

Un jeu de rôle médiéval aux accents horribifiques et gothiques

« Le val de Thoir ? Il est juste de l'autre côté de la frontière. Depuis Dearg, tu pourras t'y rendre en allant vers l'ouest par le col de Lantrech. Mais pourquoi veux-tu aller dans cette région ? Elle est sinistre et son seigneur a la réputation d'être un tyran sanguinaire. Ah, bien sûr ! Tu veux rencontrer les moines de Tuath et bénéficier de leurs soins miraculeux. Alors bonne chance étranger, que le Créateur guide tes pas... »

« Le monastère de Tuath » est un supplément de la gamme des Ombres d'Esteren destiné aux meneurs de jeu. Il contient :

- Le Temple et la vie religieuse :

une aide de jeu qui aborde l'engagement dans un ordre du clergé, l'organisation de la vie spirituelle ainsi que la règle optionnelle des « Six Vœux » et son impact sur les personnages.

- Monastères de l'Unique :

des détails sur la vie quotidienne des moines et l'organisation des monastères.

- Le monastère de Tuath :

un établissement religieux du Temple dans une vallée gwidrite proche de la frontière talkéride, décrit avec tous ses habitants.

- « Mots Vengeurs » :

un scénario d'enquête dans le monastère de Tuath, inspiré du *Nom de la rose*, véritable huis clos qui mènera les personnages à la découverte d'un sinistre secret.

- Plan du monastère de Tuath :

une carte en couleur présentant le monastère où se déroule « Mots Vengeurs ».

- Aides de jeu volantes :

une dizaine de pages d'aides de jeu en couleur pour le scénario accompagnent ce supplément. Des cartes indices et des fiches techniques qui permettront aux meneurs et aux joueurs d'optimiser leur expérience de jeu.



prix : 24,90€



ISBN 978-2-919256-03-7



Les Ombres d'Esteren



LE MONASTÈRE DE TUATH



Les Ombres d'Esther

LE MONASTÈRE DE TUATH

Un jeu de rôle médiéval aux accents horribles et gothiques

"Laisse parler ton cœur, interroge les visages, n'écoute pas les langues..."

Umberto Eco

Avant-propos

Nous sommes ravis de vous présenter le premier supplément cross-media de la gamme des Ombres d'Esteren. Il comprend l'album CD "D'Hommes et d'Obscurités" ainsi que le présent ouvrage accompagné de nombreuses aides de jeu. Ce dernier s'intéresse à l'une des principales factions du jeu, le Temple, et contient un grand nombre d'informations destinées au meneur à propos de la spiritualité et des pratiques religieuses du clergé de l'Unique. Elles sont complétées par la description d'un monastère dans lequel se déroule un scénario d'enquête, inspiré du roman d'Umberto Eco, *Le Nom de la rose*.

Bon jeu à tous et bonne écoute !

L'équipe.

Crédits

Les Ombres d'Esteren est un jeu de rôle imaginé et conçu par le collectif Forgesonges, sur une idée originale de Nelyhann, Frédéric "Tchernopuss" Hubleur, Laurent "Nico du dème de Naxos" Duquesne, et Dragon-Étoile.

Coordination de la gamme
"Les Ombres d'Esteren"
Nelyhann

Coordination éditoriale du
supplément "Le monastère de Tuath"
Nelyhann & Aldo "Pénombre" Pappacoda.

Conception, développement et rédaction
Nelyhann, Aldo "Pénombre" Pappacoda, Ludovic "Elenyl"
Monnier-Ragaïne, Joëlle "Iris" Deschamp et Guillaume
"Ikaar" Vasseur.

Relecture

Ange gardien, Clovis, Nelyhann, Aldo "Pénombre"
Pappacoda, Guillaume "Ikaar" Vasseur, Mahyar Shakeri,
Pascal B, Genseric, Mathieu, Alexandre.

Direction artistique
Nelyhann

Maquette
Asami

Illustration de couverture
Sandrine Malus



ForgeSonges est un collectif d'auteurs et d'illustrateurs, rassemblés sous la forme d'une association, dont le but est de créer des produits ludiques de qualité. L'association organise également des concours de création : Démiurges en Herbe (jeux de rôle) et Plumes en Herbe (Littérature). Retrouvez l'actualité et les dernières publications du collectif : <http://www.forgesonges.org>

Illustrations intérieures

Yvan "Gawain" Villeneuve, Sandrine Malus, Fred Pinson,
Nicolas Jamme, Rémi "Remton" Le Capon, Olivier "Akæ"
Sanfilippo et Chris Bouvet.

Logo
Rémi "Remton" Le Capon

Cartographie
Olivier "Akæ" Sanfilippo

Remerciements

Esteren est une aventure collective et nous tenons à remercier tous les acteurs de cette grande aventure : la communauté qui nous accompagne chaque jour sur internet, les salons et les conventions ; les boutiques et associations qui nous aident à organiser des événements faisant vivre le jeu ; notre distributeur Iello dont le travail sérieux n'est pas étranger au succès du jeu, sans oublier tous nos proches qui nous encouragent au quotidien. Merci également aux testeurs et aux relecteurs pour leur travail appliqué et minutieux.

Cette troisième publication est dédiée à Delphine, qui a composé un superbe album musical donnant à Esteren une nouvelle dimension. Merci à elle ; ses compositions continueront longtemps à inspirer les auteurs et illustrateurs de la gamme !



Copyright © 2011 Agate RPG
Agate RPG est une marque
d'Agate Éditions

Agate Éditions,
84 rue du président Wilson
92300 Levallois-Perret
Contact, question, distribution :
esteren@agate-editions.com

Table des matières

Crédits	4
Table des matières	5

Prologue	6
----------	---

Le Temple et la vie religieuse	8
Les Six Prières	10
L'engagement dans un ordre	11
L'ordre des moines	11
Les Six Vœux	12
Les Vœux au quotidien	13

Monastères de l'Unique	15
Être moine	15
Vivre dans un monastère	17
La discipline du corps et de l'esprit	18

Le monastère de Tuath	20
Le val de Thoir	20
Habitants du monastère	23



Mots Vengeurs	
Prologue	28

Acte 1 : La menace plane	36
Scène 1 : Arrivée au monastère	36
Scène 2 : Le cadavre d'Uvelan	37
Scène 3 : Enquêtes sur les disparitions	38
Scène 4 : Le sermon de Garan	38
Scène 5 : Une famille en deuil	38
Scène 6 : Les émissaires d'Ard-Amrach	39

Acte 2 : Disparitions	39
Scène 1 : La mort de Fergal	39
Scène 2 : Un voyageur blessé	42
Scène 3 : La mort du sigire	42
Scène 4 : une nouvelle victime	43
Scène 5 : La tombe de Redia	43

Acte 3 : Révélations	44
Scène 1 : La flagellation de Garan	44
Scène 2 : Les soldats de Mac Snòr	44
Scène 3 : Le testament de Jalan	45
Scène 4 : La dispute	45
Scène 5 : La mort en face	46

Épilogue et expérience	47
------------------------	----

Épilogue	49
----------	----

Prologue

L'enfant était né à terme, sans problème apparent.

Comme la coutume le voulait, le demorthèn Déalgan avait assisté la damàthair, mais n'avait presque rien eu à faire. C'était une bonne chose, car il était encore bien jeune et n'avait accompagné que peu d'accouchements. Cela lui avait néanmoins permis d'en apprendre un peu plus sur ce sujet. À la mort de son maître, il avait été immédiatement considéré comme le demorthèn attiré du village, alors même que tous savaient sa formation incomplète. Pas de beaucoup, certes, mais malgré tout...

Peu après vint le jour où l'enfant fut nommé devant toute l'assemblée du village. Ses parents, de simples fermiers, l'avaient appelé Beren. Le nom n'était pas commun dans le val de Thoir, mais un peu d'originalité n'avait rien de surprenant dans cette région isolée de Gwidre, très proche de la frontière de Taol-Kaer. Lorsque le demorthèn, selon l'usage, prit l'enfant dans ses bras pour lui donner son nom, Beren le regarda fixement avec étonnement, et c'est à ce moment précis que pour la toute première fois, les C'maoghs s'adressèrent à lui. Déalgan faillit lâcher le nourrisson tellement sa surprise fut grande. Jamais encore il n'avait eu à ce point conscience de leur présence, jamais encore il n'avait pu comprendre ce qu'exprimaient les esprits de nature. Il rendit le bébé à sa mère, et la sensation étrange du contact spirituel cessa brusquement. Il n'en parla à personne, mais à partir de ce jour, il était réellement devenu un demorthèn. Avec les années, il progressa dans sa science et accomplit son office avec bienveillance et assiduité, mais jamais il n'oublia l'enfant par lequel sa révélation était arrivée, et il avait toujours su qu'un jour viendrait où il lui transmettrait tout son savoir.

C'est ainsi que Beren devint son ionnthèn, son apprenti, alors qu'il venait de fêter ses quatorze ans. Le jeune homme apprenait les tâches, les chants et les rites qui feraient un jour de lui un maître de tradition, il était assez doué et possédait une excellente mémoire. Un jour, alors que le demorthèn s'était absenté, Beren soigna un jeune berger qui avait fait une mauvaise chute en allant chercher une de ses chèvres. À son retour, son maître fut étonné par la qualité des soins que son ionnthèn avait dispensés ; il le félicita tout en s'avouant pour lui-même qu'il aurait été incapable de faire aussi bien, malgré l'étendue de ses compétences. Les saisons se succédaient et Déalgan laissait toujours son apprenti s'occuper des soins ; animaux, adultes et enfants passaient entre ses mains, sous le regard attentif du demorthèn, qui découvrit ainsi le don formidable de Beren.

Cela dit, le maître n'avait pas que de bonnes surprises avec le jeune homme ; celui-ci semblait ne pas comprendre certains principes fondamentaux des arts traditionnels ; quelles que soient la manière et les images dont il usait pour les expliquer, Beren y demeurait totalement hermétique. Peu à peu, ces écueils devinrent obstacles, puis ces obstacles, limites ; et le ionnthèn ne progressa plus. En revanche, plus le temps passait, plus il était obsédé par ce qu'il estimait être une mission ; il prodiguait des soins à toute créature blessée, homme ou bête, qui croisait son chemin.

Beren n'était jamais plus triste que lorsque l'un de ses protégés mourait malgré ses efforts, et jamais plus joyeux que lorsqu'il constatait une rémission complète grâce à ses bons soins. Tous les gens de la région venaient le voir et il obtenait parfois des résultats spectaculaires. Cet avantage rejailissait directement sur son maître qui avait ainsi affermi sa position au conseil du village, mais celui-ci demeurait inquiet de voir son apprenti se limiter à ce seul aspect du rôle d'un demorthèn, d'autant plus qu'il ne connaissait ni ne comprenait rien encore aux pouvoirs secrets des maîtres de tradition, ni pour la médecine, ni encore moins pour les autres domaines...

Un été, Déalgan s'absenta pendant près d'un mois, afin de se rendre au Tsioghair, espérant que ses confrères pourraient lui apporter aide et conseils pour parvenir à faire progresser son ionnthèn ; le jeune homme était resté dans le val afin de pouvoir prodiguer ses soins aux villageois et, en cas de besoin, ne pas les laisser seuls sans guide.

Lorsqu'il rentra au village, personne n'avait vu Beren depuis plusieurs jours, et une sombre inquiétude s'empara immédiatement de lui. Il rejoignit sa chaumière au bord de la forêt, mais le foyer était froid ; il partit vers la source, mais ne trouva personne ; il revint, prit son bâton de marche, et s'enfonga à travers la futaie, en direction d'un cercle de pierres sacrées dont il avait, peu avant son départ, révélé l'existence au jeune homme.

Sous le couvert des arbres régnait une lumière tamisée, et la température était toujours fraîche, même en plein cœur de l'été. C'est aux abords du cercle sacré qu'il l'aperçut enfin, entouré d'ombre et bizarrement immobile. Son cœur s'accéléra à l'idée qu'il était peut-être mort. Il s'avança, et découvrit que son ionnthèn était accroupi au-dessus du corps d'une femme à l'allure étrange, pâle comme une morte et dont le sang était répandu en une longue traînée noire et déjà sèche sur le chemin qui menait aux pierres sacrées.

Il s'approcha, appela doucement son apprenti, et tenta de lui faire comprendre que la femme était morte, ou qu'elle ne survivrait pas, car elle avait perdu bien trop de sang. Beren refusa de l'écouter, il affirma qu'il la sauverait, et son maître put voir son visage défiguré de fatigue, d'efforts vains et de larmes. Il s'agenouilla pour tenter de raisonner son disciple et observa plus attentivement la femme. Elle devait avoir à peu près son âge, n'était pas vraiment jolie, et portait un habit blanc, brodé d'azur et largement souillé de son sang ; Beren lui tenait la main, et entre leurs paumes jointes, une médaille retenue par une chaîne était dissimulée.

Le demorthèn comprit avec un frisson qu'elle était une représentante de la religion de Soustraine ; ceux-là mêmes dont il avait été question lors du Tsioghair, car on prétendait que dans tout le royaume de Gwidre, ils détruisaient les lieux sacrés, brisaient les alignements de pierres ancestraux et massacraient les demorthèn en les traitant de démons ! Déalgan se souvint que c'était l'année de la naissance de son ionnthèn que le Temple avait été proclamé religion officielle du royaume. Il ne l'avait su que bien plus tard, les informations n'arrivant que difficilement dans le val reculé de Thoir ; bien des choses avaient changé depuis ce temps et aujourd'hui, fort de ce qu'il avait appris, il ne pouvait que s'interroger avec inquiétude sur les raisons de la présence de cet émissaire de la religion continentale...

- Viens Beren, tu ne peux plus rien pour cette femme, c'est probablement mieux ainsi d'ailleurs. Rentrons au village, nous reviendrons avec de l'aide pour rapporter son corps et accomplir les rites.

- Maître, répondit le ionnthèn, je peux la sauver, je vais la sauver, elle ne peut pas mourir !

- Beren, calme-toi, elle a été attaquée, il y a sûrement encore du danger par ici, elle est morte. Lève-toi et rentrons.

- Elle n'est pas morte ! hurla presque le jeune homme. Je la réchauffe depuis trois jours, je sais que je peux la sauver ! Aidez-moi, maître, donnez-lui un peu d'eau.

Trois jours ! pensa le demorthèn. Il s'agenouilla et posa sa main sur la joue de la femme. Elle était froide, mais pas autant que le sol jonché de fougères ; en s'approchant encore, il vit sa poitrine se soulever presque imperceptiblement. Elle vivait. Déalgan se releva un peu trop vite, et frotta sa main sur son bliaud, comme pour se laver d'un contact désagréable. Dans son esprit se mélangeaient bien des pensées : un peu de jalousie envers le don de son apprenti, un peu de peur quant aux raisons qui avaient amené cette femme en ce lieu sacré, et un peu de haine envers ceux qui bafouaient ainsi les traditions millénaires des guides demorthèn...

- Maître, répéta Beren, donnez-lui un peu d'eau !

Sa voix n'était plus qu'un murmure. Il avait passé trois jours et deux nuits sans dormir, sans manger, sans boire, tout occupé à sauver cette femme dont il ne savait rien.

- Je suis parti sans ma gourde, laisse-moi un peu de temps, je vais aller à une source que je connais et je te rapporterai de l'eau.

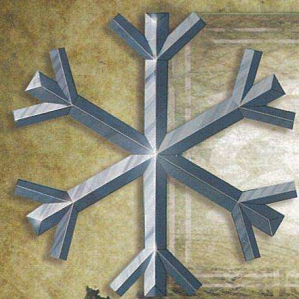
L'homme tourna les talons, rentra au village et s'enferma dans sa demeure, abandonnant à leur sort les deux êtres, en tentant de se persuader qu'il n'avait pas d'autre choix pour préserver les traditions.



On n'entendit plus parler de Beren pendant des années, jusqu'au jour où il revint au village, portant un habit de moine du dieu unique, arborant fièrement un médaillon à six branches, que lui avait donné, à ce qu'il racontait, la femme qui lui avait ouvert les yeux à la Vraie Foi. Le village n'avait plus de demorthèn, une épidémie qui ravageait la région ayant emporté son ancien maître l'hiver précédent, et Beren ne fit rien moins que des miracles pour sauver les villageois les plus mal en point. On racontait partout qu'il avait sauvé l'héritier du duc de Rocheclair de ce même mal et nombreux furent ceux qui se convertirent à la nouvelle religion. Les autorités du Temple jugèrent que cette ferveur toute nouvelle devait être encouragée et un monastère fut bâti, en l'honneur des nouveaux convertis et de celui qui était devenu leur guide. Ils appelèrent l'endroit " Tuath ", du mot de la langue ancienne qui évoquait le peuple.

Quelques années après sa mort, à la demande des moines de Tuath, l'Hiérophante d'Ard-Amrach accorda à Beren l'Acceptation Posthume qui fit de lui un saint. Tuath devint alors le berceau du culte rendu à Beren, et le monastère fut rapidement reconnu pour la qualité des soins qui y étaient dispensés. Mais les frères tuathiens ne parvinrent pas à faire ramener dans le val la dépouille de Beren, car il avait été inhumé auprès des défunts de la famille ducale de Rocheclair, aux yeux de laquelle le guérisseur était particulièrement cher.

Tout aurait pu tomber dans l'oubli lorsque la guerre du Temple ravagea les frontières entre les trois royaumes et eut de graves conséquences sur les peuples de Tri-Kazel. Durant cette période de grands troubles, les moines tuathiens continuèrent à prodiguer leurs soins à quiconque se présentait à leur porte, sans regard sur ses croyances, ni sur son origine, perpétuant l'acte altruiste et désintéressé qui avait apporté la révélation à leur saint patron et contribuant ainsi à faire perdurer la notoriété du monastère de Tuath.

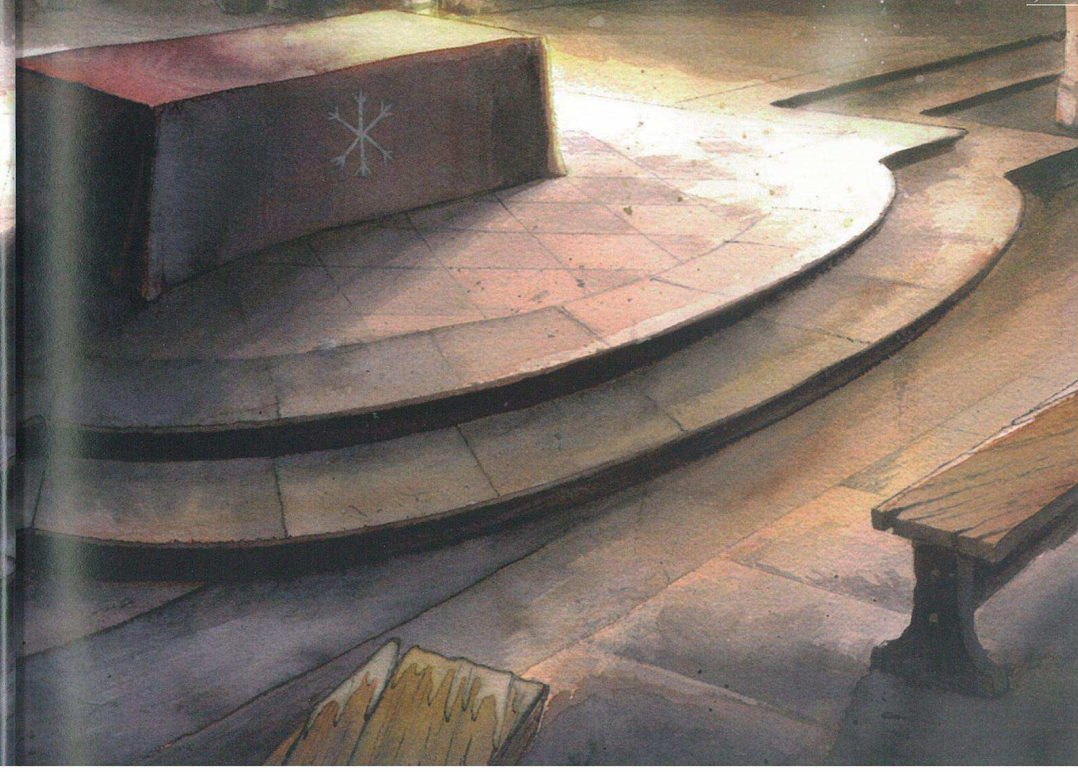


Le Temple et la vie religieuse

8



9



Les Six Prières

La lettre de la jeune adepte Vona (cf. Univers, p. 148 à 155) donne quelques informations sur les prières majeures du Temple, qu'il apparaît utile de préciser et détailler ici.

Une organisation de la spiritualité

Les Six Prières prennent la forme de six occasions formelles durant lesquelles le clergé de l'Unique procède à des dévotions quotidiennes et invite l'ensemble des fidèles à faire de même. Comme l'indique la lettre de Vona, elles débutent par un appel réalisé au moyen des cloches consacrées. Dans le principe général, tandis que les ecclésiastes se rassemblent et prient ensemble au cours d'une messe, les croyants qui se trouvent à proximité d'un lieu saint se joignent généralement à eux, alors que les autres fidèles se contentent de s'agenouiller pour prier. Une nouvelle sonnerie marque la fin de la prière, après une demi-heure.

Le dogme et la pratique

La réalité humaine est suffisamment complexe pour qu'au quotidien, les Six Prières soient vécues d'une façon plus nuancée que le dogme religieux ne l'affirme. Tout d'abord, la multitude des activités humaines rend difficile la rupture systématique du quotidien par de telles contraintes. Ce qui a renforcé le rôle du clergé, puisqu'il est devenu l'intercesseur entre le divin et les fidèles, dont il présente la piété et les doléances au Créateur. Ainsi, les gwidrites ne sont pas tenus de participer à chaque temps de prière ; le clergé s'en charge pour eux. Les plus croyants essayent d'être présents au plus grand nombre de messes mais un certain nombre de fidèles, dont la piété n'a en fait rien de remarquable, profitent de telles tolérances sans vergogne.

Ce même clergé doit également concilier ses obligations rituelles avec les réalités de son propre quotidien. On peut difficilement demander à un groupe de chevaliers lames de cesser le combat pour prier, ou à un sigire de descendre de cheval pendant une demi-heure et laisser ainsi échapper un hérétique...

Les premiers dirigeants du Temple en vinrent donc rapidement à distinguer la prière elle-même de son observance symbolique. Si les religieux cloîtrés (moines, prêtres et clercs) peuvent pleinement se consacrer aux messes des Six Prières, des pratiques cérémonielles plus souples ont vu le jour pour le reste du clergé, quand les circonstances empêchent la participation pleine et entière à la messe.

Il n'est donc pas rare qu'un ecclésiaste qui circule en ville ne s'arrête que quelques minutes pour se recueillir et louer l'Unique au moment approprié. De même, nombre de soldats, cavaliers et autres voyageurs peuvent se contenter d'un simple moment de recueillement silencieux, la tête baissée pour marquer l'occasion d'une prière qu'ils ne peuvent intégralement observer. La majorité des dévots du Temple ne se résout à de tels usages que lorsque cela est indispensable. Manquer volontairement une prière entraîne une faute que le coupable devra expier en accomplissant une pénitence (cf. Livre 1, p. 259).

