

MEURTRES AU MONT-SAINT-MICHEL

Chapitre 1 : Meurtres au Mont-Saint-Michel, les règles du jeu

Un livre dont on est le héros n'est pas qu'un livre ordinaire. C'est un livre dans lequel tu vas pouvoir modifier cette histoire en faisant intervenir ton personnage. Tu pourras lui faire faire des actions dans l'histoire. Par conséquent, ton personnage aura son caractère et ses capacités bien à lui. Tout cela sera écrit sur une feuille de personnage. Donc quand tu voudras faire une action particulière, tu devras lancer des dés. Ils permettront que le hasard entre en ligne de compte dans la résolution des actions de ton personnage. Les dés seront des dés à six faces appelés D6.

Les règles de ce livre dont on est le héros sont très simples. Tout d'abord, ce que tu peux faire est limité par tes caractéristiques qui figurent sur la feuille de personnage :

- ✓ Perception qui indique la façon dont ton personnage voit et entend
- ✓ Connaissances et savoir qui indique ce que ton personnage sait
- ✓ Charisme qui indique la façon dont ton personnage est vu par les autres. Plus son charisme est fort, plus les autres l'écouteront
- ✓ Astuce qui indique l'intelligence et la débrouillardise du personnage
- ✓ Dextérité qui indique l'habileté du personnage avec ses mains
- ✓ Volonté qui indique la résistance du personnage à la tentation, au froid ou à la douleur.
- ✓ Vigueur qui indique la résistance physique du personnage. On utilise vigueur après une chute par exemple.
- ✓ Agilité, force et rapidité enfin. Ces trois caractéristiques ne méritent pas d'explication.

A partir de ces caractéristiques, ton personnage va pouvoir faire des choses. Ce sont ses compétences.

* Choisis 5 caractéristiques auxquelles tu rajouteras 1D6. Les caractéristiques sont écrites en gros sur ta feuille de personnage p. 14. Tu dois répartir ces 5D6 en fonction de l'enquêteur que tu veux être. Un enquêteur instruit aura 1D6 en plus dans la caractéristique « Connaissances et savoir ». De même, un enquêteur rusé aura 1D6 en plus dans la caractéristique « Astuce »...

* Puis répartis 10 points supplémentaires dans tes compétences. Ces points te serviront à faire des actions mieux que la moyenne. Par exemple, un joueur peut dépenser 3 de ses 10 points en furtivité. Cela veut dire qu'il jetera 2D6 en Agilité et ajoutera à son score les 3 points qu'il a mis en « Grimper ». Il sera donc plus fort que la moyenne en escalade.

Voilà, notre histoire peut commencer...

Chapitre 2 : Meurtres au Mont-Saint-Michel, l'histoire

Nous sommes en l'An de grâce 1243. Le silence règne sur le Mont-Saint-Michel. Il est trop tôt pour que les pèlerins soient levés mais au loin, vous percevez le chœur des moines. Ils célèbrent les prières de Sexte. Vous repensez au billet du roi « Rendez-vous au monastère du Mont-Saint-Michel le plus vite et le plus discrètement possible. L'abbé Richard vous y attend. Signé LOUIS IX ». Tous vos sens sont en alertes, vous vous rendez directement dans les appartements de l'abbé. Vous êtes soulagé, vous n'avez croisé personne en chemin. L'abbé est absent, il doit être à la prière avec le reste de la communauté. Vous n'attendez que peu de temps. Quelques minutes plus tard, l'abbé Richard arrive et ne semble pas surpris de votre présence.

- « Je vous attendais Anselme de Rochechouart. Et ce depuis hier soir ! » Vous réprimande-t-il.
- « Abbé Richard, j'ai fait ce que l'on m'a dit. Je suis venu le plus vite et le plus discrètement possible, comme notre bon roi me l'avait ordonné ! »
- « Bien, bien. Désolé mon fils mais l'affaire est grave, très grave ! Il y a maintenant une semaine, notre monastère fut frappé par un grand malheur. Le frère Thibault a été tué. »
- « Tué ? Vous êtes sûr ? lui répondez-vous en lui coupant la parole. »
- « Oui ! Le seigneur a rappelé à lui notre frère d'une bien étrange façon. Pauvre frère Thibault, nous l'avons retrouvé dans le scriptorium après la dernière prière de la journée. Nous étions inquiets car il n'était pas présent aux prières des Vêpres. »
- « Que puis-je faire pour vous abbé Richard ? »
- « Je veux que vous retrouviez l'assassin de frère Thibault car j'ai bien peur qu'il frappe de nouveau notre communauté. Pour vous faciliter les choses, j'ai pensé que le plus simple était de vous faire passer pour un frère de passage. Il faudra vous plier aux règles de la communauté bénédictine du Mont-Saint-Michel ! » lui dit Anselme en lui tendant une robe de bure.
- « Vous pouvez me faire confiance. Mais, je ne pense pas qu'il soit nécessaire de me grimer, ma non-connaissance des règles de St-Benoit est trop insuffisante et vos moines percevraient tout de suite la tromperie. Cependant, j'ai l'impression que vous ne me dites pas tout, non ? »
- Hum... C'est vrai, j'ai omis un détail. Nous avons retrouvé auprès de son corps un dessin ou devrais-je dire une esquisse de dessin. Le voici ! Comme vous pouvez le voir, ce n'est qu'une partie du dessin. »

Vous regardez le bout de papier que vous tend l'abbé, vous voyez qu'effectivement, il a été déchiré. Il s'agit de la partie droite d'un dessin. Avec émoi, vous identifiez tout de suite l'endroit représenté, c'est l'enfer. Des anges-chevaliers repoussent les damnés essayant s'échapper. Vous voyez aussi de mauvais moines, un ivrogne pendu par les pieds. En dessous, un démon fait entrer les damnés dans la gueule de l'enfer. L'enfer où préside Lucifer, et où sont châtiés les péchés capitaux : L'Orgueil, désarçonné d'un cheval, L'Avarice pendue haut et court avec sa bourse, la Médisance dont la langue est arrachée par un démon, l'Adultère représenté par une femme, poitrine dénudée, liée par le cou avec son amant. On peut lire la phrase : « ... sachez que vous subirez un jugement redoutable ». Vous prenez peur, où cette affaire va-t-elle vous mener ? Pourquoi le meurtrier a-t-il laissé ce dessin ? Quel message veut-il faire passer ? Vous pliez le dessin et le rangez.

- « Mais qu'avez-vous fait du corps ? Je souhaiterais y rejeter un coup d'œil. » demandez-vous à l'abbé Richard.
- « Mon fils, nous l'avons enterré ! Nous ne voulions pas priver frère Thibaud d'une sépulture chrétienne ! »

- « Avez-vous remarqué quelque chose de particulier sur le corps, à part ce dessin ? »
- « Non, il n'y avait rien à part les traces de la dague qui l'a tué ! »

1 • Vous rejoignez la communauté et vous vous présentez. « Je suis Anselme de Rochechouart. Je suis délégué par l'abbé Richard pour enquêter sur le meurtre de frère Thibault. » Vous percevez quelques regards méfiants. Deux moines s'approchent de vous pour vous parler. **Lancez 1D6.**

- **1-2-3** : allez au paragraphe 43.
- **4-5-6** : allez au paragraphe 32.

2 • La chambre est l'exacte réplique de la votre. Elle est meublée d'un grand lit, d'un coffre, d'un meuble à tiroir et d'une table. Vous commencez à fouillez. **Jet d'astuce → lancez 3D6 et ajoutez votre bonus « Dénicher un objet » si vous l'avez.**

- Vous obtenez un nombre inférieur ou égal à 11, allez au paragraphe 42.
- Vous obtenez un nombre égal ou supérieur à 12, allez au paragraphe 59.

3 • La communauté semble nerveuse à l'énoncé de ces deux termes. Vous vous posez des questions et vous les formulez à voie haute : « Êtes-vous au courant de quelque chose ? Parlez, je vois bien que vous savez quelque chose ? ». **Jet de charisme → lancez 2D6 et ajoutez votre bonus « Persuader / Convaincre » si vous l'avez.**

- Vous obtenez un nombre inférieur ou égal à 8, allez au paragraphe 16.
- Vous obtenez un nombre égal ou supérieur à 9, allez au paragraphe 34.

