basiléus Manuel Comnène, peu de temps après qu'il ait revétu l'habit monastique. Les relations franco-byzantines ne cesseront dès lors de se détériorer. Le fils de Manuel, Alexis Comnène, lui succède sur le trône, mais Aléxis le Protosébaste, neveu de l'empereur et amant de l'impératrice Marie Comnène, nommée régente, s'empare du gouvernement.

Octobre 1180 - Salah ad-Din guerroie en Anatolie et en Cilicie arménienne. Roupen III, roi d'Arménie, renforce considérablement son royaume en prenant des terres aux Byzantins (Adana et Mamistra), malgré l'opposition de certains de ses vassaux, qui se sont vendus à Byzance. Mais Salah ad-Din ne peut pas laisser le royaume arménien chrétien se consolider. Il attaque la Cilicie et rançonne Rupen.

6 octobre 1180 - Mort d'Amaury de Nesle, Patriarche de Jérusalem depuis 1158.

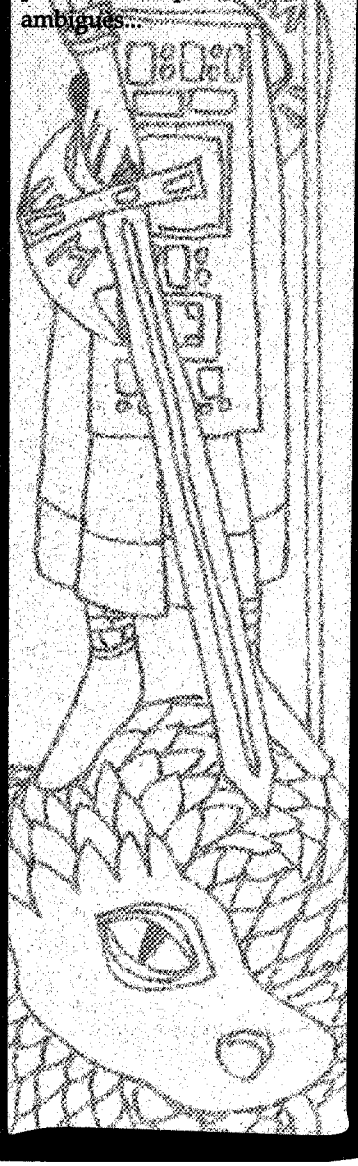
16 octobre 1180 - Héraclius est élu patriarche de Jérusalem par les chanoines du Saint-Sépulcre après maintes pressions et tractations, et malgré l'opposition virulente de Guillaume de Tyr. Amant de la reine mère Agnès de Courtenay, cette dernière influence le roi pour qu'il choisisse Héraclius plutôt que Guillaume de Tyr, sur la liste proposé par les chanoines. Héraclius est un alchimiste et un simoniaque notoire.

Histoire de l'écuyer trop parfait.

Le Lieu : La commanderie des frères

L'histoire : Un des frères reçoit comme nouvel écuyer un fort beau jeune homme, du nom d'Anselme, qui se révèle être un excellent écuyer et un futur chevalier de prix. Toutefois, les frères se sentent troublés en sa présence, et sa beauté n'est pas sans attirer des railleries d'un goût douteux au frère chevalier qu'il sert.

L'intrigue : le jeune frère Anselme se nomme en fait Bertrade, et est une jeune fille à peine pubère, mais très orgueilleuse et qui s'est fait passer pour un homme afin de rentrer au Temple et d'être admis(e) comme chevalier. On imagine les souffrances des frères confrontés à cette fort belle personne qui réveille en eux des sentiments d'autant plus troubles qu'ils sont ambigüs...



Les principaux vassaux du roi de Jérusalem.

- Bohémond III, prince d'Antioche.

- Raymond III, comte de Tripoli et prince de Galilée.

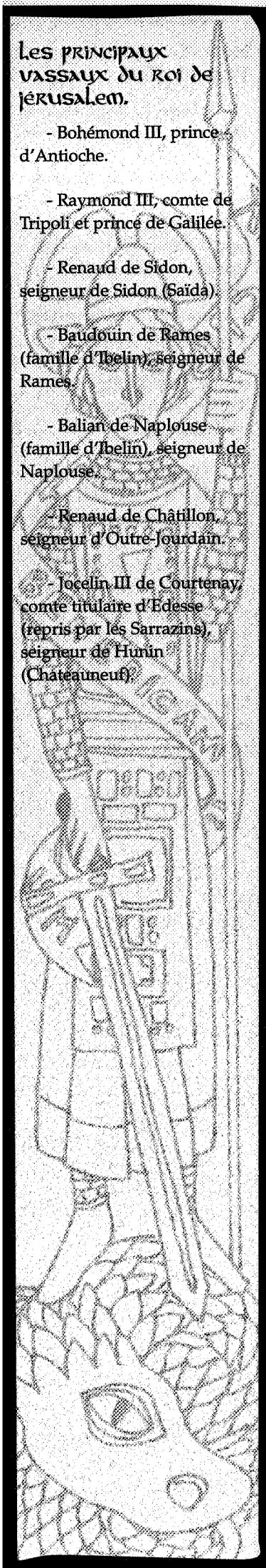
- Renaud de Sidon, seigneur de Sidon (Saïda).

- Baudouin de Rames (famille d'Ibelin), seigneur de Rames.

- Balian de Naplouse (famille d'Ibelin), seigneur de Naplouse.

- Renaud de Châtillon, seigneur d'Outre-Jourdain.

- Jocelin III de Courtenay, comte titulaire d'Edesse (repris par les Sarrazins), seigneur de Hunin (Châteauneuf).



Fin octobre 1180 - Baudouin IV fiance sa soeur Isabelle à Onfroi IV de Toron, petit-fils du connétable décédé. Avant de mourir, le roi veut achever de régler la question dynastique. Si Sibylle décède, c'est sa soeur (et son époux) qui monteront sur le trône de Jérusalem. Mais, héritier d'une lignée de héros, le jeune Onfroi est mou et sans intelligence. Encore un mauvais choix ! Le mariage sera néanmoins célébré au château de Kérak (demeure de Renaud de Châtillon) le 22 novembre 1183.

Décembre 1180 - Scandales et troubles dans la principauté d'Antioche. Bohémond III dit le Bègue, prince d'Antioche mène depuis longtemps une vie dissolue, de plaisirs et de chasses. Il a déjà répudiée illégalement deux épouses : Théodora Comnène, princesse byzantine et Orgueilleuse, fille du seigneur de Harenc. Il vit depuis avec une courtisane, nommée Sibylle, qu'on sait être une sorcière et une espionne au service de Salah ad-Din. Bohémond ne veut rien entendre (charmes maléfiques ?) et la défend farouchement. Le patriarche Aymeri de Limoges l'excommunie donc pour trigamie ! Furieux, Bohémond entre ouvertement en rebellion contre l'Eglise, attaque le patriarche, pille les biens du clergé, assiège les monastères ; dangeureux, car Salah ad-Din peut profiter du désordre. Baudouin IV ne sait que faire pour calmer ce prince inconséquent et capricieux.

Mi-décembre 1180 - Toute la principauté d'Antioche est frappée d'interdit, à cause des frasques de Bohémond. Toutes les cloches sont muettes et plus aucun sacrement n'est donné. La nuit, les créatures du Malin libérées des entrâves religieuses, hantent les campagnes et causent milles dommages. Baudouin IV envoie à Antioche une ambassade comprenant Renaud de Châtillon, Arnaud de Torroge, le Maître du Temple, Roger des Moulins, le Maître de l'Hôpital et Raymond III qui se joint à eux au passage. Parvenus à Antioche, ils convoquent Bohémond III et le patriarche pour les raisonner. On trouve un accord : Bohémond rend au clergé tous les biens volés et l'interdit est levé ; Bohémond seul reste excommunié tant qu'il ne se sépare pas de Sibylle. Les ambassadeurs rentrent chez eux, sûr que le calme est revenu pour longtemps.

Fin-décembre 1180 - Bohémond pire qu'avant. Une fois les ambassadeurs partis, Bohémond laisse éclater sa colère. Ses barons lui ayant fait des remontrances, il les chasse et confisque leurs terres. Ceux-ci sont accueillis et fieffés par Rupen III en Cilicie. Bohémond défie ouvertement l'autorité royale. L'influence maléfique de Sibylle sans doute...

Noël 1180 - Bohémond III emprisonne Roupen d'Arménie. Bohémond d'Antioche invite Rupen III, roi d'Arménie, à venir passer Noël chez lui. Il lui laisse entendre que les bacchanales y seront mémorables. Roupen est en train de mettre à profit les ennuis qu'a Byzance avec les Turcs seljukides pour étendre peu à peu son territoire. En tout cas, il ne se méfie pas de Bohémond et répond favorablement à l'invitation. C'est un traquenard ! Bohémond exige une rançon de 30 000 dinars et la cession d'Adana et de Mamistra. Quelle erreur de se facher gravement avec un prince qui est une digue chrétienne solide face à la poussée musulmane.

1181 - Les Frasques de Renaud de Châtillon.

Janvier 1181 - Le roi lépreux et sa cour. L'état de Baudouin empire de jour en jour. Il ne peut plus s'occuper des affaires du royaume. Son entourage en profite pour le maintenir au lit et se partager les bénéfices du gouvernement. Sa mère, Agnès de Courtenay est avide de pouvoir tout autant que d'argent. Le frère d'Agnès, Jocelin III de Courtenay, comte encore titulaire du royaume perdu d'Edesse et sénéchal du royaume de Jérusalem, l'appuie tant qu'il peut. Ils forment avec quelques autres barons une sorte de clan d'intriguants prêts à tout le possible pour arracher son pouvoir au roi mourrant. Résumons : Sibylle l'héritière du royaume a épousé un bel incapable ; sa soeur Isabelle, un jeune incompétent ; la reine mère intrigue en faveur de son clan; Bohémond III abrite et défend une sorcière espionne, persécute l'Eglise et la chevalerie ; et pour finir, le roi est rongé par une maladie atroce : la lèpre. Puisque Raymond III, comte de Tripoli et prince de Galilée, semble le seul capable de reprendre les choses en main, tous se tournent vers lui...pour l'en empêcher.

C'est ainsi que le comte se voit interdire de franchir la frontière du royaume alors qu'il venait rendre visite à Baudouin. Les courtisans et le clan des Courtenay persuadent le roi que Raymond III vient profiter de sa faiblesse pour fomenter une révolte des barons et se faire élire roi. Tous craignent en fait que Raymond ne remette un peu d'ordre à sa façon. Raymond rentre chez lui humilié et furieux se demandant les raisons de cette décision royale. Quelques barons plus avisés, sachant qu'après le décès du roi, Raymond III serait le seul espoir du royaume, décident ensemble de l'inviter à Jérusalem malgré l'interdiction royale et tentent dans le même temps de le laver de tout soupçon aux yeux du lépreux. Les deux hommes se réconcilient fort heureusement.

Janvier 1181 - Renouvellement des trêves entre les Francs et les Sarrazins.



Mars 1181 - Messe noire au Saint-Sépulcre. Un groupe de 7 pèlerins flamands se laisse enfermer dans le Saint-Sépulcre. Au matin, les murs sont maculés de sang et le tombeau du Christ est ouvert. Le sacrilège est sans précédent. Guillaume de Tyr accuse Héraclius de complicité : c'est son laxisme qui a permis aux sorciers de profaner le saint tombeau. Des processions expiatoires sont organisées dans toute la ville. Les pèlerins flamands sont déchiquetés par la foule. On en retrouve que 6.

2 avril 1181 - Le patriarche Héraclius excommunie l'archevêque Guillaume de Tyr. Les deux hommes se font une guerre ouverte. Guillaume combat vigoureusement le patriarche dont il dénonce les pratiques simoniaques, le goût du luxe et des femmes. Le plus saint lieu de la chrétienté ne peut pas être sous l'autorité d'un être sans doute vendu au Malin. Mais que faire contre le puissant prélat, soutenu par tous, courtisan zélé et subtile intriguant. L'oeuvre de corruption des Lieux Saints est en marche...

Début Juillet 1181 - Renaud de Châtillon rompt les trêves. Le seigneur d'Outre-Jourdain, sans prendre soin de dénoncer les trêves, s'enfonce avec ses hommes au coeur de l'Arabie et marche droit sur Taïma, oasis et centre commercial important sur la route du Hajj (le pèlerinage à la Mecque). Renaud compte pousser ensuite jusqu'à Médine, seconde ville sainte de l'Islam, et la piller. Farrukh Shah, neveu de Salah ad-Din, alors à

Histoire de la veuve Chrisomidès.

Le Lieu : le temple et la ville de Jérusalem

L'histoire : la veuve Chrisomidès est une consoeur du Temple d'une quarantaine d'année, encore fort accorte, qui, à la mort de son mari, a fait don de ses biens au Temple pour mener la vie monacale des consoeurs et confrères. Compte tenu de ses origines sociales relativement élevées (son mari était un riche négociant grec), on lui a confié la direction de toutes les autres femmes, servantes, cuisinières, etc.... du Temple.

Un matin, on la retrouve dans sa cellule égorgée et violée.

L'enquête : les frères sont chargés par le commandeur de l'enquête sur ce meurtre odieux. Leurs soupçons se porteront rapidement sur un jeune confrère un peu fruste, que l'on a vu souvent en compagnie de la veuve, et qui, selon certains, lui aurait fait des avances, repoussées par la veuve. Ce jeune homme, un simple d'esprit, fait un coupable idéal.

Mais bien sûr, la vérité est toute autre. La veuve Chrisomidès profitait de ses fonctions pour fournir discrètement à certains frères peu scrupuleux des femmes, touchant au passage des marchandises volées dans les magasins du temple pour les revendre à son amant, un certain Saleh Ibn Buyaq. Elle a été assassinée par un de ses clients, qui craignait qu'elle ne révèle tout au commandeur.

Les frères devront mener leur enquête avec doigté, pour éviter le scandale.

Les principaux seigneurs ayubides.

(les membres de la famille de Salah ad-Din ou les représentants du sultan).

- Ibn al-Muqaddam, atabeg (gouverneur) de Baalbeck.

- Shams al-Dawla Turanshah, frère de Salah ad-Din, atabeg de Damas.

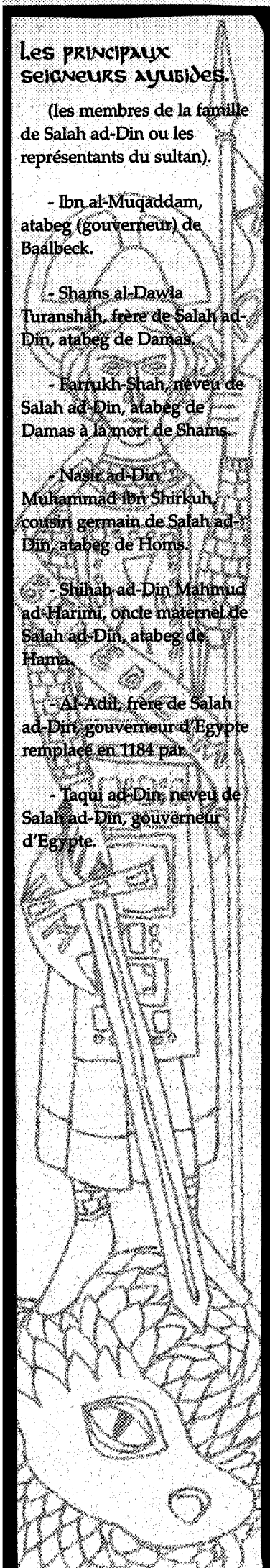
- Farrukh-Shah, neveu de Salah ad-Din, atabeg de Damas à la mort de Shams.

- Nasir ad-Din Muhammad ibn Shirkuh, cousin germain de Salah ad-Din, atabeg de Homs.

- Shihab ad-Din Mahmud ad-Harimi, oncle maternel de Salah ad-Din, atabeg de Hama.

- Al-Adil, frère de Salah ad-Din, gouverneur d'Egypte remplacé en 1184 par

- Taqui ad-Din, neveu de Salah ad-Din, gouverneur d'Egypte.



Damas, envahit alors la terre d'Outre-Jourdain, forçant ainsi Renaud à rebrousser chemin. Sur le retour, il attaque une riche et paisible caravane de marchands sarrazins qui chemine tranquillement vers la Mecque. Il prend 200 000 besants et emprisonne les marchands.

Juillet 1181 - Une tempête jette des pèlerins chrétiens sur la côte de Damiette. Des huissières italiennes transportant 1500 pèlerins s'échouent à cause d'une tempête sur la côte de Damiette, en Egypte. Grace aux trêves entre Salah ad-Din et Baudouin IV, ils sont en sécurité, mais...

Juillet 1181 - Consternation à la cour de Baudouin. L'agression insensée de Renaud de Châtillon fait passer les Francs aux yeux de tout le monde arabe pour des barbares, incapables de respecter leur parole. Baudouin IV est attéré et il ordonne que Renaud rende immédiatement le butin pris. Renaud refuse. Baudouin lui envoie alors une ambassade de Templiers, d'Hospitaliers et de clercs, chargée de lui faire entendre raison et de le rappeler à l'observation des trêves. Malgré la guerre, les relations franco-sarrazines sont marquées par la courtoisie chevaleresque, la loyauté et l'estime réciproque, et le roi ne peut pas apparaître comme un parjure. À tous les arguments des ambassadeurs, Renaud répond par un non sans appel. Il profite de la déchéance du roi pour bafouer son autorité. Les ambassadeurs reviennent désespérés. Baudouin IV annonce à Salah ad-Din qu'il est impuissant face à son vassal rebelle. C'est la guerre.

Juillet 1181 - Salah ad-Din emprisonne les pèlerins de Damiette. Il fait savoir à Baudouin IV qu'il ne les rendra que contre restitution de biens volés par Renaud de Châtillon à la caravane marchande du Hedjaz et contre libération des caravaniers. Malheureusement, cela ne dépend pas de Baudouin. Qui libèrera donc les infortunés pèlerins de Dieu ?

Août 1181 - Un feu embrase le Sinaï. Pendant sept jours, tout le désert du Sinaï brûle d'un feu d'enfer que rien n'éteind. Les clercs et les mages les plus éclairés ne parviennent pas à expliquer le phénomène. Trois caravanes de marchands périssent dans l'incendie.

Septembre 1181 - Ralliement des chrétiens Maronites à l'église romaine. Les Francs cherchent dans la population chrétienne d'Orient les alliés précieux dont ils ont besoin pour s'opposer au sultan.

4 décembre 1181 - Mort d'al-Salih Ismaïl, fils de Nur ad-Din et atabeg d'Alep. Sur son lit de mort, il lègue son royaume à l'atabeg de Mossoul, Izz ad-Din Masud Ier.

29 décembre 1181 - Izz ad-Din Masud Ier est reconnut atabeg d'Alep. Une grande partie de la Syrie du nord (jusqu'à Damas) reste fidèle à la dynastie zengide (famille de Nur ad-Din) face à l'arrivée des Ayubides (famille de Salah ad-Din).

1182 - Attaque manquée sur Beyrouth.

Février 1182 - Chrétien de Troyes écrit "Perceval", après le "Chevalier à la charette".

Avril 1182 - Andronic Comnène à Byzance. Cousin germain du défunt empereur Manuel, il quitte sa résidence d'exile et rentre à Constantinople. Le peuple de la ville se soulève en sa faveur. Andronic fait arréter Alexis le Protosébaste et lui crève les yeux.

Mai 1182 - Massacre des Italiens établis à Byzance.

Mai 1182 - Salah ad-Din se rend d'Egypte en Syrie. Il veut se venger des Francs parjures et en particulier de Renaud de Châtillon.

Mai 1182 - Baudouin IV tient son conseil de guerre. Lorsque Baudouin apprend la venue de Salah ad-Din et de son armée, il réunit ses barons. Les amis de Renaud de Châtillon proposent d'attendre le sultan dans le Moab (la région autour du Kerak de Moab, le château de Renaud de Châtillon) afin de lui barrer la route. Raymond III de

Tripoli s'oppose vigoureusement à un tel projet, qui dégarnit toute la Palestine de ses troupes, pour ne protéger que les terres de Renaud. Mais les partisans de Renaud de Châtillon l'emportent. Le roi et son armée viennent camper autour du Kerak. Raymond III, à son grand regret mais toujours fidèle au roi, s'associe à la chevauchée.

Juin 1182 - Salah ad-Din pille la région de Shawbak, au sud de Montréal, pendant que les malades et le train de bagages file plus à l'est. Dans le même temps...

Juin 1182 - Farrukh-Shah, le neveu de Salah ad-Din, pille la Galilée dégarnie de ses troupes, comme l'avait prévu Raymond III. Farrukh-Shah, désormais gouverneur de Damas au nom du sultan, attaque de nuit par surprise et cause de terribles dommages. Il repart ensuite rapidement, et pille les possessions franques qui sont à l'est du lac de Tibériade (la mer de Galilée). Cette région est protégée par une forteresse franque creusée dans le roc, nommée Habis Jaldak (El Habis), et défendue par le seigneur Foulque de Tibériade. Malgré la situation quasi inexpugnable de la place, elle tombe après cinq jours de siège ...?! Explication officielle : les troupes de Farrukh-Shah ont creusée des galeries dans le calcaire jusqu'à atteindre la citadelle et furent épaulées par les officiers syriens chrétiens employés au château. Farrukh-Shah rentre vainqueur à Damas en ramenant un riche butin : 1000 captifs et 20 000 têtes de bétails.

Baudouin s'apperçoit alors de l'erreur qu'il a faite en écoutant Renaud de Châtillon. Il n'a pas empêché Salah ad-Din de parvenir à Damas et la Galilée est dévastée. Raymond III, à force de loyalisme, a perdu sa forteresse d'El Habis.

22 juin 1182 - Salah ad-Din entre à Damas.

Juillet 1182 - L'armée franque s'établit en Galilée, dans la région fertile et abondante en eau de Séphorie, pour surveiller les incursions sarrazines. Le roi Baudouin, grace à l'entremise de ses "amis" zengides, s'est allié à Zoubeïda, reine amazone, soeur de la reine Zoumouroud. Les guerrières de Zoubeïda, grassement payées, doivent harceler les flancs de l'armée du sultan pendant sa marche.

11 juillet 1182 - Salah ad-Din repart en campagne et installe son camp à l'endroit où le Jourdain sort du Lac de Tibériade, dans le triangle formé par la rive du lac, le Jourdain et le Yarmouk. Les guerrières de Zoubeïda tombent dans un traquenard tendu par Zoumouroud désormais alliée du sultan et aucune ne survit au massacre.

13 juillet 1182 - Les Francs partent pour Tibériade en apprenant le mouvement de Salah ad-Din et rallient au passage les troupes de la ville, ainsi que les couvents des Templiers de Saphet et des Hospitaliers de Belvoir. On déplore malheureusement l'absence du meilleur capitaine franc, puisque Raymond III est alité à cause d'une méchante et mystérieuse fièvre.

Mi-juillet 1182 - Quelques tribus arabes alliées du sultan ravagent la région d'Acre et de Caïffa. Les pillages sont d'une rare violence. Dans le même temps, Farrukh-Shah pille la plaine d'Esdrelon.

Mi-Juillet 1182 - Siège de Belvoir. Salah ad-Din rejoint les troupes de son neveu Farrukh-Shah et ils font ensemble le siège de Belvoir, forteresse hospitalière. Aussitôt, l'armée franque descend le long du Jourdain jusqu'à Belvoir, où elle se trouve en présence de l'ennemi. Le rapport est de 1 contre 5, en faveur des Sarrazins. Les bataillons francs maintiennent leur cohésion, restent aussi serrés que possible et refusent de se laisser entraîner par les manoeuvres de défis. Salah ad-Din les fait cribler de flèches sans qu'ils bougent d'une toise. Au moment où les troupes du sultan semblent faire retraite, la chevalerie franque charge avec la plus grande vigueur puis se retire après la mélée. Les deux camps reculent ensuite en s'observant. Salah ad-Din rentre à Damas et Baudouin s'installe aux fontaines de Séphorie. Durant tout l'été 1182, la canicule est insoutenable.

Fin juillet 1182 - La peste à Saint-Jean d'Acre. Plusieurs cas de peste sont signalés à Acre. la ville est mise en quarantaine. Les marchands italiens profitent de l'isolement du port pour s'entretuer ouvertement. La ville est à feu et à sang. Un conroi du Temple accompagné de quelques physiciens est dépéché sur place pour ramener l'ordre. En fait de peste, il ne s'agit que de scrofules un peu particulières...

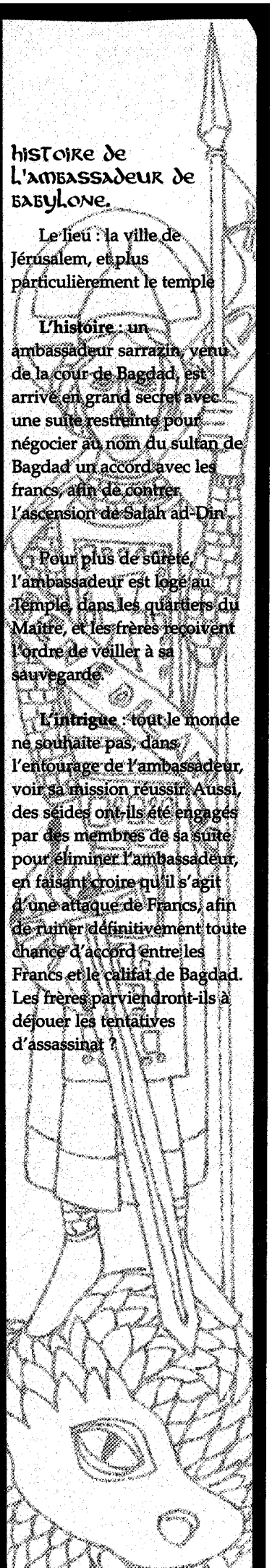
Histoire de l'ambassadeur de Babylone.

Le lieu : la ville de Jérusalem, et plus particulièrement le temple

L'histoire : un ambassadeur sarrazin, venu de la cour de Bagdad, est arrivé en grand secret avec une suite restreinte pour négocier au nom du sultan de Bagdad un accord avec les francs, afin de contrer l'ascension de Salah ad-Din.

Pour plus de sureté, l'ambassadeur est logé au Temple, dans les quartiers du Maître, et les frères reçoivent l'ordre de veiller à sa sauvegarde.

L'intrigue : tout le monde ne souhaite pas, dans l'entourage de l'ambassadeur, voir sa mission réussir. Aussi, des séides ont-ils été engagés par des membres de sa suite pour éliminer l'ambassadeur, en faisant croire qu'il s'agit d'une attaque de Francs, afin de ruiner définitivement toute chance d'accord entre les Francs et le califat de Bagdad. Les frères parviendront-ils à déjouer les tentatives d'assassinat ?



Les seigneurs zengides.

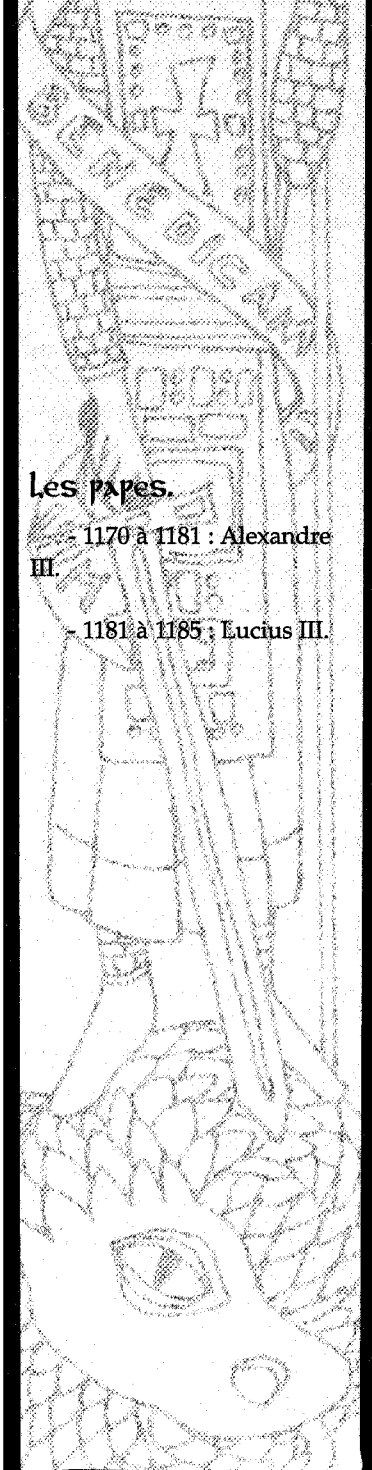
(famille de Nur ad-Din).

- Saïf ad-Din Ghazi II, cousin de Nur ad-Din, atabeg de Mossoul jusqu'en 1180, puis...

- Izz ad-Din Masud Ier, cousin de Nur ad-Din, atabeg de Mossoul.

- Al-salih Ismaïl, fils de Nur ad-Din, malik (prince) d'Alep jusqu'en 1182, puis...

- Imad ad-Din Zengi II, cousin de Nur ad-Din, malik d'Alep.



Les papes.

- 1170 à 1181 : Alexandre III.

- 1181 à 1185 : Lucius III.

Début août 1182 - Salah ad-Din prépare le siège de Beyrouth. Le sultan a un ambitieux projet : couper le royaume de Jérusalem du comté de Tripoli en s'emparant de Beyrouth. Il s'installe avec son armée dans le sud de la Beqa et fait courir le bruit qu'il va marcher sur Alep ou Mossoul. Dans le même temps, Al-Dil, frère du sultan et gouverneur d'Egypte, prépare une escadre de trente galères, destinées à soutenir l'attaque de Beyrouth. Enfin, Al-Dil doit envoyer un corps de cavalerie opérer des razzias sur Gaza et Ascalon, afin de retenir le maximum de forces franques dans cette région. Le plan secret est donc parfaitement combiné.

Début août 1182 - L'escadre égyptienne apparaît au large de Beyrouth. Salah ad-Din est prévenu par ses guetteurs de l'arrivée des trente galères venues d'Egypte. Il fonce aussitôt. La ville est assiégée par la terre et par la mer. En même temps, la cavalerie égyptienne se jette sur Le Darum, au sud de Gaza. Salah ad-Din sait qu'il doit faire très vite, et il lance assaut sur assaut. Dans son désir de jouer la surprise, il n'a pas pris le temps de transporter ses machines de guerre. Seules les balistes embarquées sur les galères harcèlent la ville de leurs traits enflammés. L'évêque de Beyrouth et le prévôt de la ville (représentant du roi) donnent sans relâche l'exemple de la détermination guerrière. Salah ad-Din juge bientôt que les défenseurs sont très affaiblis et il donne l'ordre de l'assaut final : qu'on dresse les échelles ! Mais l'émir guidant l'attaque est mortellement touché par une flèche et l'assaut reflue. Salah ad-Din comprend qu'il ne pourra prendre Beyrouth qu'en l'affamant ou en détruisant les murs avec ses machines. Il se retire donc et fait barrer par des murs de pierres sèches garnis des guerrières de Zoumouroud les routes par lesquelles les secours vont arriver.

Début août 1182 - Réaction de Baudouin. Le roi est à Séphorie lorsqu'il apprend la nouvelle de la double attaque, au sud et à Beyrouth. Il laisse à la garnison templière de Gaza le soin de défendre le sud et fonce sur Tyr avec son armée afin de gagner Beyrouth au plus vite. Il réquisitionne tous les bateaux de Tyr et de Saint-Jean d'Acre. Sept jours plus tard, il a 32 galères bien armées à sa disposition. L'armée du roi se met en marche. Salah ad-Din intercepte alors un courrier anonçant l'arrivée du roi avec toutes ses troupes. Le sultan refuse le combat en plein territoire ennemi et se replie sur Damas. Baudouin reprend le chemin de Séphorie, où il monte la garde. Le roi, rongé par la lèpre, porté en civière, a encore une fois trouvé la force de s'opposer victorieusement au sultan.

Septembre 1182 - Mort de Farrukh-Shah, neveu de Salah ad-Din, gouverneur fidèle et zélé de Damas, dans d'étranges circonstances. Il est retrouvé dans les faubourgs de Damas, transformé en statue de sel

Septembre / octobre 1182 - Salah ad-Din prend Edesse et Nisibin.

10 novembre 1182 - Salah ad-Din assiège Mossoul. Mais Izz ad-Din Masud Ier, prince d'Alep, a sérieusement amélioré les défenses de la ville. Salah ad-Din constatant cela tente d'intimider le prince, puis lui propose un marché : il fait la paix avec lui si le prince n'intervient pas dans le siège que le sultan veut mettre sous les murs d'Alep, ville tenue depuis peu par Imad ad-Din Zengi II, frère d'Izz ad-Din Masud Ier. Ce dernier refuse. De plus, la puissance grandissante de Salah ad-Din inquiète fortement tous les princes musulmans. Le sultan reçoit de nombreuses ambassades du Calife de Bagdad, dont il se dit le héros, ainsi que d'autres princes arabes et seljukides. Tous lui font comprendre que, sous couvert du Jihad, il en veut un peu trop...

Mi-novembre 1182 - Baudouin IV part en campagne dans la région de Damas et reprend El Habis. Un pacte secret d'alliance a été signé entre les Francs et les deux cours zengides de Mossoul et d'Alep. L'un et l'autre ont tout intérêt, comme toujours, à se protéger mutuellement contre leur ennemi commun : Salah ad-Din. C'est sur l'invitation des zengides que le roi décide d'opérer une diversion dans le Damascène. Gageons toutefois, que même sans cet accord, Baudouin aurait profité de l'éloignement du sultan pour lui chatouiller un peu les remparts. L'armée royale se livre donc à une dévastation méthodique de la région du Hauran, au sud de Damas : les casaux sont brulés, les puits infestés... Puis, le roi prend la direction d'El Habis, la forteresse creusée dans la montagne prise récemment par les Sarrazins et qu'il veut reconquérir. Les

Francs sont accompagnés de tailleurs de pierre qui opèrent comme les Sarrazins et se frayent un passage dans la craie tendre. Les 70 mameluks de la garnison se rendent bientôt et Raymond III obtient pour eux les honneurs de la guerre : ils sont reconduits à Bosra.

Décembre 1182 - Chevauchée de Raymond III dans le Hauran. Un conseil de guerre est tenu à Césarée où l'on décide d'un nouveau raid de cavalerie autour de Bosra, afin de profiter de l'éloignement du sultan. Les chevaliers reviennent avec un riche butin.

15 décembre 1182 - Salah ad-Din lève le siège de Mossoul. Une armée de princes musulmans coalisés marchent contre le sultan qui rentre dépité à Damas.

Décembre 1182 - Chevauchée du roi autour de Damas. Profitant toujours de l'absence du sultan, Baudouin IV, accompagné de la Vraie Croix que porte Guillaume de Tyr, saccage la région de Damas. Puis, il rentre à Tyr pour célébrer Noël.

1183 - Salah ad-Din achève l'unification de la Syrie du Nord.

Janvier 1183 - Renaud de Châtillon plus fol encore. Renaud de Châtillon a un grand projet : il veut frapper les musulmans au coeur de leur royaume en s'assurant la maîtrise de la mer rouge et, par la même occasion, se remplir les poches de bon or, car c'est en Mer Rouge que se fait tout le commerce avec l'Océan Indien. Discrètement, il fait construire à Ascalon et au Kerak de Moab (pendant toute l'année 1182) une flotte de bateaux, qu'il fait ensuite transporter démontés, à dos de chameau, jusqu'au golfe d'Aqaba. De là, il commence par assiéger le petit ilôt fortifié qui fait face à Aqaba, pendant qu'à la stupeur générale, le reste de sa flotte pille les ports de la Mer Rouge et capture les bateaux marchands, bénéficiant partout de l'effet de surprise, car ses galères apparaissent toujours au sortir d'un épais brouillard. Personne n'aurait osé imaginer que les Francs puissent un jour naviguer dans les parages ! Renaud s'enfonce même à l'intérieur des terres du Hedjaz, puisqu'il s'approche à un moins d'un jour de marche de la Mecque et de Médine. Il est guidé et aidé par des tribus bédouines, qui le poussent à attaquer les Villes Saintes de l'Islam, dans l'espoir d'un fructueux pillage. Mais, en menaçant les Villes Saintes de la sorte, Renaud de Châtillon, aussi bête que méchant, soulève un tollé d'indignation générale chez tous les musulmans. Tous voient dans cette profanation une annonce de l'Apocalypse dont les Francs sont les démons prémonitoires.

Février 1183 - Réaction égyptienne aux pillages de Renaud de Châtillon. Al-Adil, gouverneur d'Egypte, frère de Salah ad-Din, arme rapidement une puissante escadre et se lance à la poursuite des pirates. Il commence par couler le bâteau qui assiège le petit ilôt d'Aïla, puis fait voile sur les pillards. Ils sont bientôt rattrapper, et malgré une résistance farouche, ils sont tous tués ou faits prisonniers. Ramenés au Caire, les survivants sont décapités sur ordre de Salah ad-Din. Renaud de Châtillon est désormais l'ennemi personnel du sultan. Les deux hommes ne cesseront plus dès lors de se livrer une guerre incessante, pour le plus grand malheur des intérêts francs.

Mai 1183 - Salah ad-Din prend Alep. De retour de Mossoul, le sultan vient mettre le siège devant Alep. Mais, à l'étonnement général, le faible et lâche prince de Mossoul, Izz ad-Din Masud Ier, traite avec le sultan alors même que tous les habitants de la ville sont prêts à mourrir pour lui. Il échange Alep contre la possession de quelques places dans la Jazira (à l'est). Que s'est-il passé ?

12 juin 1183 - Départ d'Izz ad-Din Masud Ier. Il quitte Alep avec toutes ses richesses. Les habitants de la ville sont honteux et amers. L'annexion de la principauté d'Alep par Salah ad-Din est la pire chose qui pouvait arrivée aux Francs. Toutes les terres franques sont désormais complètement encerclées par le sultan.

24 juin 1183 - Salah ad-Din prend la forteresse sarrazine de Harenc, à l'est d'Antioche.

Histoire de la Tombe de Godefroy de Bouillon.

Le Lieu : Jérusalem

L'événement : La tombe de Godefroy de Bouillon dans le Saint Sépulcre est retrouvée profanée un matin, son crâne ayant disparu. Peu après, des Hiérosolymitains commencent à répandre le bruit que Godefroy est revenu d'entre les morts pour sauver le royaume, et qu'il a été vu en de nombreux endroits de la ville. Un mouvement populaire se forme rapidement autour de cette légende, et des incidents se multiplient.

Les frères sont chargés de mener l'enquête, conjointement avec des frères de l'Hôpital.

L'intrigue : la tombe de Godefroy a été profanée par un thaumaturge arabe du nom de Mustapha Al Mutaqabir, afin de procéder à des expériences de magie noire. Bien entendu, l'expérience a échoué, et le thaumaturge s'est enfui. Le fantôme de Godefroy erre depuis dans la ville, et ses apparitions sont à l'origine de la légende de son retour qui s'est répandue dans la population.

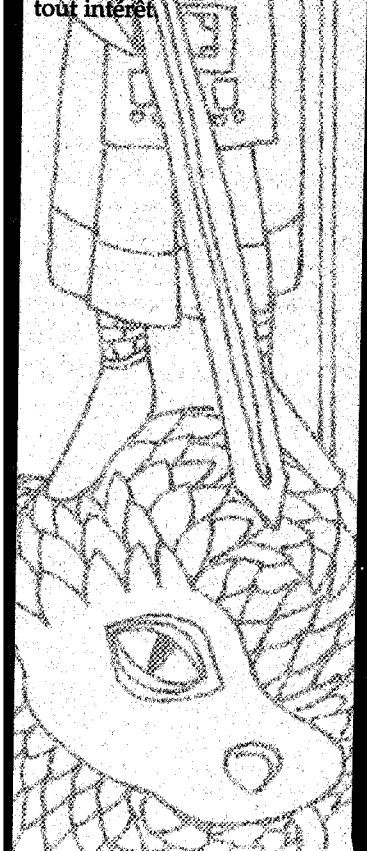
Godefroy n'est pas, on le comprend, très satisfait qu'on l'ait tiré des félicités du Paradis pour des expériences thaumaturgiques, et il va tout mettre en oeuvre pour guider les frères. Mais il n'est qu'une âme, ayant peu de pouvoir sur le monde réel. Il ne peut parler clairement aux vivants, et ses tentatives de communication sont toujours sibyllines.

Outremer et outremer.

Si les Levantins désignent par Outremer, les pays d'Occident, les occidentaux eux, appellent Outremer, les pays du Levant. Chacun voit midi à sa porte...

Baudouin IV et la lèpre.

La rapidité surprenante avec laquelle la maladie vint à bout du jeune roi étonna plus d'un physicien compétent. Certains n'hésitent pas à expliquer la fulgurance du mal par d'autres motifs : sortilèges, charmes, poisons, mauvais traitements des Médecins du roi... Nombreux sont en effet ceux qui ont intérêt à ce que le courageux Baudouin meurt au plus vite. Reste une question : que cache donc cette lèpre, fléau de Dieu, dont est atteint le roi chrétien ? Le Temple a tout intérêt à ce que la royauté soit la plus forte possible, afin de présenter un front fort et uni à l'ennemi. Peut-être existe-t-il un moyen de guérir le roi ? Il faut bien sûr compter sur tous ceux qui n'y ont pas du tout intérêt.



Juillet 1183 - Bohémond III d'Antioche traite avec le sultan. Le plus directement menacé de tous les princes francs est Bohémond, dont les terres touchent Harenc et Alep. Il fait amende honorable de ses égarements auprès de Baudouin, qui le pardonne et lui confie 300 chevaliers pour la défense de la princée d'Antioche. Puis, Bohémond négocie une trêve avec Salah ad-Din afin de pouvoir renforcer ses défenses. Enfin, il se réconcilie avec Rupen III, roi d'Arménie, auquel il rend les forteresses qu'il possède en Cilicie. Mais l'attaque attendue ne vient pas.

24 août 1183 - Salah ad-Din rentre à Damas. Après avoir installé un de ses fils à Alep, le sultan rentre chez lui.

Août 1183 - Rassemblement de l'ost à Séphorie. Les espions des Francs dans la ville de Damas ne parviennent pas à percer les projets du sultan et Baudouin est très inquiet : d'où viendra l'attaque ? Pour parer à toute éventualité, il convoque toutes les forces militaires franques aux fontaines de Séphorie, lieu de rassemblement habituel des armées chrétiennes.

Septembre 1183 - Le roi Baudouin est mourant. La lèpre achève ses ravages : le roi n'a plus de mains ni de pieds et il est aveugle. Tous lui conseillent de se retirer, mais il refuse. Mais quelques violents accès de fièvre achève de l'abattre. Ses proches se rassemblent autour de lui à Nazareth, et suite au conseil de famille, il remet la baillie (régence) du royaume à son beau-frère, Guy de Lusignan. Baudouin ne garde sous sa responsabilité que la ville de Jérusalem. Chevalier sans courage ni intelligence militaire, politique médiocre, et homme vaniteux, Guy de Lusignan est de suite impopulaire. Les seigneurs francs, eux, n'acceptent pas l'autorité de ce jeune parvenu, ignorant tout des subtilités de l'Orient. Personne ne lui obéit donc.

17 septembre 1183 - Salah ad-Din quitte Damas pour attaquer la Galilée. Le 29 au matin, il franchit le gué du Jourdain et s'installe avec son armée au nord de Tibériade et saccage la région. Le 30, il intercepte les renforts que les garnisons d'Outre-Jourdain envoient à l'armée royale. Il y a de nombreux morts et prisonniers.

Septembre 1183 - Andronic Comnène se fait courroner co-empereur de Byzance, puis fait étrangler le jeune Alexis II ainsi que sa mère, l'impératrice Marie. C'est le début de la fin pour l'empire byzantin, en qui les Francs ne retrouveront jamais l'allié d'antan, bien au contraire.

1er octobre 1183 - Guy de Lusignan et son armée marche à la rencontre de Salah ad-Din. Tous les seigneurs francs importants sont là avec leurs hommes. Après quelques accrochages d'avant-gardes, Guy installe son camp à un mile à peine du camp de Salah ad-Din.

2 au 6 octobre 1183 - Francs et Sarrazins s'observent. Le sultan harcèle régulièrement le camp des Francs pour les pousser à l'attaque, mais conscients de l'imposante supériorité numérique de l'armée de Salah ad-Din, les seigneurs chrétiens ne bougent pas. Seuls quelques coureurs musulmans épaulés par les amazones de Zoumouroud attaquent les environs, dans l'espoir de forcer l'armée franque à bouger.

7 octobre 1183 - Salah ad-Din tente de pousser les Francs à la bataille. Après cinq jours de harcèlement inutile, le sultan essaye une autre tactique pour amener les chrétiens à l'affrontement. Il fait mouvement vers le mont Tabor, au sud de Tibériade. Les Francs en profitent pour se retirer rapidement (8 octobre). Salah ad-Din tente alors de déborder leurs colonnes qu'il fait cribler de flèches par ses archers montés. Rien n'y fait. Voyant qu'il ne pourrait sortir les Francs de la défensive, il prend le chemin du retour.

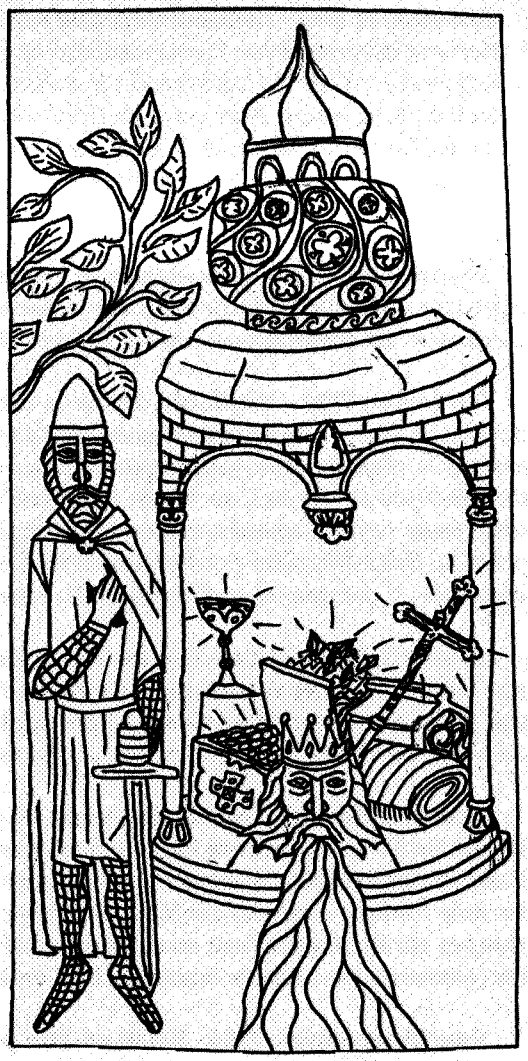
14 octobre 1183 - Salah ad-Din est de retour à Damas.

Novembre 1183 - Guy de Lusignan en disgrâce. La sage tactique défensive des barons chrétiens a permis d'éviter une cuisante défaite, car il faut aussi savoir refuser un combat inégal. Mais le sentiment populaire est que l'on a perdu là une occasion de donner une leçon au sultan et ce mécontentement se retourne contre Guy de Lusignan,

accusé d'en être le principal responsable. De plus, les grands barons du royaume se liguent contre lui et font entendre au roi tout le mal qu'ils en pensent.

Mi-Novembre - Une ambassade templière en Afrique noire. Un conroi de Templiers est envoyé par le Maître en Afrique avec une double mission : trouver le royaume chrétien du Prêtre Jean afin de le rallier à la cause franque et remonter le Nil jusqu'à sa source pour découvrir le trésor du roi Salomon qui y est caché.

20 novembre 1183 - Baudouin V est associé au trône. Baudouin IV retire la régence des mains de Guy de Lusignan et proclame Baudouin (fils du premier mariage de la princesse Sibylle et de Guillaume Longue-Epée) héritier du royaume. L'enfant a cinq ans à peine. Dans l'idée de tous, c'est Raymond III de Tripoli qui se chargera de la régence. En attendant, Salah ad-Din a en face de lui deux rois associés : l'un est aveugle et incapable de bouger de son lit et l'autre n'a pas cinq ans !



UN FRÈRE À LA SOURCE DU NIL

22 novembre 1183 - Salah ad-Din assiège le Kérak de Moab avec l'aide de son frère Al-Adil. Le sultan veut faire rendre gorge à Renaud de Châtillon. De plus, le puissant château de Kerak, aussi appelé la Pierre du Désert, s'interpose dangeureusement entre la Syrie et l'Egypte. La présence de cette place-forte contraind les caravanes musulmanes à ne circuler que sous la protection d'un corps d'armée. Au moment de l'arrivée des troupes sarrazines, Renaud célèbre le mariage de son beau-fils Onfroi IV de Toron avec Isabelle, soeur de Baudouin IV, fille d'Amaury Ier, et le château est plein de tous les bâteleurs du royaume. Quel cadeau de mariage ! A la demande d'Etiennette de Milly, femme de Renaud et mère d'Onfroi IV, Salah ad-Din promet de ne pas attaquer la tour où loge les jeunes mariés. Huit mangonneaux, dressés sous les remparts, bombardent le reste du château ...

Fin novembre 1183 - Baudouin IV, aux portes de la mort, sauve Renaud de Châtillon des assauts du sultan. Baudouin rassemble son armée qu'il confie à Raymond III de Tripoli. Elle part aussitôt pour le Kérak de Moab en passant par Paumiers. A l'annonce de l'arrivée des troupes franques, Salah ad-Din regagne Damas.

4 décembre 1183 - Salah ad-Din rentre à Damas.

1184 - eclatement de l'autorité royale.

Janvier 1184 - Baudouin IV tente de faire annuler le mariage de Sibylle et de Guy de Lusignan, conscient qu'il est, désormais, de l'incapacité de ce-dernier à gouverner le royaume après sa mort. Guy profite alors d'une absence du Roi à Jérusalem où est resté sa femme Sibylle, pour l'enlever précipitamment et la ramener dans sa baronnie de Jaffa et d'Ascalon. Baudouin le somme de comparaître mais Guy refuse. C'est la lutte ouverte.

histoire du sire de beth favas et de ses trois fils.

Le Lieu : la région de Bethfavas, au sud des monts Carmel

L'histoire : le sire de Bethfavas est un homme vieux et malade, gagné par la folie. Il a eu trois fils. Les deux aînés attendent avec impatience sa mort, afin de se partager la seigneurie, et ils seraient prêts à faire beaucoup de choses pour la hâter. Le dernier est resté auprès de son père, afin de tenter d'adoucir ses derniers jours. Il n'est récompensé que par l'acrimonie de son père et ses crises de folies paranoïaques grandissantes.

L'intrigue : Afin de se venger de ses fils, le sire de Bethfavas a eu l'idée de faire don d'une grande partie de sa seigneurie au Temple. Etant vassal du sire de Césarée, c'est à dire de Baudouin de Rames, il doit demander son accord.

Les frères sont envoyés par le commandeur de Jérusalem auprès du sire de Bethfavas afin d'appuyer sa demande auprès de Baudouin de Ramla. Dès leur arrivée, ils entreront en guerre ouverte avec les fils du sire de Bethfavas, qui vont tenter de les dissuader, et par la même occasion de faire démettre leur père pour incapacité à gouverner.



Les rois d'occident.

- France :

1137 à 1180 : Louis VII le Jeune.

1180 à 1223 : Philippe II Auguste.

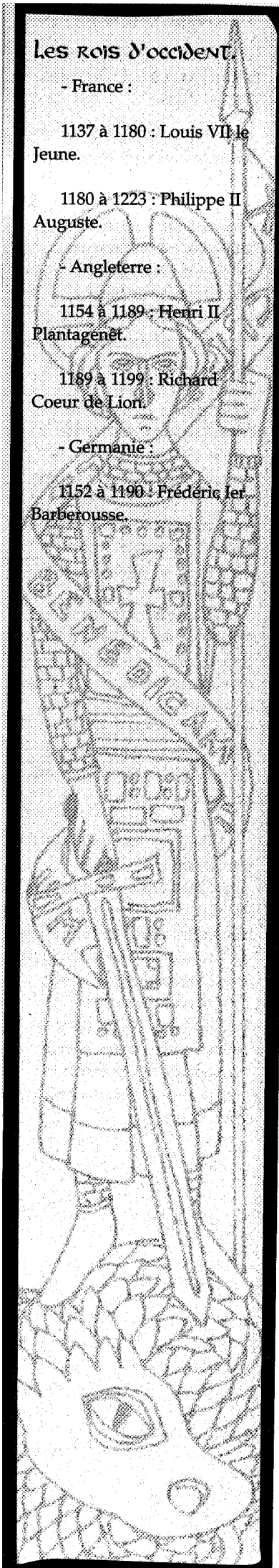
- Angleterre :

1154 à 1189 : Henri II Plantagenêt.

