

# INQUISITIO

## Présentation

*Inquisitio* est un jeu où les joueurs incarnent, vers l'an Mille, les premiers enquêteurs de l'Eglise, oubliés depuis longtemps de l'Histoire mais néanmoins prémisses de la future Inquisition.

Leur rôle est d'enquêter de façon itinérante sur tout événement attentatoire à la morale sociale et à l'ordre saint, en se saisissant d'office, si besoin est, de l'affaire.

Ils ne disposent d'aucun pouvoir d'instruction, ne pouvant dès lors emprisonner, torturer ou convoquer pour témoignage ; et condamner à quelque peine que ce soit.

Par contre, ils peuvent reconstituer les faits et fournir leurs conclusions au bras séculier de la justice afin que celui-ci exécute la sentence appropriée.

Le malheur est que, n'étant que des hommes, leurs valeurs et leurs préjugés sont les premiers facteurs d'accusation : ils doivent trouver des coupables, pas les coupables...

1

## But

Le but des Inquisiteurs est d'enquêter sur un crime. Typiquement une partie d'*Inquisitio* se déroule en deux étapes.

**Etape 1 : les Inquisiteurs enquêtent sur un Crime.** Ils finissent par découvrir le Criminel et à comprendre ses motivations, révélant la vérité sur l'affaire. Un des Inquisiteurs prend alors le parti du Criminel, les autres deviennent ses Assistants.



**Etape 2 : les Inquisiteurs doivent trouver un Coupable.** Dès lors, ils collaborent en inventant une histoire crédible, en créant des preuves et finalement en fournissant un Coupable à la justice (à ne pas confondre avec le Criminel).

## Concept

*Inquisitio* se veut un jeu conceptuel, dans la lignée de *My Life with Master* ou *Dogs in the Vineyard*.

Il est profondément roleplay (et non simulationniste) et ne permet aux joueurs que d'incarner des personnages très spécifiques, les Inquisiteurs qui connaîtront des aventures très spécifiques. Les règles ne permettent pas de gérer autre chose, sorti de ce postulat.

Ainsi il n'existe pas de règles de combat dans ce jeu : les joueurs sont des moines qui ne se battent pas et contre lesquels on n'oserait pas lever la main.

# MANUEL DE L'INQUISITEUR

## Le Décret De Grâce

Le Décret de Grâce est la période durant laquelle ceux qui viendraient confesser leurs Crimes et dénoncer ceux des autres ne seraient que punis par le pouvoir spirituel (flagellation, pèlerinage).

C'est l'occasion d'obtenir les premières informations et indices sur le Crime.

## L'Enquête

Les Inquisiteurs procèdent alors réellement à l'enquête afin de débusquer les hérétiques ou les fauteurs de troubles et les livrent ensuite à la justice séculière s'ils sont coupables.

## Le Jugement

Le déroulement d'une telle procédure se finit par un acte de foi public (un *auto da fé*) durant laquelle un sermon est effectué par l'Inquisiteur disposant du score de Foi le plus élevé puis la sentence est prononcée et exécutée (clémence, confiscation, bûcher, emprisonnement).

2

## Notions de procédure

Aucun acte d'accusation n'a à être montré, il est important que le suspect ne sache pas de quoi il est accusé. L'identité des témoins est secrète.

Ceux qui se lient à un hérétique peuvent être eux-mêmes suspectés d'hérésie. C'est ce qui permet facilement de faire des liens entre des suspects dès lors qu'on avère qu'ils se sont rencontrés.

Il suffit de deux témoignages divergents pour fonder une suspicion et permettre de procéder à une enquête plus approfondie.

Les Inquisiteurs peuvent faire preuve de ruse (mentir) et de sagacité (invention) pour obtenir des aveux ou un témoignage.

Si les Inquisiteurs ne sont pas convaincants dans leur sermon, si la culpabilité est incertaine, alors un appel sera présenté à Rome. Le Pape pourra éventuellement retirer toute autorité à l'Inquisiteur, ce qui signifie qu'il retournera à ses activités de simple moine.

## Assistance

Les Inquisiteurs peuvent faire appel à tout curé, clerc, greffier, notaire et géôlier durant leur Enquête.

