Scénario pour le concours d'Anima

du 31 juillet 2008

Auteur : RomBis

« Le Croquemitaine »



Le Croquemitaine

Mise au point étymologique

« Le **croquemitaine** est un personnage maléfique dont on parle aux enfants pour leur faire peur et ainsi les rendre plus sages.

Son rôle est souvent de marquer les interdits sur des moments, ou des lieux, considérés comme dangereux : en premier, la *nuit*, traditionnellement dévolue aux *démons* et aux mauvais esprits. Un croquemitaine peut se dissimuler aux abords d'un cours d'eau ou d'un étang, afin de noyer les imprudents. Dans les régions où l'hiver peut être rigoureux, un croque-mitaine mange le nez et les doigts de l'enfant (les parties du corps les plus exposées aux gelures). La crainte provoquée par la menace de tels personnages crée une peur qui n'a plus besoin d'être motivée : le croque-mitaine se cacherait sous le lit ou dans le placard et attendrait qu'un pied ou une main dépasse du lit pour tirer dessus, l'enfant serait alors aspiré sous le lit et disparaîtrait pour toujours.
Les croque-mitaines existent dans l'imaginaire de tous les pays. Leurs noms sont extrêmement variables et, sauf quelques particularités qui permettent de les identifier, leur aspect est assez mal défini, ce qui, dans une transmission orale, permet à chacun de s'imaginer un être d'autant plus effrayant : homme, femme, animal, ou même une créature fantasmatique comme le ***Babau***. Des personnes réelles et vivantes (âgées, au physique inquiétant, ou vivant en retrait de la communauté) endossent souvent, involontairement ou pas, la personnalité du croque-mitaine pour menacer les enfants. L'essentiel étant d'*y croire*. »

Préliminaires

Alors que les joueurs approchent de la ville de **Suré**, le climat se fait soudain plus froid. Les plus réceptifs d'entre eux ressentent même un petit frisson leur parcourir la nuque.

Un groupe d'enfants joue à l'extérieur de la ville. Alors que vous approchez, les cloches de l'église résonnent. Vous pressez le pas afin de pouvoir rentrer avant que les portes ne soient fermées. Comme on pourrait s'y attendre, les enfants continuent de jouer insouciamment, quand un des gardes s'approches d'eux. Vous l'entendez leurs crier dessus pour qu'ils se pressent, mais ceux-ci ne semblent pas vouloir rentrer. Tout d'un coup, il se penche vers eux et chuchote :

Sur un **jet d'observation** difficulté 120, les joueurs entendront le garde leur dire :

« *Les enfants, si vous ne rentrer pas,* ***Babau*** *viendra vous enlever…* »

A ses mots, les enfants abandonnent leurs jeux et cours en hurlant à l'intérieur des fortifications.

Les joueurs devraient trouver leur réaction un peu exagérer mais après tout, qu'es ce qu'un ***Babau***?



Localisation

L'histoire se passe dans la ville de **Suré** ('sure', petit clin d'œil pour une ville envahie par la peur)**,** au Sud-est d'Archange. Il s'agit d'un bourg d'environ 10.000 habitants, situé à 900km de la capitale. Elle est prise dans l'étau entre le fleuve **Zafit** et la forêt d'**Avaldane**. Ces deux milieux ont nourrit une grande quantité de contes et légendes sur le Croquemitaine, appelé ici ***Babau***, à cause de la proximité des sombres bois et des dangereux remous du fleuve à cet emplacement.



Les disparitions n'étaient pas rares avant le début de ce scénario, les animaux habitant la forêt étant particulièrement féroce pendant la saison de reproduction. La saison des moussons, quant à elle, apportait toujours sont lot de morts à cause de la crue du fleuve.

Afin de protéger leurs enfants, les adultes ont usé et abusé des légendes à propos des monstres marins et autres bêtes immondes rodant dans la forêt. Mais l'esprit humain est fait de telle manière que seul subsiste la peur, et face à tous ces démons, un seul a fini par subsister et prendre la place de tous les autres : ***Babau***.

Suré

La ville de **Suré** fait partie des petites villes négligées de l'empire. Située sur une route commerciale, elle est trop souvent évité par les caravanes qui préfèrent atteindre la grande ville de **Virach**, située à seulement 80km de là, pour faire escale.

Le Duc qui dirige la ville se nomme **Digman Von Krugueur**. Lui et sa famille sont au pouvoir depuis des décennies et ont toujours soutenu l'empire. Après la mort de l'empereur, la famille s'est divisée en deux branches, les anti-Elizabeth, qui ont quittés la ville pour aller s'installer à **Virach**, et les puristes, qui sont restés pour soutenir la nouvelle impératrice.

Equipé d'une armée de conseiller, tous issu de la noblesse de **Suré**, le Duc passe la majorité de son temps, enfermé dans le quartier noble, sortant le moins possible afin de ne pas attirer les foudres des mauvais esprits. Suite aux récents évènements, il s'est encore plus refermé sur lui-même et interdit à tous les membres de la famille Krugueur de quitter le manoir.

La principale ressource de cette ville vient des quelques marchants qui s'arrêtent ou des bateaux de pêche, qui font escales lorsqu'ils remontent le fleuve Zafit pour aller approvisionner Archange.



Les nobles vouent un culte absolu au Christ, passant la majorité de leur temps libre dans l'immense cathédrale aménagé à cet effet. Les prêtres ont toutefois quitté cette région 'maudite' il y a quelques années, bien que des négociations soient en cours pour en faire venir de nouveaux.

Synoptique

C'est dans un climat de paranoïa totale que les joueurs vont se retrouver enfermer dans la ville de **Suré** pour la nuit alors que les portes se referment. Là, ils vont rapidement prendre conscience que les habitants vivent dans la peur de voir les contes et légendes, qu'ils ne cessent de se raconter, devenir réalité.

Le lendemain, les joueurs vont avoir la surprise de découvrir que certaines de ces histoires ne semblent pas être simplement des légendes.

Disparition d'enfants, maladies, blessures, … le nombre d'incidents survenant pendant la nuit risque fort de les inquiéter. Les légendes seraient-elles l'origine du mal, ou celui-ci aurait-il causé la naissance de ces légendes ?

PREMIERE PARTIE

L'origine du mal

Alors que les joueurs passent rapidement les portes de la ville, celles-ci se ferment derrière eux pour la nuit. La personne qui verrouille celles-ci se tourne ensuite vers eux :

« *Z'êtes pas d'ici vous ? Fais pas bon sortir la nuit, ya des choses qui se baladent… Feriez mieux d'aller vous enfermer à l'auberge. Le 'coffre fort' se trouve un peu plus bas dans l'allée. Vous voyez les torches là-bas ? Devant la grande charrue, bah c'est là. Insistez bien lorsque vous frapperez, il est possible qu'il mette un peu d'temps à vous ouvrir.*

Enfin, moi j'dis ça pour vous messires. Faites comme vous voulez, mais moi, je cours m'enfermer.»

Sur ces mots, l'homme commence à descendre l'allée principale et tourne quelques centaines de mètres avant l'entrée de l'auberge.

Lorsque les joueurs se rendront au 'coffre fort', il leur faudra en effet tambouriner pendant dix bonnes minutes avant que quelqu'un ne s'adresse à eux au travers de la porte :

« *Vous êtes malades ou quoi ? Qu'es ce que vous foutez dehors ? Vous voulez mourir ? Pas moi, j'ai deux pieds et j'y tiens. Alors soit vous avez de l'argent, soit vous pouvez crever dehors !* »

Après avoir fait teinter plusieurs fois les pièces les unes contre les autres, l'homme devrait finalement consentir à ouvrir la porte de l'auberge. Il passera quelques minutes à défaire les multiples chaînes qu'il a installées de son côté et entrebâillera rapidement la porte. L'ouverture sera à peine suffisante pour que les joueurs s'y faufilent l'un après l'autre. Il refermera la porte aussitôt que le dernier aura passé le palier et remettra toutes les chaînes en place.

D'un œil suspicieux, il inspectera ensuite chacun des joueurs, insistants et les questionnant sur tout objet qui pourrait paraître non-chrétiens ou magique. Lorsque sa paranoïa sera satisfaite, il demandera 8pa pour une chambre individuelle, ou 5pa s'ils veulent dormir dans le dortoir (il ne possède que 3 chambre individuelle). Il demandera ensuite 5pa de plus pour la protection qu'offre sa maison face aux mauvais esprits (soit 13pa/chambre ou 10pa/dortoir). Il leur demandera aussi s'il accepte de donner une pa qu'il offrira le lendemain au Christ lors de la messe (noter bien qui accepte de la donner).

Il offrira une rapide collation aux joueurs si ceux-ci le demande et repartira ensuite se coucher après leur avoir montré leur chambre. Au cours de la nuit, vers 3h du matin, si l'un des joueurs ne dort pas, il peut effectuer un test de vigilance difficulté 80 ou 140 s'ils dorment. Celui qui réussira entendra des bruits à l'extérieur du bâtiment. En

ouvrant une fenêtre, obstruée par des barreaux derrière les vitres, il pourra réaliser un **jet de RMys** difficulté 160. S'il réussit son jet, il verra un enfant quitter le village (le fils du duc). S'il le rate, il pourra apercevoir une sorte de grand fauve se déplacer dans les rues. Ses poils sont longs et semblent coller à son corps comme s'ils étaient recouverts de gel. Son pelage est d'un noir très sombre. Cette bête ressemble à un loup dont le buste semble démesurément grand. Si le joueur veut, il peut tenter un **jet d'observation** difficulté 140 pour s'apercevoir que bien qu'impressionnante, la bête se déplace en laissant des traces de pas humains de petite taille.

Les joueurs se trouvant dans le dortoir découvriront que la chambre n'a pas de fenêtre (et donc ils ne verront rien de l'extérieur) et que l'aubergiste à fermé la porte à clef (porte robuste). Ceux dans les chambres pourront en sortir, mais la porte de l'auberge est cadenassée par plusieurs chaînes. Même si on lui demande, il refusera de l'ouvrir, surtout si les joueurs parlent de la créature.



MJ : Il s'agit d'une illusion lancée par **Babau**, d'où le fait que si les joueurs réussissent un jet de RMys, ils ne voient rien. Il est donc normal qu'elle ne laisse pas d'empreinte dans le sol. Toute personne essayant de la toucher, de l'attaquer, devra néanmoins réussir un jet contre la défense de **20+1D100** (Esquive du fils du duc), tout en comptant les malus de distance, d'obscurité, et rajouter un malus de 40 car la bête est bien plus grosse que l'enfant qu'elle dissimule (voir deuxième partie). S'il réussit à esquiver, le joueur verra la créature esquiver son coup et s'enfuir dans une ruelle entre les maisons. Si le coup touche, alors le joueur ne verra pas où la bête est blessée, mais il pourra voir qu'elle saigne abondamment (il le regrettera peut être plus tard ☺)

IMPORTANT : Ne laissez pas trop d'occasion aux joueurs de s'apercevoir qu'il s'agit d'une illusion, ils perdraient l'intérêt du scénario. Faites leurs jeter un Dé de 100 sans leur préciser qu'il s'agit d'un test de RMys, et même s'ils le réussissent, rester flou, de manière à ce qu'ils aient des doutes…

Quelques heures après le passage de la créature, toute l'auberge sera réveillée par un groupe de personnes qui tambourinera sur la porte. Les villageois semblent se révolter ou se préparer à quelque chose. Ils sont tous sortis, armés de fourches, d'épées courtes ou de bâtons, et portent un grand nombre de torches. A leur tête, un homme sur son cheval continue de crier des ordres aux personnes qui l'entourent.

« *Toi, va réveiller le quartier ouest. Je veux que 20 personnes l'accompagnent, les autres, restez grouper, il faut réveiller le plus de personnes possibles.*

<Fait faire un demi-tour à son cheval et s'adresse à la foule>

Mes amis !! Armez-vous et venez nous rejoindre sur la place centrale. Nous avons hésitez trop longtemps, il est temps d'agir. »

Quelques minutes plus tard, la place accueille un bon millier d'hommes et de femmes, tous armés et prêt à défendre leur ville. Devant le bâtiment administratif qui culmine cette

place, un groupe d'une vingtaine de personnes, tous à cheval et arborant de splendides vêtements et rapières entoure celui qui prenait la parole tout à l'heure.

« *Mes amis, cette nuit encore un enfant à disparu, nous ne pouvons plus tolérer cela, nous devons protéger les notre. Avez-vous vu la bête qui rodait ici cette nuit ? Ces monstres, ces engeances de démon osent s'introduire dans nos murs pour nous voler nos progénitures, nous devons réagir. Ce soir, je connais un démon qui va regretter son action. En route mes amis, direction les bois d'Avaldane. Nous allons dénicher cette bête et la tuer. Pour la justice, pour notre seigneur, et pour Suré !!* »

Suite à ce discours, la foule se mettra à hurler des encouragements et des approbations pour le plan mis en place.

