

LE TRIPTYQUE MAUDIT

Campagne pour L'Appel de Cthulhu An Mil

Chapitre premier

Le Livre Lépreux

Scénario : JeePee
Relecture et correction : The Servant

An de grâce 984 après la naissance du Christ, trentième année du règne de Lothaire, Roi des Francs et descendant de l'auguste Charlemagne...



Synopsis (pour meneur de jeu uniquement)

Les PJ font partie d'un groupe d'ecclésiastiques ou de clercs laïcs, éventuellement accompagnés d'une escorte. Ils ont été envoyés au monastère de St Cluvonius, sur l'île de Rochoire, au large des côtes normandes afin d'y récupérer un antique manuscrit, confié jadis l'abbé du lieu saint.

Les PJ n'ont aucune connaissance de la nature et du contenu du manuscrit. Ils doivent seulement se présenter au monastère et remettre à l'abbé un ordre du pape Jean XIV scellé par le cachet de plomb papal. Une fois le manuscrit en leur possession, ils doivent se rendre à Reims et le remettre à l'archevêque, Adalbéron d'Ardenne.

Le manuscrit n'est autre que le codex connu sous le nom de « Livre Lépreux » et fait partie d'un triptyque d'œuvres occultes avec le Codex Maleficium et le Codex Dagonensis. Ces ouvrages interdits et blasphématoires constituent une étude extrêmement poussée et précise de la race impie des Profonds.

Jusqu'il y a peu, l'existence même de ces ouvrages était restée secrète mais aujourd'hui, les autorités ecclésiastiques craignent qu'ils ne tombent entre de mauvaises mains. Leur destruction a donc été ordonnée.

C'est l'archevêque de Reims qui doit procéder à l'anéantissement des trois livres.

Les PJ ne sont que les rouages de l'immense machine qu'est l'Eglise mais quelques grains de sable suffisent parfois pour bloquer une telle entreprise dans sa marche purificatrice. Ces grains de sable ont un nom : la Main Noire ; il s'agit d'une sinistre organisation de sorciers, soi-disant descendants des druides de la Gaule Romaine et qui revendiquent les trois codex comme leur héritage. Nul ne connaît l'identité des conjurés ni l'étendue de leur pouvoir. Des rares qui les ont involontairement affrontés aucun n'est sorti indemne.

Et si l'existence de la Main Noire n'a pas encore pu être prouvée, les instances de l'Eglise savent que l'ennemi est là, tapi dans l'ombre, guettant le moment propice.

Chez certains érudits, l'approche du Millenium a relancé les peurs ancestrales et primaires de fin des temps.

« Et quand les mille ans seront accomplis, Satan sera délié de sa prison », dit le Livre de l'Apocalypse (20:7).

C'est précisément le moment que la Main Noire a choisi pour agir, une époque de troubles et de guerres incessantes.

Bien évidemment, les sorciers de la Main Noire ont découvert que le Livre Lépreux reposait dans la bibliothèque du monastère de St Cluvonius, sur l'île de Rochoire. Ils sont déjà en route...

L'île de Rochemore

Rochemore est à environ six lieues (une lieue = 4,5 km) des côtes normandes, cap au nord-ouest.

[Royaume Natal + Royaumes Etrangers]

L'île en elle-même est de forme allongée, quatre lieues de large sur sept de long. La côte est de l'île est en pente douce jusqu'à la mer, formant de larges plages de galets et de sable grisâtre.

En s'éloignant vers l'ouest, le terrain s'élève en pente douce. La plage laisse place à une étendue d'herbes brunes ponctuée de bosquets.

Le relief continue à s'accroître à mesure que l'on progresse vers l'ouest de l'île, pour se terminer par une haute falaise plongeant sur un enfer de rochers où les vagues furieuses de l'océan viennent s'écraser avec fracas.

Sur la côte est (donc face au continent) il y a un village de pêcheurs, Port-Cluvonius.

De là, une route serpente à travers l'île en direction du monastère qui se dresse à la pointe ouest de l'île, surplombant l'océan.

Le reste de l'île est sauvage, hormis quelques maraudeurs et des éleveurs de chèvres.

L'île n'est sous l'autorité d'aucun seigneur laïc, mais dépend du monastère ; les moines de St Cluvonius et leur abbé font office d'autorité locale.

L'île vit en autarcie, les moines cultivant de petits lopins de terre autour des bâtiments du lieu saint et échangeant avec les pêcheurs et les éleveurs de chèvres le produit de leur maigre récolte.

Le monastère, comme le village, forme une communauté très pauvre et retirée du monde. Cet isolement est à l'origine de rumeurs et de peurs superstitieuses de la part des villages côtiers et il est souvent difficile et onéreux de trouver un marin qui accepte de faire la traversée vers Rochemore.

Promenade en Normandie

Les PJ arrivent en vue du littoral et du petit village côtier de Saint-Gilles à la fin de l'après-midi.

Depuis plusieurs jours, ils progressaient le long d'une ancienne voie romaine traversant les plaines grasses et les vallons giboyeux de la Normandie.

Depuis plusieurs jours, ils n'avaient pas rencontré âme qui vive et la vue de cet humble hameau de pêcheurs a pour eux quelque chose de réconfortant.

A la nuit tombée, le groupe entre dans le village ; c'est un simple agencement de chaumières misérables blotties autour d'une petite église, au bord d'une crique aux eaux noires.

Le port est réduit à sa plus simple expression : une grève plantée d'épais piquets goudronnés et quelques barques tantôt flottant au gré des vagues, tantôt raclant la plage de galets, des filets reprisés s'agitant dans le vent du soir.

Les PJ arpentent l'unique voie empierrée qui descend vers le port en traversant le village.

Déjà les volets des chaumières se ferment et les chandelles sont allumées.

Il n'y a que peu de passants et tous pressent le pas pour atteindre l'abri réconfortant de leur foyer.

La nuit tombe sur une mer paisible, seulement ridée par une brise aux senteurs d'iode.

A quelques pas de la grève désertée, une torche danse dans l'obscurité grandissante.

Sa lumière vacillante accompagne le grincement de l'enseigne de l'unique auberge du hameau, refuge des voyageurs.

[Idée]

Il est trop tard pour prendre la mer et la journée a été longue. La raison (et la fatigue) pousse(nt) les PJ à mettre pied à terre devant la porte de l'auberge.

L'auberge du dernier refuge

L'entrée des PJ ne passe pas inaperçue.

La clientèle est principalement composée de villageois et de pêcheurs fatigués qui dévisagent les nouveaux venus d'un œil à la fois curieux et plein de crainte.

L'aubergiste, un homme maigre au regard fuyant, demande aux PJ ce qu'ils veulent.

Les symboles de l'Eglise peuvent l'obliger à plus de respect, à moins que ce ne soient les lourdes épées et les armures portées par les gens de l'escorte.

Quelques deniers plus tard, les chevaux sont conduits à l'écurie et la femme de l'aubergiste, une matrone craintive, apporte aux voyageurs de larges écuelles de ragoût fumant accompagné d'un pichet de cervoise.

Les PJ peuvent interroger l'aubergiste et sa femme sur la région et sur un moyen de se rendre sur l'île de Rochenoire.

A ces mots, la femme de l'aubergiste pousse un petit cri étouffé et disparaît dans l'arrière-salle.

Gossuin, l'aubergiste, le teint blême, s'approche d'une démarche claudicante pour murmurer à l'oreille des PJ : « Mes Seigneurs, il n'y a rien de bon là-bas »

L'île semble avoir mauvaise réputation.

[Baratin + Persuasion + Statut]

L'aubergiste est assez réticent à raconter ce qu'il sait de l'île de Rochenoire mais en insistant, les PJ finissent par obtenir de lui quelques renseignements.

« ... »

Jadis, l'île abritait un groupe de druides.

Ils priaient les dieux païens des anciens.

On raconte qu'ils offraient des holocaustes à de mystérieuses divinités de la mer et que celles-ci venaient en personne prendre possession de leur dû.

En ces temps lointains vint un missionnaire nommé Cluvonius. C'était un romain et un saint homme.

Il chassa les divinités impies et convertit les âmes.

Les druides furent eux aussi bannis ; une nuit de brume, ils disparurent et on n'entendit jamais plus parler d'eux.

Cluvonius fonda un monastère, qui porte son nom.

Mais les légendes ont la vie dure ; les paysans et les pêcheurs affirment que, par les nuits brumeuses, les druides reviennent sur les lieux de leur ancien culte, accompagnés par les dieux de la mer. On dit qu'à Rochenoire, à l'ombre des menhirs des anciens, les prêtres païens prient encore.

Hélas, ce ne sont pas les moines peureux du monastère de St Cluvonius qui pourront les rejeter dans les noirs fonds marins d'où ils ont resurgi.

« ... »

C'est pour cette raison que l'île de Rochenoire inspire tant de crainte aux habitants du littoral et que les PJ auront bien du mal à trouver un bateau pour les amener sur l'île.

D'ailleurs, les contacts avec l'île sont rares et brefs. Tout le monde a peur des habitants de Rochenoire et tous évitent de croiser trop près des côtes de l'île maudite.

La traversée vers Rochenoire

La nuit se passe, calme et tranquille.

Le lendemain, après un solide déjeuner et après avoir confié, contre quelques deniers, leurs chevaux aux soins de l'aubergiste (contre quelques deniers), les PJ peuvent se lancer dans la quête d'un bateau pour la traversée vers Rochenoire.

[Persuasion + Marchandage]

Après presque une heure de recherches infructueuses (personne ne veut aborder ni même approcher l'île de Rochenoire), les PJ finissent par trouver un marin qui accepte de les débarquer sur la côte nord de l'île. Mais il refuse de s'attarder et encore moins d'approcher du village de pêcheurs qui se trouve à la pointe est de l'île.

De plus, il demande 5 deniers pour la traversée, c'est-à-dire largement le prix d'une barque neuve.

Pour 5 deniers de mieux, le marin finit par accepter d'attendre les PJ dans une crique de la côte nord mais seulement jusqu'à la nuit.

A moins que le marin ne propose de revenir quelques jours plus tard au même endroit pour reprendre les PJ.

Les premiers rayons du soleil pointent à l'horizon quand le frêle esquif quitte les côtes de Normandie, glissant doucement dans la brise, cap à l'ouest.

La traversée se déroule sans encombre et après une bonne heure, le bateau arrive en vue de l'île.

D'ici, la côte normande n'est plus qu'une ligne sombre à l'horizon vers l'est.

L'île semble baignée dans les brumes stagnantes du matin, et les rayons du soleil ont bien du mal à percer cet écran duveteux.

Le marin manœuvre pour aborder dans une crique isolée de la côte nord de l'île.

La brume rend l'approche difficile, cachant les rochers affleurants et les îlots peuplés de mouettes criardes rendues furieuses par cette intrusion dans leur domaine.

Finalement, la coque du bateau racle les galets de la plage.

Bienvenue sur l'île fantastique

C'est un endroit sombre, surplombé par les falaises et quelques pins rabougris, accrochés aux rebords.

Le marin indique aux PJ un sentier qui grimpe entre les rochers et qui se dirige vraisemblablement vers le village de pêcheurs, à l'est de l'île.

[Persuasion + Marchandage]

Le marin n'est guère rassuré et suivant l'accord passé avec les PJ, soit il attendra jusqu'à la nuit, soit il repoussera sa barque à la mer et s'empressera de quitter l'endroit, disparaissant au regard des PJ, happé par la brume.

Il ne reste plus aux PJ qu'à suivre ce sentier qui semble être l'unique issue de cette sinistre plage de galets gris.

L'endroit est désert.

Le silence est troublé uniquement par le bruit des vagues et quelques cris de mouettes.

[TOC]

Un des PJ remarque la présence sur la grève d'un étrange monticule de pierres, ou plus exactement une pierre dressée, une espèce de monolithe curieusement taillé.

[Connaissances + Occultisme]

A priori, il s'agit d'un menhir gravé de runes énigmatiques.

L'ensemble est couvert d'algues et de mollusques.

Malgré leurs connaissances (écriture), aucun des PJ ne parvient à déchiffrer l'étrange message gravé dans la pierre.

Le sentier monte entre les rochers et débouche sur un plateau en pente douce, orientée est-ouest ; c'est une lande rocheuse, couverte d'herbes hautes et de bruyères.

Le sentier rejoint une route qui coupe la plaine d'est en ouest, reliant sans doute le village de pêcheurs au monastère de St Cluvonius.

D'après leur estimation, les PJ sont à une lieue tout ou plus du village.

A eux de décider de la marche à suivre...

Le village de pêcheurs

A une lieue vers l'est, le plateau achève sa descente par une large plage de galets.

C'est là que se dresse un groupe de chaumières misérables, flanquées de pontons rudimentaires : Port-Cluvonius.