## Le Coupable

Il est important de découvrir des gens hostiles au Coupable car ceux-ci seront les plus propices à fournir des éléments pour étayer son Crime.

## Le Motif

La construction du Motif du Crime est extrêmement importante. Elle doit idéalement se fonder sur des éléments découverts durant l'*Inquisitio*. Elle doit châtier au passage les responsables des divers maux dans la communauté.

Si le Motif doit être inventé, le Crime en lui-même ne peut être changé. Dans une affaire de meurtre, on ne peut ainsi fournir un hérétique, sauf si c'est cette hérésie qui a justifié le Crime.

## CRÉATION DE L'INQUISITEUR

### *Inquisitio et Accusatio*

Tout Inquisiteur débute un scénario avec 1 dans ses traits Inquisitio et Accusatio.

Inquisitio permet de mener à bien l'Enquête et de découvrir le Criminel tandis que le trait d'Accusatio est utilisé afin d'accabler un Coupable.

### *Foi*

Le joueur lance 1d6. Le résultat est son score en Foi pour ce scénario. Si un 1 est obtenu, le joueur peut décider de transférer le point d'Inquisitio ou d'Accusatio vers l'autre trait.

Un point de Foi peut être dépensé pour augmenter d'un point le score d'Inquisitio ou d'Accusatio, selon l'Étape du scénario, lorsque l'Inquisiteur « sauve une âme » ou « répand la parole de Dieu » (ces termes sont volontairement vagues mais doivent être interprétés au bénéfice du joueur).

### *Absolutio*

Chaque Inquisiteur est sensible à une motivation sous l'emprise de laquelle un Crime est commis. Ces justifications sont peu nombreuses et génériques et un Inquisiteur ne peut prendre une Absolutio déjà prise par un autre Inquisiteur.

Dès lors que le motif du Crime est lié à cette raison, l'Inquisiteur fera tout en son pouvoir pour protéger le véritable coupable en inventant une histoire plausible qui accuse une autre personne.

### *Rancœurs*

Tout Inquisiteur voue une haine sincère, le plus souvent de façon totalement injustifiée, à une partie de la population.

Elle est pour lui responsable de tous les maux et, dès qu'il pourra l'en accabler, il le fera. Ils forment d'ailleurs des Coupables idéals.

Un Inquisiteur ne peut prendre une Rancœur qui a déjà été prise par un autre Inquisiteur.

#### Les Absolutio :

- Emotion (sous le coup de la colère ou de la passion)
- Intérêt (pour l'argent, ou pour obtenir quelque chose, une récompense)
- Noblesse (action par amour, en légitime défense, ou tout autre sentiment bon)
- Bassesse (haine, basse vengeance, ou tout autre sentiment mauvais)

#### Exemples de Rancœurs :

- Les Femmes
- Les Juifs
- Les Nobles
- Les Chevaliers
- Les Bourgeois
- Les Artisans
- Les Réguliers (Clergé)
- Les Séculiers (Clergé)
- Le Bas Clergé
- Le Haut Clergé

## RÈGLES

### *Faire appel aux Aptitudes*

Lorsqu'un joueur veut utiliser une aptitude d'Inquisitio ou d'Accusatio, il faut qu'il dispose d'un score au moins égal au coût de cette aptitude.

Il lance ensuite 1d6.

1-2 : le score du trait (Inquisitio ou Accusatio) est diminué de 1. La cible de l'aptitude est immunisée à toute future utilisation de cette aptitude.

3-4 : l'effet de l'aptitude est positif mais le MJ raconte l'effet.

5-6 : l'effet de l'aptitude est positif et le joueur le raconte.

### *Conventions*

Un joueur qui raconte :

- Ne peut intervenir sur un PJ
- Ne peut modifier l'effet de l'aptitude, notamment en débordant sur une autre aptitude.
- Doit respecter ce qui a déjà été raconté, par les joueurs ou le MJ
- Doit respecter la personnalité du PNJ

### *Aptitudes d'Inquisitio*

#### **Proclamer un Décret de Grâce**

(coût : 1 pour chaque Inquisiteur). Le Décret est la première étape qui permet d'obtenir des informations initiales sur la Région et sur les Crimes qui s'y déroulent.

