



Le village

samedi 26 décembre 2009

Alors que les Garous de la meute voyagent, une femme enceinte accourt vers eux, et s'effondre. Elle dit venir d'un petit village plus avant sur leur route, et se met à divaguer. Elle meurt en couche un peu plus tard, en donnant naissance à un enfant immonde qui pue le Ver. En expirant, elle souffle : " empêchez-les... de prendre les enfants..." et expire dans un râle. Logiquement, la meute voudra en savoir plus...

Choisy-Le-Biensec est une petite bourgade de la France médiévale, dont le seigneur (saigneur ?) est un vampire, Ventrue pour être exact. Les Pjs ne devraient pas le découvrir tout de suite, voire jamais. Le Comte François-Marcelin de Valfroide, comme il se nomme, n'est pour rien dans ce qui se déroule actuellement à Choisy-Le-Biensec.

Ce qui se passe dans le village

Le bourgmestre, nommé Jean le Boiteux, est une goule jouant double jeu. En effet, il a récemment été possédé par le Ver, et travaille maintenant pour une meute de Danseurs de la Spirale Noire cachés dans les environs. Ceux-ci ont aidé un Fomor à se développer dans le village, Marc Le Doux, un fils de fermier autrefois promis à un bel avenir. Ses parents morts, il reprit la maisonnette située un peu à l'écart du village, et s'est fait corrompre par le Ver il y a quelques années. La transformation n'est pas évidente, ce qui lui permet de continuer à féconder les jeunes filles du village afin de créer de futurs guerriers dévoués au Ver. Les Danseurs, malgré leur folie, se rendent bien compte que ce n'est pas vraiment discret, et que les enfants ont mille fois le temps d'être éliminés avant de pouvoir servir les plans du Ver, ils comptent donc sur l'amour des jeunes mères pour protéger leurs enfants, et sur le

bourgmestre pour étouffer l'affaire.

Ce qui se passe au moment de l'arrivée des Pjs

Un sorcier des Danseurs de la Spirale Noire, totalement gangrené par le Ver et plus fou que tous les membres de sa meute réunis, viens de mettre au point avec l'aide de son sinistre maître un rituel diabolique pouvant faire vieillir de plusieurs années d'un coup tout être vivant. Les Danseurs ont donc commencé à enlever les enfants monstrueux à leurs familles, afin de tous les faire grandir d'un coup. La jeune fille s'était échappée du village afin que l'on ne lui enlève pas son enfant. Jean le Boiteux est soupçonné par son maître de quelque chose, et les Danseurs de la Spirale Noire ont prévu de l'éliminer sous peu. Marc Le Doux, par une cruauté du Ver ou un coup du destin, viens de reprendre mystérieusement ