

# L'Appel de CTHULHU

## Cthulhu An Mil : La Vierge Noire

Quand le Saint-Siège décide d'authentifier une ancienne relique bourguignonne...  
Ce scénario est spécifiquement conçu pour être joué avec cinq personnages pré-tirés qui sont gracieusement mis à votre disposition sur le site Internet du magazine.

LeDupontesque

Mémoires et confessions du père Severin.

An 654

À l'heure dernière, mon âme est condamnée par de trop lourds péchés. Nulle oreille pour moi sinon celle de Dieu pour entendre ma confession. Le mal est puissant ici-bas, il prend toutes formes pour pervertir les cœurs. En Sancerre, il eut, je le crus, la mine d'une sorcière du nom de Maguelone. En vérité, il adopta de nombreuses faces, dont la mienne.

En ces temps nouveaux, notre tâche est noble et ardue. La parole du Seigneur doit être partout ouïe et vénérée. Ces terres d'ignorance sont les pâtures des bergers que nous sommes, les églises sont dressées et les âmes sauvées chaque jour. À Sancerre, tel fut mon sacerdoce. Mais nichés au cœur de ce pays, des messes autres et des prêcheurs plus anciens officiaient encore, tel un rempart d'hérésie contre l'Évangile.

Mes prêches gagnaient les âmes et les gens entraient en chrétienté. Les paysans étaient bons bougres et l'église qui fut bâtie était l'honnête foyer de Dieu. J'étais heureux de servir ici. Pourtant, au sortir de l'office, les échos du passé résonnaient encore dans le pagus, comme croyances de bonne femme et superstitions. En vérité je n'y prêtais point d'intérêt.

Le Seigneur me portait affection et sa bienveillance me comblait au travers des attentions des paroissiens et de la santé qu'il me donnait. Il m'était aussi accordé compagnie et assistance : Hulfez le diacre à qui j'enseignais le latin et Nadian mon épouse, qui réchauffait le presbytère.

Après de longues années au service du Très-Haut, la Providence me quitta pourtant. Mon épouse perdit la vie en couche, et celui qui aurait dû être mon fils périt avec elle. Combien je me reprochais alors de n'avoir pas prié assez fort, combien je doutais. J'entendais en songe les suppliques de ma femme en plein travail, étreinte par l'agonie, me suppliant de faire venir la Maguelone : « Celle-là me délivrera ! Elle me guérira ! ». Comment aurais-je pu invoquer une autre puissance que celle de Dieu ? Quelle abjuration que d'en appeler à une sorcière !

Après le deuil, je poursuivais mon œuvre, mais le cœur me pesait. Ma foi était vacillante. J'avais refusé les rites anciens, j'avais rejeté la sorcière, mais Dieu, lui, n'avait rien fait. Il m'avait pris ma femme. Dans le bois, la Maguelone s'en riait bien.

Pourtant je ne la connaissais point, car elle ne venait jamais à la messe. Je la haïssais, sans l'avoir jamais vue. Aussi, un jour, je décidai de la confronter et dans son bois du Capret je me rendis. Hélas quelle erreur, suis-je honnête désormais devant mon Juge ? Sa belle tournure a-t-elle eu raison de ma droiture ? Car en vérité, point de laideur en Maguelone, toutes les apparences de l'innocence et de la bonté. Sa sorcellerie avait scellé mon destin, le malin me prenait dans ses fers.

Dieu a bâti sa maison sur une pierre solide et de l'Église vint mon salut. Des rumeurs circulèrent dès lors que j'eus fait la connaissance de la prêtresse du bois de Capret. On en eut savoir jusqu'à Mâcon et l'on en nourrit de grandes inquiétudes. Le père Ornant me rendit visite et me reçut en confession. Il m'assista dans mon épreuve et m'avisa. La Maguelone m'avait tourné les sens et les yeux. Je ne voyais plus la vérité et, pire, je me compromettais et l'Église avec moi. Il me fallait surmonter cette épreuve comme un digne soldat de Dieu.

Ornant, Hulfez le diacre et moi, nous rendîmes dans la forêt. Nous nous assûrâmes de la sorcière qui résista peu mais ses paroles semaient malignité entre les hommes. Dans le presbytère, elle fut attachée sur un siège, le Diable parla par sa voix. Elle hurla rancune contre le Seigneur et contre nous, ses serviteurs. Prise de folie elle cracha à nos visages et proféra les pires blasphèmes. Tour à tour odieuse et sincère elle sema le trouble dans nos cœurs, mais Ornant ne faillit pas.