Sur un **jet d'observation** difficulté 120, les joueurs pourront s'apercevoir qu'au moment où le noble à nommer les bois, une cinquantaine de personnes à quitter discrètement la place. Si les joueurs atteignent la difficulté de 140, ils pourront aussi remarquer que le noble n'est pas aussi sur qu'il en a l'air. En effet, il jette de fréquents coups d'œil dans toutes les directions, et transpire abondamment…

MJ : Pour la quatrième fois cette semaine, un enfant a disparu. Mais la donne est différente cette fois-ci. Il s'agit en effet d'un enfant d'une riche famille noble. Les nuits précédentes, les seuls enfants à disparaître étaient ceux de l'orphelinat, et comme personne ne se souciait de ces non-croyants, aucune recherche n'avait été organisée. Cette fois-ci sera différente… Les nobles vont parcourir la ville, recrutant tous ceux qui leur sembleront apte à se battre ou à être d'une aide quelconque dans les battues.

Si les joueurs questionnent la foule, ils pourront apprendre que ce noble n'est autre que le Duc *Digman Von Krugueur*. Il est apprécié par les habitants qui admirent sa foi sans limite ainsi que les actions qu'il entreprend pour les aider.

MJ : Comme tout noble qui se respecte, il n'aime pas spécialement sa population mais il ferait tout pour conserver ses privilèges. Il sait comment parler aux foules, et, même s'il les aide à l'occasion, il attend toujours que ces intérêts soit en cause pour le faire, comme c'est le cas ce soir. Mais cela, les habitants ne le savent pas …

Si les joueurs décident de participer aux recherches, rendez-vous en **A**. Sinon, allez directement en **B**

A – balade dans les bois

Alors que la foule se sépare en une dizaine de groupe, tous mené par un noble, les joueurs se retrouvent répartie dans le même groupe, sous la direction du Duc (celui-ci ayant repéré que les joueurs avaient l'air expérimentés, et mieux armés que les paysans à voulut les avoir prêt de lui).

Alors que les groupes commencent à se diriger vers les bois, un lourd silence fait place à la fureur qui était née sur la place. Le groupe se déplace sans un bruit, chacun craignant les horreurs qui pourraient se cacher dans les bois. Pendant le trajet, les joueurs pourront entendre les villageois parler entre des monstres et démons qui habitent ces bois…

Alors que les groupes commencent à s'enfoncer dans les bois, les nobles demandent à tout le monde d'être attentif aux traces sur le sol, pour repérer les déplacements de la bête (évidemment, étant une illusion, celle-ci ne laisse pas de trace…).

Sur un **jet de pistage** difficulté 120, les joueurs pourront néanmoins découvrir des

traces humaines qui semblent s'enfoncer dans les bois. S'ils décident de les suivre, les traces deviendront de plus en plus fraîches à mesure qu'ils avanceront.

MJ : A vous de vous amusez une fois les joueurs dans les bois. **Babau** maîtrise beaucoup de sorts d'illusion, et il pourra faire apparaître n'importe quoi qui pourrait effrayer les joueurs… certains auraient-ils des phobies ?

Sinon, **Babau** se contentera de leur faire entendre des hurlements, de voir des yeux des les buissons, des formes se déplaçant dans les fourrés, ou des choses leurs effleurant l'épaules (sort d'illusion des différents sens, niveau 1 à 10). Faites leurs faire des jets de vigilance/observation pour savoir s'ils les voient. Noter à côté leur base de RMys et pour le même jeter de dés, vérifier s'ils ne font pas plus que le seuil d'illusion (160), auquel cas ils ne voient rien…

Faites faire des **jets d'impassibilité** au groupe pour savoir s'ils ont le courage de rester ou s'ils courent se réfugier à l'auberge. Chaque fois qu'un joueur est victime d'une illusion, augmenter le seuil de 10. Si un joueur se retrouve face à sa phobie, augmenter le seuil de 30. Un échec donne un malus aux joueurs égal à leur marge d'échec. S'il rate leur jet de peur d'au moins 40, il se retrouve paralysé par la peur et doit immédiatement refaire un jet. Un échec de 60 fera craquer le joueur qui tournera les talons pour quitter les bois.

La première difficulté sera de 40. Faites faire au moins 2 ou 3 jets par joueurs.

Si certains d'entre eux réussissent quand même à attendre la fin de la piste, ils remarqueront qu'il ne reste qu'une dizaine de courageux. Le duc est lui aussi parti. Ils arriveront alors dans une clairière. De l'autre côté, ils pourront apercevoir un loup entrain de tourner autour d'un enfant.

La paranoïa des joueurs devrait être rendue à un tel point qu'ils ne devraient pas se rendre compte qu'il s'agit d'un simple loup solitaire. Si vos joueurs ont mal supporté la traversée des bois, dites leurs que la bête est face à l'enfant. Si l'un d'eux à particulièrement bien réussit, il se rendra compte que le groupe dramatise la situation.



LOUP SOLITAIRE :

For: 5 **Dex**: 6 **Agi**: 6 **Con**: 5 **Per**: 7 **Int**: 5 **Pou**: 4 **Vol**: 4

Point de vie : 45 **Armure** : Aucune

Attaque : Griffe 30 ou Morsure 40

Dégâts : Griffe 20 ou Morsure 25

Défense : 50 esquive

Note : Comptabiliser les malus de peur sur les jets d'attaque des joueurs, mais sans leur dire, cela fera paraître le loup plus puissant qu'il ne l'est vraiment. Lorsqu'il attaque, dramatiser pour ceux qui sont prit par la peur. Vous pouvez même refaire des jets d'impassibilité ou faire rentrer les joueurs en état de 'peur'.

Lorsque le loup fini enfin par mourir, les gens s'aperçoivent alors qu'il ne s'agissait que d'un simple loup. C'est fou ce qu'ils ont pu avoir peur pour rien (qui a dit pour rien ?).

L'enfant est toujours tremblotant sur le sol. Alors que les joueurs finissent d'examiner le loup, une femme s'approchera de l'enfant

pour vérifier s'il n'est pas blessé. Alors qu'elle commence à l'examiner, elle se mettra soudain à crier, et le repoussant, retournera s'abriter derrière les autres habitants. Tout en se déplaçant, elle le traitera d'enfant du démon.

Effectivement, alors que les habitants approchent prudemment de l'enfant, les joueurs pourront s'apercevoir qu'il a deux petites cornes qui poussent sur le haut de son front, et que sa peau commence à prendre une couleur cuivrée. Mort de peur, l'enfant ne pourra pas réagir lorsque les habitants commenceront à lui jeter leurs torches tout en criant :

« *Retourne en enfers, démon !!!* »

MJ : Il s'agit en fait d'un Néphilim Jayan. Il commence seulement à avoir des mutations physiques. Son pouvoir du troisième œil lui à permit de voir le croquemitaine derrière toutes les illusions. Alors que celui-ci s'enfuyait avec l'enfant, il a décidé de le suivre. Seulement, une fois dans les bois, il a fini par le perdre et se retrouvé dans cette situation.

C'est le moment où les personnages devraient intervenir. Les malus de peur ayant disparu (sauf si certains d'entre eux sont de fervents Chrétiens), ils devraient essayer de protéger l'enfant. S'ils ne le font pas, les habitants le brûleront à plusieurs reprises avant que le duc ne revienne. Il s'exclamera alors :

« *Ce n'est pas l'enfant que nous cherchons. Les autres groupes n'ont rien trouvé. Ramenez-le en vie, nous le ferons parler, et ensuite, nous le brûlerons vif.* »

Si les joueurs interviennent, ils épargneront à l'enfant de nombreuses brûlures et se feront 2 amis.

MJ : Deux amis ?? Effectivement, à ce moment, faites faire aux joueurs un **jet de RMys** difficulté 100. S'ils réussissent, ils s'apercevront qu'un deuxième enfant est près de celui qui est étendu. S'ils tentent de lui parler, il se sauvera et les joueurs ne le trouveront plus. Sinon, ils ne remarqueront pas sa présence. Il s'agit en fait d'un deuxième Néphilim, D'Anjayni cette fois-ci, qui a assisté à toute la scène. Seulement, totalement impuissant à cause de son 'don', il ne peut être que spectateur de cette scène.

Les habitants attraperont l'enfant et, blessure ou pas, l'attacheront solidement avec des cordes et le ramèneront à Suré.

Il y a peu de chose que les joueurs peuvent faire pour lui pour le moment…

B – Contes et légendes

Les joueurs qui ne seraient pas allé dans les bois pourront retourner à l'auberge. En chemin, ils passeront devant une taverne qui à l'air plutôt agitée. Beaucoup d'habitants sont là et le tavernier à du mal à remplir tous les verres qui se tendent. Beaucoup de personnes se plaignent d'avoir été choqué par les évènements, et les histoires vont bon train entre ceux dont un monstre à dévasté la récolte à celui pour qui une horreur à tuer une partie de son bétail.

Au bout d'une demi-heure, un groupe d'une cinquantaine de personne arrive dans la taverne (ce sont ceux qui ont quittés la place centrale). Ils commencent par commander à boire et discutent autour d'une grande table de la battue :

« *Dans les bois d'Avaldane !!! Il est malade. Hors de question que je mette les pieds dans cette maudite forêt, surtout de nuit et jamais après qu'on y ait vu quelque chose de pas humain…*

Tout cela pour sauver le fils du duc… il a pas bougé son cul quand c'était nos enfants qui disparaissaient, j'vois pas pourquoi j'l'aiderais ? »

Son petit discours est suivi par une volée d'approbation. Si les joueurs tentent de discuter avec eux, ils pourraient apprendre que 4 enfants ont disparu cette semaine. Mais que les disparitions remontent à bien plus longtemps que cela.

« *Régulièrement, des enfants disparaissent. Mais généralement, il s'agit des pouilleux de l'orphelinat. Qui se soucis d'eux ? On raconte que ce sont tous des monstres là bas… C'est pour cela qu'on ne les voit jamais et que se sont des sœurs qui s'en occupent. Elles ont sûrement été bénites pour pouvoir supporter la présence de ces démons. Ils peuvent tous disparaître, c'est pas moi qui irais les chercher…* »

Il y a toutefois quelques sujets à éviter. Si les joueurs traitent les habitants de lâche, ceux-ci le prendront très mal. Les joueurs étant ici au lieu de chercher dans les bois, ils ne sont pas vraiment plus glorieux… Mais s'ils insistent, le tavernier risque de leur demander de quitter la taverne. S'ils refusent, les quelques 200 personnes ici présentes se lèveront d'un seul mouvement, pour faire passer le message.

C – L'enfant du démon

Alors que les habitants reviennent en ville, certains commencent déjà à aller taper à tous les carreaux pour passer la nouvelle :

« *On en a capturé un !!* »

A peine 10 minutes après leur retour, une masse de curieux s'entasse autour des héros qui ont capturé le démon.

On commence par amener une cage et on y enferme l'enfant. Immédiatement, certains habitants commencent à lui jeter tout ce qui leur passe par la main. Visiblement apeuré, l'enfant ne cesse de pleurer en se recroquevillant dans sa cellule. Le duc prendra alors la parole :

« *Mes amis, voilà pourquoi nous prions tous les jours ! Ce démon a conduit le monstre jusqu'au village. Regardez-le !!! J'avais des doutes et j'ai demandé aux sœurs, savez vous ce qu'elles m'ont dis ? Que cet enfant faisait parti de l'orphelinat !! Vous savez ce que cela veut dire ? Il a vendu ces amis au diable en échange de pouvoir. Il doit brûler vif !!!* »

A ces mots, la foule s'extase. Le duc annonce que l'enfant sera amené à la cathédrale demain toute la journée, pour y recevoir le jugement divin. Ensuite, chacun pourra aller lui parler. Au coucher du soleil, il sera brûler vif.

La foule finit par se séparer après que l'enfant ne soit emmené dans la cathédrale. Les portes sont fermées et ont empêchera les joueurs d'y rentrer. La seule chose à faire pour le moment est de retourner dormir.

Le lendemain, les joueurs devraient demander des informations sur la messe. S'ils ont accepté de payer la pièce d'argent au début, l'aubergiste se proposera de les parrainer pour qu'ils puissent assister à la messe (rendez-vous en D). S'ils ne l'ont pas fait, il leur annoncera qu'ils ne pourront pas y assister mais que la cathédrale sera libre pour les visites dans l'après midi (rendez-vous en E).

D – La messe

Le lendemain, l'aubergiste se prépare et met sa plus belle tenue. Avec sa femme, qui a préparé pour l'occasion un panier plein de nourriture, ils commencent à se diriger vers la cathédrale en compagnie des joueurs.

Arrivé devant la cathédrale, des gardes les saluent. L'aubergiste explique à l'un d'eux

que les joueurs se sont montrés très clément envers le seigneur, et qu'ils souhaitent eux aussi recevoir sa bénédiction. Le garde réfléchit quelques instants, puis accepte de les laisser rentrer.

L'église est tout simplement gigantesque. Elle fait presque 90m de long pour 35m de large. Des vitraux des 3m sur 10 ornent les murs à de multiples endroits, comptant la vie et la mort du Christ. De nombreux bassins sont installés tout autour de la chapelle. Les gens y entrent, trempent leurs mains dans l'eau et s'en répande sur le front. Ils effectuent tous une rapide prière et vont s'installer sur l'un des petits bancs de pierres taillées à même le sol. Au loin, le duc et les autres nobles sont installés devant les bancs en pierre sur des sièges individuels, eux aussi taillé dans le sol. La cage est placée devant l'autel situé au fond de l'église et un drap la recouvre.

