

TENEBRAE

Le retour de Bérenger

1. PRAEBULUM

Un couple de Minotaure usurpe la réputation de Bérenger, un célèbre chef brigand qui a sévi vers l'an 700 dans le nord de la France, pour terroriser la région de Théroouanne.

Théroouanne est un petit bourg situé au sud du diocèse de Saint-Omer et qui a perdu de son importance depuis que Charles Quint en a fait le siège lors de la dixième guerre d'Italie, en 1553. En effet, après la prise de la ville, il décide de la détruire totalement : elle est rasée au cours de l'été par des travailleurs convoqués de tout le comté d'Artois. Il y aurait même fait répandre symboliquement du sel.

Assistés d'une bande de brutes dirigée par deux frères, des anciens lansquenets qui se font appeler pour l'occasion Hescelin et Bovon (comme les frères de Bérenger), les Démons préparent le retour du terrible brigand et de sa compagne, Mélisande, à l'issue des célébrations de Samhain et Toussaint.

Bien que depuis longtemps tombés en désuétude, les anciens rites perdureraient en une croyance populaire selon laquelle les âmes des morts reviendraient la nuit à la veille de Toussaint. Avant d'aller se coucher, on leur laisse de la nourriture sur la table et une bûche allumée dans la cheminée pour qu'ils puissent se chauffer. Les Minotaures comptent bien abuser de cette superstition et se faire passer pour des damnés échappés de l'enfer ce qui, ironiquement, est bien le cas.

2. INCIPIES

Au début de cette aventure, les Docteurs cheminent depuis Béthune vers Calais (80km), où se tiendra bientôt la Foire du solstice.

Chronologie : *l'aventure devrait commencer 3 jours avant Samhain, le lendemain suivra Toussaint puis le surlendemain la Foire du solstice qui durera une semaine.*

Pendu !

Aux abords de Théroouanne, ils découvrent un corps pendu par le pied droit à un vieux chêne solitaire, le pied gauche passé derrière le genou droit.

Plusieurs corbeaux affamés sont perchés dans les branches. Leurs croassements sinistres semblent destinés à inciter les intrus à passer leur chemin afin que le festin macabre puisse reprendre.

En examinant le pendu, les Docteurs pourront découvrir à l'aide d'un test d'attribut actif pouvant impliquer des talents comme vigilance, investigation, médecine, folklore, etc. :

- * Qu'il s'agit d'un solide homme mûr à la barbe fournie.
- * Qu'on lui a tranché la gorge avant de le hisser.
- * Qu'il ne doit être pendu que depuis peu, en effet son sang s'épanche encore et les charognards n'ont attaqué que ses yeux et les chairs exposées.
- * Que l'insigne qui pend à sa ceinture le désigne comme étant prévôt.
- * Que son sort est l'œuvre de plusieurs individus, bien que la route soit fréquentée l'on distingue les traces d'au moins 4 personnes costaudes.
- * Que sa posture peu commune pourrait être un avertissement, une injonction à lâcher prise, ou à se rendre, un symbole de désespoir.

3. DIFFICULTAS

Alors qu'ils s'interrogent sur leur découverte, une pluie froide commence à tomber. L'ambiance, déjà lugubre, s'assombrit encore un peu plus lorsque la brise du nord se lève et que les nuages obscurcissent le soleil. Au premier éclair, les corbeaux interrompent leurs cris rauques. Les fourrés bruissent d'un souffle malsain. Des Goules attirées par le sang et la mort s'apprêtent à attaquer.

Un jet d'attribut réactif, pouvant impliquer des talents comme vigilance, chasse, esquivé, etc. permet de faire face à la menace en étant actif.

Note : *Il y a autant de Goules que le double des Docteurs.*

LES GOULES

Attributs	Charnels	Noirs
Actifs	Force 3	Goinfrerie 2
Réactifs	Robustesse 2	Goinfrerie 2
Sociaux	Intelligence 1	Goinfrerie 2

* Animus noir : 1 point

Vol de Mémoire (1) : en mangeant la chair d'un cadavre qui n'a été dévorée par aucune autre goule, la goule accède à des souvenirs du défunt.

