

Enaméris P°

Aux portes des Pyrénées...

Scénario AdC par Enaméris, 1997-2000

Ce scénario est la suite de « Trafic, reliques et panique... », il marque le véritable début de la campagne « Pour le maintien de la lumière » (un jour peut-être...). Il peut être suivi par une excursion en Grèce voir scénario « Fouille à Aulis » (qui lui est disponible).

Alors que la première partie développait plutôt le côté Trafic, nous travaillerons ici le côté Panique de la trilogie (Fouille à Aulis correspondant au terme Reliques).

La présence d'un ou de plusieurs spécialistes (plus de 50%) en Histoire, Archéologie et autres compétences concernant les antiquités est hautement recommandée. De même, la grande partie exploration de ce scénario et les divers combats peuvent nécessiter la présence d'hommes de terrain.

Pour tous joueurs, ce scénario permet de visiter les ruines d'une petite abbaye du sud de la France, endroit pittoresque s'il en est pour des investigateurs américains en vadrouille...

Dans la première partie, les investigateurs ont été contactés pour expertiser quelques objets archéologiques, ils sont partis pour Londres afin de trouver les responsables de divers trafics ou supercheries... Et au cours de leur enquête, ils ont découvert que l'archéologue Delattre était relativement suspect, mais ils ignorent encore que la vérité est bien pire...

Nous reprenons donc cette mini-campagne au moment où les investigateurs quittent Londres, soit pour rencontrer Delattre, soit pour rejoindre Marseille et partir ensuite pour Athènes (voir Fouille à Aulis). En effet, l'autre piste développée dans le scénario précédent poussera les P.J. à se rendre en Grèce. Un moyen simple pour pousser les investigateurs à explorer en premier la piste Française est de leur faire confier un papier important à remettre au siège parisien de l'A.A.E. (comme la paye de Delattre). Mais si les joueurs persistent à ignorer cette piste, ce n'est rien, ils l'exploreront plus tard, par exemple à leur retour de Grèce...

En route pour la France...

Le voyage pour rejoindre Paris dure un peu moins de 2 jours. Avec 4 heures pour rejoindre Douvres, 7 heures pour traverser la manche (attente comprise), et 8 heures pour rejoindre Paris. Le coût en \$ est de 15 par personnages joueurs, la facture étant fournie.

A Paris, les PJs peuvent apprendre que Delattre est parti pour Carcassonne, et cela, même s'ils ont organisé un rendez-vous avec lui depuis Londres. Il ne leur reste plus qu'à enquêter un peu avant de partir dans le sud vers Carcassonne pour rejoindre l'archéologue ou vers Marseille pour embarquer vers la Grèce.

Si les investigateurs se rendent à l'annexe de l'A.A.E. à Paris, il s'aperçoivent que celle-ci ne se compose que d'un minuscule bureau au 5^{ème} étage d'un immeuble (125 rue Napoléon III). Ils rencontreront la secrétaire de Delattre : une superbe française... Elle se nomme Jeanne Martial et est vêtue à la dernière mode : robe longue à frange, coupe à la garçonne, long fume-cigare et cigarette aromatisée.

Cette superbe femme (APP : 16) jouera la secrétaire classique, se faisant les ongles et discutant de tout et de rien d'un air évasif, à la limite de la simple d'esprit. Elle répondra

poliment aux questions des PJs en faisant celle qui regrette de ne pouvoir les aider. D'ailleurs, si les Personnages ont l'intention de rester plusieurs jours à Paris, elle se propose de leur servir de guide afin de leur faciliter leur enquête.

A chaque instants, elle fera croire qu'elle n'est qu'une simple employée, découvrant au fur et à mesure que son chef n'est qu'un imposteur... Elle pourra même aller jusqu'à tomber en larmes en pensant au fait qu'elle sera bientôt licenciée... Le soir venu, elle propose d'emmener les investigateurs dans les clubs à la mode et leur faire connaître la véritable vie nocturne parisienne... Et, si les joueurs acceptent, elle les emmènera effectivement boire, danser et écouter de la musique. Elle se risquera même à draguer l'investigateur ayant le plus en Apparence, qui se laissera sans doute charmer par tant d'attentions...

A un moment de la nuit, alors que les personnages boivent gentiment un verre dans un café à la française de la butte Montmartre, ils seront accosté par 4 dandys. Sarah les repoussera assez brutalement par un « Cassez vous les gars, sinon... » et l'un de ces jeunes homme répliquera par un « Oh, du calme, sort un peu de ta campagne... » ce qui montrera aux joueurs suspicieux que la jeune fille n'est une si grande habituée des lieux qu'elle essaye de la faire croire... et effectivement elle est plus habituée à fréquenter les milieux occultes que les boites de nuit.

Le soir venu, Sarah va essayer de se faire inviter par l'investigateur le plus mignon, où un autre si cela n'a pas marché et passera la nuit dans sa chambre d'hôtel... A ce moment prendre le (ou la) joueur (joueuse) à part et lui expliquer rapidement que la peu farouche jeune fille se montre bien à la hauteur de la réputation des français. La nuit est chaude et ils font l'amour plusieurs fois... Puis au petit matin, alors qu'ils recommence leurs ébats amoureux, Sarah au moment le plus crucial lance un sort de déflagration mentale (elle a 21 en Pouvoir) ou pire si le sort ne fait pas effet...

Normalement, la surprise aidant, elle n'a pas de mal à se débarrasser de l'investigateur, le laissant terrassé par une crise cardiaque, le visage défait par une horrible grimace... Ensuite, avant que les autres personnages joueurs ne se réveillent, elle quitte l'hôtel et prend sa voiture pour rejoindre Delattre dans le sud de la France.

Au matin, les autres investigateurs découvrant l'horrible scène perdront 1D6/1D2 points de SAN. Puis, ils seront retenus toute la journée pour régler les problèmes administratifs : déclaration du décès, rapatriement du corps, interrogatoire policier... L'enquête policière conclura à une crise cardiaque provoquée par une émotion trop forte et indiquera que la jeune fille effrayée s'est sans doute enfuie. Les policiers lanceront même un avis de recherche sur Paris.

Les données que les investigateurs peuvent collecter à Paris sont les suivantes :

➤ **Au département d'archéologie et d'histoire préhistorique de l'Université de la Sorbonne :**

☒ On leur apprend que Delattre est un nom inconnu, du moins pour un archéologue français diplômé. Aucune personne correspondant à son signalement n'a été aperçue à l'université.

☒ De plus, le tumulus de César n'a pas été pillé, mais fouillé par des scientifiques de l'université. Ceux-ci ignoraient d'ailleurs que quelqu'un avait retravaillé sur ce site classé et décident de porter plainte contre l'A.A.E. (ou du moins contre Delattre, vu la suite du scénario). Les objets trouvés ont été recueillis au Musée archéologique de Vannes (Note d'Enaménil : ces objets, dont un superbe collier en pierres polies y sont encore, n'hésitez pas à aller les voir...).