Après que les joueurs se soient installés, un silence se fait, la moindre parole entraînant une série d'écho, et faisant se tourner toutes les têtes vers l'origine du bruit. Quelques minutes après qu'ils ne soient assis, une personne vient s'installer devant l'orgue qui est encastré dans le mur du fond de la cathédrale. Il commence alors à jouer une lente mélodie, et toute l'assistance ferme les yeux… et commencent à prier. Lorsque l'homme au piano marque des arrêts, le duc se lève, fais le signe de la croix, et s'écrit : « *AMEN !* ». L'assistance lui répond alors de même : « *Amen, aMen,...* ». Il se rassoit, et la mélodie reprend.

La prière durera environ deux heures avant qu'enfin, la mélodie ne s'arrête définitivement. Alors, le duc montera sur l'estrade, à côté de l'autel, et se positionnant devant la cage, retirera le voilà qui la recouvre. L'enfant, encore en position de prière, écopera de quelques coups de pied avant qu'enfin le duc ne s'adresse aux habitants :

« *Mes enfants, le seigneur a parlé, ce démon doit mourir par les flammes. Ainsi cet après-midi, nous installerons son échafaud, et il sera brûler vif ce soir. Si quelqu'un à quelques choses à dire, qu'il le dise maintenant, ou se taise à jamais. Qu'il sache aussi que les complices du démon brûleront avec lui si nous les attrapons !* »

Si les joueurs interviennent pour sauver l'enfant, le duc fera tout pour que celui-ci ne soit pas libérer. Si les joueurs insistent énormément, il leur proposera de trouver des preuves de sont innocences avant ce soir (chose impossible pour le moment).

E – L'arrivé de l'évêque

Les joueurs devraient passer le reste de la journée à faire des recherches pour innocenter l'enfant, ou alors pour essayer de lui parler. Aucune des ces deux actions ne donnera de résultat.

Il est fort possible que ceux-ci tentent de libérer l'enfant lors de son exécution. Faites leur comprendre que cela est impossible. Comme il s'agit d'une exécution officielle, toute l'armée sera là : 700 soldats en armure serviront d'escortes aux démons. Il y aura de plus quasiment toute la population présente, soit plus de 9000 personnes. La place est bondée à mort, et il est quasiment impossible d'avancer jusqu'à l'échafaud.

Alors que le duc s'en approche, il lève une torche et s'approche de l'enfant, attaché au mat central du bûcher :

« *Une dernière parole, démon ?* »

L'enfant recommencera à se tortiller dans tous les sens et à crier :

« *Allan, sauve-moi, au secours, c'est pas moi, j'ai rien fait, c'est Babau… Allan au secours…* »

Les joueurs pourront retenter à ce moment un **jet de RMys** difficulté 100 pour apercevoir le Néphilim D'Anjayni, près de son ami, les yeux baissés vers ses pieds. Alors que le duc soulève la torche et la jette sur le bûcher, la foule retient son souffle.

C'est alors qu'une flèche vient embrocher la torche et la plante dans un mur, 150m plus loin. Toute l'assistance tourne la tête en direction du tireur : Il s'agit d'un homme en lourde armure qui arbore dessous celle-ci une tunique blanche. Une lourde faux apparaît dans son dos. Il se redresse de toute sa hauteur et replace son arc dans son dos. A ses côtés, une demi-douzaine de soldats en armure, tous arborant une croix de sang, encadre un homme d'un grand âge.

L'homme à l'arc s'avance jusqu'à l'échafaud. Le duc paraît soudain minuscule à côté de lui :

« *L'évêque Albertus est là pour prêcher la parole du seigneur. Agenouillez-vous devant sa sainteté, elle seule, à le droit de condamner une vie aux tourments éternels : la mort par les flammes.* »

Immédiatement, toute l'assistance pose un genou au sol et commence à prier alors que le vieil homme s'avance vers l'autel. L'homme à l'arc détache l'enfant et le colle contre ses jambes. Il se débat, mais sa force n'est rien comparer à celle de celui-ci. Il tourne ensuite la tête derrière l'échafaud et regarde le mur (l'endroit où se trouve le D'Anjayni, qui file lorsque l'homme le regarde).

L'arrivée de ces hommes serait-il une bénédiction ? Ou bien …



EXPERIENCES :	
Avoir fini cette partie	10
Avoir épargné à l'enfant des souffrances dans la forêt	3
Avoir osé défendre l'enfant dans l'église lorsque le duc le demande	2
Avoir vu le loup-garou	2
Assister à la messe	2
Avoir vu Allan	3

DEUXIEME PARTIE

La poigne de l'église

Le vieil homme monte sur l'estrade et s'adresse à l'homme tenant l'enfant. Il lui chuchote quelque chose, puis prend un livre que lui tend l'un des hommes en armure. Il l'ouvre et feuillète quelques pages avant de s'arrêter et de montrer un passage à son compagnon. L'homme fait une grimace, lui pose une question et ne semble pas satisfait de la réponse. Les joueurs sont bien trop loin, et le bruit ambiant de la foule ne leur donne pas une chance d'entendre ce qui est dit.

L'homme à l'armure fait signe à la foule de se taire, puis s'adresse à eux :

« *Monseigneur me dit qu'une fois une exécution commencée, elle ne peut être annulé que dans deux cas : Soit par intervention divine, soit si l'on prouve son innocence. Etant un modeste serviteur du seigneur, je ne puis participer à la recherche d'éléments pour l'innocenter, alors, pour que justice soit faites, je vais désigner certains d'entre vous pour cette tâche.* »

Il commence à regarder la foule, son regard fixe différent groupes de personnes dans l'assistance qui se recroquevillent sur son passage. Puis, au bout de quelques minutes, il se porte sur les joueurs… et ne les quitte plus.

« *Vous !! Venez me voir demain matin après la messe, nous discuterons. Au nom du seigneur, je reporte l'exécution à dans 2 jours. Elle aura lieu après demain, ici même, à la même heure. Les nobles et moi auront avant cela une discussion pour savoir s'il est réellement coupable ou non.*»

C'est à peu près tout ce que peuvent faire les joueurs aujourd'hui. La foule finie par se disperser alors qu'on transporte l'enfant dans la cathédrale.

Les joueurs vont rejoindre leur auberge. Quelques heures plus tard, si ceux-ci passent un peu de temps à l'extérieur ou sur une table, ils verront l'homme en armure arriver et demander une chambre. L'aubergiste lui proposera sa meilleure chambre (l'une des trois dont il dispose). Si elle est occupée, celui qui s'y trouve devra la quitter (même si c'est un joueur).

MJ : **Albertus** est en fait l'homme en armure, l'autre étant seulement un conseiller qui connaît les lois et les préceptes. Mais faites en sortes que les joueurs pensent qu'il s'agit du vieux et non de l'homme à la faux.

Le lendemain matin, les joueurs sont autorisés à aller à la cathédrale pour assister à la messe. S'ils ont payé l'aubergiste au début, ils rentreront sans problème, surtout s'ils étaient présents la veille. Les autres devront faire un don à l'église (laissez les libres de choisir combien, mais n'accepté pas moins de 1 pa). Alors qu'ils rentrent, ils auront la surprise, s'ils étaient présent la veille, de voir que certaines choses ont changé. Les inquisiteurs se sont répartit dans toute la salle aux endroits stratégiques pour couper court à toutes les discussions. **Albertus** à prit place sur l'un des sièges des nobles, ceux-ci ayant préférés se placer en retrait sur les bancs de pierre. En voyant les joueurs rentrer, il leur fera signe de venir s'asseoir près de lui. Si l'un d'eux accepte, il pourra s'apercevoir que l'enfant est assit à côté de lui, les pieds enchaînés…

Le conseiller d'**Albertus** à prit place près de l'autel, et, sortant un vieux livre d'un sac, il commencera à réciter certain passage glorieux ou tragique de la vie du Christ. Au bout d'un peu moins d'une heure, il refermera le livre, faisant par la même sursauter quelques personnes entrain de prier, puis commencera à traverser l'allée pour au final quitter la cathédrale. Les joueurs pourront s'apercevoir que

l'assistance paraîtra fort surprise par la faible durée de cette messe. Si les joueurs tentent de se lever, pour quitter la pièce, **Albertus** leur fera signe de rester assis, puis il se lèvera, et s'adressera à la foule :

« *Notre seigneur vous a accordé assez de son temps pour aujourd'hui. Sortez maintenant…* »

La foule protestera quelques minutes, puis sortira lorsqu'il ramassera la faux qu'il avait posé sur l'un des sièges à côté de lui. Il se tournera alors vers les joueurs :

« *Je suis à vous tout de suite, nous allons pouvoir discuter librement* »

Il fera signe à ses hommes de sortir en fermant les portes, et une fois seule, continuera à parler :

« *Bien, messieurs (mesdames ?), vous vous doutez bien que je ne vous ai pas choisis par hasard ! J'ai senti que vous seul, seriez capable de mener à bien cette… mission. Pour être honnête, je pense que ce petit est innocent, mais ma position ne me permet pas d'aller à l'encontre du seigneur, et je suis malheureusement arrivé trop tard. C'est pourquoi j'ai besoin de vos capacités.*

*Je suis persuadé que vous n'êtes pas d'ici, au vue de votre équipement, de votre comportement : je vous ai vu essayer de vous approcher de l'échafaud pour sauver l'enfant (*à dire seulement si c'est vrai*)… ainsi qu'au fait que vous ne me contredisiez pas. Je veux que vous prouviez que cet enfant est innocent. Cela ne sera pas facile, car personne ne souhaite le voir survivre. La loi m'autorise à décaler de deux jours son exécution, pour prouver son innocence. J'assurerai sa sécurité pendant ce temps là. Je me doute que des aventuriers comme vous avez d'autres choses à faire, mais je pourrai peut être faire quelques choses pour vous en échange.*

Il y a quelques choses d'anormal dans cette affaire, je ne sais pas depuis combien de temps vous êtes là, mais vous devriez vous en rendre compte rapidement. Une fois encore, je suis sur d'avoir choisi les bonnes personnes. Je resterai ici si vous avez besoin de moi, maintenant filez, le temps presse. »

MJ : A partir de ce moment, les joueurs vont pouvoir se déplacer librement dans la ville pour y questionner les gens, rechercher des informations. Laissez-les se promener, puis lorsque vous juger cela nécessaire, annoncer que la première journée prend fin. Essayer d'entretenir le suspense aussi longtemps que possible.

Comme toute grande ville, elle a son lot de problème : voleurs, tueurs, maladies, … La petite différence est qu'ici, chacun de ces désastres est lié à un conte ou légende. Le croquemitaine passe ses nuits à faire vivre ces légendes. Ainsi, lorsqu'un voleur vient piller une maison, il jette un sort d'illusion sur lui, pour que les gens le voient comme un monstre, … Le détail de ces sorts est expliqué dans chaque lieu.

Beaucoup des pistes qui vont suivre n'apportent rien à l'intrigue, si ce n'est un peu de profondeur. Le fil principal est bien sur relié à la disparition des enfants, c'est pourquoi il est important d'utiliser le nom de **Babau** tout au cours du scénario, pour que les joueurs ne fassent pas tout de suite le rapprochement avec le croquemitaine.



A – La Cathédrale

Albertus s'y trouve à partir du début de la messe et y reste jusqu'à tard dans la soirée. La messe a lieu tous les matins, de 10h à 11h. L'enfant reste à l'intérieur.

Les choses à apprendre/trouver :

- Ils ont la possibilité de discuter avec l'enfant, qui se prénomme **Nathan**. Il est orphelin et est arrivé ici après que ses parents l'ai jeté à l'eau lorsque ses cornes sont apparus vers l'âge de 7 ans. S'ils demandent qui est **Allan**, l'enfant dira que c'est son seul ami à l'orphelinat. Il lui a même donné son vrai nom, mais il lui a fait promettre de ne jamais le dire à personne. Il était triste que son ami ne l'aide pas, mais il comprend qu'il ne veuille pas mourir aussi.

- S'il lui demande ce qu'il s'est passé la veille, l'enfant leur dira qu'il a vu le même fantôme que lorsque les enfants de l'orphelinat disparaissaient. Il suivait un enfant qui portait un pyjama fait en soie orange avec des bordures dorées et des dentelles aux poignets. Il voulait le suivre, mais il l'a perdu dans les bois.

MJ : Etant un Néphilim Jayan, **Nathan** a le pouvoir du troisième œil qui lui permet de voir les êtres intangibles. Il a repéré plusieurs fois **Babau**, mais n'a jamais réussit à le suivre assez longtemps pour savoir où il allait.

- Si les joueurs parlent des légumes empoisonnées (début de la quête section O) à **Albertus**, il leur donnera l'autorisation de soignée l'enfant. Lorsqu'ils s'occuperont de lui, **Nathan** demandera s'ils ont aussi soigné **Allan**.

B – L'orphelinat

L'orphelinat est un vieux bâtiment dont une partie du toit s'est effondrée. Une grande cour grillagée où joue une dizaine d'enfants entoure le bâtiment. Il est gardé par 3 sœurs, les derniers membres du Vatican à ne pas être partis avec les autres lorsque l'église à abandonnée la ville.