1189 à 1199 : Richard Coeur de Lion.

- Germanie :

1152 à 1190 : Frédéric Ier Barberousse.



Fin janvier 1184 - Baudouin marche sur Ascalon, mais trouve les portes closes. Fortement courroucé par l'insubordination de son vassal, il file alors sur Jaffa, en retire la seigneurie à Guy de Lusignan et installe un bailli royal à sa place. Puis, il réunit un conseil à Saint-Jean d'Acre pour en finir avec le rebelle. Arnaud de Torroge, Maître du Temple, Roger des Moulins, Maître de l'Hôpital et le patriarche Héraclius, tous partisans de Guy, tentent de plaider en sa faveur, mais ils sont vigoureusement éconduits par le roi et se retirent.

Février 1184 - Guy de Lusignan se venge. Furieux d'être écarté de la couronne, Guy massacre une tribu bédouine qui nomadise sous la protection du roi dans le voisinage d'Ascalon. La colère du roi devant cet acte abominable est terrible.

Fin février 1184 - Baudouin donne la régence à Raymond III de Tripoli. Alité, Baudouin IV appelle ses proches et leur fait savoir qu'il a choisi Raymond III pour assurer la régence du royaume pendant la minorité de Baudouin V, dont la garde est confiée à Jocelin III de Courtenay. Raymond III accepte la baillie mais demande que les forteresses royales soient confiées aux Templiers et aux Hospitaliers. Baudouin V est porté au Saint-Sépulcre pour y être sacré. Les barons prêtent serment de reconnaître Baudouin V comme roi et Raymond III comme régent.

15 août 1184 - Salah ad-Din assiège le Kerak de Moab. Cette fois, il est venu avec une très forte armée et une impressionnante artillerie (14 mangonneaux !). Voyant que son pillonnage intensif ne viendrait pas seul à bout du puissant château, il entreprend de faire combler le fossé qui empêche ses troupes d'accéder aux murailles. Rien n'y fait.

20 août 1184 - Réaction de Baudouin IV au siège de Kerak. Sur son lit de mort, Baudouin IV trouve encore la force de rassembler l'ost royale qu'il envoie au secours de Renaud de Châtillon. Salah ad-Din brûle ses mangonneaux et se porte au devant de l'armée franque espérant contraindre les barons à un engagement général. Mais les troupes chrétiennes restent en colonne et refuse un affrontement inégal malgré les harcèlements des archers sarrazins. Le Kerak de Moab est ravitaillé le 4 septembre 1184.

5 au 10 septembre 1184 - Salah ad-Din pille Naplouse et Sébaste. Déçu de n'avoir pu affronter l'armée franque, le sultan organise des incursions sur Naplouse, Sébaste et le Grand-Gérin. A Naplouse, la ville basse est pillée mais le château tient bon. Au Grand-Gérin, il démantèle et brûle la citadelle et les tours. A Sébaste, le sultan épargne l'évêque et le clergé du tombeau de Zacharie.

Octobre 1184 - Guillaume, archevêque de Tyr, achève son "Histoire des choses faites Outre-Mer", commencée à la demande du roi Amaury Ier. Cette chronique très documentée, raconte l'histoire des royaumes francs depuis la première croisade. Certains des propos qu'il y tient peuvent déranger, notamment le Temple qu'il attaque fréquemment.

1185 - Mort de Baudouin IV, le roi lépreux.

16 mars 1185 - Mort de Baudouin IV, à l'age de 24 ans. Tous, Francs et Sarrazins, saluent le courage et la droiture du roi martyr. Il est enterré près du sommet du Golgotha et de la chapelle du Saint-Sépulcre.

La suite est trop longue pour être ici racontée en détail et regorge encore de luttes armées, d'intrigues de palais et d'interventions merveilleuses. Salah ad-Din tire profit de l'affaiblissement des seigneurs francs, incapables de maintenir dans leur rang la cohésion et l'intelligence nécessaire pour faire face au sultan. Tous nourrissent l'espoir de voir bientôt arriver la troisième croisade tant attendue, qui doit rassembler toutes les forces d'Occident, derrière les bannières de Philippe-Auguste, roi de France, Richard Coeur-de-Lion, roi d'Angleterre et Frédéric Barberousse, empereur des Germains. La croisade arrivera trop tard, bien après le désastre de Hattin et la chute de Jérusalem, mais c'est une autre histoire...

La création de personnage et les archétypes

Le processus de création est le suivant : le maître lit au joueur la liste des Pages qui lui sont proposés en accompagnant chaque nom d'animal de la lecture des trois Humeurs qui lui sont associées. Le joueur se laisse inspirer par ce que lui évoque le nom des animaux et par les trois Humeurs associées à chacun d'eux, puis fait son choix. Le maître lit au futur frère le texte correspondant à son choix et lui explique de quoi fut faite cette période de sa vie. Ensemble, ils imaginent d'autres événements, affinent, brodent et discutent à loisir sur ce que fut le petit garçon. Le joueur prend note sur sa feuille des modificateurs ainsi que des trois Humeurs qui suivent la description du page. On répète ce processus pour les Ecuyers et pour les Chevaliers. Une fois que le personnage est achevé, le Maître et le joueur jouent ensemble la cérémonie de réception au Temple. Le joueur est désormais un frère. Il passera trois ou quatre années en France avant de partir pour la Terre Sainte. Ces trois ou quatre années peuvent être décrites par le maître et le frère. Il est important de savoir dans quelles commanderies le jeune frère a fait ses premières armes, quels événements il a vécu, quelles fonctions il a occupé... Les Templiers utilisent ces années de formation des jeunes recrues pour leur montrer le plus de choses possible sur les métiers du Temple. On cherche toujours par ailleurs à utiliser au mieux leurs facultés propres. Il n'y a pas d'Archétype correspondant à cette période. Le caractère des frères est formé et ils mènent désormais tous la même existence ou presque. Ils continuent toutefois leur formation et le frère répartit donc 10 points dans les Attributs, Caractéristiques et Aptitudes de son choix, parmi ceux qui suivent - 2 points maximum à chaque fois - :

- Force, Vigueur, Souplesse, Figure et Sens.

- Volonté, Amour et Intelligence.

- N'importe quelle Aptitude de son choix (C.F. Les Règles).

Le bonus maximum qui peut être atteint dans une Aptitude ou une Caractéristique est de + 3. Si un personnage a déjà reçu un total de bonus qui l'amène à +3 (ou plus) dans une Aptitude ou une Caractéristique au cours de la création de personnage, il ne peut pas y ajouter de points.

En utilisant les scores de base, le frère calcule les scores de tous ses Principes, Attributs, Caractéristiques et Aptitudes. Il gomme ensuite les modificateurs. Le calcul des scores se fait de la manière suivante : le frère calcule d'abord le score de tous les Principes quantifiés (Templier, Chevalier, Moine, Siècle, Vertus, Voeux et Commandements). Il calcule les scores des Attributs en ajoutant leurs modificateurs aux scores des Principes. Il calcule les scores des Caractéristiques en ajoutant les modificateurs des Caractéristiques, aux modificateurs de leurs Attributs et aux scores de leurs Principes. Il calcule le score de chacune de ses Aptitudes, en ajoutant leurs modificateurs, aux modificateurs de leurs Caractéristiques, de leurs Attributs et aux scores de leurs Principes (*cf. Les Règles de Simulation*).

Parmi les neuf Humeurs correspondant à ses trois Archétypes, le frère en sélectionne trois, qu'il reporte dans la case Humeurs de sa feuille. Il répartit ensuite 18 points dans ses trois Humeurs, avec un minimum de 3 et maximum de 10. Les Humeurs doivent être définies par le maître et le frère ; ensemble, ils précisent comment elles interviennent dans l'interprétation du personnage.

Pour finir, le frère choisit un Prodige de Volonté, un Prodige d'Amour et un Prodige d'Intelligence.

Scores de Base :
Templier : 1
Chevalier : 6
Moine : 3
Siècle : 4
Vertus : 6
Voeux : 3
Commandements : 1

exemple.

Frère Guillaume, a + 1 en Latin, + 1 en Arts Sacrés, - 1 en Livre et 5 en Moine, puisqu'il a + 2 suite à la création de son personnage. Son score en Livre est de 4 (5 - 1), son score en Arts Sacrés est de 5 (5 + 1 - 1) et son score en Latin est de 7 (5 - 1 + 1 + 2).

Scores de Base des soeurs

Templier : 1

Commandements de la Règles : 1

Chevalier :3

Moine : 6

Vertus Chevaleresques : 3

Voeux Monastiques : 6

Siècle : 6

La création de personnage.

Les archétypes que nous vous proposons sont des guides, des supports à votre imagination que nous savons fertile. La création des personnages doit se concevoir comme un véritable dialogue entre le maître et le joueur, un échange grâce auquel le futur Templier prend corps lentement. Si vous êtes pressé, un quart d'heure suffit à construire un personnage au passé dense et bien rempli. Mais si vous avez un peu plus de temps devant vous, donnez-vous la peine (le plaisir) de l'affiner. D'où est-il originaire exactement ? A-t-il des frères et des soeurs ? Quel est le nom du seigneur chez lequel il fut placé en apprentissage (il peut peut-être le retrouver en Terre Sainte) ? Les apparents paradoxes qui découlent des choix successifs d'archétypes (un Agneau qui devient Achille puis Abélard) sont autant d'éléments propices à un réel effort d'inventivité ; que s'est-il passé dans la vie de votre personnage qui justifie ces changements radicaux ? Peut-être s'agit-il du simple cours normal de la vie. Il est rare que le comportement d'un enfant ne change pas lors de son adolescence pour aboutir à un adulte encore différent. Pensez à votre propre expérience. Si les traits ont été ici quelque peu grossis c'est pour donner naissance à des individus hauts en couleurs. Bref, passez une ou deux heures à raconter en détail la vie de votre alter ego, en brodant à loisir sur la base des archétypes fournis, vous n'en aurez que plus de plaisir et de facilité à le jouer.

LES SOEURS DU TEMPLE.

Vous avez pu lire, dans les "Statuts Hiérarchiques", que le Temple recrutait aussi des soeurs. A la différence de leurs frères, il est extraordinairement rare qu'elles portent armes et armure. La seule arme qu'elles ont toujours sur elles est le couteau d'armes. Leur fonction est beaucoup plus proche de la fonction des moniales traditionnelles. Elles prient beaucoup, étudient, écrivent et recopient des textes importants qu'elles peuvent ensuite revendre. Le Temple charge également de nombreuses soeurs de missions diplomatiques délicates où elles doivent faire preuve d'un grand sens politique et de beaucoup de psychologie. Leur grande culture est un atout sérieux lors de ces ambassades importantes. Lorsque des soeurs vivent dans une commanderie, un bâtiment séparé leur est alloué.

Lors de la création de personnage, le maître doit aménager la lecture des Archétypes pour les personnages féminins. A la fin de la création, il inverse les scores initiaux des Principes de Chevalier et de Moine, ainsi que des Principes de Voeux et de Vertus.

Le maître doit simplement garder la base de 6 points dans le Principe du Chevalier pour les calculs concernant le Corps.

OC ET OÏL.

A moins que vos frères ne le décident autrement, ils sont tous originaires de France. Ensemble, ils doivent choisir s'ils viennent du Nord ou du Sud. S'ils sont du Nord, ils parlent l'Oïl, et s'ils sont du Sud, ils parlent l'Oc. Pour imaginer la différence qui sépare les deux groupes linguistiques, pensez au fossé qui distingue un provençal d'un flamand. Il faut ajouter à cela que la culture d'Oc est, au XII ème siècle, beaucoup plus florissante que la culture du Nord.

En Terre Sainte et ailleurs, le Temple a toujours le souci de regrouper les gens d'une même langue au sein d'une même commanderie et d'une même échelle de bataille, afin de faciliter la communication certes, mais aussi parce que les rivalités nationales sont parfois vivaces même au sein de l'Ordre.



Pages, de 7 à 12 ans

Les seigneurs laissent leurs fils aux soins des femmes de la maison jusqu'à l'âge de sept ans environ. Une fois l'âge de raison atteint, les jeunes nobles sont abruptement arrachés à ce doux cocon et sont placés par leur père à la cour du suzerain, moins fréquemment auprès de l'oncle maternel et, plus rarement encore ils demeurent au château familial. Après un voyage parfois long, les garçonnets arrivent à la cour de leur nouveau seigneur, plus riche et plus puissant, dans un château plus grand et c'est là que commence le difficile apprentissage de la chevalerie. Ils apprennent à côtoyer les chevaux qui deviendront l'outil le plus précieux de leur futur métier, imitent et aident leurs camarades plus âgés dans leur travail et dans leurs jeux, cherchent à conquérir l'affection de la Dame du château qui désormais remplace leur mère et tentent de se faire valoir aux yeux du seigneur, leur père adoptif. Ils jouent beaucoup dans la forêt dont ils apprennent peu à peu à maîtriser les dangers et font leur premier apprentissage de la guerre en suivant le maître à la chasse. Ces quelques années que vivent les petits pages (de 7 à 12 ans) constituent les derniers moments d'insouciance de leur vie.

I- L'AGNEAU.

SENSIBLE - RÊVEUR - TIMORÉ.

Le petit agneau a vécu une enfance dorée, nourrie de la tendresse débordante des femmes de la maison qu'il n'a pas quittée. Câliné, couvé, il passe ses journées a écouter les histoires extraordinaires de ses grand-mères et de ses tantes. Il s'émerveille avec une égale candeur des prouesses de Roland, du fantastique destin des enfants fées et des miracles du bon Jésus. Peu à peu, il découvre même les joies de la lecture sur un petit bréviaire. Son père tempête et le corrige souvent car il voudrait le voir courir et batailler avec les garçons de son âge. Mais le petit agneau préfère les aventures merveilleuses des héros de légendes qui peuplent son sommeil, aux jeux vulgaires et violents des garnements du château. La réalité lui est bien moins favorable que le rêve.

II- LE CERF.

SAUVAGE - SOLITAIRE - TÊTU.

Le petit cerf est le grand malheur de son seigneur. Il est impertinent, boudeur, voleur et surtout désobéissant. Lorsqu'il est au château, il affecte d'ignorer tout le monde et ne trouve de plaisir qu'en la compagnie des animaux. Les écuries, le chenil et la fauconnerie n'ont plus de secrets pour lui et il préfère souvent passer la nuit avec sa petite jument que dans son lit. Gare à celui qui voudrait lui faire entendre raison : il mord, griffe et cogne tant qu'il peut. Et lorsque les "grands" deviennent trop insupportables, il fugue dans la forêt où il a son royaume. Au coeur d'une clairière, il s'est construit une cabane qui est son refuge. Le châtelain serait sans doute furieux de voir ce qu'est devenu le casque qu'il a si longtemps cherché !

III- L'ABEILLE.

HIÉRARCHIQUE - GUERRIER - ALTRUISTE.

Quelle joie pour un seigneur que cet enfant toujours souriant, vif et dévoué à l'extrême. On le voit trotter tout le long du jour pour rendre service, devançant les désirs de tel ou tel, attentif à toujours satisfaire, et consciencieux dans son travail. Il connaît sa place et son rang, respecte le labeur des autres dont il sait reconnaître l'utilité, petits ou grands. Tant de qualités manifestes enorgueillissent toutefois la petite abeille qui a parfois tendance à se vanter de tous ses mérites. Les soldats du château l'ont pris en affection et il est rapidement devenu leur chouchou. Toujours désireux de plaire il passe tout son temps libre en leur compagnie à jouer du bâton et à monter à cheval. Car il est bien une chose qu'il ne supporte pas : la solitude.

L'agneau.

+1	-1
Courtoisie.	Prouesse.
Lire et Ecrire.	Vigueur *ou* Force.
Amour.	
Livre.	

Le cerf.

+1	-1
Force *ou* Vigueur *ou* Souplesse.	Courtoisie *ou* Obéissance.
Chasse.	Intelligence.
Pauvreté.	
Corps.	

L'abeille.

+1	-1
Obéissance.	Pauvreté.
Epée *ou* Equitation.	Volonté *ou* Amour *ou* Intelligence.
Figure.	
Armes.	

Le Loup.

+1	-1
Loyauté.	Chasteté.
Conroi.	Amour.
Volonté ou Force.	
Corps.	

La salamandre.

+1	-1
Obéissance.	Loyauté.
Latin.	Amour.
Eglise.	
Ame.	

Le serpent.

+1	-1
Courtoisie.	Chasteté.
Discourir *ou* Mémoire.	Force *ou* Vigueur.
Figure.	
Siècle.	

Le chien.

+1	-1
Loyauté.	Prouesse.
Chasse.	Volonté.
Amour *ou* Sens.	
Ame.	

Le cheval.

+1	-1
Prouesse.	Obéissance.
Epée *ou* Equitation.	Amour.
Force *ou* Vigueur *ou* Souplesse.	
Armes.	

IV- LE LOUP.

AGRESSIF - PASSIONNÉ - AUTORITAIRE.

Pour le petit loup, la guerre n'est déjà plus un jeu. Quelques gamins du village l'ont choisi pour chef et on ne compte plus les tours pendables ni les rapines qui sont à leur actif. Tout irait au mieux si une bande rivale n'avait pas la prétention de marauder sur son territoire. Les deux petits chefs se livrent une guerre sans merci ni mesure, car les questions d'honneur sont choses sérieuses. Les bagarres dégénèrent souvent en pugilats sanglants, chacun développant des trésors d'ingéniosité pour dresser les embuscades et organiser les batailles rangées. Sous ses dehors d'intransigeance sèche, il cache un jardin secret : il est amoureux. Une des filles du village a su attendrir son coeur de brute indisciplinée, et dans ses bras câlins, le petit loup est plus doux qu'une brebis.

V- LA SALAMANDRE.

DESPOTIQUE. RELIGIEUX. INTOLÉRANT.

Contrairement à la plupart de ses camarades partis pour le château du suzerain, la salamandre est placée par son père dans un monastère voisin. Le choix fut judicieux sans doute, car il s'intègre rapidement au sein de l'abbaye. Il suit les enseignements de ses maîtres avec assiduité et sérieux, exagère les pénitences, les veilles et les prières et accepte les dogmes sans poser de questions. A l'instar des saints dont on lui décrit les existences glorieuses, il se voit déjà partir en croisade contre les forces du Malin, et il ne rate jamais une occasion de remettre un de ses camarades fautif dans le droit chemin en le dénonçant à l'Abbé. Il voudrait que chacun soit comme lui, une image vivante de la vertu. Tout n'est pourtant pas si simple, car le jour exemplaire de la salamandre cache une nuit de petits péchés sournois, de gourmandises, de vols et de méchancetés gratuites qu'il se garde bien de confesser.

VI- LE SERPENT.

CALME. OPPORTUNISTE. CURIEUX.

Le serpent a eu de la chance. Son père est parvenu à le placer auprès d'un puissant seigneur qui entretient une cour au vaste rayonnement culturel. Il comprend vite le fonctionnement complexe des intrigues de la cour qui s'organise autour des jeux du nouvel amour courtois. Les troubadours ou trouvères chantent et versifient les mérites de la Dame. Dans cette ambiance, le serpent apprend à vendre ses services. Il colporte les ragots et les messages des amants, épie, surveille, ment et joue quelques mauvais tours afin de se faire valoir aux yeux de ses protecteurs. Il se laisse parfois aller et rêve lui aussi d'un amour merveilleux, d'une Dame à la figure et aux charmes parfaits dont il mériterait les grâces. La nuit, avant que le sommeil ne l'emporte, il lui récite les beaux vers qu'il a composé pour elle et souvent, il s'endort dans ses bras.

VII- LE CHIEN.

GÉNÉREUX. LOYAL. NAÏF.

Le petit chien est sans doute le plus doux de tous les pages du châteaux. Certains disent que sa confiance et sa générosité le perdront. Il n'est rien qu'il refuse de faire pour se rendre agréable tant il craint de déplaire ou de fâcher. On ne compte plus les mauvaises plaisanteries dont il fut l'innocente victime. Mais il ne connaît pas la rancune et il est toujours le premier à consoler un camarade malheureux, à plaider la cause d'un fautif, à dissimuler telle ou telle petite bêtise et à apaiser les dissensions. Qu'on ne croit pas pourtant que le petit chien soit un faible car il a une grande passion : la chasse. Toujours fourré au chenil, il est plus impatient encore que la meute dès que le cor résonne. Une fois lancé dans les bois à la suite du seigneur, il ne connaît plus aucune retenue et sa détermination fait plaisir à voir.

VIII- LE CHEVAL.

FOUGUEUX. INTELLIGENT. ORGUEILLEUX.

Le seigneur du petit cheval n'est pas comme les autres : il ne tient pas en place. Délaissant les joies paisibles de la vie au château, il court le monde et les tournois. Le petit cheval est plein d'admiration pour son maître qui incarne à ses yeux le modèle parfait de la chevalerie courtoise. Il est fier d'avoir été choisi malgré son jeune âge parce qu'il est débrouillard, malin et courageux. C'est un grand honneur et une grande

responsabilité pour lui de tenir les armes prêtes et de soigner les chevaux, et il est plein de dédain pour les autres pages de son âge qu'on occupe à de viles besognes sans gloire. Lors des festivités qui suivent les grands tournois, il écoute les troubadours ou les trouvères chanter les prouesses extraordinaires des chevaliers de légendes, et lorsqu'il est seul, l'épée en main, il terrasse facilement des ennemis bien plus puissants. Mais la réalité est loin d'être aussi glorieuse, et le petit cheval a bien souvent ravalé ses larmes et ses rêves.

IX- LA BIEVRE (LE CASTOR).

TRAVAILLEUR. SOCIABLE. RÉALISTE.

Le castor a vécu une enfance agitée dans une grande ville marchande. Son seigneur préfère de loin le commerce à la guerre et il passe bien plus de temps en négociation que sur son cheval. Les banquets et les réceptions fastueuses se succèdent sans discontinuer. Ses camarades de jeux viennent du monde entier et lui racontent des histoires étonnantes qu'il a parfois du mal à croire et il rêve de les accompagner un jour, pour voir de ses yeux les amazones guerrières d'Afrique et les géants à deux têtes de la lointaine Cathay. A l'école, il côtoie les fils des grands bourgeois de la ville et s'émerveille des richesses que recèlent les échoppes de leurs parents : les soieries fines, les orfèvreries de Damas et les cuirs de Cordoue. Il comprend peu à peu que l'argent et la parole mesurée ont un pouvoir bien plus grand que l'épée et la colère.

X- LA LICORNE.

TÊTU. MALIN. PARESSEUX.

La petite licorne a la chance extraordinaire d'être né en Orient ; c'est un petit poulain. Sa famille est riche et son père n'a pas jugé nécessaire de l'envoyer à la cour d'un puissant. Dorloté par ses nourrices, il vit l'enfance sucrée d'un prince auquel tout est permis. Il tyrannise de ses colères et de ses caprices tous les valets et les maîtres que son père a mis à son service. La licorne ne supporte pas l'indifférence à son égard. Il veut être le centre d'intérêt exclusif de tous et son imagination n'est jamais à cours lorsqu'il s'agit d'attirer l'attention. Son inconstance est désormais proverbiale au château : il se passionne ardemment mais jamais très longtemps, et rares sont les précepteurs dont il n'a pas épuisé la science ou la patience. Touche à tout, il apprend beaucoup sans jamais rien approfondir, mais lors de ces quelques moments d'attention, on découvre un petit garçon d'une rare perspicacité que les charmes de l'Orient ont rendu sensible à la beauté des choses et des âmes.



La Bièvre.

+1	-1
Courtoisie. Discourir ou Négoce ou une Langue étrangère. Intelligence. Livre.	Pauvreté ou Prouesse. Amour.

La Licorne

+1	-1
Langue (arabe). Us et Coutumes de l'Orient. Figure ou Volonté. Livre.	Courtoisie ou Obéissance. Vigueur.

Ecuyers, de 12 à 20 ans

Le jeune adolescent qui devient écuyer, et que l'on nomme parfois damoiseau s'il est de noble naissance ou valet s'il est de basse extraction, va vivre les plus durs moments de sa vie. C'est au cours de cette période qu'il fait le véritable apprentissage de la chevalerie, mais ce sont aussi de longues années de corvées et de durs labeurs. Il est chargé de veiller à la bonne santé des chevaux du château qu'il panse, harnache et dresse. Il s'occupe de la meute des chiens de chasse ainsi que de la volerie, prépare les épieux et affûte les couteaux qui serviront à dépecer la bête. Il assiste son maître dans sa toilette quotidienne et l'aide à s'habiller, ce qui n'est pas une mince besogne lorsqu'il s'agit de revêtir la tenue de guerre. A la table, il sert le pain et le vin, présente et découpe les viandes et les venaisons, produits de la chasse, qui sont consommées en grande quantité. Enfin, il reçoit l'éducation militaire qui est la raison première de sa présence au château. Il a d'abord à charge le bon entretien de l'armement, s'assure que les mailles du haubert ne présentent aucune faiblesse et que les pointes de lances et les tranchants des épées sont correctement affûtés. Sous la surveillance des aînés et de quelques vieux chevaliers, il s'initie à l'escrime au bâton, au maniement de l'écu et apprend surtout à utiliser la lance qui constituera son plus sûr atout militaire mais dont la maîtrise, si difficile, demande de nombreuses années d'entraînement. Les blessés ne sont pas rares. A la guerre comme au tournoi, il lui est encore interdit de combattre, car il n'est pas chevalier. Il demeure à l'arrière de la bataille, et tient en réserve les armes de rechange de son maître ainsi que les montures fraîches. Lorsqu'il aura démontré l'accomplissement de son long apprentissage militaire, il aura enfin mérité d'être adoubé chevalier.

I- HERCULE.

JOUISSEUR. COLÉRIQUE. RANCUNIER.

L'apprentissage d'Hercule est tout particulièrement rude. Son corps se forge dans la douleur, les brimades et les punitions, son âme s'assèche et se durcit tout autant. Il est dur avec les plus jeunes parce que ses maîtres sont durs avec lui, et qu'il n'est pas de meilleure façon pour apprendre que de souffrir. Puisque sa parole est droite, il ne supporte pas les parjures ; puisque son travail est rigoureux, il n'admet pas les besognes bâclées. Lorsqu'il est trompé ou déçu, il se laisse emporter par des colères terrifiantes, qui le pousse à de rares excès de violence incontrôlée. Une fois calmé, il regrette amèrement et se confond alors en pénitences aussi spectaculaires que ses emportements. Il est tout autant appliqué à bien jouir qu'il l'est à bien travailler, et ses excès de colère valent ses débauches de boisson, de nourriture, de bagarres et de sexe. Au château, il n'est pas encore d'écuyer qui l'ait surpassé à l'arc, et certains prétendent même qu'il est bien plus fort lorsqu'il a bu !

II- ULYSSE.

PACIFISTE. SÉDUCTEUR. RUSÉ.

Le seigneur d'Ulysse est un grand voyageur. Il parcourt le pays de villes en châteaux, à la solde bénévole de tel seigneur ou tel abbé dont il a pour charge de faire valoir les intérêts dans une affaire épineuse. Ulysse découvre en sa compagnie que la diplomatie bien maîtrisée, l'art de la concession opportune, et même la ruse, permettent d'éviter les conflits sanglants. Tout est préférable à la guerre. Il apprend à tourner ses propos pour dissimuler sans mentir un sujet sensible, à mettre en avant les points de concorde, à exagérer les atouts de l'un aux yeux de l'autre et inversement, à menacer lorsque la tension monte et à raisonner les esprits simples par de vibrantes paraboles. Lors de ses entraînements guerriers, qui sont toutefois inévitables, il cherche toujours à écourter l'affrontement par la ruse ou l'ingéniosité, au grand courroux de ses camarades qui le jugent déloyal. A la cour, c'est un convive séduisant, et il est peu d'endroit qu'il ait quitté sans briser un coeur.

hercule.

+1
Loyauté.
Lutte.
Arc.
Masse turquoise.
Force *ou* Vigueur.

-1
Courtoisie *ou* Chasteté.
Intelligence.

ulysse.

+1
Courtoisie.
Discourir.
Mémoire.
Siècle.
Volonté *ou* Intelligence.

-1
Chasteté *ou* Loyauté.
Force *ou* Vigueur.

III- THESEE.

PROGRESSISTE. JUSTICIER. TÉMÉRAIRE.

Thésée est amoureux des fiers héros de l'antiquité gréco-romaine. Il en affecte les manières suaves, apprécie les jeux de cour raffinés, soigne sa personne et son élégance. Sa conception de l'ordre seigneurial est toute empreinte des conceptions généreuses des anciens, dont il aime se faire lire ou raconter les hauts faits d'armes et de justices. Le seigneur doit gouverner et travailler pour le bien-être de la communauté toute entière, être juste et défendre le faible et l'opprimé. Il n'ignore pas pour autant la place que chacun doit tenir, mais tient son rôle privilégié en trop haute estime pour l'utiliser à des fins qu'il juge infamantes. La force ne doit être employée que pour se défendre ou pour faire respecter le bon droit. Lorsqu'il lui apparaît que la justice est bafouée, il est le premier à relever le gant sans jamais considérer les risques ni les conséquences. Mieux vaut mourir dans l'honneur que vivre sans conscience.

IV- ACHILLE.

ORGUEILLEUX. BRAVE. AMBITIEUX.

Achille désire la gloire par-dessus tout et met tout en oeuvre pour l'obtenir le plus rapidement possible. Il s'entraîne toujours plus dur, répète inlassablement les gestes qu'on lui enseigne, copie le comportement des chevaliers aguerris du mieux qu'il peut. Il ne rate aucun tournoi, observe attentivement les mérites comparés des adversaires et ne tarie jamais de commentaires techniques éclairés sur les qualités respectives des uns et des autres. Son obéissance confine à la servilité tant il désire se faire valoir car il sait qu'un jour il portera lui aussi les éperons. Mieux vaut chercher alors la compagnie et l'amitié des puissants qui constitueront un atout précieux sur le chemin de la renommée. Il se rassure souvent sur ses propres mérites et il n'est rien dont il parle mieux que de lui-même et de ses nombreuses qualités. Personne n'a encore pu mettre en doute son honneur ou sa valeur sans mordre la poussière pour s'y nettoyer la bouche.

V- JASON.

OPTIMISTE. CHARISMATIQUE. OBJECTIF.

Quel étonnant écuyer que Jason. Il semble hésitant, ne prend jamais de décision à la hâte et pèse toujours le pour et le contre. Lorsqu'un problème se pose, il écoute attentivement les avis des uns et des autres, réfléchit longuement, et sait demander conseil aux personnes dont les avis lui paraissent avisés. Mais quand il s'agit de diriger une équipe ou de trancher entre deux partis qui s'affrontent, c'est toujours à lui que l'on fait appel, car ses jugements sont pertinents et ses choix toujours judicieux. Son incroyable charisme lui vaut l'affection de tous et il est bien rare de le voir seul. Car sa qualité essentielle consiste à savoir tirer de chacun le meilleur parti. Toujours gai, il est un compagnon agréable et attentif au bien-être des autres. Aucune situation, aussi désespérée soit-elle, ne vient à bout de sa bonhomie et de sa confiance en l'avenir.

VI- CUCHULAINN (KOUROULINN).

SAUVAGE. SUPERSTITIEUX. VIOLENT.

Cuchulainn est élevé en chevalerie par un seigneur qui n'a rien de chevaleresque. Terré au fond des bois, il terrorise la région, dévastant et pillant au mépris de toutes les lois féodales et de toute pensée chrétienne. L'apprentissage de Cuchulainn se fait sur le terrain, à force de razzias, d'embuscades et de coups de force. Il ne compte déjà plus les hommes égorgés, les fermes pillées, les monastères et les châteaux incendiés ni les femmes violées. La guerre ne s'embarrasse pas à ses yeux de vains principes courtois : l'essentiel est de parvenir rapidement à son but et de jouir pleinement de la victoire. Son code de conduite n'est basé que sur un enchevêtrement complexe de peurs et de superstitions païennes : il craint les mauvais présages, est terrorisé par les sorcières et les créatures monstrueuses qui peuplent la forêt profonde, est tétanisé d'effroi à la moindre manifestation fantastique et il n'est alors aucune force au monde qui pourrait lui faire entendre raison.

Thésée.

+1	-1
Prouesse.	Pauvreté ou
Lutte.	Obéissance.
Epée ou Ecu.	Intelligence.
Discourir.	
Amour.	

Achille.

+1	-1
Prouesse.	Courtoisie.
Epée.	Amour.
Lance.	
Ecu ou	
Equitation.	
Vigueur ou	
Force.	

Jason.

+1	-1
Obéissance	Prouesse.
ou Loyauté.	Volonté.
Conroi.	
Discourir.	
Figure.	
Intelligence.	

Cuchulainn.

+1	-1
Prouesse.	Chasteté *ou*
Lutte.	Loyauté.
Couteau	Intelligence
d'Armes.	*ou* Amour.
Arbalète.	
Force *ou* Sens	
ou Vigueur.	

Alexandre.

+1	-1
Chasteté.	Courtoisie *ou*
Eglise.	Pauvreté.
Latin *ou*	Amour.
Epée.	
Equitation *ou*	
Ecu.	
Volonté.	

Orphée.

+1	-1
Courtoisie.	Chasteté.
Discourir.	Force *ou*
Latin.	Vigueur.
Mémoire.	
Figure.	

David.

+1	-1
Prouesse.	Obéissance
Epée *ou* Ecu	*ou* Chasteté.
ou Lutte.	Intelligence.
Equitation.	
Lance.	
Souplesse.	

Siecfried.

+1	-1
Prouesse.	Obéissance
Epée.	*ou*
Lance *ou*	Courtoisie.
Equitation.	Intelligence.
Figure.	
Volonté.	

VII- ALEXANDRE.

FIER. FANATIQUE. RUSÉ.

Alexandre est pris sous l'aile protectrice d'un seigneur qui l'affectionne tout particulièrement et qui le comble de ses bienfaits. Il veut faire de son pupille préféré un chevalier à l'âme aussi solidement forgée que le corps. Sa journée est équitablement partagée en deux : étude de la Bible et de la vie des Saints, dispute philosophique et prière, puis vient le temps de l'escrime, des chevauchées, des débourrages de poulains, des dressages de chiens et de faucons, et de toutes sortes d'exercices physiques pénibles. Dans tous les cas, Alexandre est placé entre les mains d'un précepteur particulier, spécialiste de l'art qu'il enseigne, qui le tient à l'écart des autres écuyers du château. Alexandre est fier de l'attention qu'on lui témoigne, et ignore dédaigneusement ses camarades moins chanceux, sans doute indignes aux yeux du seigneur puisqu'il ne les a pas choisis. Il intègre parfaitement les valeurs d'une chevalerie orgueilleuse dont l'épée redoutable est toute entière placée au service d'un Dieu vengeur. Tous les moyens sont bons pour magnifier sa gloire.

VIII- ORPHEE.

MÉLANCOLIQUE. MYTHOMANE. SÉDUCTEUR.

Pétri d'amour courtois, Orphée n'est certes pas à sa place au château. Il rêve d'une cour fastueuse où les troubadours et les trouvères chanteraient l'amour courtois sous l'oeil aimant de la Dame. Mais ses compagnons ne sont que des rustres sans coeur que seuls émeuvent les chants grossiers et les gestes sanglantes. Il est un peu leur souffre douleur, on le raille pour ses manières douces et son peu d'entrain lors des assauts. Pourtant, au cours des longues veillées, les moqueurs se perdent en songes glorieux en l'écoutant narrer les exploits des preux, déchirés entre leur devoir et leur amour. Pour tromper son ennui et son insatisfaction, Orphée s'invente lui aussi un amour blessé et collectionne les aventures sans lendemain, toujours déçu par ces femmes où il ne retrouve jamais la Guenièvre dont il rêve. Il sombre dans la mélancolie et imagine des aventures impossibles, survenues dans les bois alentours, qu'il raconte à qui veut bien les entendre. Personne ne le croit, mais lui sait bien que tout finira par arriver.

IX- DAVID.

TÉMÉRAIRE. FANFARON. FERRAILLEUR.

David est le casse-cou le plus inconscient que la terre ait jamais porté. Il relève tous les défis les plus audacieux, lance les paris les plus invraisemblables, fonce tête baissée sans jamais mesurer les risques encourus. Lui même, semble-t-il, n'a pas conscience de sa témérité sans borne. Il est le véritable héros de la cour et des environs. Les petites gens apprécient sa vantardise joyeuse et bon enfant. Sa popularité est telle que le seigneur et les écuyers plus âgés en prennent ombrage et ils ont bien souvent tenté de le corriger. Mais David se sort toujours miraculeusement indemne de tous les mauvais pas, et ses agresseurs ne peuvent que ravaler leur colère. A l'entendre, on jurerait qu'il est un chevalier épris de loi, désireux de mener une vie sans tâche, tant il met de fièvre et d'emportement dans ses discours moralisateurs. Tous savent bien pourtant que cette façade est bien mince. Rien de très méchant sans doute : David, comme beaucoup d'autres, aime les filles faciles, le bon vin et surtout le jeu. Là encore, sa chance légendaire ne lui fait jamais défaut. Peut-être l'aide-t-il un peu !

X- SIEGFRIED.

ILLUMINÉ. COURTOIS. PREUX.

Siegfried est persuadé qu'il est l'Elu. Il sera le héros parfait du nouvel ordre chrétien, à l'image courtoise des chevaliers du roi Arthur dont il connaît la geste par coeur. Il calque son comportement sur celui de ses héros, passe des nuits entières en prière, part en forêt en quête de torts incertains à redresser, accomplit de longs pèlerinages à pied pour se purifier des vanités de ce monde et mériter de Dieu, il en a l'assurance, de découvrir un jour le Saint Graal. Il s'entraîne assidûment pour fortifier son bras qui ne doit pas fléchir s'il rencontre le Dragon. Il est la risée de la cour qui se moque de ses grandes envolées romanesques, mais sa douce folie attendrit le coeur des dames. Elles préfèrent ce chevalier rêveur aux braillards grossiers qui vivent sans idéaux. Même ceux qui se moquent le plus de Siegfried sont impressionnés par sa grande rectitude morale, sa détermination et son exemplarité sans faille. Qui sait, peut- être chantera-t-on bientôt les exploits merveilleux de Siegfried affrontant seul les hordes du Malin.

Chevaliers, de 20 à 22 ans.

Les écuyers ont fait montre de leur achèvement militaire et ils sont dignes d'être reçus en chevalerie. Tous les jeunes gens méritants d'une même "promotion" reçoivent le même jour (généralement à la Pentecôte) le sacrement militaire qui est l'aboutissement de leurs longues années d'apprentissage : l'adoubement. La veille de la cérémonie, les futurs chevaliers se purifient de leurs fautes par un bain rituel et par une longue nuit de prière dans la chapelle. Au matin, en présence de leur famille et de leurs amis, ils vont vivre un des moments les plus émouvants de toute leur existence car la cérémonie de l'adoubement est un engagement sacré et solennel, un passage, au même titre que le baptême, le mariage ou la prise des voeux dans un monastère. L'état de chevalier s'accompagne de nombreux devoirs que le seigneur rappelle aux jeunes garçons avant de leur administrer la colée, coup violent qu'il porte de la main droite sur le cou des adoubés, et par lequel il octroie symboliquement la chevalerie. On dit que c'est la dernière fois que le chevalier reçoit un coup sans le rendre. Puis, assisté de quelques pages, le seigneur leur ceint le baudrier et l'épée, les revêt du lourd haubert de mailles, leur offre un destrier, et fixe à leurs talons les éperons qui sont les signes augustes de leur nouvelle mission. La journée s'achève par de grandes festivités au cours desquelles les jeunes adoubés font la démonstration de leur adresse guerrière. Les armes et le festin coûtent chers, mais le seigneur, qui a déjà nourri et éduqué ses filleuls, accroît d'autant plus son prestige et son pouvoir qu'il est plus généreux ; et les nouveaux chevaliers lui resteront liés comme des fils à un père jusqu'à la fin de leur vie. Il n'est d'ailleurs pas encore au bout de ses dépenses car la tradition veut qu'il fournisse aux nouveaux adoubés de quoi courir les tournois pendant deux ans, afin que ces derniers y répandent leur renom, celui de leur maison, et éblouissent de leur bravoure une dame qui sera peut-être leur future épouse. Si la fortune leur sourit, ils poursuivront encore quelques temps ces années "d'errance", sinon ils retourneront vivre au château familial où les étés de batailles succéderont aux hivers de chasse et d'ennui. Gageons, pour ce qui est de nos personnages, qu'ils choisiront d'entrer au Temple.

LES TOURNOIS.

Dès le printemps, le calendrier des tournois est fixé avec précision jusqu'à l'automne et les hérauts de toute la France se chargent de le faire connaître. La seconde moitié du XIIème siècle connaît une véritable passion pour ce "sport", et tous les seigneurs de quelque importance rivalisent de fastes pour organiser les festivités les plus prisées. Les jeunes chevaliers adoubés par un même seigneur ou originaires d'une même région se regroupent afin de constituer une petite équipe que l'on nomme un "conroi". Ils voyagent de villes en châteaux et sont sûrs de trouver partout bon accueil. Parvenus sur les lieux la veille de la rencontre, les conrois se renseignent sur la composition des équipes en formation et arrêtent un choix. Deux ou trois équipes sont finalement constituées. Après quelques duels de jeunes chevaliers qui ouvrent la rencontre, les groupes se présentent sur un champ de bataille aux vastes dimensions et aux limites incertaines, parsemé d'embûches, de ravines et de haies. Enfin, les destriers s'élancent. Les coups pleuvent, les écus se brisent sous l'impact des lances et les charges se succèdent. Les participants sont sans cesse tiraillés entre leur volonté de briller individuellement et la nécessité de rester toujours soudés pour être efficace. Dès qu'un chevalier est isolé, il devient une proie facile, car le tournoi est avant tout un jeu d'argent. Le but est de capturer ses adversaires pour en exiger une rançon. On rançonne les chevaliers eux-mêmes, mais aussi leurs chevaux et leur équipement. Les ruines et les fortunes se font et se défont. Les plus malchanceux se couvrent de dettes car ils n'ont qu'un seul désir, se jeter à nouveau dans la mêlée pour se "refaire". Les assauts se succèdent toute la journée. Le soir venu, les chevaliers pansent leurs plaies, portent leurs armures et leurs armes aux forgerons et s'acquittent de leurs dettes du jour. Les maquignons sont venus nombreux et les chevaux qui n'ont pu être rachetés par leur propriétaire changent de main. Les vainqueurs dont les noms ont été proclamés

Le Tournoi du Sire Archambaud.

Sire Archambaud décida de faire son tournoi après Pâques. Il envoya de toute parts des messagers pour qu'il n'y eut aucun chevalier - aussi couard fut-il - qui s'abstint d'y venir. Au quinzième jour après Pâques, la foule campait déjà en masse. Les marchands avec leurs nombreuses marchandises étaient venus de terres lointaines. De toute part les chevaliers affluaient et menaient grand tumulte. Ils se divisèrent en deux camps et en tout ils étaient bien deux mille. A l'une des portes de la ville, devant les près où s'était disposé le tournoi, on dressa un grand échafaud qui avait vue sur les plaines et sur les vallons. C'est là que se placeront les dames, et ceux d'entre les barons qui ne manieront pas les armes.

Le lendemain arrive le jour du tournoi. Au matin, vous eussiez entendu les cors, tambours et flûtes qui sonnent l'appel et donnent aux chevaliers et aux chevaux désir de galoper et de bondir. Les chevaliers s'élancent. Avec le comte de Louvain vient jouter celui de Toulouse. Ils se donnent de si grands coups sur leurs écus qu'ils les brisent. Ils tranchent les sangles et la poitrinière des chevaux. Ils tombent à terre tous deux ensemble. Partout les chevaliers s'affrontent : on se pousse, on se frappe, on se renverse ; les lances se brisent, les arçons se fendent, les masses tombent et retombent ; Les épées se heurtent aux heaumes : celles-là s'ébrèchent et ceux-ci sont bossués. Jamais on ne vit tel abattage.

dépensent leurs deniers sans compter. Ils offrent des cadeaux de prix à leurs amis, récompensent les troubadours et les trouvères qui chantent leurs prouesses du jour et payent les bateleurs qui égayeront la soirée. La dame du seigneur remet un prix symbolique au meilleur de tous. Ces champions sont recherchés et les équipes dépensent des fortunes pour louer leur service. Les tournois donnent l'occasion à la jeune fleur de la chevalerie de défouler son impétuosité guerrière, mais c'est un jeu dangereux, et les morts ne sont pas rares. L'Eglise les interdit en 1188 dans tout le royaume de France et excommunie ceux qui y participent. Les vertus chrétiennes y sont bafouées : on se bat par cupidité et par orgueil. Il faut rediriger l'ardeur des combattants vers un but noble qui mette leurs épées au service de Dieu : la troisième Croisade !

I- LANCELOT.

PESSIMISTE. BRETTEUR. ALCOOLIQUE.

Lancelot est un véritable athlète du tournoi. Deux années durant, il met son épée et son savoir-faire au service des conrois les plus offrants. C'est un mercenaire endurci, rompu à toutes les techniques, à toutes les ruses, à toutes les tactiques, et son expérience est appréciée partout. Lors des assauts, sa fureur est sans pareille. Il se jette dans la mêlée avec une rare violence et ses camarades ont souvent bien du mal à apaiser sa folie furieuse. Lancelot est déçu par une vie dont il n'attend plus rien que de la souffrance et qui lui apparaît sans espoir ni joie possibles. Il se sent perpétuellement coupable de n'avoir pour destin que la guerre, et souhaite mourir de sa malédiction le plus vite possible. Quand il joue de malchance et qu'il perd, quand le sort s'acharne et que les problèmes paraissent insurmontables, quand les événements le dépassent et que l'avenir se dessine sous un jour noir, il sombre dans un désespoir sans fond. L'alcool est alors son dernier refuge.

POURQUOI ENTRER AU TEMPLE ?

* Pour y chercher l'espoir, car la guerre du Temple est une guerre sainte. Si son destin est de faire la guerre, autant mettre son épée au service de Dieu.

II- ARTHUR.

AUTORITAIRE. LOYAL. TÊTU.

Arthur ne vit pas de période d'errance. Peu de temps après son adoubement, son père meurt, lui laissant la charge de son fief. Il s'en saisit à bras-le-corps et prend ses nouvelles responsabilités très au sérieux. Dès le printemps venu, et comme tous ses pairs, il s'empare de la première querelle et part en campagne. L'été n'est qu'une succession de razzias et de petits affrontements. Ces vassaux le suivent comme un seul homme car ils apprécient son génie tactique audacieux, parfois téméraire, son inventivité héroïque, son autorité et sa fière détermination. Lorsqu'il se sait trahi, sa colère est redoutable, et il n'est alors plus rien qui puisse arrêter son désir de vengeance. Car Arthur est reconnu pour sa grande loyauté, son sens extrême du devoir féodal et de la parole donnée. Son entêtement confine souvent à l'obstination bornée, jusque dans l'erreur. Reconnaître que l'on s'est trompé, c'est comme être déloyal envers soi-même.

POURQUOI ENTRER AU TEMPLE ?

* Lors d'une bataille où tout semblait perdu, Arthur a fait un voeu : s'il emportait le victoire, il entrerait au Temple. La bataille fut gagnée et il a tenu parole.

III- GALAAD.

HUMBLE. MORALISATEUR. COURAGEUX.

Galaad passe ses deux années d'errance sur les routes de France. Il est animé d'un ardent désir : remettre ses pairs en chevalerie dans le droit chemin de Dieu. Le tournoi est une infâmie maintes fois condamnée par l'Eglise qui y voit avec raison le lieu où s'exaltent les vices d'une jeunesse orgueilleuse et cupide. Galaad prend place sur les routes qui mènent aux rencontres et défie tous les chevaliers qui passent sur son chemin. Lorsqu'il est victorieux, il rançonne lourdement l'équipement du vaincu afin que sa participation à la joute soit plus que compromise. Puis il le sermone longuement, lui faisant entendre que son épée serait mieux employée à combattre les ennemis de

Lancelot.

+1 Chevalier. Renommée ou Médecine. Prouesse. Lance : +2.

-1 Ame.

Arthur.

+1 Moine. Volonté. Loyauté *ou* Prouesse. Couvent : +2.

-1 Arts Libéraux.

Galaad.

+1 Chevalier. Parler une langue (Oc s'il est d'Oïl et Oïl s'il est d'Oc). Prouesse *ou* Médecine. Epée : +2.

-1 Couvent.

Dieu qu'en de vaines et fratricides batailles. Il devrait remercier le ciel de l'avoir mis sur son chemin ! Lui-même est l'exemple affecté permament de la chevalerie religieuse et humble. C'est une morale vivante dont le bras armé est au service de la justice divine. Quel dommage que les chevaliers défaits ne comprennent pas toujours qu'il agit pour leur bien !

POURQUOI ENTRER AU TEMPLE ?

* C'est la logique ultime d'une chevalerie au service de Dieu.

IV- PERCEVAL.

CANDIDE. JOYEUX. FARCEUR.

Le seigneur qui a adoubé Perceval avait de gros ennuis financiers. Le pauvre chevalier n'a reçu pour tout présent qu'une vieille épée et un mauvais cheval et il est difficile dans de telles conditions de faire briller son nom. Alors, puisqu'il n'a pas été gâté par le sort, il décide de lui forcer un peu la main. Il passe deux années à louer ses services à de petits seigneurs un peu brigands. Il court les routes et détrousse les riches dont il considère que l'opulence tapageuse est une insulte à son propre état. Sans complexes ni remords, il utilise tous les stratagèmes pour parvenir à ses fins. Mais ses coups ne sont jamais méchants et il est rare que le sang coule. Il préfère de loin se payer une bonne tranche de rire en ridiculisant ses adversaires, sans malice. Bon vivant, il aime le vin et les filles faciles et dépense bien vite les deniers qu'il a volé. Combien de fois n'a-t-il pas été roulé par quelque malin qui ont profité de sa confiance bonhomme pour lui soutirer plus que de raison. Mais la vie est belle et la roue tourne !

POURQUOI ENTRER AU TEMPLE ?

* Perceval en a assez de sa vie de bohème sans foi ni loi. Il veut devenir un chevalier modèle à l'image de ceux qui ont fait vibrer ses rêves d'enfant. Mais chassez le naturel ...

V- GAUVAINT.

GÉNÉREUX. ENFLAMMÉ. BRAVE.

Jouisseur passionné, bon coeur et mauvais caractère, Gauvaint est aussi prompt à la bagarre qu'il est prompt à se réconcilier autour d'une bonne table. Ses années d'errance sont une longue succession de tournois et de grandes fêtes. Les deniers gagnés à grands coups d'épée sont bien vite dépensés en cadeaux somptueux pour ses amis, en victuailles, ou distribués sans mesure aux conteurs qui savent flatter sa fierté. Il est riche parce qu'il est généreux, et son plus grand orgueil est de répandre partout les bienfaits éphémères de ses dons. Joli coeur, il connaît de nombreuses amourettes aussi vite délaissées qu'elles avaient été conquises. Au tournoi, il préfère de beaucoup les manoeuvres de groupes, qui permettent aux chevaliers de faire valoir leurs capacités ensemble, que les coups d'éclat d'un seul individu, héroïques mais dangeureux. Combien de fois n'a-t-il pas risqué sa vie pour aller rechercher un compagnon trop ambitieux qui s'était laissé enfermé par l'équipe adverse.

POURQUOI ENTRER AU TEMPLE ?

* Gauvaint est toujours en quête d'aventure et le Temple lui ouvre les portes d'un compagnonage fort.

VI- KAY.

CYNIQUE. LOYAL. CONSCIENCIEUX.

Kay est adoubé en même temps que le fils d'un puissant seigneur. Grand ami du jeune héritier en charge de fief, il demeure en sa compagnie et se voit confier l'administration de la cour. Son travail de sénéchal est des plus ingrat. Il s'échine tout le jour pour que personne ne manque de rien, dirige les serviteurs du château, gère les fonds toujours trop maigres, veille à ce que les marchands et les baladins n'abusent pas de la générosité dispendieuse de son maître, compte, vérifie, organise, prévoit... Pendant que ses pairs se couvrent de gloire et de victoires, il se couvre de problèmes et de paperasses. Personne jamais ne le félicite pour sa constance et sa rigueur, comme si

Perceval.

