

# LE TRIPTYQUE MAUDIT

Campagne pour L'Appel de Cthulhu An Mil

## Chapitre premier Le Livre Lépreux

Scénario : JeePee  
Relecture et correction : The Servant

*An de grâce 984 après la naissance du Christ, trentième année du règne de Lothaire, Roi des Francs et descendant de l'auguste Charlemagne...*



## Synopsis (pour meneur de jeu uniquement)

Les PJ font partie d'un groupe d'ecclésiastiques ou de clercs laïcs, éventuellement accompagnés d'une escorte. Ils ont été envoyés au monastère de St Cluvonius, sur l'île de Rochenoire, au large des côtes normandes afin d'y récupérer un antique manuscrit, confié jadis l'abbé du lieu saint.

Les PJ n'ont aucune connaissance de la nature et du contenu du manuscrit.

Ils doivent seulement se présenter au monastère et remettre à l'abbé un ordre du pape Jean XIV scellé par le cachet de plomb papal. Une fois le manuscrit en leur possession, ils doivent se rendre à Reims et le remettre à l'archevêque, Adalbéron d'Ardenne.

Le manuscrit n'est autre que le codex connu sous le nom de " Livre Lépreux " et fait partie d'un triptyque d'œuvres occultes avec le Codex Maleficium et le Codex Dagonensis.

Ces ouvrages interdits et blasphématoires constituent une étude extrêmement poussée et précise de la race impie des Profonds.

Jusqu'il y a peu, l'existence même de ces ouvrages était restée secrète mais aujourd'hui, les autorités ecclésiastiques craignent qu'ils ne tombent entre de mauvaises mains. Leur destruction a donc été ordonnée.

C'est l'archevêque de Reims qui doit procéder à l'anéantissement des trois livres.

Les PJ ne sont que les rouages de l'immense machine qu'est l'Eglise mais quelques grains de sable suffisent parfois pour bloquer une telle entreprise dans sa marche purificatrice.

Ces grains de sable ont un nom : la Main Noire ; il s'agit d'une sinistre organisation de sorciers, soi-disant descendants des druides de la Gaule Romaine et qui revendiquent les trois codex comme leur héritage.

Nul ne connaît l'identité des conjurés ni l'étendue de leur pouvoir. Des rares qui les ont involontairement affrontés aucun n'est sorti indemne.

Et si l'existence de la Main Noire n'a pas encore pu être prouvée, les instances de l'Eglise savent que l'ennemi est là, tapi dans l'ombre, guettant le moment propice.

Chez certains érudits, l'approche du Millenium a relancé les peurs ancestrales et primaires de fin des temps.

*" Et quand les mille ans seront accomplis, Satan sera délié de sa prison ",* dit le Livre de l'Apocalypse (20:7).

C'est précisément le moment que la Main Noire a choisi pour agir, une époque de troubles et de guerres incessantes.

Bien évidemment, les sorciers de la Main Noire ont découvert que le Livre Lépreux reposait dans la bibliothèque du monastère de St Cluvonius, sur l'île de Rochenoire.

Ils sont déjà en route...

---

## L'île de Rochenoire

Rochenoire est à environ six lieues (une lieue = 4,5 km) des côtes normandes, cap au nord-ouest.

### [Royaume Natal + Royaumes Etrangers]

L'île en elle-même est de forme allongée, quatre lieues de large sur sept de long. La côte est de l'île est en pente douce jusqu'à la mer, formant de larges plages de galets et de sable grisâtre.

En s'éloignant vers l'ouest, le terrain s'élève en pente douce. La plage laisse place à une étendue d'herbes brunes ponctuée de bosquets.

Le relief continue à s'accroître à mesure que l'on progresse vers l'ouest de l'île, pour se terminer par une haute falaise plongeant sur un enfer de rochers où les vagues furieuses de l'océan viennent s'écraser avec fracas.

Sur la côte est (donc face au continent) il y a un village de pêcheurs, Port-Cluvonius.

De là, une route serpente à travers l'île en direction du monastère qui se dresse à la pointe ouest de l'île, surplombant l'océan.



Le reste de l'île est sauvage, hormis quelques maraudeurs et des éleveurs de chèvres.

L'île n'est sous l'autorité d'aucun seigneur laïc, mais dépend du monastère ; les moines de St Cluvonius et leur abbé font office d'autorité locale.

L'île vit en autarcie, les moines cultivant de petits lopins de terre autour des bâtiments du lieu saint et échangeant avec les pêcheurs et les éleveurs de chèvres le produit de leur maigre récolte.

Le monastère, comme le village, forme une communauté très pauvre et retirée du monde. Cet isolement est à l'origine de rumeurs et de peurs superstitieuses de la part des villages côtiers et il est souvent difficile et onéreux de trouver un marin qui accepte de faire la traversée vers Rochenoire.

---

## Promenade en Normandie

Les PJ arrivent en vue du littoral et du petit village côtier de Saint-Gilles à la fin de l'après-midi.

Depuis plusieurs jours, ils progressaient le long d'une ancienne voie romaine traversant les plaines grasses et les vallons giboyeux de la Normandie.

Depuis plusieurs jours, ils n'avaient pas rencontré âme qui vive et la vue de cet humble hameau de pêcheurs a pour eux quelque chose de réconfortant.

