

# FESTIN DE PÈLERINS

Scenario *Traumédiéval* par Pelon, dessins Maximilien et un certain Manet

## RÉSUMÉ POUR LE TRAUMATO

Un monastère situé très haut en montagne et utilisé par l'Eglise à des fins inavouables, a subi une pénurie de nourriture le précédent hiver. Les moines ont eu recours au cannibalisme et ont mangé les pèlerins qu'ils hébergeaient alors. Depuis ils pensent servir le diable et continuent donc leurs macabres repas.

Une troupe composée de pèlerins, aux nécessités spirituelles pas toujours recommandables, arrive en ce lieu. Bien sûr les PJ sont dans ce groupe, en tant que pèlerin, escorte, ou simple voyageur. Ne pas oublier qu'ils sont en montagne, alors proscrire les armures lourdes de leur équipement.

## INTRODUCTION

Les PJ doivent effectuer un pèlerinage difficile pour laver le péché de l'un d'entre eux. Si cela semble impossible pour le groupe, ils doivent tout simplement prendre un chemin de montagne qui leur raccourci leur temps de trajet.

Comme ils ne connaissent pas les lieux, ils rejoignent un groupe de pèlerins qui emprunte la même voie et a déjà trouvé un guide de montagne, Anzo.

## L'ASCENSION

C'est la fin de l'automne. Les frimas sont en avance et le ciel est déjà couvert de nuages. La bise souffle et il n'est pas loin de geler. Le groupe de pèlerins part du petit village de Saint Medard dans la vallée. Le chemin du monastère permet de traverser la montagne et d'économiser ainsi un mois de voyage supplémentaires pour gagner le bourg de Boissière. C'est un chemin escarpé à flanc de montagne, qui serpente entre les rochers et domine le vide. On peut éventuellement tenter d'y chasser les chamois qui vagabondent autour. La montée doit prendre trois jours, avec deux refuges pour dormir sur le trajet.

## Èvènements :

- Après une première journée harassante, le guide impose l'arrêt sous un surplomb rocheux. La faible végétation permet juste un petit feu pour avoir de l'eau chaude et ne tient pas toute la nuit. C'est donc dans la fraîcheur et l'humidité de l'aube que se réveillent les voyageurs.

Test de constitution contre une difficulté de 0 pour ne pas s'enrhumer. Si le test est un échec, le personnage a de la fièvre qui donne une difficulté de -1 à tous ses jets de compétence pour la durée du scénario. Le PJ a droit à un test par jour pour s'en remettre). Le lendemain, après une heure de marche, le groupe a la surprise d'apercevoir un refuge.

- Denys a un de ses gestes incontrôlé qui déséquilibre un PJ. Test de chance pour savoir quel PJ est à côté.

Test de dextérité contre une difficulté de -2 pour ne pas perdre l'équipement tenu dans les mains ou porté sur les épaules. Bien sûr, l'équipement tombe le long du flanc escarpé et nécessitera un jet d'escalade contre une difficulté de -1 pour récupérer ce qui n'est pas cassé. Dans le cas d'un échec critique au test de dextérité, l'équipement est hors de portée.



- Lise tente lors de la montée de séduire un (ou plusieurs) PJ capable(s) de la protéger si nécessaire. Elle se montrera donc sensible aux avances des PJ tout en se retranchant derrière le mariage à venir pour se prémunir d'un homme trop pressant.

- Cette deuxième journée est éreintante. La joie illumine les pèlerins quand le guide annonce qu'il voit le refuge. Celui-ci est coincé entre deux falaises. Il est plus proche de la bergerie que d'une chaumière. Il y a du bois pour allumer un vrai feu dans la cheminée et des paillasses sur du vieux foin. L'avantage de l'altitude est l'absence de bestioles dans les paillasses. Une bouteille de gnôle laissées sur la table se trouve à côté d'une douzaine de bougies.

- Dernier jour, il se met à neiger, beaucoup trop tôt pour la saison. La montée devient encore plus périlleuse. Avec le froid et ses pieds en sang, dame Béatrice a du mal à marcher. Lorsque les pèlerins épuisés arrivent à la porte du monastère, il y a déjà plusieurs centimètres de neige qui masquent la piste.