+1	-1
Corps.	Arts Libéraux
Ecu.	*ou* Arts
Arc *ou*	Sacrés.
Arbalète.	
Couvent : +2.	

Gauvaint.

+1	-1
Armes.	Ame.
Siècle.	
Prouesse *ou*	
Loyauté.	
Lutte : +2.	

Kay.

+1	-1
Moine.	Le Soldat *ou*
Mémoire *ou*	le Couvent.
Négoce.	
Siècle.	
Latin : +2.	

les tables se garnissaient toutes seules de victuailles. Kay est amer et il lui arrive souvent de passer sa bile sur les valets qui connaissent bien son ironie acerbe et cruelle. Lui-même est toujours d'une méticulosité exemplaire car il ne sera pas dit qu'il a trahi la confiance que l'on a mise en lui.

POURQUOI ENTRER AU TEMPLE ?

* Kay veut claquer la porte. Son départ fera ressentir son absence et on reconnaîtra enfin sa vraie valeur. Le Temple lui permettra de vivre la vie de chevalerie épique dont il rêvait.

VII- MORDRED.

GROSSIER. COMÉDIEN. EGOÏSTE.

Mordred est un chevalier de mauvaise réputation. Lors des tournois, il a souvent bien du mal à trouver un conroi ou une équipe qui l'accepte dans ses rangs. Pourtant, c'est un excellent combattant, mais son comportement au cours des assauts n'a rien de chevaleresque. Il cherche toujours les coups bas, efficaces mais vils, et il est rare qu'il respecte jusqu'au bout les tactiques choisies. A-t'-on décidé de mener une charge compacte qu'il la rompt à mi-chemin, mettant en péril tout le succès de la manoeuvre, pour fondre sur un chevalier à l'écart du terrain en train de replacer un étrier mal ajusté. Lorsqu'il est accusé de son inconduite ou que ses adversaires vaincus discourtoisement refusent de payer rançon, il se défend comme un diable, insulte, menace, promet solennellement, prend à témoin et de guerre las, parvient souvent à ses fins. Mal aimé à cause de ses vilainies, il préfère s'enfonçer dans le mensonge et l'égoïsme pour se faire valoir et se sentir vivre que de reconnaître ses torts.

POURQUOI ENTRER AU TEMPLE ?

* Mordred est frappé par le remords et touché par la grâce. Dieu a rappelé dans le droit chemin une brebis égarée.

VIII- ABELARD.

SUBVERSIF. SÉDUCTEUR. FIER.

Peu de temps après son adoubement, Abélard est reconnu félon à son seigneur et ce dernier lui impose le monastère pour pénitence de son crime. Le jeune chevalier était bouillant d'impatience à l'idée de courir les tournois et le voilà plongé dans l'univers carcéral du cloître. Sa pugnacité guerrière bridée trouve alors un exutoire dans les jeux de l'esprit : lors des discussions avec ses maîtres, il est toujours le premier à relever une incohérence dans un propos et n'accepte jamais une théorie ou un postulat qu'on voudrait lui imposer. Puisqu'il ne peut pas se battre l'épée à la main, il se bat avec sa langue. Les moines ne l'apprécient guère, parce qu'il est intelligent et que les objections qu'il formule sont souvent pertinentes. Il donne un bien mauvais exemple aux autres novices qu'il cherche à mettre dans sa manche, et son esprit rebelle commence à faire des émules. Il faut dire que son énergie est aussi dépensée en mauvaises plaisanteries et Dieu sait qu'il a l'imagination fertile ...

POURQUOI ENTRER AU TEMPLE ?

* Las de ses incartades, l'abbé lui propose d'entrer au Temple pour se débarrasser de cet élément turbulent. Abélard ne demandait pas mieux.

IX- LE CID.

PIEU. INDÉCIS. PERSÉVÉRANT.

Le Cid a une haute idée de sa mission chevaleresque. A peine fut-il adoubé qu'il partit pour l'Espagne mettre sa vaillance au service de la Reconquista. Il n'est pas de ceux qui profitent d'une situation difficile pour chercher un gain facile. Il veut être sûr que son action ne sera pas détournée au profit de tel ou tel seigneur, et c'est dans ce but qu'il choisit de se conformer en tous points aux ordres de l'Eglise espagnole. Il n'entreprend jamais rien sans le commandement ou la bénédiction d'un prélat et cherche toujours conseil auprès d'un clerc lorsqu'il est confronté à un choix important. Le Cid a peur de mal faire ou de commettre un grave péché et il faut qu'une voix

mordred.

+1 Chevalier. Discourir. Equitation ou Lance. Epée : +2.

-1 Ame.

abelard.

+1 Moine. Eglise. Latin. Discourir: +2

-1 Corps.

Le cid.

+1 Armes. Masse Turquoise: +2 Langue (Espagnol). Obéissance.

-1 Siècle.

religieuse et sage le rassure. Mais lorsque le choix est fait, il n'est rien qui puisse venir à bout de son acharnement. C'est un combattant courageux, opiniâtre jusqu'à la témérité. Il est d'une rare intelligence pratique et met en oeuvre tous les moyens, tous les pièges que la courtoisie militaire autorise pour atteindre son but. La fin sanctifie les moyens !

POURQUOI ENTRER AU TEMPLE ?

* De nombreux prêtres lui ont dit que c'était le seul moyen pour un preux de sauver son âme tout en agissant efficacement pour la cause de Dieu. Il a obéi !

X- GODEFROY DE BOUILLON.

MYSTIQUE. PARANOÏAQUE. XÉNOPHOBE.

Godefroy de Bouillon a suivi son seigneur en Terre Sainte, en traînant les chausses il est vrai. Jeune chevalier, il désirait connaître lui aussi les joies viriles de l'errance. Peu de temps après son arrivée, il vit une expérience fantastique qui le bouleverse et son comportement change radicalement. Comme emporté par le tourbillon magique des charmes sournois de l'Orient, il prend soudainement conscience de l'omniprésence du Malin et de l'urgence qu'il y a à le combattre. Le démon corrupteur, tentateur, s'immisce dans les coeurs les plus innocents. La pureté apparente peut dissimuler le visage du vice et personne n'est a priori digne de confiance. Godefroy est maintenant mû par un perpétuel élan mystique qui ordonne toute sa vie. Le monde n'est plus, à ses yeux, que le théâtre d'une bataille terrible qui oppose le Malin aux forces de Dieu. Il a choisi son camp. On comprend que ses compagnons se lassent parfois de ses discours obsédés et perpétuellement moralisateurs.

POURQUOI ENTRER AU TEMPLE ?

* Pour lutter plus efficacement contre les forces du Malin.



Godefroy de Bouillon.

+1 **-1**
Chevalier. **Siècle.**
Démonologie
Pauvreté *ou*
Courtoisie.
Volonté : +2.

Mort de Roland.

Roland sent que la mort est proche ;
La cervelle lui sort par les oreilles.
Il prie pour ses pairs, que Dieu les appelle,
Et pour lui-même, il implore l'ange Gabriel.
Il prend l'oliphant pour n'encourir aucun reproche,
Et, dans l'autre main, Durendal son épée.
Un peu plus loin qu'une portée d'arbalète,
Vers l'Espagne, il va dans un guéret.
Il monte sur un tertre ; sous deux beaux arbres,
Il y a quatre blocs de marbre.
Sur l'herbe verte, il est tombé à la renverse,
Il s'est évanoui car la mort est proche.

Prénoms

Les Hommes
Adalbéron
Adelin
Adhémar
Aleaumes
Amaury
Ancelin
Ange
Anicet
Anseau
Anselme
Ansoud
Archembaud
Arnaud
Arnoud
Arnoul
Aubré
Aubry
Aucassin
Augier
Aymeri
Balian
Baudri
Benoît
Bérenger
Blandrate
Boel
Bohémond
Boivin
Boniface
Bonomel
Brifaut
Brunain
Buridan
Caste
Chrétien
Colet
Colin
Conon
Cortebarbe
Drogon
Eble
Ebremard
Enguerrand
Ernoul
Eudes
Eustache
Fortunat
Foucher
Foulques
Fulbert
Galbert
Galon
Garnier
Gaucher
Gaudry
Géraud
Gerbert
Gérold
Gibelin
Gormond
Guérin
Guilhem
Guynemer
Haimon
Hélinand
Isoard
Joachim
Jocelin
Joffroi
Johel
Lambert
Lisois
Martin
Odilon
Onfroi
Payen
Peire
Perron
Quenon
Rainfroi
Renaud
Rigort
Roland
Sulpice
Tanchelm
Tancrède
Théodore
Théophile

Les Femmes
Adèle
Aénor
Aleth
Aliénor
Almodis
Anne
Azalaïs
Beiris
Constance
Corbe
Douceline
Echive
Emelotte
Eufémie
Euphrosine
Hermesende
Hersende
Jacquotte
Jeanne
Mahaut
Marie
Maroie
Mechtilde
Mélisende
Nicolette
Perette
Pernelle
Péronnelle
Perrine
Pétronille
Sibylle

Exemple de création de personnage

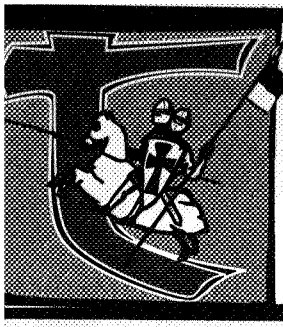
Henri et Brahim vont créer un personnage. Henri est le maître et Brahim le frère. Henri commence par expliquer rapidement le jeu, son fonctionnement et son esprit. Il parle du Temple, de la fonction tout autant monastique que militaire de ses membres et des choix difficiles qui en découlent. Puis, il parle de la vie des pages et lit à Brahim la liste des dix Archétypes accompagnés de leurs Humeurs respectives. Brahim imagine un personnage plus diplomate et retors que réellement ferrailleur et il choisit le Serpent. Henri lui lit le paragraphe correspondant et ils discutent ensuite de cette période de sa vie. Brahim et ses futurs frères ont décidé qu'ils venaient du nord de la France. Le personnage de Brahim, qui n'a pas encore de prénom, est le fils d'un petit seigneur indirectement inféodé au comte de Flandres, et il a la chance d'avoir été accepté à la cour de ce grand baron du royaume. Henri et Brahim décrivent ensemble ce moment et Brahim note sur sa feuille au crayon de bois les modificateurs qui suivent la description du Serpent : Calme, Opportuniste et Curieux, + 1 en Courtoisie, Figure, Siècle et Discourir que Brahim préfère à Mémoire. - 1 en Chasteté et en Force plutôt qu'en Vigueur.

A l'âge de 12 ans, la vie du personnage change et le voilà devenu écuyer. Henri explique à Brahim de quoi est fait ce moment de sa vie et lui lit les noms des dix héros païens accompagnés de leurs Humeurs. Désireux de poursuivre sur sa lancée plus diplomatique que militaire, Brahim choisit Orphée. Avec Henri, ils parlent longuement de ces huit années, imaginant toutes sortes d'évènements et de rencontres qui enrichissent la vie du personnage. Brahim prend enfin note des trois Humeurs associées à Orphée ainsi que des modificateurs : Mélancolique, Mythomane et Séducteur, + 1 en Courtoisie, Discourir, Latin, Mémoire, et Figure et - 1 en Chasteté et en Vigueur plutôt qu'en Force.

Vient enfin le moment glorieux de l'adoubement que Henri décrit en détail avant d'expliquer de quoi seront faites les deux années d'errance qui précèdent l'entrée au Temple. Brahim désire maintenant orienter son personnage vers l'action. Henri lui lit les Archétypes de héros chrétiens ainsi que leurs Humeurs respectives et, sur les conseils du maître, Brahim choisit Godefroy de Bouillon. Ils décrivent l'événement fantastique que le personnage a vécu et racontent ces deux années. Les personnages rencontrés et les lieux visités auront sans doute une certaine importance lorsque le frère vivra en Terre Sainte. Brahim prend note des trois Humeurs ainsi que des modificateurs : Mystique, Paranoïaque et Xénophobe, + 1 en Chevalier, Démonologie et Courtoisie plutôt que Pauvreté et + 2 en Volonté ; - 1 en Siècle (il gomme donc le précédent bonus).

Reste à jouer les premiers contacts avec le Temple et la cérémonie de réception, à parler des trois ou quatre années de formation en France, à répartir ensuite les dix points supplémentaires en tenant compte de l'histoire du personnage, à choisir et à définir trois Humeurs, à choisir trois Prodiges et à donner un nom au nouveau frère.

Le frère s'appelle Sulpice, il est Calme, Séducteur et Paranoïaque. Brahim répartit ses 10 points en Volonté (1 point, ce qui l'amène à +3), en Intelligence (1 point), en Vigueur (2 points pour un modificateur de + 1 puisqu'il avait - 1), en Epée (2 points), en Us et Coutumes de l'Orient (2 points) et en Parler l'Arabe (2 points). Il choisit également trois Prodiges, un en Volonté (la barrière d'Osée), un en Amour (Sym Pathos) et un en Intelligence (Avant Babel).



emplier

(1)

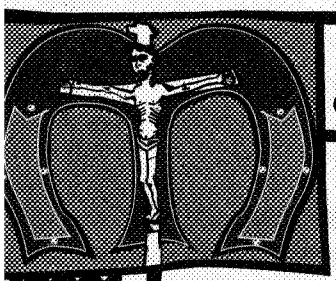
cartes ajoutées

Frère SULPICE

Fonction

age 22 ans écuyer LISOIS

commanderie Jérusalem langue OÏL



oine (8)

L'ame (5)

- La volonté (5)
- L' amour (5)
- L'intelligence (4)

Le Livre (5)

Les arts libéraux (5)

médecine, lire et ecrire une langue, discourir, mémoire

- Discourir (5)
- Mémoire (4)

Les arts sacrés (5)

la maison, latin, démonologie, eglise

- Latin (4)
- Démonologie (4)





hevalier (7)



Le corps (7)

échelle de vigueur

- -1
- -2
- -3
- -4
- -5
- -6
- -7
- -8
- -9
- -10
- -11
- -12
- -13

- Force (5)
- vigueur
- souplesse
- Figure
- sens (4)

Les armes (7)

Le soldat (4)

toutes les armes du trousseau, arc, arbalète, équitation, chasse, lutte et esquive

- Epée (6)

Le couvent (4)

siège, convoi et bataille

Le siècle (4)

parler une langue, renommée, us et coutumes, géographie, négoce, cité

- Us et coutumes de l orient
- Arabe (6)

Le combat

Somme des cartes (13)

Bonus de Force (0)

Bouclier et armure (13)

- épée (10)
- masse turquoise
- écu
- Lance
- esquive
- Lutte
- couteau d'armes



Voeux monastiques

3

- La pauvreté 3
- La chasteté 4
- L'obéissance 3

Vertus chevaleresques

6

- La loyauté 6
- La prouesse 6
- La courtoisie 9



Les commandements de la règle

1

- Ne jamais frapper ni blesser un chrétien 1
- Ne jamais prendre les armes sans autorisation 1
- Ne jamais quitter l'habit 1

Les humeurs

- Calme 5
- Séducteur 7
- Paranoiaque 6

Les archétypes

LE SERPENT
Calme Opportuniste Curieux
ORPHEE
Mélancolique Mythomane
Séducteur
GODEFROY DE BOUILLON
Mystique Paranoiaque
Xénophobe

Les prodiges

♦La volonté♦

La barrière d osée 20

♥L'amour♥

Sym Pathos 16

♠L'intelligence♠

Avant Babel 17

♣La providence♣

Règles élémentaires de simulation

I - LES CARTES

Le jeu "miles Christi ®" se joue à l'aide d'un jeu de 54 cartes types bridge ou poker. Ces jeux de cartes sont peu onéreux (de 20 à 30 francs, soit autant qu'un jeu de dés complet). Mais si vous possédez des jeux plus joliment décorés (jeux de tarots dont vous retirerez les atouts et les cavaliers, ou tout autre style de jeu de cartes fantaisies) le plaisir de manipuler les cartes n'en sera que plus grand. Tous les frères, ainsi que le maître, doivent se munir de leur propre paquet de cartes. Au début de la partie, chaque frère ôte les deux jokers de son paquet, mélange le paquet puis choisit trois cartes au hasard pour constituer sa première main - et il y ajoute un des deux jokers. Le joker est toujours conservé en main autant par les frères que par le maître. **Une main est donc toujours constituée de trois cartes prises au hasard et du joker**- lorsque les frères avancent sur le chemin de la sainteté, ils mettent de plus en plus de figures dans leur jeu, mais nous y reviendrons. Le maître tire trois cartes également. En cours de jeu, lorsque le maître le demandera, les frères pourront choisir une carte dans leur main et la jouer. Aussitôt qu'une carte est jouée par un frère ou par le maître, on en reprend une dans le paquet, celle du dessus ou une autre, de façon à avoir toujours trois cartes en main. Lorsque l'on a tiré la dernière carte du paquet, on mélange la pile de défausse pour se reconstituer un nouveau jeu.

Note : les cartes ont leur propre valeur en points (l'as vaut 1, le 2 vaut 2 etc.). Le valet vaut 11, la dame 12 et le roi 13.

II - LES SCORES

Vous constaterez que la feuille de personnage est décomposée en huit grands Principes, qui occupent chacun un cadre. Ces Principes sont : le Templier, le Chevalier, le Moine, le Siècle, les Vertus Chevaleresques, les Voeux Monastiques, les Commandements de la Règle et les Humeurs. Sous certains Principes sont rangés des Attributs, et parfois des Caractéristiques et des Aptitudes. La valeur de chacun d'entre eux, ainsi que la valeur des Principes peut varier sur une échelle de 1 à 13 points (les frères ne descendent jamais en dessous de 1 et ne dépassent jamais 13). Les trois derniers niveaux (valet, dame et roi) sont réservés, en termes de simulation à des individus d'élites, dotés d'une grande spiritualité, qui les élève au dessus du commun des mortels. Le niveau maximum que peut atteindre une personne qui n'a pas la foi requise pour "soulever des montagnes", est donc de 10. Les scores des Attributs, des Caractéristiques et des Aptitudes sont déterminés par des modificateurs qui s'ajoutent ou se soustraient aux Principes dont ils dépendent. Pour prendre un exemple, disons que si un frère a un niveau de 7 dans le Principe Chevalier, et les modificateurs - 1 à l'Attribut Armes, + 2 à la Caractéristique Soldat et + 2 à l'Aptitude Epée, son niveau dans l'Aptitude épée est de 7 - 1 + 2 + 2 = 10. Un paragraphe est consacré à l'explication de chacun des Principes et de tous les éléments qui sont sous leurs tutelles respectives.

Sur la feuille de personnage, chaque Attribut, Caractéristique et Aptitude est suivi d'un carré dans lequel les frères inscrivent leurs scores. Les modificateurs découlent uniquement de la création de personnage. Les frères les notent au crayon sur leurs feuilles, calculent les scores, puis gomment les modificateurs.

III - LES OPPOSITIONS

Lorsque l'accomplissement d'une action n'apparaît pas évident, la maître a recours à deux possibilités, selon le type d'action entreprise, pour déterminer la réussite ou l'échec. Ces deux moyens sont appelés l'Opposition Passive et l'Opposition Active.

Les cartes présentent un certain nombre d'avantages en ce qui nous concerne, par rapport aux dés. Elles permettent tout d'abord d'installer dans les mécanismes même de "miles Christi ®" la notion primordiale du choix, puisque les frères choisissent une carte dans leur main. Vous vous rendrez vite compte que les dilemmes sont fréquents ! Le fonctionnement du "hasard" est par ailleurs totalement modifié, puisqu'une fois qu'une carte est abattue, on sait qu'on ne la retrouvera plus avant que le paquet ne soit complètement épuisé, ce qui ne fait qu'accroître les hésitations lorsqu'il faut jouer une carte puissante. Le cartes permettent de plus, de simuler la progression des frères vers la sainteté, puisqu'ils ajoutent des figures à leur paquet au fur et à mesure de leur avancée. Ainsi, la valeur d'un frère se manifeste, non seulement par l'augmentation de ses capacités, mais aussi par la maîtrise qu'il acquiert de son propre destin. Aide-toi et le ciel t'aideras ! Notons pour finir, qu'il est beaucoup moins aisé de tricher avec des cartes qu'avec des dés. Que celui qui n'a jamais péché...

Le paquet du maître.

Les cartes ont ceci d'intéressant, nous l'avons dit, qu'elles permettent de modifier le fonctionnement des probabilités. Ainsi, nous proposons aux maîtres de se munir non pas d'un, mais de deux paquets de 54 cartes. Selon la difficulté du scénario qu'il s'apprête à faire jouer et le niveau des frères, il peut moduler à sa guise la puissance des cartes qu'il met dans son paquet. Voici quelques unes des combinaisons que nous proposons :

(Suite Page 208)

Partie facile : le maître enlève trois ou quatre figures de son paquet.

Partie moyenne : le paquet n'est pas modifié.

Partie difficile : le maître ajoute trois ou quatre figures à son paquet.

Le maître a également la possibilité de mettre davantage de cartes dans sa main. Lorsque la plupart des frères ont 4 ou 5 cartes en main, il peut lui aussi suivre cette même progression.

exemple.

Frère Bohémond, poursuivi, déboule dans un cul de sac. Pour se tirer de ce mauvais pas, il décide d'escalader le mur qui lui fait face. Le maître estime, en secret, que le mur a une difficulté de 6, soit "Plutôt Difficile". Le maître choisit de se baser sur la Force de frère Bohémond pour faire son calcul. Il interroge frère Bohémond pour connaître son score en Force, qui est de 9. Le niveau de difficulté de l'escalade étant de 6, il vient à bout du mur. Sa marge de réussite est de 3 (9 - 6), et le maître estime donc qu'il s'en est bien sorti. Ses poursuivants parviendront dans la ruelle alors que frère Bohémond sera au sommet du mur.

a- L'opposition passive.

Le maître a recours à la règle de l'Opposition Passive lorsqu'aucune volonté ne s'oppose à l'accomplissement de l'action entreprise. Par exemple, si un frère désire escalader un mur, on ne peut pas dire que le mur s'oppose à ce que le frère réussisse ou échoue. Le succès ne dépend donc que de la propre capacité du frère à escalader, de la difficulté de l'escalade elle-même (les prises dans le mur, la luminosité, la charge transportée par le frère, l'humidité de la paroi etc.) et éventuellement d'un petit coup de pouce du sort. La résolution de ce premier type d'action se fait sans qu'il soit systématiquement nécessaire de jouer une carte. Selon que le maître souhaite offrir la possibilité aux frères de jouer une carte ou pas, la résolution se fait de deux façons différentes :

1) L'Opposition Passive sans jeu de cartes :

Lorsque le maître désire résoudre une action courante, sans intérêt dramatique particulier, il a recours à cette solution.

1 - Le maître détermine la difficulté de l'action entreprise en se basant sur le Tableau des Niveaux. Il garde ce niveau secret. Son jugement est comme toujours souverain et découle d'une multitude d'éléments qu'il est seul à maîtriser pleinement. Selon le scénario, l'ambiance du moment, son désir d'accélérer ou de ralentir le déroulement des évènements, il peut dans la mesure du raisonnable, moduler la difficulté de l'action entreprise. Les scénarios que nous vous proposons comportent des notes qui précisent les difficultés de telles ou telles actions.

2 - Une fois le niveau de difficulté choisie, il compare ce chiffre au score d'une Aptitude, d'une Caractéristique, d'un Attribut ou d'un Principe, selon ce qui lui semble le plus approprié. Dans le cas de l'escalade, il peut choisir entre le Principe de Chevalier, l'Attribut de Corps, ou les Caractéristiques de Force ou de Souplesse. Il est en effet assez rare qu'un frère est une véritable spécialisation en escalade. Toutefois, et par principe, nous vous recommandons de considérer toujours le score le plus élevé parmi tout ceux qu'il est possible d'utiliser.

3 - Si le score du frère est supérieur ou égal à la difficulté de l'action, il a réussi. Mais si son score est inférieur à cette même difficulté, c'est un échec.

4 - Si vous désirez mesurer la qualité de l'échec ou de la réussite, il vous suffit de faire la différence entre le score du frère et le niveau de l'action. Ce chiffre constitue la Marge d'échec ou la Marge de réussite. Il permet au maître de déterminer, par exemple, avec quelle rapidité le mur a été grimpé, dans le cas d'une réussite, ou d'estimer combien de mètres ont été malgré tout escaladés, dans le cas d'un échec. Pour plus de précision, reportez-vous au Tableau des Marges de Réussite et des Marges d'Echec page 210.

2) L'Opposition Passive avec jeu d'une carte :

Le maître utilise cette règle lorsque la tension dramatique le justifie ou si les frères le demandent.

1 - Le maître détermine la difficulté de l'action entreprise en se basant sur le Tableau des Niveaux. Il garde bien sûr ce niveau secret.

2 - Le maître choisit quelle Aptitude, Caractéristique, quel Attribut ou Principe sera utilisé pour résoudre l'action. Si le frère engagé le désire (C.F. la Règle de l'Estimation) il peut alors jouer une carte. La valeur de cette carte est ajoutée à son score et le total est divisé par deux (arrondi à l'inférieur).

3 - Si le score du frère est supérieur ou égal à la difficulté de l'action, il a réussi. Mais si son score est inférieur à cette même difficulté, c'est un échec.

4 - Comme précédemment, le maître peut calculer la Marge de réussite ou d'échec.

Lorsque le maître offre la possibilité à un frère de jouer un carte pour une Opposition Passive, la somme du score et de la carte est divisée par deux (arrondi à l'inférieur). Pour que le frère y ait intérêt, il faut donc qu'il joue une carte d'une valeur supérieure à son propre score.

Plus on est fort dans une discipline, plus il est difficile de se dépasser ou de compter sur la Providence pour se tirer d'un mauvais pas.

Lorsque les frères mettent des cartes de coté pour réaliser ultérieurement un Prodige (C.F. Les Prodiges) il est interdit d'écarter, dans le cadre d'une Opposition Passive, une carte d'une valeur inférieure au score du frère.

Le principe de l'Opposition Passive permet d'éviter le jeu trop fréquent des cartes, et donc le recours à un élément de hasard. Vous vous apercevrez que le cours du jeu s'en trouve plaisamment accéléré. Nous estimons par ailleurs, qu'il est irréaliste et ludiquement inutile de voir un même personnage réussir puis rater puis réussir à nouveau une même action dans des circonstances similaires. Un bon nageur coule rarement en piscine et un bon médecin sait réduire une fracture. L'infime chance d'échec qui certes subsiste toujours, ne nous semble pas intéressante en termes de jeu. Les frères du Temple ne sont-ils pas des héros ?

Rappel : lorsque les frères jouent une carte dans le cadre d'une Opposition Passive, la valeur de la carte est ajoutée au score d'un Principe, d'une Caractéristique, d'un Attribut ou d'une Aptitude et le total est divisé par deux, arrondi à l'inférieur.

---

5 - L'opposition active .

Le maître a recours à la règle de l'Opposition Active, lorsqu'une volonté s'oppose à l'accomplissement d'une action entreprise. C'est dans ce cas que le jeu des cartes intervient. L'occurrence la plus évidente de l'Opposition Active est bien évidemment le combat (qui est toutefois un cas un peu particulier d'Opposition Active comme vous le découvrirez un peu plus loin). Mais il existe une multitude de situations, qui voient s'affronter deux volontés, chacune désirant supplanter l'autre : un bras de fer, un marchandage, un mensonge, une entreprise de séduction, une poursuite, une chasse... Dès lors que deux volontés s'affrontent, l'une désirant ce que l'autre souhaite éviter, et vice versa, on applique cette règle. L'action se résout alors de la manière suivante :

1 - Le maître détermine quel est le Principe, l'Attribut, la Caractéristique ou l'Aptitude qui est le plus approprié à la résolution de l'action. Ce sont les scores de départ.

2 - Chacun des deux protagonistes de l'Opposition Active (le maître et un frère) choisit une carte dans sa main.

3 - Les deux cartes sont posées simultanément et faces cachées sur la table.

4 - La valeur des cartes est ajoutée aux scores de départ respectifs des deux protagonistes de l'Opposition Active. Ce chiffre s'appelle le Score Final.

5 - La différence entre ces deux Scores est la Marge Finale de l'Opposition Active. Elle est positive pour l'un et négative pour l'autre ou égale à zéro.

Rappel : lorsqu'on joue une carte pour une Opposition Active, sa valeur est ajoutée au score d'un Principe, d'une Caractéristique, d'un Attribut ou d'une Aptitude.



exemple.

Le frère Sulpice et ses compagnons sont tombés aux mains d'un puissant Sheikh bédouin de la région de Damas. Solidement ficelés dans une tente, ils savent qu'ils seront décapités au petit matin. Aux premières lueurs de l'aube, leur gardien semble enfin s'être assoupi. Sulpice saisit l'occasion et tente de se débarrasser de ses liens. Le maître estime que la difficulté de l'action est de 9. Le score en Souplesse de Sulpice est de 8. Le maître lui propose de jouer une carte s'il le désire. Sulpice joue une dame. Son score est donc de 8 + 12 = 20 / 2 = 10. Au prix d'un terrible effort, Sulpice se libère. Reste encore à neutraliser le gardien et à s'enfuir du camp mais c'est une autre histoire...

L'estimation.

Lorsque les circonstances s'y prêtent, le frère peut demander à estimer la difficulté de l'action qu'il souhaite entreprendre. Il faut pour cela qu'il passe un peu de temps à étudier le problème. Dans le cas de l'escalade, il faut qu'il observe attentivement la paroi pour en repérer les prises et les éventuels passages difficiles. Pour ce qui est de l'estimation, on se base sur la gradation des scores en cinq degrés, de mauvais à hors du commun (référez-vous au Tableau des Niveaux). La règle simple de l'Estimation est alors la suivante : **un frère est capable d'estimer la difficulté des actions qui se trouvent en deçà de son propre score.** Un frère "mauvais" n'estime donc rien, un frère "moyen" peut dire si une action est "facile", un frère "bon", qu'une action est "moyenne" ou "facile", un frère "très bon", qu'une action est "difficile", "moyenne" ou "facile" et un frère "hors du commun", qu'une action est "très difficile", "difficile", "moyenne" ou "facile". Un doute peut donc parfois subsister pour le frère, quant à sa capacité à accomplir l'action souhaitée. Toutefois, l'Estimation peut être intéressante lorsqu'un frère a la possibilité de jouer une carte. S'il estime la difficulté d'une action inférieure à sa propre capacité, il sait qu'il n'est pas nécessaire de se priver d'une carte forte pour réussir ; à moins, bien sûr qu'il ne veuille augmenter sa marge de réussite.

exemple.

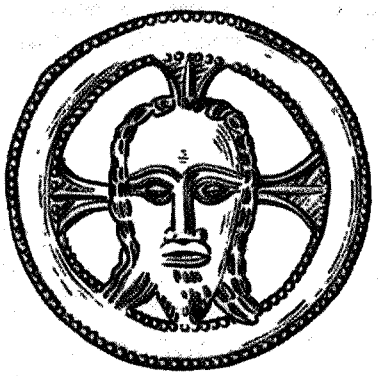
Frère Hélinand poursuit un mystérieux Assassin sur les toits de Jérusalem. L'Assassin désire par dessus tout s'échapper et frère Hélinand veut absolument le rattraper. Il y a donc Opposition Active. Le maître décide de se baser sur les Attributs de Corps. Frère Hélinand à 7 en Corps et l'Assassin a 9. Le frère et le maître choisissent chacun une carte dans leur main. Hélinand choisit un 5 et le maître un 9. Les cartes sont posées faces cachées sur la table, et retournées simultanément. Hélinand ajoute : 5 points à son score en Corps. Il a donc 7 + 5 = 12. Le maître ajoute 9 au score en Corps de l'Assassin, soit 9 + 9 = 18. La Marge Finale est de 6 points (18 - 12 = 6), en faveur de l'Assassin. Le maître se reporte au Tableau des Marges de Réussite et des Marges d'Echec et estime que l'Assassin a distancé Hélinand. Si Hélinand ne comble pas l'écart au tour suivant, il rentrera bredouille à la commanderie.

IV - LE TABLEAU DES SCORES

Niveaux		Difficultes
1) Incompétent	Mauvais	1) Immanquable
2) Très Mauvais		2) Très Facile
3) Mauvais		3) Facile
4) Passable		4) Assez Facile
5) Moyen	Moyen	5) Moyen
6) Plutôt Bon		6) Plutôt Difficile
7) Bon		7) Difficile
8) Très Bon	Bon	8) Très Difficile
9) Excellent		9) Extrêmement Difficile
10) Parfait		10) Presque Impossible
V) Extraordinaire	Hors du Commun	V) Impossible
D) Héroïque		D) Surhumain
R) Sublime		R) Titanesque

V - LE TABLEAU DES MARGES DE RÉUSSITE ET DES MARGES D'ECHEC

Marges	Marge de Réussite	Marge d'Echec
1 à 3 points	passable	inconséquent
4 à 6 points	moyenne	malheureux
7 à 9 points	bonne	grave
10 à 13 points	très bonne	très grave
14 à 17 points	extraordinaire	désastreux
18 à 20 points	prodigieuse	catastrophique
21 à 24 points	légendaire	apocalyptique



Description de la Feuille de personnage

La feuille de personnage de "miles Christi" est décomposée en huit grands cadres correspondant aux huit Principes qui suffisent à définir un frère chevalier du Temple. Ce sont : le Templier, le Chevalier, le Moine, le Siècle, les Vertus Chevaleresques, les Voeux Monastiques, les Commandements de la Règle et les Humeurs. Tous les autres éléments de la feuille de personnage ne sont que des modificateurs apportés aux Principes. Sous les Principes, on range dans l'ordre : les Attributs, les Caractéristiques et les Aptitudes. Par exemple, le Chevalier est un Principe, dont "les Armes" est un Attribut, dont "le Soldat" est une Caractéristique et dont "l'Epée" est une Aptitude. Lorsqu'un frère souhaite accomplir une action pour laquelle il n'a aucune Aptitude particulière, le maître peut utiliser un des Principes s'il désire régler rapidement la question. Mais s'il lui semble préférable d'affiner le résultat d'une action, il a alors recours à un Attribut ou une Caractéristique, selon le degré de précision souhaité et les facultés propres du personnage. Il est évident que si un frère possède une Aptitude totalement appropriée à l'action entreprise, nous encourageons le maître à y faire appel. De plus, et par principe, nous encourageons les Maîtres a utiliser toujours le plus fort des scores possibles.

Les Principes Voeux, Vertus, Commandements et Humeurs sont un peu particuliers dans la mesure où ils regroupent, non pas des capacités à accomplir telle ou telle action, mais des modes de comportements.

Le seul Principe qui n'est pas chiffré est le Principe des Humeurs.

I - FONCTIONNEMENT DES PRINCIPES, ATTRIBUTS, CARACTÉRISTIQUES ET APTITUDES

Lors de la création des personnages, des bonus ou malus sont attribués aux Principes, aux Attributs, aux Caractéristiques et aux Aptitudes. Puis, les frères affinent leur personnage en répartissant un certain nombre de points (reportez-vous à la création de personnage). Voici comment obtenir la valeur propre de chacun d'entre eux :

* **Principes** : ils possèdent une valeur chiffrée absolue. Chaque Principe possède une valeur de départ (reportez-vous à la Création de personnage) à laquelle vous ajoutez directement les bonus ou malus lors de leurs apparitions au cours du processus de création. La valeur des Principes constitue la synthèse de l'ensemble des Attributs, Caractéristiques et Aptitudes qui sont placés sous leurs tutelles.

* **Attributs** (Le Corps, l'Ame, les Armes, le Livre, le §Siècle, les trois Vertus Chevaleresques et les trois Voeux Monastiques, les trois Commandements de la Règle et les trois Humeurs) : c'est la somme des bonus ou malus alloués lors de la création à l'Attribut, ajoutée au Principe dont ils dépendent. Ils ont donc un score résultant de cette somme. La valeur des Attributs constitue la synthèse de l'ensemble des Caractéristiques et Aptitudes qui sont placées sous leurs tutelles.

* **Caractéristiques** (Force, Vigueur, Souplesse, Figure, Sens, Volonté, Amour, Intelligence, le Soldat, le Couvent, les Arts Libéraux et les Arts Sacrés, les trois Voeux, les trois Vertus, les trois Commandements) : le niveau d'une Caractéristique est la somme des bonus ou malus alloués lors de la création à la Caractéristique, ajoutée à la valeur de l'Attribut dont dépend cette Caractéristique. Ils ont donc une valeur absolue, résultant de cette somme. La valeur des Caractéristiques constitue la synthèse de l'ensemble des Aptitudes qui sont placées sous leurs tutelles. Ainsi, même si un frère n'a pas choisit de dépenser de point dans les Aptitudes d'une Caractéristique donnée, il possède néanmoins toutes ces Aptitudes au niveau de la Caractéristique de tutelle.

Les scores.

Le fonctionnement des différents scores servant à définir le personnage est apparemment complexe. En fait, il vous suffit de déterminer la valeur d'un Principe, pour déterminer la valeur de tous les scores qui en dépendent - dans l'ordre : Attributs, Caractéristiques, Aptitudes -, en additionnant les bonus ou malus déterminés lors de la création de personnage.

En d'autres termes, les scores ne sont jamais calculés indépendamment les uns des autres. Ils dépendent toujours d'un autre score, situé plus haut dans la hiérarchie de la feuille de personnage.

exemple.

Le score de Force est calculé en additionnant le bonus ou malus en Force, le bonus ou malus de Corps et le score en Chevalier. Un frère qui a + 2 en Force, - 1 en Corps et 7 en Chevalier, a 7 + 2 - 1 = 8 en Force.

exemple.

Le score en Epée est calculé en additionnant les bonus ou malus de l'Aptitude Epée, le bonus ou malus de la Caractéristique Soldat, le bonus ou malus de l'Attribut Armes et le niveau du Principe de Chevalier. Un frère qui a + 2 à l'Epée, - 1 en Soldat, + 1 en Armes et 7 en Chevalier, totalise un niveau de 2 - 1 + 1 + 7 = 9 à l'Epée.

* **Aptitudes** (Tout ce qui est sous la tutelle d'une Caractéristique et qui correspond à une capacité précise) : le niveau d'une Aptitude est la somme des bonus ou malus alloués à cette Aptitude lors de la création, ajoutée au score de la Caractéristique dont dépend cette Aptitude. On ne note sur la feuille de personnage que les Aptitudes dans lesquelles les frères ont choisi de dépenser des points. Il possède de toute façon les autres Aptitudes au niveau de la Caractéristique de tutelle. Les Aptitudes que nous proposons correspondent au "bagage culturel" de tous les frères. Vous êtes bien sur toujours libres, lors de la création du personnage, de proposer au maître une Aptitude précise dont vous désirez que votre personnage soit dotée.

II - LE TEMPLIER

A - Définition

C'est le seul Principe qui ne gouverne aucun Attribut, ni Caractéristique ni Aptitude. Il est pourtant de toute première importance, car il quantifie l'avancée du frère sur le chemin de la sainteté. Le frère chevalier du Temple doit faire l'alliance entre la parti chevaleresque et donc profane de sa mission, où il a toutes les chances de noircir son âme, et sa fonction monastique qui risque de le couper des préoccupations du siècle. Il est la synthèse du Chevalier et du Moine. Le score en "Templier" résume cette progression, fruit d'un équilibre délicat entre la contemplation et l'action. Il est la marque de cet effort sur la voie de la sainteté templière. Ce Principe varie, comme tous les autres de 1 à 13 (ou roi). Un frère débutant, commence avec un point. **Le score en Templier ne peut jamais être supérieur au plus petit des deux scores de Chevalier ou de Moine**. Si un frère a 7 en Chevalier et 4 en Moine, son score maximum en Templier est de 4.

Ce Principe a certaines fonctions en termes de règles, mais comme pour les autres Principes, le maître peut y faire appel pour gérer une Opposition. Eu égard à sa définition, il sera utilisé lorsque le frère est opposé à un adversaire qui le menace autant physiquement que spirituellement. Les démons et autres incarnations du Malin entrent dans ce cadre.

B - Fonctions

1) Le Principe de Templier est toujours ajouté aux scores de combat, afin de signifier la différence qui existe entre un soldat sans foi ni loi et un chevalier de Dieu.

2) Lors des combats, la somme maximum des deux cartes qui sont jouées par les frères (cf. Le Combat) ne peut normalement pas excéder 12 points. Les frères rajoutent à ce maximum leur score en Templier. Un frère qui a 4 en Templier, peut donc jouer deux cartes dont la somme n'excède pas 12 + 4 = 16. Le chiffre de la Somme des Cartes est noté dans le cadre des Combats.

3) Il détermine le nombre de cartes "figures" (valets, dames et rois) que les frères rajoutent à leur paquet en début de partie

(N.B. : vous comprendrez, en lisant le chapitre concernant les Prodiges en quoi le choix de la figure peut avoir une importance).

A chaque fois qu'un frère rajoute une carte figure, il enlève une carte du "fond" du paquet. Lorsqu'il ajoute un valet, il retire un 1, un second valet, il en enlève un autre ; de même, lorsqu'il ajoute des dames, il retire des 2, lorsqu'il ajoute des rois, il retire des 3 (voir Tableau Page 213). Le paquet d'un frère compte donc toujours 52 cartes.

Parvenu à 13 points, le frère est un saint dont on chante les prouesses et les miracles de Londres à Samarcande. Devenu un personnage de légende, le joueur, fier du parcours accompli, se sépare de son alter ego, qui est remis cérémonieusement entre les mains émues du maître.

Note : la couleur des cartes que le frère ajoute à son paquet est au choix du maître.

4) Il détermine le nombre de cartes qui constitue la main du frère

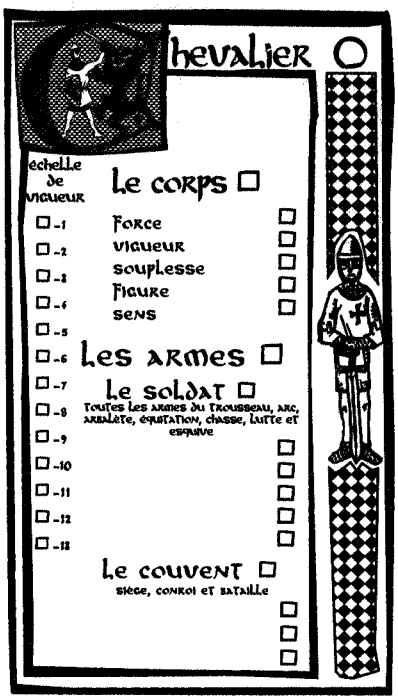
1 à 4 points : 3 cartes

5 à 8 points : 4 cartes

9 à 12 points : 5 cartes

Score de Templier	on ajoute	on enlève
1 point	rien	rien
2 points	1 valet	1 as
3 points	2 valets	2 as
4 points	3 valets	3 as
5 points	4 valets	4 as
6 points	4 valets et 1 dame	4 as et 1 deux
7 points	4 valets et 2 dames	4 as et 2 deux
8 points	4 valets et 3 dames	4 as et 3 deux
9 points	4 valets et 4 dames	4 as et 4 deux
10 points	4 valets, 4 dames et 1 roi	4 as, 4 deux et 1 trois
11 points	4 valets, 4 dames et 2 rois	4 as, 4 deux et 2 trois
12 points	4 valets, 4 dames et 3 rois	4 as, 4 deux et 3 trois

5) Il détermine le nombre de Prodiges que le frère peut réaliser (reportez-vous au chapitre concernant les Prodiges).



II - LE CHEVALIER

C'est le Principe qui quantifie l'ensemble des capacités physiques et militaires d'un frère.

a - Le corps

Le Corps mesure l'ensemble des aptitudes physiques d'un frère. Ce chiffre est la synthèse de toutes les Caractéristiques placées sous sa tutelle.
Lorsqu'aucune Caractéristique du Corps ne permet à elle seule, de résoudre le problème de simulation qui se pose, c'est cet Attribut que le maître utilise.

1) La Force

La Force est la mesure de la puissance musculaire. Toutes les actions qui consistent en un bref et violent effort musculaire sont systématiquement résolues en utilisant la Force : défoncer une porte, soulever, tirer ou pousser une charge... Les frères ajoutent à leurs dommages un modificateur en fonction de leur score en Force (cf. Tableau ci-contre)

2) La Vigueur

La Vigueur est la mesure de la résistance musculaire, et plus généralement physique. Elle intervient lorsqu'un effort se prolonge, lorsqu'un frère est en proie à la maladie, aux privations, à la souffrance, à la fatigue, lorsqu'il est blessé... Elle détermine le nombre maximum de points que le frère peut perdre sur l'Echelle de Vigueur, avant de succomber.

3) La Souplesse

La Souplesse est la mesure de l'agilité et de la vivacité d'un corps. Elle intervient lorsqu'il faut mesurer le sens de l'équilibre, la capacité à "piquer un sprint", à se réceptionner après un saut ou une acrobatie un peu périlleuse...

Mort de Roland.

Roland frappe sur une pierre bise ;
Il en abat plus que je ne saurais dire.
L'épé grince, mais ne s'ébrèche ni ne se brise ;
Elle rebondit en haut vers le ciel.
Quand le comte voit qu'il ne la brisera pas,
Il la plaint tendrement en lui-même :
"Ah ! Durendal, comme tu es borne et sainte !
Dans ton pommeau d'or sont de nombreuses reliques,
Une dent de saint Pierre, du sang de saint Basile,
Des cheveux de monseigneur saint Denis,
Du vêtement de sainte Marie ;
Il n'est pas juste que des païens te possèdent ;
Tu dois être servie par des chrétiens.
Ne sois jamais à un lâche !
Que de vastes terres j'aurais conquises grâce à vous,
Que tient Charles, qui a la barbe fleurie !
L'empereur en est puissant et riche."

Bonus de Force.

1 à 5 =	- 1
6 à 8 =	0
9 à 10 =	+ 1
Valet à Dame =	+ 2
Roi =	+ 3

Humbles conseils aux maîtres et aux Frères.

"miles Christi" est, comme beaucoup de jeux de rôles, un jeu d'ambiance, au sens où les personnages, vos frères, sont immergés par le truchement de leur alter ego, dans un monde et en un temps qui ne sont pas les leurs. Autres temps, autres moeurs, et c'est la charge du maître de bien faire sentir toutes ces petites choses, tous ces détails de rien, qui font qu'un univers prend corps et fait sens aux yeux de tous. Le fait qu'une partie entre dans la légende ou se perd dans l'oubli tient finalement à peu de choses : la forme des participants, leur enthousiasme, leur volonté d'être ou non d'agréables et plaisants compagnons, leur désir de séduire et de convaincre en s'abandonnant le plus possible à la partie. Certains artifices, comme au théâtre, permettent d'épauler le maître et les joueurs dans leur quête de dépaysement et d'aventure. Utilisez à bonne escient et avec à propos, la musique, quelques pâtisseries méditerranéennes, un éclairage feutré, deux bâtonnets d'encens, un petit discours préparé par le maître ou par un frère, une mise en scène répétée avant la partie, quelques aides de jeu (un faux vélin ou la vraie dent de lait de saint Prétextat), permettent de plonger les participants dans une ambiance propice à l'évasion.

Le jeu des acteurs est également de tout première importance. Le maître et les joueurs ne doivent pas hésitez à grossir les traits d'humeurs, à exagérer les accents et les mimiques, à utiliser leurs corps pour mimer les situations. La frontière entre le jeu de rôles autour d'une table et la murder party est souvent étroite.

(Suite Page 215)

4) La Figure

C'est la mesure de l'aura personnelle, au sens où l'on perçoit intuitivement chez certaine personne une grande force intérieure qui "en impose". A ce titre, elle peut intervenir dans toutes les situations d'ordre relationnelles : un marchandage, une négociation, un discours, une entreprise de séduction, un ordre, une dispute ou une discussion... Le score en Figure intervient dans le calcul de l'Initiative. (c.f. Le Combat).

5) Les Sens

Les Sens sont la quantification de l'acuité sensorielle du Corps. Ils regroupent donc la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher. Leur emploi apparaît suffisamment évident.

B - Les armes

Cette Attribut regroupe toutes les Caractéristiques militaires du Chevalier. Lorsqu'aucune Caractéristique ou Aptitude ne permet de résoudre une situation ayant trait de près ou de loin à la guerre, le maître peut faire appel à cet Attribut.

1) Le Soldat

Cette Caractéristique regroupe toutes les Aptitudes qui sont celles d'un chevalier en tant qu'individu.

*** Les Aptitudes :**

Sous la tutelle du Soldat sont placées les Aptitudes suivantes : aptitude à manier l'Epée, la Masse Turquoise, le Couteau d'Armes, l'Ecu, la Lance (pour la charge), l'Arc, l'Arbalète, ainsi que les aptitudes à monter cheval (Equitation), à Chasser et à Lutter au corps à corps et à Esquiver les coups.

La plupart de ses Aptitudes sont suffisamment explicites en elles-mêmes. Voici toutefois quelques précisions :

* **L'épée, la masse turquoise, le couteau d'armes, l'écu et la lance** font partie du trousseau de tous les frères chevalier du Temple. Ce sont les armes avec lesquelles ils sont les plus familiers, et ce sont les seules armes qu'ils ont le droit de porter. Le couteau d'armes peut être lancé (- 2 à l'attaque et - 2 aux dommages) avec les mêmes restrictions de Vertus que pour l'arc et l'arbalète. Reportez-vous au chapitre les concernant page XX pour plus de détails.

* **L'arc et l'arbalète** : ces armes ne font pas partie de l'équipement des frères. Au Temple, seul les turcopoles les utilisent. Les jeunes chevaliers ont toutefois tous appris à s'en servir et il n'est donc pas impossible que pour la bonne cause... Vous découvrirez les conséquences qu'entraînent pour un frère l'utilisation de l'arc et de l'arbalète, au chapitre concernant les Vertus Chevaleresques.

* **Equitation** : c'est l'aptitude à dresser et à monter correctement un cheval. Lorsqu'un frère désire faire accomplir à sa monture une action autre que de marcher, trotter ou galoper, on utilise cette Aptitude : sauter un obstacle, galoper en montagne ou en ville, franchir des flammes, charger des animaux sauvages ou fantastiques... Il n'est pas nécessaire de tester l'Aptitude d'Equitation lorsque les frères combattent à cheval. Les destriers ont été entraînés et formés à cet usage. Lorsque les frères combattent à cheval, ils manient une arme et l'écu, et dirigent leur monture avec les cuisses.

* **Chasse** : la chasse est interdite au Temple, à la seule exception de la chasse au lion, qui est un animal mauvais et dangereux. Toutefois, lors de leur éducation, tous les chevaliers ont appris à chasser et tous adoraient cela. Pour les seigneurs, c'est un palliatif à la guerre, le moyen d'entretenir sa forme et de se procurer ce gibier qui est tant apprécié. Pour les frères du Temple, abandonner la chasse fut un grand sacrifice, mais elle est jugée, à raison sans doute, comme inutile et par trop périlleuse. Il n'en reste pas moins que les chevaliers du siècle devenus chevaliers de Dieu ont appris à chasser et que ça ne s'oublie pas. Cette Aptitude permet de repérer et de suivre une piste, de filer une meute de chiens, de dresser, d'entretenir et d'utiliser autant les chiens que les faucons.

* **Lutte** : cette Aptitude est utilisée dans toutes les situations de combats à mains nues.

* **Esquive** : cette Aptitude est utilisée lorsqu'un frère désire esquiver un coup plutôt que de le parer.

2) Le Couvent

Cette Caractéristique regroupe toutes les aptitudes militaires d'un chevalier dès lors qu'il combat au sein d'un groupe. Au Temple, on appelle "le Couvent" l'ensemble des soldats (chevaliers et sergents) que l'Ordre peut envoyer en campagne. C'est la force mobile du Temple. Les chevaliers du Couvent de Terre Sainte compte environ trois cent frères.

* Les Aptitudes :

Sous la tutelle du Couvent sont placées les Aptitudes suivantes : les aptitudes à mener un Siège, à organiser, à diriger, et à tenir sa place au sein d'un Conroi ou d'une Bataille. Pour plus d'information, reportez-vous au chapitre concernant la guerre.

