

LECTIO TENEBRAE : LEÇON DES TÉNÈBRES**épisode 1 : « Mené en bateau »**

scénario assez court (3h) pouvant être joué de façon unique, ou en préquel d'une campagne contemporaine (ou pas) mais prenant racine dans des événements lointains.

Cet épisode a été écrit à l'origine pour faire le lien avec une campagne précédente en l'An Mil (les tombes de l'hospice portent les noms de précédents personnages joueurs) et débiter une nouvelle campagne, vous devrez adapter en fonction de vos besoins. La date ou le lieu peuvent être modifiés comme bon vous semble, mais l'Irlande médiévale et gaélique est un réservoir d'idées féeriques et horribles. L'objectif de ce scénario est de tromper les PJ et de les envoyer sur une fausse piste pour qu'ils découvrent ensuite, accablés, leur responsabilité dans un massacre ! Il n'y a pas de prétirés mais des backgrounds sont prévus pour les personnages, leur fiche seront à compléter selon la méthode rapide fournie par la règle (dernière édition de Sans Détour). Cette histoire ne fait pas ici allusion au mythe, mais seulement à des rites obscurs de nécromancie, bref c'est adaptable à d'autres univers.

Les fiches n°1 à 4 correspondent aux fiches personnages (cf. annexe : 1. Deaglàn ou Aidlinn Mac Gabhann ; 2. Bradaigh O'Murchù ; 3. Adnaë Callaghan ; 4. Cairnech O'Suilleabhàin) ; le n°5 est le joueur amnésique

Date : au début du printemps, un peu avant 1014 (?)	1) <u>Introduction</u> : Vous êtes à Kilmarnock : (2) Bradaigh O'Murchù supervise le chargement du navire (les « dockers » jettent par dessus bord des cargaisons parfois fragiles ... s'énerve t-il ?) qui doit livrer ses marchandises + ou – légales entre Dublin et Bangor (côtes NE Irlande, voir carte des monastères sur les fiches personnages) ; (1) Mac Gabhann est abordé par un individu portant une capuche le masquant, il souhaite remettre un coffret contenant des Évangiles et une vertèbre de St-Patrick à la mère supérieure de l'hospice d'Ardglass.
Lieu : Kilmarnock : Écosse, côtes SW du Galloway	<ul style="list-style-type: none"> psychologie % : c'est un clerc, inquiet, qui visiblement commet un acte illégal – le coffret fermé à clé contient en réalité, entre 2 Évangiles de St-Marc, un Codex de qq pages seulement (chap. III. <i>Lectio Tenebrae</i>) – le client paye assez largement mais exige la discrétion car on ne compte plus les vertèbres de St-Patrick ...
Ardglass : Irlande, côte NE entre Maghera et Bangor	Un curé arrive sur la grève et propose de payer la traversée d'une jeune fille (3. Adnaë Callaghan) qui doit se rendre à Ardglass, ça tombe bien car justement un jeune moine (4. Cairnech O'Suilleabhàin) souhaite aussi monter à bord pour profiter de la traversée ; les PJ peuvent en profiter pour se présenter : <i>ils ne se connaissent pas.</i>
Le navire transporte donc des armes (épées, haches, boucliers, piques) et de fausses reliques en plus de marchandises banales.	<u>Le départ</u> : la tempête violente des jours dernier s'est dissipée, désormais la mer est praticable en contournant l'île de Man par le Nord, il faut profiter de la marée et d'une mer calme en soirée. Les PJ devraient voguer vers Ardglass, à moins que le/la capitaine décide de livrer des armes plus au Sud (<i>vers Dublin, royaume scandinave</i>).