#### **Appeler une Scène** (coût : 1).

Un joueur peut demander à ce qu'une Scène introduise un PNJ. En effet, le Coupable doit être un PNJ qui a été le centre d'une Scène.

#### **Obtenir un témoignage** (coût :

1). Un PNJ donne une version des événements ou d'un autre PNJ qui correspond à sa vision.

#### **Analyser la scène du Crime**

(coût : 2). Permet d'obtenir des indices supplémentaires mais seulement sur le lieu d'un Crime.

#### **Découvrir le Criminel** (coût : 3).

Celui-ci révélera alors le motif de son Crime et toutes les circonstances.

### *Aptitudes d'Accusatio*

#### **Avérer un Fait** (coût : 1). Un

joueur peut inventer un fait et celui-ci sera considéré comme la vérité. Cela peut être une connexion entre deux PNJ, fragiliser l'alibi d'un PNJ, révéler un trait (une activité pécheresse par exemple) chez un PNJ.

#### **Trouver le Motif du Crime**

(coût : 2). Une construction narrative logique est obligatoire afin d'étayer la motivation du futur Coupable avant de le livrer à la justice. Le Motif doit reposer sur des Faits.

#### **Démasquer le Coupable** (coût :

3). C'est la dernière étape qui permet de révéler l'identité du Coupable, de le trouver et de le faire emprisonner dans l'attente de son jugement.

## CONSEILS AU MJ

### *Règles du Crime*

Règle n°1 : **Pour chaque Victime, un Criminel.** Le postulat d'*Inquisitio* est que les Crimes ne sont pas des accidents.

Règle n°2 : **Le Criminel reste sur les lieux du Crime.** Dès lors qu'un décor (un village, un château) est décrit, ce décor sera le seul lieu de l'enquête jusqu'à sa conclusion.

Règle n°3 : **La Victime connaît le Criminel.** Cela signifie que le Criminel doit être un PNJ décrit, il ne peut s'agir d'un PNJ inconnu.

Règle optionnelle n°1 : **Autant de Criminels que d'Inquisiteurs.** Idéalement, un scénario devra compter autant de Criminels ayant agi selon l'*Absolutio* de chacun des Inquisiteurs afin que les Inquisiteurs se relaient durant l'Etape 2.

Règle optionnelle n°2 : **Les Inquisiteurs enquêtent dans une Région.** Il arrive que ce soit toute une région qui soit suspectée d'hérésie, auquel cas, il s'agit d'une campagne de plusieurs scénarios.

5

### *Gérer la partie*

En tant que MJ, vous allez devoir prendre de nombreuses notes sur ce qui se dit.

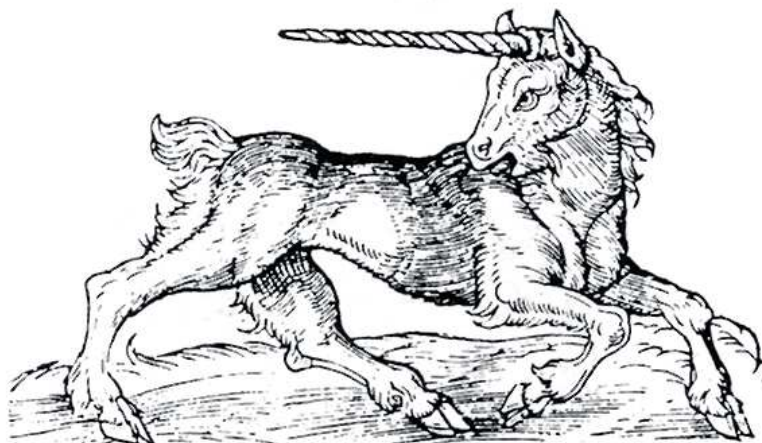
Normalement, ce sont les PJ qui sont moteurs de l'Enquête du moins lors de l'Etape d'Accusatio. Néanmoins, vous êtes le garant de la cohérence du scénario et c'est pourquoi il faut penser à prendre en note chaque PNJ qui a été introduit.

De même, lorsque les PJ vont

inventer des faits ou commencer à élaborer leur version des faits afin de justifier la culpabilité d'un PNJ, c'est vous, au final, qui devrez trouver des failles dans leur raisonnement et trancher sur la solidité du Jugement.