Voici quelques précisions concernant chacune des ces Aptitudes :

* **Siège** : la vie quotidienne d'une armée en campagne est essentiellement rythmée par la succession des sièges. La rencontre de deux armées sur un champs de bataille reste en effet l'exception. Cette Aptitude permet de discerner les éventuels points faibles de la place forte à prendre, de faire le choix entre les moyens directs ou indirects de siège (ou les deux), de faire construire et de manipuler les machines de guerre, d'orienter efficacement le travail des sapeurs... En défense, un frère qui possède cette Aptitude peut organiser ses troupes, choisir les moments propices pour effectuer une sortie, orienter les tirs de ses machines, calculer le rationnement...

* **Conroi** : le mot conroi désigne une petite équipe de chevaliers, constituée lors d'un tournoi ou à la veille d'une bataille. On appelle également les conrois des "bannières", car les chevaliers sont regroupés sous le même étendard. Cette équipe tient sa force de la cohésion de ses membres et des forts liens d'amitié qui les unissent. Lors de l'assaut et au cours du combat, ils resteront les plus serrés possibles, et ne se sépareront jamais. Le conroi est donc la plus petite unité tactique. Un conroi compte de 10 à 30 membres. Lorsque les frères combattent au sein d'un groupe qui entrent dans la définition du conroi, c'est ce niveau d'Aptitude qui tient lieu de score de combat. On peut être un grand guerrier de duel, et être moins à l'aise lorsqu'il s'agit de tenir sa place et de faire les bons choix au sein d'un petit groupe.

* **Bataille** : relativement rare, nous l'avons dit, la bataille est toutefois lorsqu'elle a lieu, le moment décisif de toute une campagne militaire. L'Aptitude de Bataille, tient lieu de score de combat lorsqu'un frère prend part à l'une de ses grands rencontres.

III) LE MOINE

Le Principe du Moine quantifie l'ensemble des capacités spirituelles et intellectuelles d'un frère.

a - L'âme

L'Ame est la mesure des aptitudes spirituelles d'un frère. Les trois Caractéristiques de l'âme humaine sont le reflet des trois catégories de la pensée divine lorsqu'elles s'incarnent en l'homme. En chaque homme Dieu veut, Dieu aime et Dieu comprend. Toutefois, ces parcelles de Dieu ne dirigent pas tous les actes de volonté, d'amour et d'intelligence, car l'homme est libre de ses choix. Si Dieu voulait, aimait et comprenait tout au travers de nous, il n'y aurait pas de voleur, ni d'assassin, ni d'imbécile. L'ascèse spirituelle et morale quotidienne des chevaliers du Temple leur permet d'accueillir en eux une part toujours plus grande de ces étincelles de Dieu, jusqu'à ce qu'enfin, leur Volonté, leur Amour et leur Intelligence soient les siennes toutes entières. A force d'effort sur la voie de la sainteté, la substance de l'esprit des frères s'approche toujours plus, dans les limites de l'humain, de la substance de l'esprit de Dieu. Lorsqu'un saint veut, il ne veut rien d'autre que ce que Dieu veut. Il est un instrument incarné de la volonté divine. La Volonté, l'Amour et l'Intelligence de Dieu sont sans limites. Mais l'homme ne dispose en lui que de parcelles de ces catégories divines, et leur substance est bornée par cette prison de l'âme qu'est le corps humain. Les grands ascètes choisissent de libérer l'âme en niant le corps. Ils s'imposent de nombreuses souffrances, se mortifient et se privent de tout contact avec la matière et le monde. Bien peu

(Suite de la Page 214)

Le rythme d'une partie a aussi un grande influence sur sa qualité. Le maître doit être attentif à ce que les frères ne tournent pas trop longtemps en rond et sombrent dans la lassitude et l'ennui. Il doit toujours être prêt à relancer une situation qui s'enlise en improvisant un événement inattendu, un rebondissement heureux ou une rencontre riche d'enseignements. Le maître ne joue pas contre mais bien avec les frères. Il a gagné si tous les frères ont passé un bon moment et doit donc veiller au plaisir de chacun : répartir les temps de paroles et les apartés, valoriser les capacités des personnages, donner l'exemple d'un jeu riche et expressif lorsqu'il incarne les PNJ.

Un moyen efficace permettant de dynamiser considérablement une partie est de maîtriser à deux. Les avantages sont nombreux : le jeu des PNJ s'en trouve notablement amélioré, grâce aux dialogues que les deux maîtres peuvent mettre en scène ; Lors des combats, les deux maîtres se répartissent les belligérants, ce qui en accélère le déroulement. Les moments de combats doivent être les plus stressants possibles, et il faut pour cela aller vite : pas de concertation entre les frères ni de longues réflexions sur la conduite à tenir ou les choix tactiques à faire en plein coeur de la mêlée ; Si les frères se scindent en deux groupes pour les besoins d'une enquête, l'aventure continue pour tout le monde ; Deux maîtres sont plus attentifs aux péchés des frères qu'un seul etc... La seule condition pour que l'alchimie opère, est que les deux maîtres connaissent le scénario aussi bien l'un que l'autre.

(Suite Page 216)

(Suite de la Page 215)

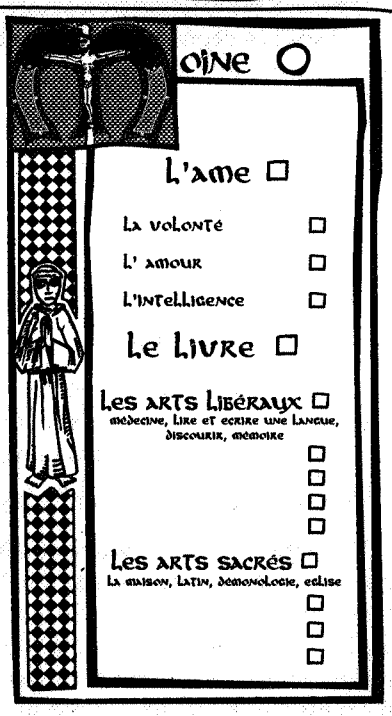
Mais la meilleure nourriture que vous pouvez offrir à votre imagination reste l'Histoire. Les bibliothèques et les librairies regorgent d'ouvrages qui sont autant d'invitations au voyage. La bibliographie que nous vous proposons présente le cadre général du Moyen Age, mais si la curiosité vous titille les neurones, vous découvrirez que derrière chaque généralité se cache un insondable puits de circonstances et de cas singuliers. Les frères, tout autant que le maître, doivent féconder leurs rêves de ces lectures. C'est parce que les destins de Guillaume le Maréchal et de Godefroy de Bouillon vous auront fait rêvé, que vous prendrez plaisir à vous glisser dans la peau d'un de leurs contemporains. Aucun monde issue de l'imagination, aussi débordante soit-elle, d'un auteur de fictions ne peut rivaliser avec la richesse infinie du passé de notre terre, dont l'auteur est de toute façon l'héritier. Toutes les situations, tous les personnages, tous les lieux ont existé, existent ou existeront un jour.

En ce sens, les films, les bandes dessinées et les romans que vous lisez doivent être mis à profit dans vos scénarios. Tel personnage haut en couleur d'un roman de science fiction peut très certainement être transformé en chanoine prémontré. Tel conte fantastique peut sans doute vous donnez le cadre d'une aventure originale, telle bande dessinée des idées pour la description d'une ville ou d'un paysage. Le cadre historique ne doit jamais être un carcan. Si vous avez une idée géniale d'aventure, ne vous posez jamais la question de savoir si la chose est possible ou pas au XIIème siècle. Qu'importe de faire des enfants à l'histoire pourvu qu'ils soient beaux. Comme nous l'avons déjà dit, tout est envisageable dès lors que tous les participants prennent plaisir à jouer.

(Suite Page 217)

pourtant parviennent à l'illumination. Car Dieu a fait des hommes de chairs et d'esprit, et la plus grande ascèse consiste à vivre totalement l'un et l'autre, et à en assumer toutes les difficultés et les contradictions. Ce choix est celui des Templiers.

Les trois Caractéristiques de l'Ame quantifient la faculté qu'a un frère à réaliser des Prodiges. Vous trouverez de plus amples informations sur le fonctionnement des Prodiges au chapitre les concernant.



1) La Volonté

La Volonté d'un frère est le reflet de la parcelle de Volonté divine qui est en lui. La Volonté est la catégorie de la pensée divine incarnée qui permet aux frères de modifier le monde et les créatures de Dieu pour les rendre meilleur et de manifester la toute puissance du Très Haut. Lorsque Moïse a écarté les eaux de la mer rouge, il a fait oeuvre de Volonté. Dans la Trinité, c'est l'image du Père.

2) L'Amour

L'Amour d'un frère est le reflet de la parcelle d'Amour divin qui est en lui. L'Amour est la catégorie de la pensée divine incarnée qui permet aux frères de combattre le mal et d'apaiser les souffrances. Dans la Trinité, c'est l'image du Fils.

3) L'Intelligence

L'Intelligence d'un frère est le reflet de la parcelle d'Intelligence divine qui est en lui. L'Intelligence est la catégorie de la pensée divine incarnée qui permet aux frères de comprendre et d'éclairer le monde et les créatures de Dieu. Lorsque Saint-Augustin écrit "La Cité de Dieu", il fait acte d'Intelligence, car Dieu l'inspire. Dans la Trinité, c'est l'image du Saint-Esprit.

5 - Le Livre

Le Livre est la mesure des capacités intellectuelles d'un frère. On place sous sa tutelle toutes les Caractéristiques et les Aptitudes qui sont de l'ordre du savoir. En cours de jeu, le maître peut l'utiliser pour simuler la culture générale des frères.

1) Les Arts Libéraux

Cette Caractéristique regroupe toutes les branches du savoir qui ne sont pas intrinsèquement religieuses.

a) Médecine

Au Moyen-Age, on appelle les médecins des "physiciens". Cette Aptitude permet de panser et de recoudre les plaies, de réduire les fractures, de diagnostiquer une maladie et d'utiliser les simples (plantes médicinales) pour la soigner. Tous les chevaliers ont un minimum de connaissance en médecine élémentaire, parce qu'ils ont tous recousus un bon nombre de leurs propres cicatrices actuelles !

b) Lire et Ecrire (autre que le Latin)

Cette Aptitude permet de lire et d'écrire une ou plusieurs langues particulières, autre que le latin ; A titre d'exemple : l'Oc, l'Oïl, l'arabe, l'hébreu, l'italien, l'espagnol, le turc, le perse, l'anglais... A la différence des autres Aptitudes, il faut dépenser des points lors de la création de personnage pour y avoir accès. Chaque point dépensé octroie le bénéfice d'une langue, qui est maîtrisée au niveau de la Caractéristique Arts Libéraux.

c) Parler une langue

Cette Aptitude permet de parler une ou plusieurs langues, en sus de sa langue natale. Chaque point dépensé octroie le bénéfice d'une langue, qui est maîtrisée au niveau de la Caractéristique Arts Libéraux.

d) Mémoire

Au Moyen-âge, l'accès à l'écriture et même au papier n'a rien d'évident. Il n'y a pas de panneaux dans les rues ni sur les maisons, ni sur les routes et toutes les inscriptions qui facilitent notre existence quotidienne, parce qu'elles nous livrent les informations dont nous avons perpétuellement besoin, sont absentes du paysage. Les gestes épiques qui racontent la vie des preux, les messages que les ambassadeurs doivent délivrer, les théories des grands maîtres des universités, les lieux et moments de réunions ou de manifestations, les noms des personnes, tout ce que nous inscrivons dans nos agendas, rien de tout cela n'est noté, et il faut constamment faire travailler sa mémoire. Alors que notre mémoire est essentiellement visuelle, celle d'un homme du XIIème siècle est uniquement orale. Même ceux qui savent lire et écrire ne peuvent pas sortir écritoire, plumes et vélins pour noter une information : le papier coûte cher et on les prendrait pour des fous. L'Aptitude Mémoire permet à un joueur de se faire rappeler par le maître ce qu'il a été oublié. Lors des Chapitre (cf. le texte concernant les péchés) le maître peut utiliser cette Aptitude pour rafraîchir la mémoire des frères, et leur rappeler aussi bien certains de leurs propres péchés que certains des péchés de leurs frères.

2) Les Arts Sacrés

Cette Caractéristique regroupe toutes les branches du savoir religieux.

a) Latin

Cette Aptitude permet de lire, d'écrire et de parler le latin. Tous les chevaliers du Temple possèdent les bases du Latin. Lors des repas, ils sont tous à un moment ou à un autre, amenés à lire la Bible.

b) Démonologie

Les forces du Malin sont partout présentes et leur volonté de corruption est une grande cause de souffrance et de discorde. Grâce à Dieu, les séides de Béèlzéboul ne sont pas ici-bas tout puissants, et certaines règles bornent leurs pouvoirs. Comme toujours, il est salutaire de bien connaître l'ennemi que l'on désire frapper mortellement, et les frères qui sont bons démonologues sont très appréciés. Cette Aptitude permet de reconnaître un envoûtement maléfique, de l'exorciser, de savoir lequel des grands lieutenants de Satan est à l'oeuvre grâce à certains signes, de connaître les points faibles et les moeurs de telle ou telle créature du démon...

c) Eglise

Cette Aptitude regroupe toutes les connaissances ayant très à la religion chrétienne : organisation, pouvoirs et privilèges des clercs, abbés, évêques et autres prélats, catéchisme et connaissances des textes bibliques, connaissance de la vie des saints...

d) La Maison

Cette Aptitude représente l'ensemble des connaissances d'un frère concernant le Temple lui-même : la Règle, les habitudes, les personnalités, la justice...

IV) LE SIÈCLE

Le Siècle est le Principe qui quantifie la qualité des rapports que le frère entretient avec les "choses et les gens".

a) Géographie (région par région)

Pour bien se diriger dans une région inconnue, rien ne vaut un bon guide, qui connaît la zone traversée comme sa poche. Les obstacles sont aussi nombreux qu'imprévisibles et le chemin le plus court est rarement le chemin le plus sur. L'Aptitude de Géographie doit donc être précisée : les frères acquièrent peu à peu la

(Suite de la Page 216)

Le thème principal de "miles Christi" est le choix. Les moments les plus poignants et le plus stressants d'une partie de jeu de rôles sont bien tous ces instants où les joueurs doivent décider d'une action commune à mener. Ce sont les occasions de grands moments d'anthologie rolistique : chacun doit interpréter au mieux les Humeurs de son alter ego, examiner attentivement toutes les solutions possibles en tenant compte des informations obtenues, songer aux conséquences de ses actes. En ce qui nous concerne, l'embarras du Templier face à un choix est d'autant plus important que la morale qui est la sienne est contraignante. Il faut donc tâcher de mettre les frères dans des situations telles que les contradictions et les impératifs de leur double mission apparaissent aussi cruellement que possible. Qui faut-il choisir de défendre entre un chrétien aussi méchant que bête et un infidèle juste et bon ? Faut-il accepter cet argent dont le Temple a tant besoin alors qu'il est le fruit d'une rapine ? Le tournoi est interdit par la Règle, mais c'est un moyen rapide de récolter quelques deniers pour une juste cause...ou de perdre tout son équipement. L'uniforme du Temple est bien voyant lorsqu'il faut mener une action discrète. Combien de commandeurs donneront un ordre stupide aux frères qui s'empresseront de lui désobéir, à juste titre ? Combien de fois le Gonfanonier du groupe se trouvera-t-il éloigné de ses frères, incapable d'ordonner l'assaut, alors même qu'il serait opportun que l'on se batte ? Combien de belles faudra-t-il séduire pour récolter quelques précieux renseignements ? Songe à ta fin ; Pense à ton but.

Les scénarios.

Voici un certain nombre de genres que le maître peut exploiter lorsqu'il prépare une partie. Rien n'interdit bien sur de les mélanger.

- **L'horreur** : les sournoises menées du Malin prennent toutes les formes, y compris les plus noires. Ce n'est pas tant l'aspect hideux et repoussant d'une créature qui effrayent que les questions que l'on se posent concernant la nature de l'ennemi. Si un démon saigne, on sait qu'il peut mourir et il ne fait plus peur. Mais si l'ennemi est inaccessible, sans cesse changeant, sa nature exacte voilée, ses pouvoirs mystérieux et ses apparitions aussi brèves qu'apocalyptiques, alors, les frères ressentiront sans doute l'angoisse de combattre un adversaire de l'ombre. Quel choix faire ? Quelles sont les réelles limites de la bête ? Qui sait si elle ne nous écoute pas alors que nous préparons le plan d'attaque ? Qui sait si l'un de nous n'est pas un de ses sbires, une de ses marionnettes, sans le savoir ? La paranoïa s'empare peu à peu des consciences et les frères vivent dans une inquiétude permanente.

(Suite Page 219)

connaissance de telle ou telle région. Le frère qui connaît une région peut décider de la meilleure route à emprunter, connaît certaines des personnes qui y vivent (tribus, seigneurs, villages...), les points d'eau et de ravitaillement possible, les zones dangereuses, il est capable d'estimer les distances parcourues et à parcourir... Chaque point dépensé lors de la création de personnage donne accès à la connaissance d'une région (en sus de la région d'origine du frère). Restez toutefois logique dans le choix des régions connues.

b) Cité (villes par villes)

Cette Aptitude fonctionne de la même manière que la Géographie et il faut donc préciser quelles sont les cités connues. Elle permet à un frère de s'orienter rapidement, de rechercher un produit précis, de connaître les commerçants et les habitants...

c) Négoce

Le Temple est sans doute, au Moyen-Age, la plus grande banque mondiale. De nombreux frères sont affectés au déroulement des opérations bancaires. La multiplicité des monnaies et les perpétuelles fluctuations de leurs valeurs respectives requièrent de ces frères qu'ils soient de véritables professionnels. Par ailleurs, le Temple a de très nombreux besoins, que ce soit en équipement, en nourriture, ou en matériaux. L'Aptitude de Négoce permet de connaître la parité des monnaies, d'estimer la valeur d'un produit, de se servir de l'échiquier de compte (C.F. chapitre sur le Temple), de tenir et de vérifier une comptabilité, de gérer une commanderie, de rédiger une lettre de change...

d) Discourir

Comme nous l'avons dit dans la description de l'Aptitude Mémoire, le Moyen Age a une culture essentiellement orale. L'art du discours a donc une grande importance. Qu'il s'agisse d'un prêche, d'un conte ou d'un rapport d'ambassade, tout ce qui à notre époque est écrit, était alors raconté. Bien sur, il ne s'agit pas de remplacer systématiquement les talents d'orateur du frère par l'utilisation de cette Aptitude, mais elle permet néanmoins d'estimer l'impression que le narrateur à fait sur son auditoire.

e) Renommée

Cette Aptitude quantifie la qualité des liens que le frère a tissé avec les personnes qu'il a côtoyé, ainsi que le nombre de personnes qu'il connaît et leur rang dans la société. Il peut également, grâce à cette Aptitude, reconnaître le blason d'un chevalier. Il est nécessaire, à chaque fois, de préciser le nom et la fonction de la personne connue, ainsi que les circonstances de leur amitié. Bien sur, plus un frère connaît de gens, plus il est lui-même connu.

1 à 4 points : 1 à 4 personnes peu influentes (curés, marchands, petits seigneurs...)

5 à 8 points : 5 à 8 personnes assez influentes (abbés, maîtres artisans, seigneurs...)

9 à 10 points : 9 à 10 personnes très influentes (évêques, grands marchands, barons...)

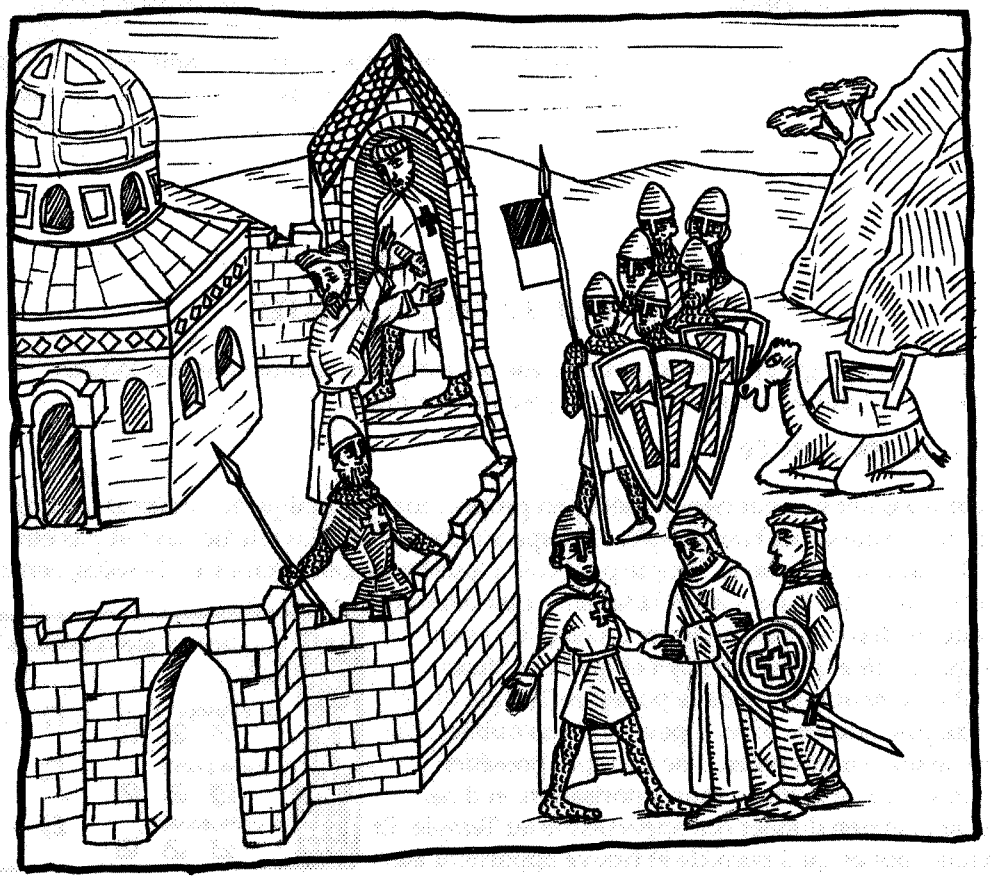
Valet : tous les dirigeants d'un pays (Royaume de Jérusalem, Comté de Tripoli, califat d'Egypte...)

Dame : tous les dirigeants d'une région (la Terre Sainte, l'Europe...)

Roi : tous les plus hauts dirigeants du monde connu (les Rois, le Pape, l'Empereur...)

f) Us et Coutumes (à préciser)

Cette Aptitude permet à un frère d'évoluer avec aisance dans une culture qui n'est pas sa culture d'origine. Il en connaît les usages et les pratiques quotidiennes, le folklore, les habitudes de vie, la morale, la société... Le frère qui possède cette Aptitude doit toujours préciser quels sont les Us et Coutumes avec lesquels il est familier : Oc, Oïl, arabes, bédouines, turques, byzantines... Chaque point dépensé dans cette Aptitude lors de la création de personnage donne accès à une culture précise, dont la connaissance doit être justifiée par la vie du frère.

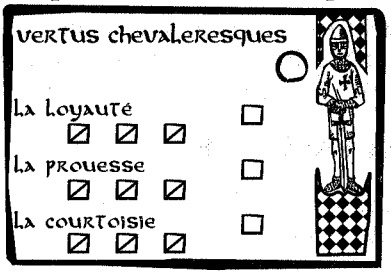


V) LES VERTUS CHEVALERESQUES

Ce Principe regroupe les trois vertus qui doivent être celles du parfait chevalier.

1 - La Loyauté

C'est le premier devoir du chevalier. Il doit tenir sa parole et se montrer absolument fidèle aux hommes auxquels il est lié par l'habit ou par un serment. Les frères sont ainsi liés par l'habit et par un serment (les voeux) aux autres frères du Temple. Si un frère se comporte de telle manière qu'il salit son habit (se promener ivre dans les rues, frapper un chrétien en pleine rue, insulter quelqu'un...) il salit également l'honneur du Temple tout entier, et est donc déloyal à ses frères. En outre, pour être loyal, un chevalier ne doit jamais mentir et il doit respecter les commandements de l'Eglise.



2 - La Prouesse

On désigne par prouesse le courage et la force d'âme que doit manifester le chevalier face à l'adversité. Lorsque la cause est juste, il ne doit ni désespérer ni craindre de mourir les armes à la main. Pour un chevalier du Temple, le choix est ardue, car il doit trouver la juste mesure entre la prouesse et la témérité folle. Les combattants sont peu nombreux, et il n'est pas question de s'engager tête baissée dans une action visiblement suicidaire ; ce serait pécher par orgueil. Le maître doit donc estimer si le combat devant lequel le frère a reculé était à sa portée ou pas. Un trop grand pessimisme est un péché contre la Prouesse : en cours de jeu un frère qui se lamente sur l'issue vraisemblablement apocalyptique d'une situation commet un péché ! Lorsqu'un chevalier veut être preux, il doit tenter lorsque cela est possible de capturer ses ennemis plutôt que de les tuer, et il ne doit jamais essayer de blesser ou de tuer le cheval d'un ennemi. Il ne doit enfin avoir recours aux attaques surprises et aux embuscades que si le nombre et la valeur des ennemis l'exige.

L'utilisation de l'arc ou de l'arbalète entre dans le cadre du péché contre la Prouesse.

(Suite de la Page 218)

- **L'enquête** : le Temple est avant tout une milice, c'est à dire une organisation chargée de faire respecter l'ordre et de protéger le faible contre le fort. En échange d'un don intéressant ou pour rendre service à un puissant, les Templiers peuvent se charger de mener toutes sortes d'enquêtes : assassinat, disparition, vole...Ce type de scénario allie à part égale la réflexion et l'action. Le maître doit toujours veiller à ce que l'histoire progresse à un rythme régulier, car il nous semble ludiquement inintéressant de faire cogiter cinq personnes pendant deux heures sur le déchiffrage d'un poème codé. Que le code soit compliqué est une chose, mais si tel est le cas, il faut que l'histoire ne soit pas bloquée pour autant si les frères ne le découvre pas. Le maître doit construire son scénario comme un puzzle que les frères doivent reconstituer. L'aventure prend la forme d'une suite de scènes permettant de faire progresser l'intrigue, entrecouper de temps de réflexion, au cours desquels les frères tentent de donner un sens aux éléments éparses qu'ils ont récoltés. Inspirez-vous des meilleurs films et romans policiers, copiez-en les scénarios et les intrigues en les transposant dans le cadre du jeu.

(Suite Page 220)

(Suite de la Page 219)

- **L'épique** : les grandes gestes épiques trouvent toutes leurs racines dans la chanson de Roland. De telles aventures privilégient avant tout l'action et les choix pratiques. Le tempo a alors une importance primordiale : les frères doivent être pris dans un tourbillon permanent dont ils ne maîtrisent qu'en partie le cours. Les évènements, les interventions extérieures se succèdent à rythme d'enfer, et le maître doit plonger les frères dans des situations toujours plus extrêmes, rocambolesques à souhaits. L'aventure commence par le rapt inexplicable du dignitaire que les frères devaient protégés. On retrouve sa trace. Il a été emmené vers Damas. Mais les frères sont eux aussi pris en chasse par un mystérieux groupe d'hommes en noirs qui semblent ne jamais dormir. Malgré leurs efforts pour semer les poursuivants, ils sont rattrapés et ne s'en sortent que grâce à l'intervention providentielle d'un Djinn étrange qui monnaye son secours : il veut accompagner les frères dans leurs recherches. La poursuite reprend et on découvre les traces d'un combat titanesque qui opposa il y peu les ravisseurs à un ennemi inconnu qui a filé vers le sud. Stupeur, le corps du dignitaire est parmi les cadavres ! Le Djinn s'en empare et disparaît avec lui dans un nuage de fumée alors qu'un énorme bateau volant apparaît sur l'horizon... Les fils de l'intrigue se dénouent au fur et à mesure des évènements et les frères comprennent peu à peu les tenants et les aboutissants de l'histoire.

(Suite Page 221)

3 - La courtoisie

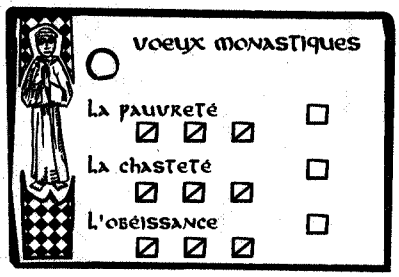
Le comportement du chevalier en société se doit d'être courtois. Il doit être poli, ses manières doivent être douces et pesées, il doit respecter les us et coutumes de ses hôtes, être attentifs aux autres et à leurs souffrances. Un frère du Temple ne doit jamais jurer, ne jamais insulter personne, ne jamais se mettre en colère et ne jamais se vanter. Il doit tout simplement traiter et aimer son prochain comme lui-même et respecter les commandements évangéliques. N'oubliez pas que les frères doivent toujours s'adresser la parole en commençant par "doux frère", "seigneur frère", "beau seigneur frère"...

VI) LES VOEUX MONASTIQUES

Ce Principe regroupe les trois Voeux que les templiers, comme tous les moines d'ailleurs, ont fait serment de respecter jusqu'à leur mort.

1 - La pauvreté

Un Templier ne peut rien posséder en propre : tout ce qu'il porte, utilise et tout ce qu'il trouve appartient au Temple. Le respect du voeu de pauvreté ne devrait pas être problématique puisque le Temple pourvoit à tous les besoins. A tous les besoins, certes, mais pas à toutes les envies et la tentation est parfois grande de dérober ou d'accepter un objet de prix. Lorsqu'un frère trouve un objet et qu'il manifeste immédiatement le désir de le porter au Temple, il n'entre pas dans ce cadre. Il peut toujours oublier. Un frère ne doit jamais voler, il ne peut pas posséder d'exemplaire de la Règle sans autorisation, et il ne peut jamais rien donner qui appartienne au Temple. Et puisque tout ce qu'il possède et trouve appartient au Temple ...



2 - La chasteté

La chair est faible hélas, et les frères sont aussi des hommes. Le voeu de chasteté est extrêmement rigoureux, puisqu'un frère n'a pas le droit d'embrasser sa propre mère. Le maître ne doit pas tenter les frères à chaque passage de jupons, mais il peut utiliser cette tentation lorsque l'intérêt dramatique le justifie.

3 - L'obéissance

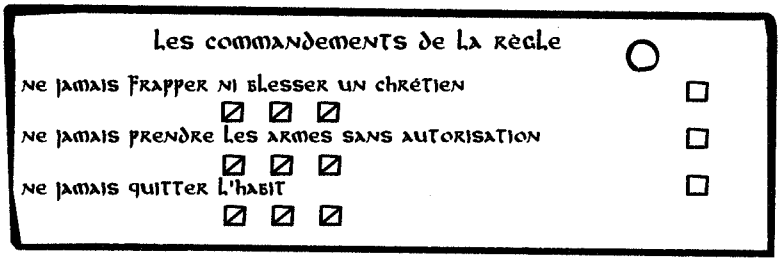
Le Temple est une armée et son bon fonctionnement requiert de ses soldats qu'ils obéissent et lorsque le commandeur donne un ordre, les frères doivent lui obéir. Mais il n'est pas toujours facile pour de jeunes et fougueux chevaliers de faire taire leur orgueil.

VII) LES COMMANDEMENTS DE LA RÈGLE

Ce Principe regroupe les Commandements qui sont faits à un chevalier du Temple et qui ne sont implicitement contenus ni dans les Voeux ni dans les Vertus.

1 - Ne jamais frapper ni blesser un chrétien

On entend par chrétien tout individu qui a reçu le baptême. Ce Commandement de la Règle est particulièrement difficile à respecter pour la plupart des frères. Ceux qu'ils ont le plus souvent envie de corriger pour leurs mauvaises manières sont souvent ceux qui se croient en terrain conquis. Une malédiction semble à ce propos peser sur les pèlerins dont l'incorrection est devenue proverbiale...



Un frère pèche contre ce commandement même s'il frappe ou blesse un chrétien sans le savoir ou par maladresse.

2 - Ne jamais prendre les armes sans autorisation

Le simple fait de sortir une épée du fourreau pour attaquer sans y avoir été autorisé est un manquement à cette règle. Au début de chaque mission qui est confiée aux frères, le commandeur désigne parmi eux un "gonfanonier". Il a le même rôle que le maréchal du Temple lors d'une bataille : c'est lui qui donne l'ordre de la charge et qui porte le Baucent. Pour une mission, ce rôle est bien évidemment symbolique. Le commandeur lui remet toutefois un Baucent comme symbole de sa responsabilité. Au cours de la mission, lui seul peut autoriser ses frères à se battre et il peut même leur en donner l'ordre. Il porte seul vis à vis du chapitre la responsabilité d'un usage abusif de cette autorité. Lorsqu'un frère est attaqué, il n'a pas besoin de l'autorisation du gonfanonier pour sortir l'épée et se défendre.

3 - Ne jamais quitter l'habit

Les frères ne peuvent quitter l'habit du Temple que pour dormir. Il clair que la cotte d'armes blanche marquée de la croix vermeille n'est pas de la plus grande discrétion, surtout lorsque l'on se trouve en territoire sarrazin. Combien de frères manqueront à ce Commandement pour la bonne cause, lors de délicates missions d'espionnage ?

VIII) LES HUMEURS

Les humeurs ☐ ☐ ☐

Lors de la création des personnages, vous vous êtes aperçus que trois Humeurs étaient associées à chaque Archétype. Lorsque la création du frère est achevée, il a donc pris note de neuf Humeurs. Il en choisit trois et les note sur les emplacements vierges sous le Principe Humeurs. Il répartit ensuite 18 points entre ces trois Humeurs, avec un maximum de 10 et un minimum de 3. Elles représentent la nature profonde des frères et leurs comportements intuitifs, fruits des vingt années de vie profane passée hors du Temple. Le frère doit les définir avec l'aide du maître, préciser de quelle manière elles se manifestent et comment il compte les jouer. Elles ne connaissent jamais aucune variation au cours des parties. Comme vous le verrez à propos des Cas de Conscience, le jeu des Humeurs se fait parfois au détriment d'une vertu, d'un voeu ou d'un commandement. Le maître doit rappelé aux frères qui auraient tendance à l'oublier quelles sont les Humeurs qu'ils ont choisit d'interpréter.

IX) FONCTIONNEMENT DES VOEUX, DES VERTUS ET DES COMMANDEMENTS DE LA RÈGLE

Ces trois Principes sont extrêmement importants : ils orientent presque tous les comportements des frères. Ces comportements sont soumis à certaines règles. Le drame d'un chevalier du Temple est que ces règles sont nombreuses, contraignantes et parfois contradictoires. Il doit en effet respecter l'éthique chevaleresque car il est chevalier, il est soumis aux voeux monastiques car il est moine, il doit se plier aux commandements de la règle du Temple car il est Templier et il doit enfin se conformer à ses Humeurs naturelles car c'est un homme . Les frères commencent avec des niveaux très différents dans chacun de ces trois Principes : il sont très bons chevaliers, car c'est leur formation première, assez mauvais moines et mauvais Templiers. Le respect des Vertus, des Voeux et de la Règle conditionne en grande partie la progression des frères dans chacun des trois Principes de Chevalier (pour les Vertus), de Moine (pour les Voeux) et de Templier (pour la Règle). Par exemple, si un frère à un niveau de 7 en Chevalier, il doit passer à 8 en Vertus pour passer aussi à 8 en Chevalier. Le fonctionnement est le même pour le Moine et le Templier. Vous trouverez plus de renseignements sur la progression des frères au chapitre concernant l'expérience.

Au cours des parties de "miles Christi", le maître possède une feuille sur laquelle il note les comportements des frères vis à vis des Vertus, des Voeux et des Commandements de la Règle, et des Humeurs. Les frères eux, doivent essayer de noter, autant leurs propres péchés que de ceux de leurs frères.

(Suite de la Page 220)

- Le huis-clos : ce genre est idéal pour les frères débutants, pour jouer des aventures courtes ou si vous appréciez les personnages haut en couleur et les relations compliquées et sordides. Unité de temps, de lieu et d'action sont les maîtres mots de huis-clos : une commanderie hantée (à l'image du scénario que nous vous proposons dans ce livre), une ambassade dans un château où il se passe des choses bizarres, une mission de protection rapprochée d'un puissant, une garnison temporaire dans un monastère reculé... Le principal effort du maître tient alors dans le jeu des PNJ auxquels il doit donner une personnalité riche, originale et inquiétante. Chaque PNJ doit être fouillé le plus possible, autant pour lui-même que dans ces relations avec les autres, de manière à ce que le lieu ait une réelle autonomie, qu'il semble vivre indépendamment des frères. Les frères sont alors immergés dans un entrelacs de liens, de névroses et de rancoeurs dont ils doivent au plus vite démêler les fils pour faire progresser l'aventure. Qui sait quoi ? Qui a quelle relation avec qui ? A qui faire confiance ? Le huis-clos est sans doute le genre qui laisse la part la plus grande à l'interprétation des personnages, puisqu'une grande part de l'aventure réside dans l'analyse psychologique des protagonistes.

(Suite Page 222)

(Suite de la Page 221)

- **La quête** : le genre prend sa source dans les grandes quêtes mystiques des chevaliers de la table ronde. Le principe même de la quête est d'être un voyage initiatique. Le voyage se fait sur deux plans différents, reliés l'un à l'autre par le frère : le plan mystique et symbolique, et le plan matériel ; le point de vue de Dieu et celui des hommes. L'exemple idéale de ce type d'aventure est la quête du Graal, qui est autant un voyage intérieur qu'une recherche au sens propre. Le maître doit baigner l'aventure d'une ambiance très mystérieuse et construire son scénario avec beaucoup d'attention afin que l'intrigue reste vivante et ne sombre pas dans l'ésotérisme symbolique morne et sans rebondissements. On peut par exemple imaginer un scénario à première vue banal qui s'avère peu à peu être une succession de tests symboliques, d'épreuves auxquelles une puissance soumet les frères afin de vérifier leurs aptitudes ou la pureté de leurs âmes. Il faut que cette conscience d'une transcendance appliquée à des situations d'apparences communes n'apparaissent que très progressivement, afin que les frères se comportent aussi longtemps que possible comme ils se comporteraient dans une aventure normale, sans savoir que tous leurs faits et gestes sont observés et jugés. Cette conscience se forge lentement, à force de rêves et d'apparitions allégoriques, par exemple. Les frères doivent découvrir et comprendre quelle est la nature du combat que se livre les instances supérieures et ce qu'elles attendent d'eux.

(Suite Page 226)

1 - Pécher

On distingue deux types de manquements aux Vertus, aux Voeux et aux Commandements de la Règle : les Péchés d'Intention et les Péchés de Corps. Les Péchés de Corps sont les manquements réels à l'un des préceptes ; si un frère a été couard, désobéissant ou s'il a frappé un chrétien, il a commis un Péché de Corps et ses frères doivent tâcher de s'en souvenir, pour le salut de son âme. Les Péchés d'Intention représentent les tentations qui n'ont pas été nécessairement suivies d'un réel manquement : Dieu sonde les coeurs et rien ne lui échappe. Si un frère a suivi du regard les courbes généreuses d'une belle, s'il a pensé lever la main sur un pèlerin caractériel, s'il a songer à tourner les talons face à l'ennemi redoutable ou s'il a eu le désir d'envoyer promener le commandeur et ses corvées, il a péché par Intention. N'oubliez pas qu'une fois la partie commencez, il n'y pas de différence entre le joueur et son personnage : tout ce qui est dit est dit ! Le maître prend note de tous ces péchés.

a) Les Péchés de Corps

Les Péchés de Corps sont confessés publiquement lors des chapitres hebdomadaires (généralement après chaque partie). Ces moments doivent être joués avec le plus grand sérieux. Un à un, les frères confessent leurs péchés, puis sortent de la salle, pendant que les autres délibèrent sur la punition à infliger. Il est moins grave de confesser soi même un péché que de le voir présenter par un frère. Si le maître a noté un Péché de Corps qui n'est pas présenté lors du chapitre, il informe le frère fautif en particulier. Le maître peut éventuellement rafraîchir la mémoire de ses frères en utilisant l'Aptitude Mémoire. En sus des sanctions en termes de points sur la feuille de personnage, les péchés de Corps sont également sanctionnés par le chapitre sous forme de pénitences plus ou moins graves (C.F. Chap. sur le Temple).

Chaque Péché de Corps est sanctionné par la perte d'un, de deux ou de trois points sur l'échelle qui figure sous la Vertu, le Voeu ou le Commandement en question : le frère fautif grise un ou plusieurs carrés.

1 carré (soit deux demi-carrés) : **petit péché**

2 carrés (soit quatre demi-carrés) : **péché grave**

3 carrés (soit six demi-carrés) : **péché mortel**

La gravité des péchés dépend non seulement de l'acte lui-même, mais aussi et surtout des conséquences et des circonstances de ce manquement. Ne pas se rendre à un rendez-vous fixé est un péché contre la vertu de Loyauté (tenir sa parole). Si le rendez-vous est reporté sans conséquence particulière, c'est un petit péché. Si l'enchaînement des évènements qui font suite au rendez-vous manqué provoque la mort d'un homme, c'est un péché mortel. Le maître doit donc faire preuve de bon sens dans ses estimations, car il nous est impossible de prévoir tous les cas de figures et la multiplicité des conséquences qui en découlent. Des indications vous sont fournies dans les scénarios que nous vous proposons.

Si un frère a lui-même confessé un de ses Péchés de Corps, la sanction est diminuée de moitié (faute avouée est à moitié pardonnée !).

Lorsque les trois carrés sont grisés, le frère perd un niveau dans la Vertu, le Voeu ou le Commandement en question si il doit griser un quatrième carré ou demi-carré. Il gomme ensuite les carrés grisés.

b) Les Péchés d'Intention

Les Péchés d'Intention sont confessés publiquement lors des chapitres. Il vaut mieux confesser soi-même un Péché d'Intention plutôt que d'attendre que le maître le rappelle. Le maître compare la confession à ses propres notes et rappelle ensuite au frère les Péchés d'Intention que ce dernier aurait oublié ainsi que les Péchés de Corps qu'il n'a pas confessé.

Chaque péché d'intention non confessé par le frère est sanctionné par la perte d'un demi point sur l'échelle qui figure sous la Vertu, le Voeu ou le Commandement en question. Le frère grise alors le demi-carré correspondant.

Si un frère doit griser un carré ou un demi-carré dans une Vertu, un Voeu ou un Commandement dont tous les carrés sont déjà grisés, il gomme ses carrés et perd un niveau.

* Fonctionnement des Péchés d'Intention :

Il existe deux types de Péchés d'Intention :

- Il arrive fréquemment qu'un frère se laisse emporter par son humeur du moment et que ce faisant, il pèche : une remarque un peu perfide à l'égard d'un frère ou d'une autre personne, la manifestation bruyante d'un énervement ou d'un désir peu chrétien...Dans ce cas, le péché est avéré, puisque tout ce que disent les joueurs est dit par les frères également. Le maître en prend bonne note et les frères tentent de s'en souvenir.

- S'il est souvent difficile pour un frère de se montrer obéissant ou courtois, il lui est par contre relativement aisé de faire preuve de chasteté. Si le joueur n'est pas soumis à la tentation, le frère lui peut l'être. Lorsqu'un tel cas de tentation se présente, le maître a tout simplement recours aux règles de L'Opposition Active et de l'Opposition Passive.

Opposition Passive : le tentateur n'a pas de volonté corruptrice particulière ; un frère voit un trésor à sa portée, une femme s'offre à lui, un combat se prépare à 1 contre 10, un pèlerin est tout particulièrement insupportable etc. Le maître détermine alors simplement un niveau de difficulté à la tentation et compare ce niveau avec le niveau du voeu, de la vertu ou du commandement selon le cas.

Si le niveau du frère est supérieur ou égal à la difficulté de la tentation, il a vaincu son penchant naturel et l'idée de commettre le péché en question ne lui a même pas effleuré l'esprit. Le maître en prend bonne note. Si le niveau du frère est strictement inférieur au niveau de difficulté, il a péché par intention, et le maître le note également.

Opposition Active : il peut arriver que certaine personne ait réellement la volonté de corrompre un frère. Lorsque la tentation est l'oeuvre d'un esprit malin, qui désire que le frère succombe, la résistance se joue sur une Opposition Active. Le maître détermine alors quel Principe ou Caractéristique ou Attribut du tentateur il convient d'utiliser. Le frère lui, utilise le niveau de la Vertu, du Voeu ou du Commandement, selon le cas. En fonction de la Marge Finale, le frère résiste ou succombe plus ou moins facilement.

Que l'Opposition soit Active ou Passive, si le frère résiste il n'y pas de problème. Mais s'il succombe, cela peut se passer de deux manières différentes :

* La Marge d'Echec est inférieure ou égale au score d'Ame du frère : il n'a succombé que par intention. Son esprit a été quelques temps agités par des désirs contradictoires, mais il a finalement vaincu ses mauvais penchants.

* La Marge d'Echec est strictement supérieure au score d'Ame du frère : le Péché d'Intention devient un Péché de Corps. Le frère a réellement succombé à une tentation trop forte pour lui.

2 - Résister à la Tentation

Les frères peuvent pécher certes, mais ils peuvent également résister victorieusement à la tentation ou tout simplement se comporter avec honnêteté et droiture, qu'il s'agisse du respect des Vertus, des Voeux ou des Commandements de la Règle.

Lors de chacune des confessions qui suivent la tenue des chapitres, le maître signifie au frère les manquements commis. Puis, il lui accorde un certain nombre de bonus, répartis en deux catégories :

- Lorsque un frère a résisté à un Péché d'Intention, il peut gommer un demi carré éventuellement grisé, correspondant à la Vertu, au Voeu ou au Commandement sollicité.

Les péchés d'intention.

Le maître peut, s'il le désire, appliquer immédiatement en cours de partie les sanctions dues à un Péché d'Intention, afin que les circonstances ne soient pas oubliées ensuite. Les Péchés de Corps, eux, doivent toujours être soumis au chapitre.

exemple.

Frère Thibaud est d'Humeur Fougueuse. Il monte la garde sur un petit promontoire au bord du Jourdain et ordre formel lui a été donné de ne quitter son poste sous aucun prétexte. Au milieu de la nuit, il entend des clapotis dans l'eau et distingue bientôt la forme d'un homme qui traverse le fleuve à la nage, une dague serrée entre les dents. Son sang ne fait qu'un tour et son premier geste est se précipiter pour intercepter le mystérieux nageur. Il se ravise soudain, se rappelant l'ordre qui lui a été donné. Que faire ? Son score en Humeur Fougueuse est de 6 et son score en Obéissance est de 4. Thibaud choisit de désobéir et le maître joue donc le "rôle" de l'Obéissance. Frère Thibaud pose un 9 et le maître pose un 7. Le score final de frère Thibaud est donc de 6 + 9 = 15 et le score final du maître est de 4 + 7 = 11. Après quelques instants d'hésitation, la bouillante ardeur de frère Thibaud est la plus forte et il abandonne sa garde pour courir sus à l'intrus. Bien lui en pris d'ailleurs, car l'homme n'était autre que... mais c'est une autre histoire ! Le maître prend note de la désobéissance, que frère Thibaud espérons-le, confessera humblement à ses frères réunis lors du prochain chapitre.

La Feuille du maître.

(voir page 268)

Sur cette feuille, le maître veillera à noter en cours de partie les péchés des frères contre les Voeux monastiques, les Vertus chevaleresques et la Règle du Temple.

exemple.

Frère Jocelin accompli une mission délicate pour le Temple, qui l'amène à passer la nuit dans le palais d'un Emir. Ce dernier désire le corrompre en l'installant avec une de ses courtisanes, afin de discréditer l'Ordre au travers d'un de ces membres. Au petit matin, il compte bien entrer victorieux dans la chambre et trouver frère Jocelin dans les bras de la belle. La courtisane a donc pour mission de faire succomber Jocelin. Elle entame la conversation, dévoile lentement ses charmes et frère Jocelin tombe peu à peu sous son emprise. Son niveau en Chasteté est de 5 et le niveau en Figure de la courtisane est de 8. La résistance de frère Jocelin se joue sur une Opposition Active. Jocelin et le maître choisissent chacun une carte et les retournent simultanément. Jocelin a joué un 6 et le maître un 10. Le score final de Jocelin est donc de 5 (chasteté) + 6 = 11 et le score final de la courtisane est de 8 (figure) + 10 = 18. La Marge Finale est donc de 18 - 11 = 7 points en faveur de la courtisane. Puisque Jocelin n'a que 4 points en Ame, il succombe bel et bien, et nous jetons un voile pudique sur les voluptueux ébats des deux amants. L'ambassade risque de s'en trouver singulièrement compromise...

- Au vue de son comportement au cours de la ou des parties qui ont précédées le chapitre, il lui accorde de un à trois points dans une ou plusieurs des Vertus, des Voeux ou des Commandements de la Règle (1 à 3 points en tout ; et 1 point maximum dans une même Caractéristique). Si le frère avait grisé un des carrés, il le gomme. Si aucun des carrés n'étaient grisés, il augmente d'un point le niveau de ce Voeu, de cette Vertu ou de ce Commandement.

3 - Le cas de conscience

Au cours des scénarios, certaines circonstances particulières peuvent générer chez les frères de douloureux cas de conscience. Un cas fréquent est celui de l'Obéissance. Que faire lorsqu'un ordre est visiblement contraire à un Voeu, à une Vertu, à un Commandement ou même à une Humeur ? Lorsque cela se produit, le frère est déchiré entre deux attitudes. Il s'agit donc d'une Opposition Active un peu particulière, dans laquelle le frère s'oppose à lui-même. Le frère détermine quelle est le Voeu, la Vertu, le Commandement ou l'Humeur qu'il oppose selon le cas à son Voeu d'Obéissance et c'est ce score qui est utilisé pour jouer l'Opposition Active. Le frère choisit quel camp il veut défendre (obéir ou désobéir) et le maître joue l'autre camp. Le cas de conscience est bien évidemment cruel, puisque quelque soit le résultat de l'Opposition, le frère a de toute façon péché.

Voici quelques cas de conscience parmi les plus fréquents :

- La Prouesse contre les Commandements de ne jamais prendre les armes et de ne jamais entrer chez un particulier sans autorisation.

- La Loyauté contre l'Obéissance.

- Une Humeur contre un des Voeux.

- Une Humeur contre une des Vertus.



Le combat

Les combats sont des cas un peu particulier d'Oppositions Actives. Dans l'absolue, rien ne différencie un combat d'une autre Opposition Active : deux volontés s'affrontent, chacune désirant ardemment ce que l'autre souhaite avant tout éviter, et inversement. Toutefois, les combats sont des moments de jeu privilégiés, générateurs de stress et de beaucoup d'excitation. Ici encore, nous avons été inspiré par le maître mot de "choix", de façon à ce que les frères aient la possibilité de maîtriser en partie leur destin.

I) LE CORPS À CORPS

Un tour de combat se décompose en une succession d'Etapes :

1) Le calcul de l'Initiative. L'initiative se joue lors du premier tour uniquement, sauf exception.
2) Le choix des cartes.
3) La résolution de l'attaque.
4) La résolution de la défense.
Tous les tours de combats se succèdent dans cet ordre.

Les Scores de Combat :

Vous trouverez sur la feuille des frères un cadre "combat" prévu pour le calcul des scores de combat les plus fréquemment utilisés. Pour obtenir le score de chacune des armes, additionnez le score dans l'Aptitude de l'arme (ou éventuellement, si aucun score n'a été calculé, celui en Armes, en Soldat ou en Chevalier), plus le bonus ou malus de l'arme, plus le Score en Templier.

a - L'Initiative

Le calcul de l'initiative permet de déterminer lequel des deux adversaires aura l'opportunité de porter le premier coup. Plus encore, il peut arriver comme vous allez le découvrir, que l'un des deux protagonistes n'ait pas l'opportunité d'une attaque ou d'une défense, ou des deux.

Voici comment procéder :

1) Le maître et le frère choisissent chacun une carte dans leur main.
2) Le maître et le frère posent leur carte respective face cachée sur la table.
3) Le frère additionne la valeur de la carte à son score en Figure et au bonus d'initiative de l'arme qu'il utilise, et le maître fait de même pour le personnage qu'il incarne.
5) Celui des deux adversaires qui a la marge en sa faveur emporte le bénéfice de l'initiative. Selon le nombre de points de la Marge, certains cas de figure se présentent *(Voir Bandeau).*

Le maître doit tenir secret le résultat du calcul d'Initiative, lorsque la Marge des Cartes est en faveur du frère. Ce dernier joue normalement ses cartes de combat et s'aperçoit ensuite, par exemple, que son adversaire ne jouait pas d'attaque. Lorsque la Marge des Cartes est favorable à l'adversaire du frère, le maître l'informe alors des cartes qu'il ne pourra éventuellement pas jouer.