Les 1 ^{er} soins ne permettent pas de sauver l'un des deux jeunes (il s'agit en réalité du frère de 5.)	2) <u>La traversée</u> : au loin, au crépuscule, apparaît un navire démâté, il s'agit d'un drakkar type viking, mais très abîmé, voile déchirée sur un moignon de mât ; la tempête ne l'a pas épargné ! Il dérive et coupe la trajectoire du navire des PJ voguant vers l'Irlande. A bord 3 corps gisent, 2 hommes quasi nus, jeunes et musclés mais couverts de blessures, hématomes et écorchures, complètement inconscients, et un homme âgé, visage très émacié, avec une tenue de prêtre en lambeaux, qui émet quelques gémissements.
TOC % : les 2 jeunes portent un tatouage dans le haut du dos :	Après des 1 ^{er} soins (jet %), un des deux jeunes se réveille (c'est le PJ 5 ; l'autre reste inconscient puis agonise – épuisement, soif, blessures – malgré tentatives 1 ^{er} soin des PJ) mais il est comme assommés et incapable de rien se rappeler !

<p>une claymore dans un cercle encadré des lettres I. C. ! (pour Ira Christi, la Colère du Christ)</p>	<p>Le prêtre en revanche se souvient péniblement qu'il est le Prieur du monastère de Derry (Nord Irlande). (5) est totalement amnésique, le prêtre n'a que des bribes de mémoires et ils sont tous deux très affaiblis. Ils ont besoin de soins, de repos et nourriture, or l'hospice d'Ardglass paraît tout indiqué (<i>jet %d'INT s'ils ne le déduisent pas tout seul!</i>).</p>
<p>Test % baratin / persuasion</p> <p>Plan de l'hospice : une simple ferme fortifiée, avec cour intérieure (et un puits) ; aile gauche chambres et latrines, aile droite réfectoire et cuisine, partie centrale logements des sœurs.</p> <p>TOC % (malus 20%) : Marghraed porte un tatouage de claymore au poignet, identique à celui de (5).</p> <p>TOC % 4 gourdins dans la paille, deux bouclier de bois abîmés</p> <p>% Bibliothèque</p>	<p>3) Arrivée à Ardglass (Irlande) : une petite crique, un village sans façon autour de la baie, un lieu tranquille et retiré au Nord Est de l'Irlande (région de l'Ulster) ; peu de bois, une lande cultivée, de la tourbe est utilisée comme combustible (odeur douceâtre persistante).</p> <p>Informations possibles dans le village : si les PJ interrogent les pêcheurs (plutôt le lendemain), vont à la taverne où l'on sert une cervoise irlandaise fameuse, où cherchent de quelque manière à s'informer, ils apprendront :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>l'hospice existe depuis une trentaine d'années au moins</i> - <i>On entend parfois des hommes s'entraîner au combat</i> - <i>La mère supérieure est la dernière survivante des 3 fondatrices, elles collectionnent quelques ouvrages (les livres sont si rares que c'est, en soi, remarquable)</i> - <i>Si c'est (5) qui mène des investigations dans le village d'Ardglass, il a test % Chance pour que quelqu'un le reconnaisse et lui apprenne qu'il vient de cet hospice, et 2ème test Chance pour qu'il sache qu'il est le petit fils de Mère Marghraed.</i> - <i>Par ailleurs si (5) s'éloigne de plusieurs centaines de mètres du prêtre, des souvenirs brumeux peuvent lui revenir (il est parti en mission, son frère l'accompagnait, ils traquaient une personne très dangereuse, un lien possible avec des profanations de sépultures etc.)</i> <p>Arrivée à l'hospice : une architecture assez originale, une sorte de grosse ferme fortifiée, d'allure plus militaire que charitable, inhabituel pour un hospice. La chapelle attenante est encore plus massive ... l'ensemble est vaguement inquiétant.</p> <p>La Mère Supérieure accueille les PJ : Mère Marghraed est une vieille dame de 77 ans, voûtée, visage sévère encadré de beaux cheveux blancs (psy %: surprise douloureuse en voyant (5) mais elle ne dit rien) l'air très surprise, elle est prête à loger les malades + la jeune orpheline (3) et s'entretenir avec le moine érudit (4). Test TOC</p> <p>Dans le réfectoire, s'égaillant autour de la cheminée, y a une dizaine d'enfants orphelins + une dizaine d'adultes handicapés ou très âgés, une sœur un peu simplette qui aide la mère ainsi qu'un adulte manchot mais serviable.</p> <p>L'Hospice d'Ardglass : derrière la ferme se tient une chapelle imposante, à l'ombre de cyprès une dizaine de tombes : Gwenaelle Wethred (67 ans) ; Fianna (60 ans), Ian-Delwyn (24 ans), Mickaël-Riwann (25 ans) etc. Beaucoup de tombes sont sans pierres, de simples croix (mortalité particulière de l'hospice).</p> <p>La chapelle est fortifiée, le clocher sert de donjon refuge pour les villageois le cas échéant ; l'intérieur est simple et austère, très dépouillé, une grande croix de bois derrière l'autel. Sur le côté (abside) se trouve de la paille ... (TOC%: 4 gourdins ; salle d'entraînement au combat des disciples de l'I.C.)</p> <p>Le Scriptorium : si test % Bibliothèque : un registre où est noté l'arrivée récente de 3 fragments de grimoires, mais impossible de les retrouver dans les étagères où il n'y a que très peu de livres, tous pieux (ils sont en fait dans le coffre de Marghraed, sous sont lit, Chap. I., IV. et V. du <i>Lectio T.</i>).</p>