## LES PÈLERINS

Le groupe de voyageurs qui accompagne les personnages est composé de membres de l'Eglise et de pénitents.

- **Frère Marcelus** : C'est un templier qui a été chargé d'escorter Denys, un fou, jusqu'au monastère. Jeune et intransigeant, il est tout à sa mission. Par contre il montre beaucoup de naïveté sur certains sujets.

- **Frère Octave** : C'est un vieux templier qui a connu les affres de la terre Sainte et qui a été envoyé avec son confrère. Il est libidineux, son regard s'attache à la moindre parcelle de chair féminine qui lui apparaît.

- **Denys** : Cet homme dégingandé au regard fou parle sans arrêt. Il a des gestes soudains qui peuvent être dangereux sur les chemins de montagne. Les deux templiers l'escortent au monastère où il doit être enfermé.

- **Père Dominique** : Le visage souriant, la mine bonhomme, c'est un proche du pape. Il a l'esprit ouvert et discute de tout, mais il y a des bornes à ne pas dépasser avec un prêtre. Ce

maître en théologie est missionné au monastère pour déchiffrer les écritures des fous.

Il remarquera lors de l'ascension les PJ qui ne semblent pas vraiment portés sur la religion.

- **Anzo** : Ce jeune homme est le guide du groupe. S'il connaît à peu près son métier, un test en survie difficulté -2 permet de s'apercevoir qu'il ignore tout du chemin pris par le groupe. C'est un homme affable et séducteur.

- **Dame Béatrice** : Cette noble d'une trentaine d'année s'inflige un pèlerinage des plus durs. Elle effectue la montée pieds-nus. Elle n'en expliquera la raison qu'avec réticence et dans un moment de faiblesse. Si elle est intransigeante avec elle-même, elle aide dans sa faible mesure les autres membres du groupe.

- **Lise** : Cette belle jeune femme est une fille de marchand qui effectue le pèlerinage avant son prochain mariage. Elle est accompagnée de son esclave maure en qui elle a toute confiance. C'est une femme qui aime la vie et se montre sympathique et compatissante envers ses compagnons de route. Mais le vrai but de son voyage est de mettre la main sur les écrits des fous, et particulièrement sur ceux qui ont été décrétés œuvres du Malin. Car derrière le beau visage et le sourire angélique se cache une sorcière redoutable.

- **Mustapha** : Ce grand gaillard à la peau sombre est un esclave maure acheté très jeune par le père de Lise. Il l'accompagne depuis des années et semble lié à sa maîtresse. Il est discret et paisible, peu causant. Mais le vrai visage de Mustapha est celui d'un exécuteur des basses œuvres qui obéit au doigt et à l'œil à sa maîtresse.



## LE MONASTÈRE DE SAINT BERNARD

Le lieu est juché en haut d'un col presque inaccessible. Construit à l'intérieur d'un cirque rocheux, il est épargné par les vents les plus forts qui frappent la montagne en cet endroit.

Un couloir taillé dans la roche mène au cirque. Une porte tout juste suffisante pour un homme permet de clore ce lieu. Elle est renforcée d'acier et munie d'une vraie serrure. Serrure et gonds sont parfaitement graissés, mais le trop grand froid en coince parfois le pêne. Une clochette permet de se faire entendre.

Le cirque possède un passage couvert qui en fait tout le tour. Des colonnes de vapeur sortent du sol par quelques cheminées et font fondre la neige même lors des hivers les plus vigoureux. Elles proviennent d'une source d'eau chaude qui se trouve au sous sol. Le passage couvert abrite les portes de chacune des cellules et les couloirs qui s'enfoncent sous la montagne.

Les couloirs qui s'enfoncent sous la montagne amènent à différents endroits. Les deux seuls autorisés aux visiteurs mènent pour l'un aux sources chaudes, pour l'autre aux lieux communs,

salle de recueillement et prières, bibliothèque, réfectoire et cuisine. Leur éclairage y est succinct, parfois une chandelle posée sur une excroissance rocheuse, plus rarement et dans les lieux les plus parcourus, une lampe à huile fixée dans le mur.