***Exemple :** frère Godefroy est opposé à un Turc Seljukide. Le score de Figure de Godefroy est 7. Le score de Figure du Turc (que seul le maître connaît) est de 6. Le maître choisit de jouer un 6 et Godefroy révèle un 10. Le total de frère Godefroy est de 7 + 10 = 17. Le total du Turc est de 6 + 6 = 12. Frère Godefroy et le turc combattent l'un et l'autre à l'épée, et il n'y a aucun bonus d'initiative associé à cette arme. La Marge Finale est donc en faveur de Godefroy, puisqu'il a 17 points et que son adversaire n'en a que 12. Grâce à ses cinq points, il portera son attaque en premier.*



Score de Combat d'une arme : score de l'Aptitude + bonus / malus de l'arme (C.F. tableau des Armes) + score en Templier.

Dans le cas d'un duel important, il est possible de rejouer l'Initiative à chaque tour.

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.

Pour calculer l'Initiative, on ajoute le score en Figure du personnage + le bonus / malus de l'arme utilisée + la valeur de la carte jouée. Celui des deux adversaires dont la marge est positive emporte l'Initiative.

(Suite de la Page 222)

- **Le voyage fantastique :** ce style d'aventures permet au maître de surprendre ses frères en les entraînant dans un monde fantastique où leurs repères traditionnels seront totalement bousculés. Il doit miser sur le dépaysement le plus complet possible, pour dérouter les frères et les émerveiller du mieux qu'il peut : un périple en Asie ou en Afrique noire, à la rencontre de peuples étranges, aux moeurs et aux pouvoirs merveilleux ; la découverte d'une île inconnue en Méditerranée ou sur l'Atlantique, peuplée d'une race ancienne détentrice de grands secrets ou d'un immense trésor ; une odyssée "vernienne" jusqu'au centre de la terre ; une incursion, voulue ou non, dans le monde des fées, monde peuplé de créatures fantastiques et où le faux-semblant règne en maître; et pourquoi pas, une expédition aux Portes de l'Enfer, comme le fera Dante quelques siècles plus tard.

Ce type d'aventure est plus particulièrement destiné aux grandes campagnes étalées sur plusieurs séances de jeux, avec de nombreux scénarios. Peut-être plus que pour d'autre styles d'aventures, le maître aura à coeur de ménager un rythme constant, et de multiplier les évènements surprenants ou dangereux, les inventions, pour éviter l'enlisement dans la description pure et simple, qui risque de lasser les frères au bout de quelques temps.

(Suite Page 227)

5 - L'attaque et la défense

Au cours d'un tour de combat et à moins que l'initiative n'en décide autrement, chacun des deux adversaires a droit à une attaque et à une défense.

Voici comment procéder :

1) Le maître et le frère décident des armes d'attaque et de défense qu'ils utilisent. Ce sont les scores de ces armes qu'ils utiliseront pendant le combat.

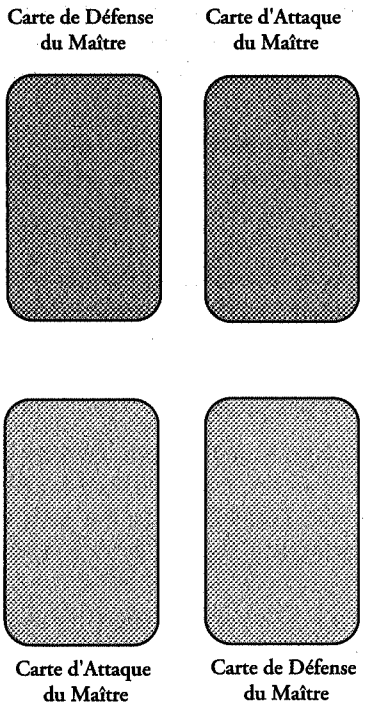
2) Le maître et le frère choisissent chacun une ou deux cartes dans leur main. Le maître peut n'en prendre qu'une et le frère deux, ou inversement, mais ce choix est toujours secret. Lorsque le maître ou le frère choisissent deux cartes, l'une est la Carte d'Attaque et l'autre la Carte de Défense. Si le maître ou le frère ne choisissent qu'une carte, il doivent décider s'ils l'affectent à l'attaque ou à la défense. Lorsque le maître ou le frère ont choisit de ne pas jouer d'attaque ou de ne pas jouer de défense, il remplace la carte qui aurait du être jouée par le joker qu'ils ont en main (N.B. : toutes ces décisions sont prises en secret par le maître et par le frère). **La somme des deux cartes jouées par les frères (attaque et défense) doit toujours être inférieure ou égale à 12 !** (les valets valent 11, les dames 12 et les rois 13). **Rappelons que les frères rajoutent à ce maximum de point leur score de Templier**. Un frère débutant peut donc jouer deux cartes dont la somme est inférieur à 13 points (12 + son score de Templier qui est de 1). Ainsi, s'il pose un roi en attaque il ne peut rien poser en défense (il remplace la Carte de Défense par le joker). Il a mis toute son énergie dans son attaque. Faîtes le calcul de la somme maximum autorisée des deux cartes et reportez ce chiffre dans le cadre "Combats" sous l'intitulé **"Somme des Cartes"**. La Somme des Cartes d'un soldat moyen est de 9.

3) Le maître et le frère claquent chacun leurs deux cartes faces cachées sur la table. La Carte d'Attaque à gauche et la Carte de Défense à droite.

4) Celui des deux adversaires qui a obtenu le bénéfice de l'Initiative retourne sa Carte d'Attaque et l'autre retourne sa Carte de Défense. . Si la Marge Finale est en faveur de l'attaquant, il a réussi son attaque et on calcule les blessures encaissées. Si elle est en faveur du défenseur, ce dernier est parvenu à parer ou à esquiver le coup porté.

5) Celui des deux adversaires qui n'avait pas l'Initiative retourne sa Carte d'Attaque (s'il est encore en vie !) et l'autre retourne sa Carte de Défense. On procède comme pour l'étape 4.

6) On recommence à l'étape 2 si le frère combat le même adversaire. S'il change d'adversaire, on reprend à l'Initiative.



Exemple de combat

Voici, pour simplifier la lisibilité de notre exemple, les scores de Godefroy et de son adversaire :

Frère Godefroy :

* Epée : 9 (8 + 1 en Templier)
* Ecu : 8 (7 + 1 en Templier)
* Somme des Cartes : 13 (12 + 1 en Templier)

Le guerrier Seljukide :

* Epée : 7 (5 + 2 en Foi)
* Bouclier : 9 (7 + 2 en Foi)
* Somme des Cartes : 14 (12 + 2 en Foi)

Godefroy a l'Initiative. Il observe sa main et choisit de jouer un 9 en attaque et un 3 en défense. 9 + 3 = 12. La somme des deux cartes est donc inférieure à son maximum qui est de 13. Le maître choisit également ses deux cartes. Il décide de mettre une dame en attaque et de mettre le joker en défense, car il n'a aucune carte en main inférieure à 5. S'il posait son 5 en défense, la Somme des cartes serait de dame (12) + 5 = 17 et il ne peut pas dépasser 14. Le maître et le frère claquent leurs deux cartes sur la table, attaque à gauche et défense à droite.

Godefroy a l'initiative et il retourne donc sa carte d'attaque alors que le maître retourne sa carte de défense. Le Score Final d'attaque de Godefroy est de 9 + 9 (épée) = 18. Le Score Final de défense du turc est de 0 (joker) + 9 (bouclier) = 9. La Marge Finale est de 18 - 9 = 9. Le turc a donc encaissé 9 points de blessures. Il vacille mais ne flanche pas et porte lui aussi son attaque. Son Score Final d'attaque est de 12 + 7 (épée) = 19. Le Score Final de défense de Godefroy est de 3 + 8 (écu) = 11. La Marge Finale est de 19 - 11 = 8 points en faveur du turc. Godefroy encaisse donc 8 points de dommages, annulés en grande partie par la qualité de son armure.

Parade et Esquive :

Lorsqu'un personnage attaque et pare au cours d'un même tour de combat avec une seule et même arme, sa Somme des Cartes est diminuée, en fonction de l'arme qu'il utilise. Toutefois, puisque l'arme est maniée à deux mains, les dommages sont augmentés de deux points.

Reportez-vous au Tableau des Armes pour obtenir le malus de parade de chaque arme.

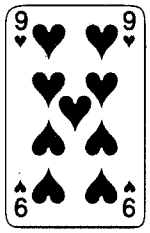
Un personnage qui esquive attaque avec un malus de 2 points le tour suivant. Les animaux et les créatures fantastiques qui ne possèdent que l'esquive comme moyen de défense ne sont pas soumis à ce malus.

Défense du Turc

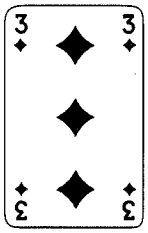


Attaque du Turc





Attaque de Godefroy

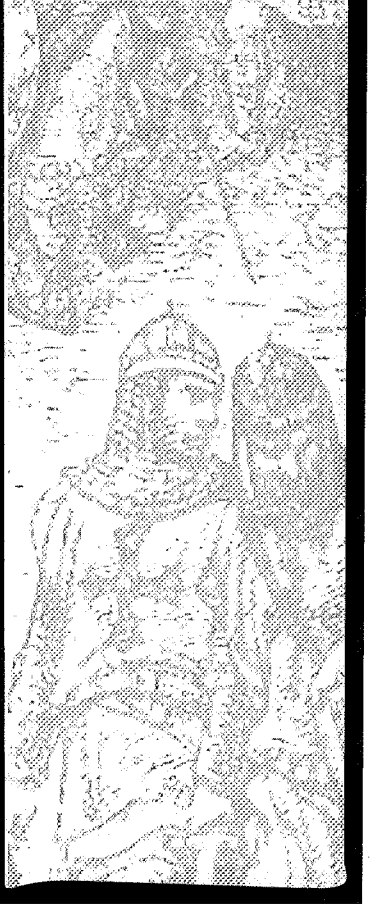


Défense de Godefroy

(Suite de la Page 226)

- **La mission diplomatique ou politique** : de par leur fonction et leur choix de vie, les Templiers sont quelque peu à part du complexe réseau d'amitiés, d'alliances et d'intérêts de l'Orient médiéval. Mais leurs intérêts matériels - et leur puissance militaire - les obligent à tenir compte de ces particularités, et les rend partie prenante du jeu politique.

Les aventures basées sur ce thème se prêtent tout particulièrement aux intrigues complexes, dans lesquelles les frères devront démêler le vrai du faux, et reconnaître l'ami de l'ennemi. De plus, les missions diplomatiques sont souvent l'occasion de mettre en jeu des cas de conscience douloureux pour les frères pris entre leur fidélité à la Règle et les contraintes de la diplomatie. Dans ces histoires où l'usage de la parole est primordial, le maître devra savoir ménager des pauses pour laisser la place à l'action, au besoin en insérant dans la mission principale des objectifs secondaires et secrets, ou en impliquant les frères dans des luttes locales auxquelles ils ne connaissent rien.



Mort de Roland

Hauts sont les monts, très hauts sont les arbres ;

Il y a quatre blocs de marbre luisants.

Sur l'herbe verte, le comte Roland s'évanouit.

Un Sarrazin pendant ce temps l'épie.

Il a fait le mort, il est étendu parmi les autres,

Il a barbouillé de sang son corps et son visage ;

Il se met debout et se hâte d'accourir.

Il était beau, fort et de grand courage ;

Par orgueil, il entreprend une folie mortelle :

Il s'empare de Roland, de son corps et de ses armes,

Et s'écrie : "Il est vaincu, le neveu de Charles !

J'emporterai cette épée en Arabie."

Comme il tirait, le comte reprit un peu de ses sens.

Les blessures infligés par les armes de jet sont calculés de la manière suivante :

Marge Finale + dommages de l'arme - les points de protection de l'armure éventuelle.



II) LA CHARGE

La charge est la tactique de combat la plus redoutable des Francs. Lances au poings, arc-boutés sur les selles des destriers lancés au grand galop, la masse compacte des chevaliers déboule sur les lignes ennemis terrorisées qui sont immanquablement disloquées par l'extrême violence du choc. Pour être pleinement efficace, la charge est toutefois soumise à certaines règles :

*** En Bataille ou en Conroi, les chevaliers doivent rester absolument groupés du début du galop jusqu'au choc.** On comprend aisément la différence psychologique et physique qu'il peut y avoir entre une ligne éparpillée et un groupe serré. Les chroniqueurs aiment à dire que les chevaliers sont si rapprochés qu'il est impossible de lancer une pomme dans leurs rangs sans qu'elle touche un des soldats avant de retomber.

*** La charge n'est réellement efficace que sur un espace relativement plat et dégagé.** La puissance de la charge tient pour l'essentiel au galop des chevaux et il est donc impossible de charger un groupe ennemi retranché au sommet d'une colline ou derrière un escarpement rocheux.

Lorsque les frères chargent, les règles concernant le combat s'appliquent normalement à quelques variantes près. **L'Aptitude utilisée pour une charge est la Lance.**

*** Lors de la charge, il n'y a ni esquive ni parade possible.** Toutefois, puisque le chevalier est en grande partie caché derrière son écu, la valeur de protection de son armure passe de 7 points à 10 points. (C.F. Les Dommages). On n'ajoute jamais les bonus de Force aux dommages d'une charge.

* Afin de simuler la puissance extraordinaire de l'impact, **les dommages éventuellement encaissés par l'adversaire sont multipliés** par 3, lorsque le frère monte son destrier. S'il monte un roncin, les dégâts sont multipliés par deux, et s'il monte un coursier (cheval turcoman) par quatre. Les multiplicateurs baissent d'un point si le cheval a été monté longuement avant l'assaut.

III) LES ARMES DE JET

Les armes de jet (arc, arbalète, couteau lancé, fronde...) sont très mal considérées, nous l'avons dit, par l'ensemble des membres de la chevalerie. Il n'en reste pas moins vrai qu'elles présentent un certains nombre d'avantages évidents, et que les frères seront sans doute tentés à un moment ou à un autre de les utiliser, au détriment de leur score en Prouesse (Songe à ta fin mais pense aussi à ton but...). Qui plus est, les règles ne simulent pas uniquement les actions des frères, et nombre de mauvaises âmes mal intentionnées ne sont pas mues par les mêmes types de scrupules.

Lorsqu'ils utilisent des armes de jet, les frères n'ajoutent jamais leur niveau en Templier au score de l'arme.

Lorsqu'un personnage utilise une arme de jet, il entre nécessairement dans un des deux cas de figure suivant :

*** La cible ignore que quelqu'un la vise.** Le tir est résolu sous la forme d'une Opposition Passive.

*** La cible sait qu'on la vise et ne se laisse pas faire !** C'est alors une Opposition Active. Le personnage qui tire utilise l'Aptitude correspondant à l'arme qu'il utilise et le personnage visé utilise sa Caractéristique de Souplesse ou son Aptitude d'Esquive.

IV) LE COMBAT À PLUS DE 1 CONTRE 1

Il peut arriver que plusieurs assaillants attaquent une seule et même personne. Dans ce cas, la règle de simulation est la suivante : **la Somme des Cartes du personnage attaqué par plusieurs assaillants baisse de deux points par assaillant au delà du premier.** Ainsi, lors d'un combat à deux contre un, la Somme des Cartes du personnage qui est tout seul est diminuée de deux points, à trois contre un de quatre points, à quatre contre un de six points ...

En dehors de cette règle particulière, le combat se déroule normalement. A chaque tour de combat, le personnage seul joue successivement deux cartes contre tous ses adversaires, en tenant compte de sa nouvelle Somme.

V) LE COMBAT EN CONROI

Lorsque les frères combattent au sein d'un groupe de 10 à 30 chevaliers, la cohésion du groupe compte autant que la bravoure individuelle, et c'est pourquoi la compétence de Conroi est ici utilisée.

Lorsqu'une rencontre entre deux troupes ennemies à lieu, elle se déroule en deux étapes : **La Charge**, principale arme des Frères et des autres chevaliers francs, dans laquelle la cohésion du groupe donne la puissance de choc nécessaire pour disloquer l'adversaire, et **la Mêlée**, où les prouesses individuelles reprennent leur droit. Pour les besoins du jeu, les multiples tactiques possibles ont été simplifiées, cependant rien n'interdit au maître et aux joueurs d'être inventifs dans ce domaine, afin de faire en sorte que les combats ne soient pas qu'un jeu de cartes, et de compliquer les règles simples qui suivent.

Le Maître calcule tout d'abord la moyenne des compétences de Conroi de chacun des deux groupes en présence, et détermine la Marge de Succès ou d'Echec en faveur (ou défaveur) des frères, qui est appelée **Marge de Conroi**.

Cette Marge de Conroi sert à déterminer le résultat de la Charge initiale, si elle a lieu, et à modifier les chances de succès des frères lors de leurs charges. Cette Marge de Conroi peut être modifiée par le maître selon la situation globale de l'escarmouche et les choix tactiques des chefs en présence et des frères engagés dans le combat. La liste ci-contre est donnée à titre indicative seulement, et le maître est libre de broder sur ce thème général en fonction de ses besoins et des idées géniales ou désastreuses des frères.

Ces modificateurs sont toujours en faveur du camp qui en bénéficie, ou peut en bénéficier. Par exemple, si les frères chargent du haut vers le bas d'une colline, le modificateur de +3 sera en leur faveur. Par contre, s'ils chargent de bas en haut, il sera en leur défaveur.

A - La charge

La charge n'est pas une obligation, mais elle constitue l'arme la plus redoutable des chevaliers francs, aussi ceux-ci ont-ils a coeur de l'employer dès qu'ils le peuvent. La marge de Conroi indique, pour la charge, les pertes subies par l'un et l'autre camp, selon le tableau des pertes de conroi ci-dessous. Ce résultat ne s'applique pas aux frères, qui déterminent le résultat de leur charge comme lors d'un combat individuel, en ajoutant à leur Aptitude de Lance le modificateur d'aptitude déterminé par la table de conroi.

Si un des camps perd plus de la moitié de ses hommes par suite d'une charge, il est mis en déroute. Sinon, le combat continue par une mêlée.

Il ne faut pas oublier de rajouter aux pertes de chaque camp les résultats des charges individuelles de chacun des frères.

B - La melee

Si la charge n'est pas possible, ou qu'elle ne suffit pas à mettre en déroute l'un des deux camps, une mêlée à lieu.

Le résultat globale de la mêlée est déterminé ensuite par une Opposition Active entre les chefs des deux camps, modifiée par la marge de Conroi et éventuellement des bonus ou malus de situation. Le camps qui gagne l'opposition active gagne le combat, la Marge de Réussite déterminant la durée du combat et les pertes de chaque camp, toujours selon le tableau des pertes de conroi. Au maître de choisir l'issue du combat qui lui plaît le plus : reddition, déroute, massacre général.

Mort de Roland

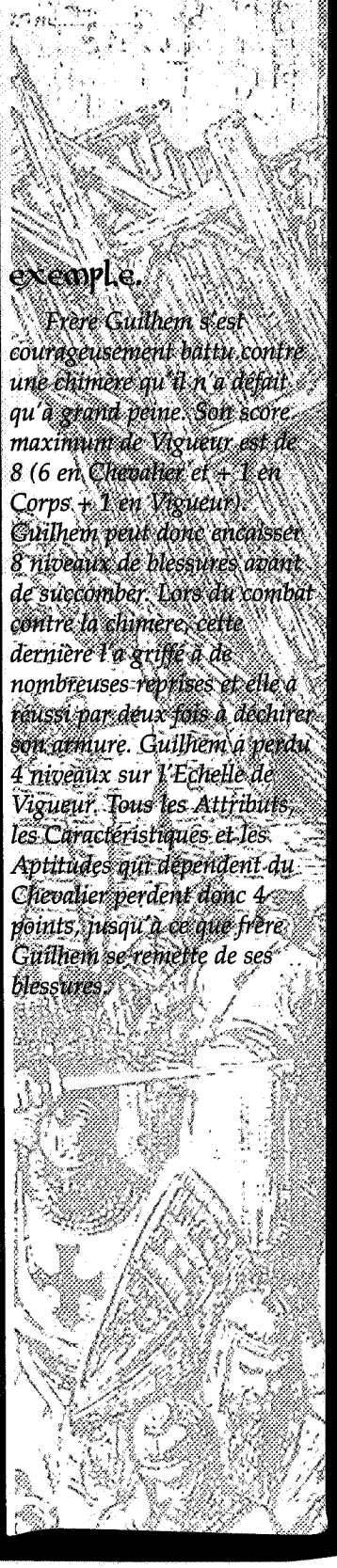
Roland sent qu'il lui prend son épée,
Il ouvre les yeux et lui dit un mot :
"A ce qu'il semble, tu n'es pas des nôtres."
Il tient l'olifant, qu'il n'a jamais voulu abandonner,
Il l'en frappe sur son heaume, orné de pierres et d'or,
Il brise l'acier, la tête et les os,
Il lui fait sortir les deux yeux de la tête
Et le renverse, mort à ses pieds.
Puis il lui dit : "Vilain, qui t'a rendu si osé
De porter la main sur moi, à droit ou à tort ?
Nul ne l'entendra dire qui ne t'en tienne pour fou.
Mon olifant en est fendu au gros bout,
Tombés en sont le cristal et l'or."



Les frères ne sont pas influencés par cette table de combat, leur sort étant déterminé individuellement à chacune des deux phases. Un frère à toujours la possibilité, dans une mêlée où son camp est en passe de vaincre, de se retirer du combat, mais cela est indubitablement un grave péché contre la prouesse.

Modificateurs de Conroi

Surnombre (2 contre 1) :+2
Surnombre (3 contre 1): +4
Surnombre (5 contre 1 et +) +6
Surprise +5
Position avantageuse (Pente, Broussailles, murets) +3
Position défensive (fossés, piques, murs) +6 (uniquement pour le défenseur dans la charge)
Troupes de meilleures qualités (chevaliers contre gens de pieds, frères du Temple contre cavaliers de base) +2 à +4



exemple.

Frère Guilhem s'est courageusement battu contre une chimère qu'il n'a défait qu'à grand peine. Son score maximum de Vigueur est de 8 (6 en Chevalier et + 1 en Corps + 1 en Vigueur). Guilhem peut donc encaisser 8 niveaux de blessures avant de succomber. Lors du combat contre la chimère, cette dernière l'a griffé à de nombreuses reprises et elle a réussi par deux fois à déchirer son armure. Guilhem a perdu 4 niveaux sur l'Echelle de Vigueur. Tous les Attributs, les Caractéristiques et les Aptitudes qui dépendent du Chevalier perdent donc 4 points, jusqu'à ce que frère Guilhem se remette de ses blessures.

En ce qui concerne les frères, leur sort ne dépend pas du tableau de perte de conrois, mais de leur valeur individuelle. Ce même tableau indique la durée totale de la mêlée, en nombre de tours de combat. Chaque frère aura donc à combattre, en combat individuel, pendant ce nombre de tours. S'il défait son adversaire avant la fin, il lui est loisible de se choisir un autre adversaire. Dans le cas inverse, l'ennemi finit par se rendre ou est défait par un compagnon du frère.

LA TABLE DE CONROI

Marge	Modificateur	Durée du combat	Pertes amies	Pertes ennemies
+1 à +3	1/-1	20 tours	15% tués, 25% blessés	0% tués, 25% blessés
+4 à +6	+2/-2	5 tours	10% tués, 20% blessés	25% tués; 30% blessés
+7 à +10	+4/-4	10 tours	5% tués, 15% blessés	30% tués, 35% blessés

VI) LE COMBAT EN BATAILLE

Pour les affrontements de plus de trente combattants, les combats doivent être résolus comme les combats de conrois en remplaçant l'Aptitude de Conroi par l'Aptitude de Bataille.

Des règles de Bataille détaillées seront présentées dans le cadre d'un prochain supplément.

VII) LES COUPS ET LES BLESSURES

Lorsque la Marge Finale d'une attaque est positive en faveur de l'attaquant, cela signifie que le défenseur n'est pas parvenu à parer ou à esquiver l'attaque. Le chiffre de la Marge Finale (+ les bonus éventuels de l'arme + les bonus éventuels de Force) indique le nombre de points de dommages que le défenseur malheureux a encaissé. Dans le cas des frères, ils cochent alors le nombre de cases correspondantes sur l'Echelle de Vigueur. Le nombre de cases cochées ne peut jamais excéder le score maximum de la Vigueur. Lorsque cela se produit, le personnage est mort. **Si un frère encaisse sur un seul coup la moitié ou plus de son score en Vigueur, il s'évanouit ou est assommé.**

Les malus associés aux cases cochées sont appliqués immédiatement à tous les scores de tous les Attributs, Caractéristiques et Aptitudes qui dépendent du Principe de Chevalier. Le maître doit faire preuve d'imagination lorsqu'il décrit la localisation, la nature et la gravité des blessures.

A - Les armures

L'armure que porte les frères du Temple est une cotte de mailles de double épaisseur qui fait beaucoup d'envieux parmi les chevaliers du temps. Elle octroie la meilleure protection possible et recouvre le corps des chevaliers des pieds à la tête (C.F. Le Temple, Armes, armures et chevaux du Temple).

Lorsqu'un personnage encaisse des dommages, on retranche à ce chiffre les points de protection octroyés par l'armure qu'il porte.

Ci-contre est la liste des armures et les points de protection qui leur correspondent.

Les armures nécessitent un entretien régulier pour conserver toute leur efficacité : les rivets des mailles sautent sous les coups, les frottements usent le fer... Les frères ont le devoir de toujours faire entretenir leur armement, qui rappelons-le, leur est prêté par le Temple et dont ils ont la responsabilité. Le maître peut donc estimer qu'après 4 ou 5 combats, il faut que les frères apportent leurs armures au frère forgeron de leur commanderie, en dépit de quoi elle perdra un point de protection. S'ils ne le font pas, il est probable qu'ils seront par ailleurs punis pour leur négligence.

B - Guérir des coups et blessures

La rapidité avec laquelle un frère guérit de ses blessures dépend bien évidemment des soins qui lui sont prodigués grâce à l'Aptitude Médecine. Le niveau de difficulté correspondant à une blessure est égal au nombre de points de blessures perdus.

Dès que les premiers soins sont donnés au blessé, ce dernier récupère 1 niveau de blessures sur l'échelle de Vigueur. Trois cas de figure se présentent ensuite :

- le blessé reste alité et il est soigné tous les jours par un physicien compétent : il récupère 1 niveau tous les trois jours.

- le blessé est soigné mais il continue ses activités : il récupère 1 niveau toutes les semaines.

- le blessé n'est pas soigné et il continue ses activités : il récupère 1 niveau toutes les 15 jours.

VIII) TABLEAU DES ARMES.

Armes	Bonus / Malus à l'initiative	Malus à la Parade	Bonus / Malus aux dommages
Epée	0	- 2	0
Masse Turquoise	0	- 4	+ 1
Couteau d'armes	- 2	- 3	- 2
Lance	+ 3	impossible	marge x 3
Arc Anglais	0	impossible	0
Arc Turc	0	impossible	+ 1
Arbalète	- 1	impossible	+ 3
Epée de Justice	+ 1	- 3	+ 1
Cimeterre	0	- 2	0
Epieu	+ 1	- 4	+ 1
Fronde	0	impossible	- 1
Hache	0	- 4	0
Gourdin	0	- 3	- 1
Mains nues	- 2	- 5	- 5
Pique	+ 2	- 4	+ 2



exemple.

Frère Guilhem avait perdu 4 niveaux sur l'Echelle de Vigueur. Il ne peut être soigné efficacement que par un physicien ayant au moins 4 dans l'Aptitude Médecine.

Les dommages encaissés sont calculés en ajoutant la Marge Finale + les bonus de l'arme + les bonus de force - les points d'armure.

Pour simplifier le calcul des dommages, vous pouvez reportez directement sur votre feuille la somme de l'armure (7 points) et du score en écu. Inscrivez ce chiffre dans le cadre "Combat". Il suffit ensuite, au cours des combats, d'y ajouter la valeur de la carte jouée en défense, pour obtenir le total de défense complet.

Le Haubert : Cotte de mailles double et complète (armure des templiers) : **7 points.**

Le Haubergeon : Cotte de mailles simple sans avant bras(armure des chevaliers moins fortunés, des sergents du Temple et des sarrasins) : **5 points.**

La Broigne : armure de cuir renforcée par des anneaux de fer (armure des chevaliers pauvres et de certains piétons) : **3 points.**

Le Gambeson renforcé : toile matelassée renforcée de bric et de broc portée par la plupart des piétons : **1 point.**


de retour du jourdain

Progression des Frères

Les frères évoluent au fur et à mesure des scénarios qu'ils jouent. Cette progression est uniquement conditionnée (à quelques exceptions près) par leur comportement au cours des parties. Le fonctionnement élémentaire est le suivant : les Vertus, les Voeux et les Commandements sont respectivement reliés au Chevalier, au Moine et au Templier. Pour que ces trois derniers Principes augmentent, il faut que le Principe auxquels ils sont liés augmentent également. Ainsi, pour passer de 7 à 8 en Chevalier, il faut passer de 7 à 8 en Vertus Chevaleresques. Les Attributs, Caractéristiques et Aptitudes du Chevalier augmentent donc de un point dans le même temps, puisque tous leurs modificateurs sont ajoutés ou soustrais au Principe. Le fonctionnement est le même pour le Moine (Voeux) et pour le Templier (Commandements de la Règle). On ne devient un bon chevalier, un bon moine et un bon templier que si l'on se comporte comme tels.

I- PROGRESSION DES VERTUS, DES VOEUX ET DES COMMANDEMENTS

Le fonctionnement est le même pour ces trois Principes. Pour qu'un de ces Principes augmente d'un point, il faut que les trois Attributs qui dépendent de lui aient dépassé de un point le score actuel du Principe.

Pour que le Principe des Vertus Chevaleresques passe de 5 à 6, il faut que la Prouesse, la Loyauté et la Courtoisie aient tous au moins un score de 6. Le score en Vertus Chevaleresques est donc égal au plus petit score des trois Vertus. Il en est de même pour les Voeux Monastiques et pour les Commandements de la Règle.

Vous noterez donc qu'il est possible qu'un frère régresse. Si les scores des trois Vertus, des trois Voeux ou des trois Commandements font chuter leurs Principes respectifs, le Chevalier, le Moine ou le Templier baissent en conséquence.

- Les Vertus Chevaleresques sont liées au Chevalier.
- Les Voeux Monastiques sont liés au Moine.
- Les Commandements de la Règle sont liés au Templier.

II- PROGRESSION DU MONDE

La Progression des frères dans le Principe du Monde est liée à leur progression dans le Principe de Templier. Selon le score de Templier atteint, ils augmentent le score du Monde :

Score en Templier	Progression dans le Monde
3	+ 1
5	+ 1
7	+ 1
9	+ 1
10	+ 1
12	+ 1

III- CAS PARTICULIERS

Les Langues, les Connaissances de régions et les Us et Coutumes sont des cas un peu particulier d'expérience, dans la mesure ou les modificateurs représentent le nombre de langues, de régions ou de coutumes connues. Dans ces trois cas, le maître juge seul, au vu de la vie mené par le frère, s'il convient de faire bénéficier ce dernier d'un nouvel acquis dans l'un des trois domaines.

Rappelez-vous qu'il est impossible d'avoir un score en Templier supérieur au plus petit des deux scores de Chevalier ou de Moine.

exemple.

Frère Lisois a beaucoup péché contre ses Voeux Monastiques. Son score en Voeu Monastique est de quatre. Il a cinq en Pauvreté, quatre en Obéissance et quatre en Chasteté. Suite à la dernière partie et à la tenue du chapitre, le maître lui demande de griser un carré en Chasteté. Ces trois carrés étaient déjà grisés et il perd donc un point en Chasteté, passant de quatre à trois. Son score en Voeux tombe à trois et son score en Moine également. Les Caractéristiques, les Attributs et les Aptitudes du Moine baissent donc d'un point également.

Mort de Roland.

Roland frappe sur le rocher de sardoine.
L'acier grince, il ne se brise ni ne s'ébrèche.
Quand il voit qu'il ne peut la briser,
Il se met à la plaindre en lui-même :
"Ah ! Durendal, comme tu es claire et brillante,
Comme tu reluis et flamboies au soleil !
Charles était dans la vallée de Maurienne
Quand Dieu du ciel lui manda par son ange
Qu'il te donnât à un comte capitaine ;
Alors le noble roi, le grand, me la ceignit.
Avec elle, je lui conquis Anjou et Bretagne,
Je lui conquis le Poitou et le Maine,
Je lui conquis la libre Normandie,
Je lui conquis la Provence et l'Aquitaine,
Et la Lombardie et toute la Romagne,
Je lui conquis la Bavière et toute la Flandre,
Et la Bourgogne et toute la Pologne,
Constantinople, dont il reçut l'hommage,
Et la Saxe, dont il est souverain maître.
Je lui conquis l'Ecosse et l'Islande,
L'Angleterre, qu'il tient à son domaine privé.
Que de pays, que de terres j'ai conquis,
Que tient Charles qui a la barbe blanche !
Pour cette épée, je souffre et me tourmente :
J'aime mieux mourir que de l'abandonner aux païens.
Seigneur Dieu, notre père ne laissez pas la France se déshonorer ainsi !"

Les personnages non - joueurs

On entend par Personnages Non - Joueurs (PNJ) tous les personnages qui sont joués par le maître. En termes de règles, ils sont définis beaucoup plus simplement que les frères. Seuls sont pris en considération en ce qui les concerne, les scores qui auront une utilité au cours du scénario dans lequel ils interviennent. Les PNJ ne sont définis que par leurs Attributs, leurs Caractéristiques et leurs Aptitudes, dans lesquels ils peuvent avoir un score maximum de 10, à moins qu'ils ne soient également en marche sur le chemin de la sainteté. Voici une feuille type pour un PNJ moyen :

Nom	Echelle de Vigueur
Age	1
Métier	2
Langue parlée	3
Somme des cartes	4
Scores jugés utiles par le maître.	5
	6
	7
	8
	9
	10
Humeurs	
La Figure	

Les justes et la Foi

Les PNJ qui vivent quotidiennement dans la crainte et le respect de Dieu ainsi que les enfants de moins de sept ans sont appelés des Justes, qu'ils soient chrétiens, musulmans ou juifs. Les feuilles de Justes comportent un Principe particulier qui est appelé la Foi, et qui correspond à l'Ame des frères. Dès lors qu'un PNJ possède un score en Foi, c'est un Juste. Le score en Foi est toujours ajouté au scores de combat du PNJ.

Les serviteurs du malin et la corruption

Les démons, les créatures maléfiques et les personnes qui ont vendu leur âme au Malin sont appelés les Serviteurs du Malin. Les feuilles des Serviteurs du Malin comportent toujours un Principe qui est appelé la Corruption, et qui correspond à leur degré d'intimité avec le mal. Dès lors qu'un PNJ possède un score en Corruption, c'est un Serviteur du Malin. Le score en Corruption est toujours ajouté au scores de combat du PNJ.

Les Prodiges

Les Templiers vivent, cela a déjà été dit, une ascèse très particulière. Ce choix qui est le leur, de mener de front le double combat de la chair et de l'âme, les purifie peu à peu, au point que certains peuvent devenir des saints. Cette lente progression vers la sainteté est assortie du bénéfice des miracles et des Prodiges que Dieu veut bien leur accorder. Les Templiers ne sont pas les seuls sur lesquels Dieu penche son bienveillant regard. Tous les hommes qui font le choix d'une vie très pieuse et qui luttent contre le Malin ont également la possibilité de prier Dieu pour qu'il intervienne en leur faveur, et ce quelle que soit la religion pratiquée. Les Prodiges que Dieu réalisent à la demande des hommes sont toutefois conditionnés par certains principes :

- Un Prodige ne se réalise jamais si la fin ou si les conséquences à plus ou moins long terme sont mauvaises. Tout Prodige qui causerait la souffrance ou la mort de personnes innocentes, qui enrichirait une personne ou un groupe, qui serait accompli pour la gloire et non pas humblement au nom de Dieu, qui déformerait ou transformerait la vérité en mensonge ne se réaliserait pas. Un Prodige qui est demandé avec une arrière pensée mauvaise, calculatrice ou perverse ne se réalise jamais. Les intentions de celui qui demande doivent être purs. Si un frère implore l'aide de Dieu alors qu'il entre de manière très évidente dans l'un des cadres précédemment cités, il est même possible que le Tout Puissant le punisse. Le maître doit dans ce cas estimer l'ampleur du courroux divin.

- Un Prodige ne se réalise jamais si un frère est en état de péché mortel non confessé. Il doit attendre d'avoir reçu le pardon pour pouvoir à nouveau réaliser des Prodiges.

- Un Prodige ne se réalise jamais si les circonstances ne l'exigent pas. On ne fait pas appel à la puissance de Dieu pour des fins futiles ou frivoles.

- Un Prodige ne porte jamais préjudice à un Juste. Sont des Justes toutes les personnes qui vivent quotidiennement dans la crainte et le respect de Dieu ainsi que tous les enfants de moins de 7 ans, quelle que soit leur religion (chrétien, musulman ou juif). Tous ceux qui ne sont pas Justes sont Pécheurs. Vos frères du Temple sont toujours des Justes.

Le maître est seul juge des conséquences ou des circonstances qui font qu'un Prodige se réalise ou ne se réalise pas. Lui seul à connaissance complète de tous les tenants et les aboutissants de l'histoire.

Les Prodiges que les frères peuvent réaliser sont répartis en trois groupes : les Prodiges de Volonté, d'Amour et d'Intelligence.

A - Fonctionnement des Prodiges

La réalisation d'un Prodige est conditionné, en termes de règles, par l'obtention d'une combinaison de une, de deux ou de trois cartes, à laquelle on ajoute le score de Volonté, d'Amour ou d'Intelligence, permettant d'atteindre un somme donnée dans une couleur donnée. Pour demander tel Prodige d'Amour, il faut par exemple atteindre ou dépasser un total de 12 points en une, deux ou trois cartes de coeur, plus le score en Amour. Au cours des parties, les frères peuvent sortir les cartes correspondants à ces combinaisons de leurs mains. Lorsqu'un frère retourne une ou deux cartes pour une Opposition Active ou Passive, il signifie au maître qu'il désire en mettre une de coté pour bénéficier ultérieurement d'un Prodige. Il reprend ensuite une carte dans son paquet et rejoue une carte à la place de celle qui a été écartée. Un frère ne peut ainsi écarter qu'une seule carte à la fois. Lorsque le maître redemande le jeu d'une carte, pour le tour de combat suivant par exemple, il est alors possible d'en écarter éventuellement une autre.

exemple.

Frère Anselme veut sortir un 9 de coeur de sa main pour atteindre la somme nécessaire à la réalisation d'un Prodige d'Amour. Lors d'un combat, il pose le 9 de coeur en défense et un 4 en attaque. Sa Somme des Cartes est de 13. Il retourne le 9 de coeur et précise au maître qu'il le met de coté pour un Prodige. Il prend ensuite une carte au hasard dans son paquet et la met dans sa main. Anselme tire un valet. S'il la joue, il dépasse sa Somme des Cartes (9 + 11 = 19). Il faut donc qu'il choisisse une autre carte dans sa main en remplacement du 9 écarté. Dans le pire des cas, il pourra poser son joker.

exemple.

Frère Guynemer désire demander au Très Haut le Prodige d'Intelligence "A toute parole sa récompense", qui permet de discerner la vérité du mensonge. La valeur de ce Prodige est de 18 points. Frère Guynemer a 4 en Intelligence. Il lui faudra donc au moins deux cartes de Pique pour atteindre (ou dépasser) les 18 points requis.

exemple.

Frère Gauthier veut réaliser le Prodige de Volonté "L'épée de sa bouche" qui a une valeur de 17 points, en carreau. Le score en Volonté de Gauthier est de 4. Au cours de la partie, il a écarté le 9 et le 6 de carreau. Il a donc 9 + 6 = 15 points. A ces 15 points, il ajoute son score en Volonté pour un total de 15 + 4 = 19 points. Frère Gauthier n'a plus qu'à attendre le moment propice pour implorer le Très Haut qu'il lui accorde la grâce de ses divines faveurs.

Lorsque les frères désirent réaliser un Prodige, ils doivent sortir des cartes de leurs mains. Ce faisant, ils se privent de cartes parfois intéressantes qui leur auraient permis de réussir facilement une action. Pour s'attirer les faveurs du Très-Haut et mériter la grâce de ses miracles, il faut donc d'abord se priver de gains immédiats et séculiers.

Les cartes mises de coté pour réaliser des Prodiges sont conservées hors du paquet tant que le Prodige n'est pas réalisé. Au début de chaque partie, les frères qui ont sorti des cartes de leurs paquets lors des précédentes séances de jeu, doivent le fouiller afin d'en retirer les cartes en question. Les frères prennent note des combinaisons réalisées et des combinaisons en cours de réalisation sous l'intitulé de chacune des trois catégories de Prodiges. Une fois que le Prodige est réalisé, le frère remet les cartes de la combinaison dans son tas de défausse.

b - Les scores des Frères en Volonté, Amour et Intelligence

Les scores des frères en Volonté, Amour et Intelligence détermine fréquemment la puissance relative du Prodige lorsqu'il se réalise. Ces scores servent également à réaliser la combinaison de cartes et à atteindre la valeur requise pour demander le Prodige. Les frères ajoutent ainsi toujours leur score en Amour à la somme des cartes de coeur mises de coté pour un Prodige d'Amour. Il en va de même pour la Volonté et l'Intelligence. (C.F. L'exemple).

Rappel : chaque Prodige a une valeur. Pour réaliser un Prodige, les frères doivent atteindre (ou dépasser) cette valeur en additionnant une, deux ou trois cartes mises de coté, à leur propre score en Volonté, en Amour ou en Intelligence.

---

c - Le nombre de Prodiges réalisables

Les frères choisissent un nombre de Prodiges égal à leur score en Templier, et ce pour les trois Caractéristiques de Volonté, d'Amour et d'Intelligence. Un frère qui a un point en Templier, choisit donc un Prodige de Volonté, un Prodige d'Amour et un Prodige d'Intelligence ; un frère qui a deux points en Templier choisit deux Prodiges de Volontés, deux Prodiges d'Amour et deux Prodiges d'Intelligence...

Les Prodiges choisis, ainsi que les valeurs nécessaires à leur réalisation sont notés sur la feuille de personnage dans le cadre des Prodiges. A chaque fois qu'un frère augmente son score en Templier d'un point, il peut redéfinir la liste des Prodiges qu'il a choisi.

d - Réaliser un Prodige

Lorsqu'un frère demande à Dieu de réaliser un Prodige, c'est un moment d'une grande intensité dramatique. Nous n'avons, à dessein, fourni aucune indication concernant le comportement que le frère doit adopter lorsqu'il formule sa requête. Il ne s'agit ni de magie ni de cabale, et aucune gestuelle ni formule précise n'est nécessaire à l'accomplissement du Prodige. Toutefois, le maître et les frères doivent jouer ces moments en essayant de les mettre en scène, que ce soit par quelques instants de recueillement, par l'accomplissement d'un geste symbolique rappelant la nature du Prodige demandé ou son éventuelle origine biblique, par la récitation d'une prière...Vous pouvez à ce propos utiliser les citations bibliques qui accompagnent chaque Prodige, pour retrouver le passage des Saintes Ecritures et le lire. Cet aspect des Prodiges est extrêmement important, et un maître peut considérer qu'un Prodige "mal demandé" ou demandé sans l'humilité requise, ne se réalise pas.

Lorsqu'un frère demande à Dieu de réaliser un Prodige et qu'il entre dans le cadre de l'un des principes définis plus hauts empêchant sa réalisation, la combinaison de cartes est perdue. Le maître n'a bien évidemment pas à justifier sur l'instant de l'ineffectivité de la demande.

Prodiges de Volonté

On entend par Prodige de Volonté, tous les Prodiges qui visent à modifier le monde et les créatures de Dieu pour les rendre meilleurs et qui manifestent la toute puissance du Très Haut. Dans la sainte Trinité, la Volonté est l'image du Père. Le Dieu de Volonté est le Dieu vengeur et guerrier de l'Ancien Testament. La couleur des cartes des Prodiges de Volonté est le Carreau. La description de chaque Prodige est suivi de valeur que le frère doit atteindre pour avoir l'opportunité de demander la réalisation du Prodige en question.

La Volonté : modifier le monde et les créatures de Dieu pour les rendre meilleurs et manifester la toute puissance de Dieu.

Je suis La Lumière du monde

Ce Prodige permet de dissiper les ténèbres et de baigner le lieu ainsi éclairé d'une douce lumière. Ce Prodige se réalise autant dans le plus vaste des déserts que dans la plus sombre des cavernes. La lumière semble émaner du frère qui est à l'origine du Prodige et l'entoure sur une zone de 6 toises. A l'extérieur, ce Prodige se dissipe aussitôt l'apparition de la lumière du jour. A l'intérieur, la lueur se dissipe aussitôt qu'une autre lumière permet d'y voir.

"La vie était dans la lumière des hommes et la lumière luit dans les ténèbres et les ténèbres ne l'ont pas saisie." *(Jean 1, 4-5).*

Valeur : 13 points.

Donne moi La Force

Ce Prodige permet de résister sans douleur et sans dommages à la soif, à la faim et au sommeil. La durée de ce Prodige est équivalente en nombre de jours, au score du frère en Templier.

"Chez lui nul n'est fatigué, nul ne trébuche, nul ne dort ni ne sommeille." *(Isaïe 5, 27).*

Valeur : 15 points.

L'épée de sa Bouche

Le frère qui reçoit le bénéfice de ce Prodige parle avec une voix tellement puissante et forte qu'on l'entend à des lieues. Les personnes qui sont proches du frère ne peuvent que se boucher les oreilles pour supporter la tonitruance de sa voix. S'il crie, tous les objets de bois et de terre qui sont dans un rayon de 5 toises autour de lui se brisent. Ce Prodige dure un nombre de minutes égal au score du frère en Volonté.

"La voix puissante du Seigneur, la voix éclatante du Seigneur, la voix du Seigneur casse les cèdres." *(Ps. 29, 4).*

Valeur : 17 points.

Les Foudres du Très Haut

Ce Prodige fait s'abattre la foudre sur une maison, un champs ou une petite forêt. Un feu ravageur se déclare alors, qui brûle tout pour ne laisser que des cendres. Seul les Justes, et les serviteurs du Malin dont le score en Corruption est supérieur à la Volonté du frère sont épargnés par ce brasier dévorant et purificateur.

"Le Seigneur assouvit sa colère par l'incendie et sa menace par des flammes de feu. Car, par le feu, le Seigneur se fait juge." *(Isaïe 66, 15-16)*

Valeur : 19 points.

Marcher sur Les eaux

Ce Prodige permet au frère qui le demande de marcher ou de galoper sur une étendue d'eau. Il dure le temps nécessaire à la traversée.

"Tard dans la nuit, Jésus se dirigea vers ses disciples en marchant sur l'eau." *(Matthieu 14, 25).*

Valeur : 19 points.

L'oeil de Dieu

Ce Prodige démultiplie la puissance du regard du frère qui le demande. Il peut voir un homme à l'horizon comme si ce dernier se trouvait à 1 toise. Toutes les choses qui se trouvent dans la limite de son champ de vision peuvent lui apparaître aussi proche qu'il le désire, dans les moindres détails. Ce Prodige dure un nombre d'heures égal au score du frère en Volonté.

"Les yeux du Seigneur pénètrent dans les recoins les plus secrets." *(Siracide 23, 19).*

Valeur : 19 points.

"Je vais obstruer son chemin avec des ronces, je l'entourerai d'une barrière." *(Osée 2, 8).*

Valeur : 20 points.

"Car il vengera le sang de ses serviteurs, il rendra la pareille à ses adversaires." *(Deutéronome 32, 43).*

Valeur : 20 points.

"Qui rend muet ou sourd, clairvoyant ou aveugle ? N'est-ce-pas moi, le Seigneur ?" *(Exode 4, 11).*

Valeur : 21 points.

"Tu égales mes pieds à ceux d'une gazelle. Tu élargis mes pas sous moi et mes chevilles n'ont point fléchi. Je poursuis mes ennemis et les extermine." *(Samuel 22, 34 et 37-38).*

Valeur : 21 points.

"Lorsque les Amorites, en fuite devant les Israélites, descendirent de l'autre coté de Béthoron, le Seigneur fit tomber d'énormes grêlons sur eux." *(Josué 10, 11).*

Valeur : 22 points.

"La lumière des justes brillera gaiement, la lampe des méchants s'éteindra au milieu des ténèbres." *(Proverbes 13, 9).*

Valeur : 23 points.

"Quant à nous, nous restons assidus à la prière et au service de la parole." *(Actes 6, 4).*

Valeur : 24 points.

"Les eaux se fendirent et les enfants d'Israël s'engagèrent dans le lit asséché de la mer, avec une muraille d'eau à leur droite et à leur gauche." *(Exode 14, 21-22).*

Valeur : 25 points.

La barrière d'Osée

Ce Prodige encercle un groupe de personnes désignées par le frère d'une épaisse barrière d'épineux. Il faut se tailler un chemin à l'épée pour en sortir et cela demande plusieurs minutes.

Le sang de l'alliance

Ce Prodige inflige à l'adversaire d'un frère les mêmes blessures que celles reçues par le frère. Lorsque le frère reçoit un coup d'épée qui lui entaille la poitrine et lui fait perdre deux points de Vigueur, son adversaire en reçoit immédiatement autant. Ce Prodige dure tant que le frère combat, quel que soit le nombre d'adversaires différents.

L'aveuglement d'Israël

Ce Prodige aveugle, assourdi et rend muet un Pécheur pour un nombre de jours égal au score du frère en Volonté. Le maître doit estimer si oui ou non le Pécheur mérite sa peine pour que le Prodige se réalise. Les Justes et les serviteurs du Malin dont le score en Corruption est supérieur à la Volonté du frère ne sont pas affectés.

La gazelle

Ce Prodige octroie au frère qui le reçoit le bénéfice d'une extraordinaire vélocité. Il court aussi vite que le plus rapide des animaux de la création. Ce Prodige dure un nombre d'heures égal à la Volonté du frère.

La pluie de Béthoron

Ce prodige provoque une pluie de lourdes pierres sur une troupe d'adversaire. Les Justes et les serviteurs du Malin dont le score en Corruption est supérieur à la Volonté du frère ne reçoivent pas de pierres. Le nombre de personnes touchées dépend du score du frère en Volonté. Les dommages occasionnés par la pluie sont de 10 points sur l'échelle de Vigueur (moins l'armure).

1 à 5 points : 10 personnes.
6 à 9 points : 20 personnes.
10 à 12 points : 50 personnes.
13 points : 100 personnes.

Que les ténèbres s'abattent sur ceux qui vivent dans les ténèbres

Ce Prodige plonge dans la plus totale obscurité une zone précise. Seuls les Justes qui sont à l'intérieur de cette zone voient encore comme en plein jour. L'atmosphère de la zone touchée est lourde et nauséabonde. L'étendue et la durée du Prodige dépendent du score du frère en Volonté. C.F."La cinquième trompette".

Pétrifier la langue

Ce Prodige permet de pétrifier la langue d'un blasphémateur, d'un apostat ou d'un hérétique. Ce Prodige est une mise en garde : il ne se réalise que lorsque celui qui en est la cible réitère ses blasphèmes, son apostasie ou son hérésie. Ce Prodige n'entraîne pas la mort mais condamne la personne au silence jusqu'au Jugement Dernier.

L'exode

Ce Prodige permet d'écarter les eaux d'une rivière, d'un fleuve ou d'une mer selon le score en Volonté du frère qui le demande. Les eaux s'écartent dans un grand fracas et sont maintenues ainsi le temps nécessaire à la traversée de tous ceux qui accompagnent le frère. Elles se referment ensuite.

1 à 5 points : une rivière.

6 à 10 points : un fleuve.

11 à 13 points : une mer.

La cinquième trompette

Ce Prodige fait apparaître des nuées de mouches, de moustiques et de sauterelles sur une zone précise. Les insectes ravagent les cultures et causent de grands dommages aux gens et aux bêtes en véhiculant diverses maladies. Avant que le Prodige ne se réalise, les Justes de la zone concernée sont prévenus en songe de l'imminence de la catastrophe. Il s'écoule toujours environ une journée entre la prière et la réalisation du Prodige. L'étendue de la région touchée par cette plaie ainsi que la durée du Prodige dépend du score du frère en Volonté.

1 à 5 points : un village ou un petit château. 1 semaine.

6 à 10 points : une ville ou une grande place forte. 2 semaines.