Si vous avez l'occasion de faire jouer ce jdr, merci de m'envoyer un petit feedback :

[dragondigital@free.fr](mailto:dragondigital@free.fr)



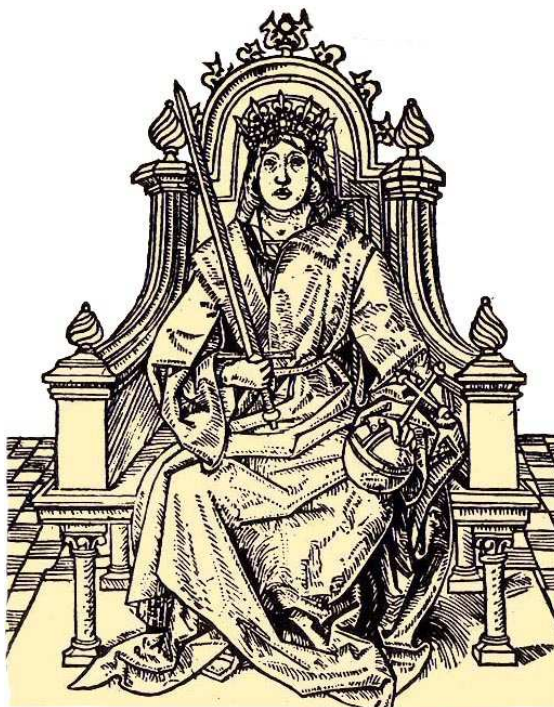
## SYNOPSIS

### *La Baronne Sanglante*

Isabeau, jeune baronne à la beauté certaine, mariée par raison à Gauderic de Castelroux, un noble détesté de presque tous, a commandité son assassinat. Celui-ci menaçait leur enfant de treize ans qu'il considérait comme un bâtard (avec raison ?).

C'est le preux Parshal, amoureux de la belle (et amant ?), qui a commis l'acte en lui-même, en faisant passer cela pour une attaque de brigands. Des loups affamés ont partiellement dévoré le corps du noble avant qu'il ne soit découvert et l'on commence à murmurer qu'il s'agit de pratiques cannibales.

Les serviteurs du Baron qui n'ont jamais supporté de recevoir des ordres de cette nouvelle venue voient en Isabeau une sorcière qui fait commerce de son corps avec de nombreux hommes et le Diable, d'ailleurs leur enfant est possédé (il a des crises d'épilepsie).



6

### *La Creature de la forêt*

Un être difforme et simple, a été recueilli par un couple de paysans qui le maltraitait bien qu'il travaillât comme deux hommes. Alors que le fermier le piquait avec sa fourche, il a fini par la lui dérober et l'a tué avec. Il les a enterrés mais le terrain est riche en cyanure, ce qui empêche la décomposition des cadavres. Leurs corps ont été retrouvés et brûlés, on parle de vampires.

Depuis il se cache dans les bois où il y vit chichement, vêtu de peaux de bêtes. A la recherche de compagnie amicale, il a enlevé une fillette après avoir sauvagement malmené sa tutrice tandis qu'elles se promenaient à l'orée.

Il traite bien la fillette qui ne le craint plus. Mais ses parents font appel aux Inquisiteurs, d'autant que la tutrice, selon son témoignage, semble avoir été attaquée par quelque créature inhumaine. Peut-être un vampire transformé en loup ?

## TROP PARFAITS POUR CE MONDE (SCÉNARIO)

### *Légit des Inquisiteurs*

L'Evêque de Narbonne, ayant eu des informations de pèlerins allant à Saint-Jacques de Compostelle, porteurs d'une foi viciée, envoie les Inquisiteurs enquêter à Limoux, où l'origine de cette hérésie semble se trouver.

### *Décret de Grâce*

Plusieurs choses peuvent être apprises durant le Décret de Grâce.