### Lieux publics

Les **cellules** sont toutes nommées d'après un Saint dont la représentation est taillée au dessus de la porte. Deux d'entre-elles, dédiées aux femmes qui viendraient en ce lieu, ont une Sainte pour ornement. Démunies de fenêtre et de cheminée, les cellules sont toutes desservies par une unique entrée. La porte en bois est doublée d'un lourd rideau qui rend le lieu vivable en hivers. Chaque cellule contient quatre couches d'un confort spartiate. La seule chose qui est accordée aux pèlerins est un stock de couvertures et de bougies. Les cellules des moines peuvent être considérés comme des lieux privés, mais comme ceux-ci n'ont aucune notion de propriété, ils ne verraient aucun inconvénient à ce qu'un personnage visite l'une d'entre-elles.

La **salle des eaux chaudes** est une vaste grotte à laquelle on accède par un escalier qui descend sur de nombreuses marches, tellement raide qu'il force à la prudence. La pièce est éclairée de quelques bougies disposées autour du bassin qui occupe le centre de la pièce. Si le bassin est suffisamment grand pour accueillir une dizaine de baigneurs, son eau en est bien trop chaude. Une demi-douzaine de baquets disposés à côté permettent d'éviter de se brûler.

La **salle de recueillement et prière** est une grande pièce sombre à peine éclairée par des bougies posées dans quelques niches creusées dans les murs. Le

### Le monastère des fous

Le monastère de Saint Bernard doit son surnom à la fonction qui lui a été attribuée. L'Eglise y envoie des fous pour qu'ils y soient internés. Mais ce que les gens ignorent, c'est que les fous envoyés en ce lieu ont tous la particularité d'écrire sans raison et sans discontinuer. Ils passent leurs jours à écrire sur les murs d'une cellule, à en recouvrir la moindre parcelle de phrases sans queue ni tête, à l'alphabet et à la langue parfois mystérieux.

L'Eglise envoie de savants théologiens étudier ces textes, car elle y a trouvé de précieuses prédictions. La visite des cellules « d'écriture » est interdite aux non-initiés. La papauté a décrété que le message était soit du fait d'un esprit qui a rencontré le Tout-Puissant de trop près, soit d'un esprit contaminé par le malin. Ce qui est inscrit est donc de l'unique ressort de ses membres les plus éminents. L'existence de ces prédictions est un secret bien gardé et la principale raison de l'existence si isolée du monastère.

décor est sobre, aucune ostentation excepté le chandelier d'or posé sur l'autel. Une peinture sur le mur du fond représente le Christ sur la croix, le légionnaire romain lui plantant la lance dans le flanc. Hormis l'autel, aucun meuble dans le lieu, les moines prient à même le sol froid. Cette salle possède une seule entrée.

La **bibliothèque** se trouve au bout d'un escalier qui monte à la manière d'une échelle de meunier, seul un rideau en haut des marches en clôt l'accès. Elle possède de nombreuses fenêtres vers le sud, que de lourds volets et rideaux permettent de fermer. Ces fenêtres donnent sur la cour intérieure, plus de quatre mètres aux dessus de la toiture du

corridor. Plus qu'une bibliothèque, c'est le lieu où les moines copient les élucubrations des fous à la demande de la hiérarchie de l'Eglise. Pour permettre cette tâche et la conservation des parchemins, la salle est équipée une cheminée où brûle un feu qui tente péniblement de réchauffer et sécher l'atmosphère. Les murs sont couverts d'étagères où sont stockés les précieux documents alors que le centre de la pièce est occupé par une dizaine d'écrivoires et de tabourets.

Le **réfectoire** est une grande salle à laquelle on accède en descendant quelques marches. La voûte de grande hauteur reste dans la pénombre, car la lumière du soleil ne passe que par deux petites ouvertures taillées dans le mur ouest. Quelques bougies posées sur les tables complètent l'éclairage. Deux grandes tables équipées de bancs permettent de recevoir sur chacune une trentaine de convives. Une chaire est située entre les deux lucarnes où un moine lit la bible pendant que ses coreligionnaires se sustentent. C'est l'un des rares moments où l'on peut entendre une voix. Un couloir à l'extrémité de cette pièce mène à la cuisine et aux celliers.