4 • Vous attendez un certain temps avant de voir deux hommes sortir. Il semble que l'un d'entre eux ne vous soit pas inconnu mais vous n'arrivez pas à vous rappeler ou et quand vous l'avez croisé. Vous attendez quelques minutes avant de sortir de la chambre. Allez au paragraphe 10.

5 • Frère Arnoult souffle. « Vous me faites perdre mon temps ! Demandez à quelqu'un d'autre, quelqu'un de moins occupé ! » déclare-t-il. Vous êtes surpris par ses paroles. Vous restez stupéfait quand il vous tourne le dos et part. Allez au paragraphe 43.

6 • Vous apercevez quelque chose dans la main fermée de la victime. Vous ramassez cet indice. Il s'agit d'un sceau de sire représentant un chevalier au combat. **Jet de connaissances et de savoir → lancez 4D6 et ajoutez votre bonus « Langue latine » si vous l'avez.**

- Vous obtenez un nombre inférieur ou égal à 16, allez au paragraphe 52.
- Vous obtenez un nombre égal ou supérieur à 17, allez au paragraphe 28.

7 • Vous actionnez la poignée de la porte, elle est fermée. Vous devez crocheter la serrure très discrètement. **Jet d'astuce → lancez 3D6 et ajoutez vos bonus « Crocheter une serrure » et « Furtivité / discrétion » si vous les avez.**

- Vous obtenez un nombre inférieur ou égal à 11, allez au paragraphe 18.

- Vous obtenez un nombre égal ou supérieur à 12, allez au paragraphe 46.

8. Vous allez vers l'église de l'abbaye. En chemin, vous croisez frère Radulphe. Allez au paragraphe 43.

9. Vous entrez dans « La Lycorne ». Vous sentez tout de suite que le rôti est prêt ! Vous décidez de rester pour le déguster. Maître Ysembert, tavernier et hôtelier de « La Lycorne », vous installe à côté de la cheminée. Par la même occasion, vous demandez à Maître Ysembert s'il a une chambre de libre. Il vous répond que son établissement est complet pour ce soir mais qu'à partir de demain, il y aura des départs. Vous feignez la surprise : « Votre établissement est complet ? Il y a tant de pèlerins que ça ? ». « Oui messire, en ce moment je loge des pèlerins venus de Bretagne, de Flandres et de Paris ! » vous répond-il. Vous lui réservez une chambre pour quatre jours au moins à partir de demain. Vous ne vous rendez pas compte du temps qui passe. Allez paragraphe 40.

10. Aucun bruit, vous décidez donc d'agir. Vous actionnez la poignée, c'est fermé. Il vous faut de nouveau crocheter une serrure. **Jet d'astuce → lancez 3D6 et ajoutez vos bonus « Crocheter une serrure » si vous l'avez.**

- Vous obtenez un nombre inférieur ou égal à 11, allez au paragraphe 55.
- Vous obtenez un nombre égal ou supérieur à 12, allez au paragraphe 29.

11. # Frère Jérôme vous explique qu'il n'a pas de registre des entrées ou des sorties de l'abbaye. Le Mont-Saint-Michel est un lieu de pèlerinage important pour les chrétiens les plus pauvres, les plus riches allant en Galice, à Saint-Jacques-de-Compostelle. Il y a donc trop de passage pour qu'il soit possible de tenir un registre. Il vous dit que le plus simple est d'aller en parler à frère Hugues, le responsable de l'aumônerie de l'abbaye ou à l'auberge de Maître Ysembert dans le village en bas de l'abbaye. Vous le remerciez pour toutes ces indications. Comme il vous apparaît comme quelqu'un de sympathique, vous lui demandez s'il lui est possible de vous faire visiter l'abbaye. Allez au paragraphe 49.

12. Après vous être restauré, vous réfléchissez à vos indices : une partie d'un dessin, un sceau du duc de Bretagne, une piste qui vous mène à « La Lycorne ». Maintenant, il vous faut trouver un lien entre tous ces indices. Vous vous rappelez alors que Maître Ysembert, hôtelier de « La Lycorne » loge des Bretons... La coïncidence vous semble alors fort peu accidentelle. Vous décidez d'aller fureter du côté de « La Lycorne » pour trouver d'autres indices mais aussi la cause de ces deux meurtres. Allez au paragraphe 41.

13. Frère Arnoult se dirige alors vers un frère. « Anselme de Rochechouart, voici frère Géraud, le responsable des copistes au scriptorium. » déclare-t-il en partant. Frère Géraud ne vous paraissant très avenant, vous décidez de remettre à plus tard cet entretien. Vous le prévenez que vous passerez cet après-midi ou demain pour qu'il vous parle de frère Thibault. Il hoche la tête et part. « En voilà un qui ne doit pas être gêné par le vœu de silence ! » pensez-vous. Vous décidez de profiter de la sieste des moines pour aller découvrir le village en contrebas de l'abbaye. En chemin, vous croisez frère Radulphe. Allez au paragraphe 43.

14. *Sans problème, vous arrivez à la fenêtre. Vous sortez votre couteau pour l'ouvrir et vous entrez dans la chambre. Allez au paragraphe 2.*

15. *Vous arrivez avec les deux gardes à l'auberge de « La Lycorne ». Vous vous arrêtez devant Maître Ysembert pour lui expliquer la situation. Il vous dit que les deux Bretons ne sont pas encore revenus. Vous décidez de les attendre en bas pour être sûr qu'ils ne vont pas fuir. Vous vous attablez avec les deux gardes. Quelques minutes plus tard, deux hommes entrent et montent les escaliers. Un geste de Maître Ysembert vous fait comprendre qu'il s'agit des Bretons. Avec les gardes, vous les suivez et les voyez s'arrêter devant la bonne porte. Vous leur dites d'arrêter. Le premier arrive à rentrer dans la chambre tandis que le second est immobilisé par les gardes. Vous envoyez celui qui connaît le mieux le Mont-Saint-Michel poursuivre le fuyard. Pendant ce temps là, vous fouillez celui que vous avez sous la main. Vous découvrez dans son surcot un laissez-passer du duc de Bretagne mais déchirée à l'endroit où devrait se trouver le sceau. Vous êtes sûr, vous venez de trouver les deux assassins. Vous commencez à interroger votre prisonnier qui avoue très rapidement. « Messire le duc nous a ordonné de tuer des gens au Mont-Saint-Michel ! » « Mais pourquoi ? » lui demandez-vous. « Il voulait nuire au duc de Normandie ! ». Vous le ramenez à l'abbé pour qu'il lui répète ce qu'il vient de vous dire. Quelques temps plus tard, le second garde revient mais seul.*

- « Où est le second homme » lui demandez-vous.
- « Le Mont-Saint-Michel s'en occupe » vous répond le garde.
- « Comment cela ? »
- « Il est sorti du Mont-Saint-Michel au moment où la marée remonte. Il ne pourra donc pas atteindre les terres avant la marée. J'en suis certain d'autant plus que le brouillard commence à tomber et qu'il ne pourra plus voir où il met les pieds, et il risque de les mettre dans les sables mouvants ! »
- « Bon, je crois que son compte est bon. Je vais préparer mon rapport pour notre bon roi ! »

16. *# Les moines confirment votre traduction des deux termes latins. S'ils semblent surpris, ils ne vous renseignent pas plus. Ils sortent au fur et à mesure du réfectoire en direction du dortoir. Vous apercevez l'abbé Richard et le frère Arnoult s'écartant discrètement du groupe. Vous les suivez à distance. Ils semblent se diriger vers le chartrier auquel on accède par le cloître. Vous percevez quelques bribes de la conversation des deux hommes : « Vous croyez qu'il s'agit du duc de Bretagne Jean Ier le Roux ? » dit à l'abbé son second ; « Peut-être lui réponds celui-ci... c'est le seul duc que je connaisse ayant Jean comme prénom ! » lui répondit l'abbé. Après avoir entendu cela, vous retourner au dortoir sans bruit, laissant les deux hommes à leur discussion. Allez au paragraphe 53.*