- **Guilhem Cabilblanc**, pauvre vendeur de poissons, est entouré de chats blancs, marque du Diable (Catus).
- **Sernin**, l'apothicaire, est un sorcier. Il refuse surtout d'aider ceux qui ne peuvent le payer.
- **La Comtesse du Razès** entretient d'étranges commerces nocturnes...
- **Guilhabert**, le tanneur, à la tête du commerce le plus important de Limoux, use de tout cuir, y compris humain (et effectivement le cimetière de Limoux est régulièrement pillé).

7

### *Limoux*

Au cœur du domaine comtal du Razès, dépendant de l'archevêché de Narbonne, sise au sein de la vallée de l'Aude, Limoux est réputée pour son cuir et ses draperies.

*Blason : D'azur, à un Saint-Martin, coupant avec son badelaire son manteau pour en couvrir un pauvre boiteux, un chien précède le cheval, le tout d'argent posé sur une terrasse cousue de sinople.*



### *Etape d'Inquisitio*

Afin de débusquer l'hérésie cathare, il faudra principalement s'intéresser aux sphères de la noblesse. En cela, l'indice concernant la Comtesse est une bonne piste.

Il est également possible de partir sur la piste des pèlerins. Ceux-ci trouvent principalement refuge dans l'abbaye de Saint-Hilaire. Mais le point important est qu'ils passent beaucoup par la maison de tisserand pour acheter de bons manteaux avant de passer les Pyrénées. C'est à cette occasion que des discussions doctrinales débutent et que leur foi est ébranlée par Benoît de Termes ou par Paul de Pieusse.

Si les Inquisiteurs se rapprochent mais sans toucher au but, il n'est pas invraisemblable que les « Bons Chrétiens » les invitent ouvertement pour leur expliquer leur point de vue. Ils ne se considèrent pas en faute et les croisades n'ont pas encore lieu.

## TROP PARFAITS POUR CE MONDE (AIDES DE JEU)

### *Personnalités*

Le Comte du Razès, Olivier. Homme sot et fat, il n'a pas l'envergure de feu son père qui a fait beaucoup pour la région.

Les Vicomtes de Carcassonne, Pierre et Raimond, protecteurs de la cité de Limoux. Si Pierre est décadent, dilapidant son bien, Raimond est un homme droit et fanatique, mais ses ancêtres comptent un apostat Juif.

Les moines bénédictins de l'abbaye de Saint-Hilaire. L'abbé Jean de Narbonne, un théologien, est un sympathisant des Cathares par son inaction. Il a d'ailleurs de grands débats avec Benoît de Termes et chacun essaie de convertir l'autre.

Arnaud Amalric, archevêque de Narbonne. Un monstre de cruauté derrière un sens de la civilité suave et doucereux.

### *Les Criminels*

Premiers Cathares dans la région, leur Motif est la Noblesse. Ils vivent, au sein même du village, dans un atelier de tisserands où ils confectionnent des draps réputés.

La secte de Limoux est principalement composée de :

Benoît de Termes, chef spirituel (Diacre). La trentaine, ascétique, il n'en demeure pas moins résolu et soucieux de prêcher.

Paul de Pieusse, dirigeant de l'atelier (Ancien). Vieil homme boiteux, irradiant de bonté et plein d'humour.

La Comtesse Aliénor du Razès. « Bonne Dame », prédicatrice envers toutes les femmes de la noble société, a provoqué un afflux massif de jeunes au sein des « Bons Chrétiens ». Ce n'est pas une femme qui aime vivre dans l'ombre de son sot de mari.

Les autres membres de la secte ne sont que des fidèles et pas des « Bons Hommes » ayant reçu le sacrement.

### **Crede cathare**

- Ne pas mentir
- Ne pas prêter serment
- Ne pas tuer
- S'abstenir de tout vice
- Etre chaste
- Demeurer pauvre
- Ne pas manger de viande

### *Et après ?*

Les Cathares s'implantent fortement dans la Région et fondent un évêché. Cette Région est propice aux Crimes, qu'ils soient politiques ou religieux, de nombreux assassinats ont d'ailleurs lieu.

La campagne se conclut par la croisade des Albigeois. Les Inquisiteurs sont alors forcés en apparence de lutter contre les Cathares mais découvrent des Coupables au sein des croisés, ce qui permet aux « Parfaits » de préparer leurs défenses ou de s'exiler, sauvant ainsi de nombreuses vies.

8