➤ **A la bibliothèque nationale :** les P.J. peuvent trouver de nombreux renseignements, mais il leur faut passer 1D6 heures et réussir un jet sous **Bibliothèque** pour chaque indice

☒ Dans les annuaires téléphoniques : Delattre n'a aucune adresse personnelle à Paris, ni ailleurs, ou du moins il n'a pas le téléphone.

☒ Dans "Le courrier du Morbihan" : un court article et une photo prise lors de l'ouverture du tumulus de César. La photo présente Mr Delattre archéologue « réputé » maniant la pelle au milieu des ouvriers et visiblement ce petit homme, maigre et quasiment chauve qui porte des petites lunettes rondes, a bien du mal. (Pour le MJ : cet article permet de se faire une idée de l'aspect visuel du faux archéologue et montre aux investigateurs qu'il existe vraiment).

➤ Dans les catalogues qui répertorient les contenus de tous les journaux de France, on peut apprendre l'existence de "La dépêche du Tarn". Mais seules les unes sont mentionnées, ont peu donc simplement savoir qu'il se passe de drôles de choses à Saint-Aignan (les articles pourront être consultés à Carcassonne).

☒ 24 Janvier 1920 : « Une fillette disparaît dans les bois de Saint-Aignan ! » ;

☒ 23 février 1920 : « Accident mortel à Saint-Aignan : 4 morts dans l'effondrement d'une grange ! » ;

☒ 25 février 1920 : « L'arrivée d'un prêtre du Vatican réveille les mémoires des habitants de Saint-Aignan ! ».

➤ Dans "Le petit François", un journal parisien écrit par des amateurs d'événements bizarres :

☒ dans un article datant de l'année passée (1919) : durant la période de guerre de 14-18, une belle jeune femme brune aurait été accusée d'avoir enlevé plusieurs enfants du village de Saint-Aignan près de Carcassonne... Selon les légendes

des locales, ce phénomène se répéterait régulièrement depuis de centaines d'années, affabulation ou réalité... (Pour le MJ : cette personne n'était autre que Jeanne Martial, venant à Saint-Aignan pour effectuer le rituel meurtrier qui lui permet de ne pas subir les effets du temps. Mais pour le moment, il ne faut pas que Jeanne paraisse vraiment être mêlée à cette histoire).

☒ un long article du 3 mars 1920, s'interrogeant sur la venue en France du plus célèbre exorciste du Vatican. Y a-t-il un rapport avec les récents événements de Saint-Aignan, le village déjà célèbre dans l'histoire pour son église et son macabre passé ? L'article citera dans sa bibliographie une référence troublante : une thèse d'histoire médiévale écrite par un certain F. de l'âtre... (Pour le MJ : quelques détails sur le Père Grégorio, qui le rendent soit suspect soit plus amical).

➤ **Au département d'histoire médiévale de l'université de la Sorbonne :**

☒ Dans "Les sombres faits du moyen-âge des Pyrénées orientales", une thèse d'histoire qui n'a pas été bien accueillie par les érudits de l'époque, écrite en 1846 par Francis De l'âtre.

L'abbaye de Saint-Aignan est décrite comme le lieu de refuge des sorciers qui fuyait l'inquisition. Pour l'auteur, la soit-disante croisade contre le catharisme n'était qu'une mascarade et qu'il s'agissait en fait de l'élimination de pratiquants de cultes païens : « *plus proches de la vérité que toutes les prétendues religions généralement pratiquées* ». L'auteur parle d'une mystérieuse crypte, où des sacrifices humains étaient pratiqués pour se concilier les forces démoniaques.

Dans le même ouvrage sont répertoriés tous les sites, réels ou imaginaires où des manifestations du démon se sont produites ou se seraient produites autour de Carcassonne. Ce livre confus et sordide reflète un esprit passablement dérangé et peu objectif, la lecture prend 1 journée et fait perdre 1 ou 2 points de SAN. Le château de Noir-Mesnil est mentionné page 235, il correspondrait à un lieu privilégié pour prendre contact avec les forces obscures et serait un lieu de passage vers d'autres mondes... « *Sous la terre se cacheraient encore la Porte, permettant de rejoindre le Père et le fils, d'atteindre les étoiles et de toucher les 13 maisons sacrées...* » (Pour le MJ : les références aux étoiles et 13 aux maisons sont les premières références que trouveront les joueurs sur la secte de Vrai Zodiaque, mais le décor est maintenant planté, et les joueurs savent à quoi s'attendre en Provence...).

Aux portes des Pyrénées :

A la suite de ces événements et surtout s'il y a eut un mort parmi eux, les PJs partiront pour Carcassonne. Ils ont alors plusieurs options :

➤ Faire de la recherche : les PJs peuvent obtenir les mêmes renseignements qu'à la bibliothèque de Paris, mais les recherches seront plus faciles : bonus de 25% aux jets sous bibliothèque. De plus, ils pourront obtenir les textes intégraux des 3 articles cités précédemment :

☒ L'Avis de recherche concernant la petite Elise de village de Saint-Aignan. La fillette a disparu dans la nuit du 23 janvier (Pour le MJ : il s'agissait bien-sûr d'une nuit de pleine lune).

☒ Le court bilan sur l'accident mortel : une grange s'effondre le 22 février et écrase 4 personnes, les enquêteurs s'interrogent sur certaines blessures et songent à un meurtre déguisé. (Pour le MJ : cette anecdote est là, juste pour planter un peu plus le décor...).

☒ L'article sur l'arrivée d'une personnalité à Carcassonne : le Père Grégorio. Cet homme spécialement détaché par le Vatican vient visiter la région et résidera au monastère St-Romain à partir du 28 février. (Pour le MJ : cette personne risque fort d'être très utile aux joueurs, autant qu'ils apprennent rapidement son existence).

➤ Contacter le père Grégorio, au monastère, qui avec ses 3 diacres est venu régler l'affaire de St-Aignan. La prise de contact sera un peu difficile car le père circule beaucoup toujours avec ses 3 aides, dans une voiture noire fermée en permanence. Le reste du temps, il loge au couvent, où il explore des livres anciens... Les P.Js. peuvent rencontrer le groupe d'ecclésiastiques tournant autour de l'ancienne abbaye. En effet, les fouilles étant fermées, ils ne peuvent y avoir accès, alors que les PJs, eux, ont toutes les autorisations pour faire rouvrir la propriété.

➤ Aller à l'abbaye, se faire ouvrir les portes par le gardien et visiter les ruines. Il faudra alors user d'un peu de fermeté car le gardien a la consigne de n'ouvrir à personne. Ensuite, le groupe pourra faire le ménage. F Delattre n'étant pas présent car il explore le château de Noir-Mesnil. L'entreprise peut se faire assez facilement et se composera de trois phases :

- 1/ visite des ruines aériennes et du camp de fouille.
- 2/ descente dans la crypte archéologique.
- 3/ découverte et exploration de la crypte cachée.