Vol d'apparence (1) : en mangeant la chair d'un cadavre qui n'a été dévorée par aucune autre goule, la goule peut prendre l'apparence du défunt jusqu'au prochain crépuscule.

Contamination (1) : en partageant un repas de chair cadavérique avec un humain, la goule peut le transformer en goule. La transformation prend 1d6 jours. Le seul moyen de la stopper est de tuer la goule qui en est à l'origine avant que la métamorphose n'atteigne son terme.

* Possessions : Griffes et crocs infligeant des dégâts de +2.

Après avoir repoussé les Goules, il conviendrait de brûler le corps des monstres et d'enterrer le pendu pour éviter d'attirer d'autres nécrophages.

4. INVESTIGATIO

Il serait logique pour les Docteurs d'aller trouver le bourgmestre ou le prêtre de la paroisse pour les informer de la mort du prévôt ou au moins lui faire donner les derniers sacrements.

ANTHELME CUVELIER & PERE THIBAUD

Ça tombe bien, les deux sont en pleine discussion sur le parvis de l'église. Le bourgmestre demande instamment au Père Thibaud de lui permettre d'accéder à une copie des archives de Gautier qui est l'auteur des plus anciens témoignages écrits de l'histoire de la congrégation des chanoines d'Arrouaise. En effet, certains événements récents tournent autour de la légende d'un célèbre bandit mort il y a plusieurs siècles et Anthelme pense que l'ouvrage pourrait y faire référence.

Le prêtre s'y oppose catégoriquement puisqu'il s'agit d'un ouvrage fragile et de grande valeur qu'il a hérité de ses prédécesseurs.

Lorsqu'ils apprennent la pendaison du prévôt tous deux accusent des brigands à la solde d'Hescelin et Bovon, deux malfrats brutaux, dont le prévôt avait fait pendre trois hommes la semaine précédente. Ils avaient été reconnus par leur victime à la suite d'une sombre histoire de rapt.

C'était un coup audacieux pour de petits brigands. Raoul Fromentin, un riche marchand de céréales, s'est fait enlever de nuit avant qu'une rançon ne soit réclamée et finalement payée par son fils, Ambroise, deux jours plus tard. Raoul a reconnu parmi ses géôliers, trois de ses journaliers.

Le bourgmestre prend ensuite congé, il va s'assurer que la milice est en alerte. Tandis que Thibaud doit donner l'extrême onction au prévôt et prévenir sa veuve. L'un ou l'autre assureront les Docteurs de la qualité de l'auberge des Choppes qui claquent avant de partir.

L'AUBERGE DES CHOPPE QUI CLAQUENT

Il s'agit d'une solide bâtisse à deux étages érigée face à l'église. L'endroit est tenu par le brave Fulbert et sa compagne Emeline. Tous deux semblent aussi solidement charpentés que leur établissement. La verve de Fulbert ne rivalise qu'avec la douceur d'Emeline. L'endroit semble prospère et plusieurs clients s'appêtent à y passer la soirée après une longue journée aux champs.

En discutant avec les patrons ou en écoutant les discussions qui vont déjà bon train après la découverte du prévôt, les Docteurs pourront tirer quelques informations :

* Après ce qui est arrivé aux Fromentin, Thibert Legros pourrait être la prochaine cible des brigands. C'est un riche drapier de Théroouanne qui réside dans une mesure à l'Ouest du bourg. On dit qu'il aurait engagé quelques gaillards pour assurer sa protection.

* On aurait vu rôder au crépuscule une femme encapuchonnée, près de plusieurs fermes. Cela pourrait être une sorcière, ou bien de Mélisande, la putain de Bérenger. Au matin le lait des vaches aurait tourné.

Note : *Les bovins ont été effrayés par l'odeur du minotaure.*

* Trois autres fermes, pourtant quelconques, ont quant à elles été brûlées et leurs occupants massacrés en l'espace d'une semaine.