Noms et symbolique des Six Prières

☉ **Albines.** Au lever du jour, cette prière célèbre l'aube, le retour de l'astre solaire, le renouveau et le recul des ténèbres, mais aussi, symboliquement, la création elle-même.

☉ **Unicine.** Considérée comme la plus sacrée des six, Unicine est célébrée à huit heures et évoque la majesté du Créateur et la révélation divine faite au prophète Soustraine, un humble mortel.

☉ **Lumines.** Vers midi, au moment où le soleil est au plus haut et la lumière la plus forte. Cet office représente symboliquement l'accomplissement parfait de l'œuvre du Créateur.

☉ **Sextines.** Célébrée à seize heures, Sextines se focalise sur les six ordres du Temple. Elle célèbre la pluralité du clergé qui se confond dans l'unicité de la foi.

☉ **Vespérines.** Un peu avant la tombée de la nuit, on célèbre l'espérance du retour du jour prochain. Avec la disparition progressive de la lumière, Vespérines insiste également sur la modération et la prudence, alors que la perfection du monde est soumise à la menace des Limbes.

☉ **Estellines.** La dernière prière est célébrée lorsque les premières étoiles sont enfin visibles. La chute de la température permet de mettre l'accent sur la pureté froide qui est la marque du Créateur, source d'éveil et de vigilance alors que la nuit et le sommeil s'étendent sur le monde. La lune et les étoiles sont louées comme les ultimes vigies qui soutiennent l'homme durant les ténèbres, propices aux démons.

L'engagement dans un ordre

Li est marqué par la cérémonie de l'Acceptation, qui se déroule à l'issue des six années de noviciat du jeune adepte. Si, par principe, le choix de son ordre par l'adepte est définitif, dans la pratique, les choses sont sensiblement plus nuancées. En effet, plusieurs cas de figures existent pour qu'un religieux du Temple change, volontairement ou non, d'ordre.

Une question d'âge

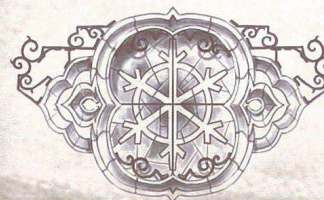
Le cas le plus fréquent concerne les ordres des vecteurs, sigires et lames. Essentiellement parce que l'âge amoindrit en premier lieu les capacités physiques. Il existe évidemment des postes qui accueillent les gens d'expérience trop âgés pour demeurer sur le terrain (postes de responsables, d'instructeurs, etc.), mais il n'y en a pas forcément en quantité suffisante. Et certains vétérans en arrivent à la longue à éprouver le besoin de servir différemment l'Unique. Il est donc possible pour un religieux, avec l'accord de sa hiérarchie, de changer d'ordre. Certains prêtres et clercs sont d'anciens défenseurs et missionnaires du Temple, et bon nombre de moines également.

L'ordre des moines

Par rapport aux autres branches du clergé de l'Unique, l'ordre des moines se caractérise à la fois par son retrait des affaires temporelles et son implication dans un quotidien tout à fait pragmatique. En effet, l'isolement social et les restrictions qui marquent la vie monastique vont de pair avec de nombreuses tâches humbles, éminemment pratiques et souvent physiquement éprouvantes. En plus des nombreux rites auxquels ils participent, les moines se livrent à une ou plusieurs formes d'artisanat et sont également responsables, en dehors des travaux intensifs demandant un haut niveau de qualification, de l'entretien et la réparation de leurs monastères. Quelle que soit la vocation d'une congrégation monastique, ses membres n'échappent pas plus aux cérémonies qu'à toutes les tâches quotidiennes qui leur sont confiées. Dans la philosophie du Temple, devenir moine revient à se dévouer corps et âme à une pratique assidue, le plus souvent anonyme et fréquemment ingrate. Mais dans le même temps, une telle discipline permet à la majorité de ceux qui la suivent de s'affranchir d'une certaine mesure des passions et des obsessions humaines.

La vie monastique

L'ordre des moines est en réalité formé par un ensemble de congrégations d'importance et d'ancienneté diverses. Généralement, les ordres qui trouvent leurs origines sur le Continent sont les plus influents, notamment l'ordre du Reliquaire qui, par tradition, représente l'ensemble des moines dans le Grand Cénacle d'Ard-Amrach. Cependant, les ordres nés en Tri-Kazel gagnent lentement en puissance. Le plus ancien est l'ordre des moines-combattants corvusiens, institué par le premier hiérophante de Tri-Kazel. Bien que les frères de l'abbaye de Corvus se mêlent peu des affaires des autres congrégations monastiques, ils jouissent d'un prestige certain et d'une grande autorité morale au sein du Temple. De nombreux autres ordres existent, la plupart fondés sur le culte d'un saint particulier du Temple, qu'il soit originaire du Continent ou de la péninsule.



Mesure disciplinaire et engagement monastique

Il arrive également qu'on force un religieux à quitter son ordre pour rejoindre une congrégation monastique. Parce qu'il a trahi la confiance de ses supérieurs ou commis des actes qui nuisent à la réputation de son ordre. À moins qu'il n'ait simplement fait partie du camp des perdants dans une des luttes de rivalité internes aux ordres du Temple. Encore que dans ce cas, on ait plutôt tendance à muter l'intéressé dans un poste peu convoité par son propre ordre, comme une obscure paroisse négligée depuis longtemps.

La mutation forcée dans les ordres monastiques est normalement définitive, et justement perçue par la très grande majorité de ceux qui la subissent comme un châtement. Certains y voient cependant l'occasion aussi de renoncer à leurs ambitions pour revenir à une pratique plus épurée de leur propre foi.

Une vie au service de l'Unique

De toutes les branches du clergé de l'Unique, les moines sont couramment considérés comme ceux qui pratiquent avec le plus de rigueur les ordonnances de Soustraine. Dans les faits, les profanes et les païens ont souvent du mal à comprendre que les moines ne font que suivre avec plus de zèle les injonctions que l'ensemble du clergé doit pratiquer. Ces injonctions renforcent celles des Ordonnances car elles visent à réglementer la vie du religieux et ne s'adressent pas à lui en tant que croyant seulement, mais aussi en tant qu'instrument de la volonté du Créateur.

Le Temple a toujours cherché à promouvoir une forme de quête spirituelle, amenant le croyant à se détourner de certaines passions pour pouvoir s'en affranchir, et se protéger de l'influence des démons errant dans les Limbes, à l'affût de la moindre faiblesse pour s'engouffrer dans le cœur des hommes et le corrompre. Ce principe est renforcé au sein du clergé par l'existence des Six Vœux, qui doivent aider le dévot dans sa quête personnelle. Comme on peut l'imaginer, les moines, de par leur discipline et leur isolement sélectif du reste du monde, s'efforcent de pratiquer assidûment la majorité, si ce n'est l'ensemble des Six Vœux.

Les Six Vœux

Lors de son initiation, le jeune adepte est essentiellement sensibilisé aux Ordonnances, car elles représentent le cœur du dogme du Temple et s'appliquent aussi bien à lui qu'aux croyants laïcs. Mais graduellement, quel que soit l'ordre vers lequel il se dirige, on évoque la possibilité pour lui de s'accomplir en faisant siens les Vœux, qui l'aideront et le soutiendront dans sa quête intérieure.

Historiquement, les Vœux ont été mis en place par les premiers fidèles de Soustraine, car sans le prophète pour les guider en permanence, ils éprouvèrent parait-il souvent le besoin de pouvoir se reposer sur des principes simples, qui découlèrent des nombreux enseignements que Soustraine dispensait en plus des Ordonnances. Les Vœux qu'un adepte est susceptible de prêter lors de son Acceptation (son entrée à part entière dans un ordre) sont les suivants :

⊗ **Frugalité :**

le dévot mesurera sa richesse et ses plaisirs à l'aune stricte de ses besoins les plus essentiels. Le superflu sera donné à la communauté, à la population ou à sa hiérarchie selon les circonstances.

⊗ **Abstinence :**

le dévot s'abstiendra de toute relation charnelle, sous quelque forme que ce soit.

⊗ **Anonymat :**

le dévot renoncera à son identité et fera sienne celle que lui conféreront ses supérieurs.

⊗ **Tempérance :**

le dévot n'agira jamais sous l'impulsion de ses désirs propres sans les avoir précédemment mesurés à l'aune de l'impact qu'ils auront sur les autres et sur sa propre piété.

⊗ **Abstention :**

le dévot ne convoitera ni n'acceptera aucune charge, rétribution, récompense ou nomination extérieure au Temple.

⊗ **Obéissance :**

le dévot fera siens les commandements de ses supérieurs et s'efforcera de les exécuter au mieux de ses capacités.

S'engager à respecter un Vœu

12

La décision de s'engager à respecter un Vœu revient à chaque adepte. Lorsqu'il a pris cette décision en son âme et conscience, il ne peut la remettre en question, sous peine d'effets indésirables (cf. plus loin, " Enfreindre un Vœu "). Évidemment, s'engager à respecter plusieurs Vœux au moment de son Acceptation est le moyen de prouver sa sincérité et beaucoup d'adeptes font preuve de zèle en la matière. Paradoxalement, ce n'est pas toujours bien vu par la hiérarchie car cet engagement ne devrait pas être motivé par une ambition quelconque, mais par le seul désir de vivre une foi plus profonde. C'est pourquoi, l'engagement dans les Vœux peut se faire au fil de la vie d'un ecclésiaste et qu'il n'est pas obligatoire dès l'Acceptation. Au contraire, attendre quelques années après être devenu un ecclésiaste à part entière pour prendre un Vœu est souvent perçu comme une preuve de sagesse et d'humilité. Car le cœur de la foi en l'Unique est constitué par le respect sincère des Six Ordonnances, ce qui demande déjà une certaine constance.

Les Vœux dans les six ordres

La décision de s'engager à respecter un Vœu revient à chaque adepte. Lorsqu'il a pris cette décision en son âme et conscience, il ne peut la remettre en question, sous peine d'effets indésirables (cf. plus loin, " Enfreindre un Vœu "). Évidemment, s'engager à respecter plusieurs Vœux au moment de son Acceptation est le moyen de prouver sa sincérité et beaucoup d'adeptes font preuve de zèle en la matière. Paradoxalement, ce n'est pas toujours bien vu par la hiérarchie car cet engagement ne devrait pas être motivé par une ambition quelconque, mais par le seul désir de vivre une foi plus profonde. C'est pourquoi, l'engagement dans les Vœux peut se faire au fil de la vie d'un ecclésiaste et qu'il n'est pas obligatoire dès l'Acceptation.

Au contraire, attendre quelques années après être devenu un ecclésiaste à part entière pour prendre un Vœu est souvent perçu comme une preuve de sagesse et d'humilité. Car le cœur de la foi en l'Unique est constitué par le respect sincère des Six Ordonnances, ce qui demande déjà une certaine constance. Les Vœux n'ont pas le même rôle selon l'ordre

dans lequel l'adepte va s'engager. L'ordre des moines est de loin celui qui entretient les liens les plus serrés avec cet aspect théologique : la majorité de ces ordres imposent au moins un Vœu aux adeptes désirant rejoindre leurs rangs, voire davantage. Chaque ordre encourage également ses membres à faire leurs certains Vœux plutôt que d'autres, car ils sont perçus comme souhaitables dans l'accomplissement des missions qui attendent l'ecclésiaste. Malgré ces préconisations, en dehors des moines, il reste rare qu'un ordre impose à ses adeptes l'engagement dans un Vœu, mais voici quelques grandes orientations selon chaque ordre :

⊗ **Sigires :** obéissance, abstention, abstinence, anonymat

⊗ **Vecteurs :** abstention

⊗ **Lames :** obéissance, abstention, abstinence, frugalité, vérité

⊗ **Clercs :** abstention, frugalité

⊗ **Prêtres :** abstinence, frugalité, tempérance

⊗ **Moines :** abstinence, frugalité, anonymat, abstention

Il faut également tenir compte du fait que dans chaque ordre, il existe des gens plus exigeants que d'autres. Certaines paroisses, unités de combat, églises, congrégations et confréries imposent à leurs membres des serments spécifiques, qui peuvent inclure un ou plusieurs Vœux. Les six ordres eux-mêmes n'ont pas d'exigence particulière à cet égard, mais attendent que leurs membres, qui prêtent de tels serments, y attachent tout le respect que cela demande.

De l'utilisation des Vœux

Il appartient au meneur et aux joueurs de déterminer si les Vœux auront droit de cité à leur table. Cette dimension est entièrement optionnelle. De même, le meneur peut très bien considérer qu'un PJ du Temple nouvellement créé ne s'est pas forcément vu proposer de prendre un Vœu par ses mentors, mais qu'il sait cette pratique assez répandue.

Afin de ne pas compliquer excessivement l'interprétation de son personnage par un joueur, il est souhaitable que cette dimension optionnelle lui offre simplement la possibilité de prendre des engagements, afin d'enrichir son jeu, plutôt qu'elle revête une valeur obligatoire et contraignante.

Les Vœux au quotidien

Comme on peut le voir, les Vœux sont formulés de manière à laisser une marge d'interprétation à ceux qui les suivent. Certaines de ces interprétations ont fini par devenir des règles et normes qui revêtent pour les religieux du Temple la même force contraignante que les Ordonnances. Si plusieurs de ces normes ne concernent que ceux qui ont pris le Vœu qui leur a donné source, d'autres se sont étendues et imposées à l'ensemble des ecclésiastes du Temple.

La sexualité

Le clergé de l'Unique autorise ses membres qui n'ont pas fait vœu d'abstinence à se marier devant le Créateur, mais voit d'un très mauvais œil les relations sexuelles en dehors d'une union approuvée. Cela est perçu comme une infraction au principe de modération énoncé dans les Ordonnances. Dans les faits, la plupart des mariages ont lieu entre membres du clergé, voire du même ordre. Et la grande majorité résulte de considérations politiques ou pratiques dans lesquelles les sentiments personnels ont peu d'importance. La sexualité n'est pas à proprement parler interdite à ceux qui n'ont pas prêté vœu d'abstinence, mais elle est tacitement découragée au nom du principe de modération.

Les héritages

L'existence des Vœux de frugalité et d'abstention ont amené les membres du clergé de l'Unique à renoncer officiellement à toute forme d'héritage direct. Cela n'empêche pas l'église de l'Unique d'accepter legs et dons des fidèles, mais c'est l'institution, et non ses membres, qui en est bénéficiaire. Un ecclésiaste qui souhaite hériter des biens ou titres familiaux doit en principe renoncer à la vie religieuse.

Interprétation des Vœux

Un certain pragmatisme permissif a vu le jour dans l'interprétation de certains des Vœux. Ainsi, si en théorie un religieux n'est pas censé hériter d'un titre de noblesse, ou convoiter une charge séculaire, le Temple s'est suffisamment impliqué dans le quotidien des populations pour que la séparation entre le clergé et le reste du monde soit moins tranchée qu'il n'y paraît. Ainsi, dans le royaume de Gwidre, il existe par exemple des charges militaires dévolues aux chevaliers lames du Temple, qui s'accompagnent de pouvoirs, titres et prébendes séculaires, de par leur importance politique ou stratégique. De même, certaines confréries monastiques de guérisseurs ont droit de cité dans les conseils des grandes villes, et il va sans dire que l'ordre des clercs est étroitement imbriqué dans tout ce qui touche aux archives officielles, ou aux établissements d'enseignement gwidrites. À l'inverse, certaines positions au service du roi ne peuvent être accordées à un membre du clergé de l'Unique.

Le Gwidre n'est pas la théocratie bicéphale qu'imaginent les étrangers, mais un complexe entrelacs d'influences croisées entre le pouvoir temporel et le pouvoir spirituel.

À un niveau plus local, voire personnel, on constate que les religieux divergent dans la manière dont ils vivent et interprètent les Vœux qu'ils ont fait leurs. Ces différences ne sont pas toujours perceptibles à première vue, mais le clergé de l'Unique accueille aussi bien en son sein de véritables dévots puristes et même intégristes que des gens plus nuancés, accommodants, larges d'esprits, voire même délibérément hypocrites.

Enfreindre un Vœu

Transgresser délibérément un des Six Vœux que l'on s'est engagé à respecter est normalement toujours considéré comme une Faute Significative (cf. Univers, p. 259), et renoncer définitivement à un Vœu relève d'une Faute Grave. Cependant, lorsqu'une infraction ponctuelle est commise de bonne foi (par imprudence ou ignorance, par exemple) ou qu'elle a lieu dans l'idée sincère de servir l'Unique (par exemple, en acceptant une charge officielle afin de protéger une population croyante d'un péril majeur), elle peut ne constituer qu'une Faute Mineure. De même, nombre de religieux en dehors des plus rigoureux ne subissent que les effets d'une Faute Mineure lorsqu'ils violent un de leurs Vœux dans des circonstances qui relèvent de tolérances établies par l'église. Ces tolérances, on l'a dit précédemment, concernent surtout les questions de position ou de statut hors de la hiérarchie religieuse. De même, lorsqu'un religieux est autorisé par sa hiérarchie à renoncer définitivement à l'un de ses Vœux, il ne souffre que d'une Faute Mineure. On peut, par exemple, imaginer un religieux ayant prêté le Vœu d'abstention et qui se retrouverait forcé de retourner à la vie profane par ordre royal, car il est le seul héritier en vie d'une lignée prestigieuse.

Règle optionnelle : Vœux et Exaltation

Bien que les Vœux soient conçus avant tout comme un outil d'interprétation, et reflètent également la dimension ordonnée de la vie religieuse au sein du Temple, le meneur peut considérer qu'ils ont un impact réel et qu'un PJ peut y gagner à accepter de telles contraintes volontaires. Si cette option est considérée, alors pour chaque Vœu que pratique un personnage, il bénéficiera de deux points supplémentaires à son score maximal d'Exaltation, pour un bonus optimal de 12 points s'il pratique les Six Vœux, ce qui représente un nombre important de contraintes. Cependant, en cas de Faute Significative ou Majeure, il perdra le bonus accordé par le Vœu qu'il a enfreint jusqu'à ce qu'il ait fait pénitence. Cette perte d'Exaltation s'ajoute à celle provoquée par la Faute elle-même (cf. Livre 1 - Univers, p. 259).

Expier ses fautes

Parce que le croyant sait très bien dans quelle mesure sa sincérité est de mise, le fait de se trouver des justifications hypocrites ne diminue en rien la nature d'une transgression. Pas plus que lorsque la hiérarchie couvre ladite transgression pour des raisons qui n'ont rien à voir avec la foi (par complaisance, opportunisme, calcul, etc.). Cependant, la plupart des fautes peuvent être expiées par divers actes de contrition, et il en va de même pour les infractions aux Vœux. Il n'y a guère que les gens dont la foi vacille ou n'est que pure façade qui ne peuvent obtenir une telle rémission. De fait, l'Idéal de tels individus n'est pas des plus élevés et leurs aptitudes d'Élus, quand ils en ont, restent sensiblement limitées. Les Élus les plus puissants ne sont pas forcément des gens compatissants ou aimables (la foi en l'Unique s'accommode bien d'intransigeance et de fanatisme, voire d'une dose acceptable d'orgueil), mais il est de fait virtuellement impossible pour quelqu'un qui n'adhère pas sincèrement à l'enseignement de Soustraine de devenir un Élu aux pouvoirs conséquents. Soit on a un fort Idéal, et il se concrétise par la capacité à réaliser des Miracles, soit par faiblesse ou désillusion on a des convictions moins affirmées, et cette aptitude en est directement affectée.

Monastères de L'Unique



Le présent chapitre va aborder un certain nombre de généralités sur les monastères et la vie qui s'y déroule. Il renvoie à des notions abordées dans les pages précédentes, notamment celle des Six Vœux.

Être moine

Le terme de " moine " ou de " moniale ", son équivalent féminin, désigne une réalité bien plus complexe et variée que beaucoup le pensent. En réalité, le terme de " renonçant " serait sans doute plus approprié pour rendre compte des différentes démarches comme celles des ermites, des moines errants, des moines sédentaires... La majorité des moines sont cependant rassemblés dans des ordres disposant d'un ou de plusieurs lieux de culte. Certains ordres mineurs, comme celui des moines tuathiens, ne comptent qu'un unique - et modeste - monastère. Chaque ordre est structuré sur la base d'une règle écrite, en principe par son fondateur ou, parfois, par un disciple réputé.

Moines et monastères

Selon les ordres et les engagements individuels, la retraite dans un monastère peut être temporaire ou définitive ; partielle ou totale. Il est ainsi possible pour un laïc, quel que soit son âge, d'être accueilli dans un monastère pour un temps de formation culturelle et religieuse, de recherche du repos de l'âme, de préparation au trépas. En dehors des monastères les plus reculés (sur des îles, dans des marais, dans les montagnes) tous ces établissements sont susceptibles d'abriter une population assez étendue, jusqu'à plusieurs centaines de personnes pour les sites les plus importants, engagée dans une quête spirituelle. Celle-ci peut être volontaire, ainsi en serait-il d'un veuf qui chercherait à faire le deuil de son épouse adorée ; ou involontaire, comme le dernier-né confié aux moines dès son plus jeune âge, pour lui donner une chance d'échapper aux disettes menaçant une famille trop nombreuse.

Les résidents des monastères

Outre les moines et les adeptes en attente de l'Acceptation au sein du monastère, celui-ci peut abriter deux groupes de laïcs : les familiers et les hôtes.

Les familiers sont des gens qui vivent et travaillent au sein du monastère, sans pour autant faire partie du clergé. Ils accomplissent un certain nombre de tâches indispensables (la cuisine, les réparations, la surveillance, etc.) et selon la règle en vigueur dans le monastère, ils peuvent être les seuls à le faire ou partager cette responsabilité avec les moines. La plupart des familiers sont des gens dévots, même si certains cherchent un emploi de ce genre parce que les établissements du Temple peuvent fournir une sécurité matérielle bien réelle. Les hôtes, quant à eux, sont des personnes qui font temporairement retraite dans le monastère. Cette retraite peut avoir une durée préalable ou être constituée d'une période renouvelable si l'hôte en éprouve le besoin. Personnes endeuillées ou en crise spirituelle, artistes en mal d'inspiration sur un sujet pieux, etc. Les hôtes sont accueillis en échange de dons financiers au monastère, mais il est souvent possible de réduire ces frais si l'on se porte volontaire pour participer aux tâches courantes, ou que l'on peut offrir à la communauté des compétences dont elle ne dispose pas (des connaissances médicales ou techniques par exemple).

Certains monastères imposent aux hôtes et familiers de participer à tous les rites et activités quotidiens, alors que d'autres leur accordent plus de latitude. Il arrive qu'un hôte ou un familier décide de rejoindre les rangs des adeptes afin de devenir moine à son tour.

À l'extrême inverse, les monastères édifiés dans des territoires sauvages ou difficilement accessibles vivent dans l'isolement, avec parfois seulement une poignée de membres subsistant dans la plus austère précarité. Il n'est pas exceptionnel que périssent des moines décidant de s'installer dans un environnement hostile. Même portés par la foi, ils souffrent de la faim, de l'épuisement, du froid, de l'humidité et de la maladie. Leur consolation est l'assurance de la reconnaissance dans l'Au-delà de leurs efforts qui contribuent à rendre le monde meilleur : leur œuvre est spirituelle, mais également matérielle, creusant des canaux pour des irrigations, des chemins carrossables dans la montagne, édifiant des refuges contre les dangers de la nature, drainant des zones marécageuses et réduisant ainsi les risques de fièvre pour les populations environnantes. Depuis l'avènement du Temple en Gwidre, une part appréciable des canaux artificiels de la région d'Abondance ont été creusés ou sont entretenus par les moines de l'Unique, souvent bien mieux que ne le font les seigneurs qui contrôlent les terres en question. Certains monastères établis dans des endroits rudes finissent d'ailleurs par devenir des centres religieux ou des lieux d'étape importants sur les routes de pèlerinage.

