

L'Aventure se passe au printemps 993, quelque part dans l'épaisse forêt de Champagne (mais les dates et les lieux peuvent être facilement changés). Elle convient à un petit groupe de PJs peu expérimentés. Il serait idéal qu'ils se connaissent déjà un peu.

(L'aventure est librement inspirée de la première partie de la campagne « Pagan Call » et de « la pension Jarnos »)

INTRODUCTION

Avril 993 après Jésus Christ.

Quelque part au milieu de la forêt giboyeuse qui s'étend à perte de vue entre la cité de Troyes et les remparts de Provins.

NB : à cette époque, la langue répandue est le Francien, qui existe depuis Charlemagne. Forme dérivée du latin vulgaire, le Francien s'emploie surtout à l'écrit dans les documents officiels. Cette langue « commune » s'oppose aux dialectes et patois des différentes provinces (champenois, picard, bourguignon, etc.).

Nous sommes sur l'ancienne voie romaine – la « Via Apia » - qui va vers Paris en passant par Langres et Châlons, un petit groupe avance lentement. Il pleut sans discontinuer depuis trois jours. La vieille route pavée n'est plus qu'un sillon boueux où s'embourbent carrioles, chevaux et piétons. De chaque côté de la route se dresse la forêt champenoise, la « pouilleuse », une forêt dense de chênes et de hêtres.

Les PJs ont quitté la cité de Langres la veille et descendent vers la vallée de l'Aube. Plusieurs raisons à leur présence sous la pluie et en ces lieux :

- ✗ Bourgogne et Champagne sont en guerre : des troupes de miles lourdement ferrés et armés ont commencé à se battre depuis que le Comte de Blois-Champagne, proche du Duc de France a ravivé la vieille querelle qui l'oppose au Duc de Bourgogne. Les soldats du Comte ne sont pas réputés pour leur grandeur d'âme et les PJs ont tout intérêt à fuir cette guerre entre seigneurs...
- ✗ Comme si la guerre ne suffisait pas, une épidémie de feu sacré a commencé à décimer les campagnes. La maladie s'est répandue comme une traînée de sauterelles dans le sud du comté et les villages se dépeuplent à grande vitesse, poussant les serfs à se replier encore plus sur eux-mêmes... Les PJs ont été alertés par la nouvelle de l'épidémie et ont jugé plus sûr d'aller vers des lieux plus cléments...
- ✗ Dans quelques jours, aux portes de Paris (qui n'est pas la capitale du Duché de France – à l'époque, c'est Chartres ou Orléans selon l'humeur) va se dresser le marché de St Denis, une foire commerciale aussi importante que celle de Troyes. C'est un grand moment pour le commerce et aussi pour les esprits curieux...

✗ Paris regorge de lieux réputés pour leur savoir (comme l'abbaye de St Germain, à l'est de la cité ou la cathédrale Sainte Geneviève). Tout clerc ou érudit peut trouver intéressant de s'y rendre pour consulter les bibliothèques...

Bref, les PJs fuient une terre assez inhospitalière pour le moment. Ils ralentissent contre le mauvais temps et le mauvais accueil des villages traversés. Le seigneur local se nomme Sire Tarquin, dit le Fier. Homme brutal et peu chrétien, il est entré en guerre aux côtés du Comte de Champagne mais pour son propre compte. C'est l'occasion rêvée pour lui et ses soldats de piller les terres voisines de son fief et de rompre l'ennui qui ronge ses miles... Les derniers villages traversés témoignent de la brutalité de Tarquin le Fier, que les paysans appellent avec mépris Tarquin le Maudit.

La journée touche à sa fin et les PJs commencent à se demander où ils vont pouvoir dormir cette nuit. Pas de village en vue et seulement la forêt tout autour...

MAUVAISE RENCONTRE...

Sous la pluie qui tombe encore et encore, les PJs s'immobilisent soudain au milieu de la route. A moins d'une portée de flèches devant eux, un groupe de six cavaliers s'affaire autour d'une carriole renversée dans la boue...

Ce sont des hommes de Sire Tarquin. Ils reviennent d'une longue chevauchée et meurent de fin. Là, ils viennent de se faire la main sur une carriole de ménestrels. Hélas, les miles ne trouvent rien qui leur conviennent et leurs estomacs gargouillent depuis le matin, ce qui les rend passablement de mauvaise humeur...

Au bout d'un moment, les six miles caparaçonnés et lourdement armés (lance et épée) se rendent compte de la présence des PJs et avancent vers eux. Leurs intentions sont malveillantes, surtout s'il y a des femmes dans le groupe.

Dès que les PJs tourneront les talons – ce qui est la meilleure solution ! – les miles chargeront en masse et en hurlant. Si les PJs attendent les cavaliers, ceux-ci les encercleront et chercheront le moindre prétexte pour attaquer...

La seule chance de survie est de séparer et de courir à travers bois. La course poursuivie doit être incertaine et particulièrement longue. Les miles ne feront pas de quartier, la faim les rendant agressifs comme des bêtes...

FUIR OU MOURIR !

Avec les miles sur les talons, les PJs vont courir comme des lapins sur plusieurs lieues avant de déboucher sur une clairière et la silhouette austère d'un monastère. Le

bâtiment, perdu au milieu de nulle part, est déjà à moitié envahi par les ronces et les herbes folles... c'est la seule issue possible puisque derrière eux, à une portée de flèches retentit la cavalcade des chevaux de guerre...

Les PJs auront à peine le temps d'atteindre la double porte d'entrée que les premières flèches viendront se planter dans l'herbe grasse à leurs pieds. Alors que les cavaliers ne sont qu'à une portée d'épieu, la porte s'ouvre et un moine au visage squelettique leur fait face. Les cavaliers vont s'arrêter à une vingtaine de toises alors que le moine fait rentrer les PJs dans le monastère.

Couverte par la « paix de Dieu », cette enceinte sacrée ne saurait être investie par des hommes en armes et les miles de Sire Tarquin le savent bien. S'ils craignent le courroux de leur chef, ils craignent encore plus les foudres de l'Eglise... Mais ils n'ont pas dit leur dernier mot et vocifèrent à l'attention des PJs qu'ils les attendront dehors. Et pour eux de camper à l'orée du bois, à une centaine de toises du monastère...

LE MONASTÈRE DE ST EUDES

Le monastère est vétuste et en mauvais état : les murs sont lézardés, les mauvaises herbes poussent dans le cloître et des flaques d'eau de pluie inondent les galeries. La communauté des frères, qui ne vit pas sous la règle de St Benoît, compte une vingtaine d'individus, une douzaine de frères, le doyen, l'abbé et six novices.

Comme tout monastère, il y a la salle des repas, la chapelle, le scriptorium et la bibliothèque, quelques ateliers, les cellules des moines, l'aumônerie, le cellier, le potager et le cimetière.

Le moine squelettique qui les accueille se nomme frère Jérôme. Il entraîne les PJs dans le monastère jusqu'à la cellule de l'abbé Alceste, qui dirige le monastère. Quand ils entrent, l'abbé, un vieil homme aux traits creusés et aux grands yeux noirs, est en grande conversation avec un autre frère, un moine à la soutane noire, qui se présente comme frère Marc, de l'Abbaye de Cluny. Frère Marc a le teint halé et la peau tannée par le soleil et le vent. Il se dégage de lui une impression très singulière. Ses grands yeux sont très clairs et ses pupilles dilatées lancent un regard envoutant. Il est grand et massif. S'il parle le francien sans difficulté, il lui reste un reste d'accent venu du nord.

Les autres moines sont détaillés ensuite. Mais ils se ressemblent tous : aspect décharné, traits creusés et fatigués, corps secs dans des soutanes trop amples pour eux... Ils vivent comme des ombres, parlent peu et ont toujours les yeux dans le vide.

Quatre moines pourtant se détachent du lot :

- ✗ L'abbé Alceste cache une personnalité de fer sous l'apparence d'un vieil homme, bossu et rabougri. Son front ridé surplombe deux yeux d'un bleu intense et une



barbe courte et déterminée achèvent le portrait de cet homme autoritaire. Fils bâtard d'un Seigneur de guerre, c'est un « vrai » clerc, formé et instruit. Il a pris la tête de l'abbaye il y a de cela quarante ans, alors que sa route itinérante et tumultueuse a croisé celle de la Confrérie (Cf. ci-dessous).

- x Frère Jean le Muet, le menuisier et charpentier. C'est un colosse de plus de six pieds de haut et large comme une porte de grange. Du haut de son mètre quatre-vingt-dix, Jean regarde le monde de ses yeux apeurés. La barbe ébouriffée, les mains toujours nouées, il dégage une impression de crainte et de tension presque palpable.
- x Frère Clément, l'herboriste, est un homme obèse, aux yeux froids et vicieux. Ses mains tremblent en permanence et il a la détestable habitude de constamment s'humecter les lèvres avec sa langue. Un parfait pervers. C'est un être obsédé par la soif de pouvoir, la haine et la luxure.
- x Frère Marc, se présente comme un Moine Noir, c'est à dire un Bénédictin de l'Abbaye de Cluny. Mais en réalité, il est le bâtard d'un chef de clan saxon et d'un Homme Serpent. Parti il y a six ans de cela d'Egypte, il n'a eu de cesse de rallier toutes les sectes et groupes de fanatiques dévoués à Seth, un sorcier homme serpent dévoué à Yig. (Cf. ci-dessous).

LA TRISTE ET NOIRE VÉRITÉ

Ce monastère perdu dans la forêt champenoise n'est pas un monastère... catholique. Il abrite une confrérie païenne qui voue un culte immonde à une déité abominable du nom de L'Homme en Noir. Certains érudits l'ont appelé Satan, « l'ennemi », les Vikings « Loki » et les Celtes avant eux le vénéraient comme Lug, le dieu des morts.

À l'origine, le monastère fut bâti sur un ancien temple païen, datant des Gaulois et consacré au Dieu Lug. Deux fois par an, les prêtres se livraient à toutes sortes de cérémonies abjectes et sanguinaires. Les Romains dispersèrent le culte et bientôt l'Eglise prit le relais. Mais durant les grandes invasions, au siècle dernier, les Vikings pillèrent le monastère et tuèrent la plupart des moines. L'Eglise le rebâtit avec l'aide des comtes de Champagne mais en confia la garde à des moines faibles et sans morale qui succombèrent très vite lors de la venue d'un certain Stigand en 855 depuis les îles bretonnes.

Stigand, de son vrai nom Sss'th ou Seth, fut un grand sorcier du peuple serpent, dont la race vécut sur Terre bien avant l'apparition de l'homme jusqu'à ce qu'elle laisse la place à la race humaine, il y a 11 000 ans de cela. Seth, endormi depuis des millénaires sous la calotte glaciaire n'a pu que constater avec colère le déclin de son peuple. Il n'eut alors que d'effort pour changer les choses. Complotant depuis les Contrées du Rêve, Seth revint sur Terre vers 675 après JC et prit forme et nom d'homme : Stigand. Il s'aventura dans les îles bretonnes, assurant sa domination sur quelques clans vikings. Il s'accoupla avec certains de leurs membres et mit au monde

quelques monstres, des hybrides dont un nommé Marc. Il lui enseigna bien des choses interdites.

Seth/Stigand mit pied sur le continent au moment des grandes invasions. La période troublée qui accompagna les Grandes Invasions permirent à Seth/Stigand et à son rejeton Marc de recruter des fidèles alors que la foi chrétienne était bafouée. Des confréries diverses et variées se sont constituées durant un siècle à travers l'Europe, pendant que Seth voyageait.

Le grand projet de Seth est de créer un passage ouvert à Yog-Sothoth, emprisonné dans les Limbes, pour ravager le monde des hommes et permettre à son peuple décadent et clandestin de reprendre la place qui lui revient.

Les moines vénérant St Eudes se retrouvèrent vite à se prosterner devant le sorcier du peuple serpent. Qui se soucie de ce petit monastère perdu dans les bois, aux moines si calmes et si paisibles ? La Confrérie des Ténèbres (Tenebrarum Fraternitas) exerce en effet dans l'ombre ses noires activités depuis deux cents ans.

Quand les PJs trouvent refuge dans l'abbaye, frère Marc – le rejeton de Seth – grimé en « moine noir » vient d'arriver et doit s'entretenir avec l'abbé pour donner les instructions de Seth. La première étape est de contacter l'Homme en Noir, Nyarlathotep, le Chaos Rampant, le Messager des Grands Anciens, afin que par celui-ci de grands sortilèges soit connus en vue de faire venir le grand Yog-Sothoth depuis l'Abîme Ultime des Limbes. Frère Marc sillonne l'Europe entre les différents groupes d'adorateurs, à qui il a remis une copie ou des extraits d'ouvrages interdits dans le but de réaliser le Grand Rituel, dès que les planètes seront correctement alignées dans le ciel (la science des étoiles et des astres est connue de l'Orient mais perdue en Occident).

La venue des PJs est une bénédiction : du sang frais pour l'Homme en Noir !

Aussi un accueil particulièrement chaleureux va leur être fait. C'est frère Clément qui va leur servir de guide et va les mener jusqu'à l'hostel, une petite pièce contiguë à la chapelle condamnée, où des paillasses ont été dressées. Tout est poussiéreux mais « le monastère reçoit peu de visiteurs » comme l'explique le frère.

VISITE DU MONASTÈRE DE ST EUDES

L'hostel : Cf. ci-dessus.

La chapelle St Eudes : condamnée suite à un terrible orage qui a ravagé la toiture l'an dernier. C'est dans cette chapelle que se dressent les menhirs de l'ancien temple dédié à Lug.

L'église : pratiquement vide, elle n'est fréquentée que par le très vieux et très vénérable frère Marcel l'Aveugle, présenté comme à demi-fou. C'est un ancien ermite qui a intégré le monastère bien avant la venue de Stigand, il y a de cela quarante ans. Il passe sa vie en prières et en contemplation, les bras en croix.

Le réfectoire : sur la trentaine de places prévues, seule une douzaine est occupée. La lecture est faite pendant les repas et le silence est de mise. Mais les textes choisis

– en latin, bien sûr – sont assez effrayants : il s'agit de récits apocalyptiques emplis de calamités, de monstres et de souffrance...

La cuisine : assez sale et sombre, la cuisine ne contient pas grand chose si ce n'est, dissimulée dans des alcôves et des pots en terre, d'étranges mixtures aux odeurs suspectes (os humains broyés, essences de plantes toxiques, etc.).

L'herboristerie : fief de frère Clément, elle contient un trésor de plantes et de végétaux rares. Du poison aux remèdes exotiques, tout y est ! C'est frère Clément qui fournit aux autres frères toutes sortes de substances annihilant leur volonté.

Le scriptorium et la bibliothèque : fierté de l'abbé Alceste. Une dizaine de pupitres où s'entasse des grimoires rares et précieux. Le monastère compte aussi des parchemins, des manuscrits forts rares, certains remontant à l'Antiquité.

Le jardin : à moitié envahi par les hautes herbes, il est cultivé par six serfs, qui vivent et dorment à la lisière de la forêt. Ceux-ci parlent peu et ont le regard vide. Mais une chose est certaine, ils ont une frousse bleue de frère Marc et de frère Clément.

Le cimetière : plus une terre en friche qu'autre chose. La dernière tombe date de 855...

Les cellules : austères à souhait, elles ne contiennent rien d'autre qu'une paillasse... et même pas de crucifix !

PREMIER SOIR

Le soir venu, les PJs sont conviés au repas avec les autres moines. Ils ne sont pas astreints au silence mais doivent parler à voix basse. On leur sert une soupe épaisse faite de chou et de lard. Elle a néanmoins un goût un peu passé. On leur sert un vin épais et lourd, un peu piquant.

Et la nuit venue, des cauchemars vont assaillir les PJs.

Si l'un d'eux se lève pour une raison ou pour une autre, il entendra des bruits venant de l'extérieur... Une petite troupe de manants traînant une carriole s'est arrêtée devant le monastère. Ils semblent tous bossus et difformes. Ils marchent avec maladresse et leurs gestes sont gauches. C'est l'abbé et frère Marc qui les accueillent et parlent en haut-germain. Une drôle de tractation a alors lieu, au milieu des grognements et des persiflages. Au bout d'un moment, les êtres difformes remettent aux moines un petit corps enveloppé dans une étoffe grossière, avant de repartir vers les ténèbres. L'abbé et frère Marc emportent le petit corps plaintif vers le cellier.

[NB : ce sont des Ténébreux, originaires des terres de l'est, qui se déplacent à la recherche de nourriture ou de nouveaux corps à « emprunter ». Etres difformes et à l'aspect de mort-vivants, ils hantaient les terres froides du nord et le fond des terres de la Germanie. Appelés « nains », ils vénèrent Loki et le Magnum Innominandum (la Brume-sans-Nom). Ils sont capables de se déplacer sur de longues distances en utilisant des « portails ».]

Le lendemain, tout se passe comme si de rien n'était. Si les PJs souhaitent quitter le monastère, frère Clément montra d'un doigt inquiet le ciel qui se charge de nuages noirs.



Ils peuvent néanmoins partir, à condition de feinter les miles de Sire Tarquin qui campent à moins d'une lieue de là.

Frère Jean le Muet (le colosse inquiet) est celui qui peut donner des informations aux PJs. Frère Jean se confiera volontiers à un clerc pour se confesser.

LA NUIT FATIDIQUE

Le soir venu, alors qu'une pluie diluvienne s'abat sur la forêt champenoise, on sert aux PJs une soupe orange et épaisse (sans doute aux asperges et aux choux, mais au goût de terre prononcé), avec la même piquette en guise de vin (il s'agit d'un puissant somnifère et d'une potion chargée de purifier le corps). A la nuit tombée, les moines iront dans l'hostel chercher les femmes (s'il y en a dans le groupe – à défaut, les PJs les plus jeunes) et les emmèneront dans la chapelle abandonnée.

Là, au milieu des menhirs dressés au cœur de la chapelle en ruines, un cercle a été dessiné et illuminé par des bougies au sol. Une petite silhouette gît recroquevillée – une gamine pouilleuse et famélique, volée dans quelque village de serf. Ses traits sont tirés, livides. Elle est morte de peur et épuisée par les privations. L'abbé et d'autres moines forment un cercle et scandent en celte et en latin une série de chants. Il est question de « le loup avalera le soleil, le Serpent foulera la terre » ; ou « Il jettera le feu sur la terre et brûlera tous les mondes » ; les moines appellent « l'Homme Noir » ainsi que ses différents « masques » « le chaos rampant », « celui qui hante les ténèbres », « puissant Pharaon Noir », etc. Au bout d'un moment, l'abbé fera boire une étrange mixture noire à la gamine (si elle est seule) et aux autres femmes (ou aux PJs les plus jeunes). Les bougies vont s'agiter, un vent glacial va se lever et du centre du cercle, émergeant des ténèbres, une silhouette vêtue de noir, grande et altière, va s'avancer. On ne voit pas son visage mais on le devine fin et le teint hâlé. Les moines vont alors s'avancer, se saisir des victimes et les remettre à l'Homme Noir... qui d'une main fine et musclée, va s'emparer de leurs cœurs palpitants...

Il serait dangereux de laisser aller la cérémonie au delà. L'Homme Noir est bien sûr Nyarlathotep, le Chaos Rampant, sous sa forme humaine. Frère Marc, qui assiste à la cérémonie, veut lui demander le moyen d'invoquer Yog-Sothoth et si les PJs ne font rien, l'Homme Noir après s'être repu du cœur de ses victimes lui remettra le sortilège...

Les moines, s'ils sont squelettiques en apparence, se battront au coustil avec fanatisme mais ce sont de piètres adversaires. De même que les serfs, qui viendront à la rescousse quelques rounds plus tard, alertés par frère Marc (qui a pris la fuite dès le début du combat), armés de bâtons et de fourches en bois. Les plus dangereux sont frère Jean le Muet, puisqu'il a la force de deux hommes (à moins que les PJs ne l'aient confessé la veille ou mis de leur côté), et frère Clément qui frappera de préférence dans le dos avec une dague empoisonnée...

Si Jean le Muet est de leur côté, il brisera les moines adverses comme des fétus de paille.

Au milieu de la bataille, la foudre tombera à trois reprises sur le monastère, d'abord sur la chapelle, puis sur les autres bâtiments. Un brasier énorme consumera le monastère en dépit de la pluie diluvienne qui a redoublé d'intensité. Moines et serfs disparaîtront dans les flammes en poussant d'horribles cris. Si l'Homme Noir n'a pas été blessé auparavant, sa silhouette disparaîtra également dans le brasier, semblant se dissoudre avant de gonfler, gonfler, devenir difforme et tentaculaire, puis disparaître à son tour...

Il est possible de récupérer en catastrophe quelques objets et biens personnels avant que tout ne soit calciné : outre leurs affaires, les PJs peuvent récupérer nombres de potions et d'herbes dans l'herboristerie. Dans le scriptorium, quelques ouvrages interdits (au choix du MJ), mais dans la cellule de frère Marc, un livre particulièrement rare, le Codex Dagonensis...

Voilà.

A l'aube, tout sera fini. Ruines fumantes achevant de s'éteindre sous la douce pluie de printemps. Plus aucune trace de rien, comme si rien n'avait existé. La chapelle, en s'écroulant, a définitivement recouvert le cercle de menhirs. Les cendres recouvrent à jamais les corps impies des moines dévoyés...

Ils ont réussi à sauver leur humble vie de ce cauchemar (et qui sait, celle de la petite gamine, qui se nomme Marie et qui privée de famille, les suivra) mais quelle nouvelle menace va se dresser sur leur chemin demain ?

Frère Jean, s'il survit, se joindra au groupe puisqu'il n'a nulle part où aller. Il sait lire et écrire et est fort comme deux hommes...

Les miles qui bivouaquaient à l'entrée de la forêt ont disparu (ils ont pris la fuite la veille avec la venue des Ténébreux). Mais il est sûr que Tarquin le Fier ne portera pas les PJs dans son cœur après les dires de ses hommes...

Mais tout ceci est une autre histoire...

CARACTÉRISTIQUES DES PROTAGONISTES

Frère Clément

INT 12 FOR 12 APP 08 DEX 12
POU 12 TAI 15 CON 11 EDU 15

Profession : herboriste et empoisonneur
Compétences : Bibliothèque, Concocter Potions, Écouter, Écrire le Latin, Langage Gestuel, Latin, Occultisme, Science, Dague (50%)

Frère Jean, dit Le Muet

INT 11 FOR 17 APP 10 DEX 12
POU 07 TAI 16 CON 14 EDU 14

Profession : artisan menuisier et charpentier

Compétences : Bibliothèque, Écouter, Écrire le Latin, Langage Gestuel, Latin, Menuiserie, Occultisme, Réparer/Concevoir

Abbé Alceste

INT 16 FOR 08 APP 11 DEX 10
POU 14 TAI 12 CON 08 EDU 16

Profession : abbé du monastère de St Eudes et chef de la « Tenebrarum Fraternitas »

Compétences : Art, Bibliothèque, Écouter, Écrire le Latin, Langage Gestuel, Latin, Lire-Écrire le Grec, Mythe de Cthulhu (50%), Occultisme

Sortilèges du Vieux Grimoire : Contacter le Peuple Ténébreux, Contacter Nyarlathotep, Contraindre la Chair, Lier l'âme

Frère Marc, rejeton mi-humain mi-homme serpent de Seth

INT 17 FOR 10 APP 16 DEX 13
POU 13 TAI 10 CON 12 EDU 20

Profession : sorcier

Compétences : Lire/Écrire Latin-Grec, Monde Naturel, Mythe de Cthulhu, Occultisme, Parler/Lire-Écrire Égyptien, Parler Francien, Persuasion, Sagacité, Se Cacher, TOC

Sortilèges du Vieux Grimoire : Contacter le Peuple Ténébreux, Déformation, Œil du Démon, Flétrissement, Portail, Portail des Limbes, Regard Hypnotique, Sceau

Moines de la « Tenebrarum Fraternitas »

INT 10 FOR 10 APP 10 DEX 11
POU 08 TAI 11 CON 10 EDU 14

Profession : moines

Compétences : Art, Bibliothèque, Écouter, Écrire le Latin, Langage Gestuel, Latin, Occultisme

Serfs, pauvres êtres fidèles aux moines

INT 10 FOR 11 APP 11 DEX 12
POU 07 TAI 11 CON 10 EDU 10

Profession : paysan

Compétences : Bâton (50%), Conduire Atelage, Écouter, Marchandage, Monde Naturel, Suivre une Piste.

