

Scénario d'enquête

Dracaelys corrompue

En Bref

Scénario prévu pour 5h de jeu.

5 Joueurs - Personnages pré-tirés

Objectifs : Enquête - Chasse

Quête pour l'Église de Dracaelys

Thèmes abordés : Spiritualité et Religion

Sommaire

[Introduction p1](#)

[Avant de jouer p2](#)

[En jeu p3](#)

[Descriptions p4](#)

[Pour aller plus loin p5](#)

Introduction pour les joueurs

Les ordres vous appellent Citoyennes et Citoyens et il est grand temps de penser au salut de votre âme. Mais si vous n'êtes pas prêts à renoncer aux affres de ce siècle, une autre solution se profile. L'un des prêtres de Rivefolle a fait appel à vous pour une mission sous couverture. Officiellement, vous allez devoir vous rendre au prieuré de Grandforge, pour y offrir vos services de chasseurs de monstres. En effet, situé aux abords de la forêt comtale de Portembrun, le prieuré est en proie à quelques attaques de monstres. Si la situation n'a rien de gravissime, du moins pour l'instant, le prieur cherche tout de même à endiguer la situation. Il s'agira de faire en sorte que la sécurité du prieuré et des moines qui l'habitent soit assurée. Du moins, il s'agit là de la partie officielle. Car le prêtre à l'origine de votre mission a bien d'autres idées en tête.

En effet, il lui est parvenu quelques rumeurs alarmantes. Le prieuré de Grandforge est isolé et sa situation pourrait permettre à quelques esprits malavisés de permettre la simonie (fait de vendre ou d'acheter un bien purement spirituel) ou d'autres affronts impardonnables. Le père Gauthier vous a donc chargé d'enquêter sur place. Attention cependant, car ce n'est pas la voie habituelle pour régler ce genre de situation. Le prieur Adhémar est en effet l'un des supérieurs de votre employeur et tous deux dépendent du même abbé. C'est donc ce dernier qui devrait théoriquement se charger de ce genre d'enquête, du moins d'y donner son aval. Dans tous les cas, votre employeur insiste pour employer des méthodes détournées et vous allez devoir vous y plier si vous escomptez toucher votre paie. On ne peut que constater les effets délétères de la proximité de Portembrun dans ce genre de pratiques, ou la simple influence du climat social de Rivefolle.

Quoi qu'il en soit, le prieuré de Grandforge est un petit ensemble de bâtiments religieux aux abords de la cité du même nom. Une vingtaine de moines y vivent dans le plus grand des silences sous la direction du prieur, le père supérieur Adhémar. Le prieuré s'articule autour d'une chapelle, accessible au public et d'un hospice. Les moines y soignent les pauvres et les indigents, en lieu et place du prieuré d'Ocre-Lune situé non loin qui se concentre sur les maladies rares. Une route assez fréquentée et entretenue relie les deux prieurés. C'est d'ailleurs l'une des seules routes commerciales terrestres, car la majorité du trafic passe par le Lac Brun et les affluents du Nébra. La forêt attenante au Prieuré de Grandforge est donc laissée à un état quasi-sauvage. Elle pullule de monstres et de brigands, qui restent cependant loin des habitations. L'une des rares autres routes passe le long de la côte et joint Portembrun et Picfol, relié par quelques chemins forestiers à Grandforge. Le prieuré est d'ailleurs situé à proximité de l'arrivée d'un de ces chemins. Il est assez peu utilisé.

Avant de jouer

Le contexte

Le père Gauthier vous a embauché pour faire tomber le prieur de Grandforge. Inutile d'y aller par quatre chemins, ce dernier n'a rien commis de répréhensible et il incombe aux joueurs de trouver quoi faire de son innocence. Évidemment, la méthode employée ici est ignoble et parfaitement répréhensible par la justice ecclésiastique, mais elle a déjà fait ses preuves par le passé. Il est courant, surtout aux alentours des communes impériales où la pègre déteint sur tout le monde, qu'un prêtre fasse tomber ses rivaux. Inutile de préciser qu'ici, le père Gauthier est le favori pour reprendre le rôle de prieur et continuer son ascension dans les ordres.