Renoncement et renaissance

Un candidat à la vie monastique passe par le statut d'adepte, une étape incontournable, encadrée par des mentors dans le but de donner un sens réel à l'Acceptation. Au cours de cette période, l'adepte se sépare de tout ce qui le relie au monde extérieur, et en premier lieu aux éléments marquant son individualité. Ce processus implique que le sujet embrasse entièrement la règle établie au sein du monastère. Cette règle impose des restrictions qui sont proches des Six Vœux, ou même incitent fortement

à s'engager au moins dans l'un d'eux. Mais dans la pratique, les Six Vœux sont toujours considérés comme un choix personnel, et s'il arrive à certains monastères d'imposer un Vœu (le plus souvent celui de frugalité ou d'anonymat), le respect de la règle est généralement suffisant.

Il existe aussi des vœux personnels propres aux ordres monastiques, comme le vœu de silence par exemple, mais ils n'ont pas la signification reconnue aux Six Vœux, que peuvent embrasser tous les membres du Temple. Là encore, il s'agit avant tout d'engagement personnel, et non de la règle dictée par la communauté. Selon la tolérance établie par la règle, l'impétrant ne peut conserver que quelques effets personnels ou même absolument aucun. Les titres et autres distinctions ne sont plus de mise quand on devient moine, même si certaines congrégations autorisent leurs membres à entretenir une correspondance avec leur famille. Il n'est également pas rare de changer de nom en endossant une nouvelle identité en même temps que l'être est invité à renaître, à devenir différent au sein de sa nouvelle communauté. Son image de lui-même change, il perd les repères de sa vie antérieure et souvent, il est difficile de revenir au siècle, à l'existence hors du monastère après s'être adapté à ce milieu. Pour ceux qui cherchent sincèrement un refuge spirituel, la vie monastique permet de devenir un autre, tendu entièrement vers la recherche de l'élévation de son âme et admis au sein d'une nouvelle famille, une parenté de l'esprit qui se substitue à celle de la chair. On attend des moines qu'ils manifestent une attitude humble que les réfractaires qualifient de soumise et déférente. Et la matérialisation la plus évidente de cette humilité est l'emploi dans la vêtue monastique de la couleur brune avec le blanc du clergé du Temple. Il n'y a pas de couleur " brun monastique ", chaque ordre, voire chaque monastère, employant simplement les tissus dont il peut aisément disposer. Chez ceux qui ont intégré un monastère sans en avoir eu le choix, cette humilité forcée peut être vécue comme particulièrement douloureuse. Ils peuvent subir de leur gardien des brimades, des mortifications de la chair, des diètes rudes, des violations de leur intimité, des isolements forcés, des confessions en groupe, l'obligation de dénoncer les fautes des uns ou des autres et de supporter les mêmes délations publiques puis les punitions qui en résultent, etc. Mais jamais ils ne s'opposent ouvertement à ce qu'ils subissent, considérant ces faits comme faisant partie intégrante de leur vie.



Vivre dans un monastère

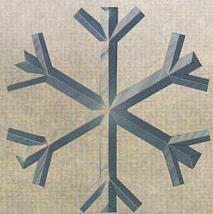
Coupés du monde extérieur, les moines mènent ensemble une vie dont les modalités sont explicitement et minutieusement réglées. Les tâches s'enchaînent suivant un plan déterminé par avance, chacun agissant sous le regard de tous les autres. Ce fonctionnement prend en charge l'ensemble des besoins des membres du monastère. Les différents aspects de la vie quotidienne sont évalués et justifiés en référence au dogme établi. Le recteur est l'autorité suprême, et rares sont les monastères où cette autorité est contestée.

Règle apparente et subversion

Cependant, dans tout monastère il existe aussi une forme de vie clandestine, parfois subversive. La règle est détournée, contournée, assouplie, et des arrangements permettent à l'individu de garder sa distance avec un tout dans lequel il disparaît entièrement. Par exemple, le frère herboriste a la charge de plantes et préparations qui ne lui permettent pas toujours de se rendre à toutes les messes ; le frère portier ou hospitalier est constamment en contact avec l'extérieur et peut donc échanger des nouvelles avec des laïcs ; le recteur joue un rôle éminemment politique envers les communautés humaines voisines, etc. Dans un registre plus grave, la promiscuité de jeunes enfants avec des frères chargés de leur éducation peut faciliter des abus. Les chroniques mentionnent également ponctuellement avec force détails des cas de monastères scandaleux tombés dans le stupre et la luxure, faisant venir des filles de joie entre leurs murs et faisant bombance jusqu'à ce que leur comportement licencieux soit découvert par les autorités religieuses.

Sanctions

Selon les abus constatés, l'ordre peut décider de faire lui-même le ménage, expulsant certains moines ou les forçant à rejoindre un monastère particulièrement inhospitalier et à accomplir des actions de repentance (flagellation, vœu de silence, travaux dégradants, etc.). Cependant, il arrive aussi que l'on laisse les sigires traiter le problème, ce qui se traduit assez souvent par un procès qui débouche sur des peines sévères : travaux forcés, fouet, mutilation, condamnation à mort selon les cas. Les sigires sont par ailleurs susceptibles de s'intéresser d'eux-mêmes à une affaire, et de se rendre sur place sans prévenir personne de leur venue. Cela peut créer de complexes imbroglios politiques au sein du Temple, notamment si un monastère affilié à un ordre influent est concerné.



Un refuge au monde

Les murs du monastère sont un moyen d'en faire un espace sacré, coupé du monde, de son agitation, de ses tentations, mais aussi de ses dangers. Jusque dans les régions les plus inhospitalières, il est un refuge contre les intempéries, contre les privations, contre les menaces à la fois naturelles, humaines et surnaturelles. Les moines travaillent dur pour leur communauté et partagent toutes leurs productions dans la plus rigoureuse égalité et frugalité. Ainsi, si les moines ont rarement beaucoup à leur disposition, leur organisation et leur frugalité font qu'ils souffrent rarement de la faim, par exemple. Le droit religieux précise également que tout monastère peut être un asile pour quiconque est poursuivi : quel que soit son crime, quel que soit le rang de qui le pourchasse, il sera intouchable tant qu'il demeurera dans l'enceinte du monastère. Bien sûr, il ne pourra y demeurer qu'en adoptant la même vie régulière que les moines ; ainsi, un brigand qui fuirait la justice dans un monastère échapperait à la corde, mais se condamnerait de lui-même à une forme de réclusion à perpétuité, à expier chaque jour ses péchés. Cependant, cette notion d'asile ne concerne que les crimes profanes et n'a cours que dans le royaume de Gwidre. Elle n'offre aucune protection à ceux qui sont accusés par un tribunal religieux, pas plus qu'elle n'empêchera les sigires d'appréhender ceux qu'ils traquent.

Travaux manuels

La nature exacte du travail manuel dépend des ordres et des saisons : il peut s'agir d'importants chantiers de création d'infrastructures, de cultures, du soin apporté aux malades et aux vagabonds, de la création de biens manufacturés qui pourront être revendus, etc. Le rythme de la vie au sein d'un monastère est dicté par la religion, mais obéit également à une réflexion pragmatique. En été, les jours sont longs et les travaux dans les champs nombreux, aussi, dans les monastères qui doivent assurer leur propre subsistance, les messes sont aménagées de manière à pouvoir mener à bien les labours, semailles, moissons et autres activités de circonstance. En hiver, les jours sont courts, il y a bien peu de choses qui peuvent être accomplies en extérieur ; en revanche, il y a beaucoup à faire à l'intérieur, comme réparer le mobilier, préparer la laine de mouton, la carder, la filer, la tisser, etc.

Offices religieux

Les six principaux temps de prière du Temple sont normalement organisés en messes d'une demi-heure chacune, mais il existe une multitude d'autres offices, de durée variable. Chacun des six ordres possède ses propres offices, et au sein des moines, nombre de congrégations ont également des rites spécifiques. Contrairement à une idée reçue, les prières n'occupent une grande partie de la journée que dans les monastères les plus prospères, ceux qui peuvent compter sur les revenus de leurs terres louées à des fermiers ou paysans.

Cependant, la prière n'est pas le seul exercice de discipline de l'esprit. Il est ainsi d'usage que chaque moine prenne pour une durée donnée un ouvrage qu'il étudiera seul et en profondeur, s'imprégnant de son esprit, méditant sur les analyses de l'auteur, cherchant à dépasser les difficultés conceptuelles et de sens qu'il pose. Les meilleurs copistes et enlumineurs sont souvent en contact avec la bibliothèque. Les monastères étant des lieux de connaissances accumulées sur des siècles, leurs armoires renferment aussi bien des textes sacrés que des titres de propriétés, des contrats passés solennellement devant le recteur, des encyclopédies ou des traités de toutes sortes, dès lors qu'ils concernent le savoir humain. Il n'est d'ailleurs pas impossible que des versions contestées de textes religieux figurent parmi d'autres rouleau ou codex parfaitement orthodoxes.

Contemplation

Enfin, de nombreux ordres monastiques encouragent aussi la pratique d'un recueillement particulier, que l'on ne trouve que rarement dans les autres branches du clergé de l'Unique. En sus des six prières, le moine est entraîné à pratiquer une simple contemplation.

Ce recueillement silencieux va de pair avec le principe d'humilité qui doit guider le cheminement spirituel du moine. Lors de telles occasions, il ne se comporte pas comme un dévot qui loue le Créateur ou quémande son intercession, mais simplement comme une créature de l'Unique, qui contemple paisiblement ses propres imperfections ainsi que sa place dans la création ; le grand tout animé par la volonté divine.

Son silence en ces instants est celui du plus absolu des respects, car même la prière la plus sincère n'est, dans cette perspective, rien de plus que l'émanation d'une âme imparfaite, menacée de tous les errements et tentations.



18

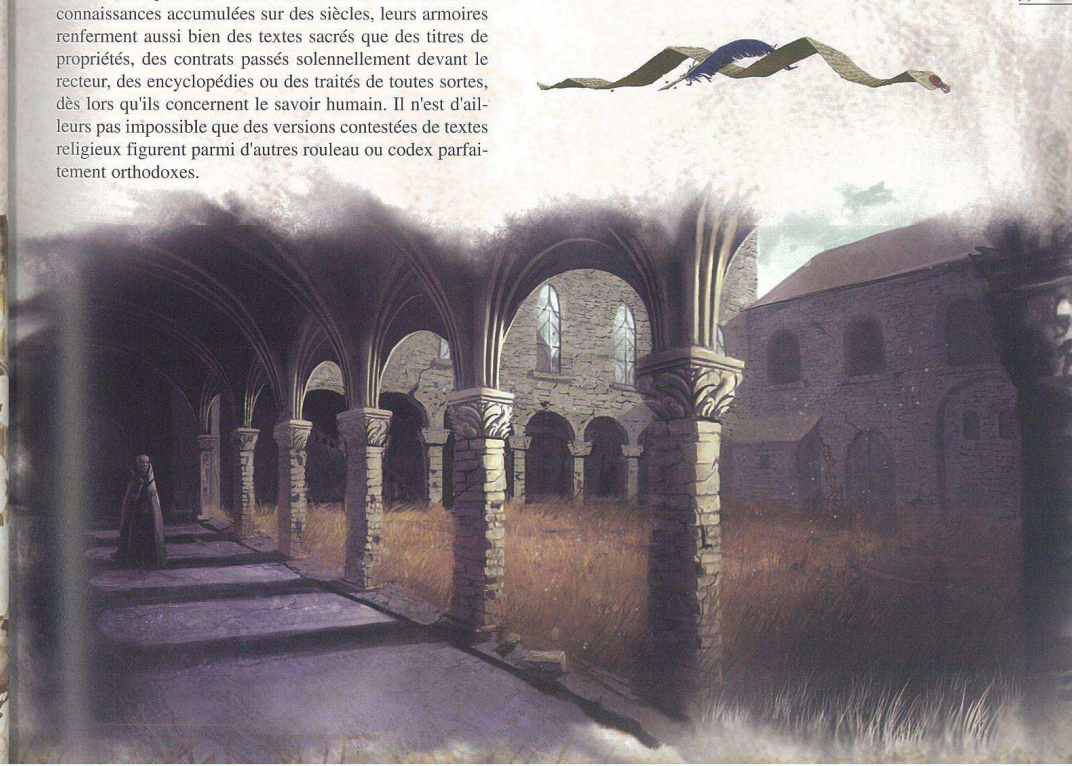
La discipline du corps et de l'esprit

Un monastère est un lieu de prière, mais le recueillement et la méditation prennent bien d'autres formes. Le travail manuel est essentiel pour échapper à l'ennui ou l'apathie, considérés comme dangereux pour un moine. En effet, le désœuvrement, le poids de la routine, le besoin de nouveauté peuvent affaiblir la résolution spirituelle du moine et le laisser vulnérable à l'influence des démons des Limbes. Les moines ont compris depuis très longtemps que leur vie en retrait du monde était à la fois un rempart et la source d'une certaine vulnérabilité à cet égard, d'où son organisation en un quotidien discipliné.

Soigner les désordres mentaux

La réputation de certains ordres monastiques, comme les tuathiens de ce supplément ou les velathiens du Pic Venteux (cf. Livre 2, page 10), en matière de soins n'est plus à faire. Cependant, on parle moins des lieux où l'on envoie les gens souffrant de troubles psychiques. En effet, nombre de croyants pensent que les troubles mentaux résultent de l'influence des démons des Limbes sur les âmes trop fragiles, et apprécient peu de parler des fous ou de ce qui les concerne. Mais il existe plusieurs monastères qui sont pourvus de locaux destinés à accueillir les gens souffrant de problèmes psychiques. On s'efforce alors de leur porter secours en les incitant à une pratique religieuse ferme et rigoureuse, sous l'égide d'un guide spirituel qui doit les aider à retrouver leur équilibre. Ces efforts correspondent en termes de règles aux possibilités de traitement de l'esprit (et la résorption du Trauma) par la discipline Spiritualité, décrits dans le Livre 1, page 280. Ces procédures commencent souvent, lorsque les moines en sont capables, par l'invocation d'un miracle de Purification, afin de purger le patient de toute influence démoniaque. On a donc fini par réaliser que certains troubles psychiques n'étaient aucunement liés aux Limbes, et si le Temple n'accorde aucune importance aux théories aliénistes, beaucoup de moines qui s'occupent des malades mentaux ont appris que l'écoute attentive de leurs patients pouvait favoriser les effets des rites et prières visant à restaurer leur équilibre spirituel. Si quelques écrits visant à établir une classification des pathologies mentales ont pu être entrepris par des moines, leurs savoirs sont cependant jusqu'à présent restés soigneusement enfermés dans leurs bibliothèques. En effet, les tenants les plus conservateurs du clergé de l'Unique n'apprécient guère que l'on mêle aux rites sacrés des pratiques profanes à l'effet pour le moins douteux.

19



Le monastère de Tuath



Le chapitre présente un monastère typique en terre gwidrite : le monastère de Tuath. Il sera le théâtre des événements décrits dans le scénario " Mots Vengeurs ".

Le val de Thoir

Situé à l'extrême sud du royaume de Gwidre, le val de Thoir est tout proche de la frontière talkéride. Depuis Dearg, on peut s'y rendre en allant vers l'ouest par le col de Lantrech, derrière la forteresse de Smiorail, gardienne de la frontière. En hiver, il est pratiquement impossible d'emprunter le col tant les conditions météorologiques sont exécrables.

Ce val frontalier vit bien loin de l'autorité royale. Il est dominé par le seigneur Irvan Mac Snòr, un homme fou, versé dans les arts de la magie noire. En plus de tyranniser les villageois sous sa coupe, il prélève ponctuellement un tribut humain afin de se livrer à des rituels immondes. Des personnes sont emprisonnées pour des vétilles et certaines ne ressortent jamais du donjon de Mac Snòr. La majeure partie des proies du seigneur et de ses sbires sont les voyageurs égarés ou trop faibles pour se défendre. La région est d'ailleurs connue pour être malfamée. Elle est soigneusement évitée par bon nombre de varigaux et la majorité des convois marchands.

Le village de Thòl

Il abrite près de 300 âmes qui vivent de chasse et de culture. Thòl n'a pas de richesse significative qui puisse être commercialisée et la tyrannie de Mac Snòr est pesante. Le bourgmestre de Thòl est nommé par le seigneur et s'efforce de le satisfaire par peur de cruelles représailles. Le seul réconfort des villageois se trouve dans la religion. Thòl abrite une petite église dont le prêtre prêche la patience et la constance face aux épreuves. On trouve également dans la vallée un monastère qui fait la fierté des habitants du val.

*Ci-contre
le village de Thòl
et la forteresse de Mac Snòr.*

Le monastère

Situé de l'autre côté du val de Thoir, le monastère a toujours été apprécié par les habitants de Thòl car ses moines emploient leurs talents de guérisseurs en échange d'une offrande symbolique. Les moines vouent un culte particulier à un saint d'origine locale : Beren. Cette dévotion, et la forte aura dont jouit le saint auprès des habitants du val, ont valu au monastère d'être l'objet d'admonestations vigoureuses de la part du Grand Cénacle d'Ard-Amrach. Il y a cinq ans, le précédent recteur, Tadeq, qui prêchait bien plus que de raison sur les mérites du saint, a même été destitué et emmené par les sigires. Encore aujourd'hui, les tensions sont vives entre les moines orthodoxes, menés par le recteur Garan, et les bereniens, qui veulent perpétuer le culte rendu au saint. Dans ses heures de gloire, le monastère abritait une quarantaine de résidents. Les effectifs ont depuis bien diminué : un recteur, seulement cinq moines, trois adeptes qui finissent leur formation, deux familiers en charge des tâches courantes et deux hôtes, partageant la vie communautaire sans appartenir à l'ordre des moines. Cette situation résulte pour l'essentiel des manigances du recteur Garan, ainsi que de l'intervention d'un protagoniste plus sinistre. L'inquiétude au sein de la communauté grandit ; sentiment qui constitue un ressort majeur du scénario " Mots Vengeurs ".

Une journée typique

Les moines utilisent le calendrier saint qui débute l'année de la révélation de Soustraine, à savoir l'an 503 avant le Serment. Pour les moines tuathiens, nous ne sommes pas en 907 mais en l'an 1410.

La journée dans le monastère est ponctuée par six temps de prière, annoncés par les cloches de la chapelle. Chaque prière prend la forme d'une messe scrupuleusement suivie par les moines.

- **Lever.** À l'aube, les moines se dirigent vers la chapelle pour la première messe, Albines. Les hôtes, les familiers et tous ceux habitant dans le monastère sont invités à faire de même. Le carillon de la chapelle résonne pour annoncer le début de la journée.

- **Matinée.** Chaque moine vaque à ses occupations. La calligraphie, les soins aux patients, ainsi que la culture de plantes médicinales dans le jardin du cloître en occupent une place importante. Les hôtes et les familiers prennent en charge les affaires courantes du monastère : ravitaillement, écuries, chasse et cueillette, etc. La seconde messe de la journée, Unicine, rassemble toute la communauté environ trois heures après Albines.

- **Midi.** Tout le monde se rassemble pour marquer Lumines, puis se dirige vers le réfectoire. Le repas se déroule en silence, à l'écoute d'un moine qui chante ou récite des extraits liturgiques. Le service est assuré conjointement par les familiers, les hôtes et des moines qui se relaient chaque semaine. Sous l'égide de l'ancien recteur, Tadeq, Lumines était aussi l'occasion d'évoquer largement saint Beren, mais Garan y a mis bon ordre.

- **Après-midi.** Les moines retournent à leurs activités. L'après-midi est coupée par la messe de Sextines. Évoquant surtout les Six Ordres du Temple, il s'agit de la cérémonie la moins suivie par les laïcs, qui en profitent souvent pour faire une pause.

- **Crépuscule.** Lorsque la nuit tombe, les cloches de la chapelle résonnent pour annoncer la fin de la journée de travail et la messe de Vespérines.

- **Soirée.** La soirée est consacrée au recueillement et aux échanges entre les moines alors que le repas du soir est préparé, puis consommé, là encore dans le silence. La messe d'Estellines est célébrée juste après.

- **Le monastère de Tuath-**

L'ordre Tuathien et Saint Beren

Natif du val de Thoir, guérisseur réputé et même ionnthen selon certains, Beren était dévoué à la santé des autres hommes. Il parcourait sans cesse les vallées voisines et faisait profiter tout un chacun de ses connaissances. On ne sait pas dans quelles circonstances il se convertit à l'Unique, mais l'on s'accorde à dire qu'il devint vite un Élu, dévot et sincère, capable d'accomplir des Miracles. Cependant, c'est en 812 (1315 selon le calendrier saint du Temple), lors d'une épidémie frappant la cité de Rocheclaire (aujourd'hui nommée Expiation), que Beren devint véritablement célèbre. Avec la bénédiction de l'Unique, il sauva l'héritier du duc de Rocheclaire, pourtant condamné à une mort certaine. Après quoi il demeura auprès de lui, et sa présence contribua à l'essor du Temple dans les vallées voisines, au point que le monastère de Tuath fut dressé en son honneur. Le nom même de l'endroit (Tuath signifie " le peuple " dans l'ancienne langue) témoigne du souci qu'avait le Temple à l'époque de s'appuyer sur la bonne volonté des locaux et de les intégrer dans le giron de l'Unique à travers l'un des leurs. De fait, les moines tuathiens formèrent un minuscule ordre voué aux arts de la guérison, mais bien des années plus tard, à la mort de Beren, la famille ducale refusa de rendre son corps au monastère. Le nouveau duc souhaitait conserver la dépouille du saint qui l'avait sauvé autrefois. Et son influence incita l'Hiérophante de l'époque à lui donner raison, au grand dam des moines de Tuath. Cela provoqua parmi eux un certain ressentiment envers l'orthodoxie et l'autorité d'Ard-Amrach. Depuis cette époque, les bereniens s'efforcent d'obtenir le rapatriement des restes de leur saint patron au monastère et le refus qu'on leur oppose systématiquement ne fait que les inciter à plus de déviances.



Plan du monastère de Tuath

Le monastère de Tuath reprend l'architecture classique des édifices religieux du Temple. La numérotation des lieux correspond au plan du monastère fourni avec le supplément.

1. Chapelle

Elle se compose d'une nef allongée, occupée par les bancs accueillant les fidèles, qui s'ouvre sur une pièce hexagonale abritant l'autel du monastère. Les murs arborent des peintures sacrées et trois magnifiques vitraux permettent l'entrée de la lumière.

2. Jardin et écurie

L'écurie est modeste et n'accueille que les montures des visiteurs aisés. Le palefrenier Jakez a donc ainsi beaucoup de temps pour participer à l'entretien du potager attenant.

3. Réserve

Cette petite pièce rassemble les outils et matériaux dont les moines se servent au quotidien.

4. Salle de prière

Consacrée au recueillement, cette pièce contient quelques bancs, des cierges et un vitrail représentant Soustraine. C'est ici qu'ont lieu les prières pour les malades. Une urne sert à recueillir les offrandes.