En se renseignant plus, les Docteurs pourraient découvrir que les trois fermes concernées avaient récemment été bénies d'une naissance. Seule la ferme de Gratien, dans le même cas, à l'Est du bourg, n'a pas encore reçu la visite de Mélisande. Car il s'agit bien d'elle, enlevant les nouveau-nés du village pour les sacrifier lors de « l'invocation » de Bérenger. En fait les Minotaures raffolent de la chair de nourrisson et ils comptent faire bombance pour Samhain.

- * Bérenger était un bandit qui a sévit dans la région il y a 1000 ans.
- * Il avait alors pris un château au sud de Théroouanne.
- * Il était secondé par ses deux frères, Hescelin et Bovon.
- * Il était épris de Mélisande, une fille de catin et une sorcière.
- * Mélisande lui aurait permis de revenir hanter la région après sa mort.
- * Le retour de ses frères annonce son propre retour.
- * C'est à l'occasion de Samhain qu'il reviendra. Mais personne ne lui laissera de nourriture sur la table à ce pourri !
- * Le prêtre conserve un ouvrage indiquant comment tuer Bérenger.

Note : Les Docteurs pourraient aussi découvrir ces informations en parcourant le village et les environs, mais cela prendra plus de temps.

5. COMMUNICATIO

LES ARCHIVES DE GAUTIER

Pour y accéder, il va falloir convaincre le Père Thibaud ou se passer de son assentiment et entrer par effraction dans la sacristie. Si les Docteurs tardent trop dans leur enquête, les bandits pourraient aussi s'en prendre au curé et exposer outrageusement son corps en plein champ, laissant sur lui la clef de la sacristie dont ils n'ont que faire.

Elles permettent d'obtenir une version assez précise de la légende de Bérenger après sa mort et de découvrir où il est enterré, s'il prenait l'envie aux Docteurs de brûler ses ossements par exemple.

Bérenger avait deux frères, Hescelin et Bovon. Après sa mort, les brigands à la tête desquels il avait longtemps parcouru le pays depuis Théroouanne jusqu'à Péronne, eurent l'art de se rendre encore utile la terreur de son nom.

Ses frères l'enterrèrent dans un endroit que l'on nomme la Alotte-Bérenger, sur laquelle on voit aujourd'hui un calvaire.

Peut-être cette troupe de brigands n'était-elle qu'un reste des Vandales ou Normands qui ravagèrent le Pays des Morins, sur la fin du septième siècle. On croit même assez communément que dans son origine, Bapaume étoit un fort qui leur servoit de retraite.

Quoi qu'il en soit, les anciens compagnons de Bérenger imaginèrent de creuser un gros arbre qui se trouvoit près de son tombeau, et d'y pratiquer une espèce de niche. L'un d'eux s'y plaçoit de manière à ne pas être aperçu, et lorsqu'ils avoient fait quelque prisonnier, ils le traînoient à ce redoutable tribunal. Celui qui étoit logé dans le creux de l'arbre, stylé sans doute à ce manège, fixoit la rançon du prisonnier, feignant que c'étoit Bérenger lui-même qui en prononçoit l'arrêt irrévocable. De, à ce tronc prit le nom de Bérenger.

RAOUL ET AMBROISE FROMENTIN

Si les Docteurs souhaitent interroger en personne les Fromentin au sujet de leur mésaventure, ils devront se rendre sur leur domaine situé à quelques kilomètres au Nord du bourg. L'accueil n'y sera pas chaleureux. En effet, terrifiés et paranoïaques depuis l'enlèvement de Raoul, ils ont fait distribuer vouges et piques à leurs gens. Malls et meubles sont en cours de chargement sur deux chariots garés dans la cours, sous la supervision des maîtres du logis qui s'apprêtent à fuir vers Amiens.