Les choses à apprendre/trouver :

- Si les joueurs les interrogent sur **Albertus**, ils pourront apprendre qu'il a un passé chargé. En effet, on lui assigne un grand nombre de victoires militaires face aux pays polygamiques.

- Si les joueurs demandent aux sœurs si elles ont vu **Nathan** quitter l'orphelinat, l'une d'entre elles leur dira qu'elle l'a vu sortir vers **3h30 du matin**.

- Si les joueurs interrogent les sœurs à propos d'**Allan**, elles fouilleront dans les registres du bâtiment, mais ne trouveront aucune trace d'une tel enfant.

- Si les joueurs interrogent les enfants sur **Allan**, ils lui diront qu'ils ne le connaissent pas, mais qu'ils ont souvent vu **Nathan** faire des jeux tout seul ou se parler à lui-même.

- Si les joueurs posent des questions sur le comportement de **Nathan**, ils pourront apprendre qu'il mange toujours deux parts de nourriture.

- S'ils fouillent la chambre de **Nathan**, ils découvriront qu'un deuxième lit à été installé sur le sol. Dans la chambre, ils auront droit à un nouveau **jet de RMys** difficulté 100 pour essayer de voir l'enfant.

- Si les joueurs rencontrent **Allan**, il leur racontera qu'il n'a jamais quitté **Nathan** depuis le début. Il était dans les bois avec lui, pareil sur l'échafaud ou dans l'église. Mais les gens ne veulent pas lui parler, et tout le monde l'oubli… Il a toujours été

dans cet orphelinat, mais **Nathan** est son premier ami. Il fera tout pour l'aider.

- Si les joueurs parlent avec les sœurs des légumes empoisonnées, elles leur présenteront tous les enfants pour que ceux-ci reçoivent un remède.

- Si les joueurs cherchent dans l'orphelinat **Allan**, ils auront droit à un **jet de RMys** difficulté 100. S'il le trouve, **Allan** acceptera le remède parce que **Nathan** l'a prit aussi. Si les joueurs ne lui donnent pas, **Allan** mourra le lendemain, quelques heures après le possible meurtre de son ami.

C – L'auberge du 'coffre fort'

Albertus se trouve dans cette auberge de tard le soir à environ 10h le matin. Les soldats qui l'accompagnent restent dans l'auberge quasiment toute la journée.

D – La taverne du 'tonneau'

De jours comme de nuit, la taverne est un ramassis de tous les ragots les plus immondes que la ville peut compter. On y trouve toutes les vermines et tous les fainéants qui ont encore un peu d'argent à dépenser en boisson.

MJ : Si les joueurs passent par là, faites leur découvrir un nouveau ragot à chaque passage, dans l'ordre ci-dessous.

Les choses à apprendre/trouver :

- Ils pourront apprendre, s'ils posent des questions, qu'un **vampire** s'est installé en ville. Une rumeur raconte même, que la **fille du comte Yvrilien** a été mordue par l'un d'entre eux il y a quelques semaines. Elle ne sortirait plus que la nuit pour vampiriser les vierges qui osent se promener dans les rues. On pourra même leur vendre le matériel nécessaire à l'exorcisme ou à la protection contre ceux-ci.

- Ils pourront apprendre, s'ils posent des questions, qu'un **loup-garou** a été vu hier dans les rues. On a retrouvé des traces de pas humains dans les rues, preuve qu'il ne s'agissait pas d'un simple loup (et du sang humain, si jamais un joueur a réussit à blesser la créature). Tout le monde sait que seul l'argent peut le tuer, et ils vendent justement des armes en argent (prix X 5). Ils savent que la battue a causé la mort d'un loup, et ils sont persuadés que la bête viendra se venger sous peu.

- Ils pourront apprendre que le vieux **Grimack** dit voir le **fantôme** de sa fiancée revenir à la vie toutes les nuits de nouvelles lunes, qui devrait justement avoir lieu le premier soir. Ces soirs là, il passe son temps dans le cimetière avec elle. On dit qu'à chaque apparition, elle emporte avec elle l'âme d'un homme qui aurait trompé sa femme.

- Ils pourront apprendre qu'un **poltergeist** frappe différente maisons nobles et disparais après avoir emporté des objets de valeur. Il est de notoriété notable que cet esprit s'attaque aux maisons de ceux qui ont commis de mauvaises actions. Avant hier, le comte **Ujar** l'a vu, il a même tenté de le blesser en lui lançant un javelot dessus, mais le monstre s'est enfuit avec.

- Ils pourront apprendre que la peste est entrain de démarrer dans les bas-quartiers de la ville. Une petite famille au complet est tombée malade. Ils ne peuvent plus se déplacer et commencent à perdre leur couleur et leurs cheveux. L'un d'entre eux crache même su sang.

E – La bibliothèque

La bibliothèque tient plus du dépôt que d'une vraie source d'informations. Le seul rayon à être fourni est celui des contes et légendes. Les joueurs pourront néanmoins y trouver le conseiller d'**Albertus**, entrain de faire des recherches.

- Ils pourront lui poser toutes les questions qu'ils veulent à propos du Christianisme, et il se fera un plaisir de leur répondre, en ponctuant son récit par des passages de la bible, qu'il ne quitte jamais.

- Si les joueurs lui posent des questions sur **Albertus**, il leur dira d'aller lui demander en personne. Il ne dira jamais ouvertement qu'il n'est pas l'évêque.

- Si les joueurs lui demandent, il acceptera de les accompagner pour rentrer chez le duc.

F – Le manoir du duc

Le duc s'est enfermé avec toute sa famille dans son manoir. Il refuse toutes les visites à moins qu'une personne de l'église n'accompagne les joueurs. Si le conseiller les accompagnent, il les laissera entrer et se promener librement pendant qu'il aura une longue conversation religieuse… et financière avec celui-ci (**Albertus** n'acceptera pas de venir puisqu'il doit garder l'enfant).

Le manoir est gigantesque bien que peu de personnes vivent dedans. Le duc a congédié tous les domestiques à l'exception du major d'homme. Il vie avec sa femme, son fils aîné, et son père. Son jeune fils a été enlevé par **Babau** au début du scénario. La maison est richement décorée aussi, le major d'homme accompagnera les joueurs dans tous leurs déplacements. Si l'un d'eux se fait prendre par celui-ci, ils seront expulsés de la maison, et le conseiller refusera d'y retourner avec eux.

Les choses à apprendre/trouver :

- Si les joueurs demandent qui a remarqué que l'enfant avait disparu, le major d'homme dira que c'était lui, qui a été vérifié que l'enfant dormait après avoir entendu des bruits vers **3h du matin**.

- Dans la chambre du fils du duc, **Arthur**, ils ne trouveront aucune trace de combat ou d'intrusion. Sur un **jet d'observation** difficulté 120 (ou 80 s'ils précisent qu'ils fouillent près des fenêtres), ils trouveront un morceau de soie orange coincé sur un rebord pointu de la fenêtre. En dessous, ils pourront apercevoir deux traces de pieds dans le pare-terre de fleur.

- Si les joueurs sortent, ils pourront, sur un **jet de pistage** difficulté 80, suivre les traces de l'enfant jusqu'au portail. Là, ils apercevront ses traces de l'autre côté de la clôture (qui fait 3m de haut et n'a aucune prise pour escalader)

MJ : **Babau** à porter l'enfant par-dessus les barreaux en volant.

- S'ils continuent de suivre la piste, ils pourront, sur un **jet de mémorisation** difficulté 80, remarquer que la piste passe à l'endroit exact où ils ont repérés la créature la première nuit (s'ils l'ont vu). Toutefois, ils ne se rappelleront pas avoir vu l'enfant.

MJ : **Babau** utilisait la créature pour masquer la sortie de l'enfant qu'il camouflait avec un sort d'illusion.

G – La maison d'Emilie

Emilie est le nom de la jeune fille du comte **Grégoire Yvrilien**. Sa fille à été mordue par un vampire la semaine dernière, et depuis ce jour, elle ne sort plus de sa chambre. Elle est entrain de devenir l'un des leurs. Le comte pense qu'elle est entrain de se transformer,

et comme il n'y avait pas d'exorciste en ville, il désespérait de pouvoir la soigner. Il a été demandé la veille si l'évêque pouvait s'en charger, mais celui-ci à répondu par le négatif.

MJ : **Emilie** est secrètement amoureuse du fils de la couturière de la ville. Elle lui rend visite fréquemment la nuit, car son père souhaite qu'elle se marie avec le fils du Duc, de façon à rassembler leur famille. Refusant, elle lui rend visite deux à trois fois par semaine. La semaine dernière, alors qu'ils s'étaient donnés rendez-vous à l'orée de la forêt, elle s'est fait attaquer par un chien sauvage qui avait été attiré là par **Babau**. Utilisant une illusion sur le jeune couple, il a forcé la main au chien qui a sauté sur Emilie et l'a mordu sur l'épaule. **Babau** avait aussi jeté un sort sur le chien, pour le rendre invisible aux yeux du couple. La bête l'a attaqué alors qu'ils étaient allongés dans l'herbe, et que le jeune homme embrassait sa bien-aimée dans le cou. Utilisant un nouveau sort, **Babau** à fait voir à Emilie son amant sous la forme d'un vampire, avec la bouche ensanglantée. Prise d'une panique folle, elle l'a repoussé et a fui jusqu'à revenir chez elle. Lorsque son père l'a remarqué, elle n'a pas osé dire la vérité à son père, et lui a dit qu'elle s'était fait attaquer alors qu'elle se promenait. Malheureusement, la bête avait la rage, et la jeune fille est maintenant souffrante. Si elle ne voit pas un médecin, elle risque fort d'y rester…

Les choses à apprendre/trouver chez elle :

- Lorsqu'ils arriveront au manoir, le père semblera sur les nerfs, il refusera que toute personne rentre. Si les joueurs parlent d'**Emilie**, il les fera rentrer et leur demandera de ne rien dire. Prie de panique, il leur dira qu'il avait l'intention de la tuer si elle devenait un vampire, mais qu'il voulait en être sur avant. Enfin, si les joueurs promettent de l'aider, il veut bien les laisser l'a rencontrée.



- Son père était au courant qu'**elle sortait** de temps en temps, mais ne sait pas où elle se rendait.

- La jeune fille est inconsciente dans son lit, le corps recouvert de sueurs, elle porte d'énormes cernes autours des yeux, la douleur l'ayant empêché de dormir jusqu'à ce qu'elle finisse par s'évanouir. Elle porte une blessure au niveau de l'**épaule gauche**. Sur un **jet de médecine** difficulté 80, on pourra s'apercevoir que la morsure est trop large pour avoir été fait par un humain. De plus, il y a plus de 2 traces de dents.

- Dans un placard, les joueurs pourront trouver la robe qu'elle portait cette soirée là. Le col bas de la robe est recouvert de terre et de quelques brindilles. Sur un **jet d'herboristerie** difficulté 80, on pourra reconnaître des plantes poussant à l'orée des bois.

- En questionnant le père, ils apprendront qu'il a vu sa fille rentrée le soir, le cou ensanglanté au niveau de l'**épaule droite**. Il a immédiatement appelé un médecin qui fut impuissant face au poison des vampires. (**Babau** a maintenu son illusion

jusqu'à ce moment là. Le chien ne pouvait la mordre du même côté que se trouvait son amant).

- Dans un tiroir de sa commode, sur un **jet d'observation** difficulté 120, les joueurs pourront trouver un poème brodé pour **Emilie**, sur un tissu de cinquante centimètres carré.

- Si **Emilie** ne voit pas de médecin dans la première journée, elle mourra pendant la nuit.

H – Le magasin de couture

Le magasin est tenu par une modeste famille de 4 personnes. Le jeune fils, amoureux secrètement d'une jeune noble (**Emilie**), tient la boutique pendant que sa mère et sa sœur s'occupent de la couture et de la broderie. Son père est souvent sur les routes pour livrer les tissus qu'ils réparent, confectionnent.

Les choses à apprendre/trouver :

- Si les joueurs arrivent le deuxième jour, et qu'**Emilie** est morte, ils trouveront le gérant de la boutique en larme, et n'obtiendront rien de lui.

- S'ils posent des questions sur le pyjama, l'homme appellera sa mère. Après description du pyjama, elle l'identifiera comme celui qu'elle à cousue pour le fils du **duc Digman Von Krugueur**.

- S'ils n'ont pas encore parlé à **Emilie**, l'homme semblera inquiet et inattentif. S'ils réussissent un **jet de persuasion** difficulté 80, ils pourront apprendre qu'il voit en secret une noble qui a agit bizarrement il y a quelques jours. Il n'a plus de nouvelle depuis, et il est très inquiet.

- Tant qu'**Emilie** sera en vie, les joueurs pourront questionner le gérant à leur guise. Celui-ci ne répondra à leur question sur **Emilie** que s'ils lui donnent son nom. S'ils veulent savoir ce qu'il s'est passé, l'homme dira qu'ils étaient près des bois, pour un rendez-vous secret, et que subitement elle a crié, l'a repoussé et s'est enfuit. Il ne sait pas ce qu'il s'est passé et ne peut aller la voir.