A la nuit tombée, le groupe entre dans le village ; c'est un simple agencement de chaumières misérables blotties autour d'une petite église, au bord d'une crique aux eaux noires.

Le port est réduit à sa plus simple expression : une grève plantée d'épais piquets goudronnés et quelques barques tantôt flottant au gré des vagues, tantôt raclant la plage de galets, des filets reprisés s'agitant dans le vent du soir.

Les PJ arpentent l'unique voie empierrée qui descend vers le port en traversant le village. Déjà les volets des chaumières se ferment et les chandelles sont allumées.

Il n'y a que peu de passants et tous pressent le pas pour atteindre l'abri réconfortant de leur foyer.

La nuit tombe sur une mer paisible, seulement ridée par une brise aux senteurs d'iode.

A quelques pas de la grève désertée, une torche danse dans l'obscurité grandissante.

Sa lumière vacillante accompagne le grincement de l'enseigne de l'unique auberge du hameau, refuge des voyageurs.

### [Idée]

Il est trop tard pour prendre la mer et la journée a été longue. La raison (et la fatigue) pousse(nt) les PJ à mettre pied à terre devant la porte de l'auberge.

## L'auberge du dernier refuge

L'entrée des PJ ne passe pas inaperçue.

La clientèle est principalement composée de villageois et de pêcheurs fatigués qui dévisagent les nouveaux venus d'un œil à la fois curieux et plein de crainte.

L'aubergiste, un homme maigre au regard fuyant, demande aux PJ ce qu'ils veulent.

Les symboles de l'Eglise peuvent l'obliger à plus de respect, à moins que ce ne soient les lourdes épées et les armures portées par les gens de l'escorte.

Quelques pièces d'or plus tard, les chevaux sont conduits à l'écurie et la femme de l'aubergiste, une matrone craintive, apporte aux voyageurs de larges écuelles de ragoût fumant accompagné d'un pichet de cervoise.

Les PJ peuvent interroger l'aubergiste et sa femme sur la région et sur un moyen de se rendre sur l'île de Rochenoire.

A ces mots, la femme de l'aubergiste pousse un petit cri étouffé et disparaît dans l'arrière-salle. Gossuin, l'aubergiste, le teint blême, s'approche d'une démarche claudicante pour murmurer à l'oreille des PJ : " Mes Seigneurs, il n'y a rien de bon là-bas "

L'île semble avoir mauvaise réputation.

### [Baratin + Persuasion + Statut]

L'aubergiste est assez réticent à raconter ce qu'il sait de l'île de Rochenoire mais en insistant, les



PJ finissent par obtenir de lui quelques renseignements.

“ ... ”

Jadis, l'île abritait un groupe de druides.

Ils priaient les dieux païens des anciens.

On raconte qu'ils offraient des holocaustes à de mystérieuses divinités de la mer et que celles-ci venaient en personne prendre possession de leur dû.

En ces temps lointains vint un missionnaire nommé Cluvonius. C'était un romain et un saint homme.

Il chassa les divinités impies et convertit les âmes.

Les druides furent eux aussi bannis ; une nuit de brume, ils disparurent et on n'entendit jamais plus parler d'eux.

Cluvonius fonda un monastère, qui porte son nom.

Mais les légendes ont la vie dure ; les paysans et les pêcheurs affirment que, par les nuits brumeuses, les druides reviennent sur les lieux de leur ancien culte, accompagnés par les dieux de la mer. On dit qu'à Rochenoire, à l'ombre des menhirs des anciens, les prêtres païens prient encore.

Hélas, ce ne sont pas les moines peureux du monastère de St Cluvonius qui pourront les rejeter dans les noirs fonds marins d'où ils ont resurgi.

“ ... ”

C'est pour cette raison que l'île de Rochenoire inspire tant de crainte aux habitants du littoral et que les PJ auront bien du mal à trouver un bateau pour les amener sur l'île.

D'ailleurs, les contacts avec l'île sont rares et brefs. Tout le monde a peur des habitants de Rochenoire et tous évitent de croiser trop près des côtes de l'île maudite.

## La traversée vers Rochenoire

La nuit se passe, calme et tranquille.

Le lendemain, après un solide déjeuner et après avoir confié, contre quelques deniers, leurs chevaux aux soins de l'aubergiste (contre quelques deniers), les PJ peuvent se lancer dans la quête d'un bateau pour la traversée vers Rochenoire.

### [Persuasion + Marchandage]

Après presque une heure de recherches infructueuses (personne ne veut aborder ni même approcher l'île de Rochenoire), les PJ finissent par trouver un marin qui accepte de les débarquer sur la côte nord de l'île. Mais il refuse de s'attarder et encore moins d'approcher du village de pêcheurs qui se trouve à la pointe est de l'île.

De plus, il demande 5 deniers pour la traversée, c'est-à-dire largement le prix d'une barque neuve.

Pour 5 deniers de mieux, le marin finit par accepter d'attendre les PJ dans une crique de la côte nord mais seulement jusqu'à la nuit.

A moins que le marin ne propose de revenir quelques jours plus tard au même endroit pour reprendre les PJ.