5. Alcôve sacrée de Beren

Cette salle est dédiée au culte du saint. Elle est constituée d'un petit autel et d'une statue représentant Beren.

6. Cellier

Une pièce où sont stockées les réserves de nourriture, protégées par une lourde porte ferrée.

7. Grand scriptorium

Aussi nommé "scriptorium de l'aube", car ses fenêtres sont tournées vers le soleil levant. Cette salle peut accueillir une dizaine de scribes. On y trouve des pupitres et tout le matériel nécessaire pour la calligraphie et la copie d'ouvrages.

8. Petit scriptorium

Une toute petite pièce pouvant accueillir un seul copiste. Un lieu calme, sentant la vieille bougie, où s'entassent de nombreuses feuilles de parchemin.

9. Bibliothèque

Cette minuscule pièce accueille la collection de livres du monastère. Le nombre d'ouvrages est limité, mais il s'agit déjà d'un trésor dans cette région reculée. La plupart sont l'œuvre des copistes tuathiens et traitent de sujets religieux, d'herboristerie et de médecine. Plusieurs registres, d'une tenue pas toujours exemplaire, constituent les archives du monastère.

10. Réfectoire

D'allure dépouillée, il est occupé par trois longues tables autour desquelles peut s'asseoir une quarantaine de personnes. Les repas pris en silence sont assez sinistres, car la communauté ne compte qu'une douzaine de membres à l'heure actuelle. La table la plus au sud est donc laissée vide et les habitants du monastère occupent les deux autres, avec un certain espacement lié aux tensions en cours. Garan occupe l'extrémité nord et ceux qui lui sont dévoués (Fergal, Selwyn) se tiennent près de lui. À l'inverse, Teda et Meiriadog sont assis le plus loin possible du recteur. Jakez semble faire bande à part, de même que le moine Eber. Les autres essaient surtout de ne pas se faire remarquer.

11. Cuisines

Elles possèdent un petit cellier en sous-sol avec quelques réserves et du matériel. On y trouve d'ailleurs quelques armes mal entretenues, en cas de force majeure. Mais les moines tuathiens étant peu versés dans les arts du combat, leur présence n'est guère plus que symbolique.

12. Dortoir des hommes

Un grand dortoir, aujourd'hui presque vide puisqu'il n'accueille plus qu'Eber, Selwyn et Fergal, ainsi que les adeptes Alan et Meiriadog.

13. Dortoir des femmes

Il a pour seules occupantes Teda, Erwen et l'adepte Loëiz.

14. Dortoir des hôtes

Réservé aux invités, hôtes et familiers du monastère. C'est ici que les PJ séjourneront et que dorment le varigal Dalaigh, la barde Seane et les familiers Jakez et Madel.

15. Chambre du recteur

Occupée par Garan, elle comporte un lit, un bureau et une penderie abritant les effets personnels du recteur.

16. Cloître

De forme hexagonale, le cloître s'ouvre sur un jardin de plantes médicinales, au milieu duquel se trouve un puits.

17. Salle du chapitre

Une grande pièce qui accueille toutes les réunions officielles. Les invités de marque sont accueillis ici. En cas de nécessité, cette pièce peut servir de tribunal.

18. Salle de l'apothicaire

Les moines y confectionnent et entreposent leurs décoctions, tisanes et emplâtres, rassemblés sur une multitude d'étagères.

19. Salle des soins

Un dortoir accueillant une quinzaine de lits, avec quelques rideaux pour séparer les malades les uns des autres.

20. Morgue

Ce petit bâtiment de pierre ne comporte qu'une seule salle, occupée par deux grandes tables sur lesquelles reposent les corps qui attendent d'être inhumés. Il est très rare qu'un corps reste là plus d'une journée, le temps d'en faire la toilette et de le mettre dans un cercueil sommaire, fabriqué par les adeptes.

21. Cimetière

Les moines et les défunts les plus fortunés sont inhumés individuellement, sous une pierre tombale très sobre ornée de l'hexacelsis du Temple. La majorité des autres est placée dans des caveaux terreux pouvant accueillir plusieurs cercueils. Les indigents et les morts frappés de maladies contagieuses sont incinérés sur un bûcher, et leurs cendres transférées dans une fosse commune spéciale.

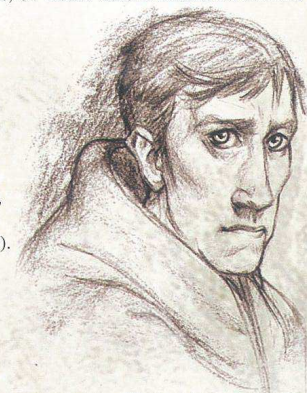
Habitants du monastère

Voici la description des différents habitants du monastère de Tuath. Chacun de ces personnages s'est vu affubler d'un surnom qui permet de le désigner. En effet, dans les parties de jeu de rôles impliquant beaucoup de PNJ, autant le meneur que les joueurs ont parfois des difficultés à se souvenir de certains noms propres alors que des traits de caractère, des fonctions ou des détails physiques se révèlent souvent bien plus marquants. Ces surnoms sont donc avant tout des aide-mémoires, que le meneur peut employer hors-jeu lorsqu'il s'adresse aux joueurs, ou mettre dans la bouche de certains PNJ quand ils parlent des autres, selon ses besoins.

Garan, le recteur Homme, Gwidrite, 37 ans

- Voies : Combativité : 2. Créativité : 1. Empathie : 5. Idéal : 4. Raison : 3.
- Compétences : Artisanat : 4. Combat au contact : 3. Érudition : 5 (Herboristerie 8), Prière : 5 (Connaissance du Temple : 8, Miracles : 8), Relation : 5 (Commandement : 10, Diplomatie : 8), Science : 5 (Médecine : 6).
- Traits de caractère : Persuasif/Lâche.
- Santé mentale : Délire mystique (Mysticisme).
- Combat : Attaque : 5. Défense : 13. Rapidité : 7. Potentiel : 1. Dégâts : 1.
- Santé : 19.
- Exaltation : 27. Miracles : Litanie, Guérison miraculeuse.

Garan approche la quarantaine. Il est grand, le visage agréable, quoiqu'assez sec, les yeux perçants. C'est un homme intelligent et charismatique, se servant de ses qualités pour manipuler les autres moines. Son caractère est partagé entre un arrivisme caractérisé et une culpabilité inculquée par son enseignement et magnifiée par ses propres actes. Garan a obtenu son rang en orchestrant la perte du recteur précédent et en se présentant comme le garant de l'orthodoxie. Il ne compte pas s'arrêter en si bon chemin et intrigue afin d'obtenir une charge plus importante, malgré l'opposition de certains responsables, qui ont su le reconnaître comme un arriviste. Conscient qu'une réputation immaculée est essentielle pour ses ambitions, il joue de son charisme pour s'attirer la gratitude des familles des patients. De même, sous couvert d'aider certaines d'entre elles, il n'a pas hésité à détourner une partie des dons faits par les fidèles. Dans le même temps, il ne souffre pas que l'on conteste son pouvoir et craint que l'on découvre ses méfaits, ce qui l'a amené à faire appel à quelques acolytes pour éliminer les gêneurs. Plusieurs habitants du monastère sont donc morts par la faute de Garan ces dernières années. Garan minimise la portée de ses actes, il n'assume pas d'être un criminel et se cache derrière des justifications théologiques, se persuadant lui-même d'agir pour le bien du Temple et d'éliminer les "brebis galeuses". Malheureusement pour lui, le recteur est tombé sous la coupe du seigneur Mac Snòr, qui l'oblige à lui remettre certains patients, en échange de son silence. Ce chantage est décrit plus en détail dans le scénario "Mots Vengeurs". Mac Snòr dispose de deux atouts contre Garan : son espion Jakez, qui a découvert que le recteur avait orchestré des assassinats, et un autre témoin, qui peut attester que Garan détourne de l'argent. Mac Snòr a offert plusieurs bijoux reconnaissables au monastère et n'a eu qu'à ordonner à ses soldats de fouiller les voyageurs qui quittaient le val jusqu'à ce que l'un d'eux se révèle porteur d'une de ces pièces. Il restait ensuite à forcer l'homme à écrire des aveux dénonçant Garan et à le laisser partir, témoin fort embarrassé auquel Mac Snòr pourrait faire appel en cas de besoin. Ainsi, le recteur est doublement piégé : il sait que l'espion du seigneur peut témoigner de ses manigances, mais aussi que Mac Snòr dispose d'un autre témoin si jamais Garan avait l'idée de faire disparaître Jakez. Depuis qu'il est tombé dans le piège de Mac Snòr, le recteur sombre peu à peu, miné par l'inquiétude. Garan a très vite compris que, s'il ne se pliait pas au chantage de Mac Snòr, il mourrait des mains du seigneur fou ou de celles des sigires. Il s'est résigné à honorer ce pacte tout en niant une partie de ses crimes, persistant à justifier les autres en estimant que les victimes méritaient une telle punition... pour des fautes imaginaires. Garan est devenu extrémiste dans sa pratique du culte de l'Unique, s'infligeant des pénitences cruelles et répétées pour apaiser ses



angoisses et sa culpabilité. Les morts récentes de ses acolytes le plongent dans la plus grande perplexité et intensifient ses angoisses mystiques. Il est complètement dépassé par les événements. Malgré sa santé mentale dégradée, Garan fait encore illusion vis-à-vis des visiteurs et de la majorité des autres moines. Il défend avec éloquence la thèse d'une punition divine, causée par le manque de sincérité dont font encore preuve trop d'indécis. Sa conviction est réelle lors de ses prêches, et il n'est pas rare que Garan, emporté par sa foi, invoque sans même s'en rendre compte un Miracle de Litanie.

Les autres moines et adeptes

En temps normal, ils n'ont que des armes improvisées (couteaux de cuisine, outils agricoles, etc.) et répugnent pour la plupart à prendre une vie humaine.

Eber, moine - Le médecin taciturne

Homme, Gwidrite, 46 ans

- Voies : Combativité : 2. Créativité : 2. Empathie : 1. Idéal : 5. Raison : 3.
- Compétences : Artisanat : 4. Combat au contact : 1. Érudition : 5 (Herboristerie : 7). Prière : 5 (Miracles : 7. Recueillement : 9). Relation : 3. Science : 5 (Médecine : 9).
- Traits de caractère : Dévot/Froid.
- Santé mentale : Équilibre (Paranoïa).
- Combat : Attaque : 3. Défense : 9. Rapidité : 3. Potentiel : 2. Dégâts : 1.
- Santé : 19.
- Exaltation : 25. Miracles : Guérison miraculeuse.

Orphelin, Eber a été recueilli très tôt par les moines. Sa vie a été forgée par la religion. C'est un homme pieux, méditatif. Peu bavard, il est très rigoureux et passe beaucoup de temps en prières, vénérant l'Unique qui continue à lui octroyer des pouvoirs divins. C'est aussi un médecin dévoué, qui préfère réserver le don miraculeux que lui a fait l'Unique pour les cas les plus sérieux. Cependant, Eber est un homme assez froid, replié dans des réflexions métaphysiques qui le tiennent éloigné de ses semblables. La plupart des patients apprécient donc davantage son assistant, Selwyn.

Selwyn, moine - L'infirmier

Homme, Talkéride, 23 ans

- Voies : Combativité : 2. Créativité : 2. Empathie : 3. Idéal : 5. Raison : 2.
- Compétences : Artisanat : 4. Combat au contact : 2. Érudition : 5 (Herboristerie : 7). Prière : 5 (Miracles : 6. Recueillement : 6). Relation : 3. Science : 5.
- Traits de caractère : Sincère/Impulsif.
- Santé mentale : Équilibre (Exaltation).
- Combat : Attaque : 3. Défense : 10. Rapidité : 5. Potentiel : 2. Dégâts : 1.
- Santé : 19.
- Exaltation : 20. Miracles : Guérison miraculeuse.

Selwyn est plein d'idéal et voue un respect et une confiance sans faille à Garan. L'an dernier, il a accompli son premier Miracle, preuve du bien-fondé de l'enseignement de son maître spirituel. Selwyn réagira mal à tout sous-entendu concernant l'intégrité de ce dernier. Il est conscient que son savoir est loin d'égaliser celui de frère Eber, mais il est de nature compatissante et très apprécié des patients. Concernant les troubles touchant le monastère et la théorie du recteur impliquant une punition divine, Selwyn se montre assez réservé, même si en secret, il soupçonne la présence du démon dans l'enceinte du monastère.

Teda, moniale - L'herboriste

Femme, Gwidrite, 30 ans

- Voies : Combativité : 2. Créativité : 2. Empathie : 5. Idéal : 2. Raison : 3.
- Compétences : Prière : 5. Artisanat : 4. Combat au contact : 1. Érudition : 5 (Herboristerie : 9). Relation : 3. Science : 3.
- Traits de caractère : Intuitive/Doute.
- Santé mentale : Symptôme de Déprime (Mélancolie).
- Combat : Attaque : 3. Défense : 13. Rapidité : 7. Potentiel : 2. Dégâts : 1.
- Santé : 19.

Teda est arrivée au monastère de Tuath en même temps que Garan. Sa foi a rapidement succombé au charme de celui qui allait devenir le recteur et elle a trahi ses vœux monacaux. Elle fut un temps la maîtresse de Garan avant qu'il ne s'enferme dans son mysticisme et ne s'infirme des rituels de pénitence. Elle a toujours des sentiments pour lui, bien qu'elle soit devenue berenienne et qu'il la méprise pour cela. Depuis plusieurs mois, Teda est insomniaque, passant des heures à ressasser des idées noires. Elle regrette ses manquements et a honte, car elle réalise que sa foi n'a jamais été sincère et qu'elle voulait surtout fuir sa famille. Bien qu'elle soit une herboriste très compétente, elle culpabilise de trouver sa vie actuelle si répétitive. C'est dans l'espoir d'éprouver une foi plus authentique qu'elle a rejoint les rangs des bereniens.

Erwen, moniale - La copiste

Femme, Gwidrite, 21 ans

- Voies : Combativité : 3. Créativité : 2. Empathie : 3. Idéal : 4. Raison : 2.
- Compétences : Artisanat : 5 (Enluminures : 7). Combat au contact : 1. Érudition : 5 (Herboristerie : 7). Prière : 5. Relation : 3. Science : 3.
- Traits de caractère : Paisible/Naïve.
- Santé mentale : Équilibre (Confusion Mentale).
- Combat : Attaque : 4. Défense : 10. Rapidité : 6. Potentiel : 2. Dégâts : 1.
- Santé : 19.

Jusqu'à l'an dernier, Erwen était une adepte. Son arrivée au monastère est assez récente et elle se sent dépassée par les événements. Elle ne comprend pas comment autant de malheurs peuvent s'abattre sur un seul lieu et surtout, pourquoi. Elle est de bonne volonté, mais sa foi et sa naïveté l'aveuglent complètement. Elle n'a guère d'affinité avec le recteur qu'elle trouve étrange, même si elle n'osera jamais remettre en question son autorité. Erwen passe la majeure partie de son temps avec Eber. Le caractère taciturne du moine l'apaise et elle trouve du réconfort dans la prière. De même, elle apprécie beaucoup les travaux d'enluminure et l'odeur rassurante du vieux papier, et elle s'est découvert un talent indéniable pour les travaux de copiste et d'enlumineur.

Fergal, moine - Le bras droit

Homme, Gwidrite, 37 ans

- Voies : Combativité : 4. Créativité : 2. Empathie : 3. Idéal : 1. Raison : 3.
- Compétences : Artisanat : 3. Combat au contact : 5 (Épées : 7). Érudition : 4. Prière : 4. Prouesses : 5. Relation : 3. Science : 3. Voyage : 5 (Équitation : 7).
- Traits de caractère : Volontaire / Cynique.
- Santé mentale : Équilibre (Frénésie).
- Combat : Attaque : 9 (Épées : 11). Défense : 11. Rapidité : 7. Potentiel : 2. Dégâts : 1.
- Santé : 19.

Peu de gens apprécient Fergal, qui ne cache pas sa nature autoritaire. Il veille à ce que moines et adeptes exécutent leurs tâches avec efficacité et promptitude. Mais ceux qui le côtoient un moment finissent par deviner une facette cachée derrière ce masque d'intransigeance. Il y a plus de dix ans, Fergal portait un autre nom et vivait d'expédients douteux, voire criminels. Ses actes lui ont attiré les pires ennuis, et il a décidé d'échapper aux autorités en entrant en religion, tout en sachant qu'il s'agissait d'un choix sans retour. Depuis la mort brutale des moines Maec et Uvelan, il est le dernier allié de Garan. Il partage le cynisme et l'arrivisme du recteur et, jusqu'à récemment, il voyait en ce dernier un homme capable d'aller loin dans les sphères du pouvoir. Fergal le soutenait dans l'idée de prendre sa revanche sur la vie, en devenant lui-même un ecclésiaste influent. Toutefois, les événements récents ont quelque peu entaché ses rêves de grandeur. De tous les habitants du monastère, Fergal est sans conteste le plus impitoyable et le plus cynique. Il prend même un certain plaisir malsain à "punir les hérétiques" d'une foi qui n'est pour lui qu'un outil vers le pouvoir.

Alan, adepte - L'apprenti herboriste

Homme, Gwidrite, 22 ans

- Voies : Combativité : 2. Créativité : 2. Empathie : 3. Idéal : 4. Raison : 3.
- Compétences : Artisanat : 5. Combat au contact : 1. Érudition : 5 (Herboristerie : 7). Prière : 3. Relation : 3. Science : 1.
- Traits de caractère : Sincère/Renfermé.
- Santé mentale : Symptôme de Référence (Mimétisme).
- Combat : Attaque : 2. Défense : 11. Rapidité : 5. Potentiel : 2. Dégâts : 1.
- Santé : 19.

Jeune homme assez taciturne et sérieux, Alan n'attire que rarement l'attention et cela lui convient. Il n'aime guère les contacts humains, mais tout ce qui relève de l'herboristerie le fascine. Il est convaincu que les controverses entre orthodoxes et bereniens n'ont absolument aucune importance. Plus précisément, elles ne correspondent en rien à ce qu'Alan considère être les devoirs d'un moine. C'est-à-dire prier, agir avec humilité et accomplir sans rechigner les tâches les plus rebutantes. C'est seulement dans cette pureté de l'acte que l'on peut trouver l'approbation de l'Unique. Il n'en a jamais parlé à Teda mais il connaît ses convictions bereniennes et pense qu'elles jouent un rôle dans son manque de zèle.

Loeiz, adepte - la marquée

Femme, Gwidrite, 32 ans

- Voies : Combativité : 2. Créativité : 2. Empathie : 5. Idéal : 4. Raison : 3.
- Compétences : Artisanat : 4, Combat au contact : 1, Érudition : 5, Prière : 3, Relation : 3, Science : 1
- Traits de caractère : Réceptive/Peureuse.
- Santé mentale : Équilibre (Mysticisme).
- Combat : Attaque : 3. Défense : 13. Rapidité : 7. Potentiel : 2. Dégâts : 1.
- Santé : 19.

Porteuse d'une tâche de naissance violacée sur le visage, Loeiz a souvent été considérée avec méfiance, jusqu'à ce qu'elle finisse par se rendre au monastère de Tuath, dans l'espoir qu'on la guérirait de ce stigmate. Le fait est que les remèdes artisanaux dont on a fait usage sur elle ont effectivement eu un effet appréciable. Emplie de gratitude envers les moines, Loeiz a décidé de rendre sa bénédiction à l'Unique en entrant à son service. Sa marque est beaucoup moins visible que lorsqu'elle est arrivée il y a presque deux ans, et elle fait de son mieux pour répondre aux attentes de Garan. Cependant, sans être une berenienne déclarée, elle ne peut s'empêcher d'éprouver une certaine fascination respectueuse envers le saint, peut-être plus que ce que l'on attendrait d'elle. Par ailleurs, elle est bien consciente que Fergal est un homme dangereux, et que Jakez n'a qu'un respect de façade pour l'autorité de Garan.

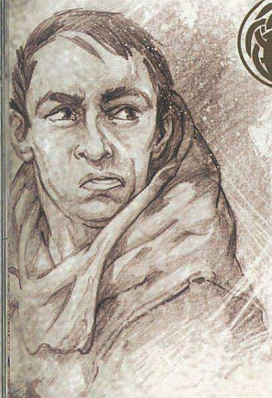


Meiriadog, adepte - le contestataire

Homme, Gwidrite, 37 ans

- Voies : Combativité : 4. Créativité : 2. Empathie : 3. Idéal : 4. Raison : 3.
- Compétences : Artisanat : 4, Combat au contact : 3, Érudition : 5, Milieu Naturel : 3, Prière : 3, Prouesses : 4, Relation : 3, Science : 1.
- Traits de caractère : Loyal/Intransigeant..
- Santé mentale : Équilibre (Obsession).
- Combat : Attaque : 7. Défense : 11. Rapidité : 7. Potentiel : 2. Dégâts : 1.
- Santé : 19.

Natif du val, Meiriadog est un homme déterminé qui ne mâche pas ses mots. Il déteste et méprise les orthodoxes, car il les juge étroits d'esprit et hypocrites. Berenien convaincu, il se doute bien que ses opinions risquent d'empêcher son admission définitive dans le clergé de l'Unique, mais il n'en a cure. Pour lui, la foi passe par la sincérité et la vérité, car le Créateur connaît toutes les fautes de chaque homme. Et il n' imagine pas un seul instant à quel point ceux qu'il méprise peuvent s'avérer dangereux.



Les autres habitants du monastère

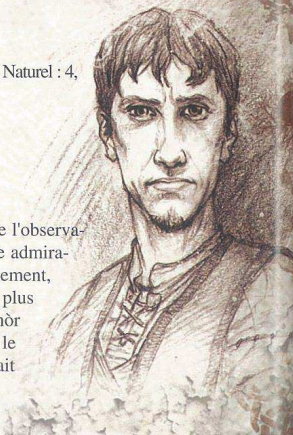
Jakez, familier - le palefrenier

Homme, Gwidrite, 28 ans

- Voies : Combativité : 3. Créativité : 2. Empathie : 4. Idéal : 1. Raison : 3.
- Compétences : Artisanat : 4, Combat au contact : 5 (Lames courtes : 7), Discrétion : 5, Milieu Naturel : 4, Occultisme : 2, Perception : 5 (Observation : 6), Prière : 2, Prouesses : 3.
- Traits de caractère : Aimable/Immoral.
- Santé mentale : Symptôme d'illusion (Hallucination).
- Combat : Attaque : 10. Défense : 12. Rapidité : 7. Potentiel : 2. Dégâts : 1.
- Santé : 19.

Affable et souriant au premier abord, Jakez est un homme impitoyable, doté d'un sens de l'observation affûté. Espion du seigneur Mac Snòr au sein du monastère, il voue à son maître une admiration mêlée de terreur, fasciné par tout ce qui a trait à la magie et au surnaturel. Officiellement, Jakez a en charge les écuries du monastère. Il seconde également Madel aux cuisines et, plus généralement, sert d'homme à tout faire. C'est lui qui a démasqué Garan et fourni à Mac Snòr les renseignements permettant de piéger le recteur. Il sert désormais d'intermédiaire entre le seigneur et le recteur. Garan déteste Jakez, mais redoute la réaction de Mac Snòr s'il arrivait malheur à son agent.