I – La forêt d'Avaldane



- En faisant le tour et en réussissant un **jet d'observation** difficulté 80 s'ils ont parlé avec le fils de la couturière qui leur a donné le lieu précis du rendez-vous, 120 s'ils ont juste identifié les brindilles, ils pourront trouver le corps du chien errant, qui a finit par succomber. Avec un **jet de médecine** difficulté 80, ils pourront se rendre compte que la bête à des cheveux humains coincés dans la gueule, et qu'il devait probablement transporter des maladies.

- En faisant un **jet de pistage** difficulté 80 après avoir parlé aux malades, ils trouveront le potager où la famille ramasse ses fruits, légumes et champignons. Sur un **jet de poison** difficulté 120, ils pourront s'apercevoir que la quasi-totalité des produits d'ici est empoisonnée. S'ils n'ont pas la possibilité, il existe un herboriste en ville.

MJ : **Babau** jetait une illusion sur le champ pour que les produits en sortant aient l'air comestible. Puis, il a modifié leur goût,

toujours à l'aide de sorts. La famille ne s'est pas rendu compte qu'elle s'empoisonnait.



J – Le cimetière

Il n'y a rien de spéciale à voir à moins que les joueurs ne s'y rendent la première nuit. S'ils le font, ils pourront apercevoir un homme, couché devant une tombe. Alors qu'ils commenceront par avancer, un deuxième homme s'approchera de lui et dira :

« *Alors Grimack, pourquoi m'as-tu demandé de venir ? Je ne tiens pas spécialement à voir de fantôme… J'attends toujours que tu me rembourses la dette que tu me dois. Tu ne pourras plus venir jouer avec nous tant que tu ne m'auras pas rendu mon argent.* »

A ces mots, **Grimack** se relèvera et prendra la pioche posée à ses pieds, puis sans crier gare, il se jettera sur l'homme.

Les joueurs peuvent réagir à ce moment, l'homme évitera le premier coup en se jetant au sol, mais pas le deuxième. A eux de réagir vite. Ils seront obligés de tuer **Grimack**, car il ne s'arrêtera pas. Il ne frappera que l'homme, totalement insensible à la présence des joueurs (jouer le comme s'il faisait des encaissements de coups). Si les joueurs sauvent l'homme, il leur dira que **Grimack** jouait aux cartes avec lui et que de temps en temps, il perdait beaucoup d'argent. Cette fois-ci, c'était à lui qu'il en devait.

Sinon, une fois l'homme mort, et si les joueurs n'achèvent pas **Grimack**, il commencera à creuser là où est enterrer sa bien aimée. Il y mettra le corps de l'homme et tout en remettant la terre ne cessera de grommeler :

« *Tu es de retour dans ta dernière demeure ma chérie, jamais je ne te laisserai faire de mal, même par delà la mort, je ferais en sorte que tu restes ici…* »

Une fois sa tache finie, il quittera le cimetière pour retourner chez lui.

MJ : **Grimack** devait certes une dette d'argent, mais il avait bien l'intention de la rembourser. **Babau** fait en sorte qu'ils perdent de grosses sommes d'argent les veilles de nouvelles lunes, et fait croire à ses débiteurs qu'il leur donne rendez-vous au cimetière pour les rembourser. Puis, il fait croire à **Grimack** que sa bien aimée se réveille, tout en lui demandant de la ré-enterré pour qu'elle ne fasse pas de mal. **Grimack** croyant ré-enterrer sa bien-aimée tue alors son débiteur sans le savoir.

De plus, dans ce cas, **Babau** jette un sort d'invisibilité sur les joueurs pour qu'ils n'interfèrent pas.

K – La maison d'Ujar

La maison du comte **Ujar** est une riche propriété. Si les joueurs viennent en disant enquêter sur le fantôme, le comte les laissera fouiller autant qu'ils veulent, tout en gardant un œil sur eux.

Les choses à apprendre/trouver :

- S'ils réussissent un **jet d'observation** difficulté 120, ils pourront trouver des traces de sang sur le montant de la porte de service du manoir.
- Le comte à prit l'une des deux lances qui ornait le mur en en face des escaliers et

l'a tirée sur le **poltergeist** qui s'est enfui avec. La lance restante est dorée, recouverte de rune avec une série de plumes rouges accrochée à la lame.

MJ : Le voleur ne le sait pas, mais à chacun de ses forfaits, **Babau** lui jetais une illusion pour que les gens le perçoivent comme un esprit frappeur. Cela lui a permis de s'échapper à plusieurs reprises, mais cette fois-ci, il n'a pas eu cette chance. La lance l'a blessée et il a fuit. Près de chez lui, il a jeté la lance dans une poubelle. Il a ensuite grimpé par-dessus une rambarde, il est retourné chez lui. N'ayant pas d'argent, sa femme n'a pu lui payer le médecin. Si personne ne lui paye de soin, il sera mort à la fin du 2ème jour.

L – Magasin d'antiquité

Le magasin d'antiquité propose des pièces de tout âge et de toutes origines. Généralement fréquenté par les nobles, il reçoit aussi la visite de personnes moins aisées qui viennent acheter des meubles simples, et quelques décorations de moindres qualités.

Les choses à apprendre/trouver :

- Si les joueurs passent dans cette boutique après avoir été chez la maison d'**Ujar** et avoir observé la lance, ils ont droit à un **jet de vigilance** difficulté 120 (ou **d'observation** difficulté 80 s'ils cherchent). S'ils réussissent, ils remarqueront qu'une lance similaire est proposée en vente dans la boutique.

S'il questionne l'antiquaire, il refusera de répondre, et la force risque fort d'être le seul moyen de le faire plier. S'ils réussissent un **jet d'intimidation** difficulté 80, le marchant avouera et leur dira qu'il l'a trouvé dans une poubelle près des bas-quartiers (il leur donne l'adresse exact).

M – Ruelle déserte

Si les joueurs sont au courant pour la lance, et qu'ils commencent à fouiller, ils peuvent faire un **jet d'observation** difficulté 80 (120 sinon). S'ils réussissent, ils trouveront des traces de sang sur la rambarde d'un balcon et sur la porte d'une porte-fenêtre.

N – La maison du voleur

Lorsqu'ils essayeront d'entrer, les joueurs déboucheront dans la maison d'une pauvre famille. La femme qui est à l'intérieur est vêtue de haillons et est entrain d'allaité un enfant. Autour d'elle, 4 gamins sont entrain de se partager un maigre morceau de pain. Lorsqu'ils aperçoivent les joueurs, ils se précipitent tous dans une pièce adjacente, séparé par un drap. A la vue des armes qu'auront sûrement les joueurs, la femme se mettra à les supplier de laisser son mari en paix et leur proposera de partir avec ce qu'ils veulent en échange (c'est à dire, rien). Si les joueurs discutent ou rentrent dans la pièce adjacente, ils découvriront le voleur. Il a une plaie béante au niveau de l'abdomen qui s'est largement infectée. La femme expliquera qu'il allait voler de l'argent pour pouvoir les nourrir. Mais ils n'ont plus rien, et elle ne peut pas lui payer les soins qui le sauverait. Elle leur précise qu'elle aurait besoin de 60pa pour payer le médecin et des baumes.

Si les joueurs se proposent de payer ces frais, la femme acceptera et les remerciera jusqu'à ce qu'ils décident de quitter la maison.

O – La maison des malades

Alors qu'ils arrivent dans les bas-quartiers, les joueurs n'auront aucun mal à trouver la maison des malades puisqu'une cinquantaine de personnes s'amassent aux fenêtres de celle-ci pour observer les malades. Si les joueurs rentrent, ils commenceront par sentir une terrible odeur. Faites leurs faire des **jets de RMal**, pour les affoler un peu…

Les choses à apprendre/trouver :

- Ils n'ont pas été à la messe depuis 3 jours, et dieu les punit pour cela.

- Ils ne sont plus aller à la messe car c'est la saison des champignons, de certains fruits et autres légumes qu'ils ramassent dans les bois. Si les joueurs le demandent, il lui dira où il a récupéré tous les ingrédients.

- Une fois le remède fournit aux malades, ceux-ci se souviendront qu'ils ont fait don de certains légumes à l'orphelinat.

P – L'herboristerie

Les joueurs pourront ici acheter toute sorte de plantes simples et de remède allant de remèdes contre la grippe et la migraine en passant par des engrais ou des baumes apaisants.

- Si les joueurs lui amènent une plante, en une demi-journée, l'herboriste sera capable de tout leur dire dessus. S'il s'agit d'un poison, il aura même eu le temps de préparer un remède (qu'il faudra tout de même acheter 50pa).

Tôt ou tard, les joueurs devraient retourner voir **Albertus**, pour lui donner le résultat de leur recherche. Je rappelle les informations que les joueurs peuvent trouver :

- Nathan a quitté l'orphelinat 30 minutes après que le fils du duc soit parti

- Le fils du duc a sauté par-dessus le portail, ce que Nathan n'aurait pas pu l'aider à faire.

- Le loup-garou que les gens ont vu n'en était pas un, c'était le fils du comte. Il y a de la magie dans l'air… ce que Nathan n'a pas.

Albertus a besoin d'au moins 2 preuves pour innocenter l'enfant. Si les joueurs les lui donnent, l'enfant sera innocenté pendant la réunion qui aura lieu en privée entre l'évêque et les nobles. Si les joueurs n'ont pas donné les bons arguments, il ne sera pas innocenté, et finira brûler vif au coucher du soleil. Dans ce cas, **Allan** disparaîtrait et il serait impossible de le retrouver.



EXPERIENCES :	
Avoir fini cette partie	5
Avoir sauvé Emilie	3
Sauver l'homme du cimetière	2
Avoir sauvé le voleur	2
Sauver les malades	2
Avoir parlé à Allan	2
Sauver Allan	3
Avoir sauvé toutes les victimes	7
Sauver Nathan	4

TROISIEME PARTIE

Dans la gueule du loup

MJ : Une petite particularité à ce scénario : Comme vous l'avez vu partie précédente, les joueurs ont la possibilité d'influer sur la vie ou la mort de certains personnages, 6 groupes au total. Pour chaque groupe sauvé, les joueurs auront permis de faire la lumière sur les mystères de ces évènements, réduisant ainsi l'influence de **Babau** et la peur qu'il apporte aux habitants. Ainsi, son emprise réduisant, il s'affaiblira. Pour chaque groupe tué, **Babau** gagner un bonus de 10 points pour les compétences et 1 pour les caractéristiques (voir section PNJ les emplacements **X**)

Il y a, à ce stade, deux possibilités : soit **Nathan** est mort et les joueurs devront attendre le lendemain pour qu'il se passe quelque chose. Soit il a été innocenté, et dans ce cas, l'action suivante se passera dès la sortie de la cathédrale (lieu où discutaient les nobles et l'évêque).

Si **Nathan** est innocenté, lorsque les nobles sortiront de l'église et annonceront aux curieux le verdict d'**Albertus**, ceux-ci commenceront à s'insurger, prétextant qu'il est forcément coupable. Au bout de quelques minutes, **Albertus** sortira aussi. Il sera alors accusé par la foule qui viendra ensuite supplier le conseiller, qu'ils pensent être **Albertus**. Celui-ci frappera le sol avec sa faux suffisamment longtemps pour obtenir le silence, il s'exclamera :

« *S'en est assez, bande d'imbéciles ! Ne voyez-vous donc pas que vous avez créé vos propres démons ? Cet innocent aurait pu mourir, cela n'aurait rien changé à votre problème. Si ces hommes (et femmes) n'avaient pas choisi de prendre le partis de Nathan (*il désigne les joueurs*), il serait mort à l'heure qu'il est, et je peux vous assurer que dans ce cas, le Vatican aurait quitté cette ville une fois de plus. Je… suis Albertus Kern, 3ème du nom, évêque au service du Vatican et responsable des forces armées de la frontière Est de Lucrecio.*

Tous vos problèmes ne sont que des mystifications de votre imagination. Vous avez vous-même creusé vos tombes… Mais… il y a bien quelques choses d'anormal derrière tout cela. Quelque chose qui prend un malin plaisir à jouer avec vos peurs. Et ce quelque chose, je vais aller le dénicher, et l'exterminer…

Qui vient avec moi ? »

Malgré ce beau discours, aucune personne ne souhaitera se joindre à l'expédition. Si les joueurs ne se portent pas volontaire, **Nathan** lui, le fera, surgissant de l'église pour se blottir contre les jambes d'**Albertus**. Si les joueurs font toujours de la résistance, il commencera à les fixer, et si finalement, personne ne s'est toujours porté volontaire, il proposera une récompense en pièces sonnantes et trébuchantes.