C'est le matin et pourtant il y a peu de monde dans les rues (si on peut appeler rue un cloaque boueux entre deux masures).

Une chapelle minable se dresse un peu à l'écart.

Le port semble à l'abandon.

Quelques chèvres faméliques bêlent timidement à l'approche du groupe.

La plupart des volets sont clos, chose étrange à cette heure avancée de la journée.

L'entrée des PJ dans le village fait fuir quelques passants ; ceux-ci s'empressent de rejoindre l'abri relatif de leurs misérables masures.

Les rares silhouettes aperçues il y a un moment disparaissent tandis que les PJ arpentent la rue boueuse qui descend vers le port.

Arrivés en vue des pontons, les PJ avisent une enseigne branlante indiquant quelque auberge, si un tel endroit existe ici.

Quelques marins, assis près d'une barque à marée basse, reprisent des filets.

Ils semblent observer les PJ mais tournent vivement la tête lorsqu'ils sont dévisagés à leur tour.

Les PJ peuvent aller les saluer, d'autant qu'ils semblent bien être les seules personnes à la ronde.

Les pêcheurs, hommes robustes à la posture voûtée et aux traits épais, ne se montrent pas très bavards. Et la présence d'ecclésiastiques ne les trouble pas plus qu'un cri de mouette.

Ils indiquent l'auberge aux PJ puis, regardant vers le ciel, ils annoncent qu'il va sans doute pleuvoir. Une tempête se prépare pour la nuit.

Ils conseillent aux PJ de trouver refuge à l'auberge et de ne pas sortir pendant la tempête : le vent est parfois tellement violent qu'il renverserait facilement un homme ou même un cheval.

Si les PJ ne veulent pas s'installer à l'auberge, les pêcheurs leur conseillent de se hâter de rejoindre le monastère, de l'autre côté de l'île, avant la nuit et la tempête.

Si les PJ cherchent à rencontrer le prêtre, les hommes leur diront qu'un frère de l'abbaye vient dire la messe chaque dimanche.

[POU]

Quelque chose semble étrange, presque anormal aux PJ alors qu'ils discutent avec les pêcheurs, les visages fouettés par le vent marin chargé d'iode.

Mais c'est plus un sentiment qu'une certitude ou un fait matériel.

Ils ne savent pas déterminer avec précision la source de leur trouble mais restent sur une impression vague et dérangeante...

[Idée]

Bien plus tard, les PJ se souviendront qu'un des pêcheurs avait les doigts palmés et qu'un autre avait des yeux globuleux, étrangement fixes et toujours ouverts comme ceux des poissons. Quant au troisième, il sentait le ressac à plein nez et n'avait guère émis plus de quelques mots inarticulés.

L'auberge de Rochemore

L'auberge est un bâtiment massif aux murs de pierre et au toit de chaume soutenu par une robuste charpente de bois.

Les fenêtres sont petites et fermées par un treillis grossier de joncs tressés.

Des volets grincement de part et d'autre des ouvertures, agités par la brise marine.

On entend quelques éclats de voix venant de l'intérieur, signe de présence humaine.

L'auberge est quasiment plongée dans l'obscurité.

Une forte odeur de poisson avarié agresse les narines des PJ dès leur entrée dans la masure.

À la lueur de quelques chandelles et du peu de lumière qui réussit à franchir le treillis des fenêtres, les PJ détaillent la sombre taverne.

Plusieurs tables, entourés de tabourets et de bancs.

Un sol de terre battue couvert de paille humide.

Un plafond bas soutenu par de larges poutres de bois enduites d'un goudron noirâtre.

Ça et là, quelques chandelles à demi consumées.

Un âtre au feu moribond.

Un chaudron rempli de soupe froide.

Un groupe de pêcheurs, attablés dans un coin sombre. Ils considèrent les nouveaux venus d'un œil inquisiteur.

Une tenture dans le fond de la salle s'entrouvre et un homme voûté à la démarche chaloupée s'avance vers les PJ.

L'homme est le propriétaire de l'endroit.

Il demande d'une voix bourrue ce que les PJ désirent (boire, manger et un endroit pour dormir).

Son accent trahit ses origines irlandaises ; il se prénomme Brian.

Le prix d'un repas et d'un pichet de vin est d'un denier. Un autre denier et l'aubergiste leur montre un escalier rudimentaire derrière une tenture :

« Vous pouvez passer la nuit là-haut. Il y a de la place pour tout le monde et de la paille fraîche. On ne voit pas souvent des voyageurs, vous savez ! »

[POU]

L'homme semble honnête et rien dans son attitude ne rappelle l'étrange malaise que les PJ avaient ressenti en présence des pêcheurs sur la grève.

Tandis que les PJ et l'aubergiste parlaient, les autres clients se sont éclipsés.

En servant le repas aux PJ, l'aubergiste entame la conversation, s'intéressant aux raisons qui peuvent pousser de nobles voyageurs dans un lieu aussi désolé que cette île.

[Statut]

Reconnaissant parmi les PJ des hommes d'église, il leur conseille d'attendre le lendemain pour se rendre au monastère. La tempête ne va pas tarder à éclater et la nuit tombe.

Il n'est pas prudent de voyager sur l'île quand une tempête fait rage, et encore moins de nuit.

[Baratin + Persuasion]

Si les PJ se montrent insistants, l'aubergiste finira par les mettre en garde :

« On raconte que les druides de l'ancien temps sont revenus sur l'île. »

« Par les nuits de tempête, ils arpentent les plages de galets, surgissant des eaux en furie, et reviennent sur les lieux des anciens cultes pour y prier leurs dieux impies. »

« D'ailleurs, on peut voir sur certaines plages des traces de leur passage : des espèces de monticules de pierres ou des menhirs étranges gravés de runes inconnues... »

« Certains pêcheurs de par ici les ont vus et d'autres leur ont même parlés. »

A ce moment, une forte bourrasque s'engouffre dans la cheminée, soufflant plusieurs chandelles.

« La tempête arrive ! », annonce l'aubergiste.

Il laisse les PJ à leur repas et sort fermer les volets.

De retour à l'intérieur, il barre la porte en la bloquant à l'aide d'un madrier.

La tempête

La nuit, la tempête fait rage.

L'aubergiste a laissé les PJ s'installer en haut, sous le toit de chaume.

Lui dort dans une pièce, à l'arrière du bâtiment.

Le vent souffle avec une violence incroyable, faisant craquer la charpente du toit comme un bateau en plein ouragan.

Au plus fort de la tempête, un bruit sourd retentit en bas. Quelque chose a frappé la porte.

Quelques instants plus tard, le bruit se fait de nouveau entendre.

Hélas, on ne peut rien voir de ce qui se passe à l'extérieur ; les volets sont clos et la porte est solidement maintenue par la barre installée par l'aubergiste.

Les PJ sont libres de descendre et d'ouvrir la porte.

L'aubergiste a lui aussi été réveillé par le bruit ; il déconseille fortement aux PJ de sortir par un temps pareil. Sans doute est-ce un débris quelconque qui, emporté par le vent, est venu s'écraser contre la solide porte.

Voyant que les PJ sont réellement décidés à ouvrir et à sortir, l'aubergiste panique et les supplie de garder la porte close.

« Ils sont là ! Il ne faut pas sortir. Ils vont venir nous prendre... si vous ouvrez, nous sommes perdus ! »

« Ceux de la mer vont venir et nous ne pourrons rien faire contre eux ! »

« Les anciens druides... mon Dieu non ! »

[SAN 0/1d3]

Si les PJ ouvrent malgré les avertissements de l'aubergiste affolé, ils ne verront rien.

La nuit est trop noire, le vent trop fort et les bourrasques de pluie trop violentes pour qu'on puisse distinguer quelque chose. Des vagues, hautes comme deux ou trois maisons viennent s'écraser sur le village... et c'est sans doute cela qui a réveillé les PJ.

Le lendemain, la tempête a fini par se calmer.

Plusieurs masures ont été littéralement rasées par les vagues puissantes et la plupart des barques des pêcheurs gisent un peu partout sur la grève dévastée et encombrée de débris.

Les villageois, peu nombreux, tentent tant bien que mal de réparer les dégâts, allant et venant de leur démarche traînante, une expression de fatalisme sur le visage.

[Baratin + Persuasion + Statut]

Si les PJ interrogent les villageois, ils finiront par apprendre que plusieurs personnes ont disparu durant la nuit mais , chose étrange, on ne lit nulle tristesse dans les yeux des gens, juste un troublant sentiment de fatalité.

Et apparemment, personne n'a encore entrepris des recherches.

La route du monastère

Le chemin qui traverse l'île d'est en ouest relie le village de pêcheurs au monastère de St Cluvonius. Il parcourt l'île sur toute sa longueur (7 lieues), montant doucement des plages de galets de la côte est aux falaises à pic de la côte ouest, face à l'océan.

Si la partie est de l'île est une lande ponctuée de bosquets de pins, la partie océane est encore plus inhospitalière : rochers et herbes folles disputent le terrain aux rares buissons et à quelques groupes d'arbrisseaux rabougris.

Le relief est en pente douce, orienté est-ouest, avec de temps à autre des cuvettes herbeuses semées de chardons.

Çà et là, on aperçoit la cahute d'un berger et un troupeau de chèvres maigrichonnes.

Durant tout leur périple à travers l'île, les PJ n'aperçoivent pas âme qui vive ; seul le vent marin agitant les buissons sur le bord du chemin.

Le paysage devient sinistre, morose, roches noires sur plaine brunâtre et désolée.

Enfin, au terme d'une journée de voyage, les PJ harassés arrivent en vue d'un édifice bas et massif aux murs gris percés de petites fenêtres à barreaux. Le monastère de St Cluvonius.

Le monastère de St Cluvonius

Le monastère est un ensemble de constructions basses, de plain-pied, bâties autour d'un cloître et d'une chapelle romane.

Les abords du monastère ont été aménagés par les moines : petits lopins de terre avares de récolte ceints par des murets de pierres.

Il y a aussi un cimetière, à quelques pas des murs du lieu saint.

L'accueil est plutôt froid mais devient respectueux une fois que, les PJ ayant ôté leurs manteaux de voyage, la nature ecclésiastique des voyageurs apparaît aux moines.

L'abbé, le père Jean, reçoit les PJ dans une cour intérieure, éclairée chichement par quelques torches, alors que le soir tombe sur le monastère.

Il donne ses ordres pour que les PJ soient logés au mieux dans une aile du monastère réservée aux voyageurs.

Il s'excuse que l'endroit ne soit pas plus confortable mais les voyageurs sont si rares sur l'île.

D'ailleurs, il ne manque pas de présenter aux PJ des voyageurs arrivés il y a peu au monastère : un marchand nommé Lucius et deux marins. Lucius est le capitaine d'un navire qui s'est échoué sur la plage, à quelques lieues d'ici, pendant la terrible tempête qui a frappé l'île il y a peu.

Son bateau ayant subi des avaries, ses hommes s'emploient à le réparer. Quant à lui, il a pris deux de ses serviteurs et a exploré l'île. Et c'est tout naturellement qu'ils ont trouvé la route du monastère.

Notes pour le meneur de jeu :

Lucius et ses hommes œuvrent pour la Main Noire et ne sont pas à Rochenoire par hasard.

Leur navire est en parfait état et les attend dans une crique, à deux lieues du monastère.

Il sait que le Livre Lépreux est quelque part à St Cluvonius et compte bien s'en emparer.

Pour l'heure, il pense avoir endormi la méfiance des moines avec son histoire de naufrage. Il attend le moment propice pour se glisser dans le scriptorium et y subtiliser le précieux ouvrage. L'arrivée des PJ l'a un peu surpris mais il saura composer avec ce fait nouveau.

Le Livre Lépreux

Après que les PJ ont été installés et qu'un repas frugal leur ait été servi, ils peuvent en venir aux raisons de leur présence à St Cluvonius.

Ils peuvent remettre au père Jean l'ordre portant le sceau papal.

A sa lecture, l'abbé blêmit, puis se reprenant, mène les PJ au scriptorium.

Le monastère, sous son aspect rustique et primitif, cache une collection d'ouvrages très complète, des manuscrits anciens datant des débuts du christianisme, des exemplaires rares enluminés, etc.

L'endroit baptisé « Scriptorium » est une vaste salle au plafond bas soutenu par d'épaisses poutres de chêne auxquelles sont fixés des lustres, dispensant une maigre lumière sur les pupitres des copistes.

Quatre moines scribes chargés de l'étude et de la copie des textes saints sont présents.

Le reste de la pièce est occupé par des étagères chargées de rouleaux et d'antiques livrets de parchemins.