Avec un peu de tact et de patience, les Fromentin accepteront de raconter leur histoire. Alors qu'Ambroise s'était rendu au marché de Saint Omer pour y vendre le produit de leur ferme et que Raoul se retrouvait seul au domaine pour la nuit (il est veuf depuis que sa femme est morte en couche il y a sept ans), des hommes se sont introduits dans la ferme, tuant au passage la pauvre Berthe et son Gaston (la cuisinière et le contremaître). Ils ont enfermé Raoul dans un sac de toile et l'ont chargé comme un quintal de blé avant de l'assommer. A son réveil, celui-ci fut amené devant un arbre ancestral duquel ne tarda pas à s'élever une voix grave et puissante se disant être Bérenger, qui lui assura la damnation éternelle s'il ne payait pas pour son indulgence. Des brutes le forcèrent ensuite à préparer un message destiner à son fils pour qu'il rassemble la somme exigée (élevée mais néanmoins raisonnable en la circonstance pour pouvoir être réunie rapidement). Le pauvre Ambroise, proche de son père depuis la perte de sa mère, ne put que se résoudre à payer. Les brutes ont ensuite roué de coup Raoul sous les rires de Bérenger et Mélisande, avant de l'abandonner, inconscient, sur le chemin du domaine.

Anecdote : *C'est justement l'affaire du commerce des indulgences qui déclenchent la Réforme Protestante avec l'affichage des 95 thèses du moine Martin Luther, en Octobre 1517 sur la porte de l'église de Wittemberg.*

✱ Raoul a reconnu parmi les brutes, trois gaillards ayant travaillé pour lui l'été précédent. Il s'est empressé de dénoncer les malandrins au prévôt.

✱ Il a reconnu l'endroit où on l'a conduit, il s'agit d'une sinistre motte boisée, ceint d'un calvaire et située plus au nord du domaine, dans les marais du sud de Saint Omer.

6. EXPLORATIO

FERMES BRULEES

Il n'y a pas grand-chose à y voir, si ce n'est les ruines encore fumantes des bâtiments, les carcasses du bétail et les corps calcinés des habitants.

Avec un test d'attribut actif pouvant impliquer des talents comme vigilance, investigation, etc. les Docteurs pourraient toutefois constater :

✱ Que le carnage serait l'œuvre d'un seul être (Mélisande).

✱ Que les carcasses sont éparpillées, les bêtes ont semblé-t-ils tenté de fuir le Démon qui les a sauvagement massacrés

✱ Qu'il n'y a pas de reste de bébé, soit que leurs corps sont trop petits pour être discernables, soit qu'ils ont été emmenés (vivants ou non ?).

FERME DE GRATIEN

Gratien est un humble fermier de la région vivant avec sa femme et ses deux filles à l'Est de Théroouanne. L'homme est partagé entre la joie immense d'avoir enfin eu un fils et l'effroi de risquer de subir le même sort que ses voisins. Il souhaiterait fuir mais hélas l'état de Clémence, sa femme encore trop faible après un accouchement difficile, les en empêche.

Évidemment, Mélisande ne tardera pas à s'intéresser à eux :

✱ Si les Docteurs sont présents ils pourront affronter la Minotaure qui déchaînera sa rage contre eux et se battra jusqu'à la mort.

✱ Sinon, le fermier et sa famille seront massacrés et leur fils rejoindra le garde-manger des Démons.

MASURE DE THIBERT LEGROS

La demeure de Thibert Legros située environ 10 kilomètre à l'Ouest de Théroouanne, est un vieux manoir que le marchand s'est empressé de barricader après la mésaventure de Raoul Fromentin. Etant l'homme le plus riche de la région, il a décidé qu'il ne se laisserait pas impressionner par quelques gredins. Il a donc fait venir de Fruges plusieurs mercenaires pour assurer sa protection.

Sa prudence sera récompensée car il va effectivement recevoir la visite des hommes d'Hescelin et Bovon. Avec ou sans les Docteurs, mercenaires et brigands s'affronteront, l'issue de la bataille dépendra par contre de leur présence ou non :

✱ Si les Docteurs défendent le drapier, ses hommes repousseront les brigands avec moult pertes dans les deux camps, tandis que les Docteurs affronteront les « frères » de Bérenger.

