



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Jeuderologie > Les génériques > Scénarios > **La course au démon**

La course au démon

dimanche 13 octobre 2002, par [Wenlock](#)

L'accroche

Dans une grande ville septentrionale, les PJ sont contactés par un Clerc de la Loi (ou équivalent du Dieu Loyal-Bon habituel), il est très, très pressé et leur offre de l'escorter dans une mission dangereuse et tout à

fait officieuse mais remarquablement bien payée : faisant partie d'une congrégation réduite ayant en charge la garde d'un puissant démon, il est le seul survivant d'un incident qui a vu la libération de ce diable (événement magique assez important pour troubler le sommeil des chamans, sorciers ou équivalents dans toute la ville).

Le Clerc a averti sa hiérarchie mais refuse d'attendre leur feu vert pour le poursuivre (et tenter de l'emprisonner à nouveau), car le démon prend pendant ce temps de l'avance en laissant derrière lui une piste sanglante.

En effet, la bestiole en question est éthérée et cherche à se (re)constituer un corps physique. Pour cela, il doit accumuler suffisamment d'énergie vitale (de préférence humaine) en versant un maximum de sang. Il va donc chercher à "posséder" des guerriers assez puissants pour massacrer des gens en nombre et lui fournir du sang, mais il tâche aussi de progresser rapidement plein Nord pour des raisons que nous verrons plus tard.

Du démon, de ses pouvoirs et des différents moyens de lui cogner dessus

Se déplacer dans le monde physique lui demande déjà de l'énergie, agir magiquement encore plus et user de magie pour se constituer un corps stable est

une opération de grande envergure, le démon va donc de

massacre en massacre en accumulant l'énergie vitale et en devenant de plus en plus tangible : un "blessé grave" lui fait gagner un "Point de Sang" (unité arbitraire pour gérer l'évolution du démon), chaque mort lui vaut 2 "PS".

La moitié des PS accumulés après le début du scénario

sont fixés définitivement dans sa "forme physique" et ne peuvent plus être employés aux autres actions "démoniaques" comme la possession (qui lui coûte 5 PS), les attaques mentales (4 PS), lire les pensées (2 PS) ou déclencher la Haine (3 PS), provoquer des cauchemars (1 PS), invoquer un "Refuge des Ombres" (sort permettant de se fondre totalement dans

l'ombre pour 1 PS par heure) et ses déplacements (par jour : à la vitesse d'un homme qui marche -10 lieues environ- pour 1 PS, deux fois plus vite pour 3 PS).

La possession signifie qu'il vient au contact pour que sa forme physique se superpose à celle d'un humain ou à défaut d'un prédateur dangereux pour l'homme (attaque facile pour lui) et qu'il tente alors de briser son esprit et d'y substituer le sien (jet de résistance difficile pour la victime). Une personne/créature "possédée" ne peut être libérée que par la mort ou un exorcisme adéquat (et doit alors être préalablement immobilisée), malgré une nette augmentation des capacités de combat de la victime. Tant qu'elle est possédée, le démon tâche de lui faire tuer autant de gens que possible avant qu'elle ne

succombe. Dès qu'elle est tuée, il se dissocie et soit possède une autre personne présente, soit s'enfuit en utilisant les ombres.

Le démon est économe tant qu'il n'est pas sûr

d'être poursuivi, puis très agressif lorsqu'il aura repéré les PJ. Il attaque toujours par surprise, s'enfuit s'il est trop menacé, n'hésite pas à posséder le meilleur guerrier du groupe s'il a une occasion favorable (personnage en état d'ébriété, très énervé ou naturellement violent), mais ses objectifs principaux sont d'atteindre le grand nord et de se constituer un corps, et il ne va pas les mettre en péril s'il pense pouvoir simplement semer ses poursuivants.

Quand la poursuite commence, son évasion remonte à deux

jours, il a 5 lieues d'avance (au nord) et il ne lui reste que 5 PS disponibles plus 1 investi dans sa "forme physique" (Il a commencé par fuir son lieu de détention au hasard dès qu'il fut capable de se déplacer, ne commençant à se "constituer" qu'à partir de son deuxième jour de liberté. Vu ses réserves de Sang, il va donc "posséder" quelqu'un dès que possible).