11 à 12 points : un fief. 3 semaines.

13 points : un royaume. 1 mois.

Qui a vécu par l'épée périra par l'épée

Ce Prodige est une mise en garde contre tout Pécheur qui vit par les armes (soldats, brigands, assassins, miliciens...). La personne visée par ce Prodige périra par les armes avant les prochaines Pâques, à moins qu'elle n'abandonne ce mode de vie d'ici là. Les Justes et les serviteurs du Malin ne sont pas affectés par ce Prodige.

Le bras vengeur

Ce Prodige affecte l'arme du frère qui le demande. L'arme s'embrase d'un feu éclatant. Les dommages infligés sont multipliés par deux ou par trois si les adversaires sont des créatures au service du Malin. Le score en Figure du frère qui porte l'arme est augmenté de 3 points. Ce Prodige dure tant qu'il reste des adversaires à défaire. Si les ennemis se rendent, le Prodige cesse.

Le vent de l'existence précaire

Ce Prodige fait se lever un tourbillon puissant qui enlève dans les nuées toutes les personnes qui ne sont pas des Justes. Le tourbillon s'éloigne ensuite et dépose ses charges plusieurs kilomètres plus loin.

Le cheval invincible

Ce Prodige métamorphose le dernier des sommiers en un étalon fougueux et rapide comme le vent. Il court plus vite que le guépard, bondit au dessus des murailles, ne craînt ni l'éclair ni l'orage et ne renverse jamais son cavalier. Le dommages de la charge sont multipliés par 6. Ce Prodige dure tout un jour et toute une nuit.

La Foi soulève des montagnes

Ce Prodige octroie à celui qui le demande une force réellement titanesque (Force = Roi) et l'auréole d'une grande sainteté (Figure = Roi). Ce Prodige dure autant de temps que le nécessite l'action entreprise (combat, construction d'un édifice...).

Le déluge

Ce Prodige fait éclater un très violent orage qui dure quarante heures. Le ciel est noir et zébré d'éclairs, la pluie tombe sans discontinuer et le vent souffle avec force. L'étendue de la zone prise dans le Déluge dépend de la Volonté du frère.

1 à 5 points : un village.

6 à 9 points : une ville.

"Des sauterelles sortirent de la fumée et se répandirent sur la terre." *(Apocalypse 9, 3).*

Valeur : 26 points.

"Qui verse le sang de l'homme, par l'homme aura le sang versé." *(Genèse 6, 6).*

Valeur : 26 points.

"L'épée, l'épée ! Elle est affûtée, l'épée, et fourbie pour mettre dans la main du tueur pour jeter les éclairs, elle est fourbie..." *(Ezéchiel 21, 13-15)*

Valeur : 26 points

"Fais-les tourbillonner comme la paille en plein vent." *(Job 21, 18).*

Valeur : 26 points.

"Est-ce toi qui donnes au cheval la bravoure, qui revêts son cou d'une crinière, qui le fais bondir comme la sauterelle ? Frémissant d'impatience il dévore l'espace." *(Job 39, 19 et 24).*

Valeur : 27 points.

"A minuit il se leva, il empoigna les battants de la porte de la ville et les arracha avec les deux montants et le verrou de bois." *(Juges 16, 3).*

Valeur : 28 points.

"Il se mit à pleuvoir sur la terre ; la pluie allait durer quarante jours et quarante nuits." *(Genèse 7, 12).*

Valeur : 28 points.

"La femme de Lot regarda en arrière et fut changée en statue de sel." *(Genèse 19, 26).*

Valeur : 28 points.

"De la grêle et du feu, mêlés de sang, furent jetés sur la terre." *(Apocalypse 8, 7).*

Valeur : 30 points.

"Si le Seigneur crée de l'extraordinaire, si la terre, ouvrant sa gueule, les engloutit avec tout ce qui leur appartient, s'ils descendent vivant au séjour des morts, vous saurez que ces gens avaient méprisé le Seigneur". *(Nombres 16, 30).*

Valeur : 32 points.

"Alors surgit un autre cheval, rouge feu. A celui qui le montait fut donné le pouvoir de ravir la paix de la terre pour qu'on s'entre-tue, et il lui fut donné une grande épée." *(Apocalypse 6, 4).*

Valeur : 33 points.

10 à 12 points : un fief.
13 points : une région.

La Femme de Lot

Ce Prodige permet d'appeler la colère de Dieu sur une personne en état de péché mortel permanent. Les Justes, et les serviteurs du Malin dont le score en Corruption est supérieur à la Volonté du frère ne sont pas affectés par ce Prodige. La personne victime de ce Prodige est transformée en statue de sel jusqu'à l'Apocalypse.

La première trompette

Ce Prodige génère une pluie de braises incandescentes qui s'abat sur un groupe de personnes désignées par le frère. Les Justes et les serviteurs du Malin dont le score en Corruption est supérieur à la Volonté du frère ne sont pas touchés par les braises. Les personnes prises sous la pluie perdent 15 points sur l'échelle de Vigueur (moins les armures). Le nombre de personnes touchées dépend de la Volonté du frère. (*cf.*. La Pluie de Béthoron).

Ce que les hommes ont élevé, Dieu peut l'abaisser

Ce Prodige permet de détruire tout édifice construit par l'homme (maison, murailles, châteaux, villes...) à l'exception des lieux de cultes de l'une des trois grandes religions (églises, mosquées et synagogues). La terre tremble violemment et s'ouvre par endroit, engloutissant les maisons et leurs habitants. Pour que ce Prodige se réalise il faut qu'il n'y est aucun Juste à l'intérieur de l'édifice visé. Il est donc relativement aisé d'accomplir ce Prodige sur une masure mais il est bien plus difficile pour les frères de savoir s'il y a un Juste à l'intérieur d'une grande ville. Il est impossible de détruire les villes saintes (Jérusalem, la Mecque...)

L'archange

Ce prodige permet d'appeler un archange guerrier afin que celui-ci combatte au coté des frères du Temple. L'archange tue un adversaire par tour. Il ne peut être atteint par les armes des hommes et sera présent jusqu'à la fin du combat. Le frère ayant prié pour ce prodige doit se battre vaillamment jusqu'à la victoire, ou la mort. S'il est tué au cours de la bataille, il est alors emmené aux cieux par l'archange. L'archange n'attaque jamais les Justes.

Il ne peut y avoir qu'un seul archange guerrier engagé dans une bataille. Les archanges guerriers les plus connus sont saint Michel et saint Georges.

Lors d'un combat contre des démons, l'ange peut être "blessé", voire "tué ". Lorsque ceci survient, l'archange rejoint les cieux et la créature responsable de sa "mort" est immédiatement foudroyée !

Note : Dans le cas d'un affrontement entre deux armées saintes (ex : Templiers et croisés contre Moujahids), l'archange intervient en faveur de l'armée qui en a le plus grand besoin ou dont le combat est, en la circonstance précise, le plus juste...



Prodiges d'amour

On entend par Prodige d'Amour, tous les Prodiges qui visent à combattre le mal et à apaiser les souffrances des créatures de Dieu. Dans la Sainte Trinité, l'Amour est l'image du Fils. C'est le Christ aimant des Evangiles. La couleur des cartes des Prodiges d'Amour est le Coeur. La description de chaque Prodige est suivie de la valeur que le frère doit atteindre pour avoir l'opportunité de demander la réalisation du Prodige en question. Un frère ne peut jamais demander un Prodige d'Amour s'il en retire un bénéfice pour lui-même (ex : se soigner soi-même ...) L'Amour est toujours l'Amour du prochain. Un frère qui a les moyens de réaliser un Prodige d'Amour permettant d'aider quelqu'un dans la souffrance doit le faire. Sinon, il pèche contre la Courtoisie.

L' Amour : Combattre le mal.

L'eau de baptême

Ce Prodige permet de rendre potable l'eau d'un bassin, d'un puits ou d'une mare.

Frère Arnaud réalisa ce Prodige, lors d'un grande campagne militaire du Couvent. Les ennemis avaient infesté tous les puits de charognes et les frères en pâtissaient beaucoup. L'eau purifiée des puits rendit toute leur vigueur aux frères qui purent ainsi mener une charge décisive.

"Moïse l'ayant jeté dans l'eau, celle-ci devint douce." *(Exode 15, 25).*

Valeur : 13 points.

Il nourrit cinq mille hommes

Ce Prodige multiplie les aliments jusqu'à ce qu'il y ait suffisamment de nourriture pour nourrir tous les affamés présents.

"Ceux qui avaient mangé les pains étaient au nombre de cinq mille hommes." *(Marc 6, 7).*

Valeur : 14 points.

Note sur les Prodiges concernant la nourriture : toute personne qui commet le péché de gourmandise grâce à ses Prodiges, tombera malade le jour même. Elle perd deux points sur l'Echelle de Vigueur.

Il guérit beaucoup de malades

Ce Prodige permet de guérir une personne atteinte d'une maladie bénigne, telle que la dysenterie, les fièvres, les affections de peaux... Le frère qui demande ce Prodige doit passer toute une nuit en prière au chevet du malade. A l'aube, la guérison est effective et totale. L'ex-malade est en parfaite santé.

"Par sa parole Jésus chassa ces esprits et il guérit aussi tous les malades." *(Matthieu 8, 16).*

Valeur : 15 points.

Le seigneur des eaux fécondantes

Ce Prodige fait sourdre la source d'un sol naturel (jamais d'un bâtiment). L'eau qui jaillit permet toujours d'abreuver autant de personnes qu'il y a d'assoiffés présents. Elle permet également à chacun d'entre eux, de remplir en eau l'équivalent d'une gourde. L'eau qui jaillit de cette source est fraîche et extraordinairement délicieuse. Les personnes qui boivent de cette eau récupèrent aussitôt un point sur l'Echelle de Vigueur.

"Tu frapperas ce rocher, il en sortira de l'eau et le peuple pourra boire." *(Exode 17, 6).*

Valeur : 16 points.

Sym pathos - partager la douleur

Ce Prodige referme en partie les plaies d'un blessé. Le blessé récupère la moitié (arrondie au supérieur) des points perdus sur l'Echelle de Vigueur et le frère qui a demandé le Prodige encaisse les points restants. Les blessures ainsi reçues se manifestent sous la forme de stigmates (plaies au mains, aux pieds et au flan).

"Il a pris nos infirmités et nous a déchargés de nos maladies." *(Isaïe 53, 4).*

Valeur : 16 points.

"Mets sur mes lèvres un langage charmeur lorsque je serai en face du lion." *(Esther 4, 17).*

Valeur : 17 points.

"Les Justes vivent à jamais, et leur récompense est auprès du Seigneur, et le Très-Haut a soucis d'eux." *(Sagesse 5, 15).*

Valeur : 17 points.

"Voici l'agneau de Dieu qui enlève le péché du monde." *(Jean 1, 29).*

Valeur : 18 points.

"Si vous vous conduisez selon mes lois, la terre donnera ses produits et l'arbre de la campagne ses fruits." *(Lévitique 26, 3-4).*

Valeur : 18 points.

"Et toux ceux qui le touchaient étaient guéris." *(Marc 6, 56).*

Valeur : 19 points.

"Qui boira l'eau que je lui donnerai n'aura plus jamais soif ; l'eau que je lui donnerai deviendra en lui source d'eau jaillissant en vie éternelle. " *(Jean 4, 14).*

Valeur : 20 points

"Lave-moi tout entier de mon mal, et de ma faute purifie moi. Lave-moi et je serais plus blanc que neige." (Psaume 51, 9).

Valeur : 20 points.

que Le Loup soit comme L'agneau

Ce Prodige apaise les bêtes sauvages, féroces ou craintives. Les créatures fantastiques ne ressentent pas les effets de ce Prodige. Les animaux concernés sont doux et affectueux envers le frère qui demande ce Prodige ainsi qu'envers ceux qui l'accompagnent. Le nombre d'animaux affectés dépend du score du frère en Amour :

1 à 5 points : une bête.
6 à 9 points : deux bêtes.
10 à 12 points : cinq bêtes.
13 points : une meute toute entière.

Dieu est amour

Ce prodige permet à un frère de communiquer à une personne un peu de l'Amour divin qu'il porte. La personne devient alors un Juste (1 point en Foi). Le frère doit passer une nuit en prière avec la personne qui a auparavant été absoute de tout péché. Le frère qui a la possibilité de demander ce Prodige n'est jamais tenu de le faire.

agnus dei

Ce Prodige permet à un frère, préalablement dénudé, de se transformer en un petit agneau blanc. La métamorphose dure un nombre d'heure égal au score en Amour du frère.

croissez et multipliez

Ce Prodige permet de rendre fertile un homme, une femme, un animal ou une terre. Le frère qui demande la réalisation de ce Prodige doit répandre de l'eau bénite sur le ventre de l'homme, de la femme ou de l'animal. S'il s'agit d'une femme, le frère doit réussir une Opposition Passive (Chasteté contre la Figure). Le premier né suite à ce Prodige sera nécessairement un Juste. Dans le cas d'un animal, la première bête mise bas sera exempte de tous défauts, faiblesses et tares. Si la fertilité est rendu à un champs, la première moisson sera extraordinaire.

Si la stérilité résulte d'une malédiction, le frère doit battre le score de Corruption du sorcier qui l'a prononcée.

Le prodige de Génésareth

Ce Prodige permet de refermer les plaies d'un blessé. Le nombre de points récupérés sur l'Echelle de Vigueur est égal au score en Amour du frère qui a demandé le Prodige. Ce dernier ayant fait acte d'Amour ne peut plus lui-même blesser qui que ce soit pendant un jour et une nuit. S'il le fait, il perd instantanément les points de vigueur qu'il a restaurés.

L'eau de La restauration

Ce Prodige fait sourdre une source d'un sol naturel (jamais d'un bâtiment). Cette source jaillira désormais avec un constant débit et un égale qualité jusqu'à l'Apocalypse. Les sources que l'on fait jaillir de cette façon dans des lieux saints acquièrent parfois des propriétés miraculeuses de guérison et de soin.

ego te absolvo

Ce Prodige permet à un frère de demander à Dieu qu'il pardonne un péché commis. S'il s'agit d'un frère, on considère que le Péché de Corps ou d'Intention n'a pas eu lieu (il ne grise pas de carrés sur sa feuille). Le frère pécheur doit néanmoins exposer son péché lors du chapitre suivant, pour recevoir la punition séculaire qu'il mérite. Ce Prodige permet également d'absoudre toutes les fautes d'un mourant, ou d'absoudre une personne qui par ses péchés a provoqué la colère de Dieu. La gravité des péchés dont le frère peut demander le pardon dépend de son score en Amour :

1 à 5 points : péchés véniels et Péchés d'Intention.
6 à 10 points : péchés graves et Péchés de Corps.
11 à 13 points : péchés mortels.

Le regard des anges

Ce Prodige baigne le regard du frère d'une douce lueur presque imperceptible, où se lisent la candeur et la joie de vivre. La personne qu'il regarde alors est pleine de tendresse pour lui et elle lui fait la plus grande confiance. Ce Prodige dure le temps nécessaire à convaincre une personne de la bonne foi et de l'honnêteté du frère. Les personnes dont le score en Foi ou en Corruption est supérieur à l'Intelligence du frère sont insensibles au regard angélique.

Pax in nomine domini

Ce Prodige permet d'apaiser quelqu'un. La personne visée ne ressent plus aucune haine ni colère, et n'a plus aucun désir de violence. Les serviteurs du Malin dont le score en Corruption est supérieur à l'Amour du frère ne sont pas affectés. La durée de ce Prodige dépend du score du frère en Amour :

1 à 4 points : une journée.
5 à 8 points : une semaine.
9 à 10 points : un mois.
11 à 12 points : un an.
13 points : jusqu'au Jugement Dernier.

Le baiser de saint Lazare

Ce Prodige permet de guérir une personne atteinte d'une maladie grave, telle que la lèpre ou la peste. Le frère qui demande ce Prodige doit embrasser le malade sur la bouche. Il peut arriver que le frère ressente une certaine répulsion à l'égard de la personne qu'il embrasse. Dans ce cas, il a péché par Intention contre sa Courtoisie. Ce dégoût se joue sur une Opposition Passive qui oppose le score en Amour à un niveau de difficulté. Plus la maladie est avancée et répugnante plus le niveau de difficulté est élevé. (ex : une lèpre au stade terminal a un niveau de difficulté de 10).

La manne céleste

Ce Prodige génère une pluie de fruits - qui sont les fruits du Paradis - et pains ronds et dorés. Les fruits sont tous différents et aucun n'a le même goût. Leurs saveurs sont incomparables, et en manger apaise autant la soif que la faim. Les fruits et les pains tombent doucement du ciel en quantité suffisante pour nourrir tous les affamés présents. Chacun peut remplir de Manne l'équivalent d'un panier. Les personnes qui mangent de la Manne récupèrent aussitôt deux points sur l'Echelle de Vigueur.

Aimez-vous les uns les autres

Ce Prodige transforme une relation de haine ou d'inimitié entre deux personnes en une relation d'amitié et d'amour. Pour qu'il se réalise, il faut d'abord les amener à se serrer la main. Au moment précis de cette poignée de main un anneau d'or apparaît à l'index droit de chacune des deux personnes. Elles s'aimeront désormais d'amour tendre et platonique jusqu'au Jugement Dernier.



"Les regards du Seigneur sont fixés sur ceux qui l'aiment, puissante protection, soutien plein de force. Il élève l'âme, il illumine les yeux" *(Siracide 34, 19-20)*

Valeur : 21 points

"Alors la paix de Dieu, qui surpasse toute intelligence, prendra vos coeurs sous sa garde." *(Philippiens 4, 7).*

Valeur : 21 points.

"Jésus fut rempli de pitié pour lui ; il étendit la main, le toucha ,et lui déclara : Je le veux, sois pur ! Aussitôt, la lèpre quitta cet homme et il fut pur." *(Marc, 1, 41-42)*

Valeur : 22 points.

"C'est le pain que le Seigneur vous donne à manger. Et voici ce que le Seigneur a ordonné : que chacun en ramasse la ration qui lui est nécessaire." *(Exode 16, 15-16)*

Valeur : 23 points.

"Mais celui qui hait son frère est dans les ténèbres, il ne sait où il va." *(Jean 2, 11).*

Valeur : 24 points.

"Jésus parla sévèrement à l'esprit mauvais et lui donna cet ordre : tais-toi et sors de cet homme !" *(Luc 4, 35).*

Valeur : 26 points.

"Le lion mange de la paille comme le boeuf. On ne fait plus de mal ni de ravages sur toute ma sainte montagne car le pays est rempli de la connaissance du Seigneur." *(Isaïe 11, 7 et 9).*

Valeur : 27 points

"Il a entendu ma voix, il m'a libéré, gardé sain et sauf, quand on me combattait, car il y avait foule autour de moi." *(Psaume 55, 18-19).*

Valeur : 28 points.

"C'est du dedans du coeur des hommes que sortent les desseins pervers : débauches, meurtres, adultères, cupidité, méchancetés, ruse, impudicité, envie, diffamation, orgueil, folie."

"Bénissez le Seigneur, toutes ses oeuvres, en tout lieu de son domaine." *(Psaume 103, 22).*

Valeur : 30 points.

"Je suis la résurrection et la vie. Celui qui croit en moi vivra, même s'il meurt." *(Jean 11, 25).*

Valeur : 32 points.

"Va-t'en, Satan ! Car l'Ecriture déclare : adore le Seigneur ton Dieu et sers-le, lui seul." *(Matthieu 4, 10).*

Valeur : 33 points.

Benedicamus domino

Ce Prodige permet de lever une malédiction. Le frère doit avoir un score en Amour supérieur ou égal au score en Corruption de celui qui a maudit, pour que la bénédiction fonctionne. Le frère doit répandre de l'eau bénite sur la personne ou le lieu maudit et doit s'abîmer en prière pendant un temps égal en heures au score de Corruption.

La trêve de dieu

Ce Prodige empêche tout acte de guerre sur une zone et pendant une durée donnée. Les armes des personnes qui rompent cette trêve tombent en poussière. La durée et la zone concernées par ce Prodige dépendent du score du frère en Amour :

1 à 5 points : un village ou un champs pendant un jour.

6 à 10 points : une ville ou une vallée pendant une semaine.

11 à 12 points : un fief pendant un mois.

13 points : un royaume pendant un an.

Le Bouclier de La Foi

Ce Prodige annule toute intention violente à l'égard du Juste qui en reçoit le bénéfice. Il apparaît à tous sous un jour glorieux et tous ressentent de l'amitié à son égard. Si ce Prodige se réalise au cours d'une bataille, aucun adversaire ne songe plus à lever la main sur le Juste protégé par le Bouclier de la Foi. Un parfum délicieux émane de lui et son score en Figure augmente de trois points. Le Prodige dure tant que le Juste ne commet aucun acte violent et tant qu'il ne pèche pas.

Délivre-nous du mal

Ce Prodige permet de délivrer l'âme d'une personne habitée par un serviteur du Malin. L'exorcisme se joue sur une Opposition Active entre l'Amour du frère et la Corruption du démon. Le démon exorcisé est chassé de la surface de la terre pour mille ans.

Sur cette pierre je bâtirai mon eglise

Ce Prodige sanctifie un édifice et le rend inaccessible aux créatures marquées du sceau du Malin (sorciers, démons et créatures maléfiques). Le sanctuaire possède un niveau de sanctification qui est le score en Amour du frère. Les séides du Malin qui ont un score en Corruption supérieur ou égal à ce score en Sanctification peuvent violer le sanctuaire sans dommages. Pour sanctifier un lieu, le frère doit mener un procession autour de l'édifice et l'asperger d'eau bénite. Il doit ensuite s'abîmer en prière pendant une durée égale en heure à son score en Amour.

Si le lieu est Corrompu, le temps de prière est doublé, et le frère doit posséder un score en Amour supérieur au score en Corruption du lieu.

Lève toi et marche

Ce Prodige permet de ressusciter un Juste. La mort du Juste doit remonter à moins d'une semaine. Le frère qui a la possibilité de demander ce Prodige n'est jamais tenu de le faire. Le Juste ressuscité doit s'abstenir de toute violence pendant un an et un jour. S'il lève la main sur quelqu'un pendant cette période, il tombe en poussière.

Vade retro satanas

Ce Prodige permet à un frère de repousser un démon. Le frère doit battre le démon sur une Opposition Active (Amour contre Corruption). Lorsqu'il est repoussé, le sol s'ouvre dans un grand fracas et le démon est précipité aux Enfers pour mille ans.

Prodiges d'Intelligence

On entend par Prodige d'Intelligence, tous les Prodiges qui visent à connaître et à éclairer le monde et les créatures de Dieu. Dans la Sainte Trinité, c'est l'image du Saint Esprit. La parole, l'écriture, la connaissance, la grâce et les songes sont du ressort de l'Esprit Saint. En cours de partie, le maître peut avoir recours aux songes pour guider les frères sur le chemin du salut et de la réussite. Attention toutefois à ne pas y avoir recours trop systématiquement. Les songes envoyés par l'Esprit Saint sont par ailleurs toujours extrêmement symboliques ; pensez aux songes envoyés par Dieu à Pharaon pour annoncer les sept plaies d'Egypte (Genèse 41). La couleur des cartes des Prodiges d'Intelligence est le Pique. La description de chaque Prodige est suivi de la valeur à atteindre pour avoir la possibilité d'en demander la réalisation.

L' Intelligence : connaître et éclairer le monde et les créatures de Dieu.

L'arche de Noé

Ce Prodige permet au frère qui le demande de parler avec une bête. L'animal devient alors un PNJ à part entière, avec ses craintes, ses espoirs, sa religion, ses buts, ses soucis... Le frère peut tenir la conversation le temps nécessaire à la récolte des informations désirées.

Le souffle de la bête

Ce prodige permet à un frère de savoir qu'un lieu fut le théâtre d'une action d'un Serviteur du Malin. Le frère doit se rendre dans ce lieu et y passer une nuit en prière. Au matin, si le lieu est corrompu, une forte odeur de souffre empuantie l'atmosphère.

Ramener les brebis égarées

Ce Prodige permet à un frère de convertir une personne à la foi chrétienne. Le frère qui réalise ce Prodige doit dans un premier temps ébranler les certitudes religieuses de son interlocuteur au cours d'une conversation. Il doit réfuter les arguments que lui opposent ce dernier avec force, conviction et à propos. Si un des arguments n'est pas réfuté par le frère, le Prodige ne se réalise pas. A la fin de la conversation une colombe (un des symboles du Saint Esprit) vient se poser sur l'épaule de la personne désormais convertie. La personne doit alors recevoir le baptême. Si cette personne est un Juste, le frère doit gagner une Opposition Active (Intelligence contre Foi). Il est impossible de convertir un serviteur du Malin ou un démon.

Que la Lumière soit

Ce Prodige permet au frère qui le demande de convaincre une ou plusieurs personnes. Le frère doit exposer ses arguments au cours d'une harangue. Il est impossible de tromper volontairement son auditoire et de prêcher (discussion religieuse) grâce à ce Prodige. Il est impossible de convaincre un serviteur du Malin ou un démon.

Le nombre de personnes que le frère peut éclairer dépend de son score en Intelligence :

1 à 3 points : cinq personne.
4 à 7 points : dix personnes.
8 à 10 points : cinquante personnes.
11 à 12 points : 100 personnes.
13 points : 1000 personnes.

"Que l'homme soumette les poissons de la mer, les oiseaux du ciel, les bestiaux, toute la terre et toutes les bêtes qui remuent sur la terre." *(Genèse 1, 26).*

Valeur : 13 points

"Ils sacrifiaient aux démons qui ne sont pas Dieu, à des Dieux qu'ils ne connaissaient pas." *(Deutéronome 32, 17).*

Valeur : 15 points

"Moi je vous baptise dans l'eau, en vue de la conversion." *(Matthieu 3, 11).*

Valeur : 16 points

"Le Seigneur m'a appelé dès le sein, il a fait de ma bouche une épée tranchante" *(Isaie 49, 1).*

Valeur : 17 points

"Eh, dit le Seigneur, ils ne sont tous qu'un peuple et qu'une langue". *(Genèse 11, 6).*

Valeur : 17 points

"Le serpent m'a trompé et j'ai mangé du fruit." *(Genèse 3, 13).*

Valeur : 18 points

"Vos fils et vos filles prophétiseront, vos anciens auront des songes et vos jeunes gens des visions." *(Joël 3, 1)*

Valeur : 18 points

"Ce sont eux qui verront la gloire du Seigneur, la splendeur de notre Dieu. Alors se dessilleront les yeux des aveugles." *(Is 35 , 2)*

Valeur : 19 points

"Ne livre pas à la bête l'âme de la tourterelle." *(Psaume 74, 18).*

Valeur : 20 points

"Moi, le Seigneur, je scrute les coeurs, je sonde les reins, pour rendre à chacun d'après sa conduite." *(Jérémie 17, 10).*

Valeur : 21 points

"Oui, je vais mettre en plein désert un chemin, dans la lande des sentiers." *(Isaïe 43, 19).*

Valeur : 21 points

"Allons, descendons et brouillons ici leur langue, qu'ils ne s'entendent plus les uns les autres." *(Genèse 11, 7).*

Valeur : 22 points

Avant Babel

Ce Prodige permet au frère qui le demande de comprendre et de parler n'importe qu'elle langage humain (ni lire ni écrire). Il parle ces langues comme sa langue maternelle. Ce Prodige dure un nombre de jours égal au score du frère en Intelligence.

À toute parole sa récompense

Ce Prodige permet de discerner la vérité du mensonge. La personne affectée crachera un diamant si elle dit la vérité et vomira des vipères ou des crapauds si elle ment. Le frère ne peut poser qu'une seule question.

Le songe du berger

Ce Prodige permet à un frère de demander à l'Esprit Saint de lui indiquer l'identité d'une personne qui puisse l'aider à résoudre un problème précis. L'Esprit Saint inspire un songe dans lequel sont symbolisés les éléments permettant d'identifier le lieu et la personne. Le rêve est toujours très allégorique. Le frère peut par exemple voir en songe un certain nombre de chameaux qui correspondent au nombre de jours de marches nécessaires pour se rendre auprès de la personne recherchée. Des objets lui sont révélés qui ont un rapport avec sa profession. Un animal, un événement ou un lieu peuvent révéler son surnom éventuel. Un chariot peut signifier que la personne voyage. La nature du lieu où elle vit apparaît clairement (ville, oasis, village, grotte...). Si les frères ont du mal à interpréter correctement le songe, ils peuvent toujours avoir recours à un homme d'Eglise pour les assister.

Des yeux pour voir

Ce Prodige permet de voir la véritable nature d'un lieu, d'une créature ou d'une personne, dont l'apparence est masquée ou déformée par une illusion, un masque ou un maquillage. Ce Prodige dure tant que le lieu, la créature ou la personne reste dans le champ de vision du frère.

Trier le bon grain de l'ivraie

Ce Prodige permet de reconnaître les Justes au sein d'une assemblée. Lorsque un frère demande ce Prodige, une colombe survole l'assemblée, tenant en son bec plusieurs rameaux d'olivier. Elle pose un rameau sur la tête de tous les Justes présents. Le frère sait désormais à qui il peut faire confiance...

Sonder les coeurs et les reins

Ce Prodige permet de connaître en détail les péchés mortels commis par une personne. Le frère doit engager une conversation privée avec le pécheur, au cours de laquelle ce dernier lui racontera les circonstances de ses fautes sans même s'en apercevoir. Le frère est par la suite tenu au secret le plus total. S'il révèle les fautes dont il a entendu la confession il a commis un grave Péché de Corps contre la Loyauté.

Les chemins du seigneur

Ce Prodige guide le frère jusqu'en un lieu où il désire se rendre. Un chemin se dessine sous ses pas et s'efface doucement derrière lui. Ce chemin le guide ainsi que ses compagnons en empruntant les voies les plus faciles et les plus rapides, sans laisser de traces !

Après Babel

Ce Prodige permet de plonger un groupe de personne dans la plus grande des confusions. Toutes les personnes touchées parlent désormais une langue différente. Les Justes ne sont jamais concernés ainsi que les PNJ dont le score en Corruption est supérieur à l'Intelligence du frère. Le nombre de personnes affectées ainsi que la durée du Prodige dépendent du score du frère en Intelligence :

1 à 5 points : 5 personnes. 1 jour.
6 à 8 points : 10 personnes. 1 semaine.
9 à 10 points : 50 personnes. 1 mois.
11 à 12 points : 100 personnes. 1 an.
13 points : 1000 personnes. Jusqu'au Jugement Dernier.

Le bâton d'Aaron

Ce Prodige permet à un frère de demander à l'Esprit Saint de l'aider à prendre une décision difficile. Lorsque le frère est confronté à un choix important, il prie et implore Dieu pour qu'il le guide. Le frère doit formuler clairement les choix entre lesquels il hésite. Ensuite, il plante en terre autant de bâtons qu'il y a de choix possibles en associant un choix à chaque bâton. Au matin, le bâton correspondant au "bon" choix aura bourgeonné.

La communion des justes

Ce Prodige permet aux âmes de deux Justes endormis de converser normalement, quelle que soit la distance qui les sépare. Il suffit pour cela que le frère qui demande le Prodige connaisse le nom du Juste avec lequel il veut communiquer. La communion des âmes dure autant de temps que dure la conversation.

La marque de la bête

Ce Prodige permet de reconnaître les Serviteurs du Malin au sein d'une assemblée. Lorsqu'un frère demande ce Prodige, un hiboux survole l'assemblée, tenant en son bec des brindilles de bois calciné. Il lâche une brindille sur la tête de tous les serviteurs du Malin présents.

Urbi et orbi

Ce Prodige permet au frère qui le demande de voir et d'entendre ce qui ce passe dans un autre lieu que celui où il se trouve. Le frère doit prier dans un lieu consacré. Il doit préciser quel est le lieu exact qu'il désire observer. Le Prodige dure un nombre d'heures égales au score du frère en Intelligence.

Le Paraclet

Durant la Cène (le dernier repas du Christ), Jésus nomme l'Esprit Saint le "Paraclet", c'est à dire le défenseur, celui qui est capable de faire apparaître la vérité. Ce Prodige fait descendre le Paraclet (l'Esprit de Vérité) dans le coeur d'un homme choisi par le frère, qui est désormais absolument incapable de mentir et ce jusqu'au Jugement Dernier. Les personnes dont le score en Corruption est supérieur à l'Intelligence du frère continuent de mentir à leur aise.

Dieu le veut

Ce Prodige emplit un groupe de personne d'une sainte exaltation avant un combat. Le frère qui le demande entonne avec force un chant religieux qui avive la foi. Les personnes affectées bénéficient d'un bonus à leur Somme des Cartes égal au score en Intelligence du frère pendant toute la durée de la bataille. Le nombre de personnes concernées dépend du score en Intelligence du frère :

1 à 5 points : 5 personnes.
6 à 8 points : 10 personnes.
9 à 10 points : 50 personnes.
11 à 12 points : 100 personnes.
13 points : 1000 personnes.

"Et voici ce qui se passera : le bâton de celui que j'ai choisi produira des bourgeons." *(Nombres 17, 20).*

Valeur : 22 points

"Je murmure dans la nuit en mon coeur, je médite et mon esprit interroge." *(Psaume 77, 7).*

Valeur : 23 points

"Les hiboux rempliront les maisons, les autruches y habiteront et les satyres y danseront." *(Isaïe 13, 21).*

Valeur : 24 points

"Du haut des cieux, le Seigneur regarde et voit tous les fils d'Adam."*(Ps. 33, 13).*

Valeur : 24 points

"Je demanderai au Père de vous donner quelqu'un d'autre pour vous aider, l'Esprit de Vérité, afin qu'il soit toujours avec vous". *(Jean 14, 16).*

Valeur : 25 points

"Au travail ! Car je suis avec vous et mon Esprit est au milieu de vous." *(Aggée 2, 4-5).*

Valeur : 28 points

"Toujours couché sur mon lit, je vis ensuite un ange descendre du ciel." *(Daniel 4, 10).*

Valeur : 29 points

"Seigneur mon Dieu, tu es si grand ! Vêtu de faste et d'éclat, drapé de lumière comme d'un manteau." *(Psaumes 104, 2.)*

Valeur : 30 points

"Plus jamais, en Israël, ne s'est levé un prophète comme Moïse, lui que le Seigneur connaissait face à face, lui que le Seigneur avait envoyé accomplir tous ces signes et tous ces prodiges dans le pays d'Egypte, devant le Pharaon, tous ses serviteurs et tout son pays." *(Deutéronome 34, 10-15)*

Valeur : 33 points.

Les portes de l'Eden

Ce Prodige permet à un frère endormi de converser avec l'âme d'un Juste défunt. Il suffit pour cela que le frère qui demande le Prodige connaisse le nom du Juste avec lequel il veut communiquer. La communion des âmes dure autant de temps que dure la conversation.

Dieu est Lumière

Ce prodige auréole le frère qui le demande de la lumière du Saint-Esprit. Cet éclat est absolument insoutenable au regard de toutes les créatures, hommes et bêtes. Tous se tombent à genoux ou s'enfuient en se voilant la face. Les PNJ dont le score en Foi ou en Corruption est supérieur au score du frère en Intelligence ne sont pas éblouis par la Sainte Lumière. Ce Prodige dure un nombre de minutes égal au score du frère en Intelligence.

La parole du prophète

Ce Prodige permet au frère qui le demande d'énoncer une parole prophétique. Il doit formuler sa prophétie en une ou deux phrases, et si le maître l'estime juste, elle se réalisera. Le jour qui suit la Parole Prophétique, le frère est aveugle jusqu'au soir. Le nombre de personnes concernées par la prophétie ainsi que le temps qui s'écoule entre la prophétie et sa réalisation dépendent du score en Intelligence du frère.

1 à 3 points : une personne - un an
4 à 7 points : 10 personnes - 6 mois
8 à 10 points : cent personnes - 3 mois.
11 à 12 points : cinq cent personnes - 1 mois.
13 points : 1000 personnes - 1 jour.



Les Providences

Les Providences sont les manifestations de l'intérêt de Dieu pour les hommes. Ce sont tous les heureux hasards, les concours de circonstances et les coïncidences étranges qui surviennent sans que l'on y prenne toujours garde. Bien sur, la divine Providence n'est pas aveugle, et elle récompense plus fréquemment ceux qui vivent dans une certaine harmonie avec Dieu, autrement dit les Justes, donc les frères. La manifestation des Providences est laissée à la libre appréciation du maître, mais c'est aux frères de formuler leurs requêtes. En termes de règles, il est nécessaire de jouer des cartes pour qu'une Providence survienne. Le fonctionnement est approximativement le même que pour les Prodiges, notamment pour ce qui est des conditions morales de réalisation. Au cours des parties, les frères peuvent sortir des cartes de leurs mains pour appeler la Providence divine. La couleur des cartes de Providence est le trèfle (le trèfle à quatre feuilles !). On additionne une, deux ou trois cartes de trèfles mises de coté au score en Moine du frère. Selon la somme en trèfle qui est atteinte par le frère, la Providence divine se manifeste avec plus ou moins de bonheur. Les frères ne peuvent mettre de coté qu'une seule combinaison providentielle à la fois.

- **13 points** : Une brise se lève et le bâteau peut partir, le cheval pris de panique se cabre soudain, quelques prises facilitent l'escalade d'une paroi.

- **15 points** : Le poursuivant a un caillou dans sa chaussure et se met à boîter, le soleil gène l'attaquant, le frère identifie un homme dans la foule.

- **17 points** : Un fer à cheval se déchausse, une sentinelle est endormie, un témoin se met à parler.

- **20 points** : Le poursuivant s'étale de tout son long, une épée casse, le frère rencontre l'homme qu'il recherche.

- **22 points** : La flèche meurtrière se plante au ras du bouclier, une troupe amie se joint au combat, un savant homme livre des informations intéressantes.

- **25 points** : La petite troupe ennemie est ivre, le roi intercède et offre ses services, le poursuivant se casse une jambe.

- **28 points** : L'attaquant s'effondre en hurlant de douleur, le Maître du Temple intervient, la troupe ennemie tombe dans un piège grossier.

- **30 points** : Une tempête de sable se lève avec une rare violence, une charette de foin amortit une chute, un frère mortellement touché se remet miraculeusement de ses blessures.

- **33 points** : La terre tremble, l'attaquant meurt d'une crise cardiaque, la troupe ennemie s'enfuit.

Rappel : Un frère ne peut mettre de coté qu'une seule combinaison providentielle à la fois. La Providence est le résultat de la somme d'une, de deux ou de trois cartes de trèfle et du score en Moine du frère.

---

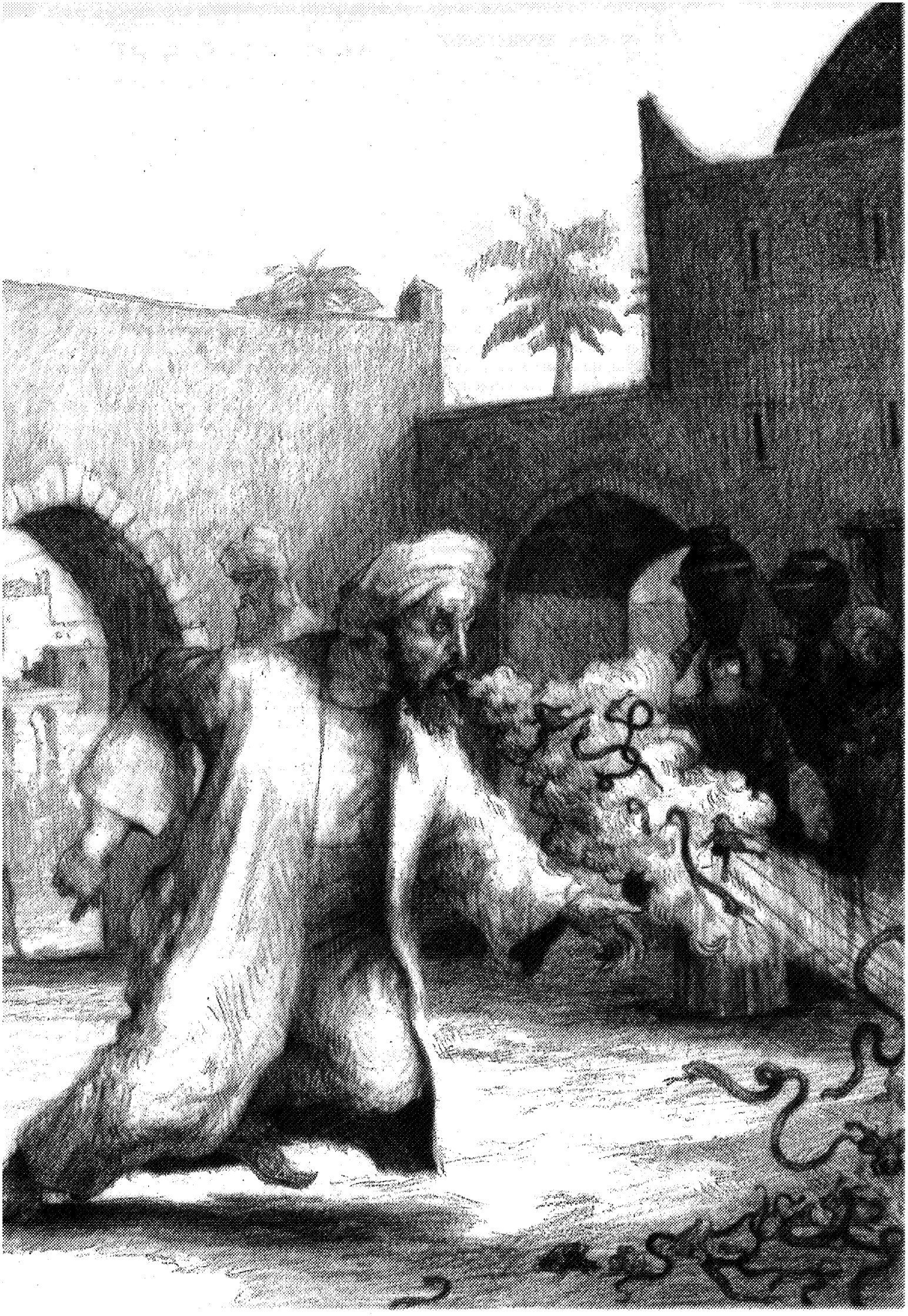
exemple.

Frère Baudouin a un score de 4 en Moine. Au cours de la partie, il a écarté un 6 et un 9 de trêfle. Son total est donc de 6 + 9 + 4 = 19 points. Il peut désormais utiliser cette combinaison providentielle quand bon lui semble.

mort de Roland.

Roland sent que son temps est fini ;
Il est couché au sommet d'un pic, tourné vers l'Espagne.
D'une main, il se frappe la poitrine :
"Dieu, mea culpa à l'adresse de tes Vertus,
Pour mes péchés, grands et petits,
Que j'ai faits depuis l'heure où je suis né
Jusqu'à ce jour où la mort m'atteind."
Il tend à Dieu son gant droit,
Les anges du ciel descendent vers lui.





Reliques saintes et sacrements divins

Les Reliques sont des fragments d'un corps saint (le plus souvent des ossements) ou des souvenirs de la vie du Christ, de la Vierge et des saints. Elles font souvent l'objet d'un véritable culte. Les fidèles se pressent en nombre vers les abbayes, les églises ou les cathédrales qui possèdent les plus célèbres. On comprend dès lors que les évêques ou les abbés soient toujours à l'affût d'une relique importante : c'est le moyen le plus sûr d'accroître aussi rapidement la renommée que la fortune du moutier (le monastère) ou de l'église. Les dons affluent et les pèlerins viennent de loin dans l'espoir d'une guérison ou d'un bienfait miraculeux. On associe à chaque relique un pouvoir thaumaturgique particulier en relation avec la vie du saint en question. Durant le Moyen-Age, Byzance est le lieu d'un florissant trafic. La capitale du basileus conserve notamment la plus grande partie de la Vraie Croix. Les reliques sont toujours conservées à l'intérieur d'objets (les reliquaires ou "monstrances") richement travaillés, sertis de pierres précieuses et couverts de feuilles d'or. Ces reliquaires ont fréquemment la forme de la partie du corps saint qu'ils protègent (un bras, un pied, une tête...). Il est également en usage de placer une relique à l'intérieur de la garde ou du pommeau d'une épée, afin qu'elle accorde sa protection au chevalier qui la manie.

En termes de règles, les reliques possèdent toutes un score dans une ou plusieurs des trois Caractéristiques de l'Ame (Volonté, Amour ou Intelligence). **Le frère qui désire faire appel au pouvoir miraculeux d'une relique doit avoir dans cette ou ces Caractéristiques un score supérieur ou égal au score de la relique**. Le Temple en possède certaines qu'il conserve jalousement. Les frères n'y ont que très rarement accès. Seul le maître du Temple peut décider de confier une relique à des frères pour une mission délicate et à des fins précises. Voici quelques exemples de reliques :

Le Saint Bois

Le Temple a la charge de conserver et de protéger un morceau de la Vraie Croix, symbole de la souffrance du Christ et de son amour rédempteur. En campagne, un groupe de dix frères d'élite sous les ordres du Commandeur des Chevaliers est chargé de veiller sur le Saint Bois jour et nuit. Ce groupe conserve également un baucent de réserve. Le Saint Bois précède toujours le couvent du Temple lors des expéditions importantes. Tous les Justes qui sont à moins de 3 toises du Saint Bois et dont le score en Amour est supérieur ou égal à 8 multiplient la valeur de protection de leur armure par deux tant qu'ils ne combattent pas. Le Saint Bois conservé par le Temple sera perdu au soir d'une bataille de triste mémoire. Sur quelle voie impie les Templiers avaient-ils donc décidé de cheminer pour mériter d'être ainsi abandonné par le Très Haut ?

Amour : 8.

La Sainte Lance

Le flanc du Christ fut percé par un soldat romain, dont la tradition a gardé la mémoire sous le nom de Longinus. Cette lance est le symbole de la haine et de la violence gratuite, transfigurée par le Christ en haine de toute violence. La pointe de la lance fut découverte lors de la première croisade. Parvenus aux portes d'Antioche, et après un siège particulièrement éprouvant, les croisés désespéraient de jamais prendre la ville tenue par les Turcs. Le moral était au plus bas et beaucoup des barons pensaient déjà rebrousser chemin. Un pèlerin provençal, Pierre Barthélémy, vit en songe saint André qui lui révéla que la lance avec laquelle le centurion avait, sur le Golgotha, percé le flanc du Christ, se trouvait cachée sous les dalles de l'Eglise Saint-Pierre d'Antioche. Quelques jours plus tard, la pointe fut découverte et ce miracle rendit toute sa ferveur guerrière aux troupes. Et Antioche tomba. La lance de Longinus est maintenant aux

"Mais ils lui criaient : cloue-le sur une croix ! cloue-le sur une croix !". *(Luc 23, 21).*

"Mais, un des soldats lui perça le côté avec sa lance, et du sang et de l'eau en sortirent aussitôt." *(Jean 19, 34).*

mains de l'abbaye bénédictine de Rames d'où elle ne sort jamais. Une troupe qui serait chargée par un chevalier de Dieu armé de la Sainte Lance serait terrassée par un sentiment de terreur incontrôlable. Les soldats fuiraient dans le plus grand désordre en refusant le combat.

Amour : 7

Volonté : 7

Les gouttes du lait de la vierge

Les riches fioles contenant quelques gouttes du lait de la vierge font l'objet d'un trafic intense. Bien sur, toutes ces fioles ne sont pas authentiques. On rapporte que des marchands mélangent du calcaire très blanc d'une carrière de Béthléem avec de l'eau du Jourdain et vendent ensuite le liquide laiteux aux pèlerins trop crédules. Pourtant, il existe encore quelques abbayes qui possèdent d'authentiques fioles. L'abbaye de Clairvaux dont saint Bernard, le père spirituel du Temple fut l'abbé, en détient ainsi un exemplaire. Saint Bernard lui-même en bût quelques gouttes. Ce lait est porteur du pouvoir de l'Esprit Saint, qui ensemença Marie. Tout Juste qui boit de ce lait augmente son score en Intelligence de trois points et vit désormais dans la plus grande communion possible avec l'Esprit (il a nécessairement 13).

Intelligence : 10.

Le saint graal

Le Saint Graal est la coupe dans laquelle le Christ bu et fit boire ses disciples au cours de son dernier repas, la Sainte Cène. Le mystère de la transsubstantiation du vin en sang est répété par les prêtres lors de la communion. L'histoire du Graal et les pouvoirs miraculeux qu'on lui attribue font l'objet de mille légendes merveilleuses ou folles. Le Graal représente le pouvoir rédempteur et salutaire du Christ et le don de sa chair et de son sang aux hommes. Le Graal est actuellement conservé dans un mystérieux château dont personne ne connaît l'emplacement exact, qui se nomme Montsalvage et qui est sous la garde de quelques Templiers. De temps en temps, un de ces Templiers quitte le château à la recherche d'un homme qui a été appelé par le Graal. Ce frère semble invulnérable à toute attaque, bien que l'on n'en ait jamais vu un seul tirer l'épée. Lorsque l'un d'entre eux s'arrête dans une commanderie pour la nuit, il est traité avec tous les honneurs ordinairement réservés au Maître et chacun le presse de questions. Il est toujours d'une très grande courtoisie et réponds volontiers, avec prudence et autorité. Ce qui se passe lorsque l'homme appelé entre à Montsalvage, nul ne le sait. Ceux qui ont tenté de suivre le frère du Temple et l'appelé jusqu'au château ne sont jamais revenus. Les appelés eux, reparaissent parfois des années plus tard, transfigurés et touchés par la grâce. Lorsqu'ils ne se retirent pas dans un ermitage, ils sont vénérés comme des saints et accomplissent de nombreux miracles. Lorsque l'appelé est un frère du Temple, il quitte sa commanderie et rejoint définitivement les rangs des gardiens de Montsalvage. On dit que lorsque le Graal veut appeler quelqu'un à lui, une colombe descend du ciel, tenant dans son bec une petite hostie blanche. Elle pose doucement l'hostie sur la pierre où repose le Graal. Sur le rebord de cette pierre, on voit alors apparaître le nom et la lignée de celui qui est appelé pour accomplir le voyage.

Nous ignorons les pouvoirs exacts du Saint Graal et nous préférons nous taire que de prêter foi aux fadaises ordinaires qui courent à son sujet.

Le coeur de sainte christine

Sainte Christine naquit de parents très nobles en Italie. Son père vénérait des idoles impies et souhaitait ardemment que sa fille en fît autant. Mais Christine était chrétienne et refusait obstinément d'obéir. Elle brisa les idoles de son père et en distribua l'or et l'argent aux pauvres. Fou de rage, son père la fît fouetter horriblement, puis lui fît racler le corps avec une peigne en fer. Elle fut ensuite rouée, jetée à la mer d'où les anges la retirèrent, jetée vivante dans une chaudière, passa trois heures dans une marmite de poix bouillante et cinq jours dans une fournaise. On lui jeta des vipères qui refusèrent de la piquer, on lui coupa les seins et on lui arracha la langue... sans résultat.

"Marie, sa mère, était fiancée à Joseph ; mais avant qu'ils aient vécu ensemble, elle se trouva enceinte par la puissance du Saint-Esprit." *(Matthieu 1, 18).*

"Il prit ensuite une coupe de vin et, après avoir remercié Dieu, il la leur donna ; et ils en burent tous. Jésus leur dit : ceci est mon sang, le sang qui garantit l'alliance de Dieu et qui est versé pour beaucoup." *(Marc 14, 23-24).*

Mont salvage et le graal.

C'est chose qui m'est bien connue, de vaillants chevaliers ont leur demeure au château de Montsalvage, où l'on garde le Graal. Ce sont les Templiers qui vont chevaucher au loin, en quête d'aventures. Quelle que soit l'issue de leurs combats, gloire ou humiliation, ils l'acceptent d'un coeur serein, en expiation de leurs péchés. En ce château réside une troupe de fins guerriers. Je veux vous dire quelle est leur subsistance : tout ce dont ils se nourrissent leur vient d'une coupe précieuse qui en son essence est toute pureté. C'est par la vertu de cette pierre que le phénix se consume et devient cendres ; mais de ces cendres renaît la vie ; c'est grâce à cette pierre que le phénix accomplit sa mue pour reparaître ensuite aussi beau que jamais. Cette coupe donne à l'homme une telle vigueur que ses os et sa chair retrouvent aussitôt leur jeunesse. Elle porte aussi le nom de Graal.