✱ Sinon, les bandits prendront le dessus. Ils pilleront la mesure et emmèneront le marchand à la Motte-Bérenger pour le « juger ». Un garde survivant pourra en informer les Docteurs quelques heures plus tard.

Note : *Les évènements chez Gratien et chez le drapier se déroulent en même temps, les Docteurs ne pourront donc pas sauver tout le monde.*

LA MOTTE-BERENGER

Quelques soit l'ordre dans lequel les Docteurs ont menés leur enquête, ils devraient finir par y arriver. Cet endroit presque oublié de tous se trouve dans les marais entre le domaine Fromentin et Saint Omer. L'ambiance y est aussi malsaine qu'attendue. Il y règne un relent putride et nauséabonde auquel on ne peut échapper, qui ne fait que souligner la présence de corbeaux toujours aussi affamés, alors perchés dans les branches de l'arbre Bérenger. Il s'agit d'une sorte d'affreux amas végétale corrompu par les méfaits qui y ont été commis ou bien encore par les Démons eux-mêmes. Non loin, on peut distinguer la silhouette d'un calvaire dans un piètre état, engoncé dans la végétation, qui devait se voir de loin avant que le marais n'engloutisse la colline.

Les Docteurs devront y combattre la source du mal qui enserme la région : Bérenger, le minotaure. Il sera accompagné de ses alliés en fonction du déroulement des événements précédents.

Après le combat, et s'il a été enlevé, les Docteurs retrouveront éventuellement Thibert Legros, en vie ou non, suivant la célérité de leur intervention. De même auront-ils l'opportunité de sauver les enfants des fermiers s'ils agissent avant Samhain. Ces derniers sont maintenus en vie et endormis par la magie des Démons, lorsque le dernier minotaure meurt le cri des bambins s'élève depuis la niche de l'arbre Bérenger dans laquelle ils étaient dissimulés.

Note : *Si les Docteurs n'ont pas arrêté les Démons avant Samhain, ceux-ci attaqueront le village pendant la nuit, juste après s'être gavés des bébés. Ils seront tellement ivres de violence qu'ils transmettront 2 points d'Animus noir à tous leurs alliés humains qui seront pris d'une rage sans pareille. Il est alors probable que Théroouanne ne finisse martyrisée dans le sang et les flammes.*

BAPAUME

Bien que le véritable Bérenger ait effectivement fait du fort de Bapaume son repaire après s'en être emparé par la ruse, est-il utile de préciser qu'aujourd'hui les Minotaures n'y sont pas ? En effet, Bérenger n'est pas encore officiellement de retour et la troupe des Démons n'est pas assez importante pour se permettre de prendre la ville devenue l'une des premières places fortes de l'Artois et de la Flandre. De plus, actuellement sous domination espagnole, une épidémie de peste y sévit depuis 1626 (et jusqu'en 1635), ensuite la ville fait l'objet de la convoitise des français qui finissent par l'assiéger en 1641.

Anecdote : *Un jour, Bérenger s'attaqua poignard à la main à un bûcheron. Ce dernier évita le coup et, la peur décuplant ses forces, il infligea au brigand un coup sur la tête avec une telle violence que celui-ci mourut aussitôt. Bapaume a gardé ce symbole dans ses couleurs : Un blason d'azur à trois mains appaumées d'argent.*

7. ADVERSUS

BERENGER ET MELISANDE

Attributs	Charnels	Noirs
Actifs	Muscles 5	Haine 4
Réactifs	Vitalité 5	Arrogance 4
Sociaux	Autorité 1	Grossièreté 1

* Talents : Corps-à-corps, Force, Guerre

* Animus noir : 4 points

Coup de bouoir (D) : les coups de pieds et de poings d'un minotaure font des dégâts importants, +4. En outre, s'il touche un adversaire d'un poids inférieur à la moitié du sien, un minotaure peut décider de lâcher son coup, ce qui propulse immédiatement l'opposant 1 mètre en arrière par succès du minotaure. Si l'adversaire percute alors un obstacle résistant, il subit des dégâts de 1 par mètre parcouru.