La **cuisine** est une pièce que l'on trouve de taille modeste en venant du réfectoire. Elle est équipée de tout le nécessaire aux besoins des cuisiniers. Un grand four sert à cuire le pain et la plupart des aliments, les autres terminant dans un chaudron pendu dans une cheminée. Cette pièce est la plus chaude de tout le monastère. Les deux celliers et la cave qui y sont attenants contiennent de quoi passer un long et rigoureux hiver.

## Lieux privés

Alors que les couloirs qui mènent aux lieux publics n'ont qu'une destination, les couloirs interdits qui s'enfoncent sous terre

forment un labyrinthe aux multiples connexions. Ces couloirs ne possèdent aucun éclairage, il faut emmener le sien.

Le passant découvrira à intervalle irrégulier des cavités rondes équipées d'un anneau au centre, dont les parois sont barbouillées d'écrits ou de symboles qui y ressemblent. Dans les premières strates les peintures et l'anneau de métal montrent des signes d'ancienneté, mais en s'enfonçant, on trouve dans les plus récentes une chaîne et un collier à taille humaine. S'ils s'enfoncent suffisamment, ils tomberont sur la cellule où gémit Denys.

Au bout de ces couloirs, longtemps après les dernières cellules aux fous, l'explorateur arrive au macabre **mausolée du monastère**. C'est un couloir où ont été taillé à droite et à gauche des alcôves dans lesquelles sont couchés les morts. L'atmosphère du lieu a momifié les cadavres. Ce couloir s'enfonce toujours plus sous terre pour déboucher sur un lieu des plus sinistres.

Les moines ont bâti au plus profond un **temple** dédié au Malin. C'est une vaste grotte sur le sol de laquelle ils ont taillé des signes cabalistiques, teinté de brun. Une croix tête en bas orne le mur du fond avec un cadavre desséché en guise de Christ. Les têtes momifiées de leurs victimes sont disposées tout autour de la pièce et semblent regarder le centre. Les moines maintiennent en ce lieu les plus atteints d'entre eux, ceux qui n'arrivent plus à faire semblant. Ils ne les font remonter que lorsque c'est la curée.

Une salle annexe, équipée comme une **boucherie**, contient dans des tonneaux les corps débités et mis dans la saumure des voyageurs qui ont précédés les PJ. Il y a là de quoi passer l'hiver sans toucher aux salaisons montées depuis la vallée.

## L'ACCUEIL

Il est froid, dans tous les sens du terme. Alors que les flocons tombent de plus en plus drus, la sonnerie de la cloche semble résonner dans le vide. Après un temps qui leur paraît infini, un moine patibulaire leur ouvre la porte. Il ne prononce aucune parole. Il referme après eux à l'aide d'une grosse clef.

Il les mène au réfectoire où frère Bénédicte vient leur parler et leur expliquer les règles des lieux. Pendant l'explication, deux moines emmènent Denys, qui sera enfermé dans une cellule dans les profondeurs.

- Interdiction de parler aux moines pour respecter leur vœux de silence. Si quelqu'un a une question, c'est à lui qu'il faut la poser.

- Interdiction d'emprunter les couloirs qui descendent dans les profondeurs. Père Dominique approuve ces paroles et en rajoute une couche, en jetant un regard soupçonneux aux PJ qui n'ont pas un score de 10 en religion Chrétienne.

- Les femmes ont des cellules séparées des hommes. S'il y a des couples, ils doivent donc se séparer.

- Les pèlerins sont invités à venir aux prières du matin, du midi et du soir (Laudes, Sextes et Complies). Ils sont dispensés des autres prières qui « égagent » la journée monacale.

- La cour est le lieu où ils peuvent faire leurs exercices et promenades. Sortir du monastère est maintenant mortel. La neige et le froid ne permettent plus de descendre dans la vallée, il va falloir attendre la fonte des neiges au printemps, c'est-à-dire dans environ quatre mois.

- La bibliothèque leur est accessible. Les moines se font un plaisir de leur donner à compulsier des œuvres pieuses (le choix est donc fort limité). Si un PJ maîtrise les enluminures et le fait savoir, les réguliers l'emploieront à décorer les ouvrages pieux.