Le jour est déjà bien avancé quand le frêle esquif quitte les côtes de Normandie, glissant doucement dans la brise, cap à l'ouest.

La traversée se déroule sans encombre et après une bonne heure, le bateau arrive en vue de l'île.

D'ici, la côte normande n'est plus qu'une ligne sombre à l'horizon vers l'est.

L'île semble baignée dans les brumes stagnantes du matin, et les rayons du soleil ont bien du mal à percer cet écran duveteux.

Le marin manœuvre pour aborder dans une crique isolée de la côte nord de l'île.

La brume rend l'approche difficile, cachant les rochers affleurants et les îlots peuplés de mouettes criardes rendues furieuses par cette intrusion dans leur domaine.

Finalement, la coque du bateau racle les galets de la plage.

---

## Bienvenue sur l'île fantastique

C'est un endroit sombre, surplombé par les falaises et quelques pins rabougris, accrochés aux rebords.



Le marin indique aux PJ un sentier qui grimpe entre les rochers et qui se dirige vraisemblablement vers le village de pêcheurs, à l'est de l'île.

#### **[Persuasion + Marchandage]**

Le marin n'est guère rassuré et suivant l'accord passé avec les PJ, soit il attendra jusqu'à la nuit, soit il repoussera sa barque à la mer et s'empressera de quitter l'endroit, disparaissant au regard des PJ, happé par la brume.

Il ne reste plus aux PJ qu'à suivre ce sentier qui semble être l'unique issue de cette sinistre plage de galets gris.

L'endroit est désert.

Le silence est troublé uniquement par le bruit des vagues et quelques cris de mouettes.

#### **[TOC]**

Un des PJ remarque la présence sur la grève d'un étrange monticule de pierres, ou plus exactement une pierre dressée, une espèce de monolithe curieusement taillé.

#### **[Connaissance + Occultisme]**

A priori, il s'agit d'un menhir gravé de runes énigmatiques.

L'ensemble est couvert d'algues et de mollusques.

Malgré leurs connaissances (Ecriture), aucun des PJ ne parvient à déchiffrer l'étrange message gravé dans la pierre.

Le sentier monte entre les rochers et débouche sur un plateau en pente douce, orientée est-ouest ; c'est une lande rocheuse, couverte d'herbes hautes et de bruyères.

Le sentier rejoint une route qui coupe la plaine d'est en ouest, reliant sans doute le village de pêcheurs au monastère de St Cluvonius.

D'après leur estimation, les PJ sont à une lieue tout ou plus du village.

A eux de décider de la marche à suivre...

## **Le village de pêcheurs**

A une lieue vers l'est, le plateau achève sa descente par une large plage de galets.

C'est là que se dresse un groupe de chaumières misérables, flanquées de pontons rudimentaires : Port-Cluvonius.

On est en début d'après-midi et pourtant il y a peu de monde dans les rues (si on peut appeler rue un cloaque boueux entre deux masures).

Une chapelle minable se dresse un peu à l'écart. Le port semble à l'abandon.

Quelques chèvres faméliques bêlent timidement à l'approche du groupe.

La plupart des volets sont clos, chose étrange à cette heure avancée de la journée.

L'entrée des PJ dans le village fait fuir quelques passants ; ceux-ci s'empressent de rejoindre l'abri relatif de leurs misérables masures.

Les rares silhouettes aperçues il y a un moment disparaissent tandis que les PJ arpentent la rue boueuse qui descend vers le port.

Arrivés en vue des pontons, les PJ avisent une enseigne branlante indiquant quelque auberge, si un tel endroit existe ici.

Quelques marins, assis près d'une barque à marée basse, reprisent des filets.

Ils semblent observer les PJ mais tournent vivement la tête lorsqu'ils sont dévisagés à leur tour.

Les PJ peuvent aller les saluer, d'autant qu'ils semblent bien être les seules personnes à la ronde.

Les pêcheurs, hommes robustes à la posture voûtée et aux traits épais, ne se montrent pas très bavards. Et la présence d'ecclésiastiques ne les trouble pas plus qu'un cri de mouette.

Ils indiquent l'auberge aux PJ puis, regardant vers le ciel, ils annoncent qu'il va sans doute pleuvoir. Une tempête se prépare pour la nuit.

Ils conseillent aux PJ de trouver refuge à l'auberge et de ne pas sortir pendant la tempête : le vent est parfois tellement violent qu'il renverserait facilement un homme ou même un cheval.

Si les PJ ne veulent pas s'installer à l'auberge, les pêcheurs leur conseillent de se hâter de rejoindre le monastère, de l'autre côté de l'île, avant la nuit et la tempête.



Si les PJ cherchent à rencontrer le prêtre, les hommes leur diront qu'un frère de l'abbaye vient dire la messe chaque dimanche.

**[POU]**

Quelque chose semble étrange, presque anormal aux PJ alors qu'ils discutent avec les pêcheurs, les visages fouettés par le vent marin chargé d'iode.

Mais c'est plus un sentiment qu'une certitude ou un fait matériel.

Ils ne savent pas déterminer avec précision la source de leur trouble mais restent sur une impression vague et dérangement...