En vérité, ma faiblesse était manifeste aux yeux de tous. Hulfez comme Ornant constataient quel triste pêcheur j'étais devenu. J'avais toléré le commerce du Diable et corrompu la foi. Par-devant ma lâcheté, j'étais toujours incapable de condamner l'ensorceleuse. Ornant était lui sans pitié face au mal. Il était prêt aux pires châtements pour arracher à la pauvresse le rachat de son âme. Mais le mal-esprit lui donnait ressources mystérieuses. Elle semblait ne pas sentir la badine et se riait de mes sanglots alors qu'elle m'accusait. « L'enfant du prêtre est en mon ventre ! » hurlait-elle. Ornant frappait encore plus vivement pour la contraindre à abjurer ses croyances.

Est-ce la foi qui me donna force, la raison qui m'abandonna ou encore le Malin qui guida mon bras ? Je ne garde que peu de souvenir des visions infernales au travers d'un voile de larmes de colère. Je terminais l'office quand Ornant fut las. La Maguelone était couverte de sueur et de sang mêlés. Elle se gaussait entre les râles de l'agonie et toujours elle implorait ses démons dans des mots insensés : « La Grande Chèvre, dedans le bois noir, celle-là sera la mère de tous tes enfants ! Shub la Noire ! Capricorne danse en rond, danse cornes et sabots... ».

Comment s'achèvera cette nuit ? Il me reste plus de cauchemars dans l'âme que de mémoire. Hulfez me prodigua des soins dans mon lit, car j'étais resté gourdi. La sorcière était morte et Ornant avait annoncé sa conversion au Christ alors qu'elle succombait à la fièvre. En tant que prêtre je m'étais éteint cette nuit là. Ma flamme avait été soufflée en même temps que ma raison.

Maintenant, la nuit est avancée et mon heure est proche. Pourtant ma confession n'est point achevée. D'autres péchés pèsent encore que je ne puis expliquer. Alors que je préparais le corps de la Maguelone, je découvris qu'elle n'avait point toujours menti et qu'elle se préparait à donner la vie. Je teins un instant cette chair froide et sanglante entre mes mains. Incapable de penser, je restais des heures durant, figé jusqu'au matin. Sous mes yeux reposait ma descendance. Quelle hérésie, comment ai-je pu sombrer ainsi ? En parodie du sacré, j'ai placé les restes de ma progéniture dans un coffret scellé. Je l'ai confié à Hulfez avec toutes les précautions que l'on réserve habituellement à une sainte relique. Je l'ai enjoint à la garder précieusement, car j'avais foi en son pouvoir.

Brave Hulfez, puissent mes méfaits ne pas te porter préjudice. Tu sauras garder le secret de ma confession jusque dans ta tombe, j'en ai certitude car tu es plus loyal que je ne l'ai été avant que j'en vienne à trahir le Très-Haut.



## Une malédiction ancienne couve depuis trois siècles

La Vierge n'est jamais venue du Saint-Siège, ni même de Mâcon. Elle fut sculptée à Sancerre, par le diacre, à la demande du père Sevrin. Accablé par la culpabilité, le prêtre plaça le fœtus de Maguelone dans la statue. Plus tard, il se pendit dans le presbytère et le diacre, qui ne pouvait se résoudre à brûler le corps de l'ecclésiastique, mais ne pouvait pas non plus l'enterrer en terre chrétienne, l'emmura dans son église.

Le temps et la propagande menée par Ornant, soucieux de préserver l'aura de l'Église, firent le reste. La Vierge fut considérée comme venant de Rome et abritant les reliques de sainte Marguerite qui assiste les femmes dans les affres de l'enfement. Les femmes enceintes vinrent chercher la bénédiction de la Vierge à Sancerre, comme elles venaient jadis voir la sorcière Maguelone. La superstition était « christianisée ».

