

# L'Abbaye des Ombres

De Bruno Marchesson

Ce scénario, fortement inspiré du "Nom de la Rose", n'a qu'un but : plonger les joueurs dans un abîme de mystères. Dans une abbaye du Moyen-Age, les personnages (des moines bénédictins) doivent enquêter sur une série de meurtres les plus atroces. Au risque de se rendre compte que dans cette abbaye- là, les moines ont tous quelque chose à cacher et que les soupçons se portent toujours sur les derniers arrivants. Confrontés à la suspicion et à des personnages aussi étranges que dangereux, les joueurs devront reconstituer le puzzle des événements à partir d'indices qui les embrouilleront autant qu'il les aidera. Dans ce lieu divin et démoniaque, chacun cache son secret comme une ombre. Qui dit la vérité ? Qui ment ? Qui sait ? Qui percera les mystères de l'Abbaye des Ombres ?

## Conseils pour la lecture de ce scénario

Ce scénario a été écrit de telle manière à être relativement pratique à consulter en cours de jeu. Si vous lisez ce scénario pour la première fois, je vous conseille de lire d'abord le Synopsis , puis les événements , les personnages et enfin terminez par la description des lieux (qui est le moins intéressants des chapitres). Vous trouverez aussi les règles de créations de moines bénédictins ainsi que quelques conseils pour la maîtrise de ce scénario...

## Synopsis

Il y a vingt-cinq ans, la Forteresse des Scorpions (surnom qui lui fut donné à cause des armures complètes des soldats qui la défendaient), un imposant château au cœur des Pyrénées, point stratégique de la défense du sud de la France contre les Maures, fut pris d'assaut et envahie par les sarrasins, mettant en fuite le Comte de Niran et sa famille. La forteresse fut rapidement reconquise par les armées françaises mais le Comte et sa famille refusèrent d'y retourner et le vendirent au Clergé. Durant les premières années d'occupation des lieux, l'Eglise en fit une prison et un haut lieu de la Sainte Inquisition. Pendant cette période, la forteresse fut aménagée en conséquence et les inquisiteurs y découvrirent un véritable labyrinthe souterrain, vestige des plaisirs cruels des anciens propriétaires. Sur ordre du Grand Inquisiteur, les murs du labyrinthe furent recouverts de fresques bibliques qui serviraient dès lors de repérage dans les catacombes. La situation dura six ans, durant lesquels la région fut mise à feu et à sang. Mais faute d'hérétiques, la Forteresse fut

transformée en Abbaye, dont le Frère Georges Dumont, un des inquisiteurs les plus sanglants, fut nommé abbé. Voilà quelques dix-neuf années que cette abbaye prospère, toujours sous le commandement ferme et autoritaire de l'abbé Dumont : la construction de l'église est presque achevée, la bibliothèque est richement garnie d'un bon millier d'ouvrages et la communauté ecclésiastique compte en cet an de grâce 1372 une trentaine de moines. Il y a quatre mois, l'abbé Dumont reçut une lettre qui le fit entrer dans une rage folle : le Baron Alexandre d'Albion à la sombre réputation lui ordonnait de lui laisser l'accès à la bibliothèque de l'Abbaye sous peine de révéler à monseigneur l'évêque quelques secrets que l'abbé ne voudrait pour rien au monde voir resurgir.

Un mois plus tard, le Baron s'installe dans la tour orientale de la forteresse et y commence ses études du Liber Ivonis. Pratiquement en même temps, à la demande de l'abbé Dumont, la Sainte Inquisition envoie sur place un espion afin de surveiller les agissements du Baron. Mais le Frère Barnabé remarque bien vite que bien des choses peu catholiques ont lieu dans l'enceinte de l'Abbaye. En effet, certains n'ont revêtu la soutane que pour justement éviter le bras armé de l'Eglise, et s'est développé au cœur même de l'Abbaye une confrérie dont les croyances et les rites sont bien loin de ceux qu'ils arborent officiellement. Durant les trois mois écoulés, la tension n'a cessé de croître au sein de l'Abbaye : la succession de l'abbé fait naître les rivalités, et chacun a un comportement pour le moins étrange. L'abbé demande, puis ordonne, le départ du Baron. Ce dernier, en pleine étude du grimoire maudit de Callus Phillibus Faber, se décide alors à agir : il invoquera un chasseur de Shub Niggurath dans deux nuits afin de se débarrasser de cet abbé qui devient des plus gênant. Mais pour l'invocation, le Baron a besoin d'un cœur humain et d'un objet apparu tenant à la future proie du Chasseur...

Les personnages des joueurs arrivent à ce moment-là à l'Abbaye, et vont se trouvés confrontés à une complexe intrigue policière où il leur faudra démêler les excentricités de chacun du complot ourdi contre l'abbé. L'après-midi de l'arrivée des personnages, le baron fait voler les sandales de l'abbé Dumont par Frère Joël, son complice. Durant la nuit, le Baron et Joël assassine Frère Jean le Muet et lui arrache le cœur. Lors de la découverte du massacre, le Frère Jérôme, chef de la Confrérie des Ténèbres, s'octroie le méfait auprès de

ses confrères de (mauvaise) foi. Le soir, la Confrérie des Ténèbres se réunit dans les catacombes de la forteresse et y accomplit un simulacre du meurtre de Frère Jean (" meurtre " d'un chat noir). Toujours dans le labyrinthe des catacombes, le Baron invoque son Chasseur et lui désigne sa proie. Exténué, le Baron s'en retourne dans sa tour et est poignardé par le Frère Denis, que le Baron faisait chanter. Dans le labyrinthe, le Chasseur erre et ne parvient pas à trouver sa proie dans les méandres du labyrinthe. Le lendemain, l'abbé, après une fouille attentive de la tour orientale, tente de s'enfuir par le labyrinthe qu'il connaît quelque peu, mais se trouve confronté face au Chasseur. Gageons que les personnages des joueurs parviendront à intervenir et pourquoi pas sauver l'abbé.

Inspiration : Bien entendu, l'ambiance de ce scénario est fortement inspirée du "Nom de la Rose" (le livre et le film). Il est également proche des aventures du Frère Cadfael d'Ellis Peters.

## Arrivée des personnages

L'action se déroule en novembre de l'an de grâce 1372, dans une abbaye dont même aujourd'hui il est préférable de taire le nom.

Les personnages voyagent à dos de mule depuis 3 semaines, lorsqu'ils arrivent enfin en vue de l'Abbaye. Celle-ci a gardé ses murs de forteresse qui lui donnent un air de place forte nichée au cœur des Pyrénées. Seule la Grande Croix sur la lourde porte de bois et le sommet de l'église rappellent aux voyageurs qu'il s'agit d'un lieu de vénération et de prières. Il est relativement tôt dans la matinée lorsque les personnages frappent à la grande porte. Ils sont accueillis par Frère Jérôme qui leur souhaite la bienvenue d'une voix avenante. Alors qu'il leur fait visiter l'Abbaye, les premiers flocons de neiges commencent à tomber...

## Les lieux

### Le cimetière

A moitié envahi par les mauvaises herbes, seul le quart nord-ouest (le plus récent) semble a peu près entretenu ( Frère Barnabé, le jardinier et espion de l'Inquisition, a autre chose à faire). La plupart des croix sont en bois, à moitié pourries et beaucoup d'entre elles sont brisées ou gisent au sol. A l'exception des plus récentes, les croix sont illisibles. Au centre des tombes se trouve une vieille fontaine à l'abandon, recouverte de mousses. En y regardant de

plus près, on remarque des bas reliefs sur la colonne de la fontaine, représentant la Cène. Ces sculptures cachent un mécanisme secret, mis en place sous l'Inquisition, qui mène aux catacombes. En appuyant simultanément sur les 2 apôtres les plus proches de Jésus Christ, les pierres du fond de la fontaine asséchée s'enfoncent une à une pour former un escalier en colimaçon qui descend dans le labyrinthe souterrain de l'Abbaye. Cet accès est utilisé par la confrérie des Ténèbres.

### **L'église**

Longue d'une trentaine de mètres, l'église est le bâtiment central de l'Abbaye. Elle est encore en travaux, mais déjà le style gothique de l'édifice ne fait aucun doute. Les deux grandes portes sculptées de nombreux bas reliefs s'ouvrent sur une longue allée bordée de bancs au bout de laquelle s'élève l'autel. Derrière ce dernier s'élève une croix d'environ 3 mètres représentant le Christ crucifié " grande nature ". A la droite de l'autel se trouve un lutrin sur lequel est posé une lourde Bible reliée. Enfin à gauche et en retrait par rapport à l'autel, tapi dans l'ombre d'une armoire finement ouvragée (où sont rangés calices et autres accessoires de messe), on peut voir le siège sur lequel s'assied l'abbé pendant les offices.

### **Le dortoir**

C'est un bâtiment massif, constitué de petites cellules d'environ 7 mètres carrés dont le sol est dallé, contenant chacune une paille et une planche pour les travaux des moines. Ces cellules sont réparties de part et d'autre d'un étroit couloir obscur.

Voici la description des cellules que vos joueurs sont susceptibles d'aller fouiller :

#### **Cellule de Jérôme**

Enfoui sous une dalle (jet de TOC pour la repérer) et recouvert par un drap sombre est caché « Le Fiel de l'Ange Noir », un ouvrage sataniste qui sert de base à la Confrérie des Ténèbres. Le livre contient tout un ensemble de sorts, du très sérieux au plus grotesque, dont certains demandent de nombreux sacrifices. Une plume noire est glissée à la description d'un sort intitulé « Pour goûter les larmes de sang et de haine de Lucifer », qui demande que l'on sacrifie un chat noir et que les membres de la cérémonie en boivent tous le sang ( ensuite, a force de chants, le calice se remplira de nouveau de sang, etc...). n'hésitez pas à détailler ce sort à loisir, il fournit une excellente fausse piste.

#### **Cellule de Guillaume**

Guillaume est rarement dans sa chambre avant la nuit noire, car il ferme la bibliothèque. Sous la dalle de la paille sont dissimulés un vieux calice dont le dépôt brunâtre peut laisser des plus perplexes ( rouille ? sang séché ? ), une longue plume noire affûtée et un fouet à lanière clouté. Il arrive en effet à Guillaume de titiller son masochisme par des séances d'expiation. Sous la planche de travail se trouve la lettre d'initiation à la confrérie : " Va à la place des enfouis hurlants et frappe les préférés de Christ l'ennemi. l'Enfer ouvert à tes pieds, descend dans les entrailles de la terre et laisse toi guider par la voie des Ténèbres ". La première partie fait allusion à la fontaine et au moyen d'accéder au labyrinthe et la seconde partie au moyen de s'y repérer (la Confrérie a peint certaines parties des fresques en noir pour marquer son chemin). Enfin, une tâche séchée vaguement blanchâtre au niveau de la paille traduit les penchants vicieux et pervers de Frère Guillaume.

#### **Cellule de Frère Barnabé**

Cette cellule est la seule qui soit verrouillée. A l'intérieur sont alignés sur la planche de travail plusieurs documents et feuilles manuscrites portant sur chaque moine : une feuille chiffrée de Frère Sylvestre, le compte-rendu d'une soirée de Frère Guillaume, etc. Sous la planche, on peut trouver une feuille pliée en quatre sur laquelle est écrite : " c'des T : chf G, (ou J?), et C, d'(P?) ". Si nécessaire, un jet d'Idée révèle que Barnabé enquête sur les (mauvaises) habitudes des moines de l'Abbaye.

#### **Cellule de Frère Patrice l'Aveugle**

La cellule est très ordonnée : sur la planche de travail se trouve soigneusement posés de nombreux manuscrits recouverts de chiffres ( de 0 à 7 ) et de lettres grecques ( alpha, beta, gamma, delta, epsilon, zeta, khi et mu ). Les seules lettres « latines » se situent en bas de pages et sont « m,a,p ». Laissez les joueurs tenter d'insérer dans leurs hypothèses ces retranscriptions de la centaine de parties d'échecs ayant opposés Frère Patrice à l'Abbé Dumont (les comptes rendus sont d'ailleurs de sa main), et retenez votre hilarité s'ils y parviennent...

#### **Cellule de Frère Federico**

Cellule d'une austérité à l'image de son locataire. Quatre croix sont pendues aux murs, et sont posés sur la planche de travail un flacon d'eau bénite et une bible personnelle.

#### **Cellule de Frère Pierre**

Les quelques mètres carrés de la cellule sont sens dessus dessous. Dans ce fatras indescriptible, les personnages

peuvent trouver ( moyennant un jet de TOC réussi ) quelques lambeaux de lettres adressées au " seigneur Gabriel ", signées par " votre serviteur éternel ". Un jet sous INT x 3 permet de restituer d'après quelques fragments le texte de la lettre. Elle parle d'une mission démoniaque dont serait investi ce seigneur Gabriel pour guider les âmes dans la profondeur des Ténèbres.

#### **Cellule de Frère Jean le Muet**

Un jet de TOC réussi révèle une dalle mobile (c'est fou le nombre de dalles descellées que l'on trouve dans cette abbaye!) contenant les notes suivantes : " Ancien château. Comte enfui lors de l'attaque, il y a 25 ans. Par où? Une tour? Dangereux car soumise au feu adverse. Probablement de ses appartements. Rapport avec la dame de la Nuit? Survivante de cette époque? Dans ce cas, autre entrée sur le chemin de ronde ou tour septentrionale où je l'ai vue. Mais n'ai rien trouvé là-bas. Peut-être par le cimetière ou l'église. Y ai vu quelqu'un une fois. Recueilli sur une tombe. Ne m'a pas entendu. Peut-être F. , ou J. Reste-t-il des survivants sous le château, avec la Dame de la Nuit? Ai parfois l'impression d'entendre des chants de sous le château. J. me renseignera sûrement ce soir. "

#### **Cellule de Joël**

Le seul fait remarquable de cette cellule est la trappe apparemment condamnée qui donne sur la tour septentrionale.

#### **Cellules de Denis, Sylvestre et Clément**

Rien de remarquable, à moins que vous n'en décidiez autrement.

### **Les Tours**

Chacune d'entre elle est composée d'un rez-de-chaussée et de deux étages auxquels on accède par des échelles de bois. La tour septentrionale (Nord) communique avec le dortoir et le rez-de-chaussée a été aménagé (c'est la cellule de Joël). De la cellule, la trappe semble condamnée par deux planches croisées, mais cette affirmation est aussitôt démentie dès que l'on accède au premier étage (par le chemin de ronde) : la serrure est forcée et un jet de TOC révèle plusieurs taches de cire dans la poussière (vestiges de la bougie du Baron lors de ces visites nocturnes au moine). Un jet de Suivre une Piste conduit tout droit à la tour orientale (Est). Par contre il est impossible de traverser la trappe dans un sens ou dans l'autre même si l'on peut communiquer des documents (ce fut le cas avec le Liber Ivonis). Le deuxième étage est vide.

Le rez-de-chaussée de la tour occidentale (Ouest) sert d'atelier à la forge. Il

n'a pas de communication possible avec le premier étage (vide). Par contre, la trappe menant au second étage est en parfait état de marche et verrouillée. En effet, le deuxième étage de la tour contient toutes sortes d'armes (épées, haches, fléau, ...). Les deux seuls moines a connaître le contenu de cet étage et a en posséder la clé sont l'abbé lui-même et le Frère Constant (le forgeron, un être rustre et antipathique).

La tour méridionale (Sud) est à l'abandon : le rez-de-chaussée est vide, et les deux étages à demi effondrés (on peut trouver dans les décombres (après un jet réussi de Grimper) un squelette au crâne défoncé, vestige de l'assaut sarrasin contre la forteresse). La tour orientale est la plus intéressante des quatre. Le rez-de-chaussée est verrouillé et les meurtrières en sont condamnées. On y trouve seulement une table et une chaise. Avant le meurtre du Baron, on peut y trouver le Liber Ivonis (ouvert sur l'invocation « de la fureur vengeresse du Bouc Noir »), un fouillis de notes occultes et pour la plupart en langue étrangère. Par contre, après le meurtre, l'abbé a fait le ménage, a ramené le Liber Ivonis à la Bibliothèque et a lu (puis brûlé) les notes. Un jet de TOC permet de trouver une tache brune séchée sur la table : il s'agit du sang coulant du cœur frais de Jean le Muet. Un autre détail captera rapidement l'attention de tout fouineur éventuel : la première rangée de pierres est gravée (chaque pierre porte un lettre de l'alphabet). Si les pierres F,R,A,N,C,O,I et S sont appuyées les une après les autres, un passage s'enfonçant dans les ténèbres du labyrinthe s'ouvre dans un des mur. Le pourquoi de ce prénom (François est expliqué ci-dessous).

Le premier étage n'est accessible que par le rez-de-chaussée (l'accès au chemin de ronde est verrouillé de l'intérieur). c'est la chambre du Baron. On y trouve une paillasse et une armoire contenant une garde-robe impressionnante. Dans un des costumes, les personnages peuvent trouver un parchemin sur lequel est écrit : " Maître, comme vous me l'avez demandé, j'ai étudié la structure de la forteresse en question et j'ai acquis la certitude qu'il est un point fondamental à la réalisation de nos projets. Le résultat de mes recherches et les réponses que vous m'avez fournies m'ont amené à penser que le Comte de Niran était un homme trop sentimental (et vous avez bien de ne pas le contacter pour la réalisation de nos desseins). Un des passages se trouve à la tour orientale, car son épouse est originaire de ces lointaines contrées où l'astre solaire commence sa course. Là, vous devriez trouver un alphabet quelconque, peut-être même

numérique, et y entrer le prénom de son fils aîné actuellement en fugue. Méfiez-vous des catacombes et suivez la voie de la Création du Monde. F.B.S. " Le prénom du fils aîné du fils du Comte est François, d'ailleurs actuellement réfugié à l'Abbaye sous le nom de Frère Denis. Les seules personnes à connaître ce renseignement dans l'abbaye sont l'abbé, Frères Jérôme, Denis (mais cette question risque fort d'éveiller leur suspicion) et Clément. Le deuxième étage est jonché de notes éparses d'astronomie.

### **Le cloître**

Composé d'un jardin central et d'un chemin couvert en faisant le tour. Le jardin est composé de massifs de roses et d'un jeune chêne en son centre, mais en cette saison les massifs sont recouverts par une épaisse couche neigeuse et le chêne émergeant du tapis immaculé semble noir et rabougri. Le cloître ne bénéficie du soleil qu'en matinée à cause de l'ombre de l'église, ce qui en fait un endroit glacial en hiver. Le chemin est dallé et n'est séparé du jardin que par douze colonnes qui soutiennent les arcades qui couvrent le chemin. Face aux douze colonnes sont sculptés les 12 apôtres sous forme de statues d'environ 50 centimètres de haut et disposées dans les niches du mur prévues à cet usage. En examinant de très près (jet de TOC à demi-pourcentage) on peut trouver les douze symboles astrologiques sur chacun des apôtres. Il suffit d'appuyer sur le signe du Scorpion (gravé sur la statue de Saint Jean) pour que la dalle verticale située sous la niche ne révèle une échelle qui descend devinez où ? au labyrinthe bien sûr (si jamais vos joueurs ne descendent pas dans ce labyrinthe, je veux bien me faire prêtre !). Ce cloître est très « visité » de jour, mais un silence apaisant y règne en permanence.

### **La forge**

Verrouillée la nuit, c'est le fief du Frère Constant, un homme massif à la carrure et aux biceps des plus impressionnants. On y fabrique les armatures pour les vitraux, on y ferre les mules, etc. c'est un endroit bruyant où il faut crier pour se faire entendre. Frère Constant est entouré de 3 novices ayant chacun l'air hagard des insomniaques.

### **Cuisine et Réfectoire**

Le réfectoire n'est ni plus ni moins qu'une immense salle triste et austère au centre de laquelle trône deux tables en bois massif. La première, la plus grande et la plus proche de la porte peut accueillir une trentaine de personnes; la seconde, à côté de la cheminée, est la table de l'abbé. Elle accueille les Frères Patrice, Guillaume et Federico,

les invités de l'abbé et bien entendu l'abbé lui-même. On trouve dans les cuisines tous les ustensiles nécessaires à la préparation culinaire : chaudron, marmites, hachoirs, écuelles, couverts... Au mur sont accrochés de grands cou-teaux. Le plus grand d'entre eux aura disparu le deuxième jour, et sera retrouvé plus tard fiché dans le dos du Baron. Les cuisines sont occupées une heure et demie avant et après les repas par le cuisinier Frère Christophe et une demi-douzaine de novices, ainsi que Frère Denis (qui n'est là que pour râler et dérober de la nourriture) et Frère Pierre, en tant que bon à rien à tout faire. Dernier détail: même lorsqu'elles sont inoccupées, les cuisines ne sont jamais fermées (le vol n'est pas chose courante dans une abbaye...)

### **La bibliothèque**

Sous cette dénomination générale, le bâtiment abrite outre la bibliothèque, le scriptarium et les appartements de l'abbé au premier étage. Le scriptarium est composé d'une vingtaine de pupitres, tous orientés vers les fenêtres. Malgré cette source de lumière naturelle, l'endroit est généralement plongé dans la pénombre, surtout en cette saison où les jours raccourcissent sans cesse, et les moines s'éclairent généralement d'une bougie. Durant l'hiver, la cheminée (sur laquelle est gravée une scène d'exorcisme du Christ et en Latin « Mon nom est légion ») est allumée en permanence. Les pupitres sont propres à chaque moine, même s'ils ne comportent aucun nom. La fouille des pupitres pourra renseigner les personnages sur l'ouvrage et l'état d'esprit du moine concerné.

Le pupitre de Denis est le moins fourni de tous, mais traduit une maîtrise de l'écriture surprenante chez un jeune disciple (mais qui le serait moins chez un noble). Jérôme quand à lui travaille sur les hérésies du XIVème siècle et les enquêtes de la Sainte Inquisition. Le pupitre de Guillaume, le bibliothécaire, contient une retranscription de l'évangile de Saint Jean. Pour qui sait lire le latin et qui connaît suffisamment la Bible (jet combiné de L/E Latin et Chrétienté réussi), on peut remarquer que des passages de l'Apocalypse ont été très légèrement modifiés, mais parfois au point d'en changer le sens. Le travail de Joël est tout aussi intrigant : dans son pupitre s'amoncelle un nombre incalculable d'ébauche d'enluminures raturées. on peut d'ailleurs remarquer que ces esquisses ont toutes un point commun : le visage torturé des saints qu'elles représentent. Sylvestre " traduit " actuellement les Tablettes d'émeraude, éminent ouvrage d'occultisme en hébreu dont le moine essaie de percer le secret en remplaçant chaque lettre du

texte par un chiffre. D ailleurs intercalés entre les pages du manuscrits sont insérés des parchemins couverts de chiffres. (Jet de TOC : il en manque une, dérobée par Frère Barnabé). Les notes du pupitre de Patrice, écrites sous la dictée par un novice, traitent des grands mystères de la Chrétienté et du rôle de l'intelligence dans l'évolution de la foi. Les notes de Federico, couvertes d'une écriture droite et rigide, contiennent un essai sur la morale chrétienne et l'invasion de la luxure chez les puissants, que le Frère semble par ailleurs détester. Enfin, les enluminures de Jean le muet représentent les sept sceaux de l'Apocalypse.

L'accès à la bibliothèque est réservé au Frère Guillaume et à l'abbé. Tout moine désirant consulter un ouvrage doit le demander au Frère Guillaume qui ira le chercher lui-même dans la bibliothèque. La porte donnant sur le scriptarium est constamment verrouillée, et en y regardant de plus près, les personnages peuvent remarquer que la serrure est pratiquement neuve (elle a été remplacée après le vol du Liber Ivonis, à l'insu des moines qui ignorent tout du méfait; l'abbé continue actuellement son enquête et est de plus en plus convaincu de la culpabilité de Frère Denis arrivé peu de temps avant). La bibliothèque contient de nombreux rayonnages et plus d'un millier d'ouvrages. Il y a des ouvrages un peu partout, empilés ou entassés sur des étagères. Les livres sont classés selon leur sujet (Sciences, Ecritures Saintes, Ecrits pré-chrétien, ...). Dans un sombre recoin sont rangés les ouvrages blasphématoires. Un jet de Suivre une Piste permet de remarquer grâce à la poussière des étagères qu'il manque un ouvrage (le Liber Ivonis).

On atteint les appartements de l'abbé par l'escalier en colimaçon du scriptarium. L'abbé y est présent 75% du temps et les personnages ne pourront donc y accéder qu'au troisième jour. Le couloir est muni de deux portes sur sa gauche et d'une lourde porte noire au fond.

La première porte à gauche mène au bureau de l'abbé. La pièce est composée d'une table, de deux chaises de part et d'autre de celle-ci et d'une cheminée. La table est encombrée de papiers qui regroupent la correspondance de l'abbé. Après une dizaine de minutes de recherches les personnages peuvent y trouver le brouillon d'un lettre destinée au Comte de Niran contestant la présence de son vassal le Baron, une lettre froissée émanant de ce même Baron, lui demandant l'autorisation de résider quelques temps dans l'abbaye pour y mener quelques travaux érudits, autorisation qui éviterait à l'abbé « beaucoup

de soucis dont Pierre pourrait faire l'objet » (allusion à peine voilée à la paternité de l'abbé). Enfin, une brève missive portant le sceau de la Saint Inquisition confirme à l'abbé l'arrivée d'un espion, Frère Barnabé de Rinco. La cheminée quand à elle est ornée d'une fresque représentant le chemin de croix du Christ. Sont posés sur le manteau de la cheminée 2 gros livres en latin : « De la signification véridique du chemin de croix » et « De la venue du Noir archange » (ce dernier ouvrage traite des signes de reconnaissance d'un cas de possession démoniaque). Un jet de TOC effectué sur la cheminée permet de remarquer un anneau dissimulée à l'intérieur. En tournant cet anneau, les personnages ouvrent un passage secret au rez-de-chaussée (le fond de la cheminée du scriptarium pivote et révèle une échelle qui descend au catacombes (NdA: promis, c'est le dernier!) ). Au dessus de la cheminée pend un lourd crucifix en argent.

La chambre de l'abbé est une pièce fonctionnelle : une paillasse, un tabouret et un chandelier en sont le seul ameublement.

La porte du fond est verrouillée : il faudra soit crocheter la serrure, soit défoncer la porte (FOR 19). l'intérieur révèle une bibliothèque personnelle composée de quelques registres, mais aussi d'objets les plus divers (astrolabe, une épée, ...). En fouillant au hasard (longtemps) ou en les cherchant spécifiquement (plus rapide) les personnages peuvent remarquer les objets suivants : un registre de la Sainte Inquisition contenant les derniers jugements rendus à l'abbaye ( la dernière sentence de mort a été prononcée contre Jeanne Darrière pour sorcellerie, et les juges et bourreaux étaient Bernardo Guidoni et Georges Dumont). On y trouve aussi un historique de la Forteresse (cf. début du scénario). Une lettre du Bernado Guidoni, ancien régisseur de la Forteresse sous l'Inquisition, qui se résume à une phrase : " La foi en la crucifixion de Christ pour notre salut vous montrera la voie " (allusion à la fresque du chemin de croix qu'il faut suivre dans le labyrinthe pour sortir de la forteresse). Au rayon des objets, les personnages peuvent trouver une lanterne, un encensoir (récemment utilisé), un jeu d'échecs (il manque le Roi noir), et après le meurtre le Liber Ivonis se trouve également sur les étagères.

### **Les catacombes**

Situées sous la forteresse, les galeries des catacombes forment un gigantesque labyrinthe. Construit du temps des comtes de Niran pour assouvir leur cruauté perverses, les catacombes furent à leur tour découvertes par l'Inqui-

sition qui y rajouta 2 entrées (celle du cimetière et celle du cloître), et recouvrit les murs de fresques bibliques qui serviraient dorénavant de guide dans les catacombes. Chaque fresque représentée en fait 5 épisodes mêlés de l'histoire biblique. Certaines des fresques ont été peintes, mais c'est loin d'être une généralité.

Voici quelques sujet pour les fresques bibliques que vos personnages peuvent trouver dans les galeries (demander d'abord un jet de Chrétienté, et s'il est réussi donnez-leur les noms des 5 épisodes bibliques qui sont mêlés dans la fresque) : La naissance de Caïn et Abel, la Création du Monde (en 7 jours), le chemin de croix (en 12 chutes), le déluge (en 40 jours), l'exorcisme du Christ, la multiplication des pains (en 15 rounds...), l'Apocalypse (en 7 trompettes), la chute de Lucifer, les trompettes de Jerrichaut, la fuite de Moïse d'Egypte, la résurrection, le renvoi du jardin d'Eden, la Tentation de la pomme, et j en passe et des meilleures...

L'entrée dans le labyrinthe se fait par une échelle et le système d'ouverture est le même des deux cotés (alphabet pour la tour orientale, anneau dissimulé pour le scriptarium, etc.). A noter que le passage se referme dès qu'une personne touche le sol d'un coté ou de l'autre de l'ouverture. Le labyrinthe comporte plusieurs salles qui sont détaillées ci-dessous :

La salle de la Confrérie : sous une croix renversée se situe un autel de bois, maculé d'une épaisse couche d'un liquide brunâtre séché (du sang pour la plupart). A demi enfouis sous l'autel, les personnages peuvent retrouver des petits ossements mais un jet d'Idée confirmera qu'il ne s'agit en aucun cas d'ossements humains. La pièce comporte également six chaises, plus les débris d'une septième. Face à l'autel est renversé un lutrin vide.

La salle de conjuration est celle dans laquelle le Baron invoque le Chasseur de Shubb Niggurath. Après la cérémonie, une grande flaque noirâtre s'étend au milieu de la pièce. Un jet de Sciences révèle que cette flaque contient du sang coagulé. Au centre de la flaque gisent quelques morceaux de verre brisés (vestiges du bocal qui contenait le cœur de Frère Jean). Un jet de TOC réussi permet de repérer une courte lanière de cuir, qu'un jet réussi en Artisanat identifie comme provenant d'une sandale (celle de l'abbé bien entendu). Mais le plus frappant dans cette salle sont les énormes traces de pattes griffues d'environ 50 cm de long qui trahissent le

départ en chasse du Rejeton. (jet de SAN : 1/1D4)

La salle du trésor: La dernière image de la fresque du chemin de croix montre le Christ crucifié. En appuyant sur cette partie de la fresque, le mur coulisse et révèle les trésors de l'Abbaye (un jet de TOC montre qu'il y a un passage secret sans toutefois permettre de l'ouvrir). Cette salle regorge de coffres contenant pêle-mêle pierres précieuses, or, bijoux, etc., que l'abbé a amassé au cours de ses nombreuses années au sein du Clergé et de l'Inquisition. Néanmoins, le plus intéressant (pour les moines qu'incarneront vos joueurs tout du moins) reste les traces de boue qui maculent le sol. En effet, lors du troisième jour, l'abbé tenta de fuir par le passage dérobé qui se situe au fond de la salle, mais il trouva celui-ci bloqué par les récentes neiges. Les pieds pleins de boue, il fit demi-tour et tenta de rejoindre ses appartements lorsqu'il rencontra le Chasseur... Si les personnages cherchent l'origine de ces traces de pas, il aboutissent à une galerie au fond de la salle bloquée par un mur de neige, et s'en retourneront les pieds boueux.

Les personnages peuvent également aboutir à l'ancienne salle de torture de l'Inquisition. Celle-ci est encombrée de divers objets rouillés (chaînes, tisons, etc. laissez parler votre côté morbide et sadique). Au mur pendent des fers aux pieds desquels gît un petit tas d'os : ce sont les derniers restes de Jeanne Darrrière (la Dame Blanche), qui hante l'Abbaye en attendant d'être enfin enterrée.

Reste enfin la salle des Morts, censée protéger la salle des trésors. Elle est jonchée d'os de squelettes au point de rendre la traversée de la pièce des plus difficiles. d'autant plus difficile que des crânes encastrés au mur dégagent un gaz hautement toxique et hallucinogène (jet de CON x 3 nécessaire à chaque round sous peine de perdre 1D6 point de vie et de voir les squelette se relever...). Toutefois, ce gaz se caractérise par une odeur âcre très désagréable. Il faut 2 round pour traverser la pièce, donc 2 jets sous CON x 3 (un seul si le personnage retient sa respiration). A noter que le Chasseur est particulièrement sensible à ces émanations toxiques, et ne peut traverser cette salle. Or celle-ci se trouvait sur le chemin du Chasseur pour atteindre les appartements de l'abbé, ce qui explique qu'il fut coincé dans le labyrinthe. Mais la descente de l'abbé dans les catacombes a changé cet état de fait.

### Les acteurs

Les caractéristiques et compétences se trouvent en fin de scénario.

**L'abbé Georges Dumont** est sans doute la figure la plus marquante de l'Abbaye. Derrière l'apparence d'un vieux homme, bossu et rabougri se cache une personnalité de fer. Son front ridé surplombe deux yeux d'un bleu intense et un barbe courte et déterminée achève le portrait de cet homme autoritaire. Actuellement, l'abbé se cherche un successeur et pense au Frère Jérôme. Il est la seule personne au courant de l'enquête de Barnabé au sein de l'abbaye et même s'il s'en sent quelque peu offensé, il pense que cela ne peut que prouver la qualité de son abbaye. l'abbé ne sait rien au sujet de la Confrérie des Ténèbres, par contre il ne cache pas son antipathie envers le baron. De plus, il soupçonne fortement Denis d'être un hérétique en fuite et d'être l'auteur du vol du Liber Ivonis (« un recueil de honteux blasphèmes, une ignoble atteinte à la beauté immaculé du Seigneur et de la Vierge Marie que l'Eglise n'a pas brûlé pour rappeler à quel abîme de bassesse peut s'abaisser l'âme humaine »). Bien entendu, l'abbé pourra s'ouvrir de ses soupçons à toute personne qui lui semble digne de confiance. Après la découverte du premier meurtre, l'abbé Dumont devient de plus en plus colérique (cela nuit fortement à l'image de son abbaye alors que Barnabé mène son enquête). Par contre, après l'assassinat du Baron, l'abbé découvre le Liber Ivonis et comprend le danger qui le menace. Il lui faudra peu de temps pour tenter de s'enfuir dans les catacombes.

**La Confrérie des Ténèbres** est composée de 4 membres : Frères Jérôme, Guillaume, Pierre et Clément. Celui qui en tire les ficelles est Jérôme, mais afin d'éviter tout ennui en cas d'investigation de l'Inquisition, il fait connaître toutes ses décisions au travers de Guillaume, qui apparaît de prime abord comme le gourou de cette secte. La Confrérie voue un culte répugnant au Prince des Ténèbres; Autant dire que dans notre monde cthuliens, leurs appels à Satan n'ont jamais obtenu de réponses. Mais cela les joueurs ne le savent pas. La Confrérie des Ténèbres se réunit dans une sombre salle dans les catacombes (cf. ci-dessus) où ses membres effectuent des actes les plus blasphématoires et compromettants pour des moines.

**Le Frère Jérôme Hameau** est une erreur de la nature : rien dans l'harmonie de ses traits ne laisse supposer la noirceur de son âme. Un sourire discret flotte en permanence sur ses lèvres et sa voix posée et amicale invite à la sympathie. En fait, Jérôme manipule Guillaume par chantage (les vices de Guillaume ne lui étant pas inconnus), tout

en le redoutant d'autant plus que Jérôme sait son accession à la tête de l'abbaye proche. Récentement Jérôme a permis l'admission de Frère Denis, le fils du comte, au sein de l'abbaye et l'utilise comme moyen de pression sur Guillaume en utilisant ses penchants contre-nature. Jérôme est aussi responsable du dédoublement de personnalité de Pierre. Il a brouillé toutes les tentatives de raisonnement de ce dernier en l'associant tantôt à l'archange Gabriel tantôt au fils de Satan, Damien. Le Frère Jérôme est sans doute le plus surpris du meurtre de Jean le Muet. Il pense tout d'abord à une action d'éclat de Guillaume pour le déstabiliser mais après s'être renseigné auprès de l'intéressé, il s'attribue l'assassinat (au sein de la Confrérie bien entendu) afin d'affermir sa suprématie. Il en profite aussi pour annoncer une grande cérémonie pour le soir même. Et comme un bon nombre de moines, ses soupçons vont tout naturellement se porter sur les derniers arrivants : les personnages.

**Le Frère Guillaume Médar** 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. Et pour une fois, pas de surprise, Guillaume est vraiment l'odieux personnage que traduit son apparence. Frère Guillaume est un être obsédé par la soif de pouvoir, la haine et la luxure. Il n'a qu'un but : éliminer Jérôme afin de prendre sa place à la tête de la Confrérie et faire cesser le chantage dont il est victime. Il voue d'ailleurs une haine sans limites au Frère Jérôme que seule la prudence empêche de s'exprimer. Parmi ses nombreux vices cachés, l'homosexualité de Guillaume est sans doute la pire. Maintes fois repoussé par Denis, il se rabattra sans aucun doute sur le plus "séduisant" des personnages et ira peut-être même jusqu'à l'initier aux secrets de la Confrérie afin de s'en faire un allié contre Jérôme (à noter que le personnage sera à ce moment-là sans doute au courant des ambitions et de la vraie personnalité du successeur de l'abbé).

**Le Frère Pierre Terrin** est le fils "illégitime" de l'abbé Dumont et le triste exemple des bâtards consanguins (sa mère n'est autre que la cousine de l'abbé). Agé d'une quarantaine d'années, seule la chevelure blanche comme neige trahit l'âge avancé de ce moine. En effet, son visage vierge de ride conviendrait plus à un homme de 20 ans. Enfin, sa bouche perpétuellement entrouverte contraste singulièrement avec ses yeux méprisants. Pierre ne sert dans l'abbaye qu'au plus basses besognes contre lesquelles il ne cesse de maugréer ("Me faire nettoyer les écuries à

Moi! "). Car ce n'est plus une mais trois personnalités qui cohabitent dans le corps de Pierre : en effet, outre sa personnalité originelle de benêt, Pierre endosse les caractères de l'Archange Gabriel (un homme solitaire et sans pitié) et de Damien fils de Satan (laissez parler votre côté KaoticEvil dans le style Warlock...). Tout cela grâce aux bons soins de Frère Jérôme (qui d'ailleurs l'appelle Gabriel en privé).

**Le Frère Clément Darrière** est sans doute le moins impliqué et le moins atteint de la Confrérie des Ténèbres. Clément est un homme dont les cernes et la soutane froissée trahissent de longues nuits sans sommeil. Ses cheveux ne sont plus qu'un vague souvenir dont quelques mèches flottent encore au niveau des tempes. Il faut savoir que Clément passe ses nuits recueilli sur la tombe de sa mère, Jeanne Darrière, dernière victime de l'Inquisition et de l'abbé Georges Dumont. Ces dernières nuits, sa mère est revenue hanter l'abbaye sous une forme spectrale. Clément l'a vue et sait qu'elle veut se venger de son bourreau. Clément pense que l'apparition de " la Dame Blanche " comme il l'appelle est due à la Confrérie des Ténèbres dont il fait partie. Enfin, Clément voue une haine farouche envers l'abbé et surtout Frère Fédérico qui représente pour Clément ce qui se rapproche le plus de l'Inquisition. Lors de la nuit du premier meurtre, Clément a vu Jean le Muet avec une grande personne qu'il a immédiatement associé à Fédérico (pas de chance, c'était Joël). Enfin, Clément a repéré Barnabé et se fait de plus en plus discret au sujet de la Confrérie et de la Dame Blanche.

**Le Frère Barnabé de Rinco** est officiellement jardinier de l'abbaye. En fait il oeuvre pour la Sainte Inquisition et espionne tous les moines de la forteresse. c'est un petit homme au front large et aux cheveux regroupés en mèches ébouriffées et disparates. Barnabé, constamment en train de se frotter les mains, ne baisse jamais le regard et fixe toujours son interlocuteur dans les yeux, comme s'il voulait en percevoir tous les secrets. Barnabé en a d'ailleurs découvert beaucoup : il ne lui a pas fallu un mois pour repérer la Confrérie des Ténèbres. Mais le rôle de Barnabé est de préparer l'arrivée de l'Inquisition et d'amasser le plus de preuves possibles sans agir au grand jour. Barnabé accumule les documents compromettants. Néanmoins, les conclusions de Barnabé sont quelquefois légèrement erronées et soupçonne fortement Sylvestre (toujours en train de fouiner, il a dû être découvert par Jean et a tué le moine) d'être à l'origine des meurtres. De plus, l'espion ne comprend pas la présence d'un être aussi manifestement fou que

Pierre et suspecte l'abbé de quelque coupable laxisme. Dernière remarque : Barnabé fait partie de ces personnes qui posent constamment des questions sans jamais répondre à celles qu'on leur adresse.

**Le Frère Denis** est le dernier moine arrivé à l'abbaye ( exception faite des personnages bien entendu ). Il s'appelle en réalité François de Niran et est le fils en fuite du Comte. Il a fui le domaine paternel après le meurtre de sa fiancée qu'il détestait et qui lui avait été imposée. Il se présente comme un jeune homme pâle, aux traits tirés. Ses traits ont toujours l'air empreints de mélancolie et d'ennui. Il faut dire que pour ce noble de naissance, la vie à l'abbaye est triste à pleurer. Pas de distraction, du travail du matin au soir et les avances de Guillaume à repousser. Denis connaît l'existence de la Confrérie des Ténèbres mais a refusé d'en faire partie malgré la pression de Jérôme (qui l'a d'ailleurs fait entrer à l'abbaye). Depuis l'arrivée du Baron, Denis se cache et évite le plus possible de croiser le vassal de son père (peine perdue, celui-ci l'a immédiatement reconnu). Si les personnages tente de communiquer avec Denis, il le trouveront anxieux, agité, d'autant plus que la nuit du meurtre du Baron est proche. En effet, craignant pour sa sécurité, Denis poignarde la Baron lors de la seconde nuit, après que celui-ci ait invoqué le Chasseur. Enfin, interroger Denis sur son passé provoque une réaction étonnante : le jeune homme devient agressif et teigneux et peut même en venir aux mains.

**Le Frère Sylvestre Avon** est un petit homme, à l'air toujours pressé, bégayant et balbutiant, mal à l'aise et fuyant les discussions à tout prix. c'est un solitaire et il tient à le rester. En effet, depuis sa lecture des Tablettes d'Emeraude (éminent ouvrage d'occultisme), Sylvestre est obsédé par le sens caché des choses à tel point qu'il passe ses nuits à cogiter et tente d'assembler des pièces de différents puzzles. Il travaille actuellement sur le sens caché des tablettes d'Emeraude et il n'est pas rare qu'il reste au scriptorium travailler pendant le déjeuner. Il passe ses journées à couvrir des feuilles de chiffres (de 1 à 22) qu'il récite à voix basse (un jet d'Ecouter pour entendre ce que marmonne ce moine ?) et est sur le point de percevoir le code secret du livre. Il tente d'utiliser les raisonnements d'analogie et d'occultisme à la situation dans l'abbaye, au point d'envisager l'apocalypse comme solution, du mystère (« Jean a été tué à 6 heures, devant la sixième colonne du cloître, mais où est le troisième 6 ? »). Depuis le vol d'une de ses feuilles (par Barnabé), Sylvestre est devenu paranoïaque et se

croit victime d'un complot. Enfin, il s'intéresse de près au mystère de la Dame Blanche auquel il essaie de rattacher un message symbolique.

**Le Frère Joël Camille** est l'un des deux géant de l'abbaye (avec Fédérico). Du haut de son mètre quatre-vingt-dix, Joël regarde le monde de ses yeux apeurés. La barbe ébouriffée, les mains toujours nouées, Joël dégage une impression de crainte et de tension presque palpable. Il y a moins d'un an, Joël était un moine tranquille et travailleur, mais le sort voulu que le magnétisme du Baron le fascina tellement qu'il devint son serviteur. Il accepta de dérober le Liber Ivonis, mais eut le malheur d'en feuilleter quelques pages. Ce qu'il y lut le terrifia et il donna bien vite le manuscrit au Baron. Dorénavant, Joël est persuadé qu'il existe des entités innommables qui menacent le monde (mais nous savons tous qu'il a raison, n'est-ce pas...), et le sera encore plus après le meurtre du Baron. Ce dernier, en échange d'un dernier service (fixer rendez-vous à Jean le Muet dans le cloître, où le Baron l'assassina) lui avait promis sa protection. Joël pense être la prochaine victime mais n'en parlera à personne, de peur qu'" on " ne l'entende.

**Frère Patrice Ondéo**, dit Patrice l'Aveugle, est un homme de taille moyenne et de forte corpulence. Le capuchon de sa soutane est rabaisé sur son visage en permanence afin de dissimuler le bandeau noir qui lui couvre les yeux. Patrice parle toujours d'une voix faible et douce, proche du murmure. Il reconnaît tout le monde à la voix et parfois même au bruit de leur pas. Ses mains sont occupées à jouer avec un objet noir (le Roi noir usé et poli du jeu d'échecs de l'abbé), qu'il cache dans sa coule dès que quelqu'un s'approche. c'est également la seule personne ayant des liens étroits avec l'abbé, qu'il connaît depuis l'enfance. Patrice est une mine de renseignement, pour qui sait gagner sa confiance, sur l'abbaye, son histoire et ses occupants. Entre autre, Patrice a entendu Sylvestre murmurer une traduction des Tablettes d'Emeraude. Il ignore ce que c'était mais doute que ce soit bien chrétien. Il sent également les vibrations causées par les chants de la Confrérie des Ténèbres, et il les définit comme une pulsation qui semble provenir des fondations de la forteresse. Enfin, Patrice sait que Barnabé sort assez souvent la nuit et que Clément rentre tard...

**Le Frère Fédérico di Roma** a sans doute l'allure la plus inquiétante de l'abbaye. Grand et rachitique, il ressemble à un spectre décharné. Les yeux cernés, les joues creuses, il a l'air de flotter dans sa soutane et fait parfois un

peu fantôme. Fédérico est un fanatique religieux digne de l'Inquisition. Il hait tous ces gens qui manquent un tant soit peu ouvertement aux préceptes divins (c'est-à-dire Sylvestre, Pierre et surtout Clément). Fédérico est un ascète convaincu, mangeant peu, ne riant jamais. Spécialiste en exorcisme, il pense un jour mettre ses talents en oeuvre sur Pierre. Fédérico est sans doute la personne ayant la vision la plus juste concernant Frère Jérôme (" un hypocrite mielleux dont les noirs desseins ne se révéleront que le jour où il aura fait main basse sur l'abbaye, ce qui ne saurait tarder "). En effet, Fédérico ne peut supporter l'idée que Jérôme ne lui ravisse la place d'abbé qui lui revenait de droit. Enfin, le moine ne cesse de pester contre la présence du Baron (symbole de la noblesse oublieuse de ses devoirs envers Dieu et l'Eglise), car le savoir ne doit être accessible qu'a ceux qui choisissent la voie de Dieu.

**Frère Jean Mineur**, dit Jean le Muet, est un grand gaillard aux mains très fines, aux cheveux blonds et aux yeux bleus. Il communique exclusivement par message écrit. Ces derniers mois, Jean s'est intéressé à l'histoire de la forteresse et a souvent quitté son travail et l'abbaye pour aller se renseigner (ce qui n'est pas du goût de l'abbé). Il était en train de fonder une théorie globale (donc fausse...) de tous les mystères de l'abbaye et comptait sur le Baron (par l'intermédiaire de Joël) pour lui amener les pièces manquantes du puzzle.

Lorsqu'il n'est pas enfermé dans sa tour (fait rarissime), le **Baron Alexandre de Soule** apparaît comme un homme charismatique et un meneur: le visage agréable et autoritaire, un corps bien bâti, une démarche altière et énergique. Installé depuis quelques mois dans l'abbaye officiellement pour bénéficier du savoir érudit, le Baron étudie le Liber Ivonis qu'il a fait voler par Joël. Parallèlement à ces recherches, le Baron a appris l'existence des catacombes et décida de s'en servir. Surtout que l'abbé commence à mettre son nez dans les recherches du Baron. Il décide donc d'invoquer un Chasseur de Shub Niggurath pour se débarrasser de l'abbé. Le rituel nécessitant un cœur humain et un objet personnel de la victime, il fait voler les sandales de l'abbé et assassine Jean le Muet dont il arrache le cœur. La seconde nuit, il descend dans les catacombes et y invoque le Chasseur. Mais de retour dans sa tour, exténué par le rituel, il ne remarque pas Denis caché près de la porte et meurt un poignard fiché dans le dos.

Mesurant plus de 2 mètres, le **Chasseur de Shub Niggurath** est une bête massive, couverte d'une immonde

fouffure de couleur brun gris. Sa tête semble soudée au torse, dans une totale absence de cou. En guise de visage, deux yeux jaunes dépourvus de pupilles surmontent une masse de tentacules courtauds. Griffant la pierre, de courtes griffes métalliques hérisse chacun de ses doigts. Pour les personnages, le Chasseur est l'incarnation du Démon dans toute son horreur et sa puissance (toutes les pertes de SAN face au Chasseur sont doublées). La créature n'a qu'un but : éliminer sa proie. Grâce à l'objet personnel utilisé lors de son invocation, elle la repère facilement et prend le chemin le plus court pour la rejoindre. Heureusement pour l'abbé, ce chemin le plus court entre la salle d'invocation et les appartements de l'abbé passe par la salle des Morts, dont les émanations toxiques ont paralysé le monstre. Mais lorsque l'abbé descend dans les catacombes pour fuir l'abbaye, il " libère " le Chasseur de l'obstacle de la salle des Morts... Le Chasseur communique par une forme grossière d'empathie en transmettant ses émotions de manière brute aux personnes situées à moins de cinq mètres de lui (jet de POU x 5 pour ne pas céder à la panique). c'est une faculté intrinsèque du Chasseur : elle est permanente et ne peut être contrôlée. Si l'abbé meurt, le Chasseur se dématérialise.

**La Dame Blanche** est le fantôme de Jeanne Darrière, mère de Frère Clément et dernière victime innocente de l'Inquisition dans l'abbaye. Elle revient hanter le château pour que sa dépouille (dans la salle de torture) soit enterrée. Tout le reste, c'est du folklore...

### Fonction des moines présents au sein de l'abbaye

Bibliothécaire : Frère Guillaume  
Scribes, copistes : Frères Jérôme, Sylvestre, Denis, Fédérico et Patrice l'Aveugle (avec un apprenti).  
Enlumineurs : Frères Jean le Muet et Joël  
Médecin Herboriste : Frère Clément  
Jardinier : Frère Barnabé  
Aide au Cuisine : Frère Pierre

### Les événements

Les événements numérotés doivent absolument avoir lieu. Abusez de vos pouvoirs de MJ s'il le faut. Par contre, il est possible que les autres événements ne puissent avoir lieu, suivant les actions des PJs.

### Jour J

1. Arrivée des personnages en fin de matinée sous un ciel menaçant et les premiers flocons de neige. Ils sont accueillis par Frère Jérôme qui leur fait visiter l'abbaye.

2. Lors de la visite, les personnages remarquent Jean le Muet en train d'inspecter le cimetière. Dès qu'il aperçoit les personnages, le moine se retire.

3. Premier repas à l'abbaye : les personnages sont conviés à la table de l'abbé et sont présentés aux autres moines.

4. Dès l'après-midi, les moines sont affectés à leur lieu de travail et commencent leurs " fonctions ". Cependant, en fin de journée, les personnages (où qu'ils travaillent) aperçoivent l'abbé, apparemment furieux en train de traverser l'abbaye en direction de ses appartements (un jet réussi de TOC permet de voir qu'il est pieds nus !). Dans le scriptorium, les personnages scribes qui réussissent leur jet en Ecouter l'entend s'entretenir avec Guillaume : on lui a volé ses sandales !

5. Après le repas du soir (les personnages mangent désormais à la table commune), alors que tous les moines se rendent à l'office du soir (Cette abbaye célèbre 2 offices : un le matin et l'autre avant la nuit), les personnages peuvent surprendre une altercation entre l'abbé et Frère Pierre près de l'hôpital : l'abbé somme son fils de « cesser ses grotesques enfantillages car il ne peut plus le protéger », (l'abbé essaie en fait de mettre son fils en garde contre la présence de Barnabé et donc de l'Inquisition) ce à quoi Pierre répond d'un ton méprisant « Tu ne sais rien pauvre idiot. ». Ces propos pour le moins irrespectueux doivent surprendre les PJ car l'abbé ne supporte d'habitude pas le moindre écart de conduite.

### Première nuit

Normalement, les personnages devraient aller se coucher sans trop discuter, n'ayant sans doute aucune raison d'aller flâner dans l'abbaye de nuit. Si vos joueurs insistent tout de même pour aller faire une ballade nocturne, insistez sur la fatigue du voyage et l'heure des plus matinales du lever (environ 5 heures du matin).

6. Durant cette nuit, Jean le Muet rejoint Joël dans le cloître (ce rendez-vous nocturne est surpris par Clément) et est assassiné par le Baron qui surgit de l'ombre (bien sûr tout cela se déroule dans un silence de cathédrale). Joël regagne sa cellule et le Baron extrait le cœur du cadavre du moine. Pendant ce temps, agenouillé sur la tombe de sa mère, Clément aperçoit la Dame Blanche sur le chemin de ronde : celle-ci semble se décomposer à vue d'œil.

## Jour J+1

Barnabé, très matinal, découvre la cadavre de Jean le Muet dans le cloître. Sa cage thoracique est perforée et à demi découpée. À côté du corps se trouve un long poignard (une petite enquête aux cuisines prouve qu'il manque effectivement un couteau de même taille). Barnabé semble choqué par cette découverte, mais au jet de psychologie révèle qu'il joue la comédie (en fait, il tente d'écouter les conversations des moines en se faisant oublier). L'abbé intervient et demande aux moines de se rendre à l'office. Seuls Clément, Barnabé et éventuellement des personnages ayant des connaissances en médecine restent sur place. Un rapide examen du cadavre montre que Jean le Muet a été poignardé dans le dos et que son cœur est manquant. En tant que jardinier chargé du cloître, Barnabé est chargé de nettoyer le sang qui macule le sol.

7. Pendant ce temps, à l'office, éclate une violente dispute entre Fédérico et Clément. Ce dernier annonce la vengeance de la Dame Blanche (profitant de l'absence de Barnabé) ce qui provoque la colère de Fédérico face à tant d'hérésies. Deux camps se forment alors autour des deux moines : Guillaume, Jérôme et Pierre autour de Clément et Sylvestre et Patrice du côté de Fédérico. Seuls Denis semble rester en dehors de la querelle. Un jet de psychologie révèle que le premier groupe (la Confrérie des Ténèbres) semble beaucoup plus soudé que ses adversaires. La participation (ou non) des personnages à cette dispute influera beaucoup sur leurs relations futures avec les membres des deux groupes. Encore une fois, l'intervention de l'abbé sera nécessaire pour calmer les esprits.

8. Après la dispute, Frère Jérôme fait le tour de ses disciples de la Confrérie et s'attribue le meurtre de Frère Jean et leur annonce que cela est le prélude de la grande cérémonie de la nuit suivante.

9. La journée se passe dans le silence et la morosité. Deux événements notables attirent cependant l'attention des personnages : tout d'abord, Frère Pierre qui l'abbaye en milieu d'après-midi sur un cheval. Ensuite, si l'un des personnages travaillent près du cloître, il remarquera Frère Sylvestre en train de rôder sur le lieu de crime pendant une pause au scriptarium. Pierre rentre en retard pour le repas du soir. Un jet de TOC permet de remarquer son retour : le moine porte en bandoulière un mystérieux sac (il contient un chat noir pour la réunion nocturne de la Confrérie).

## Deuxième nuit

10. Lorsqu'il fait nuit noire, les membres de la Confrérie des Ténèbres descendent dans les catacombes via les puits, afin d'y célébrer une grande cérémonie. Celle-ci atteint son apothéose lorsque Jérôme tue le chat noir rapporté par Pierre en lui arrachant le cœur. Si les personnages descendent eux aussi dans les catacombes ce soir, ils entendront résonner dans le labyrinthe les chants lugubres et bas de la Confrérie.

11. Dans le même temps, le Baron descend lui aussi dans le labyrinthe et y invoque le Chasseur de Shub Niggurath. Une fois le monstre matérialisé, le Baron lui jette le cœur de Jean le Muet pour calmer sa faim et les sandales de l'abbé. Le Baron rentre ensuite dans ses appartements. Exténué, il ne remarque pas que Denis s'y est introduit. Ce dernier le poignarde avec une des couteaux de Baron et s'enfuit dans sa cellule.

12. Pendant ce temps, dans les catacombes, le Chasseur pénètre dans la salle des Morts. Les émanations toxiques qui s'y dégagent l'empêchent d'aller plus loin. Fou de colère, le monstre ne peut qu'attendre que sa proie ne se déplace...

## Jour J+2

13. Aux premières lueurs de l'aube, l'abbé découvre le cadavre du Baron au pied de la tour orientale, un long poignard planté dans le dos. Lors de l'inévitable attroupement qui s'ensuit un jet d'écouter permet de discerner cette phrase que Guillaume adresse à voix basse à Jérôme : « Tu nous a menti, traite, et tous le sauront ... ». Les traits sont tirés ce matin-là et il est probable que les personnages ne soient pas les moins fatigués de tous. Lorsque tous les moines sont à l'office, l'abbé « fait le ménage » dans les appartements du Baron et trouve le Liber Ivonis. Il comprend alors le danger qui pèse sur sa vie.

En fin de matinée, Sylvestre trouve dans le cimetière (que faisait-il donc là ?) le corps exsangue du chat noir, privé de son cœur. La tension monte encore d'un degré et les personnages se heurtent de plus en plus à un mur de soupçons à peine dissimulés.

14. Le repas se déroule dans une atmosphère très tendue. La plupart des moines mangent en silence. Seule exception : l'abbé est en grande discussion avec Frère Patrice, qui renseigne son ami sur ce qu'il sait de l'abbaye.

15. En début d'après-midi, l'abbé tente de s'enfuir par les catacombes. Sa disparition est découverte peu de temps

après par Frère Guillaume qui ne le trouve pas dans ses appartements. Dès lors il règne dans l'abbaye une anarchie indescriptible : Jérôme et Fédérico tentent tous deux de prendre le commandement de l'abbaye, mais Barnabé intervient et dévoile son appartenance à l'Inquisition. Pendant ce temps, laissez les mains libres aux personnages : c'est un moment unique pour aller fouiner chez l'abbé et pourquoi pas descendre dans les catacombes. Si les personnages rencontrent le Chasseur, celui-ci est sur le point de tuer l'abbé. Ce dernier, à genoux et le visage ensanglanté, semble terrifié. Reste aux personnages à fuir ou intervenir.

Durant la nuit, la Dame Blanche apparaît de nouveau.

## Jour J+3

Joël est retrouvé mort dans sa cellule, les veines tranchées. Il s'est suicidé avant qu'"on" ne vienne le chercher. c'est Frère Patrice qui appelle au secours en entendant les râles agonisants de Joël. . En milieu de matinée, un grand fracas provenant du puits attire inévitablement l'attention : émergent du passage secret, l'abbé sanglant rampe au milieu des tombes, poursuivi par le Chasseur qui fait littéralement exploser le puits...

Bien entendu, cette chronologie ne tient pas compte des événements qui pourraient découler des interactions des personnages et des PNJ (que je vous conseille fortement d'encourager).

## Conseils au Maître de Jeu

Quelques mots de l'ambiance : vos joueurs doivent sentir que peu à peu le mystère les cerne de toutes parts et qu'un désastre est imminent. Cette abbaye si tranquille cache des secrets terribles pour un lieu de prière et voué au Seigneur. n'oubliez que les joueurs évoluent dans un huis clos. l'air est vicié dans les catacombes et tous les moines ont l'air fatigués, comme s'ils ne passaient leur nuits à dormir. Bref, en un mot comme en cent, rendez l'atmosphère de plus en plus oppressante. N'hésitez à demander des jets de SAN à vos joueurs (lors de la découverte des cadavres notamment).

Vous avez peut-être remarqué qu'aucun des PNJ présentés dans le scénario ne détient l'entière vérité. Chacun en connaît un fragment qu'il faudra séparer des mensonges et des convictions personnelles du personnage. Faites sentir aux joueurs que tous les moines sont convaincus de connaître le coupable, mais que bien souvent ce coupable correspond comme par hasard au intérêt du personnage.



Ne soyez pas effrayé par le nombre relativement important de PNJ. Lors des quelques tests de ce scénario avec mes joueurs palois, j'ai remarqué qu'ils se concentrent généralement sur trois à cinq moines et négligent totalement les autres. Faites leur faire le tour de toutes les personnalités présentes lors du premier repas et repérer ceux qui intéressent vos joueurs. Il ne vous reste plus qu'à les rendre le plus vivant et étranges possibles.

N'utilisez la fausse piste de la Confrérie des Ténèbres qu'avec un groupe que vous sentez sûr de lui et que vous pensez capable de percer trop rapidement l'intrigue. La Confrérie des Ténèbres peut être très divertissante à mettre en place, mais elle risque aussi de totalement obnubiler des joueurs un petit peu trop « crédules » ou inexpérimentés.

Parfois vos joueurs se sentiront submerger par des indices contradictoires au point d'en oublier certains. De temps en temps, faites une pause dans le scénario et demandez leur de faire le point, quitte à leur rappeler un indice oublié qui fait s'effondrer la belle théorie qu'ils venaient d'échafauder.