➤ Aller trouver Delattre (à Noir-Mesnil) et l'agresser directement ou discuter et se rendre compte qu'il s'agit d'un malade (et d'un sorcier prêtre de Nyarlathotep). Et dans ce cas, si les P.Js ne sont pas assistés de l'exorciste italien, cela risque d'être dur...

Le village de St-Aignan se trouve à 50 km au sud de Carcassonne, par contre, le site de Noir-Mesnil se situe sur les flancs des Pyrénées et donc un peu plus difficile d'accès. Pour se rendre dans ces lieux, les PJ auront donc besoin d'un moyen de transport personnel : mais peut-être vont-ils louer, à Carcassonne, une superbe Talbot V8 pour l'équivalent de 2\$ la journée ?

L'abbaye de Saint-Aignan :

L'Abbaye de St-Aignan se situe un peu en retrait du village (2km), les habitants ont pris l'habitude de se barricader chez eux toutes les nuits de pleine lune ; et ces soirs là, les étrangers sont reçus avec de la chevrotine... Alors avis aux amateurs! (Note : les nuits de pleine lune sont le 22 avril, le 21 mai, le 19 juin, le 20 juillet, le 18 août...). La petite Elise n'a toujours pas été retrouvée, l'accident de la grange est maintenant un affaire classée, et au village le seul représentant de la loi est le garde champêtre.

Si les investigateurs posent des questions, leur servir une sauce classique avec des loups-garous, des cathares maudits

qui viennent se venger, en ajoutant au passage un petit mots ou deux sur la venue dans le coin du prêtre italien qui va régler tout cela en moins de deux.

Durant cette exploration, le MJ doit essayer de faire apparaître diverses ambiances : au départ l'entrée sur la propriété et la visite des différents bâtiments... Où tout est relativement normal, n'hésiter pas à détendre l'ambiance, à plaisanter... Puis quand les personnages visitent le premier souterrain ou commencent à sérieuse, les joueurs doivent comprendre qu'ils arrivent au cœur du problème... Enfin, au moment où les personnages arrivent à la salle 2C, tout doit basculer... L'ambiance doit devenir lourde et pesante, les joueurs précautionneux et attentifs... Cette impression doit si possible augmenter au fur et à mesure de la progression dans le souterrain, ce n'est pas un donjon, le plan est assez simple pour ne pas nuire à l'ambiance. Et vous pouvez encore simplifier la visite si vous le voulez...

Dans le souterrain, la rencontre avec les goules et la musique dont l'importance croit progressivement doivent contribuer au sentiment de peur... Qui culminera avec la rencontre du serviteur des dieux extérieur : surtout quand celui-ci attaquera, lancera un sort de domination mentale sur un membre du groupe et appellera les goules à son secours... Le tout en même temps bien évidemment...

En elles-mêmes, les ruines de l'abbaye, sont assez simple, on trouve surtout des bases de murs, quelques voûtes encore debout et une ou deux salles pas trop effondrées. Elles servent aux archéologues pour entreposer leur matériel (une des salles peut même se fermer à clef).

A l'entrée de l'abbaye, il y a une petite maison où loge le gardien, celui-ci (payé par Delattre) a pour but de faire décarrer les fouineurs et d'une façon plus générale toute personne qui n'a pas autorité pour pénétrer sur le site. C'est d'ailleurs lui qui possède les clefs pour ouvrir la salle entrepôt, et la grille du souterrain officiel.

Le champ de fouille est en ce moment à l'arrêt, les 8 personnes qui travaillent normalement sur le chantier sont donc absentes. Seul le gardien de l'entrée peut poser problème, surtout qu'il possède trois chiens de garde agressifs et sournois (de race berger allemand). Mais avec peu de diplomatie un petit pot de vin; et en montrant les autorisations d'entrée sur le site, le gardien laisse rentrer les PJs (éventuellement accompagnés). Mais il ne faut surtout ne pas tenter d'entrer en douce sinon, les chiens entrèrent en action.

L'abbaye est au milieu d'un domaine entouré par un mur de 3 mètres de haut (parfois à ½ effondré), si les ruines voisinent une sorte de pelouse, on entre rapidement dans le bois qui occupe les ¾ du domaine. Ce bois à d'ailleurs commencé à envahir les ruines, comme c'est la cas pour le jardin, et l'herboristerie (❶ et ❷).

Les constructions et bâtiments encore utilisés sont :

- ❶ : **la grille d'entrée**, en fer forgé avec une cloche pour appeler le gardien et faire gueuler les molosses. Le gardien Guy Fourcade arrive au bout de 5 à 15 minutes.

- ❷ : **la maison du gardien**, il y vis seul et heureusement parce que ce bâtiment n'est pas grand. Il s'occupe du

domaine, entretien un peu le bois, chasse, cultive un petit jardin ainsi que quelques pieds de vigne pour faire son vin.

- ② : **une place de terre battue** avec un peu de gravier pour garer un camion et les voitures des archéologues.

- ③ : **les niches des chiens**, ils ne sont jamais attachés et errent dans tout le parc boisé.

- ④ : **les anciennes cuisines de l'abbaye**, ce bâtiment est en assez bon état, il sert aux archéologues de cuisine, d'entrepôt de gros matériel. Une douche est même bricolée dans un coin, rien de que du bien normal. NB : lors de la période de fouille, les archéologues dorment sous tente ou au village, les autres employés habitent tous St-Aignan.

- ⑤ : **un ancien dortoir** : il s'agit du seul bâtiment de l'abbaye dont les portes tiennent encore le coup, même si elles ne sont sûrement pas d'origine. Elles sont d'ailleurs fermée par un gros cadenas dont la clef est dans la maison du gardien. A l'intérieur: tout le matériel de fouille, des caisses de rangement pour les objets et une table pour tenir le carnet de fouille. Ce carnet est d'ailleurs dans le tiroir de la table, si on le lit (Lire et écrire le Français) on peut voir qu'il était tenu au départ par Delattre lui-même, mais que les notes sont floues et mal prises. Ensuite, il s'agit d'une autre personne : Yves Canérot de Toulouse, archéologue en second du site qui lui paraît parfaitement compétent. Un second jet de compétence permet de tomber sur un note mentionnant le refus catégorique de Delattre quand Yves a proposé d'attaquer le deuxième souterrain : celui près de la petite chapelle. Enfin parmi les objets collectés on trouve pas grand chose de vraiment intéressant, tout ayant été envoyé à Londres.

Les constructions et bâtiments en ruines sont :

- ❶ : **des ruines informes**, gagnées par la mousse, les fougères et les arbres, il s'agit de **l'ancienne herboristerie** qui se trouvait à coté du jardin. En observant la végétation on peut en conclure qu'aucune fouille n'a été entreprise ici.