Interactions de Mère Marghraed avec les PJ : la jouer en la rendant elle aussi vaguement inquiétante, elle se méfie des PJ (en effet (5) est son petit-fils mais il ne la reconnaît pas), elle tient des discours sévères, autoritaires, mentionne plusieurs fois la colère du Christ contre les marchands du temple ... Les PJ devraient s'en méfier au début, mais elle doit essayer de garder les PJ à l'hospice, en particulier (5) son petit-fils et Adnaë. Si ces PJ s'installent à l'hospice elle deviendra un peu moins désagréable (laisser ainsi une chance aux PJ), en revanche les 3 autres PJ n'ont pas leur place.

- 1. *Deaglàn ou Aidlinn Mac Gabhann* : elle achète le coffret au prix demandé (même cher) niera tout lien éventuel avec *Lectio Tenebrae* si elle était questionnée. Leur offre l'asile pour la nuit, mais insiste sur le passage des Évangiles où le Christ se mit en colère contre les marchands du Temple, elle n'a pas les moyens d'héberger des parasites ! Elle insistera pour qu'ils payent leur place en nettoyant les latrines (aussi valable pour Bradaigh O'Murchù)
- 3. *Adnaë Callaghan* la questionne sur ce quelle a vu, sur ces cauchemars, semble tenir à la garder dans son hospice ; au bout de 2 jours lui laissera entrevoir la possibilité d'un mal réel à combattre (elle veut l'enrôler dans son ordre secret « l'Ire du Christ »)
- 4. *Cairnech O'Sùilleabhàin* : elle nie chercher des info sur *Lectio T.*, si test % religion réussi, elle ne semble pas du tout calée en théologie ... Au pire, si elle doit faire une prière, baragouine un latin qui se perd en borborygmes. *Cairnech* doit s'en méfier, demander à consulter le scriptorium (le prêtre aussi demandera à se reposer avec un peu de lecture sainte dans le petit Scriptorium (= bibliothèque), il devrait vérifier si elle n'a pas un exemplaire du *Lectio Tenebrae* (il est en réalité caché dans un coffre de sa chambre = chapitres I. IV. et V.).
- (5) : elle le questionne, insiste sur son état, prend soin de lui de façon insistante ; (5) aura alors des souvenir confus d'une grande menace, d'un livre maudit, de tombes ouvertes, de sang partout, d'une odeur atroce, d'une mission ...

Si (5) aperçoit son tatouage il sera troublé (*son propre tatouage est dans son dos, il ne peut le connaître que si les autres PJ lui en font la remarque*). Si Mère Marghraed est questionnée à ce sujet, elle mentira d'abord prétextant un tatouage traditionnel en Ulster ; si elle est forcée, elle dira la vérité = Ordre de l'Ire du Christ (I.C.), fondé pour lutter contre les forces du Mal ! Si le lien est fait, une partie des souvenirs de (5) remontera à la surface (voir ci-dessous).