Les siècles passèrent jusqu'à ce que l'église de Sancerre brûle dans un incendie. Les travaux, importants pour le village, traînèrent et ne furent jamais achevés. Le prieuré d'Artus voisin, dont l'influence montait depuis son rattachement à l'abbaye de Cluny, récupéra la Vierge (désormais noire) et les reliques de sainte Marguerite grâce à l'intervention de l'évêque Gilles le Franc. Les femmes enceintes ou désireuses de l'être firent le pèlerinage jusqu'au prieuré d'Artus pour prier la patronne des enfantantes.

Cet arrangement aurait pu être acceptable mais le départ de la Vierge Noire allait avoir des conséquences terribles à Sancerre. Les femmes qui ne faisaient pas le long pèlerinage jusqu'à Artus mouraient en couche. Pire encore, celles qui accouchaient donnaient naissance à des monstres difformes.

Bientôt Sancerre se dépeupla. Nombreux étaient ceux qui quittaient la région. Ceux qui restaient vieillissaient. Sancerre était maudit. Pourtant à Artus, on venait encore de loin pour toucher la Vierge Noire.

## La Vierge Noire doit repartir à Rome

Les personnages vont participer au voyage de retour de la Vierge Noire jusqu'à Rome. Cet événement concerne différents pouvoirs religieux.

À Rome, c'est officiellement le pape Jean XV qui ordonne le retour de la Vierge Noire au Saint-Siège. En réalité, c'est le fait de

Gerbert d'Aurillac, homme de religion, un temps recteur de la cathédrale de Reims, qui a convaincu le pape de prendre cette décision. Il veut mettre un peu d'ordre dans la prolifération des reliques et veut faire expertiser certaines d'entre elles. Gerbert a eu vent de la légende de la Vierge Noire et des reliques de sainte Marguerite, pour autant il n'y a aucune trace de ce reliqua à Rome. Il a décidé de se pencher sur ce mystère et envoie un de ses hommes, le père Lazaro Vacan.

En Bourgogne, l'abbaye de Cluny est une puissance religieuse non négligeable face à Rome. Le prieuré d'Artus s'est rangé auprès de l'ordre bénédictin. C'est avec l'appui de Cluny que la Vierge Noire est allée de Sancerre à Artus. L'abbé Maieul estime que la relique est la possession de l'abbaye. Mais il est conscient de l'origine suspecte de l'objet et ne souhaite pas un conflit

ouvert avec le Saint-Siège pour cette relique mineure. Il en affirme l'appartenance mais accepte de la soumettre à l'inspection de Jean XV. Il délègue le frère Bessandre pour escorter le Romain.

Les autres personnages, hormis le Romain et les moines clunisiens, sont une noble dame, Odile de Sercy, qui a eu vent du pèlerinage et souhaite profiter des grâces de sainte Marguerite avant qu'elle ne quitte la Bourgogne et une escorte que le seigneur local octroie au convoi en la personne de Théodric le charron. Ce qu'ignore Odile de Sercy, c'est qu'elle est liée à la sinistre relique enfermée dans la Vierge Noire.

Le prieuré d'Artus est une congrégation comptant huit moines bénédictins vivant sous la houlette du prieur Ancelmus. Le prieuré est affilié à Cluny et prospère sous la protection de Bertrand d'Artus, un seigneur de guerre chrétien. Depuis l'acquisition de la Vierge Noire, le prieuré profite de revenus importants des pèlerins et notamment de dames fortunées. Les moines voient donc d'un mauvais œil le départ de la relique. Le prieur Ancelmus ne peut hélas pas s'opposer à Cluny, ni à Rome. Il espère seulement que l'inspection du Saint-Siège augmentera le prestige de la relique.

## Acte I

### Mise en place, le prieuré d'Artus

Les personnages sont arrivés à Artus en fin d'après-midi et se sont faits conduire au prieuré. Ce dernier est un cloître vétuste édifié à l'écart du village. La petite chapelle attenante constitue le lien entre les moines et les gens d'Artus. Le printemps est pluvieux. Quelques cantonniers travaillent les terres du domaine en pestant contre la boue et les corbeaux.

Les moines ont évidemment proposé l'hospitalité aux voyageurs et des cellules leur sont préparées. Après quelques instants de repos, ils sont conduits dans l'étude afin de rencontrer le prieur Ancelmus. Celui-ci est accompagné du frère Rhénart et de deux hommes : Bertrand d'Artus et Théodric le charron. Les nouvelles ont voyagé plus vite que les personnages et ici tout le monde semble savoir pourquoi ils sont là.