**[Idée]**

Bien plus tard, les PJ se souviendront qu'un des pêcheurs avait les doigts palmés et qu'un autre avait des yeux globuleux, étrangement fixes et toujours ouverts comme ceux des poissons. Quant au troisième, il sentait le ressac à plein nez et n'avait guère émis plus de quelques mots inarticulés.

## L'auberge de Rochemore

L'auberge est un bâtiment massif aux murs de pierre et au toit de chaume soutenu par une robuste charpente de bois.

Les fenêtres sont petites et fermées par un treillis grossier de joncs tressés.

Des volets grincent de part et d'autre des ouvertures, agités par la brise marine.

On entend quelques éclats de voix venant de l'intérieur, signe de présence humaine.

L'auberge est quasiment plongée dans l'obscurité.

Une forte odeur de poisson avarié agresse les narines des PJ dès leur entrée dans la mesure.

A la lueur de quelques chandelles et du peu de lumière qui réussit à franchir le treillis des fenêtres, les PJ détaillent la sombre taverne.

Plusieurs tables, entourés de tabourets et de bancs.

Un sol de terre battue couvert de paille humide.

Un plafond bas soutenu par de larges poutres de bois enduites d'un goudron noirâtre.

Çà et là, quelques chandelles à demi consumées.

Un âtre au feu moribond.

Un chaudron rempli de soupe froide.

Un groupe de pêcheurs, attablés dans un coin sombre. Ils considèrent les nouveaux venus d'un œil inquisiteur.

Une tenture dans le fond de la salle s'entrouvre et un homme voûté à la démarche chaloupée s'avance vers les PJ.

L'homme est le propriétaire de l'endroit.

Il demande d'une voix bourrue ce que les PJ désirent (boire, manger et un endroit pour dormir).

Son accent trahit ses origines irlandaises ; il se prénomme Brian.

Le prix d'un repas et d'un pichet de vin est d'un denier. Un autre denier et l'aubergiste leur montre un escalier rudimentaire derrière une tenture :

“ Vous pouvez passer la nuit là-haut. Il y a de la place pour tout le monde et de la paille fraîche. On ne voit pas souvent des voyageurs, vous savez ! ”

**[POU]**

L'homme semble honnête et rien dans son attitude ne rappelle l'étrange malaise que les PJ avaient ressenti en présence des pêcheurs sur la grève.

Tandis que les PJ et l'aubergiste parlaient, les autres clients se sont éclipés.

En servant le repas aux PJ, l'aubergiste entame la conversation, s'intéressant aux raisons qui peuvent pousser de nobles voyageurs dans un lieu aussi désolé que cette île.

**[Statut]**

Reconnaissant parmi les PJ des hommes d'église, il leur conseille d'attendre le lendemain pour se rendre au monastère. La tempête ne va pas tarder à éclater et la nuit tombe.

Il n'est pas prudent de voyager sur l'île quand une tempête fait rage, et encore moins de nuit.

**[Baratin + Persuasion]**

Si les PJ se montrent insistants, l'aubergiste finira par les mettre en garde :

“ On raconte que les druides de l'ancien temps sont revenus sur l'île. ”



“ Par les nuits de tempête, ils arpentent les plages de galets, surgissant des eaux en furie, et reviennent sur les lieux des anciens cultes pour y prier leurs dieux impies. ”

“ D’ailleurs, on peut voir sur certaines plages des traces de leur passage : des espèces de monticules de pierres ou des menhirs étranges gravés de runes inconnues... ”

“ Certains pêcheurs de par ici les ont vus et d’autres leur ont même parlés. ”

A ce moment, une forte bourrasque s’engouffre dans la cheminée, soufflant plusieurs chandelles.

“ La tempête arrive ! ”, annonce l’aubergiste.

Il laisse les PJ à leur repas et sort fermer les volets.

De retour à l’intérieur, il barre la porte en la bloquant à l’aide d’un madrier.

## La tempête

La nuit, la tempête fait rage.

L’aubergiste a laissé les PJ s’installer en haut, sous le toit de chaume.

Lui dort dans une pièce, à l’arrière du bâtiment.

Le vent souffle avec une violence incroyable, faisant craquer la charpente du toit comme un bateau en plein ouragan.

Au plus fort de la tempête, un bruit sourd retentit en bas. Quelque chose a frappé la porte. Quelques instants plus tard, le bruit se fait de nouveau entendre.

Hélas, on ne peut rien voir de ce qui se passe à l’extérieur ; les volets sont clos et la porte est solidement maintenue par la barre installée par l’aubergiste.

Les PJ sont libres de descendre et d’ouvrir la porte.

L’aubergiste a lui aussi été réveillé par le bruit ; il déconseille fortement aux PJ de sortir par un temps pareil. Sans doute est-ce un débris quelconque qui, emporté par le vent, est venu s’écraser contre la solide porte.

Voyant que les PJ sont réellement décidés à ouvrir et à sortir, l’aubergiste panique et les supplie de garder la porte close.

“ Ils sont là ! Il ne faut pas sortir. Ils vont venir nous prendre... si vous ouvrez, nous sommes perdus ! ”

“ Ceux de la mer vont venir et nous ne pourrons rien faire contre eux ! ”

“ Les anciens druides... mon Dieu non ! ”

### [SAN 01d3]

Si les PJ ouvrent malgré les avertissements de l’aubergiste affolé, ils ne verront rien.