< Si malgré tout, les joueurs refusent, changé de groupe…>

Si Nathan est mort, le prêtre tiendra un tout autre discours, près de l'échafaud fumant :

« *Vous n'êtes que des imbéciles, des ignares qui se pavanent et vivent dans le trou à purin qu'ils ont creusé. Cette fois, votre stupidité a causé la mort d'un enfant, mais je sais que cela ne vous empêchera pas de dormir. Alors je vais vous donner une raison de ne pas dormir (*il se tourne vers les gardes qui l'accompagnent*). Nous levons le camp. Nous retournons au Vatican. Je n'ai aucune envie de rester ici plus longtemps (*les gens commenceront à geindre et à supplier le conseiller, qu'ils pensent être **Albertus**, de rester. Mais **Albertus** les arrêtera et

s'exclamera*). Je… suis Albertus Kern, 3ème du nom, évêque au service du Vatican et responsable des forces armées de la frontière Est de Lucrecio. Maintenant, ne restez pas sur mon passage… »*

Dans tous les cas, les joueurs devraient finir la journée à l'auberge du 'coffre fort'. Tard dans la nuit, quelqu'un viendra frapper à leur porte : il s'agit d'**Albertus**. Si **Nathan** est sauf, il sera avec lui (et **Allan** aussi si les joueurs réussissent un **jet de RMys** difficulté 120). Tous les remercieront pour le travail qu'ils ont fait. Si les joueurs ont échoué, **Albertus** viendra seul, les remerciera rapidement pour le temps qu'ils ont passés à chercher.

Puis, il dans tous les cas, il parlera aux joueurs du problème de la ville. Il a discuté avec certains d'entre eux, et tous n'ont qu'un mot à la bouche : **Babau**. Il pense que quelque chose est rattaché à ce nom et il compte bien aller le dénicher. Si **Nathan** est mort, il souhaite le faire incognito, car il ne veut pas que ces gens pensent qu'il les a aidés. Il est sur d'une chose, la créature doit se terrer quelque part dans les bois, puisque c'est là que disparaissent les enfants. Son conseiller à fait des recherches, et il pense que **Babau** est rattaché d'une quelconque manière au mythe du Croquemitaine.

A – Les bois d'Avaldane

Le lendemain matin, alors que le soleil sera à peine levé, **Albertus** attendra les joueurs devant les bois, avec ou pas **Nathan** et **Allan**. Il expliquera au joueur qu'il compte remonter la piste de **Babau** jusqu'à sa cachette. Certains joueurs ont dut participer à la battue pour retrouver **Nathan**, ils devraient donc sans peine retrouver l'endroit où ils se sont arrêter. Ils peuvent faire un **jet d'orientation** difficulté 120. Si **Nathan** est là, il les aidera, réduisant la difficulté à 80. Si par contre, aucun d'entre eux n'y a participé et que **Nathan** est mort, la difficulté passera à 140 (un jet par heure).

Après quelques heures dans la forêt, le groupe finira enfin par arriver dans la clairière où ils ont tué le loup, dont la dépouille sera toujours là.

> **MJ** : A ce moment là, **Babau** s'apercevra que ce petit groupe menace dangereusement son existence… Il cessera alors de jouer pour passer aux choses sérieuses. N'étant pas doué pour intervenir le jour, il patientera dans son repère, attendant les joueurs.

Arrivé à ce stade, les joueurs vont devoir passer beaucoup plus de temps pour espérer retrouver les traces du fils du duc. Ils devront faire des **jets de pistage** difficulté 140… Ils peuvent se séparer pour essayer de les repérés plus facilement. **Albertus** ne leur sera d'aucune aide, le pistage n'est pas sa spécialité, toutefois, **Nathan** et **Allan** ont souvent joué à ce jeu, pour chacun d'entre eux présent (ou dont les joueurs ont consciences), donnez un bonus de +10 au jet de pistage. Si l'enfant à été blessé par un des joueurs au début du scénario, ils trouveront des traces de sang séché sur des feuilles, ce qui leur accordera un bonus de +30 à leurs jets.

Lorsque le groupe trouvera enfin les traces de l'enfant, il leur faudra les suivre lentement afin de ne pas les perdre ou les brouiller. Finalement, ils arriveront au pied d'un massif rocheux. En réussissant un **jet d'observation** difficulté 120, ils pourront repérer un morceau de tissu orange accroché à un rocher en hauteur. Quelques **jets d'escalade** difficulté 80 seront nécessaires pour arriver au sommet (comptez les malus d'armure pour ces jets).

Alors que le soleil se couche, apportant une couleur orangée sur le petit plateau qui surplombe le massif, les joueurs pourront apercevoir quelques colonnes brisées ainsi

que les restes d'une ancienne porte. Deux statues symbolisant des loups-garous entourent la porte. Elles sont toutes les deux en position de combats, entrain de combattre des ennemis imaginaires. Alors qu'ils s'approcheront de l'entrée, les joueurs pourront tenter un jet d'**observation difficulté** 120 pour apercevoir la faux d'**Albertus** trembler : il s'agit d'un Législateur (voir supplément Web et p31).

Après quelques pas à l'intérieur, les joueurs trouveront le corps du fils du duc, si celui-ci a été blessé. Il est mort depuis quelques jours.

B – Le temple de Babau

Alors que les joueurs pénètrent dans le temple, **Babau** sera prêt à les accueillir, usant de tous ces sortilèges pour les précipiter dans les pièges qu'il a préparés pour eux.

Dans ce temple, **Babau** jettera plusieurs sorts d'illusion pour tromper les joueurs. N'oublier pas de lui retirer du zéon à chaque fois que cela est nécessaire. Je ne précise pas volontairement le coût de tous les sorts, de façon à ce que vous puissiez adapter la difficulté des **jets de RMys** en fonction de votre équipe.



MJ : Tôt ou tard, après être tombé dans quelques pièges, les joueurs vont commencer à devenir paranoïaque. Il n'y a qu'une seule forme de vie dans ce temple, c'est **Babau**. Toutefois, lorsque vous jugez que cela devient nécessaire, faites leurs faire des **jets fictifs de RMys**. Ensuite, vérifiez qu'ils avancent bien prudemment et qu'ils se méfient de tout. Si certains jouent vraiment bien les paranoïaques, vérifiant à tâtons chaque dalle, appliquez leurs les malus de peur, mais sans leur dire. Enfin, de temps en temps, faites leurs faire des **jets d'impassibilité**, tout en prétextant un jet de RMys (vous aurez prit soin de noter leurs bases en Impassibilité avant), de façon à gérer leur santé mentale.

1 – L'entrée du temple

Il s'agit de la pièce dans laquelle les joueurs trouveront le cadavre du fils du duc, si celui-ci était blessé. La porte sur leur droite donne sur une petite salle. Elle est entrouverte. La porte en face semble fermée à clef. Un **jet de crochetage** difficulté 120 sera nécessaire pour l'ouvrir. Il s'agit d'une porte robuste, si les joueurs veulent essayer de l'enfoncer. En passant par cette porte, les joueurs arriveront dans un grand couloir. Ils peuvent apercevoir une pièce faiblement éclairée sur leur droite, une porte en face et une sur leur gauche… ah non, ce n'en est pas une. Enfin, il faudra un **jet de RMys** difficulté 120 pour voir au travers de l'illusion qui recouvre ici le piège. Alors qu'ils arriveront devant la porte, une grille se fermera derrière eux, les enfermant contre le mur. Les murs de chaque côté commenceront alors à se rapprocher de plus en plus vite. Vif comme l'éclair, **Albertus** utilisera sa faux pour ralentir la progression des murs, mais il ne tiendra que quelques rounds. Les joueurs devront alors réussir un **jet de pièges** difficulté 120 pour bloquer les murs et débloquer la herse, suivi d'un **jet de prouesse de force** difficulté 80 pour la soulever. Ou alors tout simplement essayer de l'arracher de ses gons en l'enfonçant. Considérez que la herse p220 LdB.

2 – Débarras

Les joueurs pourront trouver dans cette chambre d'anciennes jarres qui dégagent toute une odeur de feuilles séchées. Il s'agit d'une ancienne salle des offrandes, dans laquelle était entreposées différentes préparations, qui ont toutes eu le temps de pourrir.

3 – Salle vide

Cette salle devait servir à stocker différents ustensiles, mais elle est vide désormais.

4 – Les bains

Il s'agit là d'anciens bains. L'eau n'y a pas coulé depuis des siècles, et ils sont recouverts de mousse.



5 – Le presse à joueurs

Lorsque les joueurs traverseront cette pièce, ils pourront tenter un **jet de vigilance** difficulté 120, ou **d'observation** difficulté 80 pour s'apercevoir que 40% des dalles de cette salle sont piégés. S'ils ne découvrent pas le piège, faites leur lancé un D100. Si aucun d'eux ne fais en dessous de 40, ils ont été chanceux, sinon, lorsque l'un d'eux rate, des herses ferment les deux ouvertures, et le plafond se met à descendre dans un grincement infernal. Il est possible de reconnaitre les dalles piégées sur un **jet de piège** difficulté 80.

La meilleure solution serait de bloquer tous ensemble le plafond. Les années n'ayant pas arrangées le fonctionnement du mécanisme, un **jet de prouesse de force** difficulté 120 (en rajoutant les bonus de force de tous les joueurs participants, avec un bonus minimum de 5) suffira à faire sauter les mécanismes du plafond et à le bloquer. Le plafond ne descendant plus, la pression qui retenait les herses baissées cessera, et il suffira de les soulever à la main. Sinon, les joueurs peuvent toujours tenter de briser la herse. Le plafond met 10 tours à descendre. A partir du round 4, les joueurs auront un malus de 10 cumulatifs par round supplémentaire.

6 – Salle piégée

Des dards sont installer derrière le mur de la salle 6 et se mettront à tirer sur les joueurs qui ne réussirait pas un jet de vigilance difficulté 120 ou d'observation difficulté 80. Les dards devaient être anciennement recouverts de poison, mais celui-ci n'a plus d'effet depuis longtemps.

On ne peut accéder qu'à la salle 7 par ce chemin, en effet, le couloir menant à la salle 5 ou au couloir 12 est effondré.

7 – La salle des rituels

La salle est hexagonale et possède une porte des côté nord sud est et ouest. Le centre de la pièce est creusé et un bassin d'une eau claire en tapisse le fond. Un petit promontoire permet d'accéder au centre de ce bassin. Au centre de ce bassin, une colonne possédant 6*4 emplacements pouvant être déplacés se dresse. Chacune des portes de la salle comprend la représentation d'une femme ou d'un homme. La porte Ouest, représente une femme qui tient sur une épaule une jarre de laquelle coule un petit jet d'eau. La porte du nord est sertie d'un homme avec une pioche, entrain de travailler un gisement de minerai. La porte est, qui se fermera au moment où les joueurs tourneront les anneaux, représente un homme entrain de couper un arbre, une lourde hache à la main. Enfin, la porte sur représente un homme sur un cheval, entrain de parcourir un chemin à vive allure.

Une simple phrase est marquée en dessous : « *Aide les voyageurs à faire bon voyage, et le chemin s'ouvrira à toi.* »

MJ : Les joueurs vont devoir tourner les anneaux de façon à ce que chacune de ces personnes puisse rejoindre la ville B en passant par son milieu favori : route, foret, montagne, eau. Lorsqu'un chemin est brisé, la porte se referme.

⇨ **La map à imprimer et à découper se trouve en Annexe. Je vous conseille d'écrire les numéros ci-dessous sous chaque partie du puzzle.**

Pour donner les solutions, je vais nommer chaque anneau :

A1	B1	C1	D1	E1	F1
A2	B2	C2	D2	E2	F2
A3	B3	C3	D3	E3	F3
A4	B4	C4	D4	E4	F4

Les bonnes organisations pour débloquer les portes sont les suivantes :

- Porte Est : Les anneaux sont dans la bonne position à l'origine, la solution est donc le plan ci-dessus.
- Porte Nord :

A1				A4	
B2	D4		E2	A2	C4
B3	E3	C2	E4	F1	F3
		B3	C1		

- Porte Sud :

A1	C1	A3			
		B3	D3	E2	
D4	C4	D1		E4	F3

- Port Ouest :

A1	B2	D2			
	C4	E3	B1	C3	A3
	D1	E1	F2		F3
			E4		

8 – L'ancienne réserve d'eau

Il s'agit là d'une ancienne réserve d'eau, qui au fil du temps s'est créé et creusé naturellement. Les parois sont à certains endroit très glissante, du fait de la mousse qui à poussée sur les rochers lisses. Si les joueurs viennent de la salle 7, **Babau** jettera un sort d'illusion de la vue pour leur faire croire qu'un pont traverse le gouffre qui s'est crée suite à l'érosion. Si les joueurs tentent de le traverser, il jettera un nouveau sort pour leur faire croire que le pont existe (illusion du toucher). Lorsque le premier posera le pied dessus, il risque fort de glisser et de tomber dans le gouffre. Considéré cela comme 3 chutes de 10m (il se cognera plusieurs fois sur la paroi), suivit d'une chute de 10m dans l'eau. Il sera alors entrainé par le courant avant d'être expulsé dans les bois. Il lui faudra (dans le cas où il survivrait), plusieurs heures pour contourner la montagne et rejoindre les autres.

Si les joueurs s'aperçoivent de l'illusion, ils pourront sur un **jet d'observation** difficulté 120 s'apercevoir qu'une corniche permet de contourner le ravin. Toutefois la corniche est escarpée et recouverte de mousse. La traversée risque d'être très dangereuse, et plusieurs **jet d'escalade** difficulté 120 seront surement nécessaire. Si l'un d'eux essaye d'en savoir plus sur cette mousse, il pourra, sur un **jet d'herboristerie** difficulté 120, découvrir qu'il s'agit d'une 'sorbus aucuparia', une plante qui, une fois humidifié,

produit une sorte de glue… utile pour traversée ?