-Le monastère de Tuath-



Madel, familière - la cuisinière

Femme, Gwidrite, 33 ans

- Voies : Combativité : 3. Créativité : 4. Empathie : 3. Idéal : 2. Raison : 3.
- Compétences : Compétences : Artisanat : 5 (Cuisine : 7), Combat au contact : 2, Milieu Naturel : 3, Prière : 3, Prouesses : 4.
- Traits de caractère : Inventive/Menteuse.
- Santé mentale : Équilibre (Confusion mentale).
- Combat : Attaque : 5. Défense : 11. Rapidité : 6. Potentiel : 2. Dégâts : 1.
- Santé : 19.

Madel a en charge les cuisines et le linge. Les morts récentes l'inquiètent, mais elle persiste à croire les discours du recteur. D'autant que ce dernier a récemment fait preuve de largesses financières pour saluer son implication dans la vie du monastère (Madel a toujours su qu'après la foi, c'était l'argent qui faisait tourner le monde). Elle se montrera plutôt méfiante vis-à-vis des PJ, n'hésitant pas à répéter au recteur ce qu'elle a pu entendre ici et là. Dans le même temps, si l'on sait s'y prendre et lui proposer un pot-de-vin en apaisant ses scrupules, elle peut se montrer assez coopérative et garder pour elle certaines choses. Cependant, elle ne s'opposera jamais à un ordre direct de Garan.



Dalaigh, hôte - le varigal

Homme, Talkéride, 49 ans

- Voies : Combativité : 4. Créativité : 2. Empathie : 4. Idéal : 2. Raison : 3.
- Compétences : Combat au contact : 4, Discrétion : 5 (Vigilance : 7), Prière : 3, Prouesses : 4, Tir et Lancer : 5 (Arcs : 8), Voyages : 5 (Équitation : 7, Signes : 8).
- Traits de caractère : Sérieux/Influencable.
- Santé mentale : Équilibre (Mélancolie).
- Combat : Attaque : 8 (Arc : 12). Défense : 12. Rapidité : 8. Potentiel : 2. Dégâts : 2.
- Santé : 19.



Dalaigh est un vieux varigal, usé par les voyages à travers tout Tri-Kazel. Il a failli mourir plusieurs fois et ne doit sa survie qu'à une série de coups de chance extraordinaires, notamment lorsqu'il a rassemblé pour le compte d'un seigneur tout un ensemble de documents traitant des feondas (Cf. Livre 1 p. 34-39). Sa rencontre avec les moines de Tuath, qui l'ont soigné d'une pneumonie qui l'aurait sûrement emporté, a été décisive. Dalaigh a la conviction qu'il a été sauvé par le Créateur et qu'il lui doit la vie. Il a fait sienne la théorie du Temple interprétant les feondas comme la preuve de l'influence des démons sur le monde. L'ancien varigal est devenu un homme méditatif, s'interrogeant sur le sens de son existence. Il vit au monastère depuis quelque temps, mettant ses compétences de trappeur au service de la communauté. Il se sent redevable envers le recteur qui a participé à ses soins tout en éprouvant un profond malaise à son égard.

Seane, hôte - la barde

Femme, Gwidrite, 20 ans

- Voies : Combativité : 2. Créativité : 5. Empathie : 3. Idéal : 4. Raison : 1.
- Compétences : Combat au contact : 4, Discrétion : 4, Érudition : 5 (Herboristerie : 7), Perception : 5, Prière : 4, Relation : 4, Représentation : 5 (Chant : 9, Luth : 7), Science : 3, Voyages : 4.
- Traits de caractère : Inspirée/Orgueilleuse.
- Santé mentale : Symptôme d'illusion (Hallucination).
- Combat : Attaque : 6. Défense : 9. Rapidité : 5. Potentiel : 3. Dégâts : 1.
- Santé : 19.

Jeune barde gwidrite, Seane est une fille d'apothicaire qui s'est découverte une vocation religieuse et musicale. Selon elle, les arts devraient glorifier le Créateur avant toute autre utilisation. Elle a décidé de se retirer plusieurs années dans le monastère afin de se consacrer à la prière et de trouver l'inspiration. Seane est assez idéaliste, elle ne peut envisager que le mal provienne de l'intérieur du monastère, malgré les tensions et disputes auxquelles elle peut assister. Cependant, elle n'est pas sans orgueil et cache de grandes ambitions quant à sa carrière. Dans ses rêves, elle s' imagine devenir l'artisan d'une réforme qui changera profondément le statut des bardes pour en faire les chantes à part entière de l'Unique.



Les moines défunts

Le scénario " Mots Vengeurs " s'appuie sur plusieurs événements esquissés ici, qui ont, entre autres, provoqué ces derniers temps la mort de trois moines.

Jalan, un jeune enlumineur talentueux, a eu le malheur de comprendre certaines choses qui lui ont été fatales. Parmi les raisons qui peuvent mener les PJ au monastère, il est possible qu'ils aient été envoyés par sa famille qui n'a plus de nouvelles de lui. Jalan pourra être décrit comme un individu assez timide, et il n'y a guère qu'avec Erwen la copiste qu'il s'entendait bien. Maec et Uvelan étaient, quant à eux, des fidèles de Garan. Ils ont été tués par un assassin très particulier, qui peut poser un problème inattendu aux PJ dans le scénario. Maec était l'un des deux véritables médecins du monastère, avec Eber. On le jugeait plus affable que son confrère, mais également plus doucereux. Uvelan, quant à lui, était un herboriste assez impulsif et colérique. Avec ces deux hommes, Garan et Fergal formaient la cabale orthodoxe à la tête du monastère.

Mots Vengeurs

Prologue

- **Style :** enquête
- **Cadre :** le monastère de Tuath, décrit dans les pages précédentes
- **Saison :** automne ou hiver
- **Durée :** 5 heures et plus

Résumé du scénario : Les PJ découvrent que des morts suspectes ont lieu dans un monastère gwidrite, mais qu'elles sont le fait d'auteurs distincts, dont l'un agit avec des moyens surnaturels, par-delà la mort.

Enjeux et objectifs : Les objectifs de ce scénario sont multiples : comprendre la nature des disparitions qui ont lieu dans le monastère, mettre à jour les agissements du recteur Garan, et comprendre la menace qui pèse sur le val de Thoir.

28

Implication des personnages

Les PJ pourront être impliqués de plusieurs manières dans ce scénario. Chaque introduction peut influencer sur la durée de la partie, selon les informations dont les PJ disposent.

Les PJ sont recrutés par l'occultiste Aodren Floyd (cf. Livre 2 - Voyages), de passage dans la région de Dearg, et qui se rend au monastère de Tuath. Le jeune moine Jalan ne donne plus signe de vie et ses dernières lettres évoquent des disparitions étranges. L'occultiste a été embauché par la famille de Jalan pour tirer l'affaire au clair, il proposera donc aux PJ de l'aider dans sa mission. Cette introduction donne plusieurs atouts aux PJ : d'une part, Aodren Floyd pourra les aider s'ils piétinent pendant l'enquête, et d'autre part, ils seront en possession de la lettre de Jalan (cf. Aide de jeu "Lettre de Jalan"), dont le contenu donne des indices sur la situation au monastère. Les joueurs commenceront également l'aventure avec la carte indice "Jalan".

Les PJ sont missionnés par un riche collectionneur de livres, le barde Garrick Mac Harvon, qui désire récupérer un recueil de cantiques célèbres, commandé à un copiste du monastère de Tuath qui n'est autre que Jalan. Le barde envoie donc les PJ au monastère contre une récompense laissée à la discrétion du meneur (voir les salaires moyens à la journée, page 219 du Livre 1 - Univers). Cette introduction propose aux PJ une motivation simple pour mener l'enquête. Par contre, sans pour autant connaître la situation au monastère, ils seront tout de suite lancés sur la piste de Jalan. Les joueurs commenceront l'aventure avec la carte indice "Jalan".

Ce scénario se prête particulièrement à un groupe de PJ affiliés au Temple. Les PJ peuvent être envoyés au monastère pour différentes raisons : un pèlerinage, une enquête ordonnée par un supérieur hiérarchique... Selon le choix du meneur, les PJ pourront avoir plus ou moins d'informations à leur arrivée : ils peuvent ignorer la situation du monastère ou être recrutés spécialement afin d'y mener une enquête et posséder toutes sortes d'informations.

Le monastère de Tuath est situé non loin de la frontière talkéride, de l'autre côté du val de Dearg. Si le meneur et les joueurs utilisent les pré-tirés du Livre 1 - Univers, alors le scénario peut être lié au jeune adepte Joris : son mentor Firmin, ayant eu vent des difficultés de ses confrères, pourrait l'y envoyer ; à moins que ce ne soit seulement un pèlerinage pour son élève, en vue de son entrée prochaine dans le clergé.

Dernière introduction, de loin la plus compliquée à gérer tout en offrant le plus de potentiel pour l'implication des PJ : ils se rendent au monastère pour bénéficier des soins des moines tuathiens. L'un d'entre eux peut avoir entendu parler des guérisseurs du monastère et souhaiter remédier aux effets persistants d'une blessure ou d'un problème de santé chronique (comme le désavantage Séquelles par exemple).



Le voyage pour se rendre au monastère est laissé à la libre appréciation du meneur. Il peut s'agir d'un épisode à part entière, à moins que le scénario ne commence directement aux portes du monastère.



Afin de renforcer l'implication des PJ, le MJ pourra faire intervenir l'une des personnalités de "Mots Vengeurs" dans un scénario précédant celui-ci. Par exemple, les PJ auraient pu rencontrer et sympathiser avec l'un des hôtes avant de le retrouver au monastère.

29

Aspect horrifique

La découverte des agissements du recteur Garan ainsi que l'émergence du surnaturel via un Objet de pouvoir seront les principales sources d'horreur dans ce scénario.

Aides de jeu : annexes, cartes indices, portraits et plan

Ce scénario a la particularité d'utiliser plusieurs aides de jeu, ayant pour but d'aider les joueurs à résoudre l'enquête ardue qui les attend et permettre au meneur d'optimiser son ambiance.

Les annexes : elles sont destinées au meneur qui pourra les avoir toujours sous la main pendant la partie. Les annexes résument les informations cruciales : pour les meneurs expérimentés, elles suffiront comme base pour improviser ; pour les meneurs débutants, elles serviront de mémo utile pour ne pas s'embrouiller entre tous les personnages et événements qui se déroulent pendant " Mots Vengeurs ".



Les cartes indices : au nombre de huit, réparties sur deux planches (que le meneur découpera préalablement à la partie), ces cartes seront données au fur et à mesure aux joueurs qui auront ainsi sous les yeux les éléments cruciaux de leur enquête. Les scènes permettant de récupérer de telles cartes sont indiquées par ce symbole.

En proposant plusieurs aides de jeu, l'équipe des Ombres d'Esteren est partie du principe qu'il valait mieux fournir le maximum d'outils aux meneurs. Mais il se peut qu'ils ne soient pas tous nécessaires.

Il y a des groupes de joueurs qui apprécient de démonter ensemble une énigme, et qui parviennent à établir d'eux-mêmes nombre de corrélations en comparant leurs notes et déductions. D'autres au contraire préfèrent un jeu au dynamisme différent, et il peut s'avérer utile de les aider à ne pas perdre de vue les points importants du scénario en cours. Pour les joueurs débutants, les aides de jeu peuvent permettre de leur donner un coup de pouce dans cette enquête complexe, impliquant un grand nombre de protagonistes.

30

De même, le meneur peut apprécier que les joueurs se débrouillent seuls pour démêler l'intrigue, qui constitue donc bien le cœur et l'enjeu du scénario. Au contraire, il peut préférer davantage d'interactions et d'action autour de la table, la résolution de l'énigme étant alors surtout le moyen d'impliquer les joueurs dans leur interprétation.

Le meneur est donc invité à puiser à sa convenance dans les aides de jeu proposées, et à adapter leur usage à ses propres besoins. L'un des cartes a d'ailleurs été laissée vierge pour que le meneur puisse en faire ce qu'il veut.

Scénario modulaire

Les scénarios des Ombres d'Esteren utilisent un système spécifique de " scènes modulaires ". À plusieurs moments-clefs du scénario, signalés par des icônes, des encarts proposeront différentes scènes optionnelles qui permettront au meneur de donner au scénario une ambiance qui lui correspond (gore, suspense, psychologie et surnaturel). Bien sûr, il ne s'agit là que d'exemples et chaque meneur est invité à préciser plus finement ses choix de narration en imaginant lui-même de nouvelles scènes alternatives.



Gore



Suspense



Psychologie



Surnaturel

L'ambiance autour d'une table de jeu de rôle dépendra en grande partie de l'implication des joueurs et du travail du meneur de jeu, qui est le metteur en scène. Plusieurs icônes indiquent des aides techniques afin de faciliter ce travail :



Cette icône désigne des encarts proposant aux meneurs des astuces et des conseils afin d'optimiser l'ambiance d'une scène.



Cette icône propose des suggestions musicales pour illustrer une scène. L'univers d'Esteren accorde une grande place à la musique comme en atteste " D'Hommes et d'Obscurités ", l'album musical joint à ce supplément.



Cette icône vient souligner des informations importantes à l'intention du meneur afin que celui-ci puisse les repérer rapidement.

L'histoire récente du monastère

Depuis quelques années, le seigneur Mac Snòr a trouvé un allié de circonstance en la personne de Garan, recteur du monastère de Tuath. Grâce à un espion, le seigneur fou a découvert les manigances de Garan, qui entretient de hautes ambitions. Il a donc orchestré un piège à son intention avant de l'approcher. Mac Snòr a demandé à Garan de lui remettre certains de ses patients, en faisant croire à leur décès, et de ne pas poser de questions sur ce qu'ils deviendraient ensuite. En échange, le seigneur du val garde pour lui certains témoignages, et donne même de l'argent au recteur, un moyen de financer ses ambitions. En cas de manquement au pacte, ses agissements seront immédiatement dénoncés aux inquisiteurs du Temple. À moins que le recteur et tous les moines du monastère ne soient les prochains à croupir dans les cachots du donjon... Pour respecter sa part du contrat, le recteur s'est arrangé pour que ses complices au sein du monastère droguent certains malades. Une fois la victime choisie, elle est plongée dans une profonde inconscience, puis déclarée morte avant d'être emmenée à la morgue.



Utilisation des Miracles

Certains moines disposent de ces facultés (Univers, page 256) considérées comme la preuve de la puissance de l'Unique. Mais, selon le degré de surnaturel souhaité par le meneur, on peut considérer que les moines maîtrisent plus de Miracles qu'il n'est proposé, ou au contraire qu'aucun membre de la communauté n'est en mesure d'en réaliser. Si le Miracle " Guérison Miraculeuse " est accessible aux moines de Tuath, le meneur est alors invité à décider s'il peut remédier ou pas à un problème de santé chronique. Comme, par exemple, le désavantage Séquelles qui peut avoir incité un PJ à se rendre au monastère dans l'espoir d'être guéri (la Stance de pouvoir requise pouvant fortement varier selon la gravité du problème). L'utilisation des Miracles peut néanmoins avoir un rôle important pendant l'enquête. En effet, quand les personnages se rendront compte de la personnalité de Garan, ils ne pourront qu'être stupéfaits qu'un tel homme bénéficie des grâces de l'Unique. D'autre part, le fait que Garan soit capable de Miracles devrait écartier les soupçons pesant sur lui, au moins dans un premier temps : un Élu est forcément une personne à la moralité exemplaire, suivant à la lettre les Ordonnances.

31



La situation au monastère

Au moment où le scénario commence, la communauté est très troublée. La rivalité entre orthodoxes et bereniens, les adeptes de saint Beren, a provoqué des changements profonds dans les mentalités, et les disparitions de ces dernières années ont suscité une certaine inquiétude. Malgré tout, bien des moines ont préféré se cacher la vérité ; ils veulent croire que l'Unique les met à l'épreuve au lieu d'envisager la possibilité que certains de leurs frères soient impliqués dans ces événements. Mais l'influence du livre de Jalan provoque des décès aussi suspects qu'inattendus, mettant à mal cette conviction. Avec ces nouvelles morts, l'inquiétude est à son comble, même si le charisme du recteur Garan et la force de l'habitude permettent aux moines de se réfugier dans la rassurante sécurité des rites quotidiens. C'est cette inquiétude qui peut amener les habitants du monastère à se laisser aller à des confidences qu'ils garderaient pour eux en temps normal. Dans cette période tumultueuse, les PJ ne seront pas les seuls à arriver au monastère. En effet, un sigire et son garde du corps venus d'Ard-Amrach vont arriver peu après eux. Les autorités de la capitale ne sont pas encore au courant des morts les plus récentes, mais elles connaissent l'histoire particulière du monastère et ont eu vent de certaines disparitions durant ces dernières années. Dans la complexe bureaucratie du Temple, certaines informations ont fini par arriver à une personne qui connaît le monastère.

Les réactions des habitants du monastère

Garan : il est persuadé que la mort de ses complices est un châiment divin, et cela ne fait que fragiliser encore plus sa santé mentale. Il laissera faire les PJ car il est convaincu qu'ils ne peuvent rien y changer, mais sa méfiance l'incitera à surveiller attentivement leurs agissements. Il veut éviter qu'ils ne découvrent ses propres crimes. L'arrivée du sigire Serven le laissera perplexe, car l'inquisiteur semble lui faire confiance dans un premier temps. La mort des envoyés d'Ard-Amrach le plongera dans le désarroi (acte 2, scène 3).

Fergal : il cherche une solution pour se tirer d'affaire. Il sait qu'il ne peut rien espérer du côté de Mac Snòr ou de Jakez, et Garan ne fait plus illusion à ses yeux : la dégradation de sa santé mentale est évidente. La mort de ses complices l'amène à redouter l'usage de pouvoirs maléfiques, mais il est incapable de trouver un suspect vraisemblable. Si Fergal se croit menacé, il n'hésitera pas à user de la force.

Eber : il adhère lui aussi à la thèse de la punition divine, mais n'ayant rien à se reprocher, il considérera qu'elle est la conséquence de " l'hérésie berenienne ", les morts récentes prouvant que le problème est loin d'être résolu. En fait, Eber ne pourrait pas supporter la vérité, comme si son inconscient lui dictait de faire l'impasse sur ses doutes concernant Garan.

Selwyn : il nie la vérité, refoulant les quelques indices qui auraient pu le mettre sur la piste. Sa conviction en la présence d'un démon au sein du monastère traduit de manière déformée son intuition première. Il se montrera froid et distant vis-à-vis des PJ et apparaîtra anxieux devant le sigire et le chevalier lame. Pour Selwyn, son accession aux Miracles est la preuve tangible que les enseignements de Garan sont dignes de l'Unique, il défendra donc farouchement la réputation du recteur.

Teda : de part son intimité passée avec Garan, elle a conscience d'une partie des agissements du recteur et se doute qu'il complotait avec Jakez. Par contre, elle ignore que des patients sont livrés au seigneur Mac Snôr. Parfois, elle aimerait fuir, mais pour aller où ? De plus, Teda se sent épiée - à raison - car Garan la surveille et n'hésitera pas à la tuer au moindre faux pas.

Erwen : elle se sent perdue et éprouve un grand besoin d'être rassurée. Elle adhère à toute explication proposée par une personne d'autorité ou simplement persuasive. Erwen peut ainsi passer d'une conviction à l'autre et s'attirer des ennuis. Elle est en possession d'un indice important : des notes manuscrites de Jalen correspondant à une énigme (cf. Carte indice "L'énigme de Jalen") permettant de retrouver le testament du moine assassiné (cf. Aide de jeu "Le testament de Jalen"). Elle n'y pensera pas d'emblée, mais si elle se sent en confiance avec un PJ, ou au contraire que la situation lui semble totalement désespérée, elle pourrait bien évoquer cette énigme.

32 **Alan** : il pense que le monastère est bel et bien sous le coup d'un châtement divin, et s'attend à ce que Teda ou Fergal soit la prochaine victime. Alan est persuadé que les autres habitants ne risquent rien.

Loeiz : la jeune femme au visage marqué se méfie de Fergal et Jakez, qui ne lui inspirent pas confiance. Mais elle hésite encore à les considérer comme de possibles meurtriers, car elle ne voit pas pourquoi ils agiraient ainsi.

Meiriadog : villageois entré en religion sur le tard, il était l'amant de la moniale Redia, morte dans d'étranges circonstances. Il est convaincu que Garan en sait plus qu'il ne le dit, et que Fergal a beaucoup d'influence sur le recteur.

Jakez : les morts étranges des moines Maec et Uvelan ont éveillé l'intérêt de Jakez, passionné par l'occulte. L'espion ne se laissera pas dévier de sa mission première, ouvrant l'œil et prêt à tenir son maître au courant des nouvelles (la venue des PJ en fera partie). Jakez n'hésitera pas à répandre le sang en cas d'extrême nécessité, car il sait qu'il lui sera aisé de disparaître ensuite.

Madel : elle espère que la situation va s'arranger et croit fermement que tout pourra se résoudre par la prière et les rituels adéquats. De cette manière le monastère retrouvera sa grâce perdue. Madel pense que ceux qui, comme elle, n'ont rien à se reprocher, sont à l'abri de la punition divine. La cuisinière se raccroche aux discours de Garan pour conforter cette opinion.

Dalaigh : il ignore ce qui se trame dans le monastère mais aimerait pouvoir apporter son aide, d'une manière ou d'une autre. La vie d'un varigal est plutôt mouvementée et Dalaigh n'a pas toujours été un tendre, surtout lorsqu'il était plus jeune. Comme il utilise régulièrement ses talents de trappeur, Dalaigh connaît assez bien les environs et il soupçonne les hommes de Mac Snôr ou des bandits, bien plus que d'hypothétiques feondas, d'être responsables de la mort de Redia et Joel.

Les envoyés d'Ard-Amrach

Serven, sigire

- **Attaque** : 8 (Épées : 12, Combat à mains nues : 10).
- **Défense** : 12.
- **Dégâts** : 2.
- **Voies** : Combativité : 3, Créativité : 2, Empathie : 2, Idéal : 4, Raison : 4.
- **Exaltation** : 7.
- **Rapidité** : 6.
- **Points de Santé** : 19.
- **Miracle** : Châtiment Divin.
- **Potentiel** : 2.

- **Compétences** : Combat au contact : 5 (Épées : 8, Combat à mains nues : 6), Prière : 5 (Miracles : 8, Recueillement : 8), Érudition : 5 (Histoire : 7), Relation : 5 (Commandement : 9), Voyage : 5 (Équitation : 7, Orientation : 8).

Si par bien des aspects Serven incarne l'ordre des sigires, intègre et intransigeant, il n'est pourtant pas étranger à la compassion. Il reconnaît la nature imparfaite de l'homme et la possibilité de corriger ses erreurs que lui offre l'Unique. Il s'efforce donc d'inciter les suspects à confesser leurs fautes et à œuvrer pour leur rédemption plutôt que d'envisager directement de les punir. Toutefois, ceux qui persistent dans l'erreur n'obtiendront aucune pitié. Il a de l'expérience et se doute que le mal provient de l'intérieur même du monastère, mais il a le tort de croire qu'il résulte des actes d'un berenien caché, qui offenserait le Créateur. Serven menait les sigires qui vinrent arrêter le recteur Tadeq, et il n'a aucune raison de soupçonner Garan, dont il a cautionné la promotion.