- ❷ : **le jardin**, retourné à l'état sauvage depuis longtemps, un jet sous Histoire Naturelle permet cependant de découvrir des plants d'herbe médicinales : hellébore, hysope, belladone...

- ❸ : **un bâtiment en ruine** dont l'origine et le but initial ne peuvent être découverts sans une étude poussée.

- ❹ : **le cimetière de l'abbaye**, avec 5 pierres tombales encore debout, la mission archéologique a respecté ses sépultures espérons que les joueurs en feront autant.

- ❺ : **l'ancien pigeonnier** : il reste encore deux mètres de mur, mais ils permettent juste d'identifier la fonction de cette construction cylindrique en briques.

- ❻ : **le puits**, il est utilisé par l'équipe archéologique, la corde et le sceau sont neufs mais l'armature ne résisterait pas au pieds d'un homme.

- ❼ : **l'église**, le lieux de prière principal. Au centre de la nef, vers ce qui était la porte principale, une grille à été posée sur un escalier en colimaçon descendant vers les souterrains fouillés par l'équipe archéologique. La clef de cette grille massive est conservée par le gardien. La fausse pierre tombale qui fermait l'ouverture est posée à coté, il n'y a pas d'inscription particulière dessus.

- ❽ : **une petite chapelle annexe**, devait servir pour des cérémonies spéciales, mais en trop mauvais état pour en dire plus.

- ❾ : **le bâtiment principal**, qui était séparé en 6 pièces distinctes avec sans doute des salles de travail et des dortoirs. Dans le coin Nord-Ouest, près de la petite chapelle, un tas de matériel est entreposé, couvert par des bâches. Si on les soulève un jet en T.O.C. permet de voir qu'en dessous se trouve une autre grille fermée par un autre cadenas (dont la clef est cette fois détenue par Delattre lui-même). La pierre qui fermait cette ouverture est ornée d'une inscription en Latin, qui si elle est déchiffrée veut dire : "Et que seuls les Vrais Croyants pénètrent en ces Sombres Lieux".

- ❿ : **un bâtiment en ruine** dont l'origine et le but initial ne peuvent être découverts sans une étude poussée.

- ⑬ : **sans doute le réfectoire de l'abbaye**, sa position à coté des cuisines confirmant le fait.

Les parties souterraines : où le père Grégorio peut être utile... 1/ correspond au souterrain officiel : dans toute cette zone des lampes à pétrole ont été installées, elles sont toutes éteintes mais fonctionnent et peuvent être utilisées. 2/ correspond au souterrain secret, où aucune lampe n'est installée.

Le souterrain fouillé par l'A.A.E :

- **1A/ l'escalier en colimaçon** descend environ 5 mètres, soit 40 marches, il donne sur un couloir orienté vers l'est. Sur les marches des traces de pas peuvent être remarquées mais sans véritables significations. Enfin, la maçonnerie semble ici relativement saine et les investigateurs peuvent descendre en confiance.

- **1B/ la première salle** comprend six tombeaux, tous ouverts et vidés de leur contenus, chaque squelette est déposé en vrac dans une petite caisse à coté du tombeau, il s'agit visiblement de restes de moines de l'abbaye. De cette salle partent deux couloirs, l'un vers le nord (sur 12 mètres) et l'autre vers l'est (sur 8 mètres).

- **1C/ le couloir vers le nord** est à demi éboulé, l'équipe archéologique a consolidé le tout mais les risques d'éboulement existent. Chaque personne doit lancer un D100, si le résultat est inférieur à son score en Taille, il y a un petit éboulement : 1D6 points de Dommages et relancé du D100. Un résultat de 01 provoque un éboulement majeur : tous les PJs subissent 1D6 Dom et le couloir est obstrué, les PJs ayant déjà franchis le couloir étant bloqué à l'intérieur. Au fond du couloir, on trouve un embranchement et 3 petites salles à voûte ronde, dans chacune un ossuaire style catacombe, les niches du nord et de l'ouest ont été fouillées par l'équipe, la niche de l'est est ensevelie sous un éboulement. (Note : il n'y a que des os).

- **1D/ le couloir vers l'est** conduit à une salle vide, il devait y avoir un autel mais il n'en reste plus que l'emplacement : là où il n'y a pas de poussière. Un escalier en colimaçon descend (à l'extrémité nord).

- **1E/ un couloir qui part vers le nord**, à partir du bas de l'escalier, il semble taillé dans une roche plus tendre. Des alcôves sont creusées sur tout le long de ce boyau haut d'1m50 (des deux cotés et sur trois hauteurs). Dans chacune on trouve un squelette, ou une plaque tombale puis un squelette derrière. Si les 12 premières contiennent des moines

normaux, les suivantes contiennent des cadavres plus spéciaux. 6 contiennent des moines d'un autre ordre (jet en Histoire) : il s'agit de « cathares » d'une branche inconnue. Enfin, 3 d'entre elles contiennent des cadavres d'enfants entassés (4-5 par alcôve) : jet en médecine : ces enfants sont morts de façon brutale par éclatement du crâne. La suite du boyau est obturé par un éboulement, en fait, les archéologues sont en train de dégager cette zone, et pour l'instant, ils ont exploré 10 mètres de profondeur (sur un total inconnu).

Dans la tombe d'un des faux cathare, un jet de **T.O.C.** réussis permet de trouver une bague qui a échappé aux archéologues. Il s'agit d'une petite émeraude sur monture d'or qui peut emmagasiner au maximum (Pou du porteur/2) points de magie au rythme de 1 par jour, puis les dispensé au porteur selon ses besoins ; en ce moment elle est vide de points.

L'exploration du souterrain secret :

- **2A/ l'escalier en colimaçon** descend environ 8 mètres, soit 50 marches, il donne sur une salle cubique où siège un autel massif. Visiblement peu de personnes sont descendues dans la pièce, mais le sol a été balayé (Jet sous Idée : il s'agissait soit de le fouiller soit d'enlever la poussière et avec elle d'éventuelles traces de pas). Sur l'autel, à plat, une croix de métal de 25 cm est rivetée; si on la tourne de 180° pour en inverser le sens (et la signification), un passage s'ouvre au sud : escalier en colimaçon.

- **2B/ L'escalier en colimaçon** descend environ 4 mètres: soit 25 marches, il est plein de poussière dans laquelle on voit des traces de pas : de nombreux passages mais deux à trois personnes différentes seulement. Il donne sur une salle cubique vide, avec une ouverture vers l'est. Cette ouverture est surmontée d'une voûte sculptée où d'impressionnants visages infernaux et bestiaux donne la sensation d'être jaugé par des forces infernales. Il s'agit d'une sorte de test d'immortalité qui se solde par un jet sous la San et une perte de 1/1D3, au premier passage sous la voûte.