Si les joueurs arrivent des salles 19 ou 18, **Babau** ne prendra pas la peine de piéger cette salle.

9 – L'entre de la bête

Babau à piéger le couloir principale en y lançant un sort 'Créer être illusoire (40)' qu'il maintient actif. La bête occupe une grande place dans cette pièce, mais ne peux pas la quitter. Il s'agit d'un loup gigantesque, identique à celui que les joueurs auraient pu voir au début du scénario. Lorsqu'il apercevra les joueurs, il se mettra en position de combat, mais ne les attaquera pas (en effet, sa zone d'attaque est limité).

Sur un **jet d'évaluation magique** difficulté 120 (**Babau** fera aussi un jet par opposition pour empêcher ces personnes de découvrir son sort), ils pourront découvrir de quel sort il s'agit et peut être pensé à passer sans combattre…

Cette créature est fictive en tout point ! Le but est de faire peur aux joueurs. Ainsi, faites leur bien ressentir qu'il s'agit d'une créature effrayante : taille gigantesque, agilité surnaturelle, griffes énormes, …

10 Le détour

Cette salle est vide et parait inutile, mais elle permet d'éviter le piège du couloir 12.

11 – La ruche

Lorsque les joueurs s'approcheront de cette salle, ils pourront réaliser un **jet de RMys** (camoufler en jet d'observation) pour entendre des bruits de bourdonnement dans la salle 11. Si les joueurs tentent malgré tout d'ouvrir la porte, ils verront se ruer sur eux une nuée d'abeille (illusion difficulté 140). Ceux qui rateront pourront effectuer un **jet d'impassibilité** difficulté 120. Ceux qui rateront lanceront un Dé de 10. En dessous de 6, ils partent vers la salle 5. Au dessus, ils vont vers les salles du haut, et le piège…

12 – Le couloir piégé

En effet, une fosse à pieux était installée dans ce couloir, juste après le virage de la salle 11. Il n'est plus dissimuler, mais un joueur courant dans cette direction doit réussir un jet de vigilance difficulté 40 pour le voir. Cette difficulté passe à 80 si la nuée d'abeille le poursuit, et le joueur peut appliquer un malus de peur s'il a raté sont jet d'impassibilité. La porte qui donne plus loin sur la salle 13 est effondrée.

13 – Le balcon

Il s'agit là d'une simple salle vide. Deux escaliers grimpent de chaque côté de celle-ci pour finir par se rejoindre sur un balcon, situé à 18m de haut, donnant une vue sur une salle remplie de colonnes (salle 22).

14 – le couloir aux peintures

Il s'agit d'un long couloir, recouvert d'anciennes peintures, pour la plupart ternie par les siècles. Sur un jet d'histoire difficulté 140, les joueurs pourraient apprendre que ce temple, devait autrefois servir aux sylvains pour y enfermer les créatures démoniaques de la forêt, afin qu'elles ne puissent plus nuire.

15 – La prison

Il s'agit là d'une gigantesque cellule dans laquelle sont entassé une trentaine d'enfants, dont le fils du duc (reconnaissable à son pyjama orange), s'il n'est pas mort. Lorsque les joueurs s'approcheront, ils feront tout leur possible pour les fuir.

MJ : **Babau** jettera un sort d'illusion pour que les joueurs paraissent terrifiant, il ne laissera pas ceux-ci lui voler son 'garde manger'.

16 – La réserve de nourriture

L'objectif de **Babau** n'est pas de tuer les enfants, mais bien de les garder vivant de façon à toujours avoir une source de peur près de lui, y compris le jour, lorsqu'il est vulnérable. Toutefois, pour entretenir cette peur, il laisse de temps en temps mourir quelques enfants. Il ne peut déplacer les enfants qu'en reprenant sa forme d'origine, et n'aime pas trop cela, car il est alors vulnérable. Heureusement pour lui, les enfants sont trop effrayés pour tenter de se rebeller.

17 – Salle de stockage

Lorsque les joueurs ouvriront cette porte, ils seront immédiatement attaqués par une odeur pestilentielle. Amassé en tas, les corps d'une cinquantaine d'enfant pourrissent depuis surement des années pour certains. Des larves grosses comme le poing, nourris copieusement depuis des mois, se promènent sur et à côté des corps. Il n'y a rien à faire pour ceux là, mais voilà un spectacle qui ne laissera personne indifférent. Faites faire un **jet d'impassibilité** difficulté 120. Les joueurs réussissant le jet arrivent à rester de marbre face à ces horreurs. Ceux qui ratent le jet de oins de 20 points reculent et se sentent mal. Pour les autres, leurs estomacs risquent de ne pas supporter un tel spectacle. Si un joueur tente tout de même de rentrer dans la pièce, faites lui faire un **jet de RMal** difficulté 80. S'il échoue, il sera prit de nausée et d'une légère fièvre quelques heures plus tard, lui causant un malus de 5 cumulatif toutes les heures tant qu'il ne se sera pas changé et reposé.

18 –Le laboratoire

Cette salle est un ancien laboratoire. Les joueurs pourront y trouver un grand nombre de flacon brisés, de créatures mortes dans de petites cages, de peaux, dents, crocs, écailles, … Beaucoup de babioles sans réelles valeurs.

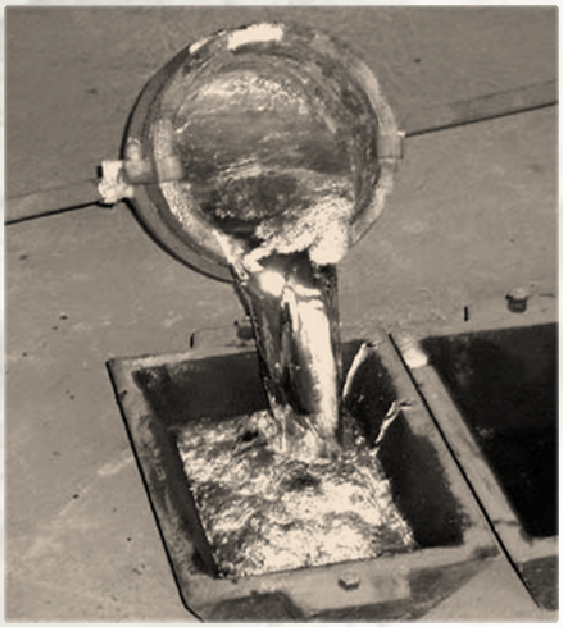
19 – L'abattoir

Cette salle devait anciennement servir d'abattoir. Sur le mur, pendent une collection de crochets qui devaient servir à pendre des animaux pour qu'ils se vident de leur sang. On peut encore apercevoir sur le sol, les rainures par lesquelles le sang devait sortir de la pièce.

20 – La galerie des horreurs

Cette salle est une salle des trophées. On y trouve une dizaine de créatures, toutes plus abracadabrante les unes que les autres. Sur un **jet de mémorisation** difficulté 80, les joueurs pourront se rendre compte que beaucoup de ces créatures ont beaucoup de point communs avec celles des légendes : un humain possédant des ailes et des crocs. Un loup gigantesque, …

Ces trophées sont énormes, et ont été remplie de métal pour ne pas bouger au fils des années. Chacun pèse plusieurs tonnes, et il est peut probable que les joueurs arrivent à les bouger.



21 – Fonderie

Il s'agit de la pièce dans laquelle on faisait fondre le métal avec lequel on remplissait les dépouilles des créatures, après avoir protégé leur enveloppe de plusieurs sorts. Lorsque le métal refroidissait, on les transportait dans la salle 20 à l'aide de magie.

22 – La chambre de **Babau**

C'est dans cette pièce que se cache **Babau**. Lorsque les joueurs y arriveront, il se présentera à eux, les félicitant de leur courage. Il prendra ensuite tout le temps nécessaire pour répondre à leurs questions. Puis, lorsque ceux-ci seront satisfaits, il disparaitra, devenant intangible. **Albertus** demandera à **Nathan** et à **Allan** de rester à l'écart s'ils sont là, et les enfants quitteront la pièce alors que la faux commencera à trembler.

Sa méthode de combat est simple : il créera des illusions de lui-même et de tout ce qui pourrait effrayer les joueurs. Lorsque l'un d'entre eux le sera, il l'attaquera à l'aide de ces griffes d'ombre, tout en restant intangible, la cible subissant alors des malus de peur. Si l'un des joueurs peut le voir, il s'attaquera d'abord à celui-ci, puis, prendra le temps de jouer avec les autres.

S'il arrive un moment où il est en difficulté, il fuira le combat, partant se nourrir des enfants. Il passera dans le couloir 12, jetant alors une illusion visuel sur la fosse à pieux. Si les joueurs sont déjà passés par là, ils auront droit à un **jet de Mémorisation** difficulté 80, en plus d'un **jet de RMys** difficulté 140 pour se rappeler, ou apercevoir le piège. Il tuera une enfant par round, récupérant ainsi 10% de ses points de vie et de son zéon. A chaque meurtre, **Babau** à 10% de chance de tuer le fils du duc.

Si Nathan et Allan étaient en vie, au moment où **Babau** arrivera devant les enfants, il s'apercevra que ceux-ci auront été libérés par les deux Néphilims. Comme il était occupé, il n'a pas pensé à leur jeter d'illusion.

Si les joueurs le rattrapent, ou que les enfants ne sont plus là, il fera tout son possible pour s'échapper, mais à partir de ce moment, il ne pourra plus devenir intangible. Toutefois, s'il lui reste du zéon, il pourra essayer de devenir invisible.

Lorsque **Babau** mourra, ou fuira, toutes les illusions disparaitront. Les joueurs pourront alors sortir tranquillement avec les survivants et retourner à la ville. Si Nathan est mort, Albertus quittera les joueurs là. S'il leur avait promis une récompense, il leur donnera une croix en argent, bénite par le Vatican. Cet objet n'a pas d'utilité réelle, mais elle peut être vendue pour une trentaine de pièce d'or dans la majorité des villes croyantes, même si cela n'est pas très bien vu. S'ils la garde, elle prouve qu'ils ont accomplis une bonne action au vue du seigneur.

Sinon, tout le monde rentrera à la ville. Lorsqu'ils arriveront, ils seront accueillit par la foule qui se précipitera pour récupérer leurs enfants. Le duc viendra serrer la main de chacun des joueurs si sont fils est en vie, et leur donnera 10 pièces d'or chacun. Les joueurs sont invités à rester aussi longtemps qu'ils veulent gratuitement.

Alors que tout le monde commencent à rentrer dans la ville, une flopée d'enfants, venant de l'orphelinat, viendront accueillir leur camarades. Ils se mettront à courir partout alors que les gardes commencent à faire signe à tout le monde de rentrer.

Voyant que les orphelins l'ignorent totalement, un garde s'approchera d'eux et leur dira :

« *Aller les enfants, il faut rentrer maintenant… et si vous n'obéissez pas, Babau viendra vous capturer*. »

A ces mots, les enfants ramasseront des pierres et des bâtons, et viendront taper le malheureux jusqu'à ce qu'il en pleure. Puis, satisfaits, ils lâcheront leurs armes et rentreront docilement.

EXPERIENCES :	
Avoir fini cette partie	7
Avoir sauvé le fils du duc	3
Avoir sauvé tous les enfants	3
Avoir tué Babau	5

Faux Législateur

Les Législateurs sont des armes puissantes de nature mystique, spécialement conçues pour combattre le surnaturel. Elles sont principalement portées par des Inquisiteurs qui les utilisent pour combattre efficacement les créatures et les entités magiques.



En règle générale, les Législateurs sont des épées bâtardes de couleur noire qui, tant sur leur poignée qu'au long de toute leur lame, sont décorées de croix et de gravures ecclésiastiques.

Il existe cependant, quoique ce soit beaucoup moins fréquent, des Législateurs de différente nature, tels que des haches, des dagues ou des rapières. Avec elles, il est possible de tailler dans des corps immatériels, des fibres surnaturelles et même le tissu des matrices psychiques. C'est pour cette raison que l'on dit que les inquisiteurs sont capables de renvoyer des sorts ou de détruire des spectres.

Ces artefacts ont été créés en utilisant comme modèle un procédé utilisé durant l'ère du Christ pour fabriquer une série d'armes portées par les apôtres lorsqu'ils devinrent des rois saints. Pour les forger, on utilise du sang d'êtres surnaturels, mêlé à différents alliages de métal et d'acier noir afin de les doter de pouvoirs mystiques.

Actuellement, il n'y a probablement que deux ou trois personnes au monde qui connaissent les secrets nécessaires à la forge de ces armes, et il leur faut généralement des années pour créer une seule d'entre elles. Ces individus sont confinés dans les chambres intérieures de la Cité Vaticane d'Albidion, où ils ont vécu depuis leur enfance. Quand ils atteignent un âge avancé, on leur donne un apprenti, un enfant qui, comme eux, devra consacrer sa vie à la maîtrise de la forge de ces artefacts.

