



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Scénarios > Scénarios individuels > **La bête de San Ignazio**



## La bête de San Ignazio

jeudi 25 mai 2006, par [Malakite](#)

### L'histoire

**Synopsis** : Pendant le siège d'El Moro, les Pjs, tous plus ou moins militaires, se voient chargés d'enquêter sur les disparitions du village de San Ignazio que les paysans attribuent à une mystérieuse et terrifiante bête. Ils feront ainsi connaissance avec l'Inquisition, venue dans le village récupérer un artefact syrneath.

**Ce qui se passe** : Il y a cinq cents ans, don Rodrigo, chevalier de renom et seigneur de San Ignazio, est revenu des croisades avec un artefact syrneath volé aux Croissantins. Cette « relique » permettait, d'après la légende, de mettre en fuite les démons et de traquer les sorciers. L'artefact fut enterré avec don Rodrigo dans l'abbaye que l'or des croisades lui avait permis de bâtir, à la lisière de son domaine. Pendant des siècles, il a effectivement protégé San Ignazio des démons de la forêt, mais les Montagnois occupent désormais la région et, à travers eux, les sorciers de la cour de Léon Alexandre. Le curé local a donc tenté de prévenir l'Eglise du Vaticane de la présence de la relique et de la nécessité de la récupérer avant les Montagnois. Son courrier a été intercepté par l'Inquisition. Enthousiasmée par la possibilité de mettre la main sur une arme anti-sorciers, Verdugo a dépêché dans la région un groupe de sbires chargés de trouver la relique. L'un des sbires de Verdugo s'est révélé être un sorcier Pyeryem dont l'artefact a réveillé, et déréglé, les pouvoirs latents. Le pauvre homme est désormais coincé dans la peau d'un ours monstrueux et perd peu à peu conscience de son humanité. Hantant les abords du village et attaquant les paysans, il est devenu la bête de San Ignazio. Les autres sbires de Verdugo

se sont réfugiés dans un moulin en ruine à une heure de chevauchée du village et comptent retourner à l'abbaye quand les Pjs arrivent. Dans le même temps, Verdugo, qui attend depuis des semaines des nouvelles de ses hommes a décidé d'envoyer des émissaires plus efficaces dans la région en la personne de troupes de l'Inquisition qui arrivent sur les lieux un jour après les Pjs.

### Ce que les Pjs peuvent faire :

Si les Pjs se lancent à la poursuite de la Bête, ils peuvent être guidés par un des bûcherons ou par les enfants attaqués jusqu'à l'endroit de l'attaque. La piste est facile à suivre et mène jusqu'à l'abbaye, la Bête et la relique.

Si les Pjs fouillent le manoir, ils trouvent un bâtiment en ruine et découvrent l'entrée de la cave. Ils tombent alors sur une réserve de nourriture et sur des goules, affamées.

Si les Pjs explorent la tour en ruine, ils rencontreront le curé fou qui fera exploser le bâtiment (il a entreposé de la poudre à l'étage) et tentera de s'enfuir par le souterrain pour rejoindre « ses » goules.

Si les Pjs parcourent la région dans tous les sens, ils finiront par trouver les sbires de Verdugo cachés dans le moulin désaffecté.

**Chronologie** : Le déroulement du scénario dépend largement des initiatives des Pjs, aussi cette chronologie ne peut être qu'indicative.

J-15 arrivé des sbires de Verdugo



J-14 découverte par le sbire ussuran de la relique

J-13 apparition de la Bête qui attaque un groupe de bûcheron

J-7 la Bête attaque des enfants qui jouent à la lisière de la forêt et dévore un petit garçon

J arrivé des Pjs

J+1 arrivé de l'Inquisition

## Les lieux

**Le siège d'El Moro :** La terrible citadelle castillane résiste maintenant depuis trois mois aux forces montaginoises, leur interdisant l'accès à l'Est du pays. Les Pjs appartiennent à l'armée qui campe le long du Rio de Delia et ont déjà traversé la moitié de la Castille les armes à la main. L'inaction et les qualités de vie plus que médiocres du camp des assiégeants commencent à leur peser. Aussi accueillent-ils avec joie la mission que leur confie le général Blaise Pontet de Montaigne, chef des armées montaginoises depuis le départ de Montegue et gendre de Léon Alexandre. Le général a en effet eu vent des disparitions mystérieuses survenues à la lisière de la Forêt de Démons, dans le petit village de San Ignazio. Il craint que ces disparitions ne cachent les activités de guérilleros castillans et ne veut pas qu'on puisse lier l'invasion montaginoise et l'apparition de la « bête » dont parle la rumeur. Les Pjs sont chargés de mener l'enquête sans molester la population. Si l'armée montaginoise pouvait sauver les Castillans de la bête, les forces d'occupations y gagneraient en tranquillité.

**San Ignazio :** le village est à deux jours de chevauchées du camp des Pjs et se trouve au bord du Rio de Delia et de la Silva de Fendes. Le paysage local est typique de la Castille rurale : immenses champs de blé à perte de vue, soleil de plomb et chaleur qui pousse à faire la sieste. Le village compte cinq cents habitants dont une centaine d'adultes. Le Don s'est enfui à la cour de Sandoval. Son manoir surplombe le village depuis une légère

éminence et flanque la vieille tour médiévale. Officiellement, le curé local a été pendu par les troupes montaginoises lors de leur passage dans la région. En réalité, il se cache dans les ruines de la tour médiévale. Devenu fou, il séquestre un groupe de goules dans le sous-sol du manoir en ruine. Il compte s'en servir contre les Montaginois, s'ils revenaient dans le village. En l'absence de toute autorité traditionnelle, les anciens du village sont le seul corps constitué du coin. Il s'agit de cinq petits septuagénaires, trois femmes et deux hommes, qui se méfient des étrangers, mais sont prêts à collaborer par prudence et pour le bien du village. En l'absence d'auberge ou de taverne, les Pjs sont invités à occuper la maison du curé. C'est une bâtisse carrée à étage avec un escalier central qui mène à une mezzanine comprenant quatre pièces. Aucun habitant ne parle autre chose que le castillan, bien entendu...