- **2C/** après la voûte maléfique, les couloirs font place à **un boyau creusé dans la roche moins dure**, il est irrégulier, descend un peu, mais globalement se dirige vers l'est. Au bout de 25 mètres, un embranchement : vers le nord et le sud. Dans la poussière, des traces de pas, nombreuses et diverses. T.O.C. : on y remarque des traces de sabots de 12-15 cm de diamètre, jet sous Mythe de Cthulhu : il s'agit de Goules. De plus, dans l'air flotte une odeur de pourriture, de renfermé avec au fond, un bruit diffus indistinct, mais qui met mal à l'aise : jet sous SAN : 0/-1D2.

- **2D/ le couloir** nord oblique rapidement vers l'est au bout de 10 mètres, il zigzag un peu sur une cinquantaine de mètres (globalement plein est) et débouche sur une **salle naturelle**. Elle est sombre et très humide avec des champignons noirs qui poussent sur les parois, **deux bêtes immondes** sont en train d'en avaler. ... Il s'agit de deux goules : Jet de San, Combat, voir caractéristiques en fin de scénario. Mais si le combat dure plus de 10 Ass, deux autre goules arrivent (venant du boyau descendant, c'est à dire du monde souterrain).

De cette salle, partent deux autres couloirs, un au sud puis vers l'ouest : il rejoint l'entrée, l'autre vers l'est. Ce dernier, par lequel un air chaud et vicié remonte, donne une mauvaise impression. Comme si un monde entier, peuplé de créatures de cauchemars, se trouvait plus bas... Et d'ailleurs comme c'est le cas, si les PJs s'y aventurent faites leur comprendre qu'ils doivent faire demi-tour...

- **2E/ Quand on prend ce couloir** et que l'on se dirige vers l'ouest, le bruit de fond augmente et se précise. Au dernier embranchement, on se rend compte qu'il s'agit d'une musique, comme celle qu'un fou pourrait jouer sur un pipeau désaccordé. Après 15 mètres, le couloir sud se scinde en deux, une partie vers l'est rejoignant la salle 2D, l'autre vers le sud-ouest. Au bout de 10 mètres, encore un embranchement, un couloir part vers l'ouest et l'autre vers le sud-ouest.

Ce dernier mène après 25 mètres à une salle, un peu transformée par la main de l'homme et meublée. On y trouve un bureau de bois vermoulu mais encore solide, une sorte de bibliothèque, mais privée de ses livres, des étagères, du matériel de chimie (ou d'alchimie ?) et une armoire massive.

⇒ Dans un tiroir secret du bureau (jet sous **T.O.C.**), on peut trouver un épais livre, à couverture de cuir noir. Il s'agit d'un des 14 exemplaires de la première édition du Culte des goules : un objet précieux s'il en est. Pas d'autres objets à récupérer, pas de sculptures horribles...

⇒ De plus, un corps d'enfant, gis dans l'armoire, bâillonné et attaché. Jet de San : 1/1D3, puis récupération d'1D3 points de San quand on s'aperçoit qu'il n'est qu'évanoui. Cet enfant fut kidnappé à Paris 3 jours auparavant, fils d'immigré espagnol, il parle mal le français. De plus comme il est dans l'armoire depuis 2 jours : il meurt de faim, de soif et à fait ses besoins sur lui... Mais il est vivant !... Quand les PJs auront vu quelle fin lui était destinée il gagneront encore 1D6 points de San ; s'ils le sauvent bien entendu...

- **2F/** plus on se rapproche de **cette salle naturelle** et plus le bruit devient perceptible. Il s'agit bien d'une musique, comme celle d'une flûte aiguë, mais sans logique apparente... Jouant sur un mode inhumain sans prendre de temps pour respirer : Jet sous Mythe de Cthulhu : il s'agit d'un serviteur des dieux extérieurs.

Si on s'en approche, on arrive dans une grande salle avec des concrétions calcaires noires et luisantes. Au milieu trône un autel sombre maculé par du sang pas si vieux que cela. Et surtout, la créature qui tient de la flûte qui n'a rien d'humain, ni rien de terrestre d'ailleurs.

Le serviteur des Dieux extérieurs : description, jet de San, combat : voir caractéristiques en fin de scénario, fuite... Remarque : la créature possède un pouvoir particulier, en jouant de ses flûtes, elle peut lancer sur une personne un sort de contrôle mental (jet Pou/Pou), la victime succombant au sort, ne pense plus qu'à une chose aller chercher l'enfant et le sacrifier sur l'autel. Enfin, si la bête est tuée, elle disparaît dans un nuage de fumée et on peut découvrir dans un coin de la salle quelques cadavres d'enfants dont 3 récents et dont celui de la petite Elise. Jet de San : perte de 1D3 / 1 selon le résultat du lancé de D100..

Le Pic de Noir-Mesnil :

Dans cet épisode pas de grande exploration, le site de Noir-Mesnil est en effet très limité... On ne trouve qu'un semblant de tour accrochée à une falaise vertigineuse... Selon la légende, il s'agit des restes d'une forteresse cathare, mais les rares vestiges encore conservés montrent qu'il n'en est rien... En effet, comme presque tous les sites cathares, l'ancienne forteresse fut rasée et un château y fut reconstruit pour défendre la France de ces ennemis les espagnols...

Malgré tout, le charme du site opère encore... Alors imaginons ce que peuvent ressentir des américains montant dans la brume vers des ruines lugubres à demi effondrées. D'autant plus que le sentier, raide et étroit, rend l'ascension difficile, comme si la crête meurtrie par les vents et aiguillée par la pluie, se refusait aux investigateurs...

Quand le visiteur s'approche peu à peu des restes de la muraille, il constate qu'il ne reste pas grand chose de la forteresse : quelques restes à moitié écroulés... le chemin d'accès, des bouts de murailles, un donjon effondré sur lui-même et deux trois débris de tours... C'est tout...

Si les PJ arrivent de jour, ils ne trouveront personne et les joueurs seront certainement déçus car il n'y a rien, mais rien de rien... Certes, on voit bien que des personnes sont venues et qu'un peu de matériel est entreposé (jet sous **Idée** pour voir qu'il s'agit plutôt d'appareils de terrassement que de matériel archéologique), mais rien d'autre. Alors débrouillez vous pour faire naître un sentiment de déception chez les joueurs, et ils auront vite l'impression que les ruines ne recèlent pas de vrai danger...

S'ils fouillent le site, seule la réussite de 2 jets de **Chance** et d'un jet **sous T.O.C.** permet de trouver le petit sentier qui part de la tour nord, descend le long de la falaise et mène à une petite caverne sous le château. Faire un jet sous **Grimper**, si le jet est raté, le personnage risque de glisser du sentier et tomber dans le vide : environ 150 mètres de chute à pic. (Pour le MJ : Les sectataires ont quant à eux fixés des pitons, et quand ils se rendent à la caverne, ils y accrochent une corde. Les pitons sont d'ailleurs bien dissimulés et chacun nécessite un jet sous T.O.C. , ils sont au nombre de 5).