Parfois, au fil du temps, certains Législateurs particulièrement anciens ont commencé à perdre certaines de leurs qualités surnaturelles. Afin qu'ils récupèrent leur énergie, il est nécessaire de les baigner à nouveau dans du sang d'origine surnaturelle.
Des onze législateurs originaux, ceux qui furent forgés à l'époque des apôtres du Christ, on ne connaît l'emplacement que de sept d'entre eux. Ils sont actuellement portés par les sept Hauts Inquisiteurs de plus haut rang. On sait que, lorsque des Inquisiteurs sont morts au cours de leurs missions, nombre de ces objets ont été égarés et, même si cela est peu probable, il n'est pas totalement impossible de trouver un Législateur dans des mains étrangères.

Qualité exceptionnelle. Les Législateurs sont des armes de qualité +10. Elles obtiennent tous les bonus correspondants à l'Attaque, à l'Initiative et aux Dégâts. De la même manière, cette qualité augmente aussi la Présence, la Solidité et le Fracassement de l'arme.

Arme surnaturelle. De par leur nature mystique, les Législateurs sont capables d'affecter l'énergie et de bloquer des attaques immatérielles. Ils ont l'équivalent d'une Présence de 125 pour cela.

Nature sacrée. Bénis par les plus dévots des prêtres de l'Église Vaticane au moyen de longs et coûteux rituels, tous les Législateurs sont considérés comme étant des armes sacrées.

Le don du Sang. En plus des capacités ci-dessus, les législateurs sont dotés de certains dons spéciaux grâce au mélange de sang utilisé durant leur confection. Chacune de ces armes à donc des pouvoirs mystiques légèrement différents.

Ce Législateur possède les pouvoirs suivants :

-**Arme destructive** : s'il inflige des dégâts à une créature de type surnaturel ou à un individu possédant des pouvoirs surnaturels, il provoque un puissant choc qui peut aller jusqu'à l'en priver temporairement. Pour cette raison, après avoir subit le premier impact, la cible de l'attaque doit réussir un test de RMys 100 ou perdre temporairement ses pouvoirs.

-**Perception surnaturelle** : à chaque fois qu'il se trouve près d'une créature de nature mystique, le Législateur tremble légèrement, comme s'il était impatient d'en goûter le sang. Ce pouvoir ne lui permet pas de détecter des présences qui se trouvent occultées par des moyens magiques.

PNJs

BABAU

Le Croquemitaine – ancienne Ombre (voir ombre LdB p302)

Niveau : 5 **Catégorie** : Entre Monde, Elémentaire 25
Classe : Ombre
Point de vie : 125



For : 8 **Dex** : 8
Agi : 8 **Con** : 8
Pou : 10 **Int :** 11
Vol : 6 **Per** : 8

RPhy : 60 **RMyst** : 80
RPsy : 60 **RPoi** : 60 **RMal** : 60
Initiative : 90 Naturelle

Attaque : 120 Griffes d'ombre
Défense : 110 Esquive
Dégâts : 50 Griffes d'ombre
IP : Aucun

Magie : voie illusion (75)
Projection : 80
Zéon : 950 **AMR** : 20
Capacités Primordiales : Aucun besoin physique, *Peur raciale*, don mystique, caractéristiques augmenté de 2 (INT)

Pouvoirs : Arme naturelle : Griffes d'ombre, Forme élémentaire, *Peur raciale*, *Toucher glacial*, Vision nocturne totale, Vulnérable à la lumière.
Taille : 16 **Régénération** : 2
Mouvement : 8 **Fatigue** : Infatigable

Compétences secondaires : Camouflage 105, Discrétion 105, Observation 45, Vigilance 55, Evaluation Magique 40

MODUS OPERANDI :
Comme ses congénères, **Babau** à conservé ses instincts et passe la majeure partie de ses nuits (car il évite toujours la lumière) à jouer avec ses jouets humains pour qu'ils éprouvent toujours plus de peur. Au fil des années, il a appris tous les anciens contes et légendes qui existaient dans la ville, et utilise désormais ses sorts d'illusionniste pour leur donner vie. Il a endossé le rôle du Croquemitaine, et a remplacer les monstres des anciennes légendes. Il capture régulièrement des enfants qu'il enferme dans un ancien temple qu'il a découvert dans la forêt, afin d'avoir une source de nourriture toujours à portée de main.

Allan

Orphelin D'Ayjani



Niveau : 1 **Catégorie** : Néphilim
Classe : Ombre
Point de vie : 60

For : 4 **Dex** : 7 **Agi** : 7 **Con** : 4
Pou : 4 **Int :** 5 **Vol** : 5 **Per** : 7

RPhy : 25 **RMys** : 25 **RPsy** : 30 **RPoi** : 25 **RMal** : 25

Initiative : 100
Attaque : 45 Poing
Défense : 45 Esquive
Dégâts : 5 Poing
IP : Aucun

Avantages/Inconvénients : Sens aiguisés, Vision Nocturne, Réflexe rapide (2), Vulnérable à la douleur
Capacités Primordiales : Indétectable, Oubli, Murmures silencieux, Passage sans trace, Apparence Banale

Taille : 6(8) **Régénération** : 1
Mouvement : 7 **Fatigue** : 4

Compétences secondaires : Vigilance 80, Observation 80, Camouflage50, Discrétion 50, Acrobatie 30, Athlétisme 30, Escalade 20, Cache cache 20

MODUS OPERANDI : Aussi loin que remonte ses souvenirs, Allan a toujours vécu dans cet orphelinat. Longtemps il a été très seul car personne ne voulait jouer avec lui, les autres enfants faignant de l'ignorer. Jusqu'à l'arrivée de Nathan. Lui le remarquait. Comme les autres n'aimait pas beaucoup Nathan, Allan et lui décidèrent de rester ensemble.

Nathan, le Jayan

Orphelin Jayan

Niveau : 1 **Catégorie** : Néphilim
Classe : Explorateur
Point de vie : 100



For : 8 **Dex** : 5 **Agi** : 5 **Con** : 7
Pou : 4 **Int :** 4 **Vol** : 4 **Per** : 7

RPhy : 75 **RMys** : 15 **RPsy** : 35 **RPoi** : 35 **RMal** : 35

Initiative : 25
Attaque : 40 Bâton
Défense : 40 Parade
Dégâts : 50 Bâton
IP : Aucun

Avantages/Inconvénients : Résistance Physique exceptionnelle, Homme à tout faire, Infortuné
Capacités Primordiales : Géants, Résistants à la fatigue, Résistants aux blessures, Physique

exceptionnel, Vision Spirituelle, Faiblesse contre la magie

Taille : 14(17) **Régénération** : 2
Mouvement : 5 **Fatigue** : 8

Compétences secondaires : Athlétisme 30, Escalade 30, Natation 20, Vigilance 40, Observation 40, Pistage 40, Camouflage 80, Pièges 20, Animaux 20, Herboristerie 20, Cache cache 20

MODUS OPERANDI : Nathan a été abandonné par ses parents lorsque ces cornes ont commencés à pousser. Recueillit par les sœurs de l'orphelinat, Nathan a été confiné dans ce bâtiment toute sa vie à cause de son étrange physique. S'il n'avait pas rencontré Allan, il se serait surement enfuit lorsque son physique le lui aurait permis. Depuis quelques années, il fait des cauchemars quand il ferme les yeux, où il voit passé un personnage de compte : le croquemitaine. Depuis quelques semaines, Nathan essaye de le suivre pour savoir où il emmène les méchants enfants de l'orphelinat, mais il perd souvent sa trace dans la forêt…

Albertus Kern

L'évêque



Niveau : 5 **Catégorie** : Humain, GNOSE 15
Classe : Paladin
Point de vie : 210

For : 12 **Dex** : 8 **Agi** : 8 **Con** : 10
Pou : 10 **Int :** 10 **Vol** : 8 **Per** : 8

RPhy : 65 **RMys** : 115 **RPsy** : 60 **RPoi** : 32 **RMal** : 65

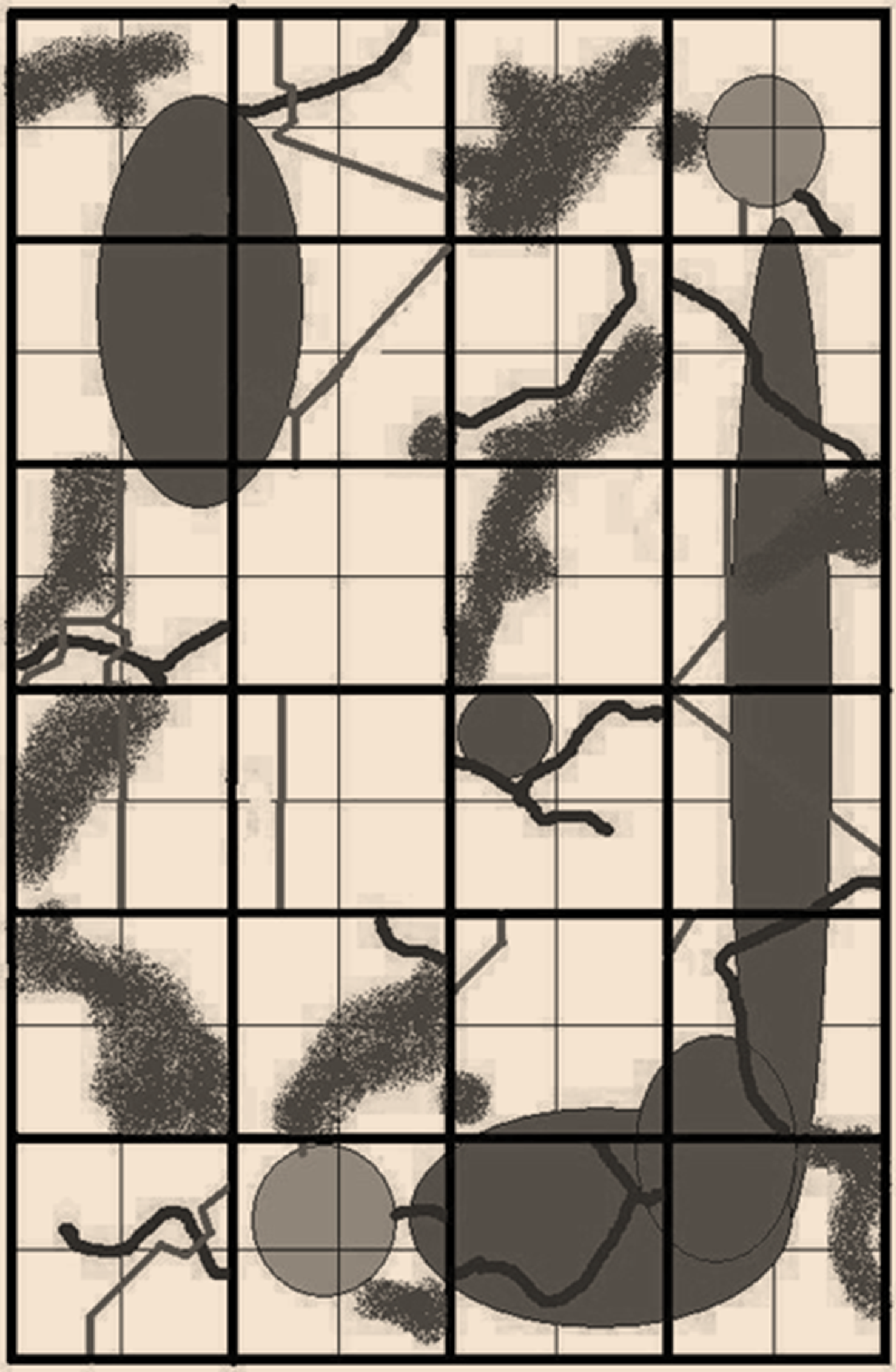
Initiative : 30
Attaque : 135 - Faux
Défense : 125 - Faux
Port d'armure : 110 - Plaque
Dégâts : 95 Faux Législateur
IP : 5/4/5/3/0/3/5

Avantages/Inconvénients : Résistance Mystique Exceptionnelle (2), Armure Mystique, Artefact (3), Vulnérabilité au poison, Guérison lente, Arme Exclusif (Faux Législateur)

Taille : 22 **Régénération** : 3
Mouvement : 4 **Fatigue** : 10

Compétences secondaires : Athlétisme 40, Escalade 40, Impassibilité 100, Résistance à la douleur 100, Observation 40, Vigilance 40, Histoire 40, Mémorisation 40, Commandement 60, Intimidation 55

MODUS OPERANDI : Albertus a longtemps servis dans les forces de l'inquisition avant de rejoindre les hauts gradées de l'église. Pendant son passé guerrier, il occupait la position de spécialiste de l'occulte, utilisant ses dons naturelles pour dénicher et éradiquer la vermine magique. Lorsqu'il reçut sa promotion on lui remit l'un des législateurs comme preuve de son autorité et de ses compétences.
Depuis ce jour, il tente d'exterminé la vermine qui pervertissent la vie des humains. Il déteste toutefois la discrimination gratuite et toutes les formes de torture que l'on inflige à cause de fausse croyance, en gros, la bêtise humaine.





Ecrit par : RomBis

Mise en page par : RomBis

Vérifié par : Seb

Ce scénario a été rédigé pour le concours « d'Anima Beyond Fantasy » de juillet 2008

Fais par des fans, pour des fans…