**Le relique de Don Rodrigo :** il s'agit d'un artefact syrneath ramené des croisades par le seigneur local, Don Rodrigo. Cette sphère de métal lisse, grosse comme une balle de tennis, a la mystérieuse capacité de dérégler les pouvoirs sorciers. Tout sorcier qui la touche perd le contrôle de ses pouvoirs : les pyeryems se transforment sans le vouloir, les portés sont happés par le passage, les sortes sont cernées de filaments qui les empêchent de se déplacer sous peine de les détruire. C'est cette relique que les inquisiteurs viennent chercher à San Ignazio. Ils comptent s'en servir pour se débarrasser des sorciers de l'armée montaginoise. La relique est conservée depuis des siècles dans la tombe de Don Rodrigo, en plein cœur de l'abbaye que le croisé a fondée au cœur de la forêt. Cette abbaye est aujourd'hui complètement en ruine et les paysans, qui ne s'aventurent guère dans les forêts hantées, ont oublié jusqu'à son existence.

## Les gens

Les intervenants dont les caractéristiques ne sont pas précisées sont, par défaut, des brutes de niveau 1.

**La Bête (Vilain) :** La bête est une des victimes de



la relique. Ce mercenaire ussuran, engagé par Verdugo pour retrouver la relique, disposait de pouvoirs pyeryems latents que l'artefact a révélés. Incapable de reprendre sa forme initiale, il se retrouve coincé dans son corps monstrueux et a peu à peu perdu sa santé mentale. Il erre autour de l'abbaye en ruine et attaque qui s'approche du reliquaire. Il s'en est déjà pris à trois paysans venus ramasser du bois et, surtout à un groupe d'enfants dont il a dévoré le plus jeune. Capturer la bête est de peu d'intérêt car le pauvre homme a perdu la raison et ne retrouvera jamais sa forme humaine.

Gaillardise 6 Dextérité 1 Esprit 1 Détermination 3  
Panache 2

Nd 10 Attaque 3g1 Dégâts 6g3

**Le Chevalier (Homme de main) :** Le Chevalier est le chef des sbires de Verdugo. C'est un Montagnois, visiblement noble, mais sans le sous. Il évoque volontiers son passé chez les mousquetaires, mais ne précise pas les conditions de son départ. Il loue ses services à Verdugo contre espèces sonnantes et trébuchantes. Il n'est pas vraiment lâche, mais ne voit pas l'intérêt de mourir dans un coin perdu de Castille au service de l'Inquisition. Vaincu ou surpris sans défense par les Pjs, il répondra à leurs questions pour peu qu'on le laisse partir en paix. De même, ses hommes ne sont que des coupe-jarrets sans envergure et il les abandonnera sans scrupule.

Gaillardise 2 Dextérité 3 Esprit 2 Détermination 2  
Panache 3 Arcane : Baroudeur

Escrime 3, Armes à Feu 3, Equitation 3, Jeu de  
jambe 3, Dpt silencieux 2, Eloquence 2

**Les sbires de Verdugo (brutes) :** Ils sont cinq, tous de nationalité différente et recrutés dans les bouges de Charousse par leur chef, le Chevalier. Ils

savent servir Verdugo et pouvoir être grassement payés. Leur loyauté, toutefois, est assez limitée et ils ne se sacrifieront pas pour l'Eglise. Ils se cachent pour l'instant dans un moulin en ruine et comptent retourner à l'abbaye. Ils sont normalement doublés par les Pjs et décident de s'en prendre à eux pour récupérer la relique, mais s'ils n'ont pas le dessus, ils se rendront et expliqueront tout.

Niveau de menace : 2 Armes habituelles : pistolet  
(15 dgts) sabre et épée (6 dgts)

**Les goules (brutes) :** Ces humanoïdes simiesques sont plutôt lâches. Ils ne s'en prennent jamais à des individus en bonne santé et les armes à feu les terrifient. Le curé de San Ignazio en conserve quatre dans le sous-sol du manoir du Don. Il vient régulièrement les nourrir en empruntant un souterrain reliant la cave du manoir et les oubliettes de la tour.

Niveau de menace : 3 Armes habituelles : griffes (6  
dgts) ND 15

**Les Défenseurs de la foi :** Tout de rouge vêtus, armés jusqu'aux dents et fanatiques au dernier degré, ces hommes ne reculeront devant aucune horreur pour servir Verdugo. Ils sont une vingtaine, ce qui interdit aux Pjs de les affronter directement. Ils arrivent une journée après les Pjs et ne comptent pas faire dans la dentelle. Si les villageois refusent de coopérer, c'est qu'ils ont l'intention de donner la relique aux Montagnois, ils sont donc des ennemis et des infidèles. L'idée que les paysans ne savent rien leur effleure vaguement l'esprit, mais ils ne rentreront pas les mains vides, dussent-ils raser San Ignazio.

Niveau de menace : 4 Armes habituelles : Rapière (6  
dgts) Mousquet (15 dgts) ND 25 Les Défenseurs de  
la foi peuvent se grouper à 8, pas à 6