-Scénario Mots Vengeurs



Bastian, chevalier lame

- **Attaque** : 9 (Épées : 13).
- **Défense** : 12.
- **Dégâts** : 2.
- **Voies** : Combativité : 4, Créativité : 2, Empathie : 2, Idéal : 4, Raison : 3.
- **Compétences** : Combat au contact : 5 (Épées : 9), Prière : 5, Perception : 3, Prouesse : 5 (Course : 7, Natation : 6), Tir et lancer : 5, Voyage : 5 (Équitation : 8, Orientation : 6).
- **Rapidité** : 6.
- **Points de Santé** : 19.
- **Potentiel** : 2.

Bastian escorte Serven depuis deux ans et l'apprécie pour sa droiture. Le chevalier lame est un combattant redoutable mais qui n'utilisera jamais la force gratuitement. Il respecte les Ordonnances et obéira aux ordres du sigire, ce qui ne fait pas de lui une brute sans cervelle. Bastian s'efforce en effet de parfaire autant ses pratiques que sa foi, en considérant les erreurs et les blasphèmes dévoilés par Serven, comme autant de leçons à retenir pour lui-même.



La musique dans « Mots Vengeurs »

Le scénario "Mots Vengeurs" fait une utilisation particulière de la musique en prenant appui sur un morceau spécifique, tiré de la bande originale des Ombres d'Esteren. Les meurtres qui surviendront dans le monastère seront toujours accompagnés par la piste 7 "Différents chemins". Le but est de créer un effet de répétition qui deviendra de plus en plus angoissant à mesure que le scénario avancera. En reconnaissant les premières notes, les joueurs pressentiront qu'une nouvelle mort approche. Utilisé avec tact, un tel procédé peut grandement augmenter l'ambiance autour de la table de jeu.

Chronologie des disparitions au monastère

Voici une vision d'ensemble des disparitions survenues dans le monastère depuis cinq années, ainsi que des événements auxquels elles sont liées. Le meneur pourra trouver une version résumée dans les aides de jeu. Avant de tomber sous la coupe de Mac Snôr, le monastère connut une longue période de conflits internes dont le moine Garan fut l'instigateur. À cette première cause de disparitions se sont récemment ajoutées celles causées par les effets du livre maudit de Jalen. La chronologie suivante indique à la fois le calendrier tri-kazélien et celui du Temple.

Première époque : lutte religieuse

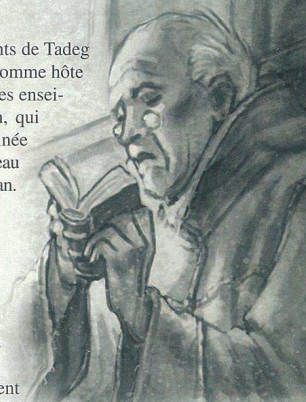
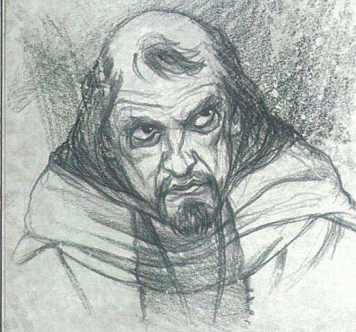
902/1405 :

le moine Garan dénonce le recteur Tadeq, berenien convaincu, aux sigires. Averti des penchants de Tadeq pour les plaisirs de la chair, il piège le vieil homme avec la complicité d'une catin, accueillie comme hôte au monastère. Les bereniens passent pour des gens de peu de vertu, qui s'écartent des véritables enseignements de Soustraine. Les sigires, menés par Serven, emmènent Tadeq avec eux. Garan, qui apparaît comme le chef des orthodoxes, demande à Ard-Amrach de prendre en main la destinée du monastère. Il a le soutien des sigires qui sont venus pour Tadeq, notamment Serven. Le nouveau recteur s'emploie à former un noyau dur autour de lui, composé des moines Fergal, Maec et Uvelan. Avant la fin de l'année, six moines et trois adeptes sont expulsés et dénoncés à Ard-Amrach.

903/1406 :

Garan entreprend d'utiliser son nouveau statut et la gratitude des patients soignés au monastère pour renforcer son influence. Il détourne ainsi une partie des dons et incite, par un comportement faussement soucieux et hypocrite, les familles des patients à propager des rumeurs flatteuses le concernant. Son petit jeu n'échappe pas à Jakez, l'espion du seigneur Mac Snôr. Le moine Pasker, un berenien qui menace de reprendre le flambeau de Tadeq, irrite profondément Garan ; notamment parce qu'il est assez subtil et diplomate pour éviter qu'on lui reproche ses divergences doctrinales. Ne pouvant le dénoncer, se sentant de plus en plus en difficulté, Garan décide de passer à l'acte et de l'empoisonner. Pasker étant connu pour ses écarts alimentaires et sa gourmandise réprimandés autant par l'actuel recteur que par son prédécesseur, Garan brode à plaisir sur l'idée d'une indigestion fatale, châtement divin infligé à Pasker. Maec, le plus réputé des guérisseurs du monastère, soutient cette version. Quelques mois plus tard, la moniale Erle est jetée dans un ravin par Fergal. Orthodoxe sincère, Erle a simplement eu le tort de remettre en question la cause de la mort de Pasker et de s'en ouvrir à ses "amis". Ces deux décès, qui frappent les deux factions du monastère, amènent ceux qui ne sont pas dans le secret à négliger l'hypothèse de meurtres et à privilégier l'idée d'un accident, ou celle d'un châtement divin pour les plus superstitieux. Garan encourage cette dernière explication afin de resserrer son emprise, et parce qu'elle lui permet de se justifier à ses propres yeux. Cette même année, Jalen et Magar rejoignent le monastère comme adeptes.

-Scénario Mots Vengeurs-



904/1407 :

le moine Lormel, dernier survivant d'un monastère anéanti par une attaque feonde, devient membre de l'ordre tuathien par décision d'Ard-Amrach. Dérangé et de santé fragile, traumatisé par le massacre, il attire sur lui la pitié, et nul n'est vraiment surpris lorsqu'il meurt dans son sommeil. Or, il est en fait étouffé par Fergal, car dans ses moments de lucidité, Lormel se révélait très intuitif et avait compris que Garan manipulait la congrégation. Le recteur désapprouve ce meurtre, mais Fergal justifie son acte préventif. Malheureusement, l'assassin a été aperçu par Jakez, qui a même pu entendre sa conversation avec Garan après le crime.



905/1408 :

Le pacte avec Mac Snòr

Le seigneur du val arrange le chantage qui fait tomber Garan sous son emprise. Durant cette année, cinq patients disparaissent dans les griffes de Mac Snòr après avoir été déclarés morts. Cependant, les moines Joel et Redia deviennent soupçonneux lorsqu'ils réalisent que des patients dont ils s'occupaient, apparemment en voie de guérison, sont subitement déclarés morts par Maec, et inhumés par Fergal ou Uvelan. Malheureusement, ils confient leurs soupçons à Garan, à qui ils font totalement confiance. Le recteur n'a d'autre choix que d'arranger leur mort avec le seigneur Mac Snòr. Il envoie les deux curieux cueillir des plantes médicinales et demande à son maître-chanteur de les faire tailler en pièces. Les cadavres sont alors maquillés pour faire croire à une attaque feonde. Le reste de la vallée ne subissant aucune horreur de ce genre, Garan en profite pour insister de nouveau sur le risque d'un châtimement divin et insinue que les deux défunts avaient une relation charnelle. Or, Garan ignore que Joel et Redia étaient de véritables amis, et que Joel couvrait en fait la moniale qui entretenait une liaison avec un villageois connu pour sa piété, Meiriadog. Un jeune adepte, Magar, croit entendre une nuit des gémissements provenant de la morgue. Rabroué par Garan, il se défend de manière virulente et, empli d'amertume, quitte le monastère. Il est alors rattrapé par Fergal, censé le raisonner. Fergal assomme Magar et le remet à Mac Snòr. Fergal retourne ensuite au monastère et prétend n'avoir pas pu retrouver l'adepte.

Les personnages de « Mots Vengeurs » dans la suite de la gamme

Irvan Mac Snòr

Le seigneur du val de Thoir n'est pas destiné à apparaître dans ce scénario, mais il sera un personnage secondaire de la campagne officielle. Le meneur pourra s'en servir dans ses prochains scénarios mais il devrait s'arranger pour qu'il ne meure pas. On peut le décrire comme un dangereux psychopathe, un tyran capricieux qui agit parfois sous l'emprise de crises violentes. La plupart du temps, Mac Snòr est cependant un individu bien plus dangereux, car il n'est pas stupide et s'avère même assez calculateur. Par ailleurs, il est passionné par l'occultisme et s'adonne à la magie noire (cf. Livre 2 - Voyages, p. 71). D'une façon générale, Irvan Mac Snòr devrait rester à distance durant " Mots Vengeurs ", et n'apparaître que comme une figure sinistre. La nouvelle qui conclut " Le monastère de Tuath " donne quelques aperçus supplémentaires de ce seigneur dément.

Le varigal Dalaigh

Dalaigh est le varigal mentionné dans le Livre 1 - Univers (cf. le chapitre sur les feondas) qui a été engagé par le seigneur Wylard pour obtenir des informations sur les feondas. Le meneur devrait s'arranger pour qu'il survive à ce scénario car, à l'instar d'Irvan Mac Snòr et du seigneur Wylard, Dalaigh sera un personnage secondaire de la campagne officielle. Suite au scénario " Mots Vengeurs ", Dalaigh prendra ses distances avec les moines de Tuath et les PJ recroiseront sa route bien plus tard.

906/1409 :

Jalan reçoit l'Acceptation, il devient moine. L'un des patients récemment arrivé se révèle atteint de la tuberculose, et trois autres malades, deux adeptes ainsi qu'un moine périssent en quelques semaines. Une demi-douzaine d'autres patients parviennent toutefois à être sauvés. Deux des victimes sont en réalité escamotées et remises à Mac Snòr. Au cours de l'année, le seigneur du val récupère ainsi un total de six personnes. Meiriadog devient adepte, mais ses propos le portent à être rapidement reconnu comme un berenien virulent. Les rumeurs de sanction divine, ou de malédiction pour certains, réapparaissent. Elles parviennent jusqu'à Ard-Amrach mais sont étouffées lorsque Garan confirme par écrit que le problème est réglé.

907/1410 : Le livre maudit

Dix semaines avant l'arrivée des PJ, Jalan découvre la vérité sur le trafic de Garan et Mac Snòr. Il est assassiné, étouffé avec un coussin, mais son livre devient l'outil de sa vengeance. Quatre semaines avant l'arrivée des PJ, la famille de Jalan commence à s'inquiéter. Trois semaines avant l'arrivée des PJ, la barde Seane lit le livre de Jalan et les pulsions vengeresses du moine assassiné s'emparent d'elle. À la même période, le sigire Serven découvre la correspondance évoquant les morts de l'année 906. Une intuition le travaille et il se demande si un radical berenien n'aurait pas provoqué ces événements en offensant l'Unique, ou même en agissant de manière plus directe. Il décide donc de se rendre sur place. Neuf jours avant l'arrivée des PJ, Maec est assassiné par Seane. Deux jours avant l'arrivée des PJ, Uvelan connaît le même sort.

Le livre de Jalan : un Objet de pouvoir

Les Objets de pouvoir sont souvent évoqués dans les légendes tri-kazeliennes. Or, il ne s'agit pas toujours que de contes ou de superstitions. Certains objets peuvent par exemple être investis de l'énergie vitale d'un être vivant, au point de développer des propriétés extraordinaires. C'est le cas du livre de Jalan. Ce jeune moine avait une grande foi envers le Créateur et il fut profondément choqué lorsqu'il découvrit le véritable visage du recteur Garan, d'autant qu'il tenait l'homme en haute estime. Animée par la colère, la peur et le désespoir, une partie de son énergie vitale s'infiltra dans son ouvrage alors qu'il rendait son dernier souffle, assassiné par les fidèles de Garan.

Description :

À l'origine, le livre rassemblait un ensemble de cantiques et de chants sacrés sous une épaisse couverture de cuir estampée de l'iconographie du Temple. Désormais, une partie de son contenu s'est altérée, car il abrite une collection de déclamations haï-neuses, accompagnées d'illustrations terribles montrant les crimes de Garan, de ses complices et de Mac Snòr. Il est néanmoins impossible d'identifier qui que ce soit, si ce n'est par un biais symbolique (cf. la page représentant " l'ogre " Mac Snòr). D'autres pages se sont transformées, traitant de la thématique du jugement divin et proposant une vision horrifique des Limbes. Plusieurs pages du livre sont manquantes, seules en demeurent quelques traces carbonisées.

Propriétés.

Le livre exacerbe le goût pour la justice et donne un bonus de 1 point en Idéal à celui qui le possède. De plus, si le personnage est un croyant du Temple, il gagne 5 points en Exaltation.

Influence.

Toute personne qui consultera le livre sera marquée par ses illustrations, qui feront ressurgir à sa conscience ses propres méfaits et manquements. Le lecteur revivra les moments où il a commis de mauvaises actions, puis son esprit sera assailli par les images atroces de son châtimement prochain accompagnées d'un puissant sentiment de culpabilité. Il devra tirer un jet de Résistance Mentale dont le Seuil de difficulté sera proportionnel à l'importance des méfaits accomplis : jet standard (11) pour un méfait mineur jusqu'à un jet exceptionnel (25) pour les crimes les plus abjects. Ces visions seront terrifiantes. Seules les personnes véritablement pures seront exemptées d'un tel jet. Les points de Trauma encaissés (cf. Livre 1 - Univers, p. 270) sont définitifs et le lecteur subit automatiquement une Séquelle " Cauchemar " (cf. Livre 1 - Univers, p. 271) qui pourra se résorber normalement. Dans l'enceinte du monastère, l'influence du livre est encore plus forte. Sa lecture provoque un second jet de Résistance Mentale difficile (17). En cas d'échec, le lecteur est possédé par le désir de vengeance de Jalan et tente de l'assouvir. Le possédé frappera en priorité les moines (à l'exception d'Erwen qui était la seule que Jalan percevait comme pure), puis les autres occupants du monastère jusqu'à ce qu'il ne reste plus que Garan en lice. En effet, Jalan désire torturer le recteur jusqu'au bout, espérant le faire sombrer dans la folie et la terreur à mesure que les disparitions se multiplieront. À chaque fois qu'une personne mourra par la faute du livre, une de ses pages brûlera jusqu'à être réduite en cendres. Le possédé n'aura aucun souvenir de ses crimes. Il mettra le livre en lieu sûr, ne le sortant qu'au moment où il passera à l'acte. Si une autre personne lit l'ouvrage et rate son jet de Résistance Mentale, la possession s'estompera sur le premier lecteur en 1D10 heure(s) et s'insinuera dans l'esprit du nouveau lecteur. Détruire le livre libère le possédé sur-le-champ, mais la force vengeresse s'infiltrera dans un autre ouvrage lu par Jalan, ou sur lequel il a travaillé, pour poursuivre son œuvre.

Les pages du nouveau livre se transformeront, laissant

apparaître le nombre de coupables restant à punir ainsi que les pages traitant du jugement et des Limbes.

Garan mort, il ne reste qu'une page dépeignant un ogre et l'Objet de pouvoir ne s'estompera définitivement qu'à la mort du seigneur Mac Snòr.



Il est fort possible que les PJ soient tôt ou tard confrontés au livre de Jalan. Pour optimiser l'impact des scènes, le meneur devrait préparer en avance ce que l'esprit vengeur pourrait reprocher aux PJ et sur quelles anecdotes de leur vie il pourrait s'appuyer. Toute scène impliquant les passions humaines fera parfaitement l'affaire.



Acte I : La menace plane



Mise en place du scénario

De par sa structure, le déroulement de ce scénario n'est pas linéaire et dépendra en grande partie de la manière dont les joueurs vont appréhender leur enquête. Un déroulement récapitulatif possible est fourni en annexe (cf. Annexe "Récapitulatif des événements") mais il sert surtout à aider le meneur à organiser sa partie. En ayant en tête la chronologie des événements et en se référant à la galerie de personnages habitant le monastère, le meneur pourra improviser les scènes selon les initiatives prises par les joueurs. Ainsi, les trois actes qui suivent décrivent plusieurs scènes ayant comme fil rouge les effets du livre maudit de Jalan. Les meneurs plus expérimentés pourront les utiliser à leur guise, au moment qui leur semblera opportun : relancer le rythme de l'action, donner un indice aux joueurs, accroître la pression, etc. Les meneurs débutants, peu à l'aise avec l'improvisation, pourront s'en tenir au déroulement par défaut.

Scène 1 : Arrivée au monastère



Delphine Bois - D'Hommes et d'Obscurités -
18 Sous Les noirs frondaisons

36

Alors que les PJ arrivent aux abords du monastère, l'ambiance est pesante. Ils remarquent quelques corbeaux volant autour d'une tombe à la terre fraîchement retournée. Un observateur attentif pourra en déduire qu'une mort récente a eu lieu au monastère. Plus inquiétant, ils aperçoivent deux silhouettes (le palefrenier Jakez et le varigal Dalaigh) creuser une nouvelle tombe.



Pendant cette scène inaugurale, le meneur devrait prendre le temps de décrire l'ambiance qui règne autour du monastère, en s'appuyant sur les cinq sens : l'odeur de la terre humide, la brume faisant apparaître le monastère sous un jour spectral, les croassements des corbeaux, le froid qui transite les chairs et s'insinue partout.

Les PJ seront bien accueillis par les moines, quelle que soit la raison initiale de leur visite. S'ils semblent soucieux de l'avenir de la communauté, on appréciera en apparence leur désir de bien faire. Bien évidemment, le recteur Garan et Fergal seront très attentifs aux moindres faits et gestes des PJ. Quant à Jakez, il s'éclipsera pour aller prévenir son maître.

Les PJ seront hébergés dans le dortoir des hôtes. En plus de ses occupants habituels (Dalaigh, Seane, Jakez et Madel), le dortoir d'une vingtaine de places accueille un couple, Padraig et Mag Donraic.

Bien que le monastère se révèle plutôt accueillant, on n'autorisera pas les PJ à prendre soin des malades. Les moines sont parfaitement compétents en la matière et plusieurs ont même accès au Miracle de Guérison Miraculeuse. Selon eux, lorsqu'ils ne parviennent pas à sauver un patient, c'est simplement parce que le Créateur en a décidé ainsi. À l'heure actuelle, ce concept est bien évidemment altéré par l'idée que le monastère puisse être frappé de punition divine.

Scène 2 : Le cadavre d'Uvelan

Si les PJ se renseignent, on leur confirmera la mort récente de deux moines, Maec puis Uvelan. Ils pourront rendre visite à Eber, qui s'occupe de la préparation du dernier cadavre dans la morgue. Au milieu de la pièce sinistre, sur une des deux tables qui accueillent les défunts, le corps d'Uvelan a été allongé. Eber s'apprête à revêtir la dépouille d'un suaire après l'avoir lavée. Il ne se montrera pas très bavard mais répondra tout de même aux questions. C'est le moment idéal pour en apprendre plus sur le décès.



Indices détenus par Eber

Cette scène permet de récupérer les cartes indices "Jalan" et "Papiers brûlés". Tout comme Maec il y a une semaine, Uvelan a été retrouvé mort dans la nuit, le visage violacé, déformé par une grimace hideuse. Selon Eber, il s'agit là d'une punition divine, qui s'est abattue sur le moine. "Ça recommence" pourra lâcher Eber dans un soupir. S'il est interrogé à ce propos, il mentionnera la mort de l'autre moine médecin, Maec, une semaine auparavant, et la reliera aux pertes de ces dernières années. Il fera notamment mention à la mort de Jalan, retrouvé étouffé, il y a moins de trois mois. Eber croit fermement en la thèse de la punition divine. Interrogé avec tact, le moine pourra révéler que les cadavres de Maec et Uvelan ont été retrouvés entourés de cendres et de quelques petits morceaux de papier calcinés. La quantité de cendres correspond à une page (le livre de Jalan voit en effet une de ses pages se consumer à la mort de chaque victime).



Examiner le corps

Cette scène permet de récupérer la carte indice "piqûre".

- Un jet de Science ou de Mystères demorthèn difficile (17) pourra permettre de soupçonner les effets d'un poison assez particulier, la violacine.
- Au niveau du dos, il est possible de découvrir un point rouge, marque de la piqûre avec laquelle l'injection de violacine a été réalisée.
- Eber n'a pas fait cette découverte, trop convaincu de sa théorie pour procéder à un véritable examen clinique.



La violacine

La violacine est un poison réalisé à partir de baies rares, apparentées aux mûres, toxiques pour l'homme. On trouve ces baies dans des endroits très humides, notamment à proximité des canaux de la région d'Abondance. Ingérer un extrait de violacine provoque de douloureux maux de ventre, mais si le poison entre en contact direct avec le sang (par injection ou à la suite d'une blessure), il est bien plus dangereux et foudroyant. Il faut cependant en injecter une dose suffisante ; par exemple, une arme dont la lame a été trempée dans de la violacine ne suffirait pas à provoquer ces effets mortels.

- Par ingestion : virulence Bénigne (14), prend effet après 2d10 minutes
 - Par injection : virulence Mortelle (20), prend effet en 1 Passe d'armes.
- Malgré leur forte ressemblance avec les mûres, il est possible de reconnaître les baies toxiques avec un Jet en Milieu Naturel compliqué (14).



La possession de Seane

Il y a quelques semaines, la barde Seane est tombée sur le livre inachevé de Jalan, rangé dans un coin du grand scriptorium. Envahi par les images mystiques et sous le poids de la culpabilité, son esprit a été infiltré par la puissance vengeresse du moine disparu.

Seane a donc entrepris d'empoisonner Maec puis Uvelan avec de la violacine. Fille d'apothicaire, elle a pris la précaution d'avoir quelques doses de ce poison sur elle pendant ses voyages. Une femme seule parfois l'objet d'attentions douteuses... et une petite dose de violacine dans le verre d'un homme trop pressant suffisent à lui donner de bons maux de ventre.

Seane ne garde aucun souvenir de ses actes meurtriers et des empoisonnements, il faudra une puissante hypnose ou tout autre procédé de ce genre pour qu'elle puisse s'en rappeler. Son mode opératoire est simple : juste avant le coucher, ou très tôt à l'aube, elle donne rendez-vous à sa future victime, qui ne se méfie pas de la jeune femme, sous prétexte de la consulter à propos d'un ouvrage ancien. En parcourant le livre maudit, la victime est à son tour hypnotisée, et plongée dans une transe qui permet à Seane de lui injecter le poison avec une vieille seringue.