Le père Jean présente aux PJ le Frère Pierre, l'armarius responsable des lieux, puis s'entretient un moment avec lui. Lui aussi semble un instant surpris puis il se dirige vers une petite porte au fond du scriptorium.

« Vous comprenez, je suis sûr, que le genre de manuscrit mentionné dans cet ordre », dit-il en agitant le parchemin marqué du cachet papal, « ... que ce genre de manuscrit ne soit pas rangé ici avec les autres livres saints. »

« Il est bien trop précieux et son enseignement n'a rien d'ordinaire, bien que pour ma part je me sois gardé de l'étudier... », ajoute l'abbé.

« Sachez néanmoins que l'œuvre que notre frère Pierre est allé chercher dans notre armarium est très ancienne. Elle est conservée dans une salle particulière, à l'abri des vicissitudes du temps, de l'humidité et aussi des regards. »

« Les moines de ce lieu saint sont des gens instruits, il est vrai, mais peut-être ne sont-ils pas prêts à découvrir ce que ce livre recèle ! »

Sur ces mots, le frère scribe Pierre sort de l'alcôve, un livret relié de cuir à la main.

Il le remet à l'abbé qui le présente aux PJ, conformément à l'ordre du Pape.

« Mes frères, voici le manuscrit mentionné dans l'ordre de notre Saint Père », annonce solennellement le père Jean.

Le manuscrit en question est un mince et antique codex épais d'une cinquantaine de pages environ, relié en cuir foncé et maintenu fermé par un lacet.

La surface de la couverture est patinée et usée par le temps et les manipulations.

L'abbé le confie aux PJ.

Après quoi il raccompagne les PJ aux logements qui leur ont été préparés et prend congé de ses hôtes, l'heure de la prière du soir étant venue.

La journée se termine par un crépuscule morne ; les alentours du monastère sont balayés par le vent et la pluie.

Une nouvelle tempête semble se préparer.

Les PJ sont libres de circuler dans l'enceinte du monastère réservée aux voyageurs, sauf pour les religieux qui peuvent participer aux offices. Ils peuvent accéder aux autres parties du monastère, , sauf aux cellules des moines et au scriptorium qui est verrouillé pour la nuit.

A propos des offices, les PJ religieux y sont conviés et ne pas y participer pourrait paraître déplacé, voire suspect. D'ailleurs, si les PJ sont des membres de l'Eglise, il ne leur vient pas à l'idée de ne pas participer à la messe.

Les PJ ont toute la nuit pour examiner de plus près le mystérieux codex que le père Jean leur a remis, bien que leur mission ne consiste qu'à rapporter le précieux manuscrit et non à le lire.

[Bibliothèque + Occultisme + Latin + Grec]

Le manuscrit est écrit en latin, avec des notes en grec.

Après une première étude superficielle, les PJ arrivent à la conclusion que le codex qu'ils ont en main n'est qu'une copie.

Bien que la couverture soit ancienne, le parchemin est plus récent, de même que l'encre.

Il est clair que l'abbé ne leur a pas remis le bon livre. Pourquoi ?

Infos sur le « faux » codex :

Le livre n'est qu'une copie incomplète d'un manuscrit très ancien, à l'origine en grec, puis traduit en latin. Il y est question de rites et de cultes étranges, d'une religion païenne et de divinités marines priées par les anciens habitants de la Gaule.

La traduction semble être l'œuvre de plusieurs érudits romains ayant connu les lointaines terres gauloises à l'époque de l'empire romain.

Hélas, si la copie remise par le père Jean semble bien être fidèle à l'exemplaire original, elle est incomplète. La partie expliquant en détail les rites et la nature des entités impies contactées par les prêtres est malheureusement manquante.

[Connaissances + Occultisme]

Un examen approfondi de la copie du codex pourrait apprendre à un PJ érudit que l'original est un des trois livres composant un triptyque ; celui-ci est connu sous le nom de « Livre Lépreux » ; les deux autres sont le Codex Maleficium et le Codex Dagonensis.

Ces trois ouvrages ont été traduits par des érudits romains vers 400 après Jésus Christ.

On les croyait détruits lors de la chute de Rome mais apparemment, le Livre Lépreux a survécu.

Si les PJ veulent interroger l'abbé en pleine nuit, ils se rendront compte que les portes donnant accès aux autres parties du monastère sont verrouillées.

Personne ne répond à leurs appels.

D'autre part, Lucius et ses hommes ont disparu dans la nuit.

[Ecouter]

Peut-être un des PJ les a-t-il entendu quitter le monastère à la nuit tombée ?

Ils se sont dirigés vers la pointe ouest de l'île.

Que penser de tout ça ?

A première vue, l'abbé a été surpris par l'ordre papal de remettre le précieux codex aux PJ et leur a remis une copie incomplète du manuscrit ; sans doute s'imaginait-il que les PJ n'oseraient pas examiner le livre maudit.

Il semblerait que les moines de ce monastère, ou du moins le père Jean et l'armarius Pierre, ont passé outre (comme les PJ d'ailleurs) aux recommandations de l'Eglise de ne pas ouvrir le codex. Peut-être les révélations du Livre Lépreux ont-elles eu un effet pernicieux sur la foi et la santé mentale des moines de St Cluvonius ?

De toute évidence, les moines de St Cluvonius ont succombé aux attraits malfaisants du Livre Lépreux.

La disparition de Lucius et de ses hommes pourraient avoir un lien avec le livre.

Commenté [TS1]: ATTENTION : les codex en latin n'existent qu'à partir de 400 ap. JC (voir le Vieux Grimoire).

Commenté [TS2]: Ca colle : chute du dernier empereur romain = 476.

Pour l'heure, les PJ sont seuls, bloqués dans la partie du monastère réservée aux voyageurs. Ils ont plusieurs possibilités :

- enfoncer les portes donnant sur la partie verrouillée du monastère (afin de savoir ce qui est arrivé aux moines)
- tenter de trouver une autre issue pour entrer dans la partie fermée du monastère
- sortir du monastère (la porte donnant sur l'extérieur n'est pas fermée)
- s'enfuir de ce lieu étrange
- retrouver la trace de Lucius et de ses hommes

Aux PJ d'agir maintenant...

Dans le monastère...

Personne.

Des couloirs silencieux et déserts.

Les cellules des moines sont vides.

Personne dans le réfectoire.

Personne dans la chapelle.

[TOC]

Une poterne donnant sur l'extérieur est ouverte.

Après la porte un sentier démarre et serpente entre les rochers en direction d'un bosquet de pins tout proche.

Le scriptorium est plongé dans les ténèbres.

L'exploration du scriptorium et surtout de l'armarium révèle des livres anciens et des parchemins antiques. Apparemment, le monastère cache des richesses occultes insoupçonnées (et, sans doute, sans l'approbation de l'Eglise).

A l'extérieur...

C'est une nuit sans lune. Le vent et la pluie transpercent les ténèbres et aveuglent ceux qui osent s'aventurer dehors.

[TOC]

En faisant le tour du monastère par l'extérieur, les PJ découvrent une poterne donnant sur l'arrière de la chapelle.

Elle est dissimulée par un arbrisseau.

Un sentier en démarre et serpente entre les rochers en direction d'un bosquet de pins tout proche.

Suivre le sentier...

En suivant le sentier, les PJ aperçoivent des silhouettes près du bosquet de pins.

On dirait un groupe de moines.

Ils semblent hésiter sur la conduite à tenir et tandis que les PJ approchent, ils restent immobiles à les observer.

[Esquive + Compétences de Combat]

Puis soudain, c'est l'attaque, violente et sauvage.

Les moines (ils sont quatre) se jettent sur les PJ et les assaillent, certains à mains nues, d'autres avec des bâtons.

Si les PJ sont armés, le combat devrait être vite terminé.

Les moines (du moins leurs cadavres) ont le regard vitreux et les yeux anormalement globuleux.

En examinant leur physionomie de plus près, les PJ se rendent compte que certains ont des doigts palmés. D'autres ont des ouïes sur le côté du cou.

[Idée]

L'aspect de ces moines ne sont pas sans rappeler les pêcheurs de Port-Cluvonius...

Le sentier continue à travers le bois de pins.

Plus loin, le sol se dérobe, plongeant en une falaise vertigineuse surplombant une plage de galets, plus de 30 mètres en contrebas.

Le sentier longe le bord de la falaise puis oblique et emprunte une espèce de faille ; tel un serpent, la fissure descend le long de la falaise vers la grève.

[Se Cacher]

Depuis leur position élevée, les PJ aperçoivent un groupe de personnes encapuchonnées, en cercle sur la plage ; certains ont les bras levés.

[Ecouter]

Le vent apporte une étrange mélodie tandis qu'un des moines agite les bras en direction des flots agités par la tempête.

Les dieux de la mer

[SAN 0/1d6]

Soudain quelque chose émerge des eaux : une créature à mi-chemin entre l'homme et le batracien. La chose s'avance hors des flots en se tenant tantôt sur ses pattes arrières, tantôt à quatre pattes. Sa face est celle d'un poisson : yeux globuleux sans paupières, branchies saillant à la base du cou, bouche ronde et agitée d'un mouvement impie comme si la créature allait parler ; son corps est couvert d'écailles verdâtres et d'algues malsaines.

La Chose prend place au milieu des moines qui s'agenouillent devant elle.

Tandis que le rite païen se poursuit, deux autres créatures marines surgissent des flots et viennent se joindre au rituel.

Aux PJ de décider de la marche à suivre...

Ils peuvent dévaler le sentier et interrompre l'ignoble rituel, exterminer les créatures marines et leurs adorateurs.

[Esquive + Compétences de Combat]

Au cours de la confrontation, le père Jean tentera de s'enfuir, serrant dans ses bras un sac de cuir (contenant le codex).

Exterminer les moines ne devraient pas poser de problème, d'autant que certains sont en transe, le corps agité de soubresauts, la bave aux lèvres, incapables de se défendre.

Les créatures des profondeurs prendront la fuite (dès qu'une des leurs aura été tuée).

Au terme du combat, les créatures venues de la mer auront quitté la plage ; le père Jean aura péri, ainsi qu'une grande partie de ses moines.

Pour les autres, ils se laisseront guider par les PJ, amorphes, les yeux vides.

Le vrai codex est enfin entre les mains des PJ.

Lucius et ses hommes

C'est le moment que Lucius et ses hommes pour faire irruption sur la plage. Ils étaient cachés derrière un groupe de rochers et attendaient le moment propice pour intervenir.

Ils sont armés. Un des hommes de Lucius brandit une arbalète tandis qu'un autre s'avance vers les PJ, une dague menaçante au poing.

« Mes amis, vous allez me remettre ce livre... », annonce Lucius d'une voix neutre.

Aux PJ de décider s'ils doivent céder aux menaces de Lucius et de ses hommes de main (ils sont tout de même une dizaine).

Si Lucius s'empare du codex, il quittera la plage, laissant les PJ sous bonne garde (quatre hommes armés). Il tentera de regagner son bateau (à environ une lieue du monastère).

La partie risque d'être serrée.

[Esquive + Compétences de Combat]

Si les PJ s'en sortent avec le codex, ils devront trouver un moyen de quitter l'île...

- retourner sur la plage où le marin de Saint-Gilles les a déposés
- essayer de trouver le navire de Lucius
- aller au village de pêcheurs et y trouver une embarcation

Quitter l'île de Rochemore

A une lieue du monastère, en suivant la côte nord de l'île, les PJ découvrent une plage jonchée de morceaux de bois, vestiges de ce qui fut le bateau de Lucius.

Du navire et de son équipage, il ne reste plus que des épaves.

Le village des pêcheurs est encore à plusieurs lieues et il faudra toute la nuit et une bonne partie de la journée pour y arriver : une longue marche dans le vent et la pluie.

Le temps est tellement mauvais, les nuages si bas qu'il est presque impossible de distinguer le jour de la nuit.

Au bout d'un difficile voyage et d'une marche harassante, les PJ arrivent enfin en vue de l'amas noirâtre des chaumières du village.

Ils aperçoivent plusieurs barques sur la grève, formes étranges échouées sur les galets gris battus par la marée.

[Esquive + Compétences de Combat]

[SAN 0/1d4]

A l'approche du village, les PJ sont attaqués par une horde grimaçante, créatures hybrides à mi-chemin entre l'homme et la monstruosité marine qu'ils ont déjà combattue la nuit précédente.

Leurs adversaires se jettent sur eux dans un silence morbide, les yeux hagards, la bouche baveuse, les ouïes palpitantes, tendant vers eux leurs hideuses mains palmées d'amphibiens impies...

Si les PJ s'en sortent, ils pourront quitter l'île à bord d'une barque de pêcheurs.

[Navigation + Piloter Bateau]

Le lendemain, ils touchent la côte de Bretagne...