A quel point que soit arrivée sa "régénération", il reste extrêmement silencieux et plutôt subtil. Les sorts "mentaux" (sommeil, désorientation, charme, attaque mentale...) le font doucement rigoler, sa résistance magique est assez haute pour le garder hors d'atteinte de la plupart des sorts offensifs et les zones de protection le gêne plus qu'elle ne l'arrêtent.

Etats du Démon en fonction de ses Points de Sang accumulés

(attention, se rappeler que quand sa "forme" est à x Points de Sang, il en a encore autant de disponibles pour lancer des sorts ou se déplacer) :

- **De 1 à 5** : peut tout juste se déplacer et tenter de posséder quelqu'un de très prédisposé (pris dans une bagarre de taverne par exemple), il est imperceptible par des moyens normaux, "insubstantiel" et encore assez désorienté mais peut déjà provoquer des cauchemars, bien que cela n'ait pas pour lui encore grand intérêt...

- **De 6 à 10** : devient visible sous la forme d'un nuage de fumée diffuse haut comme un homme, difficilement perceptible en pleine lumière et totalement invisible de nuit ; il a déjà conscience de sa localisation et de la direction à prendre, peut

effectuer des attaques mentales assez faiblardes et posséder des combattants "accessibles" (saoûls, violents, en colère ou déjà au combat). Sa présence est perçue par les animaux qui peuvent s'énervier un peu. Il est inaccessible à toute attaque physique et très résistant aux dommages magiques pouvant normalement affecter les formes éthérales.

- **De 11 à 15** : commence à ressembler à une silhouette translucide sombre de 2 m de haut (et doit donc commencer à rechercher les zones peu éclairées où il disparaît sans avoir encore besoin du sortilège de "Refuge des Ombres"), il a alors la consistance d'une toile d'araignée et les armes mêmes magiques ne peuvent pas grand chose contre lui. Ses attaques

mentales sont relativement puissantes contre une seule cible et ceux qu'il possède acquièrent de plus en plus une force et une résistance légèrement surhumaine (équivalent d'un berserk). Il peut désormais lire les pensées (mais pas à distance et doit donc s'approcher à moins d'1m de ses cibles, si possible pendant leur sommeil) mais propage une vague odeur de rance et énerve les animaux dressés, rendant les autres agressifs. Il pourrait les rêver des dormeurs à 10 m.

- **De 16 à 20** : pleinement éveillé mentalement, le démon peut lire les pensées ou créer la Haine à moins de 10m et ses attaques mentales peuvent affecter un petit groupe (mais avec moitié moins de force), il fait

désormais 2m50 et apparaît comme un spectre nu, décharné et ricanant presque tangible, dégageant une légère odeur de pourriture et provoquant une certaine trouille. Le toucher laisse l'impression d'avoir frôler une tenture. Il doit avoir recours à un sortilège pour disparaître dans les ombres et hérisse les animaux présents dans un rayon de 10m (les chats feulent ou fuient, les chiens aboient comme des fous et grognent envers les étrangers, les chevaux se secouent ou se cabrent, les ovins et bovins s'enfuient, ...).

Arrivé à ce stade, il devrait être nettement agacé par les PJ et va tâcher de les calmer une bonne fois (tenter une puissante attaque mentale sur un cavalier au galop, créer entre les PJ une Haine susceptible de déclencher une altercation et d'empoisonner les relations au sein du groupe, faire fuir leurs chevaux dans la lande, les faire attaquer

par une bande de chiens errants ou par des ivrognes,...) et les harcèlera de cauchemars qui ne lui coûte plus rien en énergie dès qu'ils dormiront à moins de 50 m de lui.

- **De 21 à 30** : son apparence est maintenant celle d'un écorché de près de 3m aux mains griffues, pleinement "visible", il a même une ombre ; son odeur de charogne devient évidente et le toucher physiquement est possible (mais pas le blesser) bien qu'il offre la même résistance que de l'eau. Forcément, il fait peur.