Voici quelques indices qui pourraient mettre les PJ sur la piste de Seane :

- Ses voisins de dortoir, Dalaigh, Jakez et Madel pourront confirmer que Seane a des nuits agitées depuis quelques semaines. La jeune femme apparaît fatiguée et reconnaît qu'elle n'est pas au mieux de sa forme, croyant se souvenir d'horribles cauchemars mais sans pouvoir en dire plus.
- Certains résidents du monastère (voir le récapitulatif des indices page, cf. Annexe "Les indices") savent que Seane a des connaissances d'herboriste assez développées, et la jeune femme n'a jamais caché que son père était apothicaire et qu'elle se destinait à prendre sa suite avant de découvrir son amour pour les contes et les subtilités de l'étiquette. Ne se sachant pas coupable, elle répondra honnêtement à toutes les questions. Elle peut même, si on lui montre la dépouille d'Uvelan, déclara-



rer qu'il a certainement été empoisonné. Cependant, elle n'admettra pas qu'elle détient de la violacine, à moins qu'un PJ en bons termes avec elle ne réussisse à la convaincre ou fouille ses affaires. Elle sait en effet que peu de gens apprécieraient qu'elle se promène avec du poison sur elle. Si les PJ soupçonnent trop rapidement la barde, le meneur pourra rendre son identification plus difficile, notamment en estimant qu'elle cache sa violacine ailleurs que dans les sacs près de son lit.

~ Scène 3 : Enquêtes sur les disparitions ~



Cette scène permet de récupérer la carte indice "Tadeg". Rapidement, les PJ pourront se rendre compte de l'ampleur des conflits qui ont gangrené le monastère pendant des mois, cristallisés autour de la lutte entre les tuathiens bereniens et les tuathiens orthodoxes. Remettre en ordre le déroulement des événements et des différentes disparitions demandera aux PJ une enquête minutieuse et un bon sens de la diplomatie. Les PJ pourront récupérer la carte indice "Tadeg" afin de les inciter à comprendre ce qui est arrivé à l'ancien recteur.

Cette enquête pourra leur donner les premiers éléments pour comprendre qu'il y a trois types de disparitions : les assassinats perpétrés par Garan et ses complices, les disparitions liées au trafic avec Mac Snòr et les morts récentes causées par le livre maudit de Jalan. Bien sûr, à ce niveau du scénario, il leur sera difficile de faire aussi clairement la part des choses, mais c'est un début.

~ Scène 4 : Le sermon de Garan ~

38

Dans cette scène, qui se déroulera pendant l'une des messes, les PJ assisteront au sermon du recteur Garan. L'homme prêche pour un respect strict des Ordonnances et développe sa théorie selon laquelle le monastère et ses habitants sont sous le coup d'une punition divine, liée au culte exagéré de saint Beren par les moines tuathiens. Garan en appelle à la dévotion de chacun pour la rédemption du monastère. Un jet de Perception compliqué (14) montrera que Teda préfère détourner le regard alors que l'adepte Meiriadog dissimule mal son aversion.

~ Scène 5 : Une famille en deuil ~

Au matin, Garan annonce aux parents de la petite Elia qu'elle est morte d'épuisement durant la nuit, malgré les soins. Le recteur organisera une entrevue avec les parents et, en témoignage de considération pour leur souffrance, demandera à Fergal de prendre en charge personnellement l'inhumation. En réalité, Jakez a dit au recteur que Mac Snòr avait besoin rapidement d'une nouvelle victime. Fergal est le seul des complices de Garan qui puisse encore se charger d'escamoter un "défunt".

Si les PJ ont noué de bonnes relations avec les Donraic, ils souhaiteront certainement les soutenir alors qu'ils vont se recueillir une dernière fois auprès de leur enfant, dans la morgue, à moins que l'un d'eux ne se porte volontaire pour aider Fergal, qui sera plutôt réticent.

Un examen minutieux de l'enfant (jet de Médecine compliqué à 14) permettra de constater qu'elle est encore en vie. Fergal tournera aussitôt les talons pour aller crier partout au miracle ! Mais un jet de Relation difficile (17) trahira sa surprise feinte. Un second jet de Médecine difficile (17) confir-



En s'appuyant sur la chronologie des disparitions ainsi que sur le récapitulatif des indices, le meneur pourra déterminer ce que chaque PNJ détient comme information.

Le meneur ne devrait pas hésiter à lâcher des informations supplémentaires pour relancer l'intérêt des joueurs s'il détecte des signes d'ennui ou, au contraire, corser leur enquête en compliquant un peu les interactions avec les habitants du monastère s'il sent qu'ils apprécient particulièrement cette phase de jeu.

Dans le même temps, il sera utile d'instaurer une ambiance de plus en plus lourde : bien qu'accueillants, les moines sont soucieux. On peut deviner certaines tensions à la manière dont ils s'observent en coin, et lors des occasions où tous sont rassemblés, notamment lors des messes. Tout PJ qui semblerait prendre ouvertement partie pour les orthodoxes ou les bereniens, par exemple en passant un certain temps avec l'un d'eux, pourra constater par la suite que ceux de la faction opposée se montrent bien moins coopératifs envers lui.

Cette scène mettra en évidence le charisme du recteur et son influence sur les autres moines. Pendant son prêche, il pourra s'adresser aux nouveaux arrivants (les PJ) et leur demander, d'un ton assez péremptoire, s'ils veulent confesser un acte mauvais afin de s'en purifier. Si le meneur a décidé d'un niveau de surnaturel assez élevé, les PJ pourront même être confrontés aux effets d'un Miracle de Litanie.



Les PJ auront une autre occasion de se rendre compte du trafic des moines ; si cette première scène arrive trop tôt dans le scénario, le meneur pourra s'arranger pour saboter les investigations des PJ. Au contraire, cette scène pourra être très utile pour relancer l'intrigue si les joueurs piétinent. Dans ce cas-là, le meneur ne devrait pas hésiter à aider les joueurs en les poussant à examiner de plus près la petite. Tout est une question de rythme et le meneur devrait être vigilant à l'ambiance autour de la table.



La cave secrète

Attention, car cette découverte est majeure pour comprendre la suite et le meneur ne devrait l'utiliser qu'à bon escient.

Non loin du monastère, une petite cache souterraine, qui devait servir à des bergers ou quelques brigands, est utilisée par Garan et ses complices pour retenir prisonnières leurs victimes, jusqu'à leur transfert chez le seigneur Mac Snòr.

Selon l'efficacité de leur enquête, les PJ pourront peut-être découvrir ce lieu sinistre : il s'agit d'un petit corridor menant vers trois pièces barrées par de lourdes portes qui étouffent la plupart des bruits. Les captifs sont maintenus ligotés et bâillonnés pendant leur séjour ici.

~ Scène 6 : Les émissaires d'Ard-Amrach ~

La petite communauté du monastère est ébranlée par l'arrivée d'un sigire, escorté par un chevalier lame. (Cf double page suivante).



Le meneur devrait prendre le temps de décrire cette arrivée et ce qu'elle implique. Tout d'abord, les deux cavaliers émergent de la brume, puis la découverte de leur rang ; enfin, toute l'aura qui entoure l'ordre des sigires, redouté en Gwidre en raison des pouvoirs judiciaires étendus dont jouissent ses représentants. La simple visite d'un sigire inspire donc la peur de la torture et de la mort. Le fait que Serven ait déjà rendu visite au monastère par le passé, à une époque troublée, ne rassurera personne, à part Garan qui comprendra vite que le sigire le juge digne de confiance.

Le film "Le Nom de la rose" donne une très belle illustration de l'aura d'un tel personnage religieux. Serven est d'ailleurs inspiré de l'inquisiteur Bernardo Gui tout en prenant à contre-pied ce personnage : le sigire du Temple est finalement un homme assez miséricordieux.

Le sigire et le chevalier lame vont mener leur enquête. Ils commencent leurs investigations avant l'aube et travaillent toute la journée. Ils n'ont que peu d'échanges avec les habitants du monastère, en dehors des interrogatoires qu'ils mènent méthodiquement, dans le but avoué d'identifier les bereniens, et de tester leur résolution. L'adepte Meiriadog sera rapidement jugé suspect. L'intéressé a pensé un temps pouvoir confier ses soupçons au sigire, mais il a appris que celui-ci, en plus de détester les bereniens, a contribué à ce que Garan devienne recteur il y a cinq ans.

Les deux arrivants insistent pour dormir à l'écart de ceux sur lesquels ils viennent enquêter et Garan fait installer deux paillasses dans le petit scriptorium, le seul endroit abrité et isolé qui convienne aux nouveaux arrivants. Le sigire et son compagnon se montreront froids et soupçonneux, bien que Serven manifeste rapidement un respect réel envers le recteur.

39



Acte 2 : Disparitions

~ Scène 1 : La mort de Fergal ~



Delphine Bois - D'Hommes et d'Obscurités - 7 - Différents chemins

Seane a décidé d'en finir avec Fergal, le prochain sur sa liste. Elle a donné rendez-vous au moine, prétextant une angoisse profonde depuis l'arrivée du sigire. Comme pour les deux autres, elle proposera à Fergal de consulter l'ouvrage de Jalan puis le poignardera avec sa seringue pleine de violacine. Fergal s'écroulera au sol, agonisant, alors qu'une nouvelle page du livre de Jalan brûlera.

Cette fois-ci, un autre moine sera témoin de ce meurtre mais suivra Seane et la verra dissimuler le livre. Le témoin aura la mauvaise idée de consulter l'ouvrage de Jalan, ce qui fera de lui le nouveau meurtrier (cf. Le livre de Jalan : un Objet de pouvoir). Seane sera retrouvée hagarde dans le monastère, une seringue à moitié remplie de violacine à la main, ce qui fera d'elle la coupable toute désignée de la mort de Fergal. Quant au nouveau meurtrier, le meneur pourra choisir n'importe lequel des moines ou adeptes, surtout si les PJ sont en bons termes avec lui, ou ne penseraient pas à le soupçonner.



Le flagrant délit



Delphine Bois - D'Hommes et d'Obscurités - 7 - Différents chemins

En utilisant cette scène optionnelle, Seane sera surprise en flagrant délit... par un PJ ! Attention, car cette scène implique une amnésie partielle induite par le livre. Si le meneur a déjà eu recours à ce genre de ficelle scénaristique récemment dans ses parties (par exemple s'il a joué le scénario Loch Varn ou Automne rouge précédemment), il devra peut-être s'abstenir de l'utiliser.

Dans la mesure où le meneur décide de l'employer, cette scène est très importante et fera basculer le scénario. Il devra alors prendre à part le joueur qui a été désigné au début du scénario comme atteint de cauchemars. Le meneur décrira alors la scène au joueur : il a eu un nouveau cauchemar et a été marcher près du cloître. C'est alors que le PJ a vu une lueur émanant d'une des salles du monastère. En s'approchant, il voit Seane, la seringue à la main, se pencher sur le corps de Fergal pour récupérer le livre. La jeune femme est dans un état second, son regard est étrange, assez terrifiant, et la scène pourra nécessiter un jet de Résistance Mentale standard (11) pour le témoin. Si on lui parle, elle avouera son crime d'une voix monocorde, affirmant que Fergal devait payer pour ses transgressions... et qu'il en ira de même pour tous ceux qui ont été malfaisants, les PJ y compris le cas échéant. Il y a une odeur de brûlé dans la pièce : le livre de Jalan a perdu une nouvelle page qui s'est calcinée avec la mort de Fergal.



L'élément le plus important de la scène concerne le livre de Jalan. Si le PJ le regarde (ce que le meneur devrait subtilement l'inciter à faire), il sera confronté aux visions cauchemardesques et sera possédé par la malédiction s'il rate un jet de Résistance Mentale difficile (17). Seane en profitera pour s'éclipser. Le meneur ne devrait pas révéler quoi que ce soit au PJ sur sa possession. Mais, sans le savoir, celui-ci sera le prochain meurtrier. Si le PJ est possédé, il ne gardera pas le souvenir de l'existence de l'ouvrage, qu'il dissimulera sur lui ou dans un endroit discret, pour ne le ressortir qu'au moment de commettre un nouveau crime. En utilisant cette option, les prochains meurtres seront l'œuvre du PJ possédé, sans que le joueur le sache !

40



Cauchemars

Dans le cas où l'un des PJ serait possédé par le livre, il fera des cauchemars horribles, abstraits et angoissants.



Les suites de l'enquête

La culpabilité de Seane étant établie, les PJ pourront croire dans un premier temps l'affaire résolue. Cependant, et en particulier s'ils ont joué un rôle dans la découverte du coupable, les PJ seront " conviés " par le sigire à demeurer quelques jours au monastère.

Il veut s'assurer de leurs témoignages écrits, et faire la lumière avec eux sur le lien possible entre ces morts et celle de Jalan. Selon Serven, cela ne devrait prendre qu'un ou deux jours, le temps qu'il arrache des aveux complets à la jeune barde. Une fois encore, le meneur devra s'assurer que le PJ possédé, si c'est le cas, garde pour lui l'existence du livre, une information " trop importante pour être confiée à d'autres ".

41

Si les PJ piétinent trop pendant leur enquête, le meneur pourra se servir de l'un des PNJ pour les aider dans leur réflexion. Voici quelques indices et bonnes questions à se poser :

- Le mobile de Seane n'est pas clair, pourquoi aurait-elle tué de la sorte ?



- On a trouvé des traces de papier brûlé sur les lieux de chaque crime, ce qui ne peut pas être une coïncidence. Il sera alors temps de donner aux joueurs la carte indice " papier brûlé ".

- Ces morts mystérieuses ont-elles un lien avec les disparitions qui ont eu lieu ces dernières années ?

≈ Scène 2 : Un voyageur blessé ≈

Le jour de l'arrestation de Seane, un voyageur solitaire arrive aux portes du monastère. Il est blessé et a perdu ses compagnons en route : la varigale Saundra ainsi que l'herboriste Garalt. L'homme, Jorm, est un mercenaire qui escortait Garalt, alors que Saundra les conduisait jusqu'à Ard Monach, en Taol-Kaer - Garalt y retrouvant de la famille. Tous trois ont été attaqués par une bande d'hommes armés, après avoir traversé la vallée. Seul Jorm s'en est tiré en courant à travers les bois, jusqu'à se perdre. Ses sentiments pour Saundra se devinent facilement. La jeune femme ainsi que Garalt ont été emprisonnés dans une angorde, dans l'attente d'être transférés au château de Mac Snòr, ce que Jorm ignore totalement. Il pense avoir été victime de bandits de grands chemins.



Jorm décrira la varigale aux PJ, une jeune femme rousse aux yeux très noirs. Cette scène, à l'instar de celle de la " mort " d'Elia, a pour objectif de préparer l'une des révélations finales concernant le trafic organisé par Mac Snòr. Le guerrier ne restera pas longtemps au monastère, désirant retrouver la trace des ravisseurs.

42

≈ Scène 3 : La mort du sigire ≈

Une nouvelle découverte macabre va ébranler le monastère. Un matin, dans le grand scriptorium, le sigire Serven et le chevalier lame Bastian sont retrouvés pendus. C'est le choc dans l'assemblée.

Si la thèse d'un suicide est dans un premier temps avancée, elle sera rapidement supplantée par celle d'un double homicide ; mais qui pourrait oser assassiner ces deux représentants d'Ard-Amrach ? Et de manière aussi choquante ? Certains craignent de voir arriver une troupe entière de sigires qui exterminerait tous les habitants du monastère.



Il n'y a aucune trace de lutte dans le grand scriptorium, mais près de la porte on peut trouver au sol un bouton de veste et quelques gouttes de sang.

Le crâne du chevalier Bastian arbore une blessure discrète, un hématome violacé causé par un objet contondant. Un jet de Médecine standard (11) indiquera qu'il n'a pas été tué par ce coup. Il est certainement mort pendu, alors qu'il était inconscient.

Par contre, un autre jet de Médecine compliqué (14) révélera que les marques de corde sur le cou de Serven dissimulent partiellement celles d'une strangulation à mains nues.

Voici ce qu'une enquête parmi les habitants du monastère pourra apporter :

- Le sigire et le chevalier s'intéressaient de près aux scribes et à leurs travaux, en particulier ceux du disparu Jalan. Depuis deux jours, ils examinaient les archives dans le scriptorium.

- Le varigal Dalaigh s'est lui aussi réveillé et il a constaté que Jakez n'était pas dans son lit. Si les PJ interrogent ce dernier, il reconnaîtra qu'il s'est levé, croyant entendre des éclats de voix dans la direction du cloître, mais que celui-ci était désert.



Ce qu'il s'est vraiment passé

Le sigire et le chevalier lame ont été tués par Jakez et deux complices, sur ordre de Mac Snòr et sans que Garan en soit averti. Le seigneur fou a appris l'arrivée de Serven alors qu'il était dans une de ses phases d'exaltation intense, et a pris impulsivement une décision aussi radicale que stupide. Durant la nuit, Jakez a fait entrer ses complices dans le monastère et ils ont attaqué les deux émissaires d'Ard-Amrach par surprise dans le petit scriptorium où ils étaient installés. Bastian a été assommé, mais Serven a eu le temps de se défendre, blessant un complice de Jakez (les gouttes de sang) et arrachant un bouton à la veste du palefrenier (que les PJ ont pu retrouver). Serven a été étranglé, puis les meurtriers ont pendu Bastian avant qu'il ne reprenne connaissance. De fait, ce crime est une erreur magistrale, qui va semer le trouble parmi les moines (en particulier Garan) mais interpellera également les PJ.



43

≈ Scène 4 : Une nouvelle victime ≈

Cette scène est laissée à l'initiative du meneur, et doit être introduite au moment où il lui semblera approprié de relancer l'action, après la mort de Fergal. Le successeur de Seane éliminera un nouvel habitant du monastère. Il se montrera plus déterminé que la barde et emploiera la force plutôt que le poison. Il est possible que cette scène se produise plusieurs fois, si les PJ demeurent trop longtemps indécis.

≈ Scène 5 : La tombe de Redia ≈



Cette scène permet de récupérer la carte indice " Redia ".

Un ou plusieurs PJ se retrouvent dans le cimetière du monastère, où seront inhumés les victimes de la vengeance de Jalan et les deux envoyés d'Ard-Amrach. S'ils assistent à une des cérémonies funéraires, ils pourront remarquer qu'une des tombes proches, celle de la moniale Redia, est soigneusement entretenue. On pourra même trouver en examinant la pierre tombale un petit hexacelsis de bois verni, inséré dans un interstice. Au revers du petit médaillon, une lettre est inscrite, M.

Il s'agit du médaillon que portait Meiriadog avant de devenir adepte, et c'est Redia qui le lui avait offert. L'homme se rend aussi fréquemment que possible à la tombe de sa maîtresse, sous couvert de nettoyer et d'entretenir le petit cime-

tière. Les autres membres de la congrégation laissent les morts en paix et sont contents que l'adepte, d'ordinaire assez virulent, accepte cette tâche humble de bon gré.

Avec un peu de patience, s'ils n'identifient pas Meiriadog grâce à cet indice, les PJ pourront apprendre que c'est lui qui se rend le plus souvent en ce lieu, ou surveiller discrètement le cimetière.

Interrogé, l'adepte ne niera pas son attachement pour la défunte et fera part de ses soupçons : elle n'a certainement pas été tuée par des feondas, dont nul n'a trouvé de traces par ailleurs, et Meiriadog est persuadé que Fergal exerce sur le recteur une influence sinistre (voir la chronologie des disparitions du monastère, au paragraphe " 905/1408 : le pacte avec Mac Snòr ", qui décrit la manière dont Redia est morte.).

Acte 3 : Révélations

Ce troisième acte n'est pas une succession d'événements mais rassemble différentes scènes susceptibles de précipiter la fin du scénario. Elles peuvent être utilisées comme des indices importants pour relancer l'enquête des PJ ou être envoyées en cascade à la fin du scénario pour créer une tension supplémentaire. Le meneur devra bien réfléchir au moment où il utilisera ces scènes ; on peut donc les considérer comme optionnelles.

Scène 1 : La flagellation de Garan

Dans cette scène, les PJ pourront être amenés à être témoins de l'un des rituels de pénitence que Garan s'inflige dans sa chambre. Il y a plusieurs moyens d'être alertés à ce propos. En premier lieu, il suffira de passer à proximité des appartements de Garan et de réussir un jet de Perception standard (11) pour entendre les bruits reconnaissables d'une flagellation accompagnée de prières marmonnées. Le recteur sera torse nu, surpris en train de se flageller tout en implorant le Créateur de l'épargner et de le guider dans le redressement des torts accomplis par les autres moines.

Autre possibilité : remarquer au cours d'une messe ou autre occasion publique que le dos de la robe de Garan arbore plusieurs tâches suspectes. Un PJ membre du Temple saura qu'elles peuvent correspondre à des marques de flagellation, traitement que l'on s'inflige généralement pour se purifier de ses propres manquements, ce qui semblera étonnant quand on connaît l'assurance du recteur.

Garan a franchi un cap supplémentaire dans sa folie avec la mort du sigire et de son compagnon. La fin soudaine d'un des artisans de sa nomination fait ressurgir la culpabilité du recteur, qui s'enfonce dans la conviction selon laquelle il s'agit bien d'une punition divine. En effet, tous ceux qui l'ont aidé, délibérément ou non, à asseoir son pouvoir, sont tués les uns après les autres.

Si le meneur le juge opportun, il pourra révéler ses crimes de manière détournée, qu'il voit comme des actes punitifs dictés par l'Unique et une mise à l'épreuve de sa foi. Garan refusera d'en dire plus, menaçant les PJ des conséquences de leur trop grande curiosité. Après tout, comment pourront-ils prouver leur innocence concernant les dernières disparitions qui ont eu lieu dans le monastère ? Comment pourront-ils se défendre face à l'Inquisition ? Cet échange trahira l'état mental du recteur, qui s'enfonce encore davantage dans la folie.

44

Scène 2 : Les soldats de Mac Snør



Cette scène permet de récupérer la carte indice "soldats de Mac Snør" et "Saundra".

Cette scène permettra au meneur de donner aux joueurs un indice décisif sur le trafic de Mac Snør. Elle ne surviendra qu'après la mort de Serven et Bastian.

À la tombée de la nuit, une carriole escortée par une douzaine de soldats portant les armoiries de Mac Snør (serpent et étoiles sur fond bleu marine) fait halte au monastère, non loin des écuries. La carriole, fermée par des barreaux, est recouverte d'un épais tissu qui en cache l'intérieur. Les soldats sont de solides gaillards portant des cottes de maille ou des armures cloutées ; leur équipement est élimé et ils se protègent du vent avec une grosse fourrure ou une cape épaisse.

L'un des soldats vient voir Jakez pour une histoire de cheval boiteux et pendant que le palefrenier fait semblant d'examiner la bête, il confirme aux arrivants qu'une victime est dissimulée dans la cache secrète. Le convoi s'arrête un peu plus loin pour récupérer discrètement la pauvre petite Elia, droguée, et l'emmener.

À la faveur d'une bourrasque de vent soulevant l'épais tissu, l'un des PJ croira apercevoir une femme rousse aux yeux noirs, prostrée à l'intérieur de la carriole (elle a été droguée par les soldats et n'est pas en mesure de parler). Le PJ la reconnaîtra comme étant Saundra, d'après la description de Jorm.

Elle et Garalt ont été "pris pour faits de brigandage" et les soldats refuseront qu'on leur adresse la parole. User de la force est une option des plus risquées. Quant à exiger audience auprès de Mac Snør, qui doit juger ces "bandits", cela fera s'esclaffer les soldats qui diront aux importuns de se mêler de ce qui les regarde.