La nuit est trop noire, le vent trop fort et les bourrasques de pluie trop violentes pour qu’on puisse distinguer quelque chose. Des vagues, hautes comme deux ou trois maisons viennent s’écraser sur le village... et c’est sans doute cela qui a réveillé les PJ.

Le lendemain, la tempête a fini par se calmer.

Plusieurs masures ont été littéralement rasées par les vagues puissantes et la plupart des barques des pêcheurs gisent un peu partout sur la grève dévastée et encombrée de débris.

Les villageois, peu nombreux, tentent tant bien que mal de réparer les dégâts, allant et venant de leur démarche traînante, une expression de fatalisme sur le visage.

### [Baratin + Persuasion + Statut]

Si les PJ interrogent les villageois, ils finiront par apprendre que plusieurs personnes ont disparu durant la nuit mais, chose étrange, on ne lit nulle tristesse dans les yeux des gens, juste un troublant sentiment de fatalité.

Et apparemment, personne n’a encore entrepris des recherches.

## La route du monastère

Le chemin qui traverse l’île d’est en ouest relie le village de pêcheurs au monastère de St Cluvonius. Il parcourt l’île sur toute sa longueur (7 lieues), montant doucement des plages de galets de la côte est aux falaises à pic de la côte ouest, face à l’océan.

Si la partie est de l’île est une lande ponctuée de bosquets de pins, la partie océane est encore plus inhospitalière : rochers et herbes folles disputent le terrain aux rares buissons et à quelques groupes d’arbrisseaux rabougris.



Le relief est en pente douce, orienté est-ouest, avec de temps à autre des cuvettes herbeuses semées de chardons.

Çà et là, on aperçoit la cahute d'un berger et un troupeau de chèvres maigrichonnes.

Durant tout leur périple à travers l'île, les PJ n'aperçoivent pas âme qui vive ; seul le vent marin agitant les buissons sur le bord du chemin.

Le paysage devient sinistre, morose, roches noires sur plaine brunâtre et désolée.

Enfin, au terme d'une journée de voyage, les PJ harassés arrivent en vue d'un édifice bas et massif aux murs gris percés de petites fenêtres à barreaux. Le monastère de St Cluvonius.

La silhouette obscure du lieu saint se découpe sur le ciel rougi par le soleil couchant.

---

## Le monastère de St Cluvonius

Le monastère est un ensemble de constructions basses, de plain-pied, bâties autour d'un cloître et d'une chapelle romane.

Les abords du monastère ont été aménagés par les moines : petits lopins de terre avares de récolte ceints par des murets de pierres.

Il y a aussi un cimetière, à quelques pas des murs du lieu saint.

L'accueil est plutôt froid mais devient respectueux une fois que, les PJ ayant ôté leurs manteaux de voyage, la nature ecclésiastique des voyageurs apparaît aux moines.

L'abbé, le père Jean, reçoit les PJ dans une cour intérieure, éclairée chichement par quelques torches, alors que le soir tombe sur le monastère.

Il donne ses ordres pour que les PJ soient logés au mieux dans une aile du monastère réservée aux voyageurs.

Il s'excuse que l'endroit ne soit pas plus confortable mais les voyageurs sont si rares sur l'île.

D'ailleurs, il ne manque pas de présenter aux PJ des voyageurs arrivés il y a peu au monastère :

un marchand nommé Lucius et deux marins. Lucius est le capitaine d'un navire qui s'est échoué sur la plage, à quelques lieues d'ici, pendant la terrible tempête qui a frappé l'île il y a peu.

Son bateau ayant subi des avaries, ses hommes s'emploient à le réparer. Quant à lui, il a pris deux de ses serviteurs et a exploré l'île. Et c'est tout naturellement qu'ils ont trouvé la route du monastère.

### Notes pour le meneur de jeu :

*Lucius et ses hommes œuvrent pour la Main Noire et ne sont pas à Rochenoire par hasard.*

*Leur navire est en parfait état et les attend dans une crique, à deux lieues du monastère.*

*Il sait que le Livre Lépreux est quelque part à St Cluvonius et compte bien s'en emparer.*

*Pour l'heure, il pense avoir endormi la méfiance des moines avec son histoire de naufrage. Il attend le moment propice pour se glisser dans le scriptorium et y subtiliser le précieux ouvrage.*

*L'arrivée des PJ l'a un peu surpris mais il saura composer avec ce fait nouveau.*

## Le Livre Lépreux

Après que les PJ ont été installés et qu'un repas frugal leur ait été servi, ils peuvent en venir aux raisons de leur présence à St Cluvonius.

Ils peuvent remettre au père Jean l'ordre portant le sceau papal.

A sa lecture, l'abbé blêmit, puis se reprenant, mène les PJ au scriptorium.

Le monastère, sous son aspect rustique et primitif, cache une collection d'ouvrages très complète, des manuscrits anciens datant des débuts du christianisme, des exemplaires rares enluminés, etc.

L'endroit baptisé " Scriptorium " est une vaste salle au plafond bas soutenu par d'épaisses poutres de chêne auxquelles sont fixés des lustres, dispensant une maigre lumière sur les pupitres des copistes.