17. *Frère Radulphe vous décrit la période du noviciat. Cette période n'est pas la plus facile pour un moine car il doit s'adapter à sa nouvelle vie très vite. Le novice est mis à l'épreuve : sa foi, sa capacité à vivre en communauté et sa patience sont éprouvées. Une fois qu'il a prouvé sa valeur, il fait la promesse de suivre la Règle dont les reliques sont témoins. Il ne peut plus ensuite sortir du monastère et il ne doit plus posséder d'effets personnels. Vous demandez à frère Radulphe de vous amener au scriptorium Allez au paragraphe 56.*

18. *Vous n'arrivez pas à crocheter la serrure de la chambre et vous laissez échapper un juron. Instantanément, la conversation de la chambre d'en face, celle des Bretons, cesse. Oups, vous venez de faire une boulette ! Votre*

cerveau fonctionne à cent à l'heure ! Vous dites à voix haute : « J'ai dû les perdre, mais quel étourdi que fais ! » et vous partez vers l'escalier en espérant qu'ils ont pensé que vous étiez le voisin d'en face et qu'ils n'ouvriront pas la porte. Vous vous dirigez vers votre chambre pour les écouter. Allez au paragraphe 36.

19. Vous entrez dans la taverne « La Truie qui file », qui fait aussi office de magasin d'images religieuses. Maître Tanguy, le tavernier, est poli et empressé. Il vous sert des coques plus grosses que des noix, des huitres frites, prises, le matin, sur le Banc de Tombelaine et larges comme la main. Vous êtes enchanté du repas ! Vous profitez de cet instant pour écouter les conversations des tables proches. Une femme gronde son mari qui n'a pas été raisonnable lors du repas et lui dit qu'il ne doit pas oublier que la gourmandise est un péché capital et qu'il perdrait tout le fruit de leur pèlerinage, s'il commettait la moindre faute. Deux pêcheurs rient en repensant à ces Bretons qu'ils avaient sauvé de la marée montante la semaine passée. C'est quand même grâce à ces deux imprudents qu'ils ont pu avoir un repas gratuit à l'hôtellerie de « La Lycorne », récompense gustative de Maître Ysembert pour avoir amené de nouveaux clients ! Vous ne vous rendez pas compte du temps qui passe. Maître Tanguy s'approche de vous et vous demande si vous avez aimé le repas. Vous lui répondez que vous avez adoré. Vous en profitez pour lui soutirer quelques informations sans qu'il s'en rende compte. Dans ce qu'il vous raconte, rien ne vous semble anormal. Vous payez votre repas et achetez un médaillon de Saint Michel, le protecteur, le guerrier. Allez paragraphe 40.

20. Vous n'arrivez pas à bouger le lit, il est trop lourd. Alors que vous vous apprêtez à sortir, dépité, de la chambre, un courant d'air s'engouffre dans la chambre et déplace quelque chose de dessous le lit. Vous allez voir, il s'agit d'un bout de parchemin déchiré, vous le dépliez. Vous êtes sûr d'avoir déjà vu cette esquisse. Vous repensez au bout de parchemin trouvé sur frère Thibault que l'abbé vous avait remis. Vous l'avez toujours sur vous, vous le sortez. Vous n'êtes pas surpris de voir que les deux morceaux s'assemblent parfaitement. Vous voyez dans ce courant d'air la main de Dieu. Allez au paragraphe 35.

21. Frère Arnoult vous dit qu'il ne connaissait pas beaucoup frère Thibault. Ce dernier était un des meilleurs enlumineurs de l'abbaye. Il travaillait sous les ordres de frère Géraud. Il ne renâclait pas aux offices contrairement à certains moines.

- Vous lui demandez des explications sur le travail des copistes, allez au paragraphe 13.
- Vous lui demandez des explications sur les offices, allez au paragraphe 5.

22. Vous arrivez à ouvrir le coffre de frère Thibault. Il ne contient pas grand chose : un chapelet, quelques lettres et un livre sur l'histoire de la famille de Montfort. En feuilletant le livre, vous apprenez que frère Thibault était le cadet de cette famille et que comme tous les cadets de famille de petite noblesse, il était destiné à entrer dans l'Eglise ou dans l'armée. Il semble donc qu'il avait fait le choix d'entrer dans les ordres. Vous remettez les objets dans le coffre que vous ne refermez pas à clé. Allez au paragraphe 8.

23. Vous apercevez quelques gouttes de sang sur la terre. Ces traces semblent donner la direction de l'hôtellerie de « La Lycorne ». Cependant, vous vous demandez si cet homme a agit seul ou à avec des complices. Par prudence, vous décidez de retourner à l'abbaye faire votre rapport à l'abbé Richard. Allez au paragraphe 37.

24. Maître Ysembert vous dit qu'il peut vous louer une chambre, au 2^m étage. Vous lui demandez s'il y a des Bretons à votre étage. Il vous regarde bizarrement. Vous sentez qu'il faut lui donner une explication : « Lors de mon dernier pèlerinage, un groupe de Bretons a essayé de me voler, depuis, j'ai la rancune un peu tenace ! ». Il hoche la tête et ajoute que vous n'avez pas de souci à vous faire, ils sont au 1^{er} étage de l'auberge. Vous le remerciez et allez dans votre chambre. Allez au paragraphe 51.

25. Vous arrivez à déplacer le lit. Vous trouvez en dessous un bout de parchemin trouvé sur frère Thibault que l'abbé vous avait remis. Vous l'avez toujours sur vous, vous le sortez. Vous n'êtes pas surpris de voir que les deux morceaux s'assemblent parfaitement. Allez au paragraphe 35.

26. Vous engagez la conversation avec frère Jérôme, le portier de l'abbaye. Il est le gardien de l'abbaye, il accueille et surveille les pèlerins. Vous lui demandez s'il a aperçu quelque chose de spécial ces derniers temps dans les pèlerins qui vont et viennent. Il vous répond qu'il est difficile de surveiller les pèlerins car ils sont de plus en plus nombreux. Ils profitent de leur arrêt au Mont-Saint-Michel pour se reposer et prier.

- Vous lui demandez s'il tient un registre des entrées et sorties du Mont-Saint-Michel, allez au paragraphe 11.
- Vous lui demandez de vous faire visiter l'abbaye, allez au paragraphe 49.

27. Frère Radulphe vous décrit la période du noviciat. Cette période n'est pas la plus facile pour un moine car il doit s'adapter à sa nouvelle vie très vite. Le novice est mis à l'épreuve : sa foi, sa capacité à vivre en communauté et sa patience sont éprouvées. Une fois qu'il a prouvé sa valeur, il fait la promesse de suivre la Règle dont les reliques sont témoins. Il ne peut plus ensuite sortir du monastère et il ne doit plus posséder d'effets personnels. Vous vous rappelez alors du coffre de frère Thibault... il vous vient alors à l'esprit que toutes les parties de la Règle ne sont pas respectées. Vous demandez à frère Radulphe de vous amener au scriptorium. Allez au paragraphe 39.

28. Vous arrivez à percevoir deux mots que vous connaissez. « Iohannis » qui signifie « Jean » et « Ducis » qui signifie « Duc ». Vous regardez attentivement autour de vous. La foule se masse de plus en plus nombreuse dans la rue et la rumeur commence à grossir. Vous accrochez le regard d'un homme qui ne semble pas ressentir la même peur que la foule. Il vous regarde avec insistance et part. Vous le suivez dans la Grande rue. Cependant, avec la multitude de personnes, vous le perdez au niveau de l'hôtellerie de « La Lycorne ». Vous retournez faire part de vos découvertes à l'abbé Richard. Allez au paragraphe 37.