Son père ordonna qu'on lui raclât les chairs avec des peignes et que ses jeunes membres fussent disloqués. Christine prit alors de sa chair qu'elle jeta à la figure de son père en disant : "Tiens, tyran, mange la chair que tu as engendrée."

Le mystère de la Transsubstantiation

C'est un des plus grand mystère de la Foi. Lors de la messe, au moment de l'eucharistie, le pain et le vin que présente le prêtre aux fidèles est transformé en le corps et le sang du Christ.

Le pain et le vin changent ainsi de substance par le pouvoir de la communion des fidèles, d'où le nom de transsubstantiation.

Christine rit de ses bourreaux et ne ressentit aucune douleur. Elle aura été finalement tuée de deux flèches. Le coeur de sainte Christine, longtemps conservé à Viterbe en Italie, fut volé une nuit et il a désormais disparu. Celui qui possède la relique et qui la serre contre lui avec beaucoup de dévotion est totalement invulnérable à tous les projectiles (flèches, carreaux, pierres...). Les flèches le transpercent sans dommages, les pierres s'écartent de leurs trajectoires...

Amour : 6

LES SACREMENTS

En sus des Prodiges que les frères peuvent réaliser, il est un certain nombre de moments d'exaltation mystique qui leur ouvrent les portes du dépassement de soi. Ce sont des moments de grand recueillement où les mystères de la foi nimbent les corps et les âmes de leur sainte onction.

1- La communion

Les frères du Temple communient trois fois par an, à Noël, à Pâques et à la Pentecôte. Au Moyen Age, on communie sous les deux espèces, c'est à dire que les fidèles reçoivent, après le mystère de la transsubstantiation, le corps et le sang du Christ (le pain et le vin). Le jour où ils communient, les frères augmentent de 1 point leur score en Templier. En de très rares occasions, sun chapelain du Temple peut donner la communion aux frères en dehors des trois moments prévues par la Règle, notamment lorsqu'ils s'apprêtent à mener un rude combat contre un serviteur du Malin.

2- La prière

La prière est un moment d'intense recueillement et de communion spirituelle avec Dieu. En dehors du fonctionnement des Prodiges, les frères peuvent adresser une prière à Dieu pour lui demander soutien et assistance spirituelle dans un moment difficile. La prière est un pur désir d'extraire son esprit des contingences et des impuretés du monde pour toucher au divin. Dans de rares moments d'absolue symbiose que seuls connaissent les plus grands mystiques, la douleur, la faim, la soif et le sommeil n'ont alors plus de sens. Si un frère passe une nuit entière en adoration allongé face contre terre dans une église, le maître peut lui accorder le lendemain le bénéfice de cet oubli de soi, sous la forme d'un bonus de un point en Moine par exemple. Toutefois, puisqu'il n'a pas dormi, son score en Chevalier baisse d'autant.

Lorsque les frères prient tous ensemble pour se sortir d'une situation totalement désespérée, le maître peut par exemple leur accorder la possibilité de tirer une carte de leur paquet pour se constituer temporairement une main de quatre cartes.

Attention toutefois à ne pas en abuser. Comme toujours, il faut d'abord que les frères s'aident eux-mêmes avant que le Ciel ne leur vienne en aide.

3- La bénédiction

Les prêtres chrétiens sont oints d'un pouvoir particulier : il sont les intercesseurs entre Dieu et les hommes, ils sont les bergers et les fidèles, le troupeau. A ce titre, ils ont la possibilité d'accorder leur bénédiction. Lorsqu'un frère chapelain de l'Ordre bénit les frères avec toutes les formes cérémonieuses, avant une bataille par exemple, la Somme des Cartes des frères bénis est augmentée de un point.

DIEU, LE BIEN, LE MAL

En dehors des fautes des frères définies par leur manquements aux Voeux Monastiques, aux Vertus Chevaleresques et aux Commandements de la Règle du Temple, la question du jugement moral intervient souvent dans "miles Christi", notamment pour réaliser des Prodiges.

Le Bien et le Mal sont définis par rapports à des préceptes d'ordre religieux. C'est le maître qui connaît les scénarios et la nature des personnages auxquels sont confrontés les frères, qui aura souvent à définir la frontière parfois ambiguë qui sépare ces deux concepts.

Le péché

L'Eglise catholique a défini sept péchés capitaux qui marquent l'influence du Malin. Ce sont : L'Orgueil, la Jalousie, la Colère, la Paresse, l'Avarice, la Gloutonnerie et la Luxure. A ces sept péchés peuvent être ajoutées des fautes graves telles que : le meurtre, le blasphème, le vol et la simonie (commerce des choses sacrées : sacrements et reliques).

Décider de la gravité d'un péché dépend de la nature du péché, du degré d'accomplissement (péché d'intention/péché de corps), et de ses conséquences.

Les péchés mortels

Le meurtre d'un chrétien, le viol, l'adultère, le blasphème, la simonie et le commerce avec le Malin ou un de ses serviteurs peuvent être considérés comme des péchés toujours mortels. Un des sept péchés capitaux apparemment bénin mais ayant des conséquences graves pour un chrétien ou la chrétienté, peut être considéré comme péché mortel.

Les péchés graves

Blesser un chrétien, manquer de respect à un serviteur du Seigneur, insulter un frère, faire preuve de violence à l'encontre d'un faible (un malade, un enfant, un vieillard...), le non respect du carême ou des Trèves (la Paix de Dieu) sont des péchés graves. Un des sept péchés capitaux entraînant la souffrance physique, morale ou le déplaisir du prochain peut être considéré comme un péché grave.

Les péchés véniels

Le vol d'une chose de peu de valeur, la grossièreté, la brutalité gratuite sont des péchés véniels. Commettre un des sept péchés capitaux sans que cela entraîne de conséquences particulières peut être considéré comme péché véniel.

La morale des musulmans

L'Islam ignorant d'une certaine façon la distinction entre le religieux et le laïc, la notion de péché disparaît derrière celle de faute. Les fautes répertoriées dans le Coran mais surtout dans la Sunna sont fort nombreuses et ce n'est pas le lieu ici de les exposer et d'en débattre.

Un hadith énumère "sept choses qui vous mèneront à votre perte". Ce sont : associer quelqu'un à Dieu, pratiquer la magie, mettre quelqu'un à mort en dehors des peines légales ou du Jihad, pratiquer l'usure, manger le bien de l'orphelin, fuir le jour du combat et accuser à tort une femme de fornication.

D'autres fautes souvent rapportées par la Sunna sont : l'adultère et la fornication (relations sexuelles hors du mariage), le manque de respect envers ses parents, l'hypocrisie en matière de religion et le mensonge. Dans le cadre du Jihad, l'hypocrisie (c'est à dire combattre pour d'autres motifs que la religion, tel que le profit ou la colère) est particulièrement grave.

Il n'y a pas dans l'Islam de système de pardon par la confession, mais l'idée d'effacer une faute par une bonne action est assez fréquente dans la Sunna et pourra être employée par le maître. Ces bonnes actions ne sont pas non plus définies de façon systématique et exhaustive. L'aumône, en particulier faite secrètement à un pauvre ou à un orphelin est une action particulièrement méritoire, la libération d'un esclave également. D'autre gestes qui entrent dans le cadre général de la compassion (visite aux malades) ou du respect de la création divine (être doux envers les animaux, planter un arbre....) sont également des actions que recommande la Sunna.

Règle optionnelle, Sigillum militum Christi.

Un des sceaux du Temple représente deux frères montés sur un même cheval, la Règle demande que les frères mangent à deux dans la même écuelle, les dignitaires de l'Ordre sont toujours suivis par un Compagnon de Rang... l'idée d'un lien sacré entre deux frères est permanente au Temple. A deux, les frères veillent l'un sur l'autre et se surveillent l'un l'autre. Parvenus à un certain degré de sainteté (4 ou 5 en Templier), deux frères peuvent décider d'un commun accord de lier leur vie et le salut de leurs âmes dans un pur élan de générosité, d'amour de l'autre et d'oubli de soi. Dès lors, les péchés de l'un sont également les péchés de l'autre, et vice-versa. En termes de règles, lorsqu'un des deux frères grisent un carré sur sa feuille, l'autre grise également le même carré. De même, si l'un d'eux gomme un carré, l'autre le gomme également. Du fait de cette communion des âmes, les deux frères peuvent désormais mettre en commun les cartes des Prodiges. Les deux frères mélangent également leurs deux paquets de cartes.

Les Roses et l'Olivier

ou pourquoi on peut dire des fleurs comme du mal qu'ils sont sans pourquoi.

HISTOIRE SURPRENANTE DE L'ERMITE ASHOD ET DE LA BELLE BOUSSAÏNA

Il y a bien longtemps, avant même que les Francs ne viennent en Terre Sainte, vivait un homme sage et pieux, un ermite arménien du nom d'Ashod. Désireux de s'abandonner à la contemplation mystique dans un lieu éloigné des fracas du siècle, il s'installa dans une petite grotte aux bords de l'Araba, au sud de la mer très salée. La roche était tendre et à force de travail il agrandit peu à peu son domaine et vécut là, heureux, partageant son temps entre la prière et son mauvais jardin. La renommée d'Ashod était grande alors, et nombre de pèlerins passaient le voir pour recueillir ses propos et sa bénédiction. Certains le vénéraient même comme un saint et parlaient de ses guérisons miraculeuses. Une nuit d'orage, il fut tiré de son sommeil de juste par des grattements à l'extérieur de la grotte. Il découvrit une jeune fille, gravement blessée, qu'il porta jusqu'à sa couche, et qu'il entreprit aussitôt de soigner. Elle se nommait Boussaïna ("belle femme à la peau douce") et sa présence à l'ermitage n'était pas un hasard. Boussaïna était - est toujours - une succube, dont le nom véritable est Sélène. Attirée par la réputation de sainteté d'Ashod, elle avait décidé d'en faire sa proie. L'âme d'un Juste vaut bien cent âmes de pécheurs et elle se faisait une gloire de parvenir à corrompre le vieil ermite. De jours en jours, ses blessures se refermaient et elle fut bientôt totalement remise. Elle était douce, appliquée à la prière, manifestant tout le jour les signes d'une dévotion feinte et Ashod n'eut pas le courage de la renvoyer pour reprendre le cours de sa vie de troglodyte solitaire.



A force de persévérance, Boussaïna parvint à ses fins. Une nuit d'orage, elle connut Ashod, désormais maudit. Elle avait prévu de l'égorger au matin pour offrir son âme en sacrifice au Malin, mais cette même nuit, Ashod fit un rêve : il vit Boussaïna se transformer en vautour et dévorer son coeur. Il se réveilla en sursaut et sa surprise fut grande lorsqu'il découvrit trois plumes de vautour plantées dans le dos de son aimée. Il comprit alors que l'Esprit Saint le mettait en garde une dernière fois. Il entra dans une colère noire. Se voyant découverte, Boussaïna déchira le voile illusoire qui masquait son apparence véritable et apparut à Ashod sous ses traits démoniaques : une femme superbe et nue, affublée de deux ailes immenses de vautour. Ashod la repoussa et le combat qu'ils se livrèrent dura des heures. A l'aube, Ashod, assisté sans doute par le Tout Puissant, parvint enfin à l'étrangler avec la ceinture de sa tunique. Avant de mourir, et dans un dernier râle venant du fond des enfers, Boussaïna le maudit, exigeant de lui qu'il corrompe les âmes de 100 croyants pour racheter la sienne. Elle mourut enfin et le sol s'ouvrit pour engloutir son corps. A cet endroit, un rosier poussa, qui donne depuis une rose rouge pour chaque âme reçue. Ashod, mortellement blessé, succomba peu de temps après au pied du rosier, en suppliant le ciel de lui accorder le pardon. Son corps se décomposa là, et à cet endroit pousse un olivier, autour duquel le rosier s'enroule. Depuis, l'âme maudite d'Ashod erre aux alentours de l'ermitage à la recherche d'âmes à corrompre et Boussaïna attend patiemment que la centième rose fleurisse.

L'ERMITAGE D'ASHOD EST MAINTENANT AU TEMPLE

L'Ermitage d'Ashod, ou Gué d'Ashod, est depuis peu détenu et protégé par les frères du Temple. Lieu de perpétuels incursions et rezzous des Sarrazins et des Francs, le gué a souvent changé de propriétaire au cours des dernières années. Le Temple l'a repris à la veille de Noël l'an dernier, et depuis, toutes les tentatives de sièges ou d'assauts ont échoué. Le gué permet de franchir l'Araba, une rivière qui se jette dans la mer très salée. Les environs sont on ne peut plus désertiques. L'Araba court entre deux falaises de terre et de rocaille, rouge du côté sarrazin et ocre blanchi du côté franc. Une plaine aride de deux miles environ (trois kilomètres) s'étend de part et d'autre du cours d'eau et vient buter sur les falaises qui grimpent à pic ou presque jusqu'à dix toises (50 mètres). Une fois parvenu au sommet de la paroi, un plateau s'étend à perte de vue, aussi sec et peu hospitalier à l'est qu'à l'ouest. Durant l'été, l'Araba est fréquemment asséché, et seuls les vautours égayent de leurs suaves roucoulements l'atmosphère étouffante et sinistre. Peu de temps avant le début de l'histoire que les frères vont vivre, Salah ad-Din et ses troupes se sont déplacés vers le nord et concentrent désormais leurs efforts sur la Galilée. La garnison templière du Gué d'Ashod a donc été allégée de quelques frères qui ont rejoint le Couvent du Temple. Mais un fort détachement turc à la solde du sultan s'est avisé de l'affaiblissement des garnisons en Transjordanie et leur émir, Soqmân abu Bursuq, maraude depuis trois semaines dans la région, en quête de pillages juteux. Avertis par leurs éclaireurs, les frères d'Ashod ont immédiatement envoyé un pigeon à Jérusalem pour demander des renforts.

Au soir de la saint Tiburce (*le 11 août*) les frères de la commanderie de Jérusalem sont réunis dans la salle du chapitre pour entendre les complies. Il fait une chaleur étouffante et tous attendent avec impatience que l'orage éclate. Les armures sont brûlantes et les gambesons collent à la peau. Quant aux casques, tous les frères les ont enlevés depuis longtemps. Après les complies vient l'heure de la collation, laissée à la discrétion du commandeur, Hélinand de Saint-Omer. Il fait servir des fruits frais et du vin coupé d'eau, de miel et d'épices, ce que les frères apprécient grandement, on l'imagine aisément. Après le repas, Hélinand distribue ses ordres pour la journée du lendemain : il faut escorter un groupe de pèlerins jusqu'au Jourdain, convoyer quelques chevaux jusqu'à la commanderie de Béthléem, accueillir les marchands aux guichets de change, acheter du fer dans les souks, assister la milice du roi Baudouin aux barrières d'octrois, relever les patrouilles ... la routine. Enfin, Hélinand s'adresse aux frères dont le sort nous préoccupe plus particulièrement :

- "Seigneurs frères", dit-il en se tournant vers eux tout en se grattant la tonsure, "vous partirez dès l'aube pour le Gué d'Ashod, accompagnés de vos écuyers bien sûr, mais aussi de dix turcopoles. Nous avons reçu aujourd'hui un message provenant de cette commanderie qui nous signale la présence d'une forte troupe sarrazine en maraude dans les environs. Vous vous mettrez sous les ordres du commandeur d'Ashod, le frère Ancelin. Allons, il est maintenant temps pour nous tous de rejoindre nos couches. Le Seigneur vous bénisse !".

Alors que les frères quittent la salle du chapitre pour se rendre aux écuries jeter un dernier coup d'oeil aux destriers, l'orage éclate, apportant enfin un peu de fraîcheur.

Les frères ont tout le temps de faire leurs préparatifs pour le voyage, qui devrait durer deux jours. Au matin, après la messe de prime, Hélinand les conduit auprès du frère Turcopolier. Il leur présente les dix turcopoles qui doivent se rendre avec eux au Gué d'Ashod. Puis, le commandeur désigne parmi les frères celui qui aura la charge de porter le Baucent. Lui seul dès lors a le pouvoir de donner l'ordre d'attaquer. Enfin, Hélinand remet trois pigeons voyageurs attachés à Jérusalem au gonfanonier, avec ordre de les remettre à frère Ancelin.

Le voyage se passe sans encombre notoire. Ils font halte la première nuit dans une commanderie du Temple au bord de la mer très salée (la mer morte), et passent la seconde nuit dans un petit monastère copte taillé à flanc de falaise, le monastère de saint Pakras. Les moines sont très accueillants et reçoivent les frères avec beaucoup de gentillesse et de prévenance. Les frères sont conviés à la messe au cours de laquelle ils peuvent voir un superbe reliquaire en or, dont on leur dit qu'il contient des **larmes de saint Jean-Baptiste** (vous comprendrez plus loin pourquoi cette information est importante). Au petit matin, les frères repartent après avoir reçu la bénédiction des moines coptes. L'Araba est totalement à sec et la chaleur écrasante. D'épais nuages noirs assombrissent le ciel, annonciateurs de l'orage du soir. La petite troupe longe le cours d'eau asséché durant une heure et parvient enfin vers tierce à la commanderie d'Ashod.

LES MALHEURS D'ASHOD

LE REVENANT

Ashod est un fantôme, une âme errante et maudite. Il doit corrompre les âmes de cent croyants (chrétiens, musulmans ou juifs) pour se libérer de l'emprise de Boussaïna. Il apparaît sous la forme d'un vieillard nu appuyé sur un bâton, le corps couvert de plaies suintantes, les yeux masqués d'un bandeau en charpie. Son allure est repoussante. Chaque nuit d'orage, Ashod erre autour de l'ermitage en poussant de longues plaintes déchirantes. Si une âme croyante l'approche, inquiétée par ses cris, il tente de l'attirer jusqu'au rosier, dans l'espoir naïf, propre aux fantômes, que la bonne âme mettra fin à ses souffrances. Il existe en effet un seul moyen de lever la malédiction qui pèse sur lui, outre le don des cent âmes. Il faut qu'un Juste baptise le rosier avec une eau très sainte ; l'eau du Jourdain par exemple ou les larmes de saint Jean-Baptiste ! (la Sainteté de l'eau et le score en Amour de celui qui baptise doivent battre la Corruption de Boussaïna). Mais jamais personne encore n'a pensé à baptiser le rosier. Ashod est donc contraint de corrompre les âmes des croyants de passage pour les offrir en pâture à Boussaïna. Quatre-vingt douze roses fleurissent déjà sur le rosier. La nuit, Ashod s'immisce dans les rêves de ses proies et tente de les pousser au péché. Ces songes procurent une étrange sensation de semi-réalité à ceux qui en sont les victimes. Si le rêveur pèche, Ashod a dès lors prise sur son âme et la personne se réveille (réellement cette fois) en train de commettre un péché mortel. Lorsque le péché de Corps est commis, les vautours que contrôle Boussaïna et qui pullulent autour du gué se chargent de mettre fin aux jours du pécheur. Si le rêveur ne pèche pas, il se réveille en sursaut et en sueur, agité de sentiments mêlés d'horreur et d'angoisse. Il ouvre alors les yeux et aperçoit la Vierge allaitant l'enfant Jésus. L'image s'évanouit lentement.

LE RÊVE D'ASHOD

Voici le rêve qu'Ashod va faire vivre aux frères. Ces derniers n'ont pas la sensation d'être encore endormis, et pensent plutôt être les victimes d'une crise de somnambulisme. Ils sont persuadés de la réalité des événements qu'ils vivent. Ashod s'attaque en premier lieu aux frères qui ont les scores en âme les plus faibles.

Le frère s'éveille à l'extérieur de la commanderie. Il est en haubert, son épée pend au fourreau et son écu est posé par terre. Il tourne le dos à l'Araba et en face de lui se tient le fantôme d'Ashod armé de son bâton ferré, monté sur une hermine géante. L'hermine est le symbole de la chasteté qu'Ashod a rompu. Le ciel est étrangement tourmenté et une nuée de vautours tourne en hurlant au-dessus de la scène. Après quelques instants d'attente éprouvante, Ashod éperonne son étonnante monture et charge le frère. Si ce dernier dégaine l'épée et combat, il rompt deux commandements de la Règle : ne jamais prendre les armes sans autorisation et ne jamais frapper un chrétien, puisque l'âme d'Ashod, malgré la malédiction qui pèse sur elle est toujours une âme chrétienne. Seul le gonfanonier ne rompt que le second commandement. Le combat se déroule le plus normalement du monde, et le frère qui combat conserve ses blessures une fois réveillé. Qu'Ashod soit défait ou que le frère succombe, le pécheur qui a combattu se réveille en train de commettre un péché mortel. (cf. Le réveil des pécheurs). Les frères qui refusent le combat

se réveillent en sursaut au moment de l'impact et aperçoivent la Vierge à l'enfant.

Les personnes qui ne sont pas des Templiers sont victimes d'autres rêves.

LE RÉVEIL DES PÉCHEURS

Les frères qui ont combattu se réveillent, réellement cette fois, dans une position très inconfortable. Voici quelques exemples de réveils :

- Le frère mange gloutonnement dans le cellier. Il a déjà ingurgité deux miches de pain blanc et bu une outre de vin vieux.

- Il fornique avec une chèvre dans l'étable.

- Il tente d'étrangler un frère pendant son sommeil.



- Il vide consciencieusement le contenu du coffre aux octrois.

- Il saccage la chapelle.

- Il tente de se suicider.

Un frère de garde, par exemple, est attiré par un bruit dans la cour. Il aperçoit une forme qui s'approche de la margelle du puits. La forme monte doucement sur le rebord, comme dans un demi-sommeil. Si le frère de garde n'intervient pas rapidement, son compagnon se réveillera sans doute dans l'eau...Il est heureux ici que l'accident ne soit pas mortel. Mais la même chose peut se produire du haut de la tour de guet, sur la falaise. Dans ce cas, le maître doit faire intervenir quelqu'un pour que le pire ne puisse pas se produire.

Dès lors qu'un frère a péché mortellement, et s'il n'est pas absout, son âme est à la disposition de Boussaïna qui utilise ses vautours pour tuer le pécheur et livrer son âme impure à Béelzéboul.

BOUSSAÏNA, FILLE DE LA LUNE ET DE BÉELZÉBOUL

Boussaïna est une succube, un démon femelle. Son nom véritable est Sélène (la lune). Depuis qu'elle a été vaincue par Ashod, elle est enfermée dans le rosier et attend patiemment le paiement des cent âmes en remplacement de l'âme d'Ashod. Au cours de toutes ces années, elle a attiré tous les vautours qui approchaient de l'Ermitage. Elle peut en commander une dizaine environ. Lorsque les frères arriveront au gué, ils seront immédiatement frappés par le nombre considérable de ces inquiétants volatiles. Ils sont maintenant plus de deux cents et nichent en permanence sur la crête de la falaise. Le seul moyen de mettre fin à la malédiction est de baptiser le rosier avec une eau très sainte. L'eau du Jourdain pourrait faire l'affaire, mais le Jourdain est loin. Les larmes de Baptiste, détenues par les moines coptes de saint Pakras produiraient également le même effet. Si les frères approchent du rosier avec les larmes, ils sont immédiatement attaqués par une dizaine de vautours, qui les harcèlent à coups de becs et de griffes. Si les frères viennent à bout des oiseaux, ils doivent faire vite, car Boussaïna se ressaisit rapidement. Après quelques minutes, elle reprend le contrôle d'une autre dizaine de charognards et les lance à nouveau sur les frères. S'ils parviennent malgré tout à baptiser le rosier, ce dernier flétrit, se racornit et sèche en quelques instants. A la place du rosier se tient maintenant une petite fille charmante et rose qui fixe les frères d'un oeil tendre. Elle se lève et leur tend la main. Elle est très attendrissante. La seule solution est alors de mettre l'enfant à mort en fermant les yeux et en ravalant sa salive. Si les frères se laissent abuser par le doux minois de Boussaïna, qui dit s'appeler Mélisande, elle les accompagnera en jouant la comédie et leur faussera compagnie à la première occasion. Elle est très affaiblie par le baptême (on le comprend dans le cas d'un démon !) et les frères n'auront sans doute plus jamais l'occasion de s'en défaire si facilement. La petite fille en effet n'a aucun moyen de s'opposer physiquement aux frères. Si elle sent la mort proche, elle hurlera comme une folle, bavera et crachera un petit nuage de mouches, ses yeux s'injecteront de sang vert et deux ailes de vautours lui pousseront dans le dos. Elle est incapable de s'en servir et il ne s'agit là que d'une piètre démonstration de ses capacités. Tuée par les frères, elle est bannie de la surface de la terre pour 100 ans.

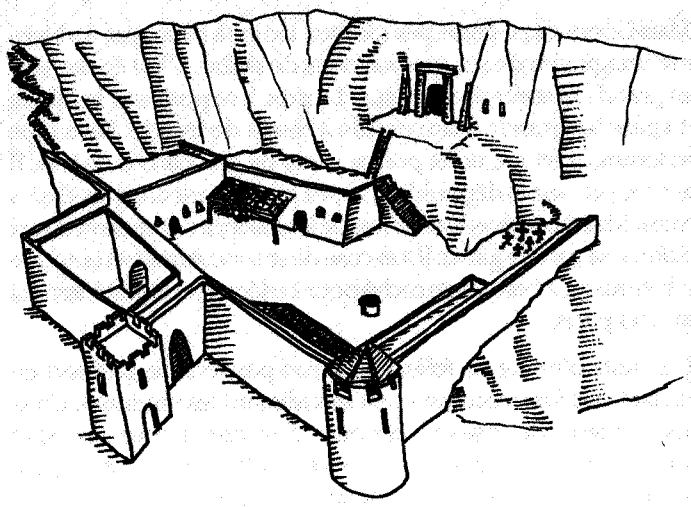
Note : un frère peut également demander la réalisation du Prodige d'Amour "Benedicamus Domino" pour chasser Boussaïna. Charge à ces frères de maintenir les vautours éloignés pendant tout le temps de sa prière, ce qui n'est pas une mince affaire !

L'ERMITAGE D'ASHOD

La garnison de la commanderie d'Ashod se compose ordinairement de six frères chevaliers, 10 frères sergents et vingt turcopoles. Une vingtaine de serviteurs et d'écuyers vivent également derrière les remparts. Le premier orage a éclaté deux semaines avant l'arrivée des frères. Depuis, la vie à la commanderie a bien changé. Tous se surveillent sans oser dire un mot. Neuf personnes sont déjà mortes déchiquetées par les vautours et nombreuses sont celles qui attendent leur heure avec effroi. Les vautours n'approchent que rarement de la commanderie dont les turcopoles les tiennent éloignés, à grand

renfort de flèches enflammées. Régulièrement pourtant, une volée de vautours se lance à l'assaut de la commanderie, ce qui ne fait qu'accroître l'angoisse mortifère des pécheurs qui se savent perdus. Le père Séverin, le chapelain de la commanderie, seul homme oint autorisé à donner le pardon est le premier à avoir succombé sous les griffes des oiseaux. Les habitants de la commanderie s'en souviennent et en parlent parfois à demi-mots. Boussaïna savait bien qu'il fallait qu'elle s'en débarrasse rapidement si elle voulait ensuite s'attaquer aux autres. Sa mort a provoqué un terrible chagrin et un grand abattement : si lui a succombé, les autres ne valent pas mieux... L'arrivée des frères saura peut-être redonner un peu de courage et d'espoir aux malheureux pécheurs du Gué d'Ashod.

La langue parlée à la commanderie d'Ashod est l'oc ou l'oïl, selon que le groupe des frères est de l'une ou de l'autre des deux cultures.



FRÈRE ANCELIN, COMMANDEUR DE L'ERMITAGE D'ASHOD

Le frère Ancelin est l'un des premiers à avoir succombé aux assauts nocturnes d'Ashod. Il est complètement abattu, ne dort plus que debout dans la chapelle, accompagné d'un frère qui a ordre de le réveiller aussitôt qu'il s'assoupit, ne mange plus que rarement pour se mortifier, prie avec ferveur tout le jour et récite des Paters. Son teint est blafard, son regard vide. Il ne veut surtout pas que d'autres personnes viennent à Ashod, car il sait bien qu'elles risquent alors de tomber aux mains du revenant. Si un prêtre venait à la commanderie, il pourrait absoudre les pécheurs, mais Ancelin refuse d'en appeler un. Il sait ce qui est arrivé au père Séverin, et il craint trop d'offrir une âme de plus au fantôme. Il s'est résolu à tenir bon seul aussi longtemps que possible, dans l'espoir de trouver un moyen de le détruire.

Le frère Ancelin est un homme de grande taille, solide et carré, que l'on peut qualifier de force de la nature. Certains l'ont déjà vu porter un âne sur les épaules et marcher plusieurs lieues. Depuis qu'il a succombé, il est parfois en proie à de violentes crises d'humeur qui tétanisent tout le monde. Il impose des prières fréquentes ainsi qu'un jeûne permanent à tous les habitants de la place forte.

Si les frères lui demandent des explications, il noie ses propos dans un flot de citations tirées de l'Apocalypse, exhorte les frères à la vertu et leur propose de jeûner avec lui. Le diable est présent au Gué d'Ashod, tapi quelque part, et tous les frères doivent être forts pour lui résister et le repousser.

FRÈRE ADOM, MARÉCHAL ET COMMANDEUR DES CHEVALIERS À L'ERMITAGE D'ASHOD

Le frère Adom est le responsable de toutes les affaires proprement militaires de la commanderie : il s'occupe de l'entraînement des hommes, veille au maintien de la discipline, à l'entretien des armes et à la santé des chevaux. Il a également succombé aux attaques d'Ashod et depuis, il suit le commandeur dans tous ses déplacements et l'imite en tous points.

Le frère Adom est un frère chevalier d'origine arménienne. Il parle avec un fort accent et roule les "r". Sa mine est aussi défaite que celle d'Ancelin, il baisse les yeux quand on lui adresse la parole et se tourne toujours vers le commandeur avant de répondre à une question.

FRÈRE GUIBERT, SÉNÉCHAL ET DRAPIER DE LA COMMANDERIE D'ASHOD

Le frère Guibert est le Sénéchal et Drapier de la commanderie. Lui n'a encore succombé à aucune des attaques nocturnes. Il assume depuis deux semaines le rôle du frère Ancelin, tente de suppléer aux absences du commandeur et prend de temps à autre les décisions qui s'imposent. C'est lui qui a envoyé le pigeon pour demander des renforts, sans prendre l'avis d'Ancelin. Lorsque les frères arriveront à la commanderie, Ancelin demandera des explications et Guibert sera fouetté pour son "inconscience".

C'est un petit homme rondouillard, affable et généreux, qui tente de résoudre les problèmes au mieux de ses capacités depuis qu'Ancelin passe ses journées en prières. Il accepte sa punition avec humilité.

Si les frères lui demandent des explications, il les conduira au cimetière sans dire un mot, et leur montrera les neuf tombes fraîches, sous l'oeil goguenard des vautours qui tournent au-dessus de la commanderie, hors de portée des flèches. Il explique ensuite les circonstances de ces morts, mais à aucun moment il ne parle des rêves ni des réveils. Le sujet est tabou.

C'est Guibert qui a la charge des octrois que les frères lèvent sur les marchands qui empruntent le pont.

FRÈRE ANICET ET FRÈRE BOËL, CHEVALIERS À LA COMMANDERIE D'ASHOD

Parmi les frères chevaliers présents à Ashod, un seul est mort déchiqueté par les vautours (le frère Haimon). Les deux chevaliers restants ont pris le parti de la lutte et ils tentent de soutenir Guibert dans son travail, pour conserver à la commanderie l'apparence d'une vie normale. Les frères pourront s'en faire des alliés précieux.

Anicet et Boël passent leurs journées à surveiller les sergents, les turcopoles et les domestiques, et leurs coups de gueules sont fréquents.

FRÈRES CLÉMENT, BASILE, PAYEN, PONS, RAINFROI, FORTUNAT ET ROUSSEL, SERGENTS À LA COMMANDERIE D'ASHOD.

Les frères sergents déplorent déjà la mort de trois d'entre eux (Gauthier, Martin et Gervais). Depuis que le commandeur a relâché le poids de son autorité, les frères sergents se laissent aller. Ils passent leurs journées à boire (souvent beaucoup), à jouer aux osselets et aux dés (ce qui est absolument interdit !) et à chasser les vautours à l'arc ou à la fronde (ce que la Règle interdit également). Le moral est donc au plus bas et frère Guibert a bien du mal à faire entendre la voix de la raison et de l'ordre. Si les frères montrent l'exemple du courage et de la détermination et s'occupent un peu des frères sergents en les associant à leurs recherches, ils retrouveront peu à peu l'espoir.

Frère Basile est le Turcopolier de la commanderie.

LES TURCOPOLES D'ASHOD

Les turcopoles de la commanderie étaient, il y a une semaine encore, une bonne vingtaine. Après la première nuit d'orage de triste mémoire, deux sont morts déchiquetés (Amane et Mahfouz) et cinq ont pris la fuite. Ceux qui restent passent leur temps à gaspiller leurs flèches sur les vautours qui s'approchent un peu trop près de la commanderie. Ils deviennent extrêmement superstitieux, s'affublent de pendentifs et d'amulettes, clouent les vautours qu'ils tuent sur les portes ou les accrochent aux murailles. Ils se signent à la moindre occasion et chacun d'eux a une théorie concernant les manifestations nocturnes du fantôme. Aucun ne décrit le rêve et tous sont prêts à jurer ne pas avoir péché. Aïssa explique que le revenant est un ancien frère du Temple, nommé Odilon, qui a vendu son âme au démon et qui cherche depuis à corrompre ses frères pour qu'ils le rejoignent aux Enfers. Izzeddine, lui, est persuadé que les vautours sont contrôlés par "le vieux fou", qui est un sorcier - il s'agit de l'ermite Gormont dont nous vous parlerons plus loin - Il veut éloigner les frères car leurs messes font fuir les esprits mauvais qu'il avait attirés à son service. Messaoud, quant à lui, se livre à d'étranges cérémonies expiatoires à la nuit tombée, au cours desquelles il flagelle sauvagement les frères qui croient en ses pouvoirs et les badigeonne de sang séché de vautour, mêlé à quelques pétales de roses arrachés à Boussaïna. Les cérémonies ont lieu la nuit dans le cimetière.

LES SERVITEURS ET LES ÉCUYERS DE LA COMMANDERIE D'ASHOD

Un écuyer et un des jeunes bergers de la commanderie sont morts un jour avant que les frères n'arrivent. Ils n'ont pas été victimes des vautours. Fliche (l'écuyer) a étranglé Farhane (le berger). Affolé par l'horreur de son geste, Fliche s'est ensuite jeté du haut de la tour de guet dans la cour de la commanderie. Ce meurtre et ce suicide n'ont pour l'instant pas été reliés.

Il reste cinq écuyers et 13 serviteurs (cuisiniers, maréchal-ferrant, bergers, jardinier...), qui vivent tous dans l'angoisse d'une mort prochaine. Nombreux sont ceux qui participent secrètement aux cérémonies impies de Messaoud.

QUELQUES VOIES SECRÈTES EMPRUNTÉES PAR L'ERMITE GORMONT

Les frères du Temple ne sont pas les seuls à vivre au Gué d'Ashod. Un viel ermite, nommé Gormont, y vit caché depuis plus de trente ans maintenant. Il est arrivé à l'ermitage en compagnie de quatre compagnons, tous décédés. Lui et ses frères furent victimes du revenant. Une nuit, Gormont se réveilla en train d'étrangler l'un d'eux, Blandrate. La folie l'envahit et il assassina également les trois autres (Arnoud, Géraud et Guynemer). Il vit depuis dans les couloirs cachés de l'ermitage (reportez-vous au plan) et souffre d'un dédoublement étrange de la personnalité : il est persuadé que ses quatre compagnons et amis sont toujours en vie et occupent encore l'ermitage avec lui. Il leur adresse fréquemment la parole, posant les questions et jouant les réponses, fait leur lit tous les matins et les défait tous les soirs, cuisine pour cinq... Il pille bien évidemment le cellier de la commanderie sans vergogne pour les nourrir tous. Les denrées pourrissent ensuite lentement dans son repaire.

Mais Gormont ne passe pas tout son temps à s'occuper du bien-être imaginaire de ses compagnons de délire. C'est également un grand chasseur de vautours. La nuit, il se poste sur la falaise et agace les grands charognards à coups de fronde. De temps en temps, il en tue un et pousse alors de grands cris de joie. Il se précipite sur la dépouille et mord goulûment dans les chairs crues. Mais ses frères ont tôt fait de le raisonner et chacun d'eux réclame sa part de gibier. Il s'excuse de son inconduite et emporte la bête jusqu'à l'ermitage caché pour la découper équitablement en cinq parts.

Les nuits d'orage, sa folie atteint son paroxysme, et il sort en hurlant des imprécations et en maudissant les vautours. Dans ces moments de crises hystériques, il se prend pour Ashod et sort nu armé d'un bâton en se lacérant le corps avec un petit couteau. Les vautours ne l'attaquent jamais, sans doute parce que sa folie rend son âme inaccessible au démon. Heureux les pauvres d'esprit car le royaume des cieux leur appartient...

Si les frères découvrent son repaire, il tentera de les effrayer en prenant l'allure d'Ashod. Son imitation est un peu piteuse et il est peu crédible en fantôme. Avec de la douceur et quelques présents pour ses compagnons (un peu de pain par exemple), il finira par se calmer. Il connaît l'histoire d'Ashod et peut la raconter. Son récit est complètement décousu et assez difficile à suivre, car il entrecoupe sans cesse ses propos pour s'adresser à Arnoud, Géraud, Guynemer ou Blandrate et leur demander confirmation de tel ou tel fait. Il présentera d'ailleurs ses compagnons aux frères.

Gormont est un tout petit homme chétif, vêtu d'une robe de bure hors d'âge. Son teint est pierreux, sa chevelure hirsute et sale, sa barbe lui tombe sur les genoux et il sent aussi mauvais qu'un bouc malade. Il est extraordinairement discret et rapide pour son âge. Personne n'est encore parvenu à découvrir les chemins qu'il empruntait. On l'aperçoit parfois furtivement lorsqu'il rôde à la recherche de nourriture ou lorsqu'il ajuste les vautours à la fronde. Certains serviteurs de la commanderie le confondent avec Ashod, alors que d'autres pensent qu'il est une sorte de gardien et de protecteur. Ceux-là lui laissent parfois un peu de nourriture dans une écuelle cachée derrière une pierre branlante du puits.

Les terrifiants événements que les frères vont vivre à l'ermitage d'Ashod

LE VENDREDI DE LA SAINT EUSÈBE

L'ARRIVÉE DES FRÈRES DE JÉRUSALEM. TIERCE.

Les frères arrivent à l'Ermitage au matin de la saint Eusèbe (le 14 août), vers tierce. Le ciel bas et lourd pèse comme un couvercle et tous savent déjà que la nuit sera orageuse. A leur arrivée, les frères remarquent immédiatement les vautours immenses qui tournent constamment au dessus de la falaise et de la commanderie. Leur nombre est réellement impressionnant. Ils sont accueillis par le frère Guibert qui leur souhaite la bienvenue avec un tremblement ému dans la voix. On les conduit jusqu'aux écuries, puis au dortoir, où ils sont enfin rejoint par le commandeur, frère Ancelin, et par son compagnon le frère Adom. Ancelin entre dans une colère noire et exige de Guibert qu'il fournisse des explications concernant la présence des nouveaux venus. Guibert obtempère et aggrave son cas.

- "Ne vois-tu pas, frère" hurle Ancelin, "ne vois-tu pas que tu livres toutes ces âmes encore pures au démon qui rôde ? As-tu bien pesé les conséquences terribles de ton geste insensé ? Nous tous ici sommes déjà corrompus par le mal. Lorsque la lèpre se déclare quelque part, fait-on venir d'autres hommes pour qu'ils l'attrapent également ? Non ! On éloigne au contraire les éléments sains des parties malades, comme on tranche un membre pourri pour éviter que la gangrène se répande. Nous sommes assez nombreux pour combattre la bête et il est inutile de risquer d'autres vies. Adom, saisis-toi de ce fouet et corrige Guibert pour son inconscience".

Guibert accepte la pénitence sans dire un mot pour se défendre ou se justifier.

PREMIÈRE INTERVENTION DES VAUTOURS. TIERCE HAUTE.

Il fait déjà très chaud.

Pendant que Guibert reçoit le fouet sous le soleil en serrant les dents, les frères peuvent apercevoir un jeune sergent, le frère Payen. Il est livide et fixe les frères avec insistance. Il leur fait un petit signe discret et les attire dans la cour. Il hoquète et sa voix est entrecoupée de sanglots bruyants :

- "Doux frères, quittez immédiatement ce lieu maudit ! Ce soir, l'orage va éclater et il va venir pour vous prendre ! Neuf, oui neuf sont déjà morts, morts en rêve d'abord puis..."

Soudain, une dizaine de vautours fondent sur Payen sans s'occuper des frères. Les turcopoles jouaient aux dés avec les frères sergents et ils n'ont pas eu le temps de réagir. En quelques secondes, Payen est mortellement touché. Ses yeux sont arrachés, sa gorge ouverte et son corps lacéré par les griffes. Lui-même ne cherche même pas à se défendre. Il s'abandonne aux oiseaux et récite une prière en hurlant. Les frères peuvent tenter de le protéger, mais ils risquent fort de toucher Payen en essayant d'atteindre les vautours. La sinistre besogne accomplie, les noirs volatiles rejoignent la falaise sous le tir nourri des turcopoles qui en touchent cinq ou six.

Quatre-vingt treize roses fleurissent maintenant sur le rosier de Boussaïna.

Le corps de Payen est transporté à la chapelle. Il sera enterré le lendemain matin.

Les vautours sont un péril permanent pour tous les pêcheurs de la commanderie. Toutefois, ils n'attaquent que deux ou trois fois par jour, et sont le plus souvent repoussés par les archers. Le maître doit faire sentir cette pression constante en rappelant leur nombre, leurs cris et leurs rondes incessantes dans le ciel, au dessus du Gué. Même si les frères essuient un ou deux assauts, le maître doit toutefois éviter de rendre ces attaques trop meurtrières.

ARRIVÉE DES PÈLERINS. SIXTE.

Vers sixte, un frère sergent de garde sur les remparts sonne la campane. Il annonce l'arrivée d'un groupe de pèlerins. Ancelin sort de la chapelle accompagné d'Adom et se rend à leur rencontre. La troupe des pèlerins est dans un très piteux état. Ils sont une trentaine, tous faméliques, fatigués, déguenillés, assoiffés, affamés, malades, blessés...un tableau vivant de la souffrance. Frère Ancelin les reçoit très brutalement. Il refuse de les laisser pénétrer dans la commanderie pour la nuit et leur ordonne de passer leur chemin. Rapidement, le ton monte. Les pèlerins racontent leur histoire :

- "Nous nous sommes perdus et nous avons été emmenés de force par une troupe de Sarrazins. Grâce à Dieu, nous avons échappés à l'esclavage en rachetant notre liberté à prix d'or. Depuis cinq jours, nous errons dans le désert à la recherche d'un lieu sur où nous reposer. Huit des nôtres sont déjà morts de faim, de soif et de fatigue. Nos enfants sont tous malades et nos femmes sont encore prisonnières de l'émir. Ayez pitié de nous seigneur, ne nous laissez pas seuls dans le désert à nouveau ou nous mourrons tous. Les frères du Temple ont voué leur existence à la protection des lieux saints et des routes de pèlerinage. Pourquoi refusez-vous de nous accorder l'hospitalité ?".

Tous pleurent, supplient, implorent la clémence d'Ancelin qui reste intraitable. Si les frères interviennent, il leur donne l'ordre de rester en dehors de cet histoire. Lui obéir serait un grave péché contre la Courtoisie la plus élémentaire : il est chrétiennement impossible de laisser ces pauvres gens sans assistance. Lui désobéir serait un péché contre l'Obéissance. Que faire ? Si les frères parlementent adroitement avec Ancelin, ils peuvent lui arracher quelques concessions. Le commandeur accepte de leur donner deux jours de nourriture et d'eau et autorise les frères à les accompagner jusqu'au monastère de saint Pakras (trois ou quatre heures aller et retour, eu égard à l'état de fatigue extrême des pèlerins). Les frères qui réagissent le plus courtoisement avec les pèlerins peuvent être gratifiés d'un point en Courtoisie par le maître à la fin de l'aventure (prêter un cheval, donner un peu plus de nourriture en s'arrangeant avec frère Guibert ...). Si les frères ne prennent pas la défense des pèlerins, ils pèchent gravement contre la Courtoisie.

Si on questionne les pèlerins sur la troupe ennemie, il la décrive comme une troupe puissante, très organisée et très bien armée (c'est la troupe de Soqmân abu Bursuk). Les pèlerins pensent en avoir compté une centaine. Il ne sont en réalité que quatre-vingt.

L'ORAGE ÉCLATE. VÊPRES.

Depuis que le Père Séverin est mort, les offices sont remplacés par des séances de prières collectives. Alors que sonne la campane des vêpres, l'orage éclate. Tous les frères se signent et rentrent précipitamment dans la chapelle. Au cours du maigre repas qui suit la prière, des cris déchirants couvrent soudain le tonnerre. Une forme apparaît au milieu du réfectoire : Ashod ! La plupart se lèvent en hurlant et quittent la pièce, les autres feignent de l'ignorer et plongent le nez dans les écuelles en tremblant. Ashod se dirige vers les frères de Jérusalem et leur fait signe de le suivre. A l'extérieur, le ciel zébré d'éclairs déverse des trombes d'eau. Ashod les emmène jusqu'au rosier puis disparaît.

LA NUIT DE LA SAINT EUSÈBE

Après les complies, les frères vont se coucher. Tous ceux qui ont un score en Ame inférieur ou égal à cinq vont vivre l'étrange rêve d'Ashod. Le maître doit isoler les frères, leur raconter le rêve et noter leur comportement. Ceux qui combattent se réveillent en péchant. A la fin de l'aventure, le maître fera griser un carré dans les deux commandements bafoués si les frères pensent à les confesser lors du chapitre. Sinon, les frères grisent deux carrés.

Au cours de la nuit, les frères peuvent éventuellement assister à une cérémonie mener par Messaoud. Comment réagiront-ils ? L'Eglise interdit et condamne formellement ces pratiques superstitieuses et païennes.

Ils peuvent également apercevoir Gormont qui joue au fantôme et qui fronde les vautours. Peu avant prime, Gormont se faufile dans la cour et vient jeter un vautour dans le puits. Il en profite pour récupérer l'écuelle qui est cachée là. Si les frères l'aperçoivent, il grimpe l'échelle quatre à quatre et disparaît par le passage secret qui est dans la chapelle. Il est important que les frères ne découvrent pas le passage à ce moment-là. Sa disparition, logiquement impossible, doit juste leur mettre la puce à l'oreille.

N'oubliez pas que vous pouvez également égayer l'atmosphère en glissant de ci de là quelques attaques de vautours, crises de folie suicidaire et autres réveils de pécheurs...

LE SAMEDI DE LA SAINTE ASSOMPTION DE LA VIERGE.

UNE ÉPAISSE FUMÉE NOIRE ET LES CLOCHES DE SAINT PAKRAS. PRIME.

A l'aube, les frères d'Ashod sont réveillés par le son lointain de la cloche du monastère de saint Pakras qui tinte à toute volée. Une épaisse fumée noire monte sur l'horizon. Ancelin donne l'ordre aux frères de partir immédiatement, accompagnés de cinq turcopoles. Parvenus au monastère, les frères assistent de loin, à un épouvantable carnage. Le monastère est en flammes, les moines sont décapités un à un sous les yeux épouvantés des frères. Les pèlerins quant à eux sont relâchés aimablement puisqu'ils ont déjà payé le prix de leur liberté. La troupe de Soqmân prend ensuite très visiblement la route de la commanderie d'Ashod. Si les frères font très vite, ils peuvent prévenir le commandeur de l'arrivée imminente des quatre-vingt cavaliers aguerris, menés par l'émir. Les frères ignorent encore son nom, à moins que l'un d'eux aie 5 ou plus dans l'Aptitude Renommée. Dans ce cas, il peut savoir que Soqmân abu Bursuq est l'un des émirs les plus déterminés de Salah ad-Din, que c'est un homme non seulement intransigeant mais aussi extraordinairement cruel. Sa présence à proximité de l'Ermitage d'Ashod n'augure rien de bon.

Lorsqu'ils reviennent, les frères assistent impuissants et de loin à la mise à mort de frère Adom par les vautours. Ancelin, suite à la mort d'Adom, entre dans une phase de pessimisme résigné et mystique. Il ne sort plus de la chapelle où il s'abîme en prière, allongé face contre terre. Il laisse aux frères la pleine responsabilité militaire des opérations. La nouvelle de l'arrivée de Soqmân ne semble pas l'affecter outre mesure.

L'eau s'est remise à couler dans l'Araba, à cause des pluies torrentielles de ces derniers jours.

La chaleur et l'humidité sont oppressantes. Des nuées de mouches et de moustiques harcèlent les frères sans relâche.

A peine une heure après leur retour, les habitants de la commanderie voient arriver la troupe de Soqmân. Ils pourront mettre ce court répit à profit pour organiser rapidement la défense. Il ne fait guère de doute en effet que Soqmân s'apprête à lancer l'assaut. Si un doute persistait quant à ses intentions, les frères peuvent voir, au milieu des cavaliers, un petit chariot d'où dépassent une dizaine d'échelles ainsi qu'un second chariot entièrement bâché celui-là.

LES FORCES EN PRÉSENCE :

La commanderie d'Ashod.

- 4 chevaliers plus les frères.
- 7 sergents.
- 25 turcopoles.

La troupe turque de Soqmân abu Bursuq.

- 80 cavaliers armés d'arcs.

Le rapport est donc de 2 contre 1...ce qui laisse tous les espoirs possibles.

Soqmân s'approche en parlementaire des remparts, accompagné de trois cavaliers. L'un d'eux se détache et prend la parole, en bonne langue franque :

- "Je suis Najib abu Selmane ! Soqmân abu Bursuq, mon maître, désire reprendre ce fortin qui appartient de droit à Salah ad-Din notre sultan, que Dieu lui fasse miséricorde. Nous sommes nombreux et prêts à mourir martyrs sur le chemin du Jihad. Si vous vous rendez, mon maître vous laissera partir en paix. Mais si vous résistez à l'avancée de l'armée de Dieu, nous vous passerons tous au fil de nos épées."

Il laisse s'écouler un peu de temps, puis reprend :

- "Que décidez-vous ?".

Si les frères se rendent, ils commettent bien sur un grave péché contre la Loyauté ou la Prouesse, ou les deux : contre la Loyauté parce qu'ils salissent l'honneur du Temple, et contre la Prouesse s'ils partent parce qu'ils manquent de courage. Dans l'un comme l'autre des deux cas, les frères grisent un carré et demi. Par chance en effet, vous vous rendrez compte que le Temple récupérera de toute façon le Gué. Si le Gué avait été pris par les Turcs, les frères auraient perdu un peu plus... La seule solution honorable est de tenir la commanderie jusqu'à la mort s'il le faut.

S'ils refusent de se rendre, les Turcs passent aussitôt à l'assaut. Les cavaliers s'approchent rapidement des remparts, lâchent une volée de flèches enflammées, et repartent aussitôt pour laisser la place à une nouvelle vague. Un ou deux toits de bois prennent feu (à moins que les frères ne les aient arrosés d'eau vinaigrée avant).

Pendant les charges des archers, dix hommes montent un mangonneau qui était dissimulé dans le second chariot. Après quelques essais de tirs infructueux, les premières pierres frappent la muraille. Une heure plus tard, la brèche est ouverte et les Turcs s'élancent en se couvrant de leurs boucliers. Si le maître le désire, les vautours peuvent se joindre à la fête.

L'assaut est mené avec beaucoup de sens tactique par les Turcs. Tout en concentrant leurs efforts sur la brèche, ils lancent leurs échelles en plusieurs points des murailles. Régulièrement au cours de l'assaut, les frères doivent répondre aux appels à l'aide de leurs frères submergés à l'autre bout des remparts. Lorsqu'une échelle est repoussée, les Turcs retraitent sous le couvert de leurs grands boucliers ronds et relancent aussitôt la charge. Le maître peut considérer qu'il y a toujours 3 ou 4 échelles appuyées aux remparts. Le combat peut être joué en 7 ou 8 tours, chaque tour correspondant à une nouvelle situation de jeu : les Turcs mettent le pied sur le chemin de ronde, une flèche a enflammé le toit de l'étable, les vautours attaquent un turcopole, les frères qui ferraillent sur la brèche lâchent prise, un groupe de turcs escalade la falaise pour atteindre la tour de guet...