Quatre moines scribes chargés de l'étude et de la copie des textes saints sont présents.

Le reste de la pièce est occupé par des étagères chargées de rouleaux et d'antiques livrets de parchemins.





Le père Jean présente aux PJ le Frère Pierre, l'armarius responsable des lieux, puis s'entretient un moment avec lui. Lui aussi semble un instant surpris puis il se dirige vers une petite porte au fond du scriptorium.

“ Vous comprenez, je suis sûr, que le genre de manuscrit mentionné dans cet ordre. ”, dit-il en agitant le parchemin marqué du cachet papal, “ ... que ce genre de manuscrit ne soit pas rangé ici avec les autres livres saints. ”

“ Il est bien trop précieux et son enseignement n'a rien d'ordinaire, bien que pour ma part je me sois gardé de l'étudier... ”, ajoute l'abbé.

“ Sachez néanmoins que l'œuvre que notre frère Pierre est allé chercher dans notre armarium est très ancienne. Elle est conservée dans une salle particulière, à l'abri des vicissitudes du temps, de l'humidité et aussi des regards. ”

“ Les moines de ce lieu saint sont des gens instruits, il est vrai, mais peut-être ne sont-ils pas prêts à découvrir ce que ce livre recèle ! ”

Sur ces mots, le frère scribe Pierre sort de l'alcôve, un livret relié de cuir à la main.

Il le remet à l'abbé qui le présente aux PJ, conformément à l'ordre du Pape.

“ Mes frères, voici le manuscrit mentionné dans l'ordre de notre Saint Père ”, annonce solennellement le père Jean.

Le manuscrit en question est un mince et antique codex épais d'une cinquantaine de pages environ, relié en cuir foncé et maintenu fermé par un lacet.

La surface de la couverture est patinée et usée par le temps et les manipulations.

L'abbé le confie aux PJ.

Après quoi il raccompagne les PJ aux logements qui leur ont été préparés et prend congé de ses hôtes, l'heure de la prière du soir étant venue.

La journée se termine par un crépuscule morne ; les alentours du monastère sont balayés par le vent et la pluie.

Une nouvelle tempête semble se préparer.

Les PJ sont libres de circuler dans l'enceinte du monastère réservée aux voyageurs, sauf pour les religieux qui peuvent participer aux offices. Ils peuvent accéder aux autres parties du monastère, , sauf aux cellules des moines et au scriptorium qui est verrouillé pour la nuit.

A propos des offices, les PJ religieux y sont conviés et ne pas y participer pourrait paraître déplacé, voire suspect. D'ailleurs, si les PJ sont des membres de l'Eglise, il ne leur vient pas à l'idée de ne pas participer à la messe.

Les PJ ont toute la nuit pour examiner de plus près le mystérieux codex que le père Jean leur a remis, bien que leur mission ne consiste qu'à rapporter le précieux manuscrit et non à le lire.

### **[Bibliothèque + Occultisme + Latin + Grec]**

Le manuscrit est écrit en latin, avec des notes en grec.

Après une première étude superficielle, les PJ arrivent à la conclusion que le codex qu'ils ont en main n'est qu'une copie.

Bien que la couverture soit ancienne, le parchemin est plus récent, de même que l'encre.

Il est clair que l'abbé ne leur a pas remis le bon livre. Pourquoi ?

### **Infos sur le “ faux ” codex :**

*Le livre n'est qu'une copie incomplète d'un manuscrit très ancien, à l'origine en grec, puis traduit en latin. Il y est question de rites et de cultes étranges, d'une religion païenne et de divinités marines priées par les anciens habitants de la Gaule. La traduction semble être l'œuvre de plusieurs érudits romains ayant connu les lointaines terres gauloises à l'époque de l'empire romain.*

*Hélas, si la copie remise par le père Jean semble bien être fidèle à l'exemplaire original, elle est incomplète. La partie expliquant en détail les rites et la nature des entités impies contactées par les prêtres est malheureusement manquante.*

### **[Connaissance + Occultisme]**

*Un examen approfondi de la copie du codex pourrait apprendre à un PJ érudit que l'original est un des trois livres composant un triptyque ; celui-ci est connu sous le nom de “ Livre Lépreux ” ; les deux*



*autres sont le Codex Maleficium et le Codex Dagonensis.*

*Ces trois ouvrages ont été traduits par des érudits romains vers 400 après Jésus Christ.*

*On les croyait détruits lors de la chute de Rome mais apparemment, le Livre Lépreux a survécu.*

Si les PJ veulent interroger l'abbé en pleine nuit, ils se rendront compte que les portes donnant accès aux autres parties du monastère sont verrouillées.

Personne ne répond à leurs appels.

D'autre part, Lucius et ses hommes ont disparu dans la nuit.

#### **[Ecouter]**

Peut-être un des PJ les a-t-il entendu quitter le monastère à la nuit tombée ?

Ils se sont dirigés vers la pointe ouest de l'île.

### **Que penser de tout ça ?**

A première vue, l'abbé a été surpris par l'ordre papal de remettre le précieux codex aux PJ et leur a remis une copie incomplète du manuscrit ; sans doute s'imaginait-il que les PJ n'oseraient pas examiner le livre maudit.