Epilogue

Au terme de cette aventure, les PJ sont en possession du Livre Lépreux et font route vers Reims où ils doivent remettre le précieux manuscrit à l'archevêque Adalbéron.

Ils ont appris la survivance d'un mythe païen datant de la Gaule romaine.

Ils ont découvert une île perdue où cette mystérieuse religion est encore pratiquée et où des créatures issues des profondeurs viennent danser parmi les hommes.

D'après l'aspect des villageois, certains croisements contre nature avec ces étranges et infectes choses se sont produits.

Il est donc primordial d'en avertir les autorités ecclésiastiques afin d'éradiquer cette engeance infernale et impie.

D'autre part, Lucius et ses hommes étaient aussi en quête du manuscrit.

Qui sont ces hommes ?

Pour qui travaillent-ils ?

Toutes ces choses rapportent aux PJ 5% en Mythe de Cthulhu ainsi qu'un gain de 1d6 en Santé Mentale.

Mais l'aventure est loin d'être terminée et le destin du Triptyque Maudit n'est pas encore accompli.

PNJ

Lucius et ses hommes de main

Points de vie : 10 à 12

Ecouter 30%, Esquive 40%, Se cacher 30%, TOC 40%

Armure : tunique de cuir (3)

Epée longue, 45 à 60%, 1d8

Gaffe ou harpon (Lance courte), 40%, 1d6

Le père Jean et les moines de St Cluvonius

Points de vie : 10

Ecouter 30%, Esquive 20%, Se cacher 15%, TOC 30%

Bâton, 40%, 1d6

Les paysans et les pêcheurs hybrides

Points de vie : 13

Griffes, 40%, 1d4+1

Morsure, 30%, 1d4

Perte de Santé Mentale : 0/1d4

Les Profonds

FOR 14, CON 11, TAI 16, INT 13, POU 10, DEX 10

Bonus aux dommages : +1d4

Points de vie : 14

Déplacement : 8/10 en nageant.

Armure : 1 point de peau et d'écailles.

Griffes, 25%, 1d6 + 1d4

Sortilège :

Terreur (confrontation des Points de Magie sur la Table de Résistance) : la cible est saisie d'une peur glaciale qui lui coûte 5 points de Santé Mentale et provoque l'arrêt de toute activité pendant 1d10 heures. Une folie temporaire peut aussi frapper la cible.

Perte de Santé Mentale : 0/1d6

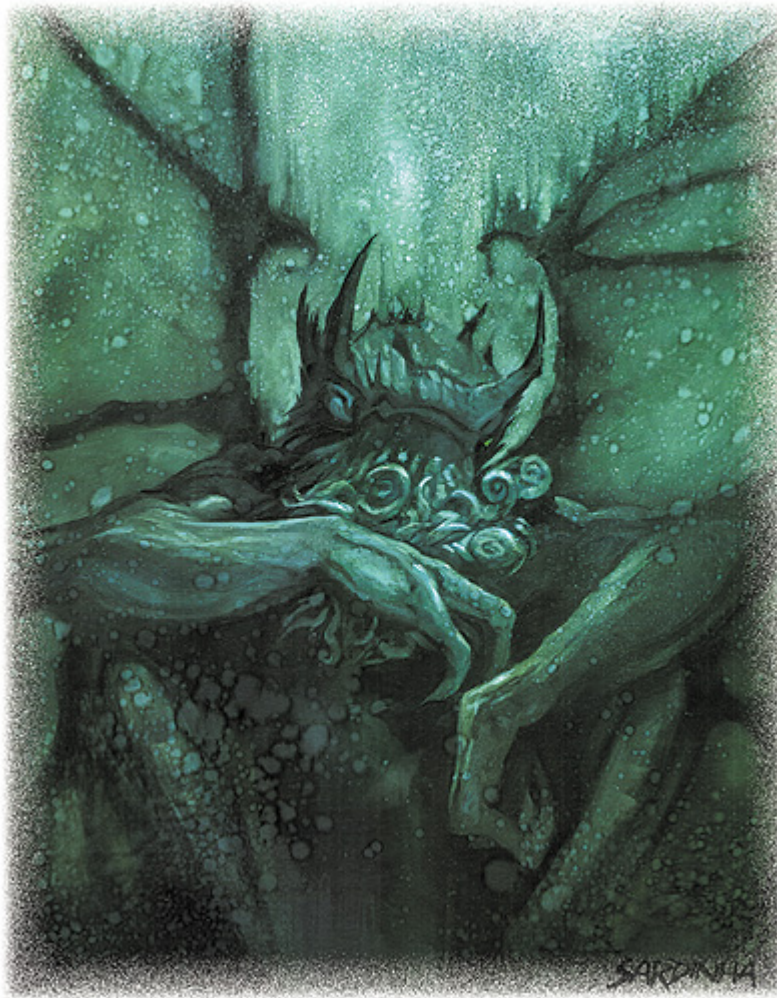
LE TRIPTYQUE MAUDIT

Campagne pour L'Appel de Cthulhu An Mil

Second chapitre Codex Maleficium

*N'est pas mort qui à jamais dort
Et au long des siècles peut mourir même la mort.*

H.P. Lovecraft, « La cité sans nom »



Synopsis (pour meneur de jeu uniquement)

Plusieurs semaines se sont écoulées depuis l'aventure terrible sur l'île de Rochemore et le drame du monastère de St Cluconius.

Le Livre Lépreux, antique manuscrit dont les origines se perdent dans la nuit des temps, a été remis à l'évêque de Reims et le groupe s'est vu confier une nouvelle mission.

Si, par malheur, les PJ n'avaient pas réussi à s'emparer du manuscrit dans l'aventure précédente, cette mission est une chance pour eux de se racheter aux yeux du haut prélat de l'Eglise.

Cette mission consiste à se rendre au château de Blackstone, situé le long des côtes irlandaises, et d'y récupérer un autre manuscrit gardé jusqu'ici par le père Marcus. L'ouvrage dont il est question est connu sous l'appellation de Codex Maleficium et doit être remis le plus rapidement possible à l'évêque de Reims (pour être détruit, pour les mêmes raisons que les pages du Livre Lépreux).

Voyage en Irlande

Depuis deux semaines déjà, le groupe a parcouru les routes de France et s'est embarqué pour les côtes anglaises ; après plusieurs étapes en terre étrangère, ils se sont embarqués à bord d'une lourde caravelle pour l'Irlande, terre sauvage, nimbée de traditions païennes ancestrales et ceinte par les eaux noires de l'Océan Atlantique.

La bateau a navigué longtemps, suivant la découpe chaotique des côtes irlandaises.

Après un voyage éprouvant marqué par le pluie et le vent, les PJ sont descendus à terre dans le petit port de Glitter et ont pris la route du château de Blackstone, demeure du comte William Mac Allister.

Le but de ce long périple : un livre, le Codex Maleficium, qui a été confié au père Marcus, prêtre et précepteur de la famille du comte William Mac Allister.

Pourquoi avoir confié cet ouvrage maudit au père Marcus ?

[Occultisme + Connaissance]

Jadis, le père Marcus a joué un rôle important dans le combat mené par l'église contre le paganisme ; au cours de ses pérégrinations à travers l'Europe, il a mis la main sur cet ouvrage impie. Depuis, il s'est retiré en Irlande, loin de l'agitation du monde, consacrant sa vie à la prière et à l'enseignement. Les autorités ecclésiastiques ont sans doute estimé que le livre maudit était en sécurité entre les mains d'un homme comme le père Marcus, dont la vie avait été marquée par la lutte contre le paganisme.

Aujourd'hui pourtant, ces mêmes autorités veulent récupérer le précieux manuscrit ; les PJ sont là pour prendre possession du livre. Ils sont porteurs d'un ordre de l'évêque de Reims lui-même.

En route pour Blackstone

[Chance + Ecouter]

En quittant Glitter, les PJ ne pourront s'empêcher d'entendre les histoires qui circulent sur la région de Blackstone.

Les rivages qui bordent le comté ne sont que falaises sombres et grèves lugubres ; le brouillard et les récifs rendent presque impossible l'approche du château par la mer.

Une unique route traverse les terres désolées de Blackstone jusqu'au château.

Ces landes tristes et nauséabondes seraient hantées.

Le comte et sa famille ne quittent que très rarement leur demeure (seulement pour la fête de Noël et la Pâques).

Il n'y a qu'un petit nombre de serviteurs à Blackstone et tous résident sur place, dans un petit hameau au pied du manoir.

L'endroit est froid et inhospitalier et les gens ayant un peu de bon sens évitent Blackstone. Hélas, les PJ n'ont guère le choix ; leur mission les emmène là-bas.

Les deux jours de voyage vers le château de Blackstone se passent sans encombres : un chemin à peine empierré traversant une lande sinistre ponctuée ça et là de quelques bosquets aux troncs tordus.

Parfois la route longe la côte, parfois elle s'en éloigne, serpentant entre les formations rocheuses et les crevasses escarpées menant à la mer.

Le château de Blackstone

Au bout de deux longues journées de voyage, les PJ arrivent en vue du château de Blackstone : c'est une bâtisse massive perchée sur un promontoire rocheux face à la mer.

A l'avant-plan, un groupe de masures sombres à l'aspect misérable.

Le donjon, une tour carrée imposante, est protégé par deux petites tours de garde et une muraille; l'ensemble est défendu par un lourd pont-levis qui enjambe un escarpement rocheux plongeant vers la mer.

A première vue, il ne semble pas y avoir âme qui vive dans le hameau ; aucune fumée ne monte des petites cheminées ; aucun paysan entre les cahutes de ce misérable village.

Le château est tout aussi désert ; pas de garde sur les murs ou devant l'entrée.

Tout n'est que silence, un silence lourd de menaces tapies et de sombres présages, seulement brisé par le grondement monotone des vagues en contrebas du manoir.

[SAN 0/1d3]

L'atmosphère qui règne à Blackstone est telle que certains des PJ pourraient en être ébranlés psychologiquement, surtout si on se rappelle ce qu'ils ont vécu sur l'île de Rochenoire.

Les PJ peuvent visiter le village et fouiller les masures.

[TOC]

Il n'y a personne. Tout semble à l'abandon depuis une bonne semaine, peut-être plus.

Où sont passés tous les habitants ?

Au château, c'est le même constat inquiétant. Il n'y a plus personne.

Pas de gardes, des écuries vides, une forge éteinte, des dépendances abandonnées.

Le donjon est également vide ; tout semble avoir été abandonné, comme si chacun avait interrompu ses occupations et étaient partis.

[TOC + Suivre une piste + Chance]

Les PJ sont libres d'organiser les recherches comme ils l'entendent.

Plusieurs endroits peuvent faire l'objet d'une fouille et d'un examen approfondi :

- A. Le village
- B. La forge
- C. Les écuries
- D. Les dépendances
- E. Le donjon
 - 1. La salle de garde
 - 2. La salle principale (séjour du comte et de sa famille)
 - 3. Les appartements de la famille du comte
 - 4. La chapelle et la cellule du père Marcus
 - 5. Les sous-sols

A. Le village

Le hameau qui s'étend au pied du donjon est vide.

Les maisons ont été abandonnées.

Il y a plusieurs enclos dont les clôtures ont été brisées ; les animaux, porcs et bovins, se sont sauvés, poussés par la faim.

Tout semble avoir été laissé subitement.

[TOC + Suivre une piste]

On peut distinguer une piste à suivre formée par de nombreuses empreintes de pas.

Cette étrange piste conduit à un passage, une espèce de crevasse descendant vers le mer.

B. La forge

Faute de combustible, la forge s'est éteinte. Tout a été laissé sur place, comme si le forgeron et ses apprentis avaient abandonnés leurs travaux et étaient partis.

C. Les écuries

Vides, elles aussi, comme tous les autres bâtiments alentours.

Les chevaux ont sans doute cassé leurs longes et se sont enfuis.

D. Les dépendances

Les dépendances du château, cuisines et logements des serviteurs, sont à l'abandon.

Les fours sont éteints mais contiennent encore les mets laissés là par les cuisiniers.

Ici aussi, on dirait que tout le monde est parti brusquement, laissant tout en l'état actuel.

[TOC + Suivre une piste]

Une piste formée de nombreuses traces de pas semble partir du donjon et de ses dépendances, rejoignant le vallon accidenté donnant sur la mer.

E. Le donjon

Les PJ peuvent pénétrer dans le donjon, une haute et imposante tour.

1. La salle de garde

La salle de garde, au rez-de-chaussée de la tour, contient encore des armes et des pièces d'armures sur les râteliers.

Sur une table, les reliefs d'un repas à moitié consommé ; un des tabourets est renversé.