Coup de cornes (D) : les cornes d'un minotaure font des dégâts considérables, +5. En outre, lors de l'action suivant un encornement, la victime ne peut ni agir ni réagir : le minotaure inflige automatiquement 5 points de dégâts en secouant ses cornes et peut décider de propulser son adversaire dans les airs, le faisant retomber à 1 mètre par succès du minotaure lors de l'attaque initiale. Si l'adversaire percute alors un obstacle résistant, il subit des dégâts de 1 par mètre parcouru.

Course (D, X) : le minotaure peut charger et frapper avec ses cornes en 1 seule action, au lieu de 2. Il inflige des dégâts supplémentaires de X.

HESCELIN ET BOVON

Attributs	Charnels	Noirs
Actifs	Force 3	Brutalité 2
Réactifs	Robustesse 2	Arrogance 2
Sociaux	Charisme 3	Mépris 2

- * Talents : Epée pour l'un, Arquebuse pour l'autre, Brimades
- * Animus noir : 2 points
- * Equipement : Epée pour l'un, Arquebuse pour l'autre, dégâts +3

BRIGANDS

Attributs	Charnels
Actifs	Force 3
Réactifs	Robustesse 3
Sociaux	Charisme 1

- * Talents : Bagarre
- * Equipement : Gourdin ferré, dégâts +3 / Poignard, dégâts +2

8. FINIS

EXPERIENCE

Eliminer les goules : 1 point

Eliminer Hescelin et Bovon : 1 point pour chaque

Eliminer Mélisande et Bérenger : 2 points pour chaque

ANIMUS BLANC

Eliminer les goules : 1 point (respect d'une Loi majeure avec adversité minime) ; +4 points (la somme du plus fort attribut noir des deux monstres confrontés à chaque Docteur) pour chaque Docteur qui n'a utilisé ni Animus noir ni attribut noir.

Eliminer Hescelin et Bovon : 1 point (respect d'une Loi majeure avec adversité minime) ; +4 points (la somme du plus fort attribut noir des deux bandits) à répartir entre les Docteurs qui n'ont utilisé ni Animus noir ni attribut noir.

Eliminer Mélisande et Bérenger : 3 points (respect d'une Loi sacrée avec adversité importante) ; +10 points (la somme du plus fort attribut noir de chaque démon) à répartir entre les Docteurs qui n'ont utilisé ni Animus noir ni attribut noir.

Bérenger avait deux frères, Hescelin et Bobon. Après sa mort, les brigands à la tête desquels il avait longtemps parcouru le pays depuis Téroouanne jusqu'à Péronne, eurent l'art de se rendre encore utile la terreur de son nom.

Ses frères l'enterrèrent dans un endroit que l'on nomme la Motte-Bérenger, sur laquelle on voit aujourd'hui un calvaire.

Peut-être cette troupe de brigands n'étoit-elle qu'un reste des Vandales ou Normands qui ravagèrent le Pays des Morins, sur la fin du septième siècle. On croit même assez communément que dans son origine, Bapaume étoit un fort qui leur servoit de retraite.

Quoi qu'il en soit, les anciens compagnons de Bérenger imaginèrent de creuser un gros arbre qui se trouvoit près de son tombeau, et d'y pratiquer une espèce de niche. L'un d'eux s'y plaçoit de manière à ne pas être aperçu, et lorsqu'ils avoient fait quelque prisonnier, ils le traînoient à ce redoutable tribunal. Celui qui étoit logé dans le creux de l'arbre, stylé sans doute à ce manège, fixoit la rançon du prisonnier, feignant que c'étoit Bérenger lui-même qui en prononçoit l'arrêt irrévocable. De, à ce tronc prit le nom de Bérenger.