## Les moines

Comme l'ordre a fait vœux de silence, il n'y aura pas beaucoup de communication. Quelques uns des moines réguliers ont même la langue tranchée, automutilation ou punition ? Le seul moment où un moine s'exprime c'est lorsqu'il est le lecteur du livre Saint pendant le repas ou qu'il célèbre la prière.

Ils sont pour la plupart maigres, les joues creuses et le regard fuyant. Seuls les frères qui ont gardé un semblant d'esprit sont visibles. Les plus fous n'ont plus grand-chose d'humain et restent terrés au fond du complexe tunnelier. Jouez ces derniers comme des goules.



## Les prières des moines

Les moines respectent les temps de prières quand ils ont des visiteurs. Avec l'hiver, les heures des laudes et des complies ne suivent plus les heures du soleil.

- Matines : entre minuit et le lever du jour.
- Laudes : à l'aube (vers 6 heures), requiert la présence des PJ.
- Tierce (troisième heure après le levant) : à 9 heures ou avant la grande messe le dimanche;
- Sexte (sixième heure après le levant) : à midi environ, requiert la présence des PJ.
- None (neuvième heure après le levant) : à 15 heures environ.
- Vêpres : au début de soirée (vers 17 ou 18 heures).
- Complies : le soir, avant le coucher du soleil, requiert la présence des PJ.

Au bout de quelque temps, un PJ féminin qui réussit un test de Remarquer contre une difficulté de -2 sentira le poids du regard des hommes sur son corps.

Un test de religion une difficulté de -2 permet d'instiller le doute sur la pratique de certains moines.

Un test de Clergé une difficulté de 0 permet de savoir qu'il y a quelque chose qui ne tourne pas rond, qu'un malaise habite l'ordre. La tonsure de certains n'est plus très fraîche.

Un test de théologie une difficulté de -4 permet de se poser des questions sur la pertinence des textes lus.

Si on excepte les prières, les moines ont pour principales occupations :

La première est la copie de livres et parchemins dans la bibliothèque. Ils sont toujours une demi-douzaine à cette activité en cours de journée. Si un PJ fouille le lieu, il trouvera des ouvrages en cours de copie dissimulés au milieu de parchemins vierges. Ces exemplaires sont ceux qu'ils

réalisent quand ils n'ont pas de visiteurs trop curieux. Ce sont les recueils des prédictions attribuées au diable.

La deuxième est l'excavation de nouvelles cellules au fin fond du dédale. Ils continuent de creuser et d'accueillir les fous, dans l'espoir de tomber sur un esprit occupé par le Malin. Une douzaine de moines est cette besogne. Ils sortent les gravats à dos d'homme, les mènent à l'extérieur du monastère pour les jeter dans un précipice. Si les PJ les interrogent sur cette activité étrange, Père Bénédicte répondra que Dieu leur a donné une tâche et qu'ils l'accomplissent sans donner plus de détail.

De plus, dans l'une des cellules qui donne sur la cour intérieure, trois moines sculptent des pierres pour réaliser des statues votives représentant les Saints. Ils les « vendaient » aux pèlerins à leur départ. Après les derniers événements, le stock de statues a gonflé. Un observateur attentif (un PJ qui s'intéresse aux statues et réussit un test de remarquer contre une difficulté de -2) s'apercevra que les plus récentes présentes des éléments étranges : visage déformé par un rictus, pose suggestive, sexe turgescent...

Les autres sont occupés à couper du bois, faire le ménage et la cuisine, surveiller et traire les chèvres, faire les fromages mais aussi garder l'accès au monastère déneigé sur une centaine de mètres.

Un test d'odorat contre une difficulté de +2 fait ressortir l'odeur nauséabonde de certains d'entre eux, remugle de viande avariée et de saleté. Ne pas insister sur la viande avariée, des rôlistes confirmés sauteront vite à la conclusion "mort-vivant" ou autre. Parler plutôt de leurs gueules puantes, chicots jaunis et viande pourrie coincée entre les dents.