Il peut lire les pensées et déclencher une Haine violente chez 2 ou 3 personnes à la fois (3 PS par personne) dans un rayon de 20m. Les animaux sont pris de panique à moins de 15m et "hérissé"s (voir au-dessus) à près de 50m. Il provoque des cauchemars sans même y penser à plus d'une centaine de mètres et si disparaître dans les ombres lui coûte désormais 2 PS par heure, ses attaques mentales deviennent redoutables contre des cibles groupées (moins d'1m les unes des autres). Il peut de plus acquérir pour 10 PS assez de substance (pendant 3 rounds) pour porter des attaques physiques avec l'efficacité d'un guerrier entraîné (ses griffes donnent à chacune de ses mains les dommages d'une épée courte) mais devient alors sensible aux armes magiques (qui ne font pourtant que la moitié des dégâts habituels répercutés sur sa forme physique pour environ -1PS pour chaque bon coup et -2 PS par coup critique).

Il attaquera de préférence par surprise ou en sortant des ombres et s'enfuira si les coups le ramènent au stade précédent. Evidemment, les dégâts qu'il pourrait infliger lui procureraient des Points de Sang...

- **De 31 à 40** : il est physiquement incarné en permanence (donc à moitié sensible aux armes magiques), aussi dense que de la pâte à pain et devenu assez "solide" pour porter des attaques ne lui coûte plus que 3 PS par round, sans autre limite dans le temps que la quantité d'énergie qu'il peut y investir. Il pue comme un charnier (de près c'est suffoquant : jets de résistance pas trop difficiles), mesure 3m50 et se dissimuler dans les ombres lui coûte deux fois plus de Sang (soit 4 par heure). Tous les animaux à moins de 100m le fuient aussi vite que possible, ils les "hérissent" à moins de 250m et les perturbe plus ou moins jusqu'à 500m.

De plus en plus repérable, il ne se déplace plus que la nuit et tâche de se dissimuler le jour (en s'enfouissant sous la neige par exemple, ce qui lui demande 4 PS). Il laisse désormais des traces au sol (plutôt nettes dans la neige) lorsqu'il n'a pas le temps

de les effacer (ce qui doit être fréquent si les PJ le talonnent). Ses attaques mentales sont désormais de vastes vagues qui affectent gravement jusqu'à une dizaine de personnes mais si les armes non-magiques ne le blessent pas, il est désormais sensible à la poussée et au choc et peut donc être bousculé, repoussé, enfermé,... malgré son extrême souplesse et sa résistance.

- **Plus de 40** : le Démon a atteint sa pleine maturité physique, il est donc en permanence capable d'attaquer, mesure prêt de 4m de haut, chacune de ses mains provoquent les dommages d'une épée longue maniée par un expert, se dissimuler dans les ombres lui demande 6 PS/heure mais il ne le fait plus que rarement et il est désormais capable, sur un lieu idoine et pour 25 PS, d'ouvrir en quelques minutes un portail démoniaque qui déversera nombre de ses confrères vers le monde physique.

A ce stade, il n'a plus besoin de posséder les gens pour s'abreuver de Sang, est "terrifiant", son odeur au contact est difficilement supportable (jets de résistance moyens), il n'est toujours qu'à moitié vulnérable aux armes magiques, ses attaques mentales sont toujours redoutables et il est très fâché.

Pas cool...

« **Mais qu'est-ce qu'on peut faire contre cette horreur ???** » demanderez-vous. Plusieurs choses, en fait.

Les "bannissements" classiques sont nettement insuffisants, bien sûr, mais le Clerc qui accompagne les PJ est du moins capable de protéger les non-combattants dans une "zone de sanctuaire" de bonne tenue et de freiner une partie des attaques mentales (dont il est lui-même partiellement protégé), comme peut-être un PJ lui-même clerc, shaman ou sorcier.

Ce brave prêtre-exorciste est également un bon soigneur et il est capable, s'il parvient à le toucher



en prononçant la formule nécessaire, d'éjecter le démon hors du corps d'un possédé (faut juste qu'il se fasse pas lasser en s'approchant).