29. Vous arrivez à ouvrir la porte et vous entrez. Allez au paragraphe 2.

30. En attendant la fin de la prière de None pour retrouver frère Jérôme, vous décidez de déambuler dans les rues du village du Mont, en contrebas de l'abbaye. Vous êtes surpris par le nombre de pèlerins qui s'y trouvent. Dans la Grande rue, de nombreuses loges de marchands d'images, d'hôtelleries et autres échoppes s'étendent le long de la rue. Au-dessus

des portes sont accrochés de beaux tableaux représentant Saint-Julien, Sainte Barbe, Saint-Pierre, Saint-Jacques, Saint-Yves ; sur l'un une croix d'or étincelle ; sur l'autre un pot de cuivre étale sa panse miroitante ; plus loin une auberge a pour enseigne un cornet comme en portent les riches pèlerins ; à côté, on voit un cheval dont la tête est surmontée d'une corne : c'est « La Lycorne », la meilleure hôtellerie du Mont. Vous riez de bon cœur devant une autre grande auberge « La Truie qui file ». L'enseigne représente une truie tenant une quenouille entre ses pies et tirant le fil avec son groin !

- Vous entrez dans la taverne « La Truie qui file », allez au paragraphe 19.
- Vous entrez l'hôtellerie « La Lycorne », allez au paragraphe 9.

31. Maître Ysembert vous dit que votre chambre se situe au 2nd étage. Vous lui demandez s'il y a des Bretons à votre étage. Il vous regarde bizarrement. Vous sentez qu'il faut lui donner une explication : « Lors de mon dernier pèlerinage, un groupe de Bretons a essayé de me voler, depuis, j'ai la rancune un peu tenace ! ». Il hoche la tête et ajoute que vous n'avez pas de souci à vous faire, ils sont au 1^{er} étage de l'auberge. Vous le remerciez et allez dans votre chambre. Allez au paragraphe 51.

32. Vous engagez la conversation avec frère Arnoult, le second de l'abbé. Frère Arnoult vous explique son travail. Il est là pour seconder l'abbé dans son travail quotidien. Il a un rôle d'intendant auprès de l'abbé Richard. Il est à ce poste depuis une quinzaine d'année. Enfant abandonné et trouvé par l'abbé Richard, il a été élevé par la communauté. Ensuite, il a décidé d'effectuer son noviciat puis il est devenu moine. Vous le laissez parler car il pourrait vous donner des renseignements sans le vouloir. Vous lui demandez d'où viennent les richesses du monastère. Il vous répond « D'un côté, nous avons les dons des fidèles puis surtout, nous avons les dons du duc de Normandie et du duc de Bretagne qui cherchent tous les deux les bonnes grâces de l'abbé Richard ! ».

- Vous demandez à frère Arnoult de vous parler de frère Thibault, allez au paragraphe 21.
- Vous demandez à frère Arnoult de vous mener au dortoir, allez au paragraphe 38.

33. Vous arrivez trop tard à l'abbaye. Les prières des Vêpres ont déjà commencé. Vous entrez dans l'église pour assister à la messe. Vous apercevez frère Radulphe. A la fin de la cérémonie, vous vous approchez de lui et vous demandez à lui à lui parler discrètement. Il observe le sceau que vous lui présentez. Il vous dit identifier deux termes : « Ducis » et « Iohannis », ce qui signifie « Duc » et « Jean ». Après ces précisions, vous vous dirigez tous les deux vers le dortoir pour profiter d'un repos bien mérité. Allez au paragraphe 53.

34. L'abbé Richard vous regarde en secouant la tête. Il prend sa respiration et vous dit que votre déclaration lui a fait tout de suite penser au duc de Bretagne, Jean Ier le Roux. Cependant, quel lien faire entre les meurtres et le duc de Bretagne ? L'abbé Richard vous dit qu'il faut plus de preuves pour accuser un tel seigneur de ces crimes. Il vous demande de continuer votre enquête. Pour l'instant, vous décidez surtout d'aller manger avec la communauté au réfectoire. Vous vous dirigez ensuite vers la paillasse que vous a cédé l'abbé pour l'occasion. Allez au paragraphe 53.

35. Vous tenez votre preuve contre les deux hommes. Vous ressortez rapidement de leur chambre. Vous remontez en courant vers l'abbaye où vous demandez à voir l'abbé Richard. Vous le trouvez dans le charrier au 3^{ème} niveau de l'abbaye. Il étudie les archives avec frère Arnoult. Vous lui faites part des résultats de votre investigation. Vous avez retrouvé

le reste du dessin de frère Thibault dans une chambre de « La Lycorne » occupée par deux Bretons qui ont dû perdre au moment du second meurtre un sceau. Vous lui demandez de vous fournir deux gardes de l'abbaye pour les arrêter. Il y consent. Allez au paragraphe 15.

36. Vous remontez discrètement dans votre chambre. Heureusement, vous entendez tout ce qui se dit en-dessous. Vous fermez la fenêtre pour ne pas être dérangé par le bruit de la ruelle. Au bout de quelques minutes, vous n'entendez plus de conversation cependant, vous percevez des bruits de pas et de serrures que l'on ferme. Vous décidez d'attendre encore quelques minutes avant de descendre. Une fois devant la porte, vous frappez pour vous assurer qu'il n'y a personne. Allez au paragraphe 10.

37. L'abbé Richard vous attend au 3^{ème} niveau de l'abbaye dans le réfectoire avec le reste de la communauté du Mont. Tous vous accueillent avec anxiété. Vous racontez le second meurtre de Simon Lalaine. Vous leur dites que vous avez trouvé un sceau avec les termes « Ducis » et « Iohannis ». **Jet de perception → lancez 3D6 et ajoutez votre bonus « Détecter une émotion » si vous l'avez.**

- Vous obtenez un nombre inférieur ou égal à 12, allez au paragraphe 16.
- Vous obtenez un nombre égal ou supérieur à 13, allez au paragraphe 3.

38. Frère Arnoult vous dit avoir juste le temps de vous emmener au dortoir car du travail l'attend auprès de l'abbé Richard. Le chemin est rapide depuis le réfectoire. Il vous laisse devant le lit de frère Thibault et part vers le charrier. Vous vous retrouvez seul. Vous voyez le coffre personnel de frère Thibault. Il est fermé à clé, ce qui vous étonne puisqu'aucun frère n'a de possessions personnelles. **Jet d'astuce → lancez 3D6 et ajoutez votre bonus « Crocheter une serrure » si vous l'avez.**

- Vous obtenez un nombre inférieur ou égal à 12, allez au paragraphe 47.
- Vous obtenez un nombre égal ou supérieur à 13, allez au paragraphe 22.

39. Vous quittez frère Radulphe dans le but d'aller visiter le village du Mont-Saint-Michel. Vous êtes curieux de voir comment s'organise un village sur un espace aussi particulier. Au moment où vous sortez de l'abbaye, vous croisez frère Jérôme. Allez au paragraphe 26.

40. A peine êtes-vous sorti de la taverne que vous entendez quelqu'un vous appeler « Messire Anselme, Messire Anselme ! ». Vous vous retournez et voyez frère Jérôme courir vers vous. « C'est l'abbé Richard qui m'envoie ! Un second meurtre vient d'être commis. Le corps d'un jeune homme vient d'être retrouvé dans l'église paroissiale Saint-Pierre. C'est le curé Firmin qui l'a trouvé. » Vous lui demandez de vous emmener à l'église. Allez au paragraphe 45.

41. Vous arrivez à « La Lycorne ». Vous allez directement voir Maître Ysembert.

- Vous lui rappelez que vous aviez réservé une chambre hier, allez au paragraphe 31.
- Vous lui demandez s'il lui reste une chambre de libre, allez au paragraphe 24.

42. Vous ne trouvez rien en fouillant les sacs des deux hommes. Il doit pourtant bien avoir quelque chose ! Vous décidez de regarder sous le lit mais il y a des zones d'ombre. **Jet de force → lancez 4D6 et ajoutez votre bonus « Pousser / Tirer un objet » si vous l'avez.**

- Vous obtenez un nombre inférieur ou égal à 8, allez au paragraphe 20.
- Vous obtenez un nombre égal ou supérieur à 9, allez au paragraphe 25.