2. La salle de séjour

La salle de séjour est déserte ; le feu dans l'âtre s'est éteint ; sur une grande table, les restes d'un repas. Tous les effets personnels des occupants sont encore là, attendant le retour hypothétique de leurs propriétaires.

3. Les appartements

Idem dans les appartements du comte et de sa famille...

[TOC + Chance]

Pourtant, dans une alcôve d'une des chambres, un cahier (quelques feuillets grossièrement reliés par une lanière en cuir, à examiner).

4. La chapelle et la cellule du père Marcus

La chapelle est vide d'occupant elle aussi comme le reste de la demeure.

La cellule du père Marcus, froide et austère, ne contient qu'un lit, une table, un tabouret.

[TOC]

Sur la table, quelques parchemins (à examiner).

[Idée + TOC]

Sous le lit, il y a une cache (sous une dalle) et dans cette cache, un coffret VIDE mais qui devait vraisemblablement contenir un livre, peut-être le fameux Codex.

[Idée]

Peut-être y a-t-il des indices sur ce qui est arrivé ici dans les parchemins laissés sur la table ?

5. Les sous-sols

(c'est là que se trouve un élément important de ce drame)

Près de la salle de garde, un étroit escalier de pierre mène aux caves du donjon : plusieurs petites cellules au plafond bas où sont entreposés des tonneaux de vin et des viandes salées.

[Chance + TOC]

Pourtant, dans une de ces caves, un passage obscur a été creusé, taillé dans le roc, descendant vers les profondeurs de la terre.

Ce passage, étroit et difficile, aboutit plusieurs mètres plus bas dans une grotte naturelle.

Une forte odeur d'ozone et d'algues moisies indique que la grotte possède un accès à la mer, quelque part...

[SAN 0/1d4]

L'endroit a été aménagé en chapelle mais il ne s'agit pas d'un lieu de culte chrétien mais plutôt d'un temple dédié à quelque divinité païenne, une croyance obscure et impie issue de la nuit des temps.

Il fait froid, sombre et humide.

L'odeur d'algues et de moisissure est presque palpable.

[SAN 1d3/1d6]

Sur un autel primitif, une curieuse statuette semble attendre les fidèles : c'est une représentation du dieu prié en ce lieu, une créature étrange, au corps humain mais à la tête de poulpe. Il émane de cette idole une malignité et un aura indéfinissable...

Mais ici encore, il n'y a personne ; pourtant, les traces de passage sont évidentes : des empreintes de pas un peu partout sur le sol sablonneux de la grotte.

[SAN 1d6/1d10]

Il y a aussi d'autres traces, celles de créatures improbables venus de la mer, de larges pattes aux doigts palmés.

S'ils le désirent, les PJ peuvent se lancer dans l'exploration des tunnels et des grottes annexes.

La plupart des tunnels et des boyaux ne mènent qu'à des cavités vides et des culs-de-sac.

L'un des conduits aboutit pourtant à la mer : une étroite grève de galets grisâtres entre les flots noirs et la falaise.

La cité surgie des flots

Le soir, le vent se lève et le ciel, déjà couvert, s'assombrit encore de lourds nuages venus de la mer. Alors que les dernières lueurs du jour font place aux ténèbres, une violente tempête éclate.

Malgré leurs appréhensions, les PJ n'ont d'autre choix que de loger dans le manoir abandonné.

La tempête fait rage durant toute la nuit.

[Ecouter]

[SAN 0/1d3]

A travers le hurlement du vent et le fracas des vagues qui se brisent sur les falaises, les PJ croient entendre des cris humains et un rythme sourd, semblable à celui d'un lointain tambour.

Hélas, l'obscurité, la pluie et le vent empêchent toute observation de ce qui se passe dehors.

[SAN 1d6/1d10]

Le lendemain matin, le ciel est toujours chargé et l'aube semble irisée d'une lumière violente surnaturelle.

Le château de Blackstone, du haut de ses falaises, ne fait plus face à la mer mais à une terre noire, une vaste péninsule de boue sombre surgie des flots pendant la nuit.

Celle-ci est tellement proche qu'elle semble accessible à pied, à partir du bas de la falaise (là où aboutit le tunnel de la chapelle souterraine).

Au loin, dans les brumes stagnantes de ce matin d'un autre âge, d'étranges constructions sont visibles...

Par la caverne et la chapelle païenne, les PJ peuvent accéder au pied de la falaise.

Là, ils découvrent qu'une boue noire et malodorante a remplacé l'eau, formant un long passage vers la terre surgie des flots.

Les PJ peuvent se risquer jusqu'à cette terre inconnue et approcher les étranges constructions aperçues des remparts du château.

Ce sont des blocs de pierre aux dimensions cyclopéennes ; ils forment une espèce de cité gigantesque, amas monstrueux de monolithes aux angles étranges.

Il ressort de cette vision un sentiment de malaise, comme si tout cela était totalement et irrémédiablement extérieur à l'humanité.

Certains monolithes sont lisses ; d'autres encore recouverts en partie d'algues comportent des glyphes et des symboles inconnus (ressemblant fort à ceux que les PJ avaient pu observer sur les menhirs de l'île de Rochenoire dans leur précédente aventure).

[Ecouter]

Soudain, le rythme perçu la veille pendant la tempête se fait à nouveau entendre mais cette fois, il est plus clair et provient apparemment de l'intérieur d'une espèce de temple tout proche.

Le temple de l'horreur

L'entrée du temple n'est pas aux dimensions humaines ; de larges et lourds vantaux de pierre ont été repoussés, laissant béant l'entrée telle la bouche noire des enfers.

Si les PJ se risquent à l'intérieur, ils découvriront un spectacle étonnant et terrible.

[SAN 1d3/1d6]

A la lueur de flammes vertes, des silhouettes vacillent et dansent devant un autel de pierre où trône une idole semblable à celle découverte dans la chapelle impie sous le donjon de Blackstone.

Derrière le groupe d'adorateurs, un vaste caveau, une construction gigantesque ; le couvercle de cette « tombe » est fermé (et les PJ ont le pressentiment qu'il doit le rester à tout prix).

Si l'endroit semble sorti tout droit des pires visions de l'enfer, les adorateurs eux aussi sont ignobles et effrayants.

Il y a parmi cette foule tressaillante des hommes et des femmes aux traits déformés par la folie. Mais le plus terrifiant, ce sont les créatures grotesques qui se sont joints à eux dans ce sabbat infernale et contre nature : des êtres à face d'amphibien, aux pattes griffues et aux jambes musclées se terminant par des pieds palmés.

Tout près de l'autel, un homme encapuchonné semble présider la cérémonie (il ne peut s'agir que du père Marcus). Il brandit un ouvrage relié en cuir tout en psalmodiant une prière dans une langue inconnue.

Les PJ en sont là de leur observation quand l'homme s'effondre, frappé par quelque trait invisible.

Puis des hurlements retentissent à l'entrée du temple : une vingtaine d'hommes en armes font irruption au milieu de la cérémonie. Les lanières des arbalètes claquent et chaque tir fait mouche, fauchant les adorateurs.

Parmi les assaillants, un homme s'avance, écartant les obstacles humains de son épée ou de sa dague ; c'est Lucius (avec qui les PJ ont déjà eu maille à partir sur l'île de Rochenoire).

Si les PJ sont bien cachés, Lucius et ses hommes ne les verront pas.

Lucius ramasse le précieux grimoire, le Codex Maleficium.

Lui et ses hommes ont exterminé la majeure partie des cultistes et se dirigent vers la sortie du temple quand un bruit sourd se fait entendre : le couvercle de l'énorme caveau a bougé.

Soudain les ténèbres semblent habitées d'une vie malveillante.

Des centaines d'yeux globuleux observent dans l'ombre, attendant un signal pour fondre sur les intrus et les dévorer...

Lucius et ses hommes sont pétrifiés d'horreur alors que le couvercle du caveau glisse doucement sur le côté, poussé par une patte énorme et griffue.

Alors, Lucius et ses acolytes poussent un cri d'effroi et de désespoir tandis que la créature gigantesque s'extrait de sa tombe millénaire.

Un monstre à la silhouette vaguement anthropoïde, avec un tête de pieuvre dont la face n'aurait été qu'une masse de tentacules, un corps écailleux d'une grande élasticité, des griffes prodigieuses aux pattes postérieures et antérieures, et de longues et étroites ailes dans le dos.

Cette chose... était d'une corpulence presque boursouflée... Elle apparut au moment où elle faisait glisser son immensité verte et gélatineuse pour l'ouverture noire... Une montagne s'était mise en marche et progressait en trébuchant.

H.P. Lovecraft, « l'Appel de Cthulhu »

Si les PJ sont témoins du réveil de Cthulhu, ils risquent eux aussi de sombrer dans la folie. S'ils perdent la raison, l'aventure se termine ici...

[Voir Cthulhu occasionne une perte de 1d10/1d100 points de Santé Mentale.]

La fin du cauchemar... peut-être...

Les PJ se réveillent...

Ils ont fait un cauchemar terrifiant, presque réel, mais ils n'arrivent pas à se rappeler de quoi il s'agissait exactement, comme si leur esprit se refusait à leur dévoiler la nature terrible et effroyable de leurs rêves.

Ils sont dans une pièce au plafond bas soutenu par des poutres grossières.

Un cri et une servante sort précipitamment de la chambre ; un instant plus tard, un homme se présente à eux, suivi par la servante un peu effrayée.

L'homme tient l'auberge de Glitter.

On a retrouvé les PJ, hagards, errant sur la lande dans un état de fatigue extrême.

Leurs vêtements étaient souillés de boue et l'un d'eux serrait dans ses bras un livre relié en cuir ; l'homme désigne une table sur laquelle repose le grimoire en question, le Codex Maleficum.

À suivre...

Les documents à examiner

Les feuillets trouvés dans la cellule du père Marcus :

[Bibliothèque]

[SAN 1d3/1d6]

Les écrits du père Marcus forme un récit assez décousu et flou concernant des créatures vivants sous les flots et adorant une divinité endormie nommé Cthulhu.

Ceux des profondeurs, comme les appelle le père Marcus, résideraient dans une cité pré-humaine engloutie depuis bien avant la Genèse ; son nom serait R'lyeh.

Après plusieurs feuillets semblent reprendre des dessins de constellations et des notes en grec concernant la date du retour de cette divinité et d'autres êtres de semblable nature dans le monde...

Il y a ensuite plusieurs pages de ce qui semblent être des formules invocatoires ainsi qu'une série de symboles runiques assez déconcertants (qui ressemblent fort aux signes gravés sur les menhirs de l'île de Rochemore).

Le cahier trouvé dans les appartements du comte et de sa famille :

[Bibliothèque]

[SAN 0/1d3]

Il s'agit d'une dizaine de feuillets ayant sans doute appartenu à un membre de la famille du comte ; ce sont des dessins, peut-être ceux d'un enfant.

Le style est naïf mais évocateur.

On y voit des êtres ressemblant à des grenouilles venir à la rencontre d'hommes et de femmes rassemblés aux bords de la mer.

Sur plusieurs dessins, on voit ces gens allant vers une sorte de ville, guidés par les créatures amphibies.

Les PNJ

Lucius et ses hommes de main

Points de vie : 10 à 12

Ecouter 30%, Esquive 40%, Se cacher 30%, TOC 40%

Armure : tunique de cuir (3)

Epée longue, 45 à 60%, 1d8

Gaffe ou harpon (Lance courte), 40%, 1d6

Les Profonds

FOR 14, CON 11, TAI 16, INT 13, POU 10, DEX 10

Bonus aux dommages : +1d4

Points de vie : 14

Déplacement : 8/10 en nageant.

Armure : 1 point de peau et d'écailles.

Griffes, 25%, 1d6 + 1d4

Sortilège :

Terreur (confrontation des Points de Magie sur la Table de Résistance) : la cible est saisie d'une peur glaciale qui lui coûte 5 points de Santé Mentale et provoque l'arrêt de toute activité pendant 1d10 heures. Une folie temporaire peut aussi frapper la cible.

Perte de Santé Mentale : 0/1d6

LE TRIPTYQUE MAUDIT

CHAPITRE III

CODEX DAGONENSIS

PROLOGUE

Suite à leurs aventures des deux précédents chapitres, les PJ prennent du repos dans un petit monastère proche de Reims. Le souvenir des terribles événements survenus sur l'île de Rochenoire et dans la lointaine Irlande s'estompent doucement; mais malgré ces journées d'automne douces et encore chargées de la chaleur de l'astre solaire, les PJ savent qu'ils n'oublieront jamais les terrifiantes créatures, ces choses venues des profondeurs marines envahissant l'île de Rochenoire et surtout l'étonnante et effroyable créature dont ils n'ont qu'entrevenu l'ombre impie au château de Blackstone.