• Le prêtre : (le jouer comme un pauvre vieil homme épuisé, essayer de mettre les PJ en confiance et de les faire partir de l'hospice), il est soigné et recouvre peu à peu la mémoire : il se présente comme le prieur de Derry (abbaye au Nord de l'île), il se souviendrait avoir accueilli un moine étrange, porteur d'un livre inconnu ; de disputes dans le scriptorium, d'une menace terrible, de sang, de morts récents et de morts très anciens ... Il insiste sur une menace ! En fait il ment et cherche à faire partir les PJ, à les éloigner. Voir ci-dessous.

Le prêtre : *Maël Kyldare*, sorcier nécromant possédant le pouvoir de réanimer les morts grâce à lecture de *Lectio Tenebrae* ; capturé par (5) après avoir volé un fragment du grimoire de l'abbaye de Derry, il a réussi lors de la tempête à tuer le capitaine, réanimer son cadavre puis s'emparer du bateau ; lutte désespérée lors de la tempête – sort d'amnésie sur ces 2 ravisseurs ; il cherche désormais à récupérer le grimoire à Ardglass, et détruire l'ordre de l'Ire du Christ qui l'a repéré et arrêté à Derry lors d'un combat qui a vu la destruction de ce monastère isolé. Si les PJ le laissent seul à l'hospice pour se reposer, le massacre est inéluctable et le « méchant » aura gagné (provisoirement) !

Informations sur le personnage (5) amnésique dont dispose le MJ (*que Marghraed pourrait éventuellement lui transmettre, mais le scénario ne prendra une tournure dramatique que si les PJ partent de l'hospice et abandonnent ses occupants au faux prêtre*) :

(5) = *Brian-Abriel* petit fils de Marghraed, est parti en mission avec son frère *Kevin-Abriel* à la recherche

d'un étrange missionnaire, un faux prêtre qui cherche partout en Irlande et en Écosse un ouvrage très suspect : le *Lectio Tenebrae*. Sa grand-mère Marghraed, fondatrice de l'ordre secret l'*Ire du Christ*, avec ses amies Gwenaelle et Fianna (décédées) l'a chargé de cette enquête. Cet ordre secret, validé par le Vatican, a comme symbole une Claymore dans un cercle encadré des lettres I. C. pour « **Ira Christi** »

Objectif : lutter contre la démonolatrie et le Malin ; votre réseau en Écosse vous avait mis sur la piste de ce faux prêtre au Galloway, avec des témoignages d'apparition de Morts-Vivants (cf. *Adnaë*) ; vous l'avez traqué dans les Highlands puis en Irlande dans le monastère de Derry ... il n'aura pas d'autres souvenirs avant d'être très éloigné du prêtre (ou d'arriver à Derry même).

Le trajet vers le monastère de Derry, extrême nord de l'Irlande ne posera aucun problème par mer.

4) L'abbaye de Derry : elle se trouve à la pointe extrême nord de l'Irlande, une lande désolée et battue par les vents, une région isolée et abandonnée du royaume d'Ulster ; arrivant une nuit de pleine lune si possible, les PJ l'aperçoivent détruite et isolée sur un promontoire, un incendie a ravagé les toitures ; à l'entrée les tombes du cimetière sont toutes retournées, en désordre, les pierres renversées, profanées, des traces de terres conduisent vers le monastère. Ambiance lugubre, à l'intérieur des cadavres de moines (morts il y a 4-5 jours) s'amoncellent + d'autres très suspects (corps très décharnés, vieux cadavres : test SAN /-1d6) ; dans la sacristie le (vrai) prieur est crucifié la tête en bas ... Les PJ reconnaissent au visage très émacié du pauvre prieur, le visage du (faux) prêtre qu'ils ont laissé à l'hospice d'Ardglass, probablement sans protection, cette découverte devrait les glacer d'effroi = test SAN /-2 ou -1d6+1 !