Vos joueurs vont évoluer en vase clos, dans une société à part du monde séculier où tout le monde se connaît depuis de nombreuses années. Ils y sont des étrangers, de fait assez mal vus par les moines y vivant. Ces derniers y vivent reclus dans un silence solennel. La vie y est réglée et chaque action y est calculée. Rien ne se fait au hasard, tout est prévue pour durer dans le temps et se transmettre au besoin aux petites gens. C'est le cas même du prieuré, qui peut à loisir être mis à disposition du peuple ou de l'Empire. Au milieu de tout cela, vos joueurs vont devoir décider à qui donner raison, en pesant le pour et le contre entre leur paie ou leur honneur.

La zone de jeu

Aux abords de la forêt, le prieuré de Grandforge est situé dans une enceinte fortifiée. Le prieuré peut en effet essuyer un siège et abriter une grande partie des habitants de la cité voisine si le besoin s'en faisait sentir. Seule une vingtaine de moines y vivent, mais les bâtiments peuvent largement décupler ce nombre sans que personne ne s'y sente à l'étroit. Construit en hauteur, une haute muraille entoure donc l'ensemble du site. Une barbacane donne accès au prieuré en lui-même et abrite les écuries du prieuré et une hôtellerie où tout un chacun peut y dormir pour une nuit. À côté, un grand escalier de marbre donne accès à la porte principale du prieuré et à la plateforme qui abrite le reste des bâtiments. On peut aussi y accéder par un escalier latéral, prêt du chemin qui vient de la cité et qui jouxte la tannerie des moines et leur moulin à tan. Ce dernier détourne le cours d'eau d'une rivière non loin, qui part se jeter dans le Lac Brun.

La porte principale du prieuré donne accès au couloir principal qui dessert tous les bâtiments des moines. Il longe les cellules individuelles d'un côté, le cellier et la cuisine de l'autre, avant de croiser le cloître central. Tout droit, ce couloir donne accès à l'hospice accessible aux indigents. À droite, il donne accès aux cuisines donc mais aussi aux jardins qui entourent l'église du prieuré, en rejoignant donc l'escalier latéral. L'église en elle-même dispose d'une vaste salle de prière avec quelques bâtiments attenants. Une salle capitulaire, utilisée par les moines et les nobles de Grandforge, un accès aux cryptes et aux citernes sous le prieuré, et un scriptorium qui relie l'église à l'hospice. C'est entre les deux que se trouve le chauffoir et la réserve de médicaments du prieuré. Le scriptorium est assez peu utilisé par les moines. Il ne sert réellement qu'aux rares moines copistes de passage dans la région. L'église dispose aussi de deux chapelles, situées de part et d'autre de la salle capitulaire. Enfin, l'espace entre les murailles et le prieuré est dévolu à quelques ruches. Trois tours de garde complètent l'ensemble des fortifications du prieuré.

En jeu

Les idées à suivre

Dans un premier temps, il faudra à vos joueurs faire mine d'œuvrer pour la sécurité du prieuré. Si rien de grave ne s'est encore produit, quelques monstres rôdent tout de même dans la forêt et s'approchent de la cité. Il s'agit ici d'un simple Necekost que des bandits sont venus déloger de sa grotte. De fait, il chasse désormais plus prêt de Grandforge et ne se contente plus de ses proies animales habituelles. Il faudra aux joueurs découvrir le lieu qui abrite son cocon et passer le tout par le feu. Tuer le monstre en question n'est pas obligatoire, mais fortement conseillé. En ce qui concerne l'enquête en elle-même, les choses sont plus complexes :

- Le prieur est innocent de tous les crimes dont on l'accable. C'est un homme bon et pieux, qui pêche simplement par naïveté et confiance en son prochain. S'il faut lui faire un reproche, c'est qu'il ne cherche pas à s'élever dans la hiérarchie ecclésiastique, bloquant par la même de nombreux prêtres qui briguent son poste, Père Gauthier en tête.