Ils se sont gardés de tout raconter à leur supérieur, l'Archevêque Adalbéron de Reims, de peur de passer pour des fous. Ils savent que le haut prélat, bien qu'ayant récupéré déjà le Livre Lépreux (pour qu'il soit détruit à jamais), est assez mécontent de l'issue de leur dernière mission. En effet, le Codex Maleficium a été perdu. Dieu fasse que cet antique grimoire ait disparu avec les maléfices qu'il contenait.

Ces quelques semaines de repos ont permis aux PJ de recouvrer leurs forces tant physiques que mentales. Tous les PJ récupèrent donc leurs points de vie de départ et gagnent 1D6 points de SAN.

DISGRÂCE

Ce matin, un messager est arrivé au monastère; il porte la livrée de l'Archevêque de Reims et remet aux PJ un rouleau de parchemin maintenu par un ruban rouge portant le sceau ecclésiastique.

D'une main hésitante, un des PJ brise le cachet de cire et déroule le parchemin; puis d'une voix grave, il en fait la lecture aux autres membres du groupe:

*Frères,
Dans notre grande sagesse et grande bonté, nous
avons décidé de vous confier une nouvelle tâche.
Vous vous rendrez dans la baronnie de
Clannenbergh, au nord du Saint Empire.
Là, vous vous mettrez aux services de sa sainteté
l'évêque Adémaar.
Que Dieu vous aide et vous permette de racheter
vos fautes passées en aidant ce saint homme dans
sa lourde charge en ces terres lointaines.*

Adalbéron, Archevêque de Reims.

La teneur de cette missive ne fait aucun doute dans l'esprit des PJ. L'échec de leur dernière mission leur a valu la disgrâce de l'Archevêque; étant pour la plupart hommes d'église et tenus par leur promesse d'obéissance à l'autorité, ils n'ont guère le choix. Ils partiront sans attendre pour Clannenbergh et offriront leurs humbles services à l'évêque Adémaar en espérant qu'en s'acquittant de leurs devoirs, ils mériteront le pardon de sa Sainteté l'Archevêque Adalbéron de Reims.

CLANNENBERGH ET LE CODEX DAGONENSIS

[Royaumes Etrangers + Connaissances]

Clannenbergh est une baronnie située quelque part au nord du Saint Empire, sur les côtes de la Mer Baltique. C'est une cité d'importance moyenne, tournée vers le commerce maritime et la pêche.

Politiquement Clannenbergh n'est guère influente. Son seigneur, le baron Hugo de Clannenbergh, est un des nombreux vassaux de l'Empire et ne possède qu'une poignée d'hommes d'armes sous son autorité (en fait, juste assez pour assurer l'ordre dans sa cité et sur ses terres).

Clannenbergh possède une cathédrale ainsi qu'un monastère dont la bibliothèque renferme une collection de livres précieux et dont certains n'existent qu'en deux ou trois exemplaires dans toute la chrétienté.

[Occultisme + Mythe de Cthulhu]

Le Codex Dagonensis est un de ces manuscrits secrètement gardés par les moines du monastère de Clannenbergh. L'antique grimoire a été confié il y a un demi siècle au frère Sigisbert, alors simplet copiste. Aujourd'hui, Sigisbert est le maître du scriptorium. Il n'a jamais divulgué le secret de cette charge. Nul ne sait, hormis quelques hauts prélats de l'Eglise, que le codex maudit est à Clannenbergh.

Le Codex Dagonensis est le plus ancien des trois livres du triptyque. C'est aussi le plus dangereux.

Les connaissances qu'il renferme dépasse de loin en malignité et en malveillance le contenu des deux autres livres impies qui forment le triptyque. Celui qui arrivera à déchiffrer les messages impies de ce grimoire possèdera un pouvoir sans limite, un pouvoir qu'aucun esprit humain ne peut concevoir.

Ce livre se présente sous la forme d'un ensemble d'une dizaine de feuilles de parchemin reliées par une lanière de cuir et protégées par une couverture de même matière assez grossière.

La lecture et l'étude du Codex Dagonensis entraîne une perte de 3D10 points de SAN; en contrepartie, l'érudit ayant mis en danger son âme et sa santé mentale pourra utiliser toutes les invocations, formules et autre magie liées aux Profonds, à Dagon et à Cthulhu.

Il est clair que le Codex Dagonensis est véritablement un grimoire à ne pas mettre entre toutes les mains.

Du reste, son étude peut prendre plusieurs années.

[Royaumes Etrangers + Connaissances]

La cité de Clannenbergh est située sur une presqu'île, séparée du continent par une région de landes putrides et de marais salants. Une unique route mène à Clannenbergh, traversant les marécages.

De la route, on peut apercevoir les ruines d'une ancienne église datant de l'arrivée des premiers évangélistes.

[Royaumes Etrangers + Connaissances]

[Bibliothèque (si les PJ font des recherches avant de partir pour Clannenbergh)]

L'implantation de la religion chrétien dans la région date de plusieurs siècles, peu après la chute de l'Empire romain. Un saint homme nommé Josèphus de Chypre vient en ces lieux et y fonda une communauté en convertissant la peuplade celte qui y séjournait. Les restes sacrés de Josèphus de Chypre ont été conservé dans un reliquaire; celui-ci se trouve encore dans la cathédrale de Clannenbergh.

[Royaumes Etrangers + Connaissances]

Au-delà du marais, la route remonte doucement vers une espèce de plateau formé d'une alternance de dunes et de prairies d'herbes brunâtres. Il y a plusieurs fermes et quelques élevages de porcs et de bovins.

Plus loin, on aperçoit les murs de la cité avec ses tours de garde et au centre de la ville, la cathédrale.

VOYAGE ET PENITENCE

Le voyage vers Clannenbergh est loin et difficile. Les PJ vont devoir traverser une vaste région et arpenter les chemins du royaume de France et du Saint Empire.

Hélas, même pour des hommes d'église, les routes ne sont guère sûres. Il y a toujours le risque de tomber sur quelques brigands. Les guerres entre seigneurs ne sont pas rares; le chemin qu'empruntent les PJ risque fort de traverser un champ de bataille ou du moins des régions en guerre.

Mais avec la protection de Dieu et quelques prières, le voyage vers Clannenbergh ne devrait pas durer plus d'une semaine.

Il est néanmoins nécessaire de déterminer si ils vont rencontrer ou non quelque difficulté en chemin.

Pour ce faire, lancer 1d6 et consultez le tableau ci-dessous. Il vous renseignera sur les hasards de la route.

Résultat du dé

Rencontre

1-2	Bande de brigands*
3-4	Région victime de la famine et des maladies suite à une guerre entre deux seigneurs rivaux**
5	Région en guerre; les PJ tombent sur une bande de déserteurs et de pillards*
6	Région en guerre; les PJ sont attaqués par des hommes d'armes d'un des belligérants***

(*) **Brigands** (ou déserteurs/pillards)

Points de Vie: 10

Armure: 3 (cuir + pièces de métal)

Armes: dague 30% (1d4)
gourdin 40% (1d4+1)
bâton 35% (1d4)

(***) **Hommes d'armes**

Points de Vie: 12

Armure: 6 (cotte de maille)

Armes: épée 30% (1d6)
lance 40% (1d6)
arbalète 40% (1d4)

(**) **Maladies**

Les régions en guerre sont souvent le cadre d'épidémies causées par l'accumulation de charognes (animaux morts) et de cadavres enterrés un peu n'importe où. Les conditions d'hygiène effroyables des paysans et des nerfs ne font qu'ajouter au drame.

Si les PJ doivent traverser des zones frappées par des épidémies, ils ont une chance sur cinq de tomber malade (un score inférieur ou égal à 20 sur 1d100). Si un des PJ rate son jet de dé, il devra réussir un test de Constitution pour échapper à la maladie. Dans le cas d'un échec, les autres devront aussi faire un test de contamination et un test de Constitution pour déterminer si il y a eu contagion ou non.

Au terme d'un long et pénible voyage, les PJ arrivent enfin aux frontières de la baronnie de Clannenbergh (marquée par une antique borne de pierre, se dressant sur le bord du chemin).

ARRIVEE A CLANNENBERGH

La baronnie de Clannenberg est un petit territoire, en fait une presqu'île formée par une région de marais et une zone de dunes et de prairies à la terre pauvre.

LES MARAIS

[Monde Naturel + Conduire Attelage + Equitation + Nager + FOR + DEX]

Les PJ vont d'abord devoir franchir une région marécageuse traversée par une unique route.

S'écarter du chemin est très risqué: il y a des sables mouvants et de fondrières (une chance sur deux de tomber dans un bournier sans fond et d'y périr).

De plus, la zone est très humide à cause de pluies récentes. La route suit les fondations d'une ancienne voie romaine mais la pluie des derniers jours pourraient provoquer un affaissement de la route (une chance sur cinq) avec les conséquences que cela risque d'engendrer (monture et cavalier emporté par un glissement de terre, devoir contourner l'endroit de l'éboulement).

Tout en traversant les marais, les PJ aperçoivent au loin, au-delà d'un océan de brumes, les ruines de ce qui semble être une église. Elle est trop loin pour pouvoir distinguer autre chose qu'une ombre.

Si les PJ veulent savoir de quoi il s'agit exactement, ils peuvent toujours s'approcher, avec les risques que cela signifie.

Ils peuvent aussi opter pour une autre solution: attendre d'être arrivé à Clannenberg et se renseigner sur les ruines du marais. Il est vrai que la région fut évangélisée par un saint homme nommé Josephus de Chypre et dont les saintes reliques sont gardées dans la cathédrale de Clannenberg.

CLANNENBERGH

Emergeant des brumes du marais, les PJ suivent la route les menant à Clannenberg.

La cité fortifiée s'élève au centre d'une large zone de prairies et de dunes; çà et là quelques fermes isolées.

Les activités économiques de la cité sont essentiellement tournées vers la pêche et le commerce maritime.

On aperçoit de loin les murs de la ville, la tour de la cathédrale et, plus loin, on devine la large jetée du port et l'amoncellement de barriques et de grange le long des quais.

Les PJ ne disposent que de peu d'informations sur Clannenberg.

Le seigneur du lieu se nomme Hugo, baron de Clannenberg et vassal du Saint Empire.

Il possède un manoir au centre de la cité.

La cathédrale et le monastère qui en dépend sont sous la charge de l'évêque Adémaar.

Le reste de la cité est partagé entre habitations, granges, entrepôts, tavernes et maisons marchandes.

[Statut]

Les portes de la cité sont encore ouvertes... il y a deux gardes.

Sur une simple présentation d'un document officiel (portant le sceau de la Sainte Eglise), les PJ peuvent demander à être escortés soit au manoir du baron, soit à la cathédrale ou au monastère.

A eux de voir...

LE BARON HUGO DE CLANNENBERGH

[POU + EDU + Statut + Connaissances]

Les PJ sont reçus par le baron lui-même. C'est un homme grand et fier au tempérament typique des hommes du nord; ces ancêtres faisaient partie de ces marins intrépides et sans peur qui défièrent un temps les rois et pillèrent les riches régions côtières de l'empire romain; c'était avant la chute et les invasions barbares.

Aujourd'hui, le baron est vassal du Saint Empire. Il a sous ses ordres une poignée de soldats et lève des impôts comme tout honorable seigneur. De ses origines, il a gardé un front fier, un regard froid.

Il reçoit les PJ avec courtoisie mais leur avoue sincèrement n'avoir que faire des affaires de l'Eglise.

Sa famille s'est convertie il y a quatre ou cinq générations à la religion chrétienne mais comme beaucoup de nordiques, le baron reste fort attaché aux antiques croyances. Il est néanmoins assez intelligent pour protéger les intérêts de l'Eglise sur ses terres, s'assurant ainsi la protection du Saint Empire.

La baronnie de Clannenberg ne joue pas vraiment un rôle important dans la politique du Saint Empire et on sent en conversant avec le baron que ce dernier en est profondément affecté. Il voudrait redorer le blason de

sa maison par quelque haut-fait d'armes mais hélas, il ne dispose point d'une armée à mettre au service de l'Empire, seulement une poignée de fidèles (une cinquantaine d'hommes d'armes).

LE MONASTERE

[Statut]

Le monastère dépend de l'évêque Adémaar; il y a une dizaine de moines dont la plupart sont attachés aux services du scriptorium. Le frère Sigisbert, un vieux moine d'une septantaine d'années, est le responsable de la bibliothèque. C'est lui qui accueille les PJ à l'entrée du monastère.

Il est tout à fait disposé à aider les PJ à se familiariser la cité et ses us et coutumes.

Sur demande des PJ, il les fait conduire auprès de l'évêque qui demeure dans les annexes de la cathédrale.