➤ **De jour**, l'intérieur de la grotte est gardé par deux hommes qui passent les temps en jouant aux cartes, ils sont armés et dangereux : sort déflagration mentale. L'un est tatoué au bras gauche de deux poissons noirs qui s'entre-dévore, l'autre d'une balance déséquilibrée rouge-sang dont le plateau inférieur contient une tête d'homme noir et le plateau le moins lourd un triangle avec un œil. Ces hommes sont des fanatiques, ils ont tous les deux une capsule de cyanure et s'en serviront si besoin.

➤ **De nuit**, plusieurs voitures sont garées à la limite de la route, il s'agit d'une voiture sportive italienne deux places: une Isotta-frachini et d'un véhicule plus lourd pouvant transporter 6 personnes (une Talbot V8). Si on surveille l'arrivée, on peut voir Delattre au volant de la belle voiture (payée par

l'A.A.E.), accompagnée d'une jolie jeune femme. Dans la Talbot qui arrive 15 minutes plus tard, 5 personnes dont 4 hommes très solides et un petit binoclard. Tous se dirigent vers le château, puis vers la caverne.

La caverne est composée d'une petite salle d'entrée, les deux hommes de garde s'y trouvent en permanence, ils ont avec eux des armes, de quoi s'occuper et de la nourriture pour une journée. Puis il y a un petit boyau qui s'enfonce dans la falaise, il descend environ 50 mètres de dénivelé et est long de 180 mètres. Il conduit à une salle cubique à moitié effondrée que Delattre est en train de dégager, les sorciers qui l'accompagnent sont là pour lui indiquer le meilleur endroit pour creuser; les 4 brutes sont là pour creuser alors que les deux gardes continuent à surveiller l'entrée.

Ce qui est enterré dans cette salle, personne ne le sait, et c'est mieux ainsi, si les PJs ne le font pas, le père Grégorio fera sauter la caverne à la dynamite.

La lutte contre Delattre sera brutale, lui et ses acolytes ne vont pas essayer de savoir qui sont les PJs, il s'agira d'un combat à mort, quasiment perdu d'avance si les PJs ne sont pas épaulés par le prêtre et ses 3 diacres (avec fusil à pompe et sorts offensifs).

Chacun des adversaires a un tatouage représentant un signe du zodiaque pervertis, Delattre arborant un bélier à visage humain et aux cornes démoniaques. Lors du combat, Jeanne Martial disparaît, (pour cela elle active une baguette et un sort téléportation).

Il s'agit donc de la conclusion de l'épisode Delattre, la fraude est terminée car le faux archéologue a été démasqué. Aux joueurs de voir ce qu'ils feront mentionner dans leur rapport...

De plus, lors de la lecture du culte des goules, on peut apprendre l'existence d'une ancienne société secrète du nom des Serviteurs du Grand Zodiaque, ce groupe fondé au XI^e siècle par des « cathares renégats » avait pour but de servir les grands anciens et plus particulièrement l'homme noir afin de mener la civilisation humaine à sa perte. Et si on consulte des ouvrages spécialisés dans l'occultisme, on peut découvrir que cette secte était supposée disparue, il y a bien eu une réformation du groupe au 18^e, mais il a été anéanti durant la révolution française; pas d'autres traces.

La société est donc reformée et ses activités peuvent servir de lien entre les épisodes d'une campagne.

Fin de cette partie de la mini-campagne : les PJs peuvent gagner de l'expérience.

Il ne leur reste plus qu'à quitter la France pour retourner à des affaires plus normales...

Peut-être en allant en Grèce pour la troisième partie de cette histoire voir scénario « Fouille à Aulis ».

Caractéristiques des principaux P.N.J.s :

➤ **Serviteur des Dieux Extérieur** : il correspond au monstre décrits dans les règles de base.

For : 14	Pou : 16	Tentacules : 45%, 2D6 points de dommages
Con : 15	Dex : 17	2D3 attaques par tour (avec les tentacules)
Tai : 20	Points de vie : 18	Utilisation des flûtes 1 fois par tour
Int : 15	Déplacement : 7	Perte de San : 1 / 1D10

Point spécial : Les flûtes de ce serviteur sont particulières, elles lui permettent de lancer le sort déflagration mentale. Elles ne sont pas récupérables car l'instrument et le serviteur sont physiquement liés, les flûtes disparaîtront donc avec lui.

Sort : Contacter les goules : lancer se sort prend 1 round, durant lequel le serviteur peut attaquer mais pas utiliser sa flûte, les goules contactées arriveront des souterrains à l'ouest. Si les investigateurs ne se sont pas débarrassés des goules errant dans les tunnels, celle-ci arriveront au galop en 5 tours, 2 autres goules arriveront 10 round après... Enfin, 5 minutes après le lancement du sort, une trentaine de goules arriveront des entrailles de la terre, espérons donc que les personnages joueurs auront quitté les lieux, sinon la retraite sera épique et périlleuse (les goules ne sortiront pas à la lumière du jour).

Rappel : ces créatures sont invulnérables aux armes non magiques : par contre les armes magiques leurs occasionnent double dommages. De plus ces créatures sont sensibles au feu, qui leur inflige des dommages normaux.

➤ **Goules** : elles correspondent en tout points aux créatures décrites dans les règles de base.

For : 16	Pou : 13	Deux griffes : 30%, 1D6+ 1D4 points de dommages
Con : 13	Dex : 13	Plus une morsure : 30%, 1D6 + 1D4 + harcèlement
Tai : 13	Points de vie : 13	Perte de San : 0 / 1D6
Int : 13	Déplacement : 9	

Point spécial : Les goules ne connaissent pas de sort, mais leur vision nocturne leur permet de combattre dans l'obscurité la plus totale (à la différence des investigateurs). Elles tenteront donc de provoquer l'extinction des sources lumineuses, ce qui implique pour les personnages joueurs un malus de 25%.

Rappel : les armes à feu font contre les goules des dommages divisés par deux. Le harcèlement se produit quand une goule parvient à infliger une morsure, elle s'accroche alors à son adversaire et roule à terre en l'entraînant avec elle. L'adversaire à alors un malus de 20% à ses compétences, de plus la goule fait des dommages automatiques car sa mâchoire reste serrée à la gorge de se victime (pour plus de détails se reporter au livre des règles).

➤ **François Delattre** : Cet homme n'est pas un archéologue, il s'agit en fait d'un prêtre de l'homme noir, c'est à dire Nyarlathotep. Il est âgé de 250 ans et fait partie de la secte maléfique des Serviteurs du Grand Zodiaque depuis la révolution française. En se faisant passer pour un archéologue, il rouvr des sites démoniaques que la secte avait créé au XII^e siècle.