Les aboutissements possibles

Il existe deux fins à ce scénario, qui sont disponibles en documents annexes. L'idée étant de les préparer en avance, dans une enveloppe cachetée par exemple, et de les laisser à disposition des joueurs.

- Dans le premier cas, les joueurs décident de jouer le jeu de Père Gauthier et conduisent le prieur à sa perte. La première fin décrit donc les effets de son départ sur le prieuré mais aussi dans tout le comté. L'employeur de vos joueurs brille en effet plus par ses manigances que par sa bonté d'âme et cela aura irrémédiablement des conséquences dans cette partie de l'Empire.
- Dans le second cas, les joueurs décident de révéler au grand jour les manigances de Père Gauthier et influenceront sur la vision du monde qu'adoptera désormais Père Adhémar. Les effets sont ici aussi délétères, rien de fondamentalement bon ne peut en effet sortir d'une telle situation.
- Dans le cas où vos joueurs décident d'agir différemment, en s'enfuyant ou en ne s'engageant pas plus avant dans l'intrigue, la fin est laissée à votre discrétion.

Les points cruciaux

Le point crucial de tout le scénario est ici la bascule centrale de l'intrigue. Le moment où vos joueurs comprennent que Père Adhémar n'a rien à se reprocher et que Père Gauthier n'est qu'un intrigant. Il convient donc de préparer la situation et de les guider dans leur réflexion. C'est le moment idéal pour évoquer ces fameuses lettres cachetées et insister sur la manière dont ils escomptent s'y prendre. Dans le cas où le Necekost pose toujours problème, il convient de régler la situation avant toute chose.

Descriptions

Liste des personnages

- Père Gauthier, prêtre de Rivefolle. Sans être présent directement dans le scénario, son ombre plane tout de même au-dessus de tous les moines cités ici. C'est un homme veule mais ambitieux, qui marque par son embonpoint et sa mine rongée par la vérole.
- Père supérieur Adhémar, prieur de Grandforge. Un homme droit et juste qui vit dans la même austérité que ses moines. Un homme de grande stature, à la barbe soigneusement taillée en pointe et aux cheveux poivre et sel. Il ne parle qu'en de rares occasions, préférant le plus souvent dialoguer par son regard et ses gestes.
- Frère portier, le plus vieux des moines du prieuré. Il est assis non loin de la porte principale tout du long de la journée. Il s'occupe par divers travaux de coutures ou de broderies. Il lui est permis de discuter avec les visiteurs, de fait il a généralement la langue bien pendue.
- Frère drapier, le gestionnaire financier du prieuré. Il garde les comptes et répertorie tous les biens utilisés par les moines. Du simple sac de blé à l'achat de chaque plume pour le scriptorium, rien ne lui échappe. C'est un homme maladif, courbé en avant et ne pouvant lire que grâce à ses épais lorgnons qu'il porte même en dormant.
- Pierre d'Ocre-Lune, Diacre. Envoyé par la guilde des pharmaciens d'Ocre-Lune, c'est un clerc laïc vivant au prieuré. Il s'occupe des soins et garde sous clef la réserve de médicaments.
- Frère cuisinier, petit homme malingre. Son caractère flamboyant lui vaut de nombreuses remontrances par le père supérieur. Il discute souvent à l'abri de sa cuisine, profitant du bruit de son activité pour passer inaperçu. De par son activité, il échappe à la messe commune.
- Frères tanneurs, trois des moines sont chargés de gérer la tannerie attenante au prieuré. Ils sont en contact avec les chasseurs des environs et peuvent donc parler en dehors de l'enceinte religieuse. S'ils en profitent parfois pour tirer au flanc, ils sont cependant pieux et charitables.
- Frères jardiniers, deux des moines s'occupent en toute saison des jardins du prieuré, ainsi que du rucher. À cause de ces activités, ils n'assistent généralement pas à la prière du matin.
- Les novices. Le reste des habitants du prieuré se compose d'une dizaine de novices. Futurs moines, ils font en quelque sorte leurs classes avant d'être envoyés de par l'Empire rejoindre d'autres monastères. Ils s'occupent généralement des tâches ingrates ainsi que des menus travaux quotidiens.