Les négociations sont de pure forme. Malgré la déception de Bertrand et l'amertume de Rhénart, Ancelmus acceptera que la Vierge Noire parte pour Rome.

### Personnage clefs de cet acte

**Le prieur Ancelmus** : C'est un vieux moine, volontiers sentencieux et moralisateur. Il a bon fond et finalement assez peu d'énergie à perdre dans un conflit contre Rome ou Cluny. Il ne semble pas voir les manœuvres de Rhénart et se montre un hôte accueillant.

**Le frère Rhénart** : Il est beaucoup plus jeune qu'Ancelmus. C'est un ambitieux. Il est bien portant, les joues pleines et les yeux porcins. Très virulent, il manifeste son mécontentement à l'idée que la Vierge quitte le prieuré. Il pense que le Saint-Siège dérobe les trésors de Cluny pour contrer son pouvoir montant. Il n'hésitera pas à faire part de cette opinion au frère Bessandre, en privé. Il se montrera toutefois relativement prudent dans ses propos vis-à-vis de Rome.

Rhénart a été prévenu du départ imminent de la Vierge par la Vieille-des-orties (Aglée, voir plus loin) qui est venue de Sancerre.

**Bertrand d'Artus** : C'est un chef de guerre. Il parle fort, crache beaucoup mais est plutôt avisé. Il se range généralement à l'avis d'Ancelmus même s'il acquiesce aux avis de Rhénart. Il est fâché de voir la relique partir et ne s'en cache pas. Il fera bonne figure malgré tout et se montrera un bon cousin pour Odile de Sercy. Il déléguera Théodric le charron



pour les accompagner jusqu'à Cluny. Il sait que la route n'est pas sûre.

**Le frère Basile :** C'est le moine hôtelier. C'est lui qui prendra les personnages en charge. Il est souriant et assez jovial. Il contourne volontiers la règle de silence par des gestes et des clins d'œil. Les personnages pourront obtenir beaucoup de renseignements de Basile, notamment son ressenti (négatif) sur le frère Rhénart.

### Les règles bénédictines

La vie des moines bénédictins est réglée comme du papier à musique depuis que saint Benoît a fondé l'ordre. Outre les six heures de prières et les travaux qui rythment la journée à Matine (6 h), Tierce (9 h), Sexte (12 h), None (15 h), Vêpres (18 h) et Complies (21 h), les moines s'astreignent à des règles strictes de dénuement, de frugalité et de silence (on accorde deux périodes de 30 minutes pour converser dans la journée). En dehors des monastères, les règles sont souvent assouplies.

**Ce que peuvent apprendre les personnages au cours de cet acte :**

- Verach le Saxon, un brigand, sévit dans la région (par Bertrand d'Artus),
- la Vierge Noire est une source de revenu non négligeable. Des dames fortunées viennent ici prier les reliques de sainte Marguerite (par frère Rhénart ou Basile),
- frère Rhénart brigue la place de prieur (par Basile),
- dans la bibliothèque du prieuré, ils pourront trouver les mémoires d'Arbaldus Baptismo grâce à un jet de bibliothèque. Dans ces chroniques, ils découvriront la version officielle de la légende du père Sevrin, telle qu'elle fût racontée par le père Ornant. Est évoquée l'œuvre d'évangélisation du père Sevrin à Sancerle, la lutte pour le rachat de l'âme de la Maguelone, son expiation et le présent fait par Rome en récompense : les reliques de sainte Marguerite,
- ils pourront également trouver d'anciens registres des naissances de la paroisse et apprendre que, contrairement à ce qu'on lui avait dit, la famille d'Odile vient de Sancerle et non de Mâcon,
- ils pourront apprendre que la Vierge Noire était à Sancerle, mais l'église ayant brûlé il y a 30 ans, Cluny en a fait don au prieuré d'Artus (par Ancelmus ou Basile).

### La malédiction d'Odile

La lignée d'Odile de Sercy remonte au Père Sevrin. Tous ses ancêtres ont eu recours à la Vierge Noire. Elle n'en sait évidemment rien. Cela date de plus de trois siècles mais ce pèlerinage va être un véritable cauchemar pour elle.