Il semblerait que les moines de ce monastère, ou du moins le père Jean et l'armarius Pierre, ont passé outre (comme les PJ d'ailleurs) aux recommandations de l'Eglise de ne pas ouvrir le codex. Peut-être les révélations du Livre Lépreux ont-elles eu un effet pernicieux sur la foi et la santé mentale des moines de St Cluvonius ?

De toute évidence, les moines de St Cluvonius ont succombé aux attrait malfaisants du Livre Lépreux.

La disparition de Lucius et de ses hommes pourraient avoir un lien avec le livre.

Pour l'heure, les PJ sont seuls, bloqués dans la partie du monastère réservée aux voyageurs.

Ils ont plusieurs possibilités :

- enfoncer les portes donnant sur la partie verrouillée du monastère (afin de savoir ce qui est arrivé aux moines)
- tenter de trouver une autre issue pour entrer dans la partie fermée du monastère
- sortir du monastère (la porte donnant sur l'extérieur n'est pas fermée)

- s'enfuir de ce lieu étrange
- retrouver la trace de Lucius et de ses hommes

Aux PJ d'agir maintenant...

### **Dans le monastère...**

Personne.

Des couloirs silencieux et déserts.

Les cellules des moines sont vides.

Personne dans le réfectoire.

Personne dans la chapelle.

#### **[TOC]**

Une poterne donnant sur l'extérieur est ouverte.

Après la porte un sentier démarre et serpente entre les rochers en direction d'un bosquet de pins tout proche.

Le scriptorium est plongé dans les ténèbres.

L'exploration du scriptorium et surtout de l'armarium révèle des livres anciens et des parchemins antiques. Apparemment, le monastère cache des richesses occultes insoupçonnées (et, sans doute, sans l'approbation de l'Eglise).

### **A l'extérieur...**

C'est une nuit sans lune. Le vent et la pluie transpercent les ténèbres et aveuglent ceux qui osent s'aventurer dehors.

#### **[TOC]**

En faisant le tour du monastère par l'extérieur, les PJ découvrent une poterne donnant sur l'arrière de la chapelle.

Elle est dissimulée par un arbrisseau.

Un sentier en démarre et serpente entre les rochers en direction d'un bosquet de pins tout proche.

### **Suivre le sentier...**

En suivant le sentier, les PJ aperçoivent des silhouettes près du bosquet de pins.

On dirait un groupe de moines.

Ils semblent hésiter sur la conduite à tenir et tandis que les PJ approchent, ils restent immobiles à les observer.



**[Esquive + Compétences de Combat]**

Puis soudain, c'est l'attaque, violente et sauvage.

Les moines (ils sont quatre) se jettent sur les PJ et les assaillent, certains à mains nues, d'autres avec des bâtons.

Si les PJ sont armés, le combat devrait être vite terminé.

Les moines (du moins leurs cadavres) ont le regard vitreux et les yeux anormalement globuleux.

En examinant leur physionomie de plus près, les PJ se rendent compte que certains ont des doigts palmés. D'autres ont des ouïes sur le côté du cou.

**[Idée]**

L'aspect de ces moines ne sont pas sans rappeler les pêcheurs de Port-Cluvonius...

Le sentier continue à travers le bois de pins.

Plus loin, le sol se dérobe, plongeant en une falaise vertigineuse surplombant une plage de galets, plus de 30 mètres en contrebas.

Le sentier longe le bord de la falaise puis oblique et emprunte une espèce de faille ; tel un serpent, la fissure descend le long de la falaise vers la grève.

**[Se Cacher]**

Depuis leur position élevée, les PJ aperçoivent un groupe de personnes encapuchonnées, en cercle sur la plage ; certains ont les bras levés.

**[Ecouter]**

Le vent apporte une étrange mélodie tandis qu'un des moines agite les bras en direction des flots agités par la tempête.

---

## Les dieux de la mer

**[SAN 0/1d6]**

Soudain quelque chose émerge des eaux : une créature à mi-chemin entre l'homme et le batracien. La chose s'avance hors des flots en se tenant tantôt sur ses pattes arrières, tantôt à quatre pattes. Sa face est celle d'un poisson : yeux globuleux sans paupières, branchies saillant à la base du cou, bouche ronde et agitée

d'un mouvement impie comme si la créature allait parler ; son corps est couvert d'écailles verdâtres et d'algues malsaines.

La Chose prend place au milieu des moines qui s'agenouillent devant elle.

Tandis que le rite païen se poursuit, deux autres créatures marines surgissent des flots et viennent se joindre au rituel.

Aux PJ de décider de la marche à suivre...

Ils peuvent dévaler le sentier et interrompre l'ignoble rituel, exterminer les créatures marines et leurs adorateurs.

**[Esquive + Compétences de Combat]**

Au cours de la confrontation, le père Jean tentera de s'enfuir, serrant dans ses bras un sac de cuir (contenant le codex).

Exterminer les moines ne devraient pas poser de problème, d'autant que certains sont en transe, le corps agité de soubresauts, la bave aux lèvres, incapables de se défendre.

Les créatures des profondeurs prendront la fuite (dès qu'une des leurs aura été tuée).