For : 13	Pou : 17 / 19 (bague)	San : 0, Points de vie : 13
Con : 14	Dex : 13	Poignard enchanté : 45%, dommages : 1D4+2
Tai : 11	App : 9	Bonus aux dommages : /
Int : 18	Edu : 23	Perte de San : /

Sorts : Déflagration mentale, Suggestion mentale, Flétrissement, Contacter goules, Invoquer et Contrôler Horreur chasseresse, Contacter Nyarlathotep, Invoquer et Contrôler Serviteur des dieux extérieur.

Objets magiques : Un médaillon qui se charge au rythme d'un point de magie par jour, il peut en stocker autant que le POU du porteur et celui-ci peut les utiliser pour lancer un sort. Une bague qui augmente le Pou de son porteur de deux points, ainsi, le pou de Delattre passe de 17 à 19. Porter cette bague coûte fait baisser le maximum de San du porteur de 5 points, celui-ci se sentant artificiellement plus fort.

➤ **Jeanne Martial** : Cet femme connaît Delattre depuis le 19^e, elle aussi a été rendue insensible au temps par Nyarlathotep dont elle est la terrible et fidèle servante. Par contre, elle considère qu'il faut rester en vie pour servir son maître et elle utilisera donc le sort téléportation au moindre danger (pour repartir au volant de l'Isotta-Frachinni).

For : 11	Pou : 21	San : 0, Points de vie : 10
Con : 09	Dex : 15	Poignard enchanté : 55%, dommages : 1D4+2
Tai : 11	App : 16	Bonus aux dommages : /
Int : 19	Edu : 21	Perte de San : /

Sorts : Bénir la lame, Téléportation, Déflagration mentale, Suggestion mentale, Flétrissement, Contacter goules, Invoquer et Contrôler Horreur chasseresse, Contacter Nyarlathotep, Invoquer et Contrôler Serviteur des dieux extérieur, Signe de Voor, Terrible malédiction d'Azatoth, etc...

Objets magiques : à votre bon cœur, monsieur le MJ... Jeanne ne doit pas mourir dans ce scénario.

➤ **Hommes de main de la secte du Zodiaque** : il s'agit de grosses brutes qui sont parfaites pour surveiller un site, dégager une salle des ses éboulements ou protéger les membres importants de la secte; et c'est exactement à cela qu'ils servent.

For : 15	Tai : 15	Pou : 11
Con : 16	Int : 08	Dex : 13

App : 10-12 San : faible, Points Gourdin: 65% dommages 1D6+1D4+2
Edu : 12 de vie : 15 Bonus aux dommages : +1D4
Armes à feu : Pistolet semi-automatique : Savage 1917, Cal 38 : 50%, Dommages 1D10, 2 tirs par round, 8 balles
Pas de sorts ni d'objets magiques.

► **Marcel Nuizon** : Historien, membre récent de la secte de Zodiaque, il n'est ici que parce qu'il est spécialistes des Cathares. Au combat, il est nul et il ne connaît que le sort de Flétrissement.

For : 08 Pou : 12 San : faible, Points de vie : 09
Con : 10 Dex : 09 Gourdin: 25% dommages 1D6+2
Tai : 13 App : 11 Bonus aux dommages : /
Int : 15 Edu : 11

Armes à feu : Pistolet semi-auto : Beretta 1915, Cal 32 ACP : 30%, Dommages 1D8, 1 tir par round, 6 balles.

Sorts : Flétrissement

Objets magiques : Aucun

Père Grégorio: il s'agit effectivement d'un très bon exorciste, venu dans le sud de la France à la demande du clergé local. Il fut missionnaire au moyen-orient et sait donc se battre, de plus il connaît nombre de sorts et ses compétences en font un aide essentiel à la réussite du scénario.

For : 12 Pou : 21 San : 78, Points de vie : 12
Con : 12 Dex : 15 Dague enchantée en argent : 25% dommages 1D6+2
Tai : 15 App : 14 Bonus aux dommages : /
Int : 17 Edu : 25

Armes à feu : Pistolet semi-auto : Mauser 1912, 9mm : 60%, Dommages 1D10, 2 tirs par round, 10 balles.

Sorts : Flétrissement, Apaisement, Contacter Goules, Contacter Habitants des sables, Contacter homme des sables, Signe des anciens, Guérison.

Objets magiques : Signe des anciens sur une bague en « ivoire », Dague magique en agent.

Diacre de père Grégorio : il s'agit de l'équivalent des hommes de main de la secte, c'est à dire des grosses brutes pas trop bêtes pour pouvoir prendre des initiatives et lancer quelques sorts... Mais ils sont surtout à l'aise avec un fusil à pompe dont ils ont tous un exemplaire.

For : 14 Pou : 14 San : 70, Points de vie : 12
Con : 15 Dex : 14 Gourdin: 25% dommages 1D6+1D4+2
Tai : 14 App : 13 Bonus aux dommages : /
Int : 12 Edu : 18

Armes à feu : Pistolet semi-auto : Mauser 1912, 9mm : 60%, Dommages 1D10, 2 tirs par round, 10 balles.

Pistolet semi-automatique Cal 38 : 50% : 1D10, 2 tirs par round, 8 balles

Sorts : Signe des anciens, Signe de Voor, Terrible malédiction d'Azatoth, Guérison