- *Combat optionnel* : Des goules ou des cadavres animés (1-2d6) surgissent !
- (5) se souviendra désormais être Brian-Abriel, petit-fils de Mère Marghraed, membre de l'*Ire du Christ* et à la poursuite d'un nécromant adonné au Mal ! Tous ces souvenirs reviennent sur le faux prieur/Maël Kyldare ! L'essentiel de l'intrigue doit être révélé, les PJ doivent comprendre qu'ils ont été mené en bateau, et devraient vouloir retourner d'urgence à l'hospice d'Ardglass.

5) Retour à Ardglass : Maël Kyldare, le faux prêtre, souhaité faire partir les PJ, les éloigner d'Ardglass pour être seul et s'emparer du grimoire qu'il recherche fragment après fragment. Si les PJ ne l'ont pas déjà démasqué, alors au retour ils trouveront l'hospice dévasté, des corps d'enfant ou de personne âgées jonchant le réfectoire ; la chambre de Marghraed est fouillée, son coffre défoncé est vide ; dans la chapelle les PJ trouveront Marghraed crucifiée la tête en bas tout comme le prieur !

- *Combat* : les tombes autour de la chapelle sont profanées et 6 cadavres de morts-vivants les attaquent, dont ceux de 2 jeunes hommes et 2 vieilles femmes que Brian-Abriel est obligé de reconnaître comme des amis et parents défunts ! Parmi les morts-vivants il peut y avoir un ou deux squelettes (règles de destruction particulières) ; les cadavres sont armés de grands clous rouillés, équivalent à de petits couteaux ; ce combat permet aux PJ de se défouler et de vaincre, le MJ veillera à faire triompher ses joueurs.

L'atmosphère doit cependant être lourde et horrifique, les PJ ont conscience de s'être fait avoir, ils ont ces morts innocentes sur la conscience, et le spectacle de corps décharnés et morts depuis longtemps leur fait, une fois encore, tester leur SAN /-1d6 ! Le jeune moine érudit Cairnech consignera ses événements pour les générations avenir, et peut-être l'ordre de la Colère du Christ sera-t-il refondé dans les larmes.

Conclusion : Le Faux Prêtre Maël Kyldare s'est enfuit avant l'arrivée des PJ, la bibliothèque est saccagée, des livres volés ... Le Méchant cours toujours avec des fragments du grimoire maudit, le *Lectio Tenebrae* (*Leçon des ténèbres*) qui permet d'invoquer et réanimer des cadavres. Lors d'un prochain épisode en 1925 les PJ devraient découvrir les mémoires d'un moine érudit du X^e siècle, le révérend père *Cairnech O'Suilleabhàin* qui les mettra sur la piste d'un grimoire maléfique. Peut-être même que les PJ de 1925 rencontreront un anthropologue au visage très émacié ... Mais ceci est une autre histoire.

Précis utile d'histoire irlandaise

L'enrichissement de la civilisation celtique par les apports chrétiens permet un extraordinaire épanouissement culturel aux ^vie et ^{vii}e siècles, l'âge d'or de l'histoire irlandaise. Des monastères surgissent partout, foyers de science autant que de piété, animés par des hommes de grande valeur comme Finnian, Ciaran ou Brendan. La brillante civilisation irlandaise rayonne alors sur toute l'Europe occidentale grâce à l'œuvre des saints Colomba et Coloman, mais n'empêche pas l'anarchie politique de toujours menacer, malgré l'alternance régulière, depuis 483, de deux branches des O'Neill à la dignité d'*Áird Rígh*.