- Père Bénédicte : Il est le seul habilité à parler. Il le fait pour la communauté. Il présente un visage austère avec un regard qui semble vous juger. C'est un habile menteur.

- Frère Baptiste : Ce frère n'a jamais été croyant. S'il ne croit donc pas non plus au Malin, il a maintenant du mal à vivre avec les atrocités auxquelles il a participé. C'est lui qui glissera un mot dans la main d'un PJ puis se suicidera en s'empoisonnant.

- Frère Auguste : C'est un colosse qui n'a pas le regard fuyant mais vide. Il obéit au doigt et à l'œil à Père Bénédicte. Si nécessaire il manie un gros gourdin avec lequel il a déjà fracassé de nombreux crânes. Il est le portier des lieux et garde la grosse clef à sa ceinture.

- Frère Sénéchal : C'est le maître copiste. Il est donc principalement à la bibliothèque où il s'emploie aujourd'hui à faire recopier les œuvres proscrites hier. Il lui manque la langue.

- Frère Bernardin : C'est le responsable de la cuisine, et donc de la salaison. Il est grand et gros, véritable ogre dans sa démesure.

- Frère Antoine : C'est celui qui s'occupe des fous. Il a le regard et le sourire de ses pensionnaires. Il lui reste peu de temps avant de devoir rejoindre les « goules ».

- Frères Ancelin borgne, Arthus au gros nez de poivrot, Pierre mignon comme un ange, Boniface vieux et édenté, Simon à la grosse barbe drue, Michel voûté avant l'âge, Robert blond comme les blés...

## Le rythme des journées

Les PJ n'ont pas grand-chose à faire, ils vont vite s'ennuyer, mais les journées sont courtes : le soleil se lève vers 8h30 pour se coucher un peu avant 17h. Les cloches du monastère sonnent à chaque prière, donc également au milieu de la nuit.

Il y a donc beaucoup de temps libre et quelques moments qu'ils ne devraient normalement pas manquer :

- Réveil vers 6h et prière avec les moines
- 6h30 Petit déjeuner avec les moines
- 11h30 Prière avec les moines
- 12h Repas avec les moines
- 18h Prière avec les moines (Les complies sont avancées car le soleil est déjà couché)

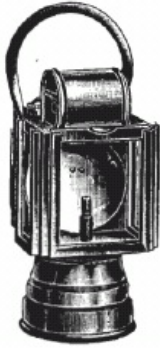
Si des PJ ont succombé au charme de Lise, elle les entraîne à visiter les lieux interdits (sans aller trop au fond des souterrains), ce qui leur permet de découvrir les cellules aux fous. Il faut réussir à se faufiler entre des moines qui semblent très habitués à se mouvoir dans l'obscurité.

## LES ÉVÈNEMENTS

Voici ce qui va doucement secouer la communauté, les évènements qui vont pousser les PJ à enquêter et s'interroger. Si tous les évènements se déroulent, c'est que les PJ sont particulièrement inactifs.

- Disparition de Dame Béatrice : Elle a été assommée, emmenée au fin fond, tourmentée et tuée. Nulle trace d'elle ni de ses affaires. La porte du monastère est restée longtemps ouverte pour évacuer les gravats, Père Bénédicte suggère qu'elle a voulu se promener et qu'il lui est arrivé un accident. Il propose de partir à sa recherche le lendemain. Il lâchera aux PJ qu'il a remarqué la manière insistante dont frère Octave regardait la noble.





## S'éclairer

Le scénario se déroule dans un milieu souvent obscur, ou avec un soleil qui brille très fort mais trop peu de temps. Alors il est bon de rappeler les portées des différents moyen d'éclairage qui existent.

Une lanterne à capote projette une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Une fois allumée, elle brûle pendant 6 heures tout en consommant une flasque d'huile (50 cl). On peut ajuster la capote, ce qui réduit la lumière à une lumière faible dans un rayon de 1,50 mètre.

Une lanterne sourde projette une lumière vive dans un cône de 18 mètres et une lumière faible sur 18 mètres supplémentaires. Une fois allumée, elle brûle pendant 6 heures tout en consommant une flasque d'huile (50 cl).

Une torche brûle pendant 1 heure, projetant une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires.