La sorcière Maguelone et, au travers elle, la sombre entité qu'elle vénérât, vont œuvrer pour que la relique ne quitte pas Sancerle et pour que la progéniture que la « Chèvre Noire » a promis à l'humanité soit finalement enfantée, car c'est là la dette qu'a contractée la sorcière envers l'infamale divinité...

Au fur et à mesure de l'avancée du scénario, l'emprise de la malédiction va se manifester au travers d'Odile. Autant d'occasions pour le Gardien d'instaurer un climat de peur et de mal.

**- Acte I - Au prieuré, le cauchemar :** Dans la nuit, Odile se réveille dans la cellule qu'on lui a attribuée. Elle distingue la silhouette de la Vierge Noire. Mais la statue n'est pas dans sa position habituelle, au lieu de joindre les mains en prière, elle les pose sur son ventre. Odile, pétrifiée, constate que ses draps sont humides et poisseux. Elle entend un gargouillis et puis se réveille brutalement.

**- Acte II - Arrivée à Sancerle, le malaise :** Aussitôt arrivée à Sancerle, Odile sera prise de douleurs lancinantes au ventre. Des remèdes pourront apaiser ses souffrances, mais des marbrures bleutées coloreront son abdomen.

**- Acte II bis - Les secrets de la vieille église :** À partir du moment où elle rentrera dans la nef, elle sentira sa gorge se nouer. Si jamais elle passe sous la poutre centrale, elle verra un homme en soutane contre une colonne et suffoquera. Elle sera la seule à avoir cette vision. Par contre les autres témoins verront Odile devenir bleue et se soulever du sol de quelques centimètres, tractée par une force invisible (Jet de SAN, perte de 1/1d6 pt). Si personne ne fait rien, elle s'effondrera et perd conscience ainsi que 1d4 pts de vie.

**- Acte III - L'église assiégée :** Pendant que les « enfants » de Sancerle se pressent aux portes de l'église et réclament la relique, Odile sera à nouveau possédée. Elle profitera d'un moment d'inattention des personnages pour ouvrir aux « enfants » et leur livrer la Vierge. Après quoi elle les suivra. Ce n'est qu'une fois dans le bois qu'elle reprendra conscience au milieu des « enfants » (jet de SAN, perte de 1/1d6 pt).

**- Acte III bis - Il est né le divin enfant :** voir plus loin.

### Une intrigue à développer...

Une fois qu'ils auront quitté Artus, les personnages vont suivre une route qui, en cinq jours de voyage, doit leur permettre de rejoindre Cluny. Sur cette route, ils vont croiser Sancerle et y faire une halte. Pendant les trois jours de voyage entre Artus et Sancerle, ils vont longer la rivière Chirienne, dans une campagne sauvage et sous un ciel menaçant. Ils vont croiser un hameau nommé Danzié, ainsi qu'une chapelle déserte où s'abritent les pèlerins.

Les intrigues du Frère Rhénart et de la sorcière Aglaé peuvent être développées pour pimenter ce voyage. On peut imaginer que le moine, la vieille Aglaé et les villageois de Sancerle se sont cotisés pour recruter Verach le Saxon et quelques malandrins pour empêcher la Vierge de quitter la région...

## Acte II

### Halte à Sancerle

Sancerle occupait jadis une position importante. Son église était bien connue et le village comptait environ 400 habitants. Aujourd'hui, il doit rester une centaine d'âmes, surtout des gens âgés. Une mesure sur deux est inhabitable et condamnée. Les gens sont sinistres, les moutons faméliques, les chiens errent dans les rues boueuses. Un peu à l'écart, la silhouette du grand clocher calciné domine ce village inquiétant.

### Hébergement

Les personnages sont déjà passés à Sancerle à l'aller. Ils savent que l'hospitalité n'est pas le fort des gens d'ici mais que contre quelques deniers, ils pourront être hébergés chez Rastigue (c'est à dire quelques paillasses moisies près d'une cheminée).

### Personnalités clefs de Sancerle

**Rastigue et Nicette :** L'archétype du vieux paysan rustre, avare et un peu sénile. Il ne sera pas d'une grande aide aux personnages. Sa femme pourrait être plus bavarde. À Sancerle, on les aime peu car ils ont trop le sens des affaires.

**Erbaïn :** C'est un forgeron et c'est plus ou moins l'équivalent du maire ici. Il administre le village et le château pour le compte des Clomain (une famille noble de Mâcon, cousins d'Odile de Sercy). Il vit dans le petit châtelet froid et inconfortable. C'est un costaud, taciturne, autoritaire et superstitieux. La vieille Aglaé lui flanque la frousse.