Il a aussi une poignée de sorts offensifs qui vont plus servir contre un ennemi humain/possédé que contre l'Ecorché. Le bestiau est plus ou moins invulnérable aux projectiles magiques mais, sous forme "matérielle", il devient sensible aux souffles d'explosion, ondes de choc et autres "barrières", quoique moins qu'un humain ou tout autre Démon moins puissant.

Et puis il y a la "**Cellule**". C'est une sorte de gros cylindre métallique d'1m de long pour 35cm de diamètre et dont les parois sont épaisses de 4 cm. Elle pèse plus ou moins 30 kg et est entièrement gravée de runes et symboles variés (dont le Vrai Nom de cette saleté), possède un couvercle dévissable (!) et une longue lanière de cuir pour aider à son transport. C'était dans cette "Cellule" que le démon était emprisonné et c'est là-dedans qu'il faut le remettre.

Dans le couvercle est creusé un sillon circulaire contenant une bille d'obsidienne qui roule le long de ce cercle pour indiquer la direction approximative du démon (efficace dans un rayon de 20-25 lieues, pas plus, c'est pourquoi le Clerc presse les PJ de ne pas se laisser distancer). En présence de la Cellule, le démon est assez troublé pour rater certains sorts, être désorienté et même plutôt apeuré (tendance à fuir et avantage moral pour les PJ).

Le frapper avec revient à lui infliger des dommages équivalents à une masse d'arme sur un humain (m'enfin bon, en général, le Démon esquive plutôt bien) et, surtout, le Clerc connaît le rituel permettant d'y aspirer l'Horreur : ça prend plusieurs minutes pendant lesquelles le monstre doit rester à moins de 20m et être empêché de s'en prendre à l'exorciste. Si ça marche, le corps du démon s'écroule en une masse de chair et de sang putréfiée pendant que sa forme éthérée est aspirée dans la Cellule.

On visse le couvercle et on garde au frais. La boîte

ne peut plus être ouverte ensuite que par un autre rituel utilisant lui aussi le Vrai Nom du démon, et celui qui la possède et a la bonne idée de ne l'ouvrir qu'après un rituel de domination plutôt velu doit pouvoir lui imposer de le servir servilement (obtenant un monstre de bataille ou un assassin hors-pair suivant le niveau de matérialité où il le maintient).

Mais ça, le Clerc ne risque pas de le dire tout de suite aux PJ.

Les évènements

Le Grand Nord : si le démon veut y aller, ce n'est pas par hasard. C'est parce qu'à plusieurs jours de toute habitation, au sein d'une combe enneigée se dresse un ancien Cairn où il compte ouvrir le portail pour ses petits camarades (chez moi, un cairn est en gros un cercle de pierres contenant de l'énergie magique latente qu'un magicien suffisamment puissant peut "réveiller" pour lancer un GROS sortilège).

Bien sûr, ça veut dire se balader un moment dans une zone où le Sang va être rare et il va donc faire des réserves avant en massacrant tout un village si les personnages ne l'en empêchent pas, puis tentera de s'en prendre aux éventuels trappeurs/caravaniers/PJ à sa portée. Bien sûr, cet enfoiré est insensible au froid.

Si les PJ n'en ont pas, le Clerc sortira une bonne carte de la région et déduira de ses connaissances en démonologie et de la direction prise par le démon que sa destination doit être un site favorable à l'ouverture d'un portail...le rapprochement devrait être à la portée des PJ.

L'ennemi : depuis le départ, les PJ peuvent avoir l'impression d'être suivis, repérer quelqu'un sur leurs traces, voir assister à l'intervention d'un type étrange contre un "possédé" : c'est manifestement un guerrier très compétent que les pouvoirs du démon ne semblent pas tellement affecter. C'est en fait, leur dira le Clerc, un Mercemage ennemi qui tente de s'approprier le Démon ! De fait celui-ci (aussi doué en pistage/survie qu'au combat,

disposant de sorts offensifs puissants mais assez raisonnable pour ne pas attaquer le groupe de front) va à plusieurs reprises tenter de leur ravir la Cellule.