Il existe trois fins possibles à ce scénario : la première, et sans doute la pire : vos joueurs s'empêtrant dans les mystères de l'abbaye et finissant le scénario sans avoir compris ce qu'était le Chasseur et son but. Bref, c'est l'échec. La deuxième est déjà plus réjouissante : vos joueurs ont vaguement compris le danger qui menace l'abbé et le défend par le fer et le sang (généralement au terme d'un combat à la dague (la seule arme à disposition des personnages) avec le Chasseur, il ne reste plus qu'un ou deux survivants pour faire part de leur aventure). Enfin, le dénouement le plus satisfaisant est de lire l'invocation inverse du Chasseur (dans le Liber Ivonis). L'ennui est qu'il faut tenir 4 rounds (temps de l'invocation) sous les assauts de plus en plus furieux de la créature et qu'au terme de l'invocation, le moine doit réussir un jet de SAN pour lire le dernier mot de ladite invocation (qui est le nom secret de Shub Niggurath).

Vous êtes libres de rajouter d'autres événements à ceux décrits plus haut. En effet, il est fort possible que les haines larvées et retenues explosent au grand jour et que d'autres faits étranges aient encore lieu.

Enfin, sans doute le conseil le plus important de tous : favoriser le plus possible les interactions avec les PNJ. Pour peu que vous aimiez interpréter une foule de cinglés, vous en tirerez sans

doute un grand plaisir. Je ne le répéterai jamais assez : encouragez le dialogue avec ces êtres déroutants que sont les moines du XIV<sup>ème</sup> siècle, ils sont riches en indices et en turpitudes.

## Caractéristiques des Personnages Non Joueurs

### Abbé Georges Dumont (63 ans)

FOR 9 CON 12 TAI 10 INT 17  
POU 16 DEX 12 APP 9 EDU 18  
SAN 30 PdV 13

#### Compétences

Chrétienté 85%, Equitation 20%,  
Echecs 75%, Inquisition 75%, L/E  
Latin 90%, L/E Arabe 70%, L/E  
Grec 45%, Mythe de Cthulhu 6%,  
Persuasion 70%, Sciences 60%.

### Frère Jérôme Hameau (Scribe - 31 ans)

FOR 13 CON 9 TAI 12 INT 17  
POU 18 DEX 15 APP 14 EDU 16  
SAN 0 PdV 11

#### Compétences

Baratin 40%, Chrétienté 60%, Da-  
güe sacrificielle 45%, L/E Latin  
75%, L/E Grec 50%, Persuasion  
70%, Satanisme 60%, Sciences 40%

### Frère Guillaume Médar (Bibliothécaire - 29 ans)

FOR 15 CON 14 TAI 8 INT 15  
POU 13 DEX 7 APP 8 EDU 15  
SAN 2 PdV 11

#### Compétences

Bibliothèque 75%, Chrétienté 50%,  
Flagellation au fouet 50%, L/E  
Latin 70%, L/E Grec 60%, L/E Al-  
lemand 40%, Persuasion 45%, Sata-  
nisme 40%

### Frère Pierre Terrin (Aide en cuisine - 41 ans)

FOR 6 CON 8 TAI 13 INT 9  
POU 4 DEX 14 APP 7 EDU 10  
SAN 0 PdV 11

#### Compétences

Passer le balai 30%, Parler à Da-  
mien 50%, Parler à Gabriel 65%

### Frère Clément Darrière (Herboriste - 35 ans)

FOR 12 CON 10 TAI 10 INT 13  
POU 10 DEX 16 APP 12 EDU 16  
SAN 40 PdV 10

#### Compétences

Chrétienté 35%, Herboristerie  
60%, L/E Grec 50%, Médecine 20%,  
Occultisme 15%, Premiers soins  
80%

### Frère Barnabé de Rinco (Jardinier et espion de l'Inquisition - 32 ans)

FOR 11 CON 11 TAI 12 INT 10  
POU 12 DEX 11 APP 15 EDU 14  
SAN 60 PdV 12

#### Compétences

Chrétienté 68%, Connaissance des  
hérésies 50%, Jardiner 25%, L/E  
Latin 45%, Occultisme 20%, Obser-  
ver et écouter 70%, Trouver Objet  
Caché 55%

### Frère Denis alias François de Niran (scribe - 19 ans)

FOR 10 CON 11 TAI 10 INT 12  
POU 7 DEX 11 APP 14 EDU 12  
SAN 45 PdV 11

#### Compétences

Chrétienté 10%, Ennui et lassitude 60%, L/E Latin 25%, Poignard 50%

#### Frère Sylvestre Avon (Scribe - 33 ans)

FOR 12 CON 15 TAI 7 INT 13  
POU 10 DEX 8 APP 9 EDU 15  
SAN 49 PdV 11

##### Compétences

Bégayer 35%, Chrétienté 50%, Dissimulation 40%, L/E Grec 70%, L/E Hébreu 60%, L/E Latin 30%, Occultisme 65%

#### Frère Joël Camille (Enlumineur - 25 ans)

FOR 10 CON 8 TAI 18 INT 15  
POU 13 DEX 14 APP 10 EDU 10  
SAN 50 PdV 13

##### Compétences

Bibliothèque 25%, Chrétienté 40%, Enluminure 70%, L/E Latin 20%, Mythe de Cthulhu 3 %, Paranoïa 66%

#### Frère Patrice Ondéo, dit Patrice l'Aveugle (Chercheur en Théologie - 49 ans)

FOR 10 CON 15 TAI 12 INT 15  
POU 12 DEX 9 APP 7 EDU 16  
SAN 60 PdV 14

##### Compétences

Chrétienté 70%, Echecs 80%, Ecouter 90%, Histoire 60%, Parler Latin 75%, Sciences 45%

#### Frère Fédérico di Roma (Scribe exorciste - 38 ans)

FOR 13 CON 7 TAI 18 INT 14  
POU 14 DEX 11 APP 9 EDU 15  
SAN 70 PdV 13

##### Compétences

Chrétienté 70%, Corps à corps 60%, Démonologie 30%, Exorcisme 80%, L/E Italien 75%, L/E Latin 55%, Sciences 40%

#### Frère Jean Mineur, dit Jean le Muet (Enlumineur - 42 ans)

FOR 9 CON 13 TAI 15 INT 12  
POU 10 DEX 14 APP 10 EDU 10  
SAN 50 PdV 14

##### Compétences

Chrétienté 50%, Enluminure 70%, Histoire 60%, Occultisme 25%, Suivre une piste 60%, Trouver Objet Caché 50%

#### Baron Alexandre de Soule (Noble - 36 ans)

FOR 13 CON 12 TAI 14 INT 17  
POU 18 DEX 15 APP 16 EDU 17  
SAN 0 PdV 13

##### Compétences

Baratin 50%, Discrétion 55%, L/E Latin 60%, Mythe de Cthulhu 45%, Persuasion 75%, Poignard 80%

#### Chasseur de Shub Niggurath (Monstre du scénario - âge inconnu)

FOR 38 CON 25 TAI 20 INT 7  
POU 10 DEX 11 APP Na EDU Na  
SAN Na PdV 23

##### Compétences

Discrétion 65%, Griffes (x2) 60% (dommages : 2D6), Repérer sa proie 100%, Se cacher 55%, Tentacules faciaux 75% (dommages : 5D6). Protection : 4 points de

5D6). Protection : 4 points de cuir Perte de SAN : 1/1D8

#### Dame Blanche (fantôme de Jeanne Darrière - bof !)

FOR Na CON Na TAI 10 INT 8  
POU 16 DEX Na APP var EDU Na  
SAN Na PdV Na

##### Compétences

Etre immatérielle 90%, Gémir 40%, Hanter 50%

## Création des personnages joueurs

Les joueurs incarnent tous des moines, mais la plupart des moines ont une spécialité (scribe, herboriste, menuisier, etc... désolé mais il n'y a pas de place dans cette abbaye pour les moines guerriers).

Les étapes de créations de personnages sont les mêmes que celle des investigateurs des années 20 ( tirage des caractéristiques, choix d'une spécialité, répartition d'EDU x 20 points dans 8 compétences dépendantes de cette spécialité, puis répartition d'INT x 10 points dans n'importe quelles compétences)

Seules changent les compétences. En voici la liste :

Alchimie (00)  
Art (05) : .....  
Astronomie (00)  
Baratin (05)  
Bibliothèque (25)  
Botanique (00)  
Camouflage (25)  
Chrétienté (20)  
Conduire attelage (05)  
Discrétion (10)  
Ecouter (25)  
Equitation (05)  
Esquiver (DEX x 2)  
Grimper (40)  
Histoire (20)  
Lancer (25)  
Linguistique (00)  
Langue étrangère (00)  
Marchandage (05)  
Médecine (05)  
Mythe de Cthulhu (00)  
Nager (25)  
Navigation (10)  
Occultisme (05)  
Persuasion (05)  
Premiers soins (30)  
Psychologie (05)  
Sauter (25)  
Sciences (00)  
Se cacher (10)  
Suivre une piste (10)  
Trouver Objet Caché (25)

Les moines maîtrisent la dague (et donc la plupart des armes blanches à une main) à 20% (dommages 1D4 + 2 + Bd).