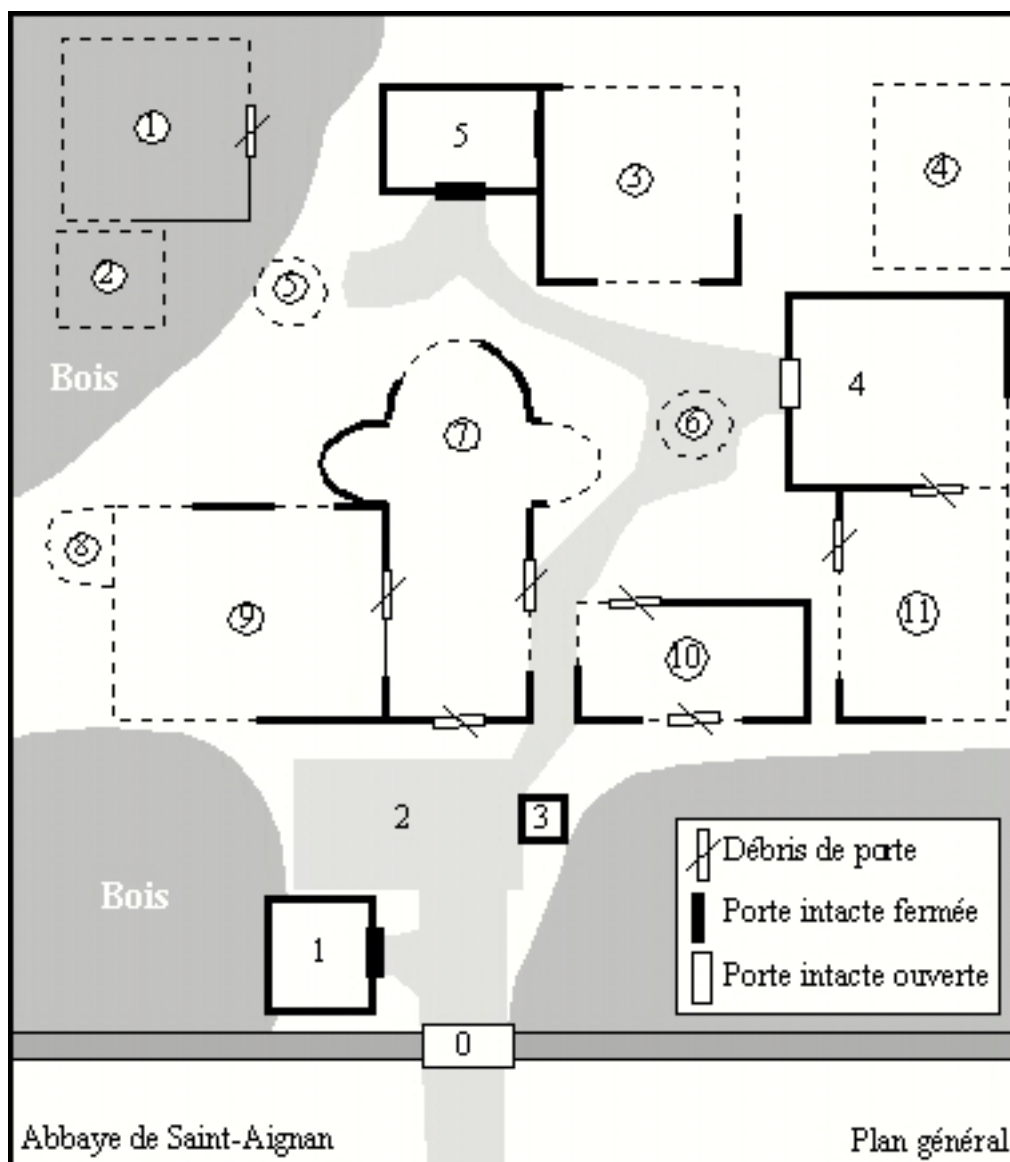
Objets magiques: Aucun...

Orientation bibliographique :

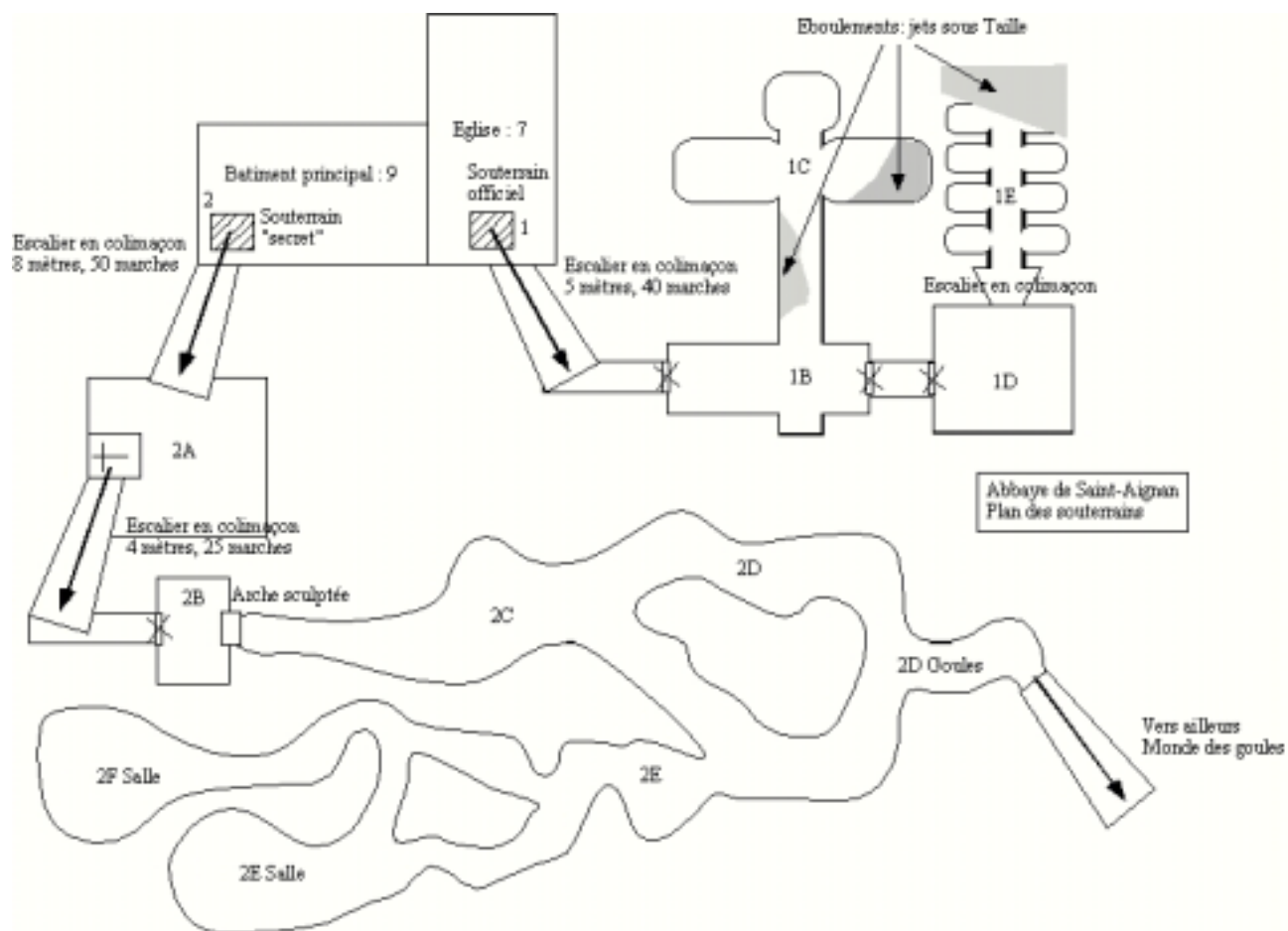
La philosophie du Catharisme, R. NELLI. 1976. Editions Payot.

Architecture Gothique. Office du Livre, Architecture universelle.1964.

L'art Religieux du XIIème siècle en Europe. S. BELIN. Paris 1910.



Plan n°1 : Disposition des différents bâtiments de l'abbaye de St-Aignan
Ensemble d'édifices religieux du XII^{ème} siècle, style provençal de transition Roman-Gothique
Commune de St-Aignan, 50 kilomètres au Sud de Carcassonne.



Plan n°2 : Position et organisation des souterrains de l'abbaye de St-Aignan
Chapelles souterraine, nécropole et réseau de galerie inférieur.