Liste des lieux

- La Salle capitulaire, lieu isolé idéal pour parler en toute impunité. Un vaste espace au fond de l'église où se trouve tables et chaises richement ouvragées.
- Le Scriptorium, lieu souvent désert qui relie l'église à l'hospice. Il devrait être théoriquement fermé à clef, mais ce n'est jamais le cas, les moines s'en servant de raccourci.
- La Cuisine, lieu bruyant et au cœur du prieuré. L'une des seules salles chauffées et de fait témoin du passage quotidien de nombreux moines et novices.
- La Tannerie et le Moulin à tan, les seuls bâtiments hors des murs du prieuré. Il s'en dégage une forte odeur que d'aucuns soupçonnent d'attirer les monstres alentours.

Pour aller plus loin

Sitographie

- La religion dans l'Empire et toutes les informations sur Dracaelys :
<http://lcnjdr.fr/dracaelys/>
- Un texte à part pour mieux discerner la vérité derrière le culte de Dracaelys et l'importance du travail sur soi au quotidien :
<http://lcnjdr.fr/wp-content/uploads/sites/12096/2019/11/bien-ou-mal-religion-v2.pdf>
- Pour en savoir plus sur le Prieuré d'Ocre-Lune dont le fonctionnement est relativement proche de celui de Grandforge :
<http://lcnjdr.fr/ocre-lune/>
- Le plan du prieuré où se déroule le présent scénario est largement inspiré du prieuré de Monsempron (47500) situé dans le Lot et Garonne. La carte du prieuré en 1793 sur le site de l'association "Les Amis du prieuré de Monsempron" :
<http://amisprieuremonsempron.blogspot.com/2012/12/prieure-le-plan-de-1793.html>
- Glossaire sur l'architecture religieuse pour compléter et enrichir vos descriptions lors du scénario, tiré des travaux d'Eugène Viollet-le-Duc :
<http://espritdepays.com/bonus/glossaire-architecture-religieuse>

Inspiration

Plus d'informations sur l'histoire religieuse médiévale qui a servi d'inspiration à ce scénario sur les podcasts de Fréquence Médiévale (du magazine Histoire et Images médiévales) :

- La réforme Grégorienne et ses implications dans l'équilibre des pouvoirs entre les empires et la papauté, du pape Grégoire VII. Si vous voulez entendre parler simonie et lutte d'investiture, c'est par ici :
<http://www.frequencemedievale.fr/frequence-medievale-la-reforme-gregorienne/>
- Pour visiter l'abbaye de Clairvaux à l'occasion de ses 900 ans d'histoire en compagnie de William Blanc, c'est par ici :
<http://www.frequencemedievale.fr/frequence-medievale-labbaye-de-clairvaux-et-les-cisterciens/>

Remerciements

Un grand merci à Tharos le Vif, Ceysil et Envy pour leurs conseils pour la carte qui accompagne ce scénario ! Conseils qui seront bien mieux appliqués sur les cartes suivantes !

Bon jeu et bon voyage dans l'univers des Chroniques de Nebomore !

N'hésitez pas à nous faire vos retours sur ce scénario :

<http://lcnjdr.fr/competence/recits-de-partie/>

Les chroniques de Nebomore

<http://lcnjdr.wpweb.fr/>