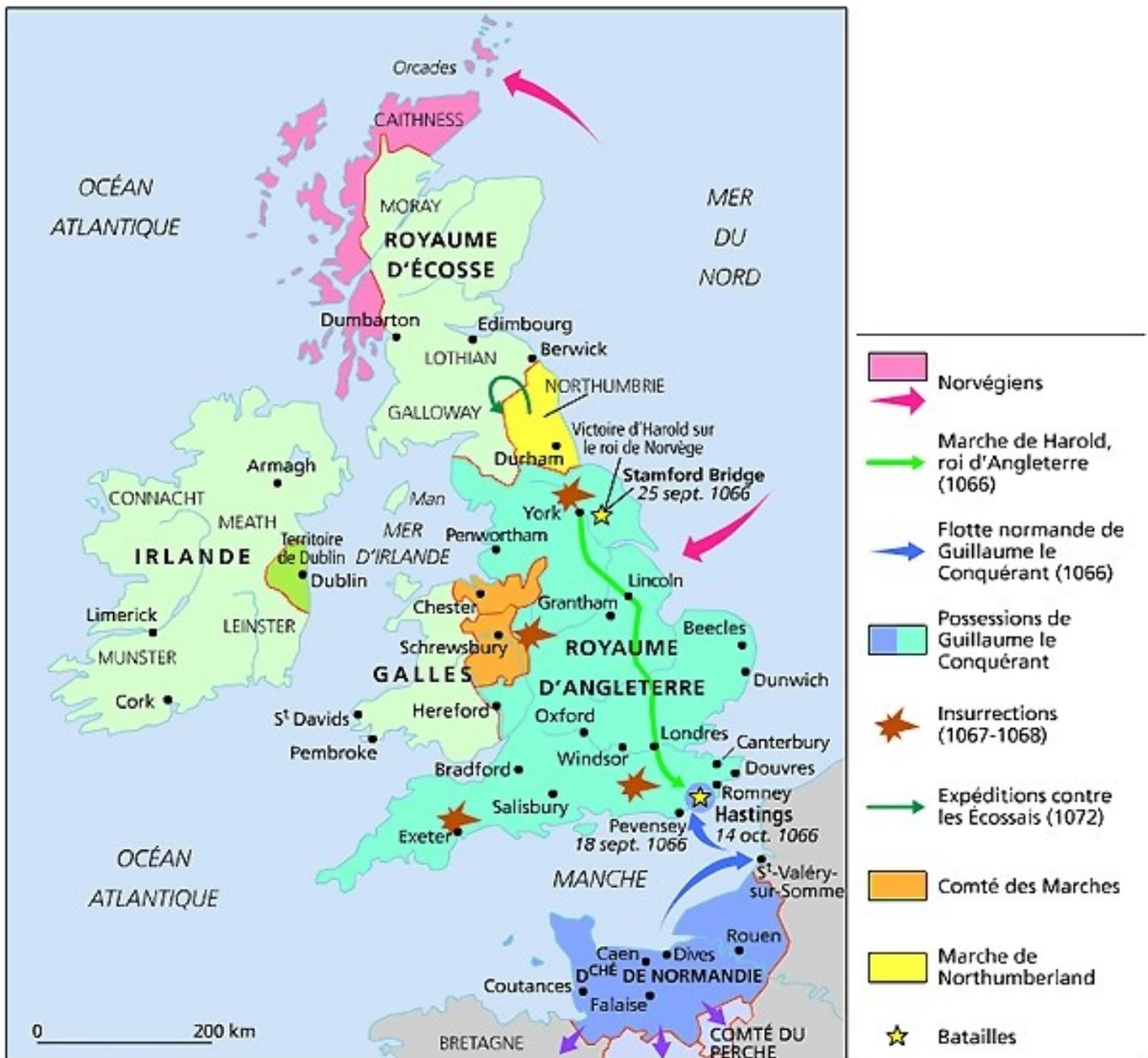
Les Norvégiens, qui ont dévasté le monastère écossais d'Iona dès 795, lancent en 830 leur première offensive sérieuse contre l'Irlande. Pendant près de deux siècles, ils ravagent l'île et s'y taillent des royaumes, dont les deux plus importants sont ceux de Limerick et de Dublin. L'Irlande médiévale voit la montée en puissance de deux grands rois : *Brian Boru* au Sud et Mael Sechnaill au Nord. Le premier étend son influence sur le Munster et s'empare de la ville viking de Limerick tandis que le second, devenu roi de Tara, remporte la bataille de Tara en 980 sur les Vikings puis assiège la ville de Dublin dont le roi scandinave « Barbe de Soie » résiste. Leur domination est près de s'étendre à l'Irlande entière.