Les soldats

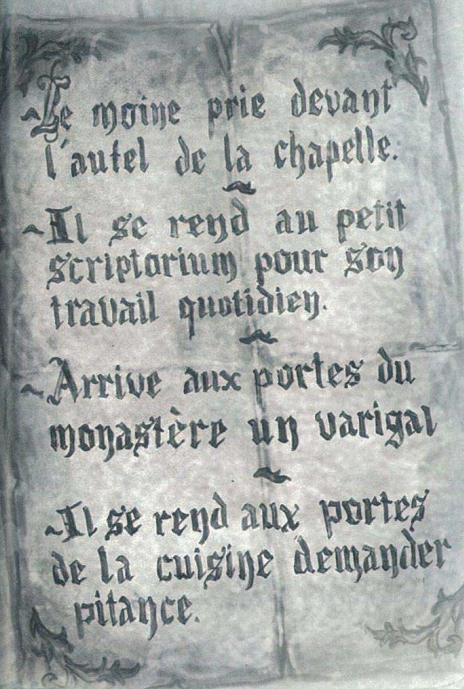
Ils sont une douzaine.

⊕ Attaque : 11. Défense : 10. Rapidité : 6. Potentiel : 2.

Dégâts : 2. Protection : 3. Points de Santé : 19.

- Scénario Mots Vengeurs -

Scène 3 : Le testament de Jalan



Cette scène permet de récupérer la carte indice "L'énigme de Jalan".

Voyant la tournure des événements, et si les PJ ont eu un comportement suffisamment honnête pour obtenir la confiance d'Erwen, celle-ci leur confiera le document manuscrit que lui a donné Jalan peu avant de mourir (cf. Carte indice "L'énigme de Jalan"). Quelques phrases sibyllines sont inscrites sur ce document. Erwen se doute qu'elles recèlent peut-être un message codé mais n'a pas réussi à résoudre l'énigme. Pour celui qui parviendra à le décrypter, ce document permettra de retrouver le testament de Jalan (cf. Aide de jeu "Testament de Jalan"). Si les PJ sont missionnés par Aodren Floyd et la famille de Jalan, il aura eu le temps d'envoyer une ultime lettre qui sera en leur possession (cf. Aide de jeu "Lettre de Jalan"). Sinon, cette lettre sera dissimulée avec le testament.



Résoudre l'énigme

En fait, les quatre phrases sont des indications géographiques. Pour résoudre l'énigme, il faut tracer une première droite entre l'autel de la chapelle (1) et le petit scriptorium (8) puis une seconde droite entre l'entrée du monastère et la cuisine (11).

45

Scène 4 : La dispute

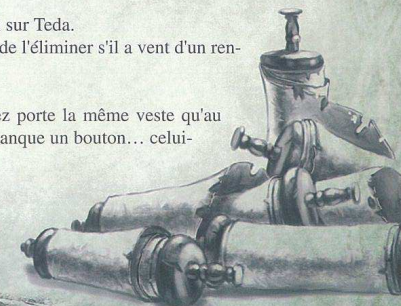
Dans cette scène, l'un des PJ assiste à une dispute entre le palefrenier Jakez et la nonne Teda. Le palefrenier accuse la moniale de s'insinuer à nouveau dans les bonnes grâces du recteur par lâcheté. Il évoquera la liaison passée entre Garan et Teda, ce qui mettra cette dernière en colère. Elle ordonnera à Jakez de se mêler de ses affaires, ce qui amènera l'homme à lui rétorquer qu'il n'a pas d'ordre à recevoir d'une berennienne luxurieuse. La dispute s'arrêtera sur cette dernière tirade, Teda tournant les talons sans attendre. En fait, Jakez sait que Garan devient de plus en plus instable, et craint que Teda n'aggrave les choses.

Cette scène donne deux indices capitaux aux PJ :

- Une piste sur la relation interdite entre Teda et Garan et des moyens de pression sur Teda.

Celle-ci pourra révéler ce qu'elle sait aux PJ mais il est possible que Jakez essaye de l'éliminer s'il a vent d'un rendez-vous avec les PJ ou autre chose de ce genre.

- Un indice sur la mort du sigire et du chevalier lame. Pendant la dispute, Jakez porte la même veste qu'au moment du meurtre des deux ecclésiastes et un PJ observateur remarquera qu'il manque un bouton... celui-là même qu'ils ont retrouvé plus tôt.



- Scénario Mots Vengeurs -

~ Scène 5 : La mort en face ~



Delphine Bois - BO Esteren - 8 - La révélation

Cette scène finale a pour but de confronter directement les PJ à une mort causée par le livre maudit de Jan. Selon les choix du meneur et la manière dont aura évolué le scénario, il y a deux possibilités principales :

⊕ Si l'un des PJ est possédé par le livre, alors il se confrontera à l'un de ses compagnons. Le regard fou, tenant le livre de Jan d'une main et l'arme du crime de l'autre, il invectivera sa prochaine victime, l'exhortant à confesser ses fautes sur-le-champ.

Pour que la scène soit réussie, le meneur devrait prendre à part le PJ possédé et lui expliquer à l'avance ce qui va arriver. Ainsi, le joueur sera à même de bien rentrer dans son rôle de possédé et de s'adresser directement à l'autre joueur. Par exemple, avec la tirade suivante :

" Suppôt de Garan ! Suppôt de l'ogre ! Suppôt du démon ! L'heure d'expier est venue pour toi ! Lis ce livre et regarde en face la noirceur de ton âme ! "

Si l'autre PJ lit le livre, il en subira les conséquences mentales (cf. " Le livre de Jan : un Objet de pouvoir ") et son bourreau essaiera de l'assassiner à ce moment-là.

Bien sûr, il sera possible pour les PJ de tenter de neutraliser leur compagnon possédé : celui-ci se débattrait comme un beau diable, répétant toujours les mêmes phrases.

⊕ L'autre option est que ce soit un autre habitant du monastère, et non pas le PJ, qui soit possédé et se confronte à l'un des PJ. Mais l'enchaînement des actions sera le même jusqu'à la confrontation avec Garan et le probable combat général qui s'ensuivra.

46

Des moines arriveront, Garan en tête. Ce sera la confusion, le PJ possédé tentera de sauter à la gorge de sa victime. En entendant les accusations contre lui, Garan révélera sa folie : il évoquera sa mission divine, la nécessité de purger le monastère de la fange. Quant à son alliance avec Mac Snòr, sa simple évocation le rendra fou furieux sans qu'il parvienne à justifier ses actes. Une ambiance folle et désespérée s'emparera alors du monastère, un combat violent et désordonné se propagera alors que chacun essaiera de régler ses comptes.

Meiriadog s'en prendra au recteur et à tous ses partisans, soutenu par Teda, qui se montrera totalement hystérique à l'encontre de son ancien amour, Garan. Madel tentera d'attaquer Teda, alors que Dalaigh s'efforcera de calmer les deux femmes. Selwyn se portera au secours de Garan. Erwen restera pétrifiée d'indécision, alors qu'Alan se jettera sur Jakez, s'il est toujours en vie. Eber et Loeiz tenteront de s'interposer pour séparer les combattants. Enfin, Jakez s'efforcera de tuer le recteur, parce qu'il en a simplement assez de supporter ce malade mental et ses délires. Les autres protagonistes présents agiront comme le souhaite le meneur, du moment que cela augmente la confusion.



Cette scène finale dépendra en grande partie des événements préalables du scénario. Le meneur pourra s'appuyer sur les tensions accumulées entre certains personnages. Le but est de plonger le monastère dans le chaos, avec cette sensation que ce déchaînement de violence a quelque chose de surnaturel. Si des morts ont lieu, des pages du livre maudit de Jan brûleront. L'utilisation de la musique sera un bon outil pour soutenir l'ambiance de cette scène.



Jusqu'à la scène finale, le possédé se concentrera sur d'autres cibles que le recteur, mais lorsque Garan avouera ses crimes, il se jettera sur lui pour en finir.



-Scénario Mots Vengeurs-

Epilogue

Quelle que soit la manière dont le scénario se conclura, plusieurs choses sont à garder à l'esprit pour la suite.

Garan

S'ils ont découvert le chantage dont le recteur faisait l'objet, les PJ peuvent considérer que sa folie et la pression de Mac Snòr l'ont poussé à commettre ses crimes les plus abjects. Cependant, il n'en demeure pas moins vrai qu'il a bel et bien ordonné la mort de gens qui lui étaient opposés, et il est possible de découvrir qu'il a usé de moyens douteux pour arriver au pouvoir. Si le recteur a survécu au scénario, ce qui est peu probable, plusieurs solutions s'offrent aux PJ. Bien qu'il soit fondamentalement un menteur, un arriviste et un meurtrier, Garan est également intérieurement déchiré parce qu'il a de hautes aspirations mystiques. Un PJ honorable ou dévot peut parvenir à l'inciter à se rendre aux autorités religieuses, afin qu'il expie ses fautes. Cette solution est envisageable, mais comme on va le voir, elle ne résoudra pas tout, même si Garan sera effectivement puni pour ses crimes.

Le livre de Jan

Les effets du livre ne se dissiperont qu'à la mort du seigneur Mac Snòr, du recteur et de tous ses complices. Si les PJ quittent le monastère alors que Garan est encore en vie, la possession se poursuivra, quitte à se focaliser sur un autre ouvrage si celui de Jan est détruit.

Lorsque Garan et ses complices seront tous morts, il ne restera dans le livre que les pages décrivant le jugement, les Limbes et l'ogre, représentation monstrueuse de Mac Snòr. Si l'un des PJ est possédé par le livre, ses effets seront beaucoup moins violents à l'extérieur du monastère mais il restera obsédé par la chute de Mac Snòr et cherchera un moyen pour le faire disparaître, d'une manière ou d'une autre. Il ne tentera rien de suicidaire mais si une bonne occasion se présente, il sautera dessus.

47



Le Temple

La mort d'autant d'ecclésiastiques, et notamment celle d'un sigire, provoquera une réaction des autorités du Temple dès qu'elles en seront informées. À partir du moment où les événements seront connus du Temple (ce qui peut prendre un certain temps vu les difficultés pour se déplacer et l'éloignement de cette région du centre du royaume), il ne s'écoulera guère plus d'une semaine avant qu'un détachement de lames mené par deux sigires ne survienne. Tous les habitants du monastère seront détenus sur place, le temps que les sigires

organisent leur interrogatoire. Seuls les patients alités seront laissés de côté, non pas par compassion, mais parce que leur condition fait qu'il est improbable qu'ils aient joué le moindre rôle dans ces événements dramatiques.

À moins qu'ils n'aient déjà une bonne réputation auprès des sigires, les PJ (en particulier s'ils ne sont pas gwidrites) auraient tout intérêt à quitter les environs au plus vite. Les bereniens survivants, Teda et Meiriadog, songeront sérieusement à faire de même et conseilleront les PJ en ce sens.

Une suite possible : Mac Snòr Le damné

Il est possible que les PJ aient compris que Mac Snòr était "l'ogre" évoqué par le livre de Jalan et le personnage possédé dans la scène 5 de l'acte 3. À moins que leurs propres recherches les aient tout simplement amenés à comprendre que le seigneur était impliqué dans les actes perpétrés par Garan et ses complices.

Interrogés à propos de Mac Snòr, les habitants du monastère pourront révéler qu'il s'agit d'un tyran et qu'il lui arrive d'avoir des accès de violence totalement insanes. Cependant, le seigneur du val s'est entouré de tueurs dévoués et bénéficie d'un statut tout à fait légal. Comme bon nombre de seigneurs de Tri-Kazel, il se comporte à peu près comme il lui plaît tant qu'il remplit ses obligations fiscales envers la couronne de son pays.

À partir de là, si les PJ souhaitent se mêler des affaires du seigneur du val de Thoir, ils n'auront guère le choix : remettre le combat à plus tard, car affronter le seigneur sur ses terres et avec ses hommes serait suicidaire. Dans un second temps, les PJ pourraient tenter de ternir la réputation du seigneur du val auprès de nobles plus influents, ou d'avoir recours à la justice royale. L'origine des accusations contre un seigneur a toute son importance, surtout si elle vient d'un étranger au royaume. Cette possibilité entraînera des manigances de longue haleine, afin de piéger Mac Snòr tout en évoluant au sein des intrigues entre la noblesse, le clergé et le roi. À moins que la justice royale ou l'autorité du souverain ne soient directement bafouées, les méfaits qu'un seigneur de peu d'importance commet dans des terres reculées sont loin d'être une priorité pour les pouvoirs en place. Mac Snòr n'a guère d'amis parmi ses nobles voisins, mais dans le fond, ses terres ont peu d'intérêt et sont bien trop proches de la frontière, au goût des autres seigneurs des environs.

La campagne officielle des Ombres d'Esteren permettra aux PJ de croiser à nouveau la route de Mac Snòr et leur donnera peut-être l'occasion de faire tomber le seigneur fou.

Expérience

Les PJ sont susceptibles de gagner un point d'expérience pour chacune des actions suivantes auxquelles ils auront contribué (progression de l'intrigue) :

- Faire en sorte que Seane ne soit pas condamnée
- Découvrir la responsabilité de Garan avant la scène 5 de l'acte 3
- Soupçonner l'implication de Mac Snòr
- Sauver Elia
- Sauver Sandra

Comme à l'accoutumée, le meneur veillera également à distribuer des points d'expérience en fonction de la qualité d'interprétation de chaque PJ par son joueur (1 à 5 points) et pour les confrontations (1 à 5 points, cf. Livre 1 - Univers, p. 228).

Epilogue

Il est là, dans ce large fauteuil.

Assis sur les mêmes coussins de velours sombre.

Adossé aux mêmes peaux de bêtes.

Dans la grand-salle de sa demeure où la lumière entre à grand-peine.

Derrière lui, le feu qui brûle continuellement dans l'immense cheminée ne dispense qu'une bien faible tiédeur et fait danser d'inquiétantes formes sur les murs couverts de tentures fanées.

Tous ceux qui ont eu le malheur de paraître devant lui ont raconté ensuite comment ces ombres semblaient animées d'une vie propre et inhumaine ; et comment les bras du trône de bois sculpté ont tenté de les agripper pour déchirer leur chair.

Nul ne sait à quoi il songe dans son immobilité, ni de quel rêve pervers il se délecte lorsqu'un affreux rictus tord sa bouche, ni encore dans quel enfer il se voit brûler quand il sursaute tout à coup en cherchant du regard une issue à ses noires pensées.

Le fauteuil est celui de son père, et avant lui de son grand-père qui a héroïquement donné sa vie non loin de ses terres pour la gloire de l'Unique, lors de la guerre du Temple.

Pour les seigneurs du royaume de Gwidre, le nom de Mac Snòr a longtemps été honoré.

Plus maintenant.

Pas depuis qu'il a arraché les rênes du pouvoir de la main encore tiède de feu son père. Quelques-uns savent, d'autres se doutent de l'horreur qui est tapie en ces terres, mais aucun n'a osé jusqu'alors se dresser contre le nom de Mac Snòr. Est-ce la peur qui les tient liés, ou le souvenir de la gloire passée, ou encore, sont-ce les miracles qui ont lieu dans le monastère de Tuath qui le gardent à l'abri des doutes de ses pairs ?

Lui n'en a cure. Ceux qui le servent sont trop peureux pour oser le dénoncer, ou ont accepté sciemment leur charge pour laisser libre cours à leur bestialité.

Bien sûr, aux yeux du monde, ils se parent de blancs habits pour mieux dissimuler la noirceur de leurs actes impies, et nombreux sont les complices silencieux qui prétendent, au jour du jugement, n'avoir jamais eu conscience du mal qui suinte de sa seule présence.

Il n'en a pas toujours été ainsi, et lorsque la tempête qui balaie son esprit s'affaiblit parfois, il lui arrive de repenser à l'enfant qu'il a été, jouant avec son frère aîné sur les terres de chasse de leur père.

Immanquablement alors, il revoit comme dans un rêve éveillé ce terrible jour où il s'est aventuré trop loin dans la forêt. Il a pris l'un des couteaux de chasse de son père, son préféré, qu'il tient de son aïeul ; il sait la colère que cela a provoqué et il préfère se cacher plutôt que d'affronter son courroux. Son frère l'a vu faire, a tout raconté, et le voilà qui passe maintenant dans les fougères, battant le sol de son bâton afin de retrouver le fautif. Son frère est le préféré de leur père, c'est normal car en tant qu'aîné, il règnera un jour sur le domaine. Il est jaloux de ce grand frère dont la destinée est le pouvoir, il tremble de ne pas savoir quel sera son destin. Parfois, il voudrait le voir mort afin de prendre sa place, mais c'est quand même son frère et leurs petites rivalités sont autant de jeux dans lesquels ils s'abandonnent avec plaisir. S'empêche que...

Pour éviter de se faire prendre, il s'enfonce toujours plus loin entre les grands arbres, mais il fait assez de bruit pour que son frère l'entende et le suive, car il ne veut pas être seul. Dissimulé, il s'amuse à taillader le tronc d'un arbre avec son couteau lorsqu'il se sent vivement agrippé à l'épaule par une poigne de fer ; il se retourne, espérant que c'est son frère, mais ce n'est pas lui...

Il est sorti de la forêt sans mémoire, couvert de sang, mais ne portant aucune blessure hormis une marque noire sur son épaule ; on n'a jamais retrouvé son frère, ni le couteau, et lui n'a jamais su ce qu'il s'était passé, mais il est revenu différent.

Son père a fait tuer le prêtre qui a prétendu qu'il portait la marque infamante du démon sur son épaule ; ainsi, personne n'a jamais rien su. Du moins jusqu'au premier sang qu'il a versé...

Il serait bientôt un homme, et déjà il lui arrivait de folâtrer avec de jeunes servantes peu farouches, obligées par sa condition de futur maître des lieux. Cette fois-là, il compte bien aller au bout des choses avec celle-ci. Elle est nerveuse, lui aussi. Il l'a emmenée dans les caves, là où personne ne vient jamais, où il ne sera pas dérangé. Elle a délacé son corsage et il caresse sa petite poitrine à deux mains en l'embrassant. Lorsqu'elle vient mettre sa langue dans sa bouche, il s'étonne de ressentir une excitation et un appétit qui n'ont rien de sexuels, mais il s'abandonne totalement à cette passion subite. Il referme brutalement ses mâchoires et de ses dents il tranche la langue de la fille.

Le sang qui dégouline dans sa bouche a un goût exquis, la chair de cette langue lui paraît plus délicieuse et tendre que tout ce qu'il a pu manger jusqu'alors ; et l'odeur de ce corps choqué qui se tortille dans des spasmes de terreur est la plus



douce qu'il ait jamais sentie. Il s'agenouille auprès d'elle, il la caresse encore alors qu'elle sombre peu à peu dans la folie ; puis, vorace et affamé, il termine complètement ce qu'il a commencé.

À partir de ce jour, il a senti en lui sa force décupler, il s'est vu plus grand et plus fort que n'importe quel homme, et il a su deviner et attiser les plus vils sentiments de tous ceux dont il s'est entouré. Ceux qu'il est amené à rencontrer prennent peur en croisant son regard, et jamais leur crainte ne s'estompe. Seuls les plus courageux et les plus intéressés supportent de rester auprès de lui. Ils reconnaissent son pouvoir, acceptent ses travers et sont toujours prêts à plaider pour lui et à le couvrir afin qu'il puisse continuer à leur prodiguer ses largesses.

Ce n'est que bien plus tard que les voix sont arrivées. Des chuchotements dans les longs corridors, des paroles étouffées qui sourdaient derrière les tentures ; il a bien cru qu'il devenait fou. Puis après l'un de ses repas de chair humaine, il a commencé à entendre mieux les paroles. On aurait dit les voix des morts, froides, sombres et cavernueuses comme si elles sortaient des Limbes de l'oubli, mais ce qu'elles disaient finit par acquiescer un sens pour lui qui avait le pouvoir de les entendre. Elles lui enjoignaient de devenir plus fort, de se forger une âme d'acier plus dure que la volonté de tous les démons, et plus brillante que celle de tous les prophètes. L'âme d'un meneur, d'un guide que tous suivraient aveuglément dans les ténèbres, à la fois pétrifiés d'effroi et transis d'adoration. Elles lui expliquaient aussi comment faire, de mille manières à la fois, comment il devrait tuer ce porc qui était son père pour prendre le pouvoir, et toutes les façons d'écarter de sa route les gêneurs et ceux qui représentaient un danger pour ses rêves de gloire...

Mais les voix, peu à peu, alors qu'il les écoutait et obéissait à leurs commandements, se mirent à lui conter des choses plus étranges encore ; et comme il ne comprenait pas ce qu'elles attendaient de lui, elles prirent le contrôle de ses mains et de ses jambes, et parlèrent par sa bouche sans qu'il puisse lutter contre cette intrusion. Il se vit ainsi tracer des symboles étranges avec le sang d'un homme qu'elles lui avaient fait égorger, non sans le laisser étancher sa soif au passage ; et il s'entendit prononcer des paroles dans un langage inconnu. Il apprit peu à peu les principaux rituels et lorsqu'il put reprendre le plein contrôle de ses agissements, il comprit alors qu'il était devenu un adepte de la magie noire. Ses desseins se firent plus sombres encore, et s'il

interdisait désormais aux voix de s'introduire de nouveau en lui, il comprenait maintenant tout ce qu'elles lui disaient, et il apprenait peu à peu de nouveaux et sombres rituels venus du fond des âges.

Rapidement, son père s'affaiblit. Il le faisait se faner de l'intérieur, se dessécher si bien que bientôt il devint aussi sec qu'une momie et aussi friable qu'un tas de poussière agglomérée qu'il pourrait répandre aux vents froids de l'hiver. Le vieux le regardait souvent et chacun pouvait voir dans les yeux de l'autre tout le reproche et la haine qu'ils partageaient maintenant. Car oui, son père avait compris, mais trop tard, ce qu'il était advenu de son fils. Il payait pour ne l'avoir jamais considéré comme un héritier digne de lui, et il abdiquerait bientôt, au crépuscule de sa vie, sans avoir le droit de voir toute la gloire qu'il apporterait à sa lignée. Mais l'ancien résistait et tardait à mourir ; les moines de Tuath qui ne laissaient pas passer un jour sans venir prier à ses côtés pour sa guérison parvenaient à améliorer sa condition, tant et si bien que son état restait à peu près stable. N'y tenant plus, une nuit, poussé par les voix invisibles, il se rendit à son chevet et arracha lui-même à son père le peu de vie qu'il lui restait. Dès le matin suivant, alors que les gens de son père s'affairaient autour de lui, il choisit parmi eux ceux qu'il pourrait conserver à son service et ceux qu'il lui faudrait écarter. Au commencement de son règne, il pensa que le monastère de Tuath devrait rapidement être éradiqué, mais bien vite, il se ravisa.

Les miraculeuses guérisons étaient connues de toutes parts et apportaient à la région son lot de voyageurs, de revenus et de pieuse notoriété ; on ne s'inquiéterait pas alors dans le reste du royaume de quelques disparitions et de sombres histoires, il suffirait de prétendre à des attaques ponctuelles de feondas pour éviter les soupçons et les gêneurs. Ainsi, il constitua peu à peu sa suite, plaçant des gens choisis par lui pour être ses yeux et ses oreilles dans chaque recoin du val.

Mac Snór, telle une araignée, attend simplement que se mette en vibration un fil de la toile qu'il a tissée sur tout son domaine. Un fil qui lui indiquera la présence d'une nouvelle proie. Une proie sans défense sur laquelle il pourra se jeter avec l'appétit féroce d'un ogre monstrueux...



RETROUVEZ



SUR LE SITE OFFICIEL :

www.esteren.org

Calendrier de parution, aides de jeu, forum de discussion...