**Aglaé, la Vieille aux orties :** Les personnages n'auront pas de mal à trouver où loge la vieille sorcière. Elle a une mesure branlante sur le sentier qui mène au bois. Ils ont de fortes chances de l'y trouver. Elle y vit dans le dénuement complet avec un bouc puant. La vieille semble folle, elle tient des propos incohérents et compte toutes sortes de choses (des plantes, des cailloux, des deniers...). Si on parle de ses manigances avec Verach le Saxon, elle accusera le frère Rhénart pour se dédouaner. Puis, avant que les personnages ne partent, elle se pressera contre Odile, touchant son ventre : « Ça gigote là-dedans. Ta mère a reçu la bénédiction de la Vierge Noire. Tu es belle enfant. Sa mère avant l'avait reçue aussi. Combien de générations ma fille ? Suffisamment pour voir les étoiles les plus patientes tourner dans la nuit... ». Il n'y aura pas grand chose d'autre à en tirer.

### Mis à la porte

Un peu avant 23 heures, des bruits résonneront chez Rastigue, réveillant les personnages. Les personnages les plus attentifs (jet « écouter ») pourront



percevoir des voix et des bruits de portes dans la maison. Rastigue ne tardera pas à se manifester. Nerveux, il annonce aux personnages qu'ils sont demandés à la vieille église. Il dit que c'est urgent et que c'est Erbaïn qui les mande (un jet de « sagacité » permet de deviner que c'est faux). Si les personnages insistent, Rastigue avouera qu'il s'agit en fait de la vieille Aglaé. Les personnages peuvent évidemment choisir de ne pas y aller. Auquel cas le siège des enfants se déroulera chez Rastigue, plutôt qu'à l'église.

### Les secrets de la vieille église

L'église n'a plus de toit, sinon quelques tuiles dangereuses au sommet du clocher. La charpente a été restaurée, mais les travaux se sont figés il y a plusieurs années. La suie couvre encore les murs épais. Le vitrail de la façade est intact. Malgré la crasse, on distingue un ange. Dans la nef, il n'y a que de hautes meurtrières en croix. La sacristie, sur le côté droit de l'église, a été plus sévèrement touchée par l'incendie. Il y a 15 ans, on a entrepris de la retaper, aussi bénéficie-t-elle de la protection accordée par une toiture à peu près achevée.

On peut pénétrer dans la petite église par la porte principale de la nef qui est partiellement calcinée ou par une petite ouverture dénuée de porte, derrière le transept sur la gauche. On peut enfin y accéder par la porte de la sacristie qui a été réparée et qui communique avec le chœur de l'édifice.

Tout l'intérieur est encrassé par la suie et la cendre. Ce qui n'était pas de pierre a brûlé. Deux poutres noirâtres traversent la nef de part en part, la première est particulièrement consumée (celle qui est la plus proche de la porte). La seconde poutre traverse le transept et passe au-dessus de l'autel, elle a été d'avantage épargnée par le feu. Ces poutres sont soutenues par quatre colonnes qui abritent des statues logées dans des niches. Ces sculptures rappellent le style de la Vierge Noire. Si on les observe (jet de « TOC »), on remarque qu'elles sont toutes signées d'un "H". Elles figurent des anges qui regardent tous dans la même direction. Sur le socle d'une de ces statues, un message en latin indique : « *Sur la croix, où se porte le regard des anges. Crucifié entre la lumière descendue des cieux et le bois arraché à la terre : la vérité et le salut. H. 656* ».

Le croisement de la lumière descendue des cieux et du bois arraché à la terre, c'est un endroit bien précis sur la poutre qui domine l'autel. De jour, la poutre forme une croix avec la meurtrière ensoleillée du chœur, juste là où portent les regards des statues. Si on accède à cette poutre (jet de « grimper », elle est tout de même à 5 mètres de hauteur !), on trouve une nouvelle gravure latine qui dit : « *Celui qui de honte a noué sa parole et par la corde s'est noué le cou, en terre point ne reposera et à l'ombre des pierres attendra* ».

