

LE TRIPTYQUE MAUDIT

CHAPITRE III

CODEX DAGONENSIS

PROLOGUE

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

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

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

DISGRÂCE

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

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

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

Adalbéron, Archevêque de Reims.

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

CLANNENBERGH ET LE CODEX DAGONENSIS

[Royaumes Etrangers + Connaissances]

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

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

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

[Occultisme + Mythe de Cthulhu]

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

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

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

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

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

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

Du reste, son étude peut prendre plusieurs années.

[Royaumes Etrangers + Connaissances]

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

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

[Royaumes Etrangers + Connaissances]

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

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

[Royaumes Etrangers + Connaissances]

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

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

VOYAGE ET PENITENCE

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

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

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

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

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

Résultat du dé

Rencontre

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

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

Points de Vie: 10

Armure: 3 (cuir + pièces de métal)

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

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

Points de Vie: 12

Armure: 6 (cotte de maille)

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

(**) **Maladies**

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

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

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

ARRIVEE A CLANNENBERGH

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

LES MARAIS

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

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

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

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

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

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

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

CLANNENBERGH

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

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

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

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

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

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

Il possède un manoir au centre de la cité.

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

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

[Statut]

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

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

A eux de voir...

LE BARON HUGO DE CLANNENBERGH

[POU + EDU + Statut + Connaissances]

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

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

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

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

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

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

LE MONASTERE

[Statut]

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

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

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

MONSEIGNEUR ADEMAAR, EVEQUE DE CLANNENBERGH

[Statut]

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

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

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

Il demande aux PJ de se tenir à sa disposition.

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

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

VISITE GUIDEE DE CLANNENBERGH

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

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

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

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

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

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

La zone des marais n'est pas habitée.

[Statut + Baratin + Ecouter + Persuasion]

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

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

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

UN MOINE DISPARAIT...

Voici une semaine que les PJ sont arrivés à Clannenbergh.

L'évêque les convoque à la cathédrale.

Il a la mine grave.

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

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

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

Aucune trace du moine.

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

Il travaille au scriptorium avec le frère Sigisbert.

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

[Statut + TOC]

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

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

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

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

[Baratin + Persuasion]

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

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

[Connaissance]

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

SACRILEGE AU SCRIPTORIUM

[TOC + Suivre une piste + Serrurerie]

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

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

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

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

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

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

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

[POU]

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

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

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

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

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

UN ETRANGE SERVITEUR

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

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

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

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

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

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

Les gardes l'ont porté immédiatement au monastère.

[Premiers Soins]

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

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

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

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

Paix à son âme!

CADAVRE SUR L'EAU

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

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

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

Les PJ peuvent faire transporter le corps au monastère.

[TOC + Sciences]

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

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

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

L'EGLISE ENGLOUTIE

[TOC + Discrétion + Ecouter]

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

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

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

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

[Discrétion]

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

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

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

[Compétences de combat + Esquiver]

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

Lucius

Points de Vie: 25

Armure: 5 (cotte de maille)

Armes: dague 50% (1d4+1)

Epée courte 65% (1d6+1)

Choses hybrides de la Mer

Points de Vie: 15

Armure: 4 (cuir + peau épaisse)

Armes: poignard 30% (1d4)

lance 40% (1d6)

Lame courte 50% (1d6+1)

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

DES CHOSES DANS LA NUIT

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

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

Les Profonds

Points de Vie: 15

Armure: 3 (peau épaisse)

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

Harpon 40% (1d6 + 1d4)

Perte de SAN: 0/1d6



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

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

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

[Compétences de combat + Esquiver]

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

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

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

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

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

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

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

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

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

INQUISITION

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

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

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

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

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

Hommes d'armes de l'Archevêque

Points de Vie: 12

Armure: 6 (cotte de maille)

Armes: épée 30% (1d6)

lance 40% (1d6)

arbalète 40% (1d4)

Capitaine des gardes

Points de Vie: 15

Armure: 6 (cotte de maille)

Armes: épée 50% (1d6+1)

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

Sigisbert affirme ne rien connaître du fameux grimoire.

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

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

[Idée]

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

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

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

[Idée]

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

[Compétences de combat + Esquiver]

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

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

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

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

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

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

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

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

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

LES FLAMMES DE L'ENFER

La situation à Clannenbergh est dramatique.

Les habitants restent terrés chez eux.

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

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

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

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

Il vient réclamer le Codex Dagonensis.

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

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

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

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

L'évêque Adémaar ne sait plus que penser.

Et les PJ dans tout ça?

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

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

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

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

La Sainte Eglise prend officiellement le contrôle de la cité.

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

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

LE RELIQUAIRE DE St JOSEPHUS DE CHYPRE

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

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

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

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

Le serviteur sait où se trouver le Codex.

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

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

[Discrétion]

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

Aux PJ de décider de la marche à suivre.

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

A moins qu'il ne dise la vérité?

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

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

APOCALYPSE

Ce paragraphe sert d'épilogue à ce scénario.

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

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

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

Que peuvent faire les PJ?

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

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

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

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

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

FIN