Une chandelle brûle 6 heures, projetant une lumière correcte sur 2 mètres, et une lumière faible sur 2 mètres supplémentaires.

Mais il ne faut pas oublier que si vous ne voyez pas au-delà de la portée de votre éclairage, ce dernier signale votre présence à tous, avec pour seule limite la ligne d'horizon.

- Un PJ trouve dans sa poche un morceau de parchemin avec 2 mots : aucune confiance.

- Suicide de frère Baptiste : La mise à mort de dame Béatrice a été la goutte d'eau qui a fait déborder sa fragile santé mentale, il a choisi de s'empoisonner.

Un PJ qui réussit un test de chirurgie difficulté 0, herboristerie difficulté -1 ou pansement difficulté -3 peut déceler la mort par poison. Sinon c'est Lise qui le découvre et s'en ouvre aux PJ. Ajoutez une langue et un doigt avec un peu d'encre, et les joueurs partiront sur Au nom de la rose.

La cérémonie funèbre aura lieu dès le lendemain, le corps emmené dans le sépulcre par ses coreligionnaires.

Si la nouvelle de l'empoisonnement est donnée aux moines, les deux pères pensent que le Maure est coupable. Après tout, qui d'autre pourrait en vouloir à un moine. Ils s'en ouvrent aux PJ et aux templiers.

Si l'information n'est pas donnée, les moines ont tous un grand mal de ventre le surlendemain. Ils ont consommé leur confrère afin de lui rendre honneur.

- Disparition de frère Octave, le templier : Il a été surpris dans un couloir et s'il a un peu lutté, il a été rapidement neutralisé avant d'être promptement mis à mort dans le temple du malin. Les moines craignent les guerriers, ils ne manquent pas l'occasion de les éliminer. Avec un test de remarquer, un peu de sang est visible dans un couloir qui mène aux tréfonds. Pour expliquer sa disparition, père Bénédicte dit que frère Octave a demandé à frère Auguste de lui ouvrir la porte mais n'est pas revenu. Il y a sans doute quelque chose qui rôde alentour à l'extérieur.

Après quelque temps, frère

Marcelus le second templier s'ouvre aux PJ. Il est surpris que frère Octave soit parti ainsi dans le froid. Depuis son retour de terre Sainte il ne supportait plus le froid et la cave des moines était suffisamment approvisionnée pour le tenir occupé tout l'hiver.

- Disparition d'Anzo : Il a subi le même sort que les autres. Père Bénédict explique que le jeune guide est retourné dans la vallée en profitant d'une accalmie. Il semblait pressé de partir et a annoncé revenir chercher les pèlerins au printemps. Un test de survie contre une difficulté de 0 permet de savoir que le risque d'avalanche est élevé et qu'une accalmie est d'une courte durée.

### **Les solutions**

Comme les moines ne sont pas des combattants, ils comptent éliminer les pèlerins au compte goutte, en jouant de la confiance naturelle que ces derniers leur accordent et sur le peu de connaissance qu'ils ont les uns des autres. Une fois que les joueurs ont compris cela, il leur faut jouer de prudence pour se préparer, sans dévoiler à leurs hôtes qu'ils ont plus ou moins deviné ce qui se trame.

Les moines sont une trentaine plus les « goules », l'affrontement de face n'est pas possible. La fuite très difficile. Ils ont plusieurs solutions :

- Réussir à accumuler vivres et eau dans un endroit où ils peuvent se retrancher, comme la bibliothèque et attendre les beaux jours pour s'enfuir ou demander l'aide de pèlerins qui arrivent.
- Faire comme si de rien et empoisonner la communauté. Pour cela il faut avoir accès aux cuisines et trouver de quoi rendre la nourriture mortelle.
- Mener une guérilla dans les corridors, même si les moines y

sont plus à l'aise, ce ne sont pas des guerriers.

Et vous pouvez compter sur vos joueurs pour trouver bien d'autres moyens de s'en sortir.

### **CONCLUSION ET ÉPILOGUE**

La fin dépend totalement des joueurs. Le TPK est un risque évident si les joueurs ne montrent aucune subtilité.