43. Vous engagez la conversation avec frère Radulphe. Il était proche de frère Thibault. Thibault était originaire de Caen. Ils ont fait leur noviciat ensemble. Leurs talents d'enlumineurs leur ont ouvert les portes de l'abbaye du Mont-Saint-Michel dont la qualité du scriptorium est connue dans toute l'Europe. Il reçoit des commandes de bibles enluminées de toutes les têtes couronnées ou non du continent. Il vous confie que lui même est un très bon latiniste et que c'est pour cette raison qu'il a pu entrer au Mont-Saint-Michel.

- Vous demandez à frère Radulphe de vous expliquer le noviciat, allez au paragraphe 17.
- Vous demandez à frère Radulphe de vous faire visiter le scriptorium et le pupitre de frère Thibault, allez au paragraphe 48.

44. Décidément, ce n'est pas votre journée ! Vous n'avez pas dû bien dormir cette nuit pour être aussi peu réactif et vif. La nuit tombe, plutôt que de perdre encore plus votre temps, vous décidez de remonter à l'abbaye. Vous vous demandez qui pourrait bien vous aider à déchiffrer les termes de « Ducis » et « Iohannis », là vous commencez à regretter de ne pas avoir été attentif pendant vos leçons de latin. Vous vous rappelez alors avoir fait la connaissance de frère Radulphe qui semble être un bon latiniste. Vous décidez d'aller le voir. Allez au paragraphe 33.

45. Vous arrivez à l'église Saint-Pierre du nom du premier pape, l'apôtre de Jésus. Cette fois, la victime est un pèlerin. Il s'agit d'un homme d'une trentaine d'année, plutôt grand et mince ce qui est sûrement dû à la marche. En vous approchant, vous apercevez du sang au niveau de son cœur. Vous demandez à la foule si quelqu'un connaît cet homme. Un homme s'avance, il se présente comme étant Raoul Gréard, maître tisserand de la guilde de Rouen. Il reconnaît là son apprenti, Simon Lalaine, dont il avait perdu la trace depuis quelques heures. Une fois sur place, vous observez attentivement les lieux. **Jet de perception → lancez 3D6 et ajoutez votre bonus « Scruter / regarder » si vous l'avez.**

- Vous obtenez un nombre inférieur ou égal à 11, allez au paragraphe 58.
- Vous obtenez un nombre égal ou supérieur à 12, allez au paragraphe 6.

46. Décidément, vous êtes un as du crochetage. La serrure ne vous résiste pas. Vous entrez dans la chambre et refermez la porte tout doucement en espérant qu'elle ne se mette pas à grincer. Vous collez votre œil à la serrure et attendez la suite. Allez au paragraphe 4.

47. Vous manquez d'entraînement, vous n'arrivez donc pas à crocheter la serrure du coffre de frère Thibault. Un frère passe à ce moment. Vous lui demandez ce que contiennent ces coffres au pied des paillasses. Il vous dit qu'ils renferment bien peu de choses puisque les frères ne sont pas autorisés à détenir des objets personnels. « Dans le mien, j'ai mon crucifix, une lettre de recommandation et un livre sur l'histoire de ma famille. » vous dit-il. Allez au paragraphe 8.

48. # Frère Radulphe vous guide jusqu'au scriptorium qui se situe au 2nd niveau de l'abbaye, exactement sous le cloître. Vous êtes impressionné par cette pièce. Vous êtes surpris par la chaleur des lieux, vous en faites part à votre guide. Il vous explique que cela est dû à la présence de deux cheminées qui permettent aux copistes de se réchauffer les doigts et de faire sécher les encres. C'est aussi un endroit assez éclairé pour que les copistes puissent voir leur travail. Ce lieu servait aussi de bibliothèque. Vous apercevez deux escaliers : l'un donnant sur le cellier au 1^{er} niveau et l'autre donnant sur le cloître au 3^{ème} niveau. Vous vous arrêtez alors au niveau du pupitre de frère Thibault. Ses travaux sont encore présents. Vous découvrez un splendide dessin. Vous l'observez plus attentivement et vous vous servez de la loupe pour mieux voir. Vous demandez alors au frère Radulphe où frère Thibault avait appris à faire de telles enluminures. Il vous dit que son don pour le dessin fut remarqué lors de leur période de noviciat. Allez au paragraphe 27.

49. Frère Jérôme ne peut pas vous faire visiter l'abbaye tout de suite, du travail l'attend et il ne peut pas s'absenter avant les prières de None. Il vous propose soit de demander à un novice de vous faire visiter les lieux, soit d'attendre la fin de l'office pour qu'il vous guide. Vous préférez attendre frère Jérôme car il risque de mieux connaître les lieux et les personnes qu'un novice. Allez au paragraphe 30.

50. Vous vous accrochez mal à une prise, heureusement, vous arrivez à vous rattraper tant bien que mal au niveau de la fenêtre. Vous sortez votre couteau pour l'ouvrir et vous entrez dans la chambre. Allez au paragraphe 2.

51. Vous prenez possession de votre chambre et écoutez les bruits aux alentours. N'entendant rien, vous sortez de votre chambre et descendez au 1^{er} étage. Vous vous retrouvez devant quatre portes, comme à votre étage. Vous écoutez aux portes. Au travers de la première porte à droite, vous entendez un homme et une femme parler en langue d'oc, ils viennent donc du sud du royaume de France. De la première porte à gauche, vous entendez une mère réprimander son fils en breton. Au travers de la 2nde porte à droite, la chambre sous la votre, vous percevez deux hommes parlant. Vous reconnaissez là aussi du breton. La porte d'en face à gauche semble vide. Vous décidez de « visiter » cette chambre quand ses locataires en seront partis. Il vous faut donc un point d'observation pour guetter leur départ.

- Vous décidez d'entrer dans la chambre située en face pour attendre en regardant par le trou de la serrure, allez au paragraphe 7.
- Vous décidez de remonter dans votre chambre pour attendre en collant votre oreille au plancher, aller au paragraphe 36.

52. Vous reconnaissez la langue, c'est du latin mais vous n'arrivez pas à déchiffrer les deux termes visibles : « Iohannis » et « Ducis » et vous avez de plus en plus l'impression que quelque chose vous échappe. Il doit bien y avoir un indice. Le meurtre ne peut pas être parfait. Vous regardez attentivement autour de vous. La foule se masse de plus en plus nombreuse dans la rue et la rumeur commence à grossir. Vous accrochez le regard d'un homme qui ne semble pas ressentir la même peur que la foule. Il vous regarde avec insistance et part. Vous le suivez dans la Grande rue. Cependant, avec la multitude de personnes, vous le perdez au niveau de l'hôtellerie de « La Lycorne ». **Jet de perception → lancez 3D6 et ajoutez votre bonus « Pister / trouver une piste » si vous l'avez.**

- Vous obtenez un nombre inférieur ou égal à 12, allez au paragraphe 44.
- Vous obtenez un nombre égal ou supérieur à 13, allez au paragraphe 23.

53. Vous vous retrouvez au dortoir où les autres moines sont déjà assoupis. Vous allez vers votre paillasse. Vous êtes réveillé en sursaut vers 0h30. Encore dans vos rêves, vous avez du mal à retrouver vos esprits. Vous vous rappelez que ce doit être la prière des Vigiles. Vous êtes de nouveau réveillé vers 4h. Cette fois, ce doit être la prière des Mâtines. Vous vous rendormez rapidement en pensant que la vie de ces moines n'est finalement pas de tout repos ! 6h, les cloches sonnent, c'est le levée définitif des moines avec la prière des Primes. Allez au paragraphe 12.