Il est discret, efficace et assez prudent pour éviter de se faire buter dans une attaque irréfléchie mais ne semble pas vouloir trop abîmer les PJ. Il sait bien qu'attendre la bonne occasion est plus intéressant que de foncer dans le tas contre deux ennemis (le démon ET

le groupe des PJ) trop puissant, chacun, pour lui seul.

« **Mais comment cette saloperie a-t-elle pu se tirer ?** » est une autre bonne question.

S'ils insistent auprès du Clerc, il expliquera aux PJ qu'un de ses frères a tenté de soumettre le démon afin de lui faire servir des desseins personnels (avoir le pouvoir sur un Démon de cette puissance excite la convoitise) mais que, bien sûr, ça a lamentablement foiré, que le monstre a possédé le traître et que toute sa congrégation n'a pas suffi à le retenir, à peine à le forcer à quitter le corps du pauvre inconscient (et donc il s'est retrouvé sous forme éthérale), peu avant qu'il succombe.

Puisqu'il en a réchappé et se sent responsable du démon et des conneries de son défunt collègue, le Clerc s'est aussitôt lancé à sa poursuite.

La vérité : effectivement, un des prêtres a tenté de soumettre le démon pour le compte d'un culte bien cradingue et dangereux qui l'a corrompu. Mais ce clerc n'est pas mort dans l'évasion du démon, c'est celui qui accompagne les PJ et il a bien l'intention de remettre la main sur SON démon majeur.

Problème : sa hiérarchie lui a balancé aux trousse un Traqueur de Démons, soit un Mercemage plutôt balaise qui a bien compris le danger que représentaient respectivement la méchante bête et un groupe d'aventuriers solides dont il n'est même pas sûr qu'ils soient conscients de tout ce qui se passe. Il va bien sûr tenter de découvrir s'ils sont assez sans scrupules ou seulement assez naïfs pour suivre le Clerc Maléfique, mais comme il est probable que ce dernier aura bien monté les PJ contre "l'ennemi qui les poursuit" et qu'il sait avoir bien trop d'avance sur les Templiers qui doivent le

rejoindre en renfort (c'est long à préparer une expédition de 20 cavaliers et le Clerc ne leur a pas laissé le temps de découvrir que le démon s'était libéré avant de recruter les PJ et de filer).

La confrontation : idéalement, après une épuisante course-poursuite d'une semaine/dix jours environ dans les landes puis la neige de plus en plus épaisse, les PJ montent à l'assaut du Gros Monstre Infâme au moment

où celui-ci atteint le cairn.

S'engage alors un combat éprouvant dans le froid et la puanteur, contre un bestiau puissant et bien fourbe qui n'hésite pas à leur griller la tête par attaque mentale s'il en a l'occasion ou s'ils y sont sensibles.

Le Clerc commence par créer une zone d'enfermement démoniaque à la dimension du cercle de pierres qui

empêchera le démon de sortir du cairn aussi longtemps que lui ou un autre magicien sera vivant pour maintenir le sort actif.

Deuxième phase, dégainer la Cellule et commencer le rituel à l'intérieur du cairn (qui sinon va faire barrage). Là, il va falloir que les PJ empêchent le Démon de faire des rondelles du clerc pendant un moment, si nécessaire en faisant des allers-retours entre l'intérieur et l'extérieur du sanctuaire pour se reposer, changer d'arme ou se faire soigner (mais pas

par le Clerc qui va être assez occupé).

Pas besoin de timing précis, ce sera de toute façon trop long pour eux : soit le Clerc ne peut plus maintenir ET la zone d'enfermement ET le rituel d'emprisonnement, ou bien les PJ sont en train de se faire torcher, ou bien les potions de soins viennent à manquer, ou bien le démon s'amuse à posséder l'un

d'entre eux pour voir s'ils oseront tuer leur pote ou si le Clerc va stopper le rituel pour exorciser le PJ, ou encore il ouvre son fameux portail (ça va lui prendre un peu de temps à lui aussi) pour faire arriver du renfort cornu et méchant, mais de toutes façons, ils en prennent plein la lampe quand arrive le Mercemage.