Toutefois une chose est certaine, la disparition de père Dominique provoquera une enquête. Au plus tard vers la fin de l'été qui suit, l'Eglise missionnera une troupe armée pour aller enquêter au monastère. Peut-être une occasion d'envoyer de nouveau des PJ chez les fous.

#### **Mise en scène**

Il faut se servir de la pénombre omniprésente pour faire monter la pression de manière insidieuse. Se trouver au dehors ou dans la bibliothèque doivent être des moments de répit, des endroits où les PJ voient enfin ce qui les entoure.

Décrire des mouvements dans l'obscurité, toujours à la limite de la zone de lumière, des bruits provenant de distances où l'on ne voit plus, des souffles chauds ou méphitiques sur la nuque des PJ...

Afin de refléter l'état de tension des PJ, utiliser la jauge de points de volonté. Après chaque évènement, faites faire un test de volonté aux PJ contre une difficulté de 0. Si le PJ rate le test, il subit des malus dans tous ses tests de compétences sociales ou remarquer pour la suite du scénario. La paranoïa et la peur font leur œuvre. Le PJ subit un malus de 1 cumulable par test manqué. Par contre, le PJ ne perd pas ses points de volonté.



## LES MOINES

Lorsqu'ils sont équipés pour se battre, ils sont munis de gourdins MD+5. Pour les « goules », adaptez la quantité aux besoins du scénario.

- **Père Bénédicte** : PV 18, remarquer 8, compétences physiques 8, sociales 12, religion 16, clergé 16, théologie 10.
- **Frère Auguste** : PV 26, masse 14, remarquer 8, compétences physiques 14. Il est armé d'une masse d'armes (MD+14)
- **Frère Sénéchal** : PV 16, remarquer 8, compétences physiques 6, sociales 10, lecture 15, écriture 16, enluminure 18, bagarre 8.
- **Frère Bernardin** : PV 20, masse 12, remarquer 10, compétences physiques 10. Bonus de +2 au MD.
- **Frères Ancelin**, Arthus, Boniface, Simon, Michel, Robert... : PV 18, combat 9, remarquer 10.
- « **Goules** » : PV 18, mais ils ne tiennent pas compte des blessures majeures. Combat 11, car dans leur folie ces moines ne prennent aucune attention à leur propre sécurité. Ils attaquent à plusieurs avec leurs ongles et leurs dents, MD +1 avec de forts risques d'infection. Une lumière soudaine les aveugle et leur donne un malus de 2.

## LES PÈLERINS

- **Frère Marcelus** : PV 22, épée 14, bouclier 12, remarquer 10, compétences physiques 12, sociales 8. Il est équipé d'une épée longue (MD +13), d'une dague (MD +7), d'une broigne et d'un bouclier (MD niveau +1)
- **Frère Octave** : PV 22, épée 14, masse 16, remarquer 12, compétences physiques 14, sociales 8. Il est équipé d'une épée longue (MD +14), d'une masse d'armes (MD +12), d'une broigne et d'un haubert de mailles dans son sac.
- **Père Dominique** : PV 15, remarquer 8, compétences physiques 5, sociales 12, religion 16, clergé 16, théologie 14. Totalemment à sa mission il ne regarde pas ce qui se passe autour.
- **Anzo** : PV 18, jacquerie 10, remarquer 10, compétences physiques 13, survie 12. Il est équipé d'un bâton ferré (MD +4), d'une dague (MD +6), et d'une tenue de chasse.
- **Dame Béatrice** : 15, remarquer 8, compétences physiques 5, sociales 10, religion 16.
- **Lise** : PV 16, remarquer 10, compétences physiques 8, sociales 14, religion 10, pansements 14, herboristerie 14, chirurgie 12 et capacités magique 16. Elle a des plantes médicinales dans ses affaires.
- **Mustapha** : PV 24, épée 13, remarquer 14, compétences physiques 15, sociales 7. Il est équipé d'un cimenterre (épée longue) (MD +15) et d'une brigandine.

Remerciement à Athanor Nephryte pour la discussion sur l'éclairage arrivée fort à propos sur le forum.

Retrouvez les fiches de PJ de Traumédiéval/ Traumagie sous excel et l'écran de jeu en pdf sur le [forum](#).