

L'habit ne fait pas le moine

Les joueurs sont entraînés dans une expédition aux confins enneigés et sauvages de l'Ecosse par un étrange moine qui déclare que ses compagnons de voyage ont été victimes d'un militaire cannibale rendu fou par le froid et la faim.

(Librement adapté du film "Vorace")

Un peu d'histoire

Il y a environ un siècle, eu lieu dans le royaume d'Ecosse, aux Monts Cheviot, une terrible bataille entre une légion romaine et des tribus pictes.

Afin de célébrer leurs rites païens, les Pictes capturèrent beaucoup de Romains établis au pied des montagnes pour les sacrifier à *Shagan*, leur dieu de la mort.

Ils avaient construit un temple sacrificiel, niché au sommet de la montagne. Ce temple représentait le centre du pouvoir picte dont les tribus occupaient toute l'Ecosse actuelle.

Les Romains réagirent vite et envoyèrent une légion mater les insoumis Pictes. Le combat fut acharné et les Romains, après avoir subi de terribles pertes, se replièrent dans la vallée.

Rome tira les conséquences de cet échec et érigea le mur d'Hadrien pour se protéger des tribus Pictes.

Après l'avènement des Scots et le retrait des Pictes dans le nord du pays, le temple laissé à l'abandon, tomba peu à peu dans l'oubli.

Connaissance de la légende : coutumes romaines/ coutumes Pictes

Introduction

Suite à une violente tempête de neige (comme il en existe souvent en cette saison sur les Monts Cheviot), les joueurs sont en transit dans un petit fortin à la frontière écossaise. Le fort est un petit château de mottes, entièrement en bois, au confort spartiate. 8 soldats et leur officier assurent la garde de cette place forte. La discipline militaire est plutôt relâchée et l'ennui des lieux le discute à la monotonie.

La nuit, au beau milieu de la tempête, un homme en haillons demande l'hospitalité en hurlant et en frappant à la porte du fort. Il a l'air épuisé et est presque mort de froid.

Les soldats venus à son secours ont juste le temps d'apprendre qu'il se nomme *Aemus Couillonus* et qu'il vient du monastère de Canterbury, avant qu'il ne s'évanouisse.

Interroger Frère Couillonus : l'homme semble véritablement éprouvé mais en bonne condition physique. Agé d'une trentaine d'année, il porte des marques de gel sur son visage, souvenir de son séjour prolongé dans les montagnes.

Son histoire est la suivante. Lui et trois de ses frères devaient rejoindre un monastère à Hawik en Ecosse. Alors qu'ils se trouvaient dans une auberge située à la frontière, ils sont tombés sur un officier écossais qui c'est proposé de voyager avec eux se rendant lui aussi à Hawik. Cet officier un certain *Ronald Mac Donald*, leur a proposé de passer par une route de sa connaissance qui passait à travers les montagnes et qui était bien plus rapide que la vieille voie romaine.

Mais après deux jours passé à suivre cet itinéraire, leur groupe a été surpris par une tempête de neige. *Mc Donald* leur a parlé alors d'un temple à l'abandon, tout près d'ici, où ils pourraient s'abriter en attendant la fin de la tempête.

Il n'a fallu que quelques minutes au groupe pour atteindre le temple. Mais à peine avaient-ils pénétrés les lieux, que *Mc Donald* devint subitement fou, sabrant soudain l'un de ses compagnons. Complètement paniqué, *Aemus* s'enfuit pendant que l'officier poursuivait les autres moines. Il franchit les portes du temple et couru jusqu'en perdre haleine sans jamais se retourner. Lorsqu'il s'est enfin arrêté, au bord de l'épuisement, il était au milieu des montagnes et complètement perdu. La tempête avait cessé et il a continué à marcher pendant quatre jours jusqu'au fortin.

A présent réchauffé, le malheureux moine demandera quelque chose à manger car il meurt de faim puis épuisé ira se coucher.

Les joueurs vont bien entendu partir au secours des malheureux moines. *Frère Couillonus* leur servant de guide. Si les joueurs désirent amener des gardes avec eux, seuls deux pourront être détachés de la garnison du fortin.

Là haut dans la montagne...

Vers l'inconnu : nous sommes en février et l'air est de plus en plus frais à l'approche de la barrière des Monts Cheviot. L'orientation dans ces montagnes n'est pas aussi facile que cela. L'équipe possède une carte sommaire de la région, avec les différents points de repaire les plus courants. Il y a de fortes chances de se perdre. Il va falloir s'organiser pour traverser ces montagnes. La petite équipe possède deux chevaux de somme pour le chargement et la nourriture.

En montagne les températures en cette saison oscillent entre -5 et -10 degrés. La température descend d'environ un demi-degré par 300 mètres de dénivelé. Le sommet le plus haut de cette chaîne de montagnes se monte à 1800 mètres. La neige est partout présente et par endroit monte jusqu'aux tibias.

Des bandes de loups rôdent dans les montagnes, mais ils sont inoffensifs. En cette période de l'année, les montagnes sont inhabitées.

Le Temple :

Ancien haut lieu saint picte aujourd'hui en ruine. Des arches de pierres en partie démolies, des monolithes couverts de runes, des murs épais de plusieurs mètres, des jardins jadis verdoyants et aujourd'hui remplis de ronces noires, des corridors autrefois richement décorés et aujourd'hui tombés en décrépitude... De la splendeur passée du temple, il ne reste rien. L'ensemble se présente comme un bâtiment cubique et austère qui ressemble plus à une forteresse antique qu'à un véritable temple.

Frère Couillonus à la vue du temple commencera à trembler et prononcera des paroles totalement incohérentes, entrecoupées de fous rires et de sanglots. Totalement apeuré, il refusera catégoriquement de rentrer dans le temple. Les joueurs devront donc y aller eux-mêmes et laisser le moine avec les deux soldats (pour autant qu'ils les aient pris avec eux).

Notes au MD : *à ce stade de la partie, il est important de préciser la vraie nature de Frère Couillonus. C'est en fait l'officier écossais qui guidait le convoi ! Il les a volontairement guidés sur le temple, sachant pertinemment qu'à cette période de l'année la traversée des montagnes est pratiquement impossible. Arrivé au temple, il a massacré les trois membres du convoi et les a ensuite dévorés. Il est complètement fou, il se croit possédé par un esprit qui réside dans le temple. C'est en suivant d'anciens rites pictes, qu'il est devenu cannibale, persuadé par ce biais d'acquérir la force et l'esprit de ses victimes. En se rendant au fort anglais habillé comme un moine il espère faire venir de nouvelles offrandes au temple.*

Dès ce moment là, le scénario devient moins linéaire, au MD de s'adapter aux réactions des joueurs. Il ne devra pas perdre de vue que Mc Donald n'a pour but que la mort des joueurs. Une fois ce dernier vaincu, les joueurs devront encore faire face à l'esprit du temple (voir plus loin).

Mc Donald/Couillonus n'aura aucun mal à se débarrasser des deux soldats. Si les joueurs ressortent du temple, ils retrouveront les corps des soldats. L'un a été égorgé, son épée toujours dans le fourreau, l'autre semble avoir été vaincu lors d'un combat au corps à corps. Dès ce moment là, Mc Donald sera équipé d'une armure de cuir et d'une épée.

Si les joueurs obligent le moine à les suivre, il les sèmera à la première occasion. Il cache une dague dans sa botte (il l'a substituée au fort) et s'en servira au besoin.

Les corps : les joueurs trouvent des restes de squelettes humains. Les os sont dispersés et calcinés et reposent sur un foyer éteint. Si on fouille l'épaisse couche de cendres qui recouvre le foyer, on trouve quatre restes de boîtes crâniennes. Il y a également un uniforme d'officier écossais soigneusement plié sur le sol.

Tribu picte : les invités surprise ! Ils se rendent une fois par année en petit comité au temple. Les guerriers les plus méritants de la tribu obtiennent le droit à ce pèlerinage.

Cette année, ce sont six guerriers recouverts de fourrures et entièrement peints en bleu qui se présenteront les bras chargés d'offrandes aux portes du temple. Autant dire qu'ils ne seront vraiment pas enchantés (et c'est un euphémisme) de voir que leur temple sacré a été profané par des chevaliers anglais.

Mc Donald et les pictes : une fois dans le temple et après avoir tué les gardes ou semé les joueurs, *Mc Donald* revêtira la tenue traditionnelle d'un prêtre picte de haut rang. Il se peindra le corps selon le rituel réservé à cette classe. Il s'équipe ainsi en tant que gardien du Temple et sent ainsi vêtu, totalement investi dans cette fonction. Il ne s'attend pas, dans tous les cas, à la visite des guerriers pictes. Par ailleurs, il parle parfaitement le Picte. Dès qu'il rencontrera les Pictes, il les exhortera à s'attaquer aux profanateurs anglais.

L'esprit du temple

En fait, il en existe vraiment un ! mais celui-ci se manifestera qu'à la mort de son disciple. Tout au long de leur périple dans le temple, certains joueurs (au hasard) auront l'impression d'entendre des murmures vagues et lointains. De même, ils pourront voir ci et là, des restes d'offrandes (squelettes d'animaux ou mêmes parfois humains, armes ouvragées mais déperies, bijoux grossiers, déposés aux pieds des statues représentant les divinités pictes).

Rencontre avec l'esprit : il se matérialisera sous la forme d'une jeune femme nue d'une beauté rare, peu après la mort de *Mc Donald*. A sa vue, les guerriers pictes (s'il en reste) épouvantés se prosterneront faces contre terre. La jeune femme aux cheveux et yeux rouges s'agenouillera au pied du corps et fermera les yeux du mort. Puis tout en ramassant l'épée de *Mc Donald* elle se tournera vers les joueurs l'air furieuse. Aussitôt elle engagera le combat.

Caractéristiques PNJ :

Mc Donald/Couillonus : pdv 35, prot 8, dom 4d6, 1 attaque (épée), dxt 16. Parle anglais, Écossais, Irlandais (9) et picte (14).

Guerrier picte : pdv 25, prot 0, dom 5d6 ou 4d6 (épée ou hache à deux mains), dxt 11. Parle picte, écossais (7) et anglais (3)

Esprit : pdv 75, prot 5, dom 4d6 +3, 1 attaque (épée). Si l'esprit est vaincu, il ne disparaît que sous sa forme terrestre et que pour quelques heures. La seule façon de le faire disparaître définitivement est de raser le temple...