Ces deux rois celtes cherchant à étendre leurs aires d'influence entrent bientôt en conflit, qui voit le triomphe de Brian Boru en 1002 avec la soumission de Mael Sechnaill sans qu'aucun combat n'ait eu lieu. Brian Boru se déclare alors *roi suprême d'Irlande*, non sans opposition, personne n'ayant jamais réellement exercé de pouvoir sur l'ensemble de l'île. C'est ainsi que le roi du Leinster, Mael Morda, s'allie avec les Vikings contre Brian Boru. Ce conflit culmine lors de la bataille de Clontarf en 1014, remportée par Brian Boru mais lors de laquelle il trouve la mort, assassiné par un Viking en retraite alors qu'il se trouvait sous sa tente. Clontarf marque donc la fin de deux ères : celle de la terreur occasionnée par les Vikings et celle du premier roi suprême d'Irlande.

Les victoires de Brian Boru (Clontarf, 1014) mettent fin à cette menace. Privée de son caractère envahissant, la colonisation scandinave se révèle alors enrichissante, car ces hardis marins sont aussi des commerçants et des fondateurs de villes. L'anarchie intérieure ne permet cependant pas au pays de bénéficier pleinement de cet apport.

Dès lors, les Vikings se soumettent aux rois d'Irlande et ne gardent qu'un peu d'autonomie dans leurs villes côtières de Dublin, Waterford, Limerick, Wexford et Cork. Ils seront progressivement assimilés dans la population gaélique. La succession de Brian Boru sera difficile, de nombreux rois se la disputant. C'est finalement son principal rival, Mael Sechnaill qui lui succède jusqu'à sa mort en 1022.



LECTIO TENEBRAE

LECTIO TENEBRAE

(1) Tu es un/une capitaine marchande

28 ans

Nom : Deaglàn ^(M) ou Aidlinn ^(F) Mac Gabhann

Tu as ton navire, un *Cogue* (sorte de *Drakkar* + court, + rond, cf. image) qui transporte des marchandises le long des côtes de l'Irlande.

Tu ravitaillies entre autre les différents monastères du Nord Ouest, Monasterboice, Maghera, Bangor, et tu fais des aller retour vers la côte de Grande Bretagne (île de Man, côtes du Galloway). Cette région est encore sous le contrôle du roi de Dublin malgré les pressions de *Brian Boru* en particulier. Il n'y a pas eu de raid viking depuis quelques des années et en tout cas depuis que tu fais ton cabotage lucratif. Mais les guerres intestines entre celtes sont mauvaises pour le petit commerce ... sauf celui des armes ;-)

Ton navire est chargé de barriques de vin, de fûts de céréales ou d'huiles, d'outils en fer ... et de ton petit trafic à toi : le commerce (très discret) de (fausses) reliques et d'armes de contrebande (acier douteux).

Les mers ne sont pas toujours sûres, et on ne parle pas que des tempêtes : tu te fais accompagner de ton cousin, un solide gaillard hargneux, vindicatif, pas le marin idéal mais c'est la famille !

Tu es actuellement à Kilmarnock (côtes du Galloway)



● Monastère fondé entre le V^e et le VIII^e siècle
 — Frontière actuelle entre l'Irlande du Nord et la République d'Irlande



(2) Tu es un marchand ... guerrier dans l'âme 24 ans

Nom : Bradaigh O'Murchù

Tu as été embauché par ton cousin, aîné de 4 ans, le malin de la famille, pour l'aider dans son commerce maritime ; il a en effet un petit navire ... et les marins courageux, capables de le défendre contre vents et marées (pirates et voleurs) ne sont pas si nombreux !