Pas le temps de discuter, il fonce dans le cercle et vient les soutenir, trouvant qu'il vaut mieux combattre la bestiole ensemble et l'enfermer avant



de récupérer la Cellule et éventuellement d'exécuter le Clerc Infâme.

Si les PJ veulent prendre le temps de négocier, faudra le faire entre deux attaques du démon. Alors, avec l'aide du Traqueur (qui pour autant est incapable tout seul de protéger le Clerc, il s'agit pas de priver les PJ de leur victoire, non plus, juste de leur prouver qu'un petit coup de main est parfois bien utile), ils devraient parvenir à remettre l'Ecorché en conserve et, éventuellement, à refermer le portail démoniaque entr'ouvert.

C'est là que ça devient rigolo, parce que bien sûr le Traqueur va pas attendre que le Clerc soit remis de ses efforts pour lui tanner la gueule et reprendre la Cellule, mais il est aussi probable que les PJ vont lui sauter dessus encouragés par un Clerc hurlant (de manière fort peu pieuse) « Tuez-le ! Tuez-le ! ».

Le Mercemage, lui, va tenter de pas se faire étaler tout de suite et de leur expliquer que le méchant, c'est l'autre.

Comme tout le monde doit être bien amoché, le combat, s'il a lieu, risque en plus d'être assez curieux. S'il est vraiment menacé, le Traqueur n'hésite pas à balancer des sorts offensifs bien cinglants mais, a priori, il préfère la solution diplomatique.

La fin (des fins) :

- soit les PJ ont enfin compris qui étaient "le vrai méchant" et "le vrai gentil" et ils font ami-ami avec le Traqueur, mais le Clerc tentera de s'échapper (sans la Cellule, au pire, mais en sauvant sa peau) et s'il y

arrive pourra devenir un bon méchant récurrent...

- soit ils ont rien percuté mais réussissent à bousiller le Traqueur/Mercemage et, une fois revenus vers la civilisation, le Clerc leur faussera compagnie à la

première occasion avec la Cellule sous le bras et sans les payer, les laissant s'expliquer avec la troupe des Templiers qui arrivent au loin. Là, vous pourrez leur replacer un scénario "choper le Clerc Maléfique avant qu'il ait apprivoisé son démon", ce qui

leur permettra de se racheter et d'éviter d'être lynchés par 20 templiers pas contents...

- soit le Traqueur survit à l'altercation alors que le Clerc s'enfuit le démon sous le bras et ils vont recommencer à lui courir après avec leur nouvel ami, bientôt rejoints par les Templiers. On peut alors imaginer que le Clerc va les conduire jusqu'au repère des Infâmes Démonistes qui l'ont dévoyé et ça pourrait

faire une belle bataille finale entre les gentils PJ/Traqueur/Templiers et les méchants assistés d'une flopée de démons plus ou moins tordus et puissants, un rien "Grosbill", peut-être...

- soit ils se font tous buter et c'est fini, bonne nuit à tous...

- soit le portail s'ouvre et d'abord un petit diabolotin , puis deux, puis des trucs de plus en plus gros vont commencer à envahir le cairn dont la zone d'enfermement risque de ne plus suffire et il leur faudra le refermer (en butant tout simplement les démons majeurs capables de le tenir ouvert pour les copains), avec l'aide du Traqueur, des Templiers (qui ne sont pas du tout là pour sauver les PJ en cas de défaite, qu'est-ce que vous croyez, pas du tout) et du Clerc (qui bien que vendu aux démonistes, va pas se laisser bouffer par des hordes de diables sans rien faire non plus... et il se pourrait même que, dans le feu de l'action, il se rachète assez pour n'être, à la fin, que défroqué et libre de se joindre au groupe de PJ

après s'être patement excusé et/ou avoir promis de combattre les démonistes pour se rattraper.

Une campagne "sus aux collectionneurs de démons" peut alors commencer.