MONSEIGNEUR ADEMAAR, EVEQUE DE CLANNENBERGH

[Statut]

L'évêque loge dans une annexe de la cathédrale; il dispose de plusieurs pièces dont une petite bibliothèque et une chapelle privée. Il a une dizaine de personnes attachées à son service.

Il reçoit les PJ dans son bureau et, après avoir parcouru attentivement l'ordre marqué du sceau de l'Archevêque, il demande que les PJ soient conduit à leurs logements (dans un bâtiment proche du monastère).

Il invite les PJ à se présenter au frère Sigisbert ainsi qu'au baron Hugo (si cela n'est pas déjà fait).

Il demande aux PJ de se tenir à sa disposition.

Il indique également aux PJ les offices religieux où il espère bien les voir.

Les PJ sont libres de circuler en ville et de visiter les lieux.

VISITE GUIDEE DE CLANNENBERGH

La cité n'est pas très grande. Elle est bâtie sur une espèce de plateau au milieu d'un paysage de dunes et de prairies; une muraille entoure la ville. Il n'y a qu'une porte à la cité, donnant sur la route du sud qui traverse les marais. Au nord de la ville, le port avec ses nombreux quais et une longue et large jetée protégeant les bateaux amarrés contre les tempêtes fréquentes en cette saison (nous sommes au début de l'hiver).

Les quais sont bordés de tavernes, d'entrepôts et de maisons de commerce.

La ville elle-même est un labyrinthe de rues et de ruelles qui se déploie autour d'une place principale où s'élève la cathédrale et le monastère.

Le manoir du baron Hugo se dresse à l'est de la cité, à quelques rues seulement des remparts.

La garnison de la cité compte une cinquantaine d'hommes et est logée dans le manoir du baron et dans les tours de garde de la porte nord.

Le territoire de la baronnie n'est pas très étendu. Il y a plusieurs petites fermes isolées sur la lande; on y pratique l'élevage et un peu de culture mais les terres sablonneuses sont très pauvres.

La zone des marais n'est pas habitée.

[Statut + Baratin + Ecouter + Persuasion]

Les PJ peuvent circuler en ville et questionner les habitants de la cité.

Evidemment, comme ils sont étrangers, les gens risquent de se méfier un peu.

A eux de trouver comment gagner la confiance de leurs interlocuteurs et obtenir les informations qu'ils désirent. Tout dépend aussi des questions que les PJ poseront :-)

UN MOINE DISPARAIT...

Voici une semaine que les PJ sont arrivés à Clannenbergh.

L'évêque les convoque à la cathédrale.

Il a la mine grave.

Quelque chose de fort dommageable s'est produit au monastère: un des moines a disparu.

Il manquait déjà à l'office du matin; les autres moines ont pensé qu'il était souffrant.

Ils pensaient le trouver dans sa cellule mais celle-ci était vide.

Aucune trace du moine.

Il se nomme Jean. C'est un homme d'une quarantaine d'années, très instruit.

Il travaille au scriptorium avec le frère Sigisbert.

L'évêque demande aux PJ de se rendre au monastère et d'y mener une enquête afin de retrouver le moine disparu. Il remet aux PJ un ordre signé de sa main et portant son sceau. Qu'ils se présentent au frère Sigisbert. Ce dernier les aidera dans leur travail.

[Statut + TOC]

Aux PJ de mener l'enquête comme bon leur semble.

Dans un premier temps, le frère Sigisbert se montrera méfiant. Bien entendu, il ne parlera pas d'emblée aux PJ du Codex Dagonensis qu'il a caché dans le reliquaire de St Josèphus. Les PJ oeuvrent peut-être pour l'Archevêque ou la Main Noire.

Par contre, il ne pourra pas ignorer l'ordre de l'évêque; il aidera donc les PJ et répondra à leurs questions. Il guidera les PJ dans les couloirs du monastère.

Au bout d'un moment, les PJ ayant un score de POU élevé (supérieur ou égal à 15) sentiront bien que le frère Sigisbert leur cache quelque chose; difficile de le questionner directement. Il est inquiet pour le frère disparu mais quelque chose d'autre semble le tourmenter.

[Baratin + Persuasion]

Si les PJ questionnent Sigisbert sur les ruines de l'église dans les marais, celui-ci leur déconseillera fortement de s'aventurer dans les marécages sans guide. L'endroit est dangereux et les PJ pourraient bien être avalés par les boues et les sables mouvants s'ils ne prennent pas garde.

Lui-même ne connaît pas très bien les marais; si les PJ tiennent absolument à se rendre dans ce lieu putride, ils pourront trouver un guide dans une des fermes aux alentours de la cité. Les paysans connaissent les marais et les sentiers.

[Connaissance]

Concernant l'église elle-même, elle est très ancienne. Elle date de l'arrivée des premiers chrétiens dans la région; c'est St Josephus de Chypre qui a fondé cette église. Un siècle plus tard, l'édifice a été englouti par les marécages suite à de fortes marées. On a donc construit le monastère et la cathédrale et transférer les restes du saint homme dans le reliquaire qui se trouve encore dans la chapelle de la cathédrale, sous la garde de l'évêque.

SACRILEGE AU SCRIPTORIUM

[TOC + Suivre une piste + Serrurerie]

Les PJ mènent leur enquête concernant la disparition du frère Jean depuis déjà trois jours (sans avoir pu trouver d'indices probants).

Un serviteur de l'évêque vient les réveiller de bonne heure. Le prélat les demande de toute urgence au scriptorium.

En arrivant au monastère, les PJ découvrent une agitation inhabituelle. Des serviteurs de l'évêque montent la garde à l'entrée du scriptorium; l'évêque et le frère Sigisbert sont en grande discussion.

Les PJ jettent un oeil dans le scriptorium : on dirait qu'une tempête est passée par là. Les étagères bien rangées ont été bousculées; il y a des parchemins un peu partout sur le sol; des pupitres ont été renversés; la porte du scriptorium a été forcée. On a fouillé la bibliothèque du monastère, à la recherche de quelque chose... mais quoi?

L'évêque est mécontent; les PJ n'ont toujours rien découvert à propos de la disparition inquiétante du frère Jean et maintenant, des vandales se sont introduits dans le scriptorium et ont tout saccagé.

Il confie l'affaire aux PJ en espérant que ceux-ci seront se montrer dignes de la confiance qu'il met en eux.

Le frère Sigisbert aidera les PJ de son mieux; il doit avant tout ranger le scriptorium et voir si rien ne manque.

[POU]

Malgré l'état du scriptorium, le frère Sigisbert est étrangement calme, comme s'il savait que les intrus n'avaient pas trouvé ce qu'ils cherchaient et que finalement, hormis un peu de désordre, rien ne manquait dans les manuscrits du monastère.

Il organise le rangement de la bibliothèque, après avoir laissé les PJ examiner les lieux à la recherche de quelque indice.

Il apparaît qu'on a forcé la serrure du scriptorium. Il y a des traces de boue laissées par des bottes à quelques endroits. Les intrus avaient donc les pieds maculés de boue; ce n'est guère étonnant mais cela prouve que les intrus venaient de l'extérieur du monastère.

En essayant de suivre la piste des traces de boue, les PJ arrivent à une petite poterne dont le verrou a lui aussi été forcé. Les voleurs sont donc entrés par là.

Au terme d'une bonne journée de travail, Sigisbert et les autres copistes ont rassemblé et rangé les manuscrits éparpillés un peu partout dans le scriptorium; d'après Sigisbert, rien ne semble manquer.

UN ETRANGE SERVITEUR

Voici une semaine que le frère Jean, copiste au scriptorium, a disparu. Aucune nouvelle de lui pour l'instant. Il y a quelques jours, des voleurs se sont introduits dans le scriptorium, à la recherche de quelque chose qu'ils n'ont pas trouvé, semble-t-il; d'après le frère Sigisbert, rien ne manque dans les registres de la bibliothèque.

Cette affaire ne semble mener à rien; les indices sont rares. L'évêque est assez mécontent. Les PJ piétinent. Alors que les PJ en sont là de leurs réflexions, les gardes de la porte nord amènent au monastère un homme blessé. C'est un voyageur qui s'est présenté à la porte de la cité, grièvement blessé.

L'homme porte une ample cape de voyage maculé de sang. Sous son manteau, il porte des habits de la Sainte Eglise; c'est donc un serviteur de Dieu. L'individu est jeune, guère plus de vingt ans.

Il est gravement blessé au côté et à la cuisse gauche. Il est couvert de sang et de boue séchée.

Ses blessures se sont infectées; elles semblent avoir été causées par une arme tranchante, une épée ou une hache bien aiguisée.

En arrivant près de la porte de la ville, l'homme a poussé un cri et est tombé. Depuis, il est inconscient.

Les gardes l'ont porté immédiatement au monastère.

[Premiers Soins]

Des ordres sont donnés pour que le blessé soit installé dans une cellule (chambre de moine) et qu'on soigne ses blessures; l'homme n'a guère de chance de s'en tirer, hélas. Il a perdu beaucoup de sang et ses plaies ne sont pas belles à voir.

Les PJ peuvent tenter des tests de Premiers Soins; malgré les efforts des PJ, le blessé est fiévreux et son état va en empirant. Il délire: il est très agité et tient des propos difficiles à suivre mais qui semblent concerner une affaire grave liée à l'Archevêque et à un danger imminent.

Hélas, c'est tout ce que les PJ réussissent à saisir des délires du mourrant.

Après une nuit de fièvre et de cauchemar, le blessé rend l'âme sans que les PJ puissent rien faire.

Paix à son âme!

CADAVRE SUR L'EAU

Des paysans sont venus rapportés au monastère qu'un cadavre avait été trouvé sur la grève, non loin des marais. Les PJ, escortés par des gardes de la ville, peuvent se rendre sur place pour examiner le corps. Le frère Sigisbert accompagne les PJ.

Il s'agit bien de la dépouille du frère Jean.

Il est difficile de dire quand est mort le malheureux. Son corps semble avoir séjourné dans l'eau un certain temps. Les causes de sa mort sont encore à déterminer après un examen du corps.

Les PJ peuvent faire transporter le corps au monastère.

[TOC + Sciences]

Un examen plus approfondi de la dépouille du frère Jean montre qu'il a été torturé: traces de laceration au niveau des poignets et des chevilles, blessures multiples sur tout le corps. La mort a sans doute été donnée par un coup de poignard au niveau de l'abdomen, si on en juge par la large blessure que porte le malheureux.

Le corps était couvert de vase et d'algues quand on l'a trouvé. A première vue, il aurait flotter quelque temps dans les canaux putrides du marais avant d'être emporté par quelque forte marée. Puis le cadavre a été rejeté par la mer après avoir été ballotté par les flots. Il restait néanmoins pas mal de vase dans les vêtements et d'algues entortillées autour des membres.

Après que les PJ aient examiné le corps, un office mortuaire est célébré et le moine défunt est enterré dans le petit cimetière à l'extérieur de la cité.

L'EGLISE ENGLOUTIE

[TOC + Discrétion + Ecouter]

Cet endroit peut être visité par les PJ à différents moments du scénario.

Si les PJ se rendent très tôt à l'église engloutie, ils n'y trouveront rien.

S'ils s'y rendent peu après la disparition du frère Jean ou après la fouille du scriptorium, ils tomberont sur Lucius et ses chiens de guerre; ce sont eux qui ont enlevé le frère Jean. Lorsque les PJ approchent de l'église, Lucius est occupé à torturer le malheureux moine.

Le frère Jean est attaché à une antique colonne de pierre par des cordes qui lui meurtrissent les poignets et les chevilles. Son torse nu porte déjà la marque de multiples plaies ensanglantées. Lucius se tient devant lui, un poignard à la main.

[Discrétion]

Les PJ devront prendre garde à ne pas être repérés des hommes de main de Lucius; ce sont tous des guerriers cruels et impitoyables. Ils portent des peaux de bête et des fourrures malodorantes. Leurs visages sont cachés par des masques grotesques qui leur donnent l'apparence de démons (sous les masques se cachent l'effroyable face, produit des croisements impies entre les Choses de la Mer et des humains).

Lucius a signé un pacte avec les Choses de la Mer et leur maître Dagon. Ses chiens de guerre sont des mutants, fruits des accouplements odieux de Profonds et d'humains.

Les Choses se battent avec des lances et des lames courtes, tranchant et frappant avec hargne.

[Compétences de combat + Esquiver]

Si les PJ se font repérer, les Choses mutantes les pourchasseront jusqu'aux portes de la cité. Si les PJ décident de les affronter, il y a de fortes chances que ce combat soit leur dernier combat. Les Mutants sont nombreux, trop nombreux pour eux.