Depuis ton enfance tu rêves d'être un guerrier, comme tes ancêtres vikings dont tu as gardé la stature imposante, les cheveux blonds, le goût du combat ; d'ailleurs tu as le caractère belliqueux et le vin mauvais, interdit des tavernes de Dublin tu te querelles partout où tu vas : qui c'est le plus fort ? D'ailleurs tu t'entraînes, et un jour tu seras un seigneur de guerre, un pirate fameux ...

En attendant tu vas régulièrement à l'église comme ta pauvre mère l'exige, et tu aides ton cousin dans son petit trafic (vin, pommes, huile ... armes de contrebande et (fausses) reliques si lucratives).

Tu es actuellement à Kilmarnock (côtes du Galloway)



● Monastère fondé entre le V^e et le VIII^e siècle
 ● Monastère et école monastique de renom
 — Frontière actuelle entre l'Irlande du Nord et la République d'Irlande

(3) Tu es une orpheline

17 ans

Nom : Adnaë Callaghan

Tu vivais dans le Galloway, au Sud de l'Écosse (*les Lowlands*) dans un petit village côtier avec vue sur l'île de Man et les côtes irlandaises (vos cousins celtes). Tes parents étaient de gentils fermiers travaillant un lopin de terre du seigneur avec courage, vivant dans leur petite chaumière à l'écart du village, derrière le cimetière. Tu es bonne chrétienne, une fille courageuse et débrouillarde.

Et puis une nuit, ce fût l'effroi, la terreur sans nom. Tu as été traumatisée, tu ne te souviens pas bien, il faisait nuit et tu n'as pas bien compris comment tes parents ont été assassinés. Hantée de cauchemars absurdes (dans lesquels tu vois des cadavres armés se précipiter vers toi, alors que tu es ensevelie dans une tombe sans fond), tu es désormais seule et abandonnée. Le curé local t'as recueilli et écouté, et puis un jour un message lui est parvenu disant qu'un hospice irlandais était prêt à t'accueillir, te donner une éducation, une nouvelle chance dans la vie. Il t'accompagne jusqu'au port de Kilmarnock en quête d'un navire pouvant de transborder en Irlande.

L'hospice d'Ardglass sera ton asile, sur la côte irlandaise entre les monastères de Maghera et Bangor, en vue de l'île de Man, juste en face quoi ...

Parfois dans tes rêves des créatures s'éveillent et sortent de terre pour assassiner encore et encore tes parents ...

(4) Tu es un jeune moine érudit

Lecteur Honoris, tu étais le 2ème chantre (responsable en 2nd du scriptorium) de l'abbaye de Iona
24 ans

Nom : Cairnech O'Suilleabhàin

Tu travaillais dans ton scriptorium, où tu as su faire preuve de tes talents de lecteur et de traducteur (latin 97 %, grec 86 %, araméen 45 %, celte 80%, arabe 12 %). L'abbaye de Iona est désormais remplie d'ouvrages rares et recherchés. Un jour une livraison de grimoires en provenance de France et d'Espagne a livré un Codex incomplet (2 chapitres seulement, I. et IV. mais ce dernier presque illisible).

Intitulé *Lectio Tenebrae* (*Leçon des Ténèbres*) il ne fait partie d'aucun registre, d'aucune liste connue et répertoriée. Sa lecture, un grec dialectal, avec des mots empruntés à l'arabe souvent incompréhensible t'a mis (très) mal à l'aise. (1^{er} jet de SAN (± SAN et Mythe)

Leçon des Ténèbres : la mort ne serait pas l'apanage de Dieu tout puissant, les morts reviennent, les morts renaissent à la vie d'horrible façon et pour d'horribles raisons ; une entité mystique, divine et maléfique y est adorée.

Faisant des recherches approfondies sur cet ouvrage inconnu et cherchant à obtenir d'autres parties du Codex, tu as appris qu'une autre personne s'y intéressait, la mère supérieure d'une sorte d'hospice en Irlande, à Ardglass ; curiosité étrange ... non ?

Tu décides de t'embarquer à la recherche d'information depuis le port de Kilmarnock.

Une Claymore
(épée à 2 mains)



Chapelle fortifiée de l'hospice d'Ardglass