Au terme du combat, les créatures venues de la mer auront quitté la plage ; le père Jean aura péri, ainsi qu'une grande partie des moines. Pour les autres, ils se laisseront guider par les PJ, amorphes, les yeux vides.

Le vrai codex est enfin entre les mains des PJ.

## Lucius et ses hommes

C'est le moment que Lucius et ses hommes pour faire irruption sur la plage. Ils étaient cachés derrière un groupe de rochers et attendaient le moment propice pour intervenir. Ils sont armés. Un des hommes de Lucius brandit une arbalète tandis qu'un autre s'avance vers les PJ, une dague menaçante au poing.

" Mes amis, vous allez me remettre ce livre... ", annonce Lucius d'une voix neutre.



Aux PJ de décider s'ils doivent céder aux menaces de Lucius et de ses hommes de main (ils sont tout de même une dizaine).

Si Lucius s'empare du codex, il quittera la plage, laissant les PJ sous bonne garde (quatre hommes armés). Il tentera de regagner son bateau (à environ une lieue du monastère).

La partie risque d'être serrée.

#### [Esquive + Compétences de Combat]

Si les PJ s'en sortent avec le codex, ils devront trouver un moyen de quitter l'île...

- retourner sur la plage où le marin de Saint-Gilles les a déposés
- essayer de trouver le navire de Lucius
- aller au village de pêcheurs et y trouver une embarcation

### Quitter l'île de Rochemore

A une lieue du monastère, en suivant la côte nord de l'île, les PJ découvrent une plage jonchée de morceaux de bois, vestiges de ce qui fut le bateau de Lucius.

Du navire et de son équipage, il ne reste plus que des épaves.

Le village des pêcheurs est encore à plusieurs lieues et il faudra toute la nuit et une bonne partie de la journée pour y arriver : une longue marche dans le vent et la pluie.

Le temps est tellement mauvais, les nuages si bas qu'il est presque impossible de distinguer le jour de la nuit.

Au bout d'un difficile voyage et d'une marche harassante, les PJ arrivent enfin en vue de l'amas noirâtre des chaumières du village. Ils aperçoivent plusieurs barques sur la grève, formes étranges échouées sur les galets gris battus par la marée.

#### [Esquive + Compétences de Combat]

##### [SAN 0/1d4]

A l'approche du village, les PJ sont attaqués par une horde grimaçante, créatures hybrides à mi-chemin entre l'homme et la monstruosité marine qu'ils ont déjà combattue la nuit précédente.

Leurs adversaires se jettent sur eux dans un silence morbide, les yeux hagards, la bouche

baveuse, les ouïes palpitantes, tendant vers eux leurs hideuses mains palmées d'amphibiens impies...

Si les PJ s'en sortent, ils pourront quitter l'île à bord d'une barque de pêcheurs.

#### [Navigation + Piloter Bateau]

Le lendemain, ils touchent la côte de Bretagne...

---

## Epilogue

Au terme de cette aventure, les PJ sont en possession du Livre Lépreux et font route vers Reims où ils doivent remettre le précieux manuscrit à l'archevêque Adalbéron.

Ils ont appris la survivance d'un mythe païen datant de la Gaule romaine.

Ils ont découvert une île perdue où cette mystérieuse religion est encore pratiquée et où des créatures issues des profondeurs viennent danser parmi les hommes.

D'après l'aspect des villageois, certains croisements contre nature avec ces étranges et infectes choses se sont produits.

Il est donc primordial d'en avertir les autorités ecclésiastiques afin d'éradiquer cette engeance infernale et impie.

D'autre part, Lucius et ses hommes étaient aussi en quête du manuscrit.

Qui sont ces hommes ?

Pour qui travaillent-ils ?

Toutes ces choses rapportent aux PJ 5% en Mythe de Cthulhu ainsi qu'un gain de 1d6 en Santé Mentale.

Mais l'aventure est loin d'être terminée et le destin du Triptyque Maudit n'est pas encore accompli.



## PNJ

### Lucius et ses hommes de main

Points de vie : 10 à 12

Ecouter 30%, Esquive 40%, Se cacher 30%, TOC 40%

Armure : tunique de cuir (3)

Epée longue, 45 à 60%, 1d8

Gaffe ou harpon (Lance courte), 40%, 1d6

### Le père Jean et les moines de St Cluvonius

Points de vie : 10

Ecouter 30%, Esquive 20%, Se cacher 15%, TOC 30%

Bâton, 40%, 1d6

### Les paysans et les pêcheurs hybrides

Points de vie : 13

Griffes, 40%, 1d4+1

Morsure, 30%, 1d4

Perte de Santé Mentale : 0/1d4

### Les Profonds

FOR 14, CON 11, TAI 16, INT 13, POU 10, DEX 10

Bonus aux dommages : +1d4

Points de vie : 14

Déplacement : 8/10 en nageant.

Armure : 1 point de peau et d'écailles.

Griffes, 25%, 1d6 + 1d4

Sortilège :

Terreur (confrontation des Points de Magie sur la Table de Résistance) : la cible est saisie d'une peur glaciale qui lui coûte 5 points de Santé Mentale et provoque l'arrêt de toute activité pendant 1d10 heures. Une folie temporaire peut aussi frapper la cible.



Perte de Santé Mentale : 0/1d6
--------------------------------