Lucius

Points de Vie: 25

Armure: 5 (cotte de maille)

Armes: dague 50% (1d4+1)

Epée courte 65% (1d6+1)

Choses hybrides de la Mer

Points de Vie: 15

Armure: 4 (cuir + peau épaisse)

Armes: poignard 30% (1d4)

lance 40% (1d6)

Lame courte 50% (1d6+1)

Si les PJ visitent l'église engloutie après la découverte du corps sans vie du frère Jean, ils n'y trouveront que les restes d'un campement récent ainsi que l'endroit exacte où le malheureux moine a été torturé à mort.

DES CHOSES DANS LA NUIT

A la nuit tombée, alors que les portes de la cité sont fermées, des Choses issues des profondeurs impies de la mer nagent lentement vers les quais de la ville endormies. Arrivées à proximité des potons de bois, les créatures marines se glissent sans bruit entre les coques des navires et grimpent le long des pilotis.

Leurs premiers pas sur la terre ferme sont assez maladroits mais au bout d'un moment, les Profonds se rassemblent en petits groupes et, silencieusement, s'avancent dans les rues de la cité.

Les Profonds

Points de Vie: 15

Armure: 3 (peau épaisse)

Armes: Griffes 30% (1d6 + 1d4)

Harpon 40% (1d6 + 1d4)

Perte de SAN: 0/1d6



Sortant des marécages, les mêmes créatures corrompues s'avancent vers les murs de la cité, muraille qu'ils escaladent, se hissant de leurs bras puissants jusqu'au chemin de ronde.

Là, se glissant derrière les gardes, elles les broient entre leurs membres leurs proies.

Des cris dans la nuit. Les Profonds se sont introduits dans certaines maisons et y massacrent sans pitié les habitants surpris dans leur sommeil. Les victimes sont taillées en pièces et dévorées.

[Compétences de combat + Esquiver]

Si les PJ se trouvent au monastère, ils seront avertis par des gardes venus s'y réfugier.

Libre à eux se s'aventurer dans les rues de la cité pour y affronter les terribles créatures.

D'où viennent les Profonds et pourquoi envahissent-ils la cité?

Lucius, devenu serviteur de Dagon, se sert des formules magiques que lui a transmises le seigneur des profondeurs pour appeler les Choses de la Mer afin de semer l'effroi et le chaos dans la cité.

Les Profonds vont ravager la ville durant toute la nuit. Aux premiers pâles rayons du soleil, ils regagneront leur refuge secret sous les flots.

Le jour se lève sur une cité en proie à la panique et au désordre.

Le baron Hugo a perdu un grand nombre d'hommes d'armes dans les événements de la nuit.

L'évêque est désespéré. Pour lui, l'intrusion de ces choses impies annonce l'apocalypse.

Les moines sont terrifiés. Seul Sigisbert semble garder son sang-froid bien que l'inquiétude marque son visage.

INQUISITION

Dans l'après-midi, alors que beaucoup d'habitants abandonnent leurs maisons et quittent la cité, poussés par la peur des terribles événements de la nuit dernière, une troupe d'hommes en armes entre en ville.

Ils sont à cheval et arborent les armoiries de la Sainte Eglise.

Ils se présentent comme des soldats de Dieu aux ordres de sa Seigneurie l'Archevêque de Reims.

Leur capitaine présente à l'évêque Adémaar un parchemin portant le sceau de sa Sainteté.

On doit leur remettre sur l'heure un certain grimoire: le Codex Dagonensis.

Hommes d'armes de l'Archevêque

Points de Vie: 12

Armure: 6 (cotte de maille)

Armes: épée 30% (1d6)

lance 40% (1d6)

arbalète 40% (1d4)

Capitaine des gardes

Points de Vie: 15

Armure: 6 (cotte de maille)

Armes: épée 50% (1d6+1)

L'évêque fait mander le frère Sigisbert et les PJ.

Sigisbert affirme ne rien connaître du fameux grimoire.

Le capitaine n'hésite pas à traiter le frère copiste de menteur et à le malmener devant l'évêque lui-même.

Ce dernier tente de s'interposer mais le capitaine lui rappelle sans ménagement qu'il doit loyauté et obéissance à l'Archevêque.

[Idée]

Les PJ feraient peut-être mieux de ne pas intervenir. Les hommes de l'Archevêque semblent déterminer à obtenir le grimoire, de gré ou de force.

Après un entretien des plus houleux, le capitaine donne l'ordre à ses hommes d'arrêter le frère Sigisbert.

Le capitaine réquisitionne une partie des dépendances de la cathédrale pour y établir ses quartiers.

[Idée]

Si les PJ tentent d'empêcher l'arrestation de Sigisbert, le capitaine les fera également emprisonner.

[Compétences de combat + Esquiver]

Si les PJ résistent, un combat s'en suivra avec les conséquences graves que cela peut entraîner.

Après que le capitaine et ses hommes aient quitté les appartements de l'évêque Adémaar, ce dernier supplie les PJ de mener une enquête discrète sur le fameux Codex.

Les PJ savent que le grimoire fait partie d'un triptyque dont ils ont, jadis, chercher les deux premiers tomes.

Si le Codex Dagonensis est à Clannenbergh, la cité court un grand danger... il est peut-être déjà trop tard.

Dans le courant de la journée et la nuit suivante, les choses vont s'accélérer un peu.

Les Profonds n'attaquent plus la cité mais on aperçoit des feux étranges dans les marais: des flammes vertes dansant au loin sur les îlots, au coeur de la brume. On entend aussi des cris déchirants et inhumains à vous glacer le sang.

Devant le refus et l'obstination du frère Sigisbert, les hommes de l'Archevêque ont mis au arrêt tous les moines et les interrogent un à un.

Le chaos règne en ville. La moitié des habitants a fui. L'autre moitié se terre dans les maisons.

Le baron Hugo tente de réorganiser un tour de garde pour garantir la sécurité en ville mais il manque cruellement d'hommes valides ou volontaires (surtout après qu'on ait trouvé les corps massacrés des précédents gardes, victimes des Profonds).

LES FLAMMES DE L'ENFER

La situation à Clannenbergh est dramatique.

Les habitants restent terrés chez eux.

Le baron Hugo et ses hommes d'armes patrouillent dans les rues et assurent la garde des portes de la cité et des quais tant bien que mal; ils sont trop peu nombreux.

Le temps s'est rapidement dégradé. Une violente tempête s'annonce tandis que le vent et la pluie s'abattent sur le cité depuis déjà quelques jours.

Les marées deviennent plus fortes. Il n'y a que quelques bateaux à quais. Les navires semblent éviter la région depuis une semaine. Au large, la tempête fait rage et se rapproche d'heure en heure des côtes.

Le soir tombe sur la ville quand une troupe d'une trentaine de soldats aux armes de l'Archevêque se présentent aux portes; ils escortent un carrosse: c'est l'Archevêque Adalbéron lui-même.

Il vient réclamer le Codex Dagonensis.

Le haut prélat se rend immédiatement à la cathédrale et exige de l'évêque que ce dernier lui remette le Codex Dagonensis.

Apprenant la disparition du fameux Codex, l'Archevêque entre dans une colère terrifiante et ordonne que les moines suspects soient à nouveau interrogés, plus «efficacement» cette fois.

Au cours de la nuit, chaque moine va être «questionné» par les bourreaux de l'Archevêque, et parfois même par le prélat lui-même.

L'homme d'église semble avoir perdu la raison.

L'évêque Adémaar ne sait plus que penser.

Et les PJ dans tout ça?

S'ils se montrent discrets, ils ne seront pas inquiétés (dans un premier temps).

L'Archevêque, en désespoir de cause, demandera qu'on lui amène les PJ pour les questionner également.

Les hommes d'armes de l'Archevêque viendront pour les arrêter; aux PJ de voir comment ils doivent négocier cette situation. La fureur du Haut Prélat est telle qu'ils risquent fort d'être accusés d'avoir dissimuler le Codex.

Plus tard dans la nuit, des soldats de l'Archevêque se rendent au manoir du baron Hugo de Clannenbergh.

La Sainte Eglise prend officiellement le contrôle de la cité.

Des hommes d'armes de l'Archevêque ferment les portes de la cité et en assurent la garde tandis que des sentinelles sont placées un peu partout dans les rues de la ville.

Le baron Hugo n'ose pas s'opposer à l'édit de l'Archevêque qui n'a pas hésité à menacer d'excommunication tous ceux qui oseraient de dresser contre lui et la volonté de la Sainte Eglise.

LE RELIQUAIRE DE St JOSEPHUS DE CHYPRE

Au cours des terribles événements de la nuit, alors que les hommes de l'Archevêque prennent le contrôle des rues de la cité, un serviteur de l'évêque réussit à se glisser discrètement hors de murs de la cathédrale et vient avertir les PJ du danger.

L'Archevêque semble avoir perdu la raison et Mon Seigneur Adémaar est impuissant face à la fureur de son supérieur. Sa Sainteté Adalbéron est comme possédé. Les moines et le frère Sigisbert ont été torturés toute la nuit par les bourreaux aux ordres de l'Archevêque.

Le serviteur avoue s'être caché dans un recoin de la cathédrale afin d'échapper aux hommes d'armes.

Il avertit les PJ que l'Archevêque les recherchent et les soupçonnent sans doute de cacher le Codex.

Le serviteur sait où se trouver le Codex.

Le frère Sigisbert lui a dit cela il y a quelques jours, pressentant des périls à venir (il avait raison).

Le Codex se trouve caché dans le socle du reliquaire de Saint Jospéhus de Chypre qui se trouve dans la cathédrale. Hélas, la cathédrale est surveillée mais le serviteur sait comment entrer dans le lieu saint sans attirer l'attention.

[Discrétion]

[Compétences de combat + Esquiver (si les PJ se font repérer par les gardes)]

Aux PJ de décider de la marche à suivre.

Peut-être ce serviteur est-il un complice de l'Archevêque?

A moins qu'il ne dise la vérité?

Le Codex se trouve effectivement là où le serviteur l'a dit.

Le serviteur en question est un bon chrétien, un brave garçon qui ne connaît pas la nature du Codex (fort heureusement pour lui d'ailleurs).

APOCALYPSE

Ce paragraphe sert d'épilogue à ce scénario.

Le meneur de jeu devra exploiter les éléments suivants pour organiser une fin apocalyptique à toute cette histoire:

- L'Archevêque fait partie de la Main Noire et cherchera par tous les moyens à s'emparer du précieux Codex. Après avoir pris le contrôle de la cité, il fera enfermer le baron et sa famille, les accusant de commerce avec le Malin. Les hommes d'armes du baron seront eux aussi arrêtés (ou massacrés en cas de résistance).*
- Les moines ne savent rien du Codex; Sigisbert ne parlera pas. Aux termes d'une nuit de torture, le frère mourra. Les autres moines seront excommuniés et condamnés au bûcher, également sous la fausse accusation de commerce avec l'Enfer.*
- Face à une décision aussi injuste que déraisonnable, l'évêque tentera de s'interposer, en vain.*
- Au cours de la journée, une violente tempête s'abattra sur la cité; d'épais nuages rempliront le ciel, plongeant la cité dans une lueur crépusculaire. A ce moment, Lucius et ses créatures hybrides feront leur entrée dans la cité. Ils sont devenus incontrôlables. De violents combats éclateront entre eux et les hommes d'armes de l'Archevêque.*
- Pendant ce temps, Adalbéron aura entamer une terrible invocation (trouvée dans le Livre Lépreux que Lucius ou les PJ lui ont remis, cfr. Le Livre Lépreux); la mer se retira, laissant place à une étendue de boue et de vase noirâtre et putride. Alors s'avanceront les Choses de la Mer, envahissant la cité pour dévorer les humains.*
- L'évêque Adémaar est tué par les créatures hybrides de Lucius.*

Le meneur de jeu peut agencer les événements décrits ci-dessus pour créer une ambiance glauque et stressante; à l'issue de cette terrifiante journée (si les PJ n'interviennent pas), la cité sera engloutie par un effroyable raz-de-marée. Elle disparaîtra de la surface de la terre, ne laissant à son emplacement qu'une étendue de hauts fonds vaseux et quelques ruines muettes.

Que peuvent faire les PJ?

D'abord et avant tout, s'emparer du Codex Dagonensis et le détruire.

Ils peuvent aussi préférer la fuite mais le marais grouille de Choses impies venues des profondeurs et traverser ces régions marécageuses par mauvais temps est des plus hasardeux.

Les PJ devront sans doute affronter Lucius et peut-être aussi l'Archevêque lui-même.

Ce scénario pourra être considéré comme «réussi» par les PJ si les deux Codex (le Livre Lépreux en possession de l'Archevêque et le Codex Dagonensis) sont détruits.

Evidemment, cette histoire peut se terminer de différentes façons et l'issue «heureuse» n'est pas obligatoire.

FIN