54. Après voir observé le corps, vous confirmez la mort par un coup de dague au cœur. Cependant, quelque chose vous intrigue dans la position du mort. Sa main semble crispée. Vous essayez de l'ouvrir mais les doigts sont tellement crispés que vous n'y arrivez qu'au prix d'un terrible effort et de quelques phalanges fracturées. Il tient dans sa main un sceau de sire représentant un chevalier au combat. **Jet de connaissances et de savoir → lancez 4D6 et ajoutez votre bonus « Langue latine » si vous l'avez.**

- Vous obtenez un nombre inférieur ou égal à 16, allez au paragraphe 57.
- Vous obtenez un nombre égal ou supérieur à 17, allez au paragraphe 28.

55. Mais êtes-vous bon à quelque chose aujourd'hui ? Vous retournez dans votre chambre avec l'idée de passer par la fenêtre en espérant que celle de la chambre d'en bas n'est pas calfeutrée. Depuis votre fenêtre, vous observez le mur. Il est en pierre avec de bonnes prises. Vous commencez à descendre. **Jet d'agilité → lancez 2D6 et ajoutez vos bonus « Grimper » si vous l'avez.**

- Vous obtenez un nombre inférieur ou égal à 3, allez au paragraphe 50.
- Vous obtenez un nombre égal ou supérieur à 4, allez au paragraphe 14.

56. Frère Radulphe vous guide jusqu'au scriptorium qui se situe au 2nd niveau de l'abbaye, exactement sous le cloître. Vous êtes impressionné par cette pièce. Vous êtes surpris par la chaleur des lieux, vous en faites part à votre guide. Il vous explique que cela est dû à la présence de deux cheminées qui permettent aux copistes de se réchauffer les doigts et de faire sécher les encres. C'est aussi un endroit assez éclairé pour que les copistes puissent voir leur travail. Ce lieu servait aussi de bibliothèque. Vous apercevez deux escaliers : l'un donnant sur le cellier au 1^{er} niveau et l'autre donnant sur le cloître au 3^{ème} niveau. Vous vous arrêtez alors au niveau du pupitre de frère Thibault. Ses travaux sont encore présents. Vous découvrez un splendide dessin. Vous l'observez plus attentivement et vous vous servez de la loupe pour mieux voir. Vous demandez alors au frère Radulphe où frère Thibault avait appris à faire de telles enluminures. Il vous dit que son don pour le dessin fut remarqué lors de leur période de noviciat. Allez au paragraphe 39.

57. Vous reconnaissez la langue, c'est du latin mais vous n'arrivez pas à déchiffrer les deux termes visibles : « Iohannis » et « Ducis ». Vous commencez à regretter de ne pas avoir été attentif pendant vos leçons de latin. Vous vous rappelez alors avoir fait la connaissance de frère Radulphe qui semble être un bon latiniste. Vous décidez d'aller le voir. Allez au paragraphe 33.

58. Vous ne percevez rien d'anormal aux alentours du corps, pas un indice pour vous aider. Vous envoyez frère Jérôme à l'abbaye avec pour mission de ramener une charrette pour transporter le corps. Vous souhaitez le

regarder de plus près. Vous l'aidez à charger le corps sur la charrette. La foule se masse de plus en plus nombreuse dans la rue et la rumeur commence à grossir. Vous accrochez le regard d'un homme qui ne semble pas ressentir la même peur que la foule. Il vous regarde avec insistance et part. Intrigué, vous le suivez dans la Grande rue après avoir demandé à frère Jérôme de vous attendre. Cependant, avec la multitude de personnes, vous perdez l'homme de vue au niveau de l'hôtellerie de « La Lycorne ». Vous retournez à l'église Saint-Pierre aider frère Jérôme. Allez au paragraphe 61.

59. Vous trouvez dans un sac un bout de parchemin déchiré, vous le dépliez. Vous êtes sûr d'avoir déjà vu cette esquisse. Vous repensez au bout de parchemin trouvé sur frère Thibault que l'abbé vous avait remis. Vous l'avez toujours sur vous, vous le sortez. Vous n'êtes pas surpris de voir que les deux morceaux s'assemblent parfaitement. Allez au paragraphe 35.

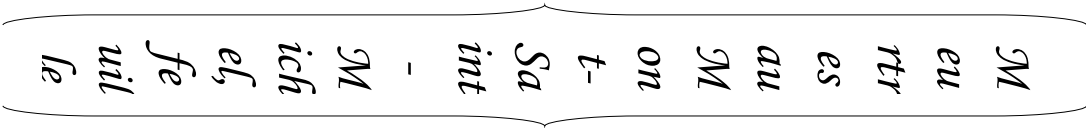
60. Après avoir observé le corps, vous confirmez la mort par un coup de dague au cœur. Vous pouvez même dire qu'il y a deux agresseurs puisqu'en plus des coups de dagues, vous apercevez des ecchymoses autour de son torse et de ses bras. Vous y voyez là un signe du fait qu'il a été ceinturé. Cependant, quelque chose vous intrigue dans la position du mort. Sa main semble crispée. Vous essayez de l'ouvrir mais les doigts sont tellement crispés que vous n'y arrivez qu'au prix d'un terrible effort et de quelques phalanges fracturées. Il tient dans sa main un sceau de sire représentant un chevalier au combat.

Jet de connaissances et de savoir → lancez 4D6 et ajoutez votre bonus « Langue latine » si vous l'avez.

- Vous obtenez un nombre inférieur ou égal à 16, allez au paragraphe 57.
- Vous obtenez un nombre égal ou supérieur à 17, allez au paragraphe 28.

61. Tant bien que mal, vous arrivez à l'abbaye. La charrette de frère Jérôme ne semble pas très solide et donne l'impression qu'elle va se fracasser à chaque pavé qui ressort un peu plus que les autres. Les frères vous trouvent une petite pièce inutilisée de l'abbaye pour que vous puissiez regarder le corps. **Jet de connaissances et de savoir → lancez 4D6 et ajoutez votre bonus « Soigner » si vous l'avez.**

- Vous obtenez un nombre inférieur ou égal à 16, allez au paragraphe 54.
- Vous obtenez un nombre égal ou supérieur à 17, allez au paragraphe 60.



Personnage :

Nom du joueur : et de son équipier :

Nom du personnage : Anselme de Rochechouart

Age du personnage : 23 ans

Taille du personnage : 1,75 m

Poids du personnage : 70 kg

Description physique :
.....
.....

Caractéristiques et compétences :

Perception.....3D6 + ...D6

Détecter une émotion

Scruter / regarder

Pister / trouver une piste

Connaissances et savoir.....4D6 + ...D6

Langue latine

Soigner

Religion

Charisme.....2D6 + ...D6

Autorité

Parler avec Eloquence

Persuader / convaincre

Volonté.....3D6 + ...D6

Dextérité.....4D6 + ...D6

Astuce.....3D6 + ...D6

Dénicher un objet

Crocheter une serrure

Lancer

Dérober un objet

Enluminer

Agilité.....2D6 + ...D6

Furtivité / Discrétion

Grimper

Nager

Force.....4D6 + ...D6

Lever un objet

Pousser / tirer un objet

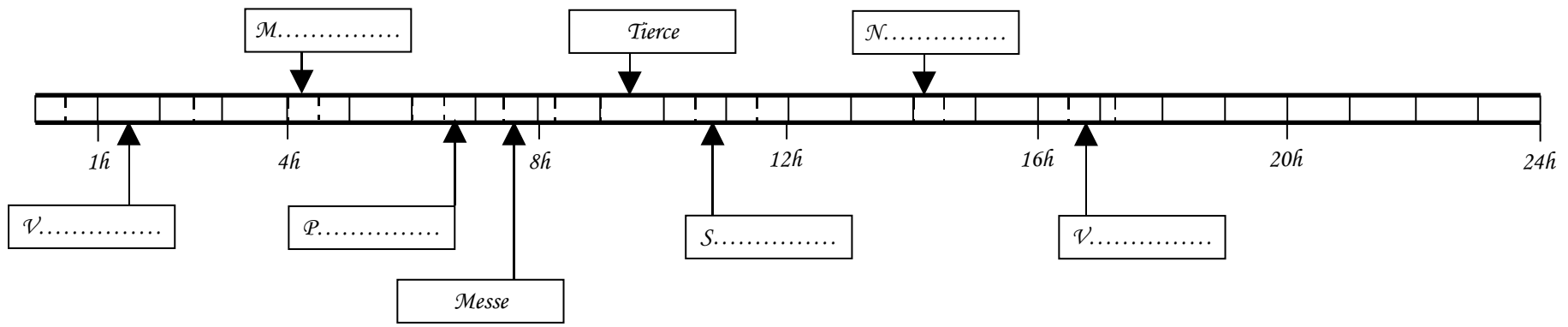
Rapidité.....2D6 + ...D6

Vigueur.....3D6 + ...D6

M
eu
rtr
es
au
M
on
t-
Sa
int
-
M
ich
el,
ré
pe
rt
o
ire
de
s
de
du
nti

➤ La journée des moines bénédictins

Frère Arnould n'a pas voulu vous parler des différents offices auxquelles les moines étaient tenus d'être présents. Vous êtes donc obligé de vous renseigner par vous-même. Recherche dans l'introduction et les paragraphes 30, 33, 53 les noms des prières. Une fois que vous avez trouvé les noms, remplacez les prières au bon moment de la journée et coloriez en rouge les moments consacrés à la prière par les moines.