Nous recommandons au maître de ne jouer qu'un tour de combat pour simuler le résultat de tout une scène et de décrire le reste de la bataille. Le maître doit tenir compte des quelques surprises éventuelles que les frères auraient pu préparer aux Turcs durant leur petite heure de répit. Selon le nombre de frères qui résistent vaillamment sur la brèche, les Turcs seront repoussés ou non :

Ancelin tient fermement, ainsi que les trois autres chevaliers d'Ashod, Guibert, Anicet et Boël. Si trois frères de plus ne lâchent pas prise suite à leurs blessures, l'assaut est repoussé. Sinon tous les habitants de la commanderie reculent dans la citadelle et tirent l'échelle. Vous pouvez bien sûr récompenser toute initiative intelligente de la part des frères.

Que les Turcs de Soqmân prennent ou pas la basse-cour, les combats cessent avec la nuit.

Si la brèche est prise, les Templiers déplorent la perte de cinq sergents, cinq turcopoles et deux chevaliers, Ancelin, le commandeur, qui a préféré mourir que de lâcher prise et frère Guibert, le Sénéchal qui n'a pas voulu l'abandonner.

Si l'assaut est repoussé, frère Ancelin est fait prisonnier par les Turcs et les Templiers perdent trois sergents et trois turcopoles.

La Règle interdit aux frères de payer une rançon à l'ennemi. Un Templier ne peut donner pour se libérer que son couteau et sa ceinture. Soqmân est au courant de cette coutume du Temple et il décapite donc proprement Ancelin sous les yeux de ses frères.

Le soir venu, une petite pluie fine commence à tomber qui se transforme rapidement en orage. L'atmosphère est très tendue à la commanderie. Beaucoup prient ou pleurent.

LA NUIT LA PLUS LONGUE

La nuit est très orageuse, et le maître peut l'agrémenter de quelques chants sinistres d'Ashod. Les frères qui n'ont pas fait le rêve la première nuit peuvent le faire la seconde. Un de ceux qui a péché peut éventuellement se réveiller en train d'ouvrir la porte de la citadelle et de descendre l'échelle.

Très tard dans la nuit, vers laudes, alors que les esprits et les yeux sont les plus fatigués, Gormont emprunte le passage qui mène dans la chapelle pour chercher un peu de nourriture. Il faut bien le comprendre, il a cinq bouches à nourrir ! **A cette occasion, les frères peuvent le surprendre.** Si l'un d'eux veille, il lui faut 7 ou plus en Sens pour l'apercevoir. Si tous dorment, il faut 10. Gormont repart après avoir fouillé discrètement la salle et enjambé les dormeurs. Il emmène deux miches de pain et sort par la colonne.

LE DIMANCHE QUI SUIT LA SAINTE ASSOMPTION DE LA VIERGE.

PRIME. LE DÉPART DE SOQMÂN.

A l'aube, les frères assistent à une violente dispute dans le camp turc. Ceux qui parlent le turc peuvent comprendre qu'Ashod a beaucoup effrayé et que la grande majorité des hommes désire partir. Les vautours ont déjà découpé trois d'entre eux. Peu de temps après, Soqmân donne l'ordre du départ et la troupe quitte l'Ermitage sans se retourner.

Quatre-vingt seize roses fleurissent sur le rosier, auxquelles vous devez ajouter les morts éventuels de votre cru, sans toutefois dépasser 100 !

Après la prière de prime, vient l'heure du chapitre. Les frères sergents et chevaliers se réunissent, s'accusent publiquement de leurs péchés et décident de la conduite à tenir. C'est le moment où le maître fait griser quelques carrés ou récompense les frères pour un acte ou une pensée particulièrement méritoires.

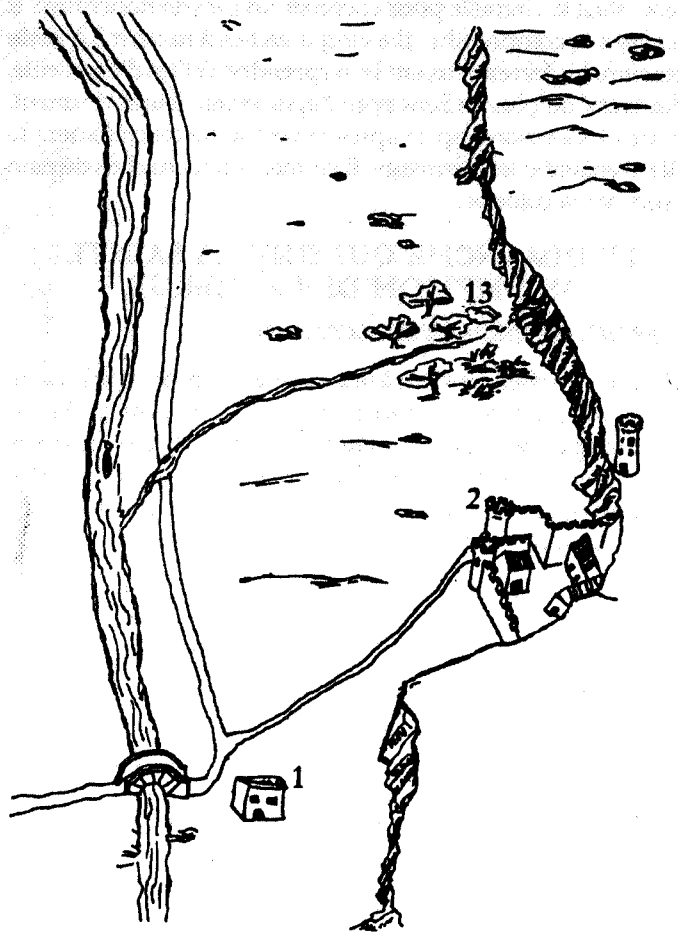
Les frères ont encore une journée et une nuit pour résoudre l'épineux problème qui leur est posé. S'ils ne pensent pas à aller fouiller les décombres du monastère de saint Pakras, l'Esprit Saint enverra un songe à celui d'entre eux qui a le score en Intelligence le plus élevé. Il verra saint Jean Baptiste qui baptise Jésus dans les eaux du Jourdain. L'allusion devrait suffire.

Le lundi, si les frères n'ont toujours pas baptisé le rosier, il y a fort à parier que cent roses y fleuriront. Dans ce cas, les vautours s'envoleront tous d'un seul coup, ce qui créera un certain remue-ménage aux écuries et à l'étable. Au milieu des vautours, les

frères peuvent apercevoir une forme étrange, mi-femme mi-oiseau, qui s'éloigne vers le sud. Peut être la retrouveront-ils un jour !

epilogue

Cette aventure peut n'être que le début d'une série de scénarios dans lesquels les frères retrouveront Boussaïna / Sélène / Mélisande, sous toutes ses formes et dans tous ses états, qui ne sont que les différents visages du Malin. Il est par ailleurs possible que les frères s'installent pour quelque temps à l'Ermitage d'Ashod et qu'ils veillent, entre autres, à l'aménagement des grottes mises à jour. Il est encore bien d'autres personnages et lieux surprenants dans les environs du Gué. Les falaises et le plateau semi-désertique regorgent de cavernes, de cités souterraines creusées par d'anciens peuples, d'animaux merveilleux, de brigands de tous poils et d'ermites très sages. Les nuits d'orage, on pourra voir les plus anciens des frères vivant à Ashod se signer discrètement. Gageons que ceux-là s'autoriseront aussi la chasse aux vautours.



Description du plan

1) La maison du guet.

Cette petite cahute de pierres protège le gué. Un sergent et un turcopole sont toujours placés là en faction, de jour comme de nuit. Ils lèvent les octrois sur les marchandises et sur certains voyageurs. Les pèlerins sont toujours exemptés de taxes.

2) La commanderie d'Ashod.

L'intérieur des murailles mesure 14 toises (environ 70 mètres) dans la plus grande longueur. La cour, ou basse-cour, est le lieu de vie principal de tous les habitants de la commanderie.

3) La chapelle et la salle du chapitre.

La chapelle et la salle du chapitre sont deux pièces séparées d'une seule et même grande salle, taillée à même le roc. La pièce est coupée en deux par une cloison de bois. Un des passages de Gormont débouche dans la chapelle à l'intérieur d'une des colonnes. Un pan de pierre pivote sur un axe et s'ouvre sur un escalier sombre. Il faut 10 en Sens pour découvrir le passage et le mécanisme qui l'actionne.

L'entrée de cette grande salle est, en hauteur, à 2 toises (10 mètres). On y accède par une échelle en bois. Lorsque la basse-cour est prise, les frères peuvent s'y retrancher et tirer l'échelle.

4) Le cellier.

Une des entrées secrètes de Gormont donne dans cette pièce. C'était l'ancienne entrée de l'ermitage troglodyte d'Ashod. Une grande meule de pierre est adossée contre un des murs. Il est absolument impossible de la déplacer d'un pouce, et les frères n'y font même plus attention. De l'intérieur pourtant, un enfant de cinq ans peut la déplacer sans effort.

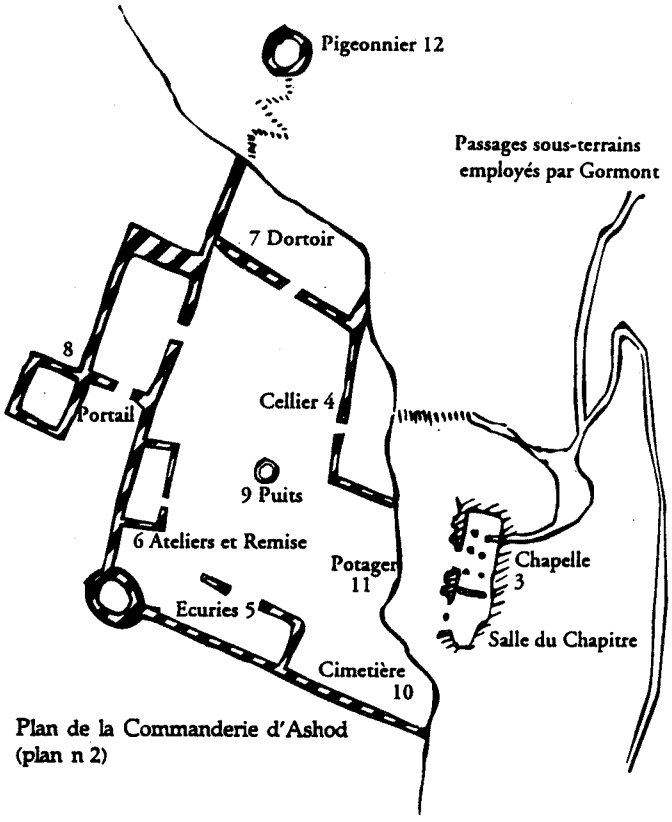
5) Les écuries.

6) Etables et remises.

7) Dortoirs et réfectoire.

8) Remparts, porte, tours et chemin de ronde.

Il y a en permanence 8 frères et turcopoles sur les remparts et dans les tours, qui surveillent principalement les vautours.



Plan de la Commanderie d'Ashod (plan n 2)

9) Le puits.

10) Le cimetière.

11) Le potager.

12) Le pigeonnier.

Cette tour domine le gué et on peut y observer les alentours à plusieurs miles. Il n'y pas d'entrée sur la falaise. La seule issue est l'escalier de pierre qui donne dans la basse-cour. Deux guetteurs sont postés en permanence dans cette tour. C'est également dans cette tour, au dernier étage, que se trouve le pigeonnier de la commanderie. Il faut deux ou trois heures à un pigeon pour rejoindre la commanderie de Jérusalem.

13) Les broussailles.

C'est dans cet amas d'épineux, de ronciers et d'arbustes que se trouve le rosier de Boussaïna et l'olivier d'Ashod. La lumière qui baigne ce lieu est vraiment très angoissante. Le rosier enserre l'olivier dans un mouvement qui évoque à la fois un étranglement et l'enlacement de deux amants. Le rosier est en fleurs toute l'année. Ces roses sont rouge vif et dégagent une odeur nauséabonde Il y a toujours une ronde de vautours au-dessus des broussailles. Pour atteindre le rosier, il faut d'abord traverser le petit affluent de l'Araba.

Les protagonistes

ASHOD

Ashod, le revenant maudit n'a pas d'existence physique en ce bas monde. Par contre, les rêves qu'il inspire et contrôle ont toutes les apparences de la réalité. Voici ses Aptitudes lorsqu'il est monté sur l'hermine.

Somme des Cartes : 12

Vigueur : 6 - pas d'armure

Aptitudes : pousser de longues plaintes déchirantes les nuits d'orage. Inspirer des rêves. Bâton : 7. Les dommages de la charge sont multipliés par deux.

Figure : 9

Corruption : 4.

BOUSSAÏNA

Boussaïna peut prendre plusieurs formes au cours de cette histoire. Lorsqu'elle est sous forme de petite fille, le maître estime qu'elle ne représente aucun danger réel pour les frères. Lorsqu'elle est prisonnière du rosier, elle attire et contrôle les vautours. Elle peut en dominer une dizaine à la fois. Si par malheur elle reprend sa forme démoniaque après la centième rose et que les frères sont présents ...

Somme des Cartes : 15

Vigueur : 18 - cinq points d'armure. Elle peut durcir sa peau.

Aptitude : Contrôler les vautours. Griffes : 10. (elles sont aussi tranchantes que des poignards!). Esquive : 10.

Figure : 10.

Corruption : 8

Elle peut également cracher une nuée de mouches et d'insectes qui harcèleront les frères. Le nuage d'insectes inflige un point de dommage par tour à un frère, jusqu'à la mort de Boussaïna. A chaque fois qu'elle crache, une personne supplémentaire est touchée par le nuage.

LES VAUTOURS

Ils sont plus de deux cents et nichent sur la falaise. N'hésitez pas à rappeler leur présence oppressante.

Somme des Cartes : 8

Vigueur : 4

Aptitudes : Esquive : 6, Griffes et bec : 6

Figure : 4

LES TURCS DE SOQMÂN

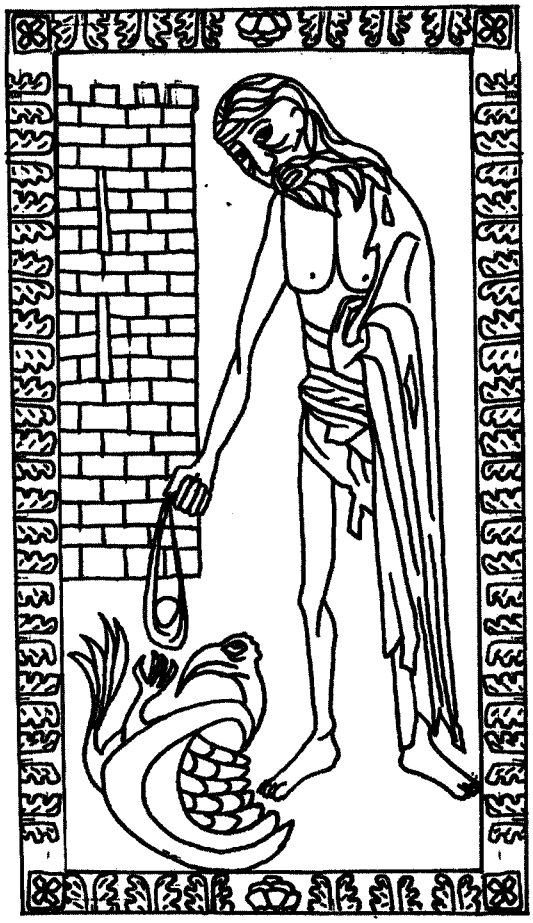
Les soldats de Soqmân sont d'excellents guerriers, très aguerris et très bien armés.

Somme des Cartes : 12

Vigueur : 7 - Armure : 5 points.

Figure : 6

Aptitudes : Epée : 8 ; Bouclier : 8 ; Arc : 8



L'ERMITE GORMONT

Les heures

Lorsqu'il est nécessaire d'être un peu plus précis sur le déroulement du temps, on a coutume de qualifier les heures de hautes et de basses. On dira ainsi tierce haute pour dire qu'on s'approche de sixte et tierce basse si on est encore dans la première partie de l'heure. Pour les heures de nuit, les moines ont recours à des artifices pour compter l'écoulement du temps, puisqu'il n'est plus possible de se fixer sur le soleil. Ils font brûler des chandelles graduées, récitent des prières et plus rarement utilisent une clepsydre (horloge à eau). Les heures sont sonnées par les monastères (qu'on appelle des moutiers) et par les églises, puisque ce sont les heures qui correspondent aux temps de prières et d'offices.

Les mois et l'année.

L'année ne commence pas toujours au même moment selon les régions. Fréquemment toutefois, les Pâques marquent le début de la nouvelle année. Pour désigner les années, on les situe souvent bien sûr par référence à l'incarnation de Jésus. On dit alors "l'an de grâce 1175 de l'incarnation de notre Seigneur". Mais on les désigne également en comptant les années de règne des puissants, rois et papes. On dit alors "la troisième année du règne de notre bon roi Philippe". Pour parler d'un jour, on le désigne par le nom du saint qui lui est associé. On dit le jour de la saint Hilaire pour dire le 14 janvier. Mais les jours de l'année ne sont pas tous sous la tutelle d'un saint. Pour parler de ceux-là, on les situe en comptant les jours qui les séparent d'un jour fêté. On dit "trois jours après la Saint Gilles" pour le 3 septembre.

COMPUT DU TEMPS DU JOUR ET DE L'ANNÉE.

LES HEURES.

Prime : le lever du soleil.
Tierce : moitié de la matinée.
Sixte : zénith solaire.
None : milieu de l'après-midi.
Vêpres : coucher du soleil.
Complies : entre les vêpres et la mi-nuit.
Mâtines : le milieu de la nuit.
Laudes : entre la mi-nuit et l'aube

CALENDRIER

JANVIER

1.La Circoncision du Seigneur,
2.St Ogier
3.Ste Geneviève
4.Ste Berthe
5.St Joscelin,
6.L'Epiphanie du Seigneur
7.St Oswald, roi
8.St Malo
9.Ste Véronique
10.St Urbain et ses compagnons, martyr
11.St Paulin, ermite
12.Sts Mercure et Apulée, martyrs
13.St Wulfram, archevêque
14.St Hilaire, év. et doc. de l'Eglise
15.St Rémi
16.St Machaire
17.St Félix sur le Pincio
18.St Marcel, pape martyr
19.St Antoine, abbé
20.St Fabien, pape, St Sébastien, martyr
21.Ste Agnès, vierge martyre
22.St Vincent et Anastase, martyrs
23.St Basile, évêque
24.St Jean, l'Aumonier
25.La Conversion de St Paul, apôtre,
26.Ste Paule,
27.St Julien,
28.Ste Yveline,
29.Ste Radegonde, reine,
30.St Quentin
31.St Ithier

FÉVRIER

Jeûne des Quatre-Temps
1.St Ignace d'Antioche, évêque martyr
2.Chandeleur (Purification de N-D.)
3.St Blaise, evêque martyr
4.St Rembert
5.Ste Agathe, vierge martyre
6.Saints Waast et Amand, évêques
7.St Chryseuil, martyr
8.St Nicet, évêque
9.Ste Apolline, vierge martyre
10.Ste Scolastique, vierge
11.St Séverin, abbé
12.St Julien, martyr
13.St Fulcran, évêque
14.St Valentin, prêtre martyr
15.Saints Faustin et Jovite, martyrs
16.Saints Elie, Jéremie, Isaie, martyrs,
17.St Silvin, évêque
18.St Angilbert, abbé
19.St Gabin, prêtre et martyr
20.St Eleuthère, évêque et martyr
21.St Gombert, évêque et solitaire
22.St Pierre yver
23.St Milon, évêque
24.Ste Primitive, martyre
25.St Victorin et ses comp., martyrs,
26.St Porphyre, évêque
27.St Léandre, évêque
28.Ste Luitpurge, religieuse
29.St Oswald, évêque

MARS

1.St Aubin
2.St Euber,
3.Ste Wéréburge, vierge
4.Saints Philéas et Philorome, martyrs
5.St Abraamius, évêque martyr
6.Saintes Perpétue et Félicité, martyres
7.St Voel, solitaire
8.St Augule, évêque et martyr
9.St Barsanuphe, anachorète,
10.Les quarante martyrs
11.St Nicéphore, martyr
12.St Grégoire
13.Ste Sotère, vierge martyr
14.St Erhart, abbé
15.St Castor, prêtre, solitaire
16.Ste Eulalie, vierge martyre
17.St Patrick, évêque
18.St Cyrille, év. et doc. de l'Eglise
19.St Joseph
20.St Floscule, évêque
21.St Benoît et St Patrice
22.St Longin
23.Ste Sophie et ses trois filles, martyres
24.St Gabriel, archange
25.Notre-Dame de mars
26.St Onésime
27.St Jean Damascène, Doc. de l'Eglise
28.St Martinien, ermite
29.Ste Milburge, vierge
30.St Gaudin, évêque martyr
31.Ste Eustochie

AVRIL

1.St Hugues
2.St Flavin
3.St Barabat, solitaire
4.St Isidore, év. et doc. de l'Eglise
5.St Polyeucte, martyr
6.St Quinide, évêque
7.St Mitre, évêque
8.Ste Mildrède, vierge et abbesse
9.St Sadoth et ses compagnons, martyrs
10.St Bonose, évêque
11.St Léon 1er, pape et doc. de l'Eglise
12.St Fiacre
13.St Herménégilde, martyr
14.St Justin, martyr
15.St Mélèce, patriarche d'Antioche
16.St Bertuphle
17.St Anicet, pape martyr
18.St Maxence, martyr
19.St Théliau, évêque
20.St Second, martyr
21.St Anselme, év. et doc. de l'Eglise
22.Ste Marie égyptienne
23.St Georges, martyr
24.St Adalbaud
25.St Marc, évangéliste
26.St Clet, St Marcellin, papes martyrs
27.St Oderic
28.St Vital, martyr
29.Une vierge d'Antioche
30.St Anschaire, évêque

MAI

1.Saints Philippe et Jacques le Min., ap.
2.St Athanase, év. et doc. de l'Eglise
3.l'Invention de la Ste Croix
4.Ste Monique
5.Ste Hildegonde
6.Martyr de St Jean, ap.
7.St Stanislas, évêque martyr
8.St Avit, archevêque
9.St Nicolas d'été
10.saints Gordien et Epimaque, martyrs
11.Ste Pélagie
12.Sts Nérée, Achillée, Domitille, mart.
13.St Liévin
14.St Boniface, martyr
15.Ste Godeleine, vierge martyre
16.Ste Sybille, martyre
17.St Expédit, martyr
18.St Hadelin, prêtre
19.Ste Bellande, vierge
20.Ste Pudentienne, Vierge
21.St Yvonnet, martyr
22.St Dié
23.St Privat
24.St Modan, abbé
25.St Urbain, pape martyr
26.Ste Eleuthère
27.St Jean 1er, pape martyr
28.St Gloriose, prêtre
29.St Anatole, évêque
30.St Félix 1er, pape martyr
31.Ste Pétronille, vierge

JUIN

1.Ste Herlinde
2.St Pierre, exorc. et St Marcellin, mart.
3.Ste Clothilde, reine
4.Ste Adéla•de, vierge et abbesse
5.St Boniface, évêque martyr
6.St Olibrius, évêque martyr
7.St Aventin, solitaire
8.St Médard
9.St Prime et St Félicien, martyrs
10.Ste Godeleine, vierge martyre
11.St Barnabé, apôtre
12.Ste Louebiette
13.St Phébus et ses comp., martyrs
14.St Basile, ev. et doc. de l'Eglise
15.St Vitus (Guy), St Modeste, martyrs
16.St Cyr et Ste Juliette, sa mère
17.Ste Marine, vierge
18.St Ephrem, diacre et doc. de l'Eglise
19.St Gervais et St Protais, martyrs
20.St Silvère, pape martyr
21.St Lupin, martyr
22.St Paulin de Nole, évêque
23.Ste Altrude, vierge et abbesse
24.la Nativité de St Jean-Baptiste
25.St Prétextat, évêque
26.Saints Jean et Paul, martyrs
27.St Adalbert et Maclou, évêques
28.St Irénée, évêque martyr
29.Saints Pierre et Paul, apôtres
30.Ste Gonthilde, vierge et abbesse

JUILLET

1.St Patère, évêque
2.St Zacharie
3.St Léon, pape
4.St Martin d'été
5.St Valfroy
6.St Josse
7.St Cyrille et Méthode, évêques
8.Ste Géorgie, vierge
9.St Liberd, solitaire
10.Les Sept Frères martyrs
11.St Pie 1er, pape martyr
12.Saints Nabor et Félix, martyrs
13.St Anaclet, pape martyr
14.Ste Agape, vierge martyre
15.St Molibée, évêque
16.St Alexandre, patriarche
17.St Alexis
18.Ste Symphorose et ses Fils, mart.
19.St Arsène, abbé
20.Ste Marguerite, vierge martyre
21.Ste Praxède, vierge
22.Ste Marie-Magdeleine, pénitente
23.St Apollinaire, évêque martyr
24.Ste Christine, vierge martyre
25.St Christophe, St Jacques le Maj., ap.
26.Ste Anne, mère de la Ste Vierge
27.St Pantaléon, martyr
28.Les sept dormants
29.Ste Marthe, vierge
30.St Abdon et St Sennen, martyrs
31.St Eusèbe

AOÛT

1.St Pierre aux liens
2.St Etienne 1er, pape martyr
3.L'Invention de St Etienne, prem. mart.
4.Ste Ide
5.St Taraise, évêque
6.St Sixte, pape, St Agapit, martyrs
7.St Donat, évêque martyr
8.St Cyriaque, diacre martyr
9.St Romain, martyr
10.St Laurent, martyr
11.Saints Tiburce et Suzanne, martyrs
12.St Gélasin, martyr
13.St Cassien, martyr
14.St Eusèbe, prêtre
15.L'Assomption de Notre-Dame
16.St Lambert, évêque martyr
17.St Servule, évêque
18.St Agapit, martyr
19.St Victor
20.St Ethelbert, roi
21.St Christophe
22.St Timothée, Hippolyte, Symphorien
23.St Honorat
24.St Barthélemy, apôtre
25.St Nazaire
26.St Zéphirin, pape martyr
27.Ste Isaure, martyre
28.St Augustin, év. et doc. de l'Eglise
29.La décollation de St Jean-Baptiste
30.St Félix et St Adjoint, martyrs
31.St Savinien et Ste Savine

SEPTEMBRE

1.St Gilles et Leu, abbés
2.St Etienne de Hongrie, roi
3.St Loup
4.St Mamertin
5.St Meven
6.St Edmond
7.Ste Nine, martyre
8.La nativité de Notre-Dame
9.St Gorgon et Ste Dorothée
10.St Adam
11.St Prote et St Hyacinthe, martyrs
12.Ste Austreberthe, abesse
13.Ste Honorine, vierge et martyre
14.L'Exaltation de la Ste Croix
15.St Nicodème, martyr
16.St Géminien, Ste Euphémie
17.Saints Corneille et Cyprien, martyrs
18.Ste Jalle, vierge
19.St Janvier et ses compagnons, mart.
20.St Eustache, martyr
21.St Matthieu, apôtre
22.St Maurice et ses compagnons, mart.
23.St Lin, pape et Ste Thècle, mart.
24.St Sigebert, roi
25.St Liène
26.Ste Justine, vierge martyre
27.St Côme et St Damien, martyrs
28.St Fursy, évêque
29.St Michel, archange
30.St Jérôme, docteur de l'Eglise

OCTOBRE

1.St Rémi ou chief d'octobre, évêque
2.Les anges gardiens
3.St Agrève, évêque martyr
4.St Sour, solitaire
5.St Placide et ses compagnons, martyrs
6.Ste Foy, vierge
7.St Marc, pape
8.St Léger
9.St Denys et ses compagnons, martyrs
10.Ste Thaïs, pécheresse
11.St Céréal
12.St Hubert
13.St Géry
14.St Callixte 1er, pape martyr
15.St Evremond
16.St Osmond
17.Ste Edith
18.St Luc, évangéliste
19.St Ours
20.Ste Mathilde
21.Les onze mille vierges, martyres
22.St Hilarion, abbé
23.Ste Erménilde, reine
24.St Raphaël, archange
25.St Crisant et Ste Daria, martyrs
26.St Evariste, pape martyr
27.Ste Artongathe
28.St Simon et St Jude, apôtres
29.St Quentin
30.St Eustache
31.St Colomban

NOVEMBRE

1.Tous les saints
2.La commémoration des âmes
3.St Enguerrand, évêque
4.St Vital et Agricola, martyrs
5.Fête des Saintes Reliques
6.St Léonard
7.St Fulbert
8.Les quatre saints couronnés
9.St Théodore, martyr
10.Saints Tryphon, Respice, martyrs
11.St Martin d'hiver, évêque
12.St Menne
13.St Brice
14.St Gérard et St Arnulphe
15.Ste Olive, vierge
16.St Brieuc, évêque
17.Ste Tharsile
18.St Siméon, évêque martyr,
19.St Pontien, pape martyr
20.St Aimable
21.St Pasteur
22.Ste Cécile, vierge martyre
23.St Clément, pape mart, Ste Félicité
24.St Chrysogone, martyr
25.Ste Catherine, vierge martyre
26.St Pierre d'Alexandrie
27.St Jacques l'intercis
28.St Moïse, abbé
29.St Saturnin, martyr
30.St André, apôtre

DÉCEMBRE

1.St Eloi, L'Avent du Seigneur
2.Ste Viviane, vierge martyre
3.St François
4.Ste Barbe, vierge martyre
5.St Sabbas, abbé
6.St Nicolas d'hiver, évêque'
7.St Ambroise, doc. de l'Eglise
8.Ste Hildtrude
9.St Antimund
10.St Melchiade, martyr
11.St Damase, pape
12.Ste Renate, vierge martyre
13.Ste Lucie, vierge martyre
14.St Raoul
15.Ste Javotte, vierge martyre
16.St Eusèbe, évêque martyr
17.St Thomas, apôtre
18.St Gersende
19.St Fursy
20.St Jaygout
21.St Zénon
22.Ste Orbaine, martyre
23.St Ouen
24.Ste Adèle
25.Nativité de N.-S. Jésus-Christ
26.St Etienne, 26 décembre
27.St Jean, apôtre et évangéliste
28.Les Innocents
29.St Thomas de Cantorbéry
30.St Roger
31.St Sylvestre 1er, pape

DES MONNAIES, POIDS ET MESURES EN USAGE DANS LE LEVANT

TABLEAU D'ÉQUIVALENCE ENTRE LES MONNAIES

Le tableau ci-dessous vous indique la valeur d'une pièce de monnaie comparée aux autre pièces en circulation dans l'Orient. Il se lit horizontalement puis verticalement .

Exemple : Un dirham sarrazin vaut 1/12 de Dinar et 2 1/3 de Maille

	Byzantines		Arabes		Franques			
	Hyperperon	Miliareston	Dinar	Dihram	Denier	Maille	Sou	Livre
Hyperperon	1	1/12	1	1/12	1/16	1/32	3/4	15
Miliaresion	12	1	12	1	3/4	3/8	8	180
Dinar	1	1/12	1	1/12	1/16	1/32	3/4	15
Dirham	12	1	12	1	3/4	3/8	8	180
Denier	16	1 1/3	16	1 1/3	1	1/2	12	240
Maille	32	2 2/6	32	2 2/6	2	1	24	480
Sou	1 1/3	1/8	1 1/3	1/8	1/12	1/24	1	20
Livre	1/15	1/180	1/15	1/180	1/240	1/480	1/20	1

QUELQUES PRIX ET SALAIRES PRATIQUÉS EN ORIENT

Les Salaires :

Un Journalier : 1/2 d
Un Soldat : 1d
Un Chevalier : 1s
Un Apprenti : 1/2 d
Un Compagnon : 3 d
Un Maître : 8 d

L'Equipement du Chevalier :

Un Haubergeon : 5 £
Un Haubert : 8£ et 7s
Un Roncin : 2£ 1/2
Un Destrier : 5 £
Un Turcoman : 17 £
Une Epée : 34s
Un Harnais : 2£ et 2s
Un écu :10s
Un Casque : 1£

Divers :

Une Livre de pain : fi maille
Un Boeuf : 10s
Un Sommier (cheval de bât) : 1£ 10s
Un Chameau : 1£ et 18s
Une Mule : 9s
Une Bonne terre (1 ha): 15s
Une Terre moyenne (1ha) : 7s
Une Mauvaise Terre (1ha) : 1s 8d
Une Vigne (1ha) : 4£ et 4s
Un Olivier et sa Terre : 1s et 4d
Un Mouton : 2s
Un Boisseau de blé (10kg) : 2d
Un Esclave de Base : 1£ et 5s
Un Esclave artisan : 2£
Un Esclave maître : 3£ et 8s
Un Esclave médecin : 4£ et 4s
Un Eunuque : 3£ et 10s
Un Habit en Soie et Fils d'Or : 1£ et 10s

LES UNITES DE MESURE

Le Marc, unité de poids vaut 240 g
L'Once, unité de poids romaine vaut 30 g
Le Boisseau, unité de volume pour les grains vaut 10kg
La Toise, unité de longueur vaut 5m
La Lieue, unité de distance vaut 4km
Le Modioï, unité de surface Byzantine vaut 800 m≈ environ
La Livre, unité de Poids, vaut 320g à Byzance (12 onces) et 400g en Outremer (15 onces)
Le Muid , unité de volume pour les céréales vaut 200 litres.
ad lib.

CALENDRIER ARABE

Le calendrier arabe fixe l'an 0 à la date de l'Hégire, c'est-à-dire la fuite de Muhammad - Paix et bénediction sur Lui - de La Mecque à Médine. Cette date est fixé à l'an 622 de l'ère chrétienne (soit le 16 juillet, soit le 20 septembre).

L'année est faite de 12 mois lunaires alternativement de 29 et 30 jours. Compte tenu du nombre de jours de l'année lunaire (354 jours), les mois ne correspondent pas à une saison fixée.

Le nom des mois est muharram, safar, rabi'al-auwal, rabi'al tani, jumada al-auwal, jumada al-tani, ragab, sha'ban, ramadan, shawal, dhu al-qa'da, dhu al-higga.

La journée est divisée en cinq parties, correspondant aux moments des prières : el maghreb (coucher du soleil), el icha (seconde heure de nuit), el sobh (aurore), ed dhor (midi), al ar (milieu de l'après midi).

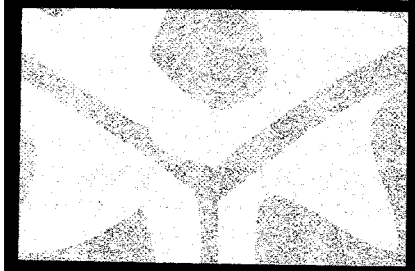
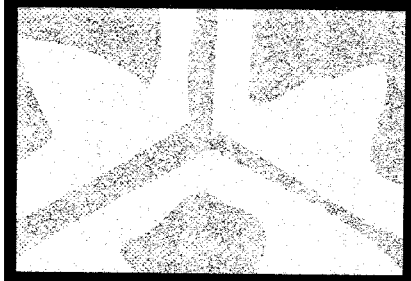
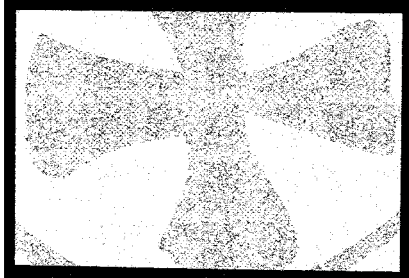
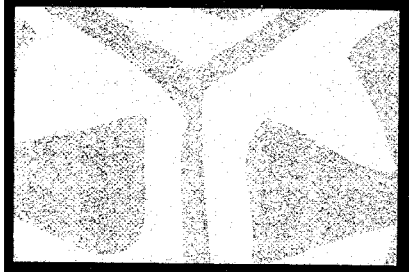
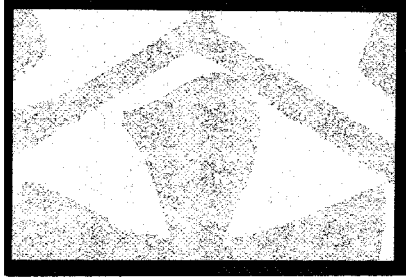
CALENDRIER JUIF

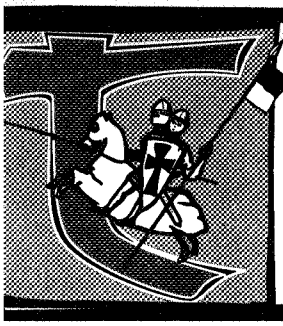
Le calendrier hébraïque commence le jour de la Création, soit le 7 octobre 3760 av. J.-C.

L'année compte 12 mois, alternativement de 29 et 30 jours, mais certaines années d'un cycle de 19 ans comptent un mois supplémentaire de 30 jours.

Les mois sont : nissane, yiar, siwane, tammouz, av, eloul, tihri, heshwane, kisslève, tebeth, shvat, adar, adar-beth (mois supplémentaire).

L'an 1180 de l'ère chrétienne correspond donc approximativement à l'an 558 de l'Hégire et à l'an juif 4940.

Frère	a péché contre cette vertu, de la manière et dans les circonstances qui suivent Loyauté, prouesse, courtoisie	a péché contre ce voeux, de la manière et dans les circonstances qui suivent pauvreté, chasteté, obéissance	a péché contre ce commandement, de la manière et dans les circonstances qui suivent
			
			
			
			
			



Templier

cartes ajoutées

Frère

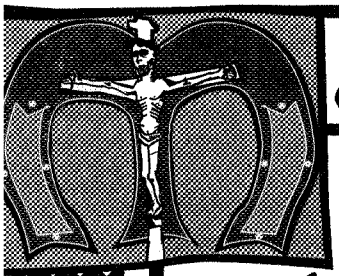
Fonction

âge

écuyer

commanderie

Langue



Moine

L'âme ☐

- La volonté ☐
- L'amour ☐
- L'intelligence ☐

Le livre ☐

Les arts libéraux ☐

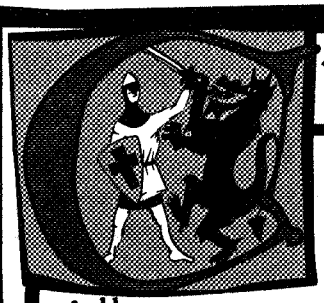
médecine, lire et écrire une langue, discourir, mémoire

☐
☐
☐
☐

Les arts sacrés ☐

la maison, latin, démonologie, eglise

☐
☐
☐



Chevalier



échelle de vigueur

- ☐ -1
- ☐ -2
- ☐ -3
- ☐ -4
- ☐ -5
- ☐ -6
- ☐ -7
- ☐ -8
- ☐ -9
- ☐ -10
- ☐ -11
- ☐ -12
- ☐ -13

Le corps ☐

- Force ☐
- vigueur ☐
- souplesse ☐
- Figure ☐
- sens ☐

Les armes ☐

Le soldat ☐

Toutes les armes du trousseau, arc, arbalète, équitation, chasse, lutte et esquive

☐
☐
☐
☐
☐

Le couvent ☐

siège, convoi et bataille

☐
☐
☐

Le siècle

parler une langue, renommée, us et coutumes, géographie, négoce, cité

☐
☐
☐
☐

Le combat

somme des cartes ☐

bonus de Force ☐

bouclier et armure ☐

- épée ☐
- masse turquoise ☐
- écu ☐
- Lance ☐
- esquive ☐
- Lutte ☐
- couteau d'armes ☐



Voeux monastiques

La pauvreté ☐☐
☒☒☒

La chasteté ☐
☒☒☒

L'obéissance
☒☒☒

Vertus chevaleresques

La loyauté ☐
☒☒☒

La prouesse ☐
☒☒☒

La courtoisie ☐
☒☒☒



Les commandements de la règle

Ne jamais frapper ni blesser un chrétien ☐
☒☒☒

Ne jamais prendre les armes sans autorisation ☐
☒☒☒

Ne jamais quitter l'habit ☐
☒☒☒

Les humeurs

☐

☐

☐

Les archétypes

Les prodiges

♦La volonté♦

♥L'amour♥

♠L'intelligence♠

♣La providence♣

Sommaire

Les trois diamants p 1
Crédits p 2
Incipit p 3
La Naissance des Pauvres chevaliers du Christ, Les Cornes de Hattin

Le Temple

La réception d'un postulant p 10
Comment Eudes de Saint Amand fut élu Maître du Temple
Ici commence la règle des pauvres soldats du Christ et du Temple de Salomon p 15
L'emploi du temps, Les repas, La dureté de la règle, Le service à terme, La courtoisie, Utiliser la règle
Ici commencent les retrais de la maison du Temple p 20
Le sceau du Temple, Le Maître, Outremer, Le Sénéchal, La Maison, Le Commandeur de la cité de Jérusalem, La baillie, Les châtelains, Le Maréchal, Le Commandeur du Royaume de Jérusalem, Les fonctions, Les chevaliers et les sergents, Le Commandeur de la Voûte d'Acre, Le Couvent, Les turcopoles, Les écuyers, Les casaux, Les frères chapelains, Les soeurs du Temple
Administrer nos maisons est une grande charge pour l'Ordre p 27
Les donats, Les frères sergents des métiers, L'Ordre de l'Hôpital Saint-Jean, Le Chapitre Général et le Chapitre des provinces, Le Chapitre

Le siècle

LES FRANCS

Moeurs et Coutumes du peuple des Francs p 52
Le connétable, La félonie, Les fiefs de bourse, La largesse, Le roi, Les devoirs du vassal, La justice et le Temple, La tenure, Trafic de fausses monnaies, Les monnaies, Quelques corps de métiers que l'on peut trouver dans une ville, Poulains et croisés, Les tournois, Le fin amor
Humeurs et gestes des grands seigneurs du levant p 59
Les rapports du Temple avec ces seigneurs
De rerum Belli p 63
Les forces que le roi de Jérusalem peut réunir, Les blasons, Les mercenaires, Tableau de marche, Les cadeaux entre princes ennemis, L'intimidation, Un siège, Il faut tenir ses promesses

LES CHRÉTIENS D'OUTREMER

Moines et moniales oeuvrent pour le salut de nos âmes p 69
Les clercs et la foi, Les monastères doubles, Pater Noster, Les clercs, L'évêque
Hérésie de Maric le clerc p 72
L'habit du pèlerin, Tous ne peuvent être pèlerin, Le clerc pèlerin, La route des pèlerins, La durée du voyage, Les différents pèlerinages, Les privilèges des pèlerins, Les différents types de pèlerins, Les hérésies au 12ème siècle
Récit de Noël le warreux sur son Passage en bateau... p 77
La vie en mer, La pierre aimante

LES CHRÉTIENS DU LEVANT

Chrétiens hérétiques de Terre Sainte p 79
Les chrétiens en Orient
Meleh, le Templier renégat Prince des Arméniens p 81
Les noms Arméniens, Le monophysisme
Byzance est encore une grande puissance... p 82
Brève histoire de l'Empire, Deux personnages byzantins, Quelques patronymes grecs

L'ISLAM

Quelques notions que je veux exposer... p 87
La Sunna, La loi et la justice en pays sarrazin, Les prénoms arabes
Chrétiens et musulmans p 89
Les 99 noms de Dieu, Les Chroniques damasquines d'Etienne le bègue
Umar Ibn Mustaqim explique à ses neveux qu'il y a le grand et le petit jihad p 90
Le Jihad, Les Moujahidins

LES SARRAZINS

Organisation politique du monde sarrazin p 92
Le désordre politique, L'alphabet arabe
Sagesse d'un conte... p 94
Les nomades de Terre Sainte
Un procès difficile p 96
La ville, La société≥musulmane, La vie intellectuelle, Le hajj, Littérature et poésie, Calligraphie et architecture
Excellence des physiciens sarrazins... p 100
Les physiciens
Salah ad-Don, Le Paladin de l'Islam p 101
Salah ad-Din vu par Ousâma
Jean de Rames rapporte ce qu'il a observé... p 103
L'Emir, L'iqta, Le faris, Les ghazis et mutawiahs, Khurasanis, La tactique, La guerre permanente

LE COMMERCE

Des bonnes relations entre les francs et les sarrazins... p 112
Francs et sarrazins d'après Ousâma, Zengi
Négociants pisans, génois et vénitiens... p 114
Les Italiens et le Temple, Comment la cupidité≥des négociants italiens....,

BIBLIOGRAPHIE VRAIMENT SOMMAIRE.

Ouvrages abordables :

- La série des "Vie quotidienne" chez Hachette dont "La vie quotidienne des Templiers au XIII" G. Bordonove.

- "La chevalerie". G. Duby. Perrin. (abondamment illustré).

- "Ousama, un prince syrien face aux croisés." A. Miquel. Fayard.

- "Les mille et une Nuits". Garnier-Flammarion.

- "Les croisades et le royaume de Jérusalem" .G. Bordonove. Pygmalion.

- "La femme au temps des Croisades". R. Pernoud. Poche.

- "Les hommes de la croisade". R. Pernoud. Marabout.

- "L'Orient des Croisades". Découvertes Gallimard.

- "Les croisades vues par les Arabes". A. Maalouf. Poche.

- La gamme "Ars Magica" WOC en V.O. et Descartes Editeur en V.F.

- La gamme "Pendragon" Chaosium en V.O. et Oriflam en V.F.

- La série "Histoires secrètes" chez Albin Michel.

Ouvrages plus détaillés :

- "La vie des Templiers". M. Melville. Gallimard.

- "Guillaume le Maréchal ou le meilleur chevalier du monde". G.Duby. Folio Histoire.

- La série des "Grandes Civilisations" chez Arthaud.

- "Histoire des croisades et du royaume franc de Jérusalem". (spécialement le tome II). R.Grousset. Perrin. (le must !)

(Suite Page 272)

- "Dictionnaire du Moyen Age". J. Favier. Fayard.

- "Les Assassins". B. Lewis. Complexe.

- La série des "Que-sais je ?" PUF.

- La série "Points Histoire". Seuil.

MUSICOGRAPHIE.

- "Speculum Amoris". La reverdie.

- "O tu Chara Sciença". La reverdie.

- "Voix de la méditerranée Médiévale". Duo Wayal.

- "Musique Arabo-Andalouse". Atrium Musicae.

- "Tarab" et tous les disques de l'excellent Rabih Abou Khalil.

- "Guinevere, Yseult, Melusine". La reverdie.

- "Quand la terre était Plate". Ensemble Walshingman.

- "Music of the Crusades". Early Music Consort of London.

FILMOGRAPHIE.

- Ivanhoë - Richard Thorpe.

- Les Vikings - Richard Fleischer.

- Prince Vaillant - Henry Hathaway.

- Le seigneur de guerre - Franklin. J. Schaffner.

- Ladyhawke - Richard Donner.

- Excalibur - John Boorman.

- La chair et le sang - Paul Verhoeven.

- Le nom de la rose - Jean J. Annaud.

- La passion Béatrice - Bertrand Tavernier

GÉOGRAPHIE

Géographie du royaume de Jérusalem p 119
Blasons des principaux seigneurs, La nourriture, Le cheval, Le chien, Les températures

Forteresses, châteaux et maisons fortifiées de Terre Sainte p 125
Les châteaux sarrazins, Les assommoirs, Les ribats

Villages, fondouks et caravansérails.... p 128
L'Oasis de Paumiers, Les pigeons, Le pont de la Judaire

LE MERVEILLEUX

Animaux et créatures fantastiques des terres de l'Orient p 132

Quelques peuples mystérieux qui vivent en les terres du levant et d'Afrique p 135

Histoire d'Abu Safi et du Djinn Fadil p 138
Les djinns

Du Diable et des tourments qui guettent le pécheur non repenti p^140
Les démons, les changelins, Les fées,

Pourquoi le Malin se plaît à rassembler les suppôts de sa milice... p 143
Ce qu'il faut faire pour attirer la foudre, la tempête..., Les sorciers

Quelques connaissances à propos du peuple des Juifs p 145
Les noms juifs, Les mages juifs, L'alphabet hébreux

Astrologues, devins, mages et oracles p 148
Les devins, les thaumaturges et les charlatans, les mages arméniens

Talebs et magie arabe p 150
Les talebs, Certains ingrédients quotidiens ont des des propriétés magiques

JÉRUSALEM

Itinéraires de la Très Sainte cité de Jérusalem qui est le centre du monde p 154
L'éclipse, Le tombeau du roi David, La basse pègre, L'ergot de seigle, Le blanc, Les Luri, Deux personnages de Jérusalem, Hélinand de Saint-Omer, Les ateliers et les entrepôts du Temple

CHRONOLOGIE

Chronique du règne de Baudouin IV, le roi Lépreux p168
La chronologie. Le sultan Salah ad-Din. Damas. Les pèlerinages armés. Histoire du pèlerin trop naïf. Les poulains et les seigneurs pèlerins. Histoire de Roger de Béthune. Les trêves. Les deux grands passages. Les rançons. Histoire de la vierge pleureuse. La mort d'Eudes de Saint Amand. Histoire de l'Ecuyer trop parfait. Les principaux vassaux du Roi de Jérusalem. Histoire de la veuve Chrisomidès. Les principaux seigneurs ayubides. Histoire de l'ambassadeur de Babylone. Les seigneurs zengides. Les papes. Histoire de la tombe de Godefroy de Bouillon. Outremer et Outremer. Baudouin IV et la lèpre. Histoire du sire de Bethfavas. Les rois d'Occident.

Les règles

LES ARCHÉTYPES

La création de personnage p191
Conseils sur la création de personnage

Les Pages p193

Les Ecuyers p196

Les Chevaliers p199

Exemple de personnage p204
prénoms francs

LES RÈGLES

Règle élémentaires de simulation p207
Le paquet du maître. L'estimation. Tableaux des scores et des marges

Description de la feuille de personnage p211
Bonus de Force. Les péchés d'intention. Quelques conseils sur les scénarios.

Le combat p225
Table d'initiative. Table de Conroi. Tableau des Armes

LES PRODIGES

Les prodiges p235

Prodiges de Volonté p237

Prodiges d'Amour p241

Prodiges d'Intelligence p245

Les Providences p249

Reliques et Sacrements Divins p252
Règle optionnelle : Sigillum militum Christi

Scénario

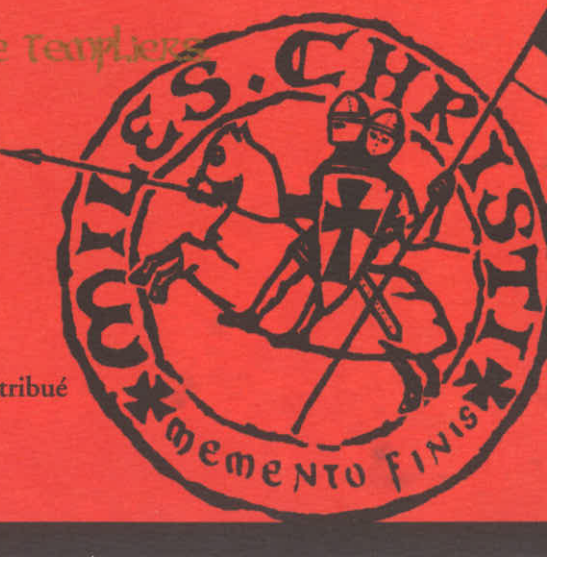
Les roses et l'olivier p256

Annexes

Annexes p266
Calendrier. Tableau des Prix et des Monnaies. Feuille du Maître. Feuille de Personnage. Sommaire. Calendriers juifs et arabes.



Un nouveau genre de milice est né sur la terre au pays du Levant, destiné à mener sans relâche un double combat contre la chair et le sang et contre les esprits de malice répandus dans les airs. Il n'est pas rare de voir les hommes combattre un ennemi corporel, avec les seules forces du corps, et faire la guerre au vice et au démon avec les seules forces de l'âme n'est pas non plus chose extraordinaire. Ce qui est admirable c'est de voir les deux réunies, car le chevalier est vraiment sans peur et sans reproche qui protège son âme de la cuirasse de la foi, et son corps d'une cuirasse de fer. Sous sa double armure, il ne craint ni homme ni diable et loin de redouter la mort, il la désire.
Il y a à Jérusalem un temple où habitent en commun les membres de cette sainte chevalerie.
De ce lieu, ils ont pris nom de templiers.



miles christi est un jeu de rôle édité et distribué par la SARL Sans Peur et Sans Reproche
ISBN 2-911099-00-1
249 F TTC - SPS1000

sans peur et sans reproche
9 rue des bouchers 59800 lille
tel : 20.30.80.10 Fax : 20.54.61.11