L'une des colonnes est un peu étrange. Elle est élargie à la base de plus d'un mètre, avec de la brique, sans que cela ne se justifie architecturalement. C'est là que Odile va avoir la vision du prêtre (voir « la malédiction d'Odile »). Un jet de TOC permettra de remarquer cette bizarrerie. C'est ici que le diacre Ulfez a emmuré le père Sevrin il y a 300 ans. Un peu de travail révélera sa dépouille desséchée dans un linceul, ainsi qu'un crucifix et ses confessions (aide de jeu #1 et jet de SAN ou perte -1 pt).

## Acte III

### Présentés à la Vierge Noire

#### L'église assiégée

Les personnages vont remarquer des ombres rôder autour de l'église, malgré l'heure tardive. Elles se réunissent dans les ténèbres, par groupes. Leur

démarche paraît hésitante, gauche. Dans la nuit, certaines silhouettes semblent difformes. Il est bien difficile de les dénombrer, peut-être une vingtaine.

Les personnages ont quelques minutes devant eux mais bientôt l'église est encerclée par la foule. Les individus qui la composent se tiennent



à distance un temps puis vont s'approcher et tenter de pénétrer dans l'édifice. Ils sont nombreux, agités et violents. Ce sont les « enfants » de Sancerce, ceux qui sont nés loin de la Vierge Noire. Ils présentent tous d'atroces malformations et vivent comme des bêtes dans les bois. La première confrontation nécessite un jet de SAN (ou perte de 1/1D6 pt).

Le siège va s'installer. Les « enfants » mènent de brefs assauts destinés à user les personnages. S'ils subissent des pertes, leur nombre est sans cesse renouvelé. Puis Odile leur ouvrira et les « enfants » s'empareront de la Vierge et d'Odile (voir « la malédiction d'Odile »). Les personnages qui tenteront de s'interposer seront submergés par les assaillants mais ceux-ci ne chercheront pas forcément à les tuer.

### Avancer au cœur du Bois de Capret

Odile est conduite de force au milieu des « enfants ». La procession suit un étroit sentier qui passe devant la mesure d'Aglaé. Le ciel a comme des reflets pourpres, une étoile rouge est particulièrement luisante (jet « astronomie » pour identifier Vénus). La forêt devient dense et presque hostile. Les personnages peuvent suivre Odile sans difficulté en restant à bonne distance.

### L'ancien cercle

Après une petite heure de marche sur un chemin en pente, on débouche au sommet d'une colline. Le ciel est encombré de lourds nuages aux reflets grenats. Une seule étoile perce, c'est Vénus.

Dans une clairière, cinq pierres trônent depuis des temps immémoriaux. Au centre des cinq rochers, la Vierge Noire est posée. Tout autour de la colline, les « enfants » sont tapis dans les hautes herbes, à l'affût. Un bouc noir, celui d'Aglaé, court en tous sens, comme fou.

### Il est né le divin enfant

Au départ, les « enfants » ne vont pas bouger. Odile est retenue parmi eux. Puis la malédiction va frapper à nouveau : des douleurs aiguës vont vriller son abdomen agité de soubresauts. Elle est incapable d'agir, tétanisée par la souffrance, puis brusquement elle est délivrée. Un fluide noir se répand sous elle. Les personnages les plus vigilants

ont le temps de distinguer « quelque chose », comme des petits serpents qui filent dans l'herbe et s'éloignent à toute allure (jet de SAN, perte de 1/1D6 pt). Odile elle, se sent soulagée.

Dès lors, deux possibilités :

- les personnages s'en prennent à la Vierge, en y mettant le feu par exemple. Les « enfants » se déchaînent alors contre eux. Mais leurs assaillants ont peur du feu. Le « rejeton » lui en revanche ne craint pas les flammes et attaquera les personnages (au stade 1, voir plus loin),
- ils ne font rien. Le « rejeton » va se manifester à nouveau après quelques minutes. Il est au stade 2 et cherche à se reproduire avec les personnages ou avec des « enfants ».

La Vierge Noire. C'est une statue haute de 80 cm, pesant environ 35 kg, sculptée dans une pièce de bois et en partie calcinée. Elle figure une vierge agenouillée et priant les mains jointes. Sur le socle on peut voir un « H » gravé et on peut déceler un tiroir encastré. Pour l'ouvrir, il faut faire sauter deux cales de bois. À l'intérieur, dans un coffret en châtaignier, un linge moisi contient des restes putréfiés et difficilement identifiables. Un jet de « monde naturel » permettra toutefois de reconnaître les restes d'un fœtus.

Brûler le fœtus sera la seule façon de chasser temporairement le « rejeton », si cela est fait sur le site de l'ancien cercle.

Retrouvez des bonus pour ce scénario sur notre site [www.jdr-mag.fr](http://www.jdr-mag.fr)

## Conclusion

La confrontation avec les « enfants » et le « rejeton » sera plus ou moins meurtrière selon la façon dont s'y prendront les personnages et le temps qu'ils mettront à réagir. Il est possible que la créature choisisse de fuir, notamment si on brûle la relique. Odile de Sercy n'en sortira pas indemne psychologiquement, mais la malédiction de la Maguelone est levée. Le pacte conclu avec la Chèvre Noire est soldé. Quant à la Vierge Noire, il y a peu de chance qu'on ne la revoie jamais à Artus...

## Adversité

### La bande de Verach le Saxon

Quatre mercenaires à développer sur cette base :

For : 12, Con : 12, Tai : 13, Int : 10, Pou : 10, Dex : 11, App : 10, Edu : 9, PV : 12, SAN : 35 Combat : Coup de poing 55 %, Dmg : 1D3 (assomme), Épée/Hache 50 %, Dmg : 1D8 (empale et pare) pv : 20, Petit bouclier 30% (pare) pv : 20, Armure de cuir, Dmg paré : 2.

Compétences : Baratin 40%, Discrétion 45 %, Écouter 30%, Esquive 40 %, Sagacité 25%, Se cacher 30 %, Suivre une piste 35 %, TOC 45 %.

Possède un pactole de 387 deniers

### Les « enfants »

Ce sont tous des monstres, avec des difformités et des tares terribles, des excroissances, des hypertrophies, des membres surnuméraires, etc. Ils sont arriérés et presque incapables de communiquer, mais ils peuvent se montrer vicieux.

For : 12, Con : 9, Tai : 11, Dex : 8, App : 1, Int : 5, Pou : 7, Edu : 4, PV : 10, SAN : 0

Combat : Coup de poing : 50% Dmg : 1D3, Morsure : 25% Dmg : 1D4.

Le MJ est libre d'imaginer des malformations qui se traduisent en termes de caractéristiques.

### Le « rejeton »

Le fœtus d'Odile, à peine né, va fuir et se transformer rapidement. Si au départ il a l'apparence d'une sorte de petite seiche de 15 cm, il va grossir.

**Au stade 1**, il ressemble encore à une masse visqueuse et noirâtre. Une tête informe, sans yeux, dont on ne distingue vaguement qu'un muflle et une gueule qui gargouille au milieu d'un nid de tentacules de près de 3 mètres. La chose rampe sur trois membres velus, mais elle tient difficilement debout.

For : 16, Con : 18, Tai : 17, Dex : 10, App : -, Int : 5, Pou : 10, Edu : 1, PV : 18

Bonus Dmg : +1D6, Perte de SAN à sa vue : 1D2/1D10

Combat : 1D3 attaques (tentacules) 60% (prise, puis désarmement, puis 2D6 de Dmg).

**Au stade 2**, la masse tentaculaire est bien plus imposante et se dresse sur trois grosses pattes de bouc. Il faut à la créature environ 15 minutes de vie pour arriver à ce stade. Au cœur du foyer de tentacules, une gueule bête d'une voix grave. Elle a désormais un rayon d'action de 5 mètres et se déplace rapidement.

For : 19, Con : 18, Tai : 21, Dex : 10, App : -, Int : 7, Pou : 12, Edu : 1, PV : 20

Bonus Dmg : +1D6, Perte de SAN : 1D3/1D10+2

Combat : 1D3 attaques (tentacules) 60% (prise, puis désarmement, puis 2D6 de Dmg et drain de Force : 1 pt par round), 1 attaque par sabot 40%, Dmg : 2D6.

Défense : pas d'empalement possible.



## Personnages prêtirés

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

### Odile de Sercy



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

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

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

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

## Le père Lazaro Vacan



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

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

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

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



## Le frère Bessandre



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

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

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

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



### Théodric le charron



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

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

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

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

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

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

## Paulus le Barbati



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

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

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

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