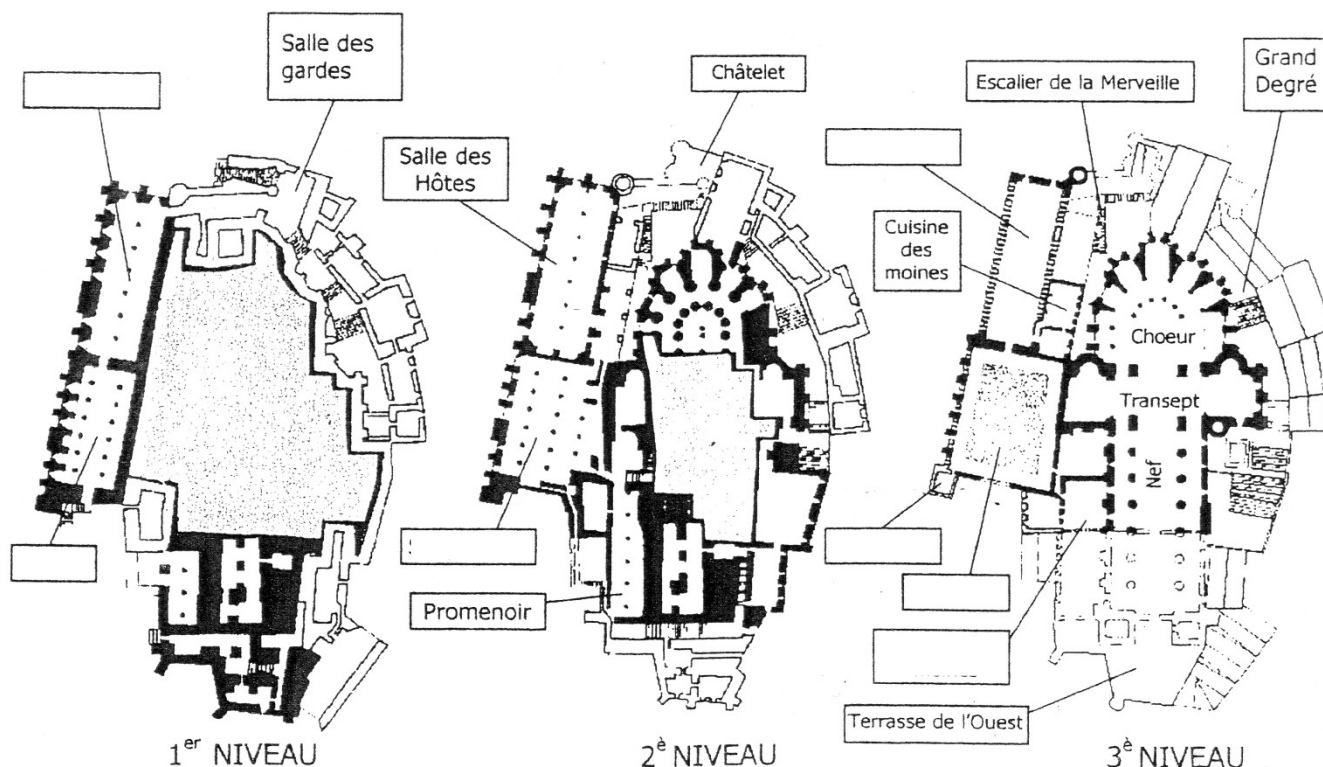


Sur 24 heures, combien de temps est consacré aux prières et aux offices religieux ?

- 1 heure
- 3 heures
- 5 heures
- 7 heures
- 10 heures
- 12 heures

➤ L'abbaye bénédictine du Mont-Saint-Michel

Vous vous sentez perdu dans cette abbaye. Vous n'avez qu'une solution pour retrouver votre chemin, vous devez vous procurer un plan. L'abbé Richard vous en fournit un mais comme il est très étourdi, il a oublié d'y faire figurer certains lieux! A vous de les retrouver. Cependant, je vous ai laissé des indices dans le texte. Quand ce symbole (#) apparaît au début d'un paragraphe, c'est que des indices s'y trouvent.



Associez chaque extrait de la règle à la salle qui convient.

Extrait de la règle bénédictine	Salle
« Une lampe brûlera continuellement dans le jusqu'au matin... »	
« Pour cellérier du monastère, on choisira quelqu'un de la communauté qui soit judicieux, de caractère mûr, sobre... »	
« Qu'il y ait à table un silence absolu, tel qu'on entende ni chuchotement ni aucune voix que celle du lecteur... »	
« ...Aussi les frères doivent-ils s'adonner à certains moments au travail... »	
« Il faut prendre soin des malades avant tout et par-dessus tout [...] Un logement à part leur sera destiné... »	
« Tous les hôtes qui se présentent seront reçus comme le Christ... »	
« A l'heure de l'office divin, dès qu'on aura entendu le signal, on laissera tout ce qu'on avait en mains et on accourra en toute hâte... »	

Si on comparait une abbaye d'autrefois avec un collège d'aujourd'hui, à quoi correspondraient :

- la cour de récréation :
- le C.D.I. :
- la cantine :
- l'internat :
- le hall d'entrée :

➤ L'organisation de l'Eglise catholique

Avec tous ces moines et prêtres, vous avez peur de perdre la tête. Vous vous faites donc un pense-bête pour savoir qui est supérieur à qui et pour savoir qui obéit à qui. Pour vous aider, je vous ai mis entre parenthèse des personnages de l'histoire, à vous de retrouver leur charge.

Remplace les mots suivants dans le schéma suivant en t'aidant de ton manuel à la page 66 : Messes – Monastères/Abbayes – Il dirige l'Eglise – Sacrements – Evêques – Religieuse (2 fois) – Moines – Paroisse – Pape – Ils forment le haut clergé et élisent le pape – Sociale (2 fois) – Diocèses – Abbés – Cardinaux – Curés – Monastères/Abbayes.

P..... (St Pierre)
Fonction :



C.....
Fonction :



CLERGE REGULIER Il vit parmi les fidèles.
Qui :
Où :



Qui : (Firmin)
Où :



Fonction	Fonction
.....
- font la le dimanche.	- aident les pauvres
- donnent les	- s'occupent de l'enseignement.

CLERGE SECULIER Il vit surtout dans les monastères.
Qui : (Richard)
Où :



Qui : (Radulphe)
Où :



Fonction	Fonction
.....
- prient pour les hommes	- aident les pauvres
	- s'occupent de l'enseignement.



Rogier Van der Weyden, Triptyque des sept sacrements, vers 1440-1444.

Recopie la définition de « Sacrement » p.70 de ton manuel

.....
.....

Quels sont les sept sacrements reconnus par la religion catholique ? p.71 de ton manuel

- ① :
- ② :
- ③ :
- ④ :
- ⑤ :
- ⑥ :
- ⑦ :

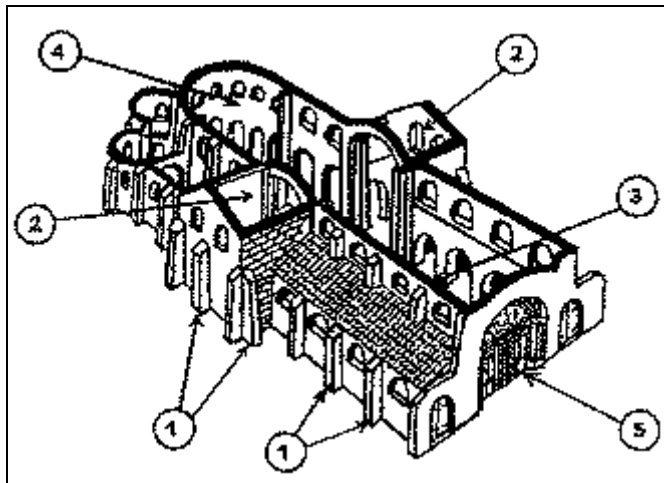
Retrouve ces sept sacrements dans le tableau de R. Van der Weyden.

➤ ART ROMAN, ART GOTHIQUE.

L'ART ROMAN

Ouvre ton manuel à la p.82 et observe la carte sur « La diffusion de l'art roman ». A quelle époque ont été construites les premières églises romanes ?

.....

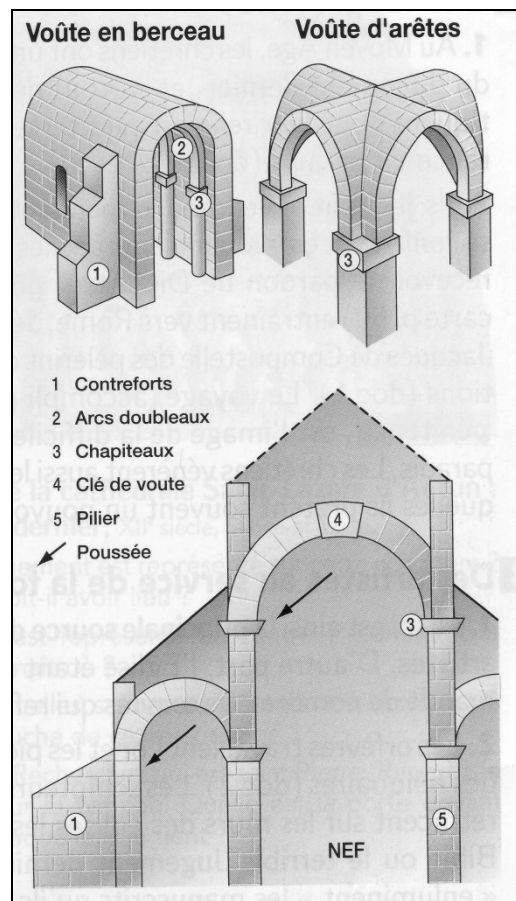


Relie chaque élément de l'église au numéro qui convient :
 (aide-toi du document 5 p.63 de ton manuel)

- le chœur :
- la nef :
- le transept :
- le grand portail :
- le contrefort :

Dans quelle partie de l'église la messe a lieu ?

Où se tiennent les fidèles ?



Retrouve sur la photographie les éléments repérés sur la coupe. S'agit-il d'une :

- voûte en berceau ?
- voûte d'arêtes ?

Exemples d'églises romanes :

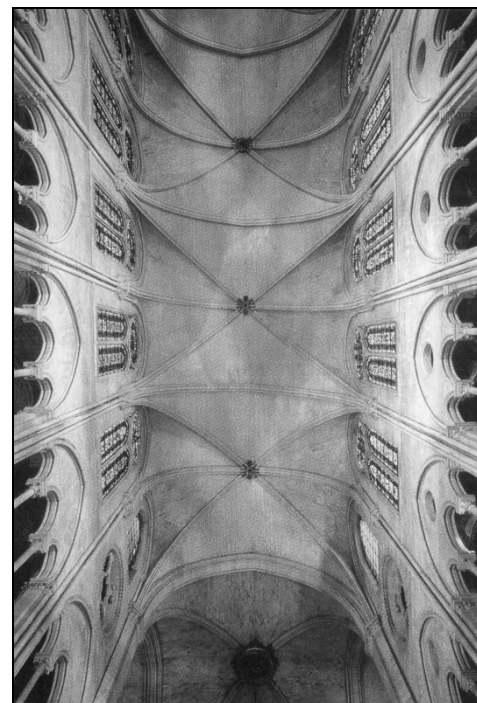
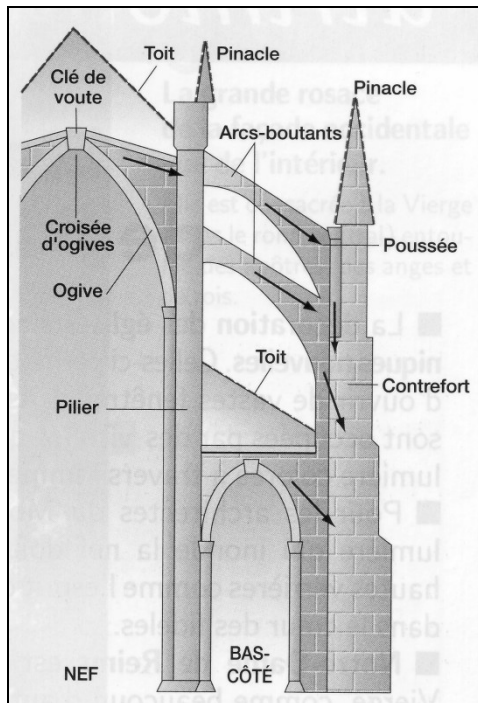
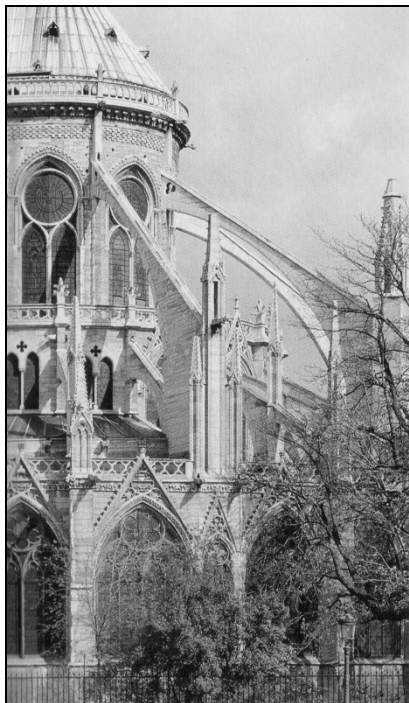
-
-

L'ART GOTHIQUE

Ouvre ton manuel à la p.82 et observe la carte sur « La diffusion de l'art gothique ». Quelle est la région d'origine de l'art gothique ?
 À quelle époque ont été construites les premières cathédrales gothiques ?

.....

Reviens aux pages 76-79.



Sur la photographie de gauche, identifie un contrefort (①), deux arcs-boutants (②), un pinnacle (③) et le toit (④).

Sur la photographie de droite, identifie une clé de voûte (①), deux croisées d'ogives (②) et un arc en forme d'ogive (③).

Quel support illustré et coloré laisse pénétrer une abondante lumière dans les cathédrales gothiques ?

.....

Exemples de cathédrales gothiques :

-
-

SYNTHESE :

Redonne à chaque art ce qui le caractérise. (Mets une croix dans la ou les colonnes qui conviennent)	Date de la fin du X ^{ème} siècle.	Croisée d'ogives	Voûte en berceau	Contreforts	Arcs-boutants	Formes plutôt arrondies	Haute et bien éclairée	Basse et sombre	carrées/Formes plutôt anguleuses /	Nombreux vitraux	Date du XII ^{ème} siècle.
Eglise romane											
Cathédrale gothique											

Quel art a eu l'aire de diffusion la plus développée ? (Cartes p.82)

Dans le temps : Art roman

Art gothique

Dans l'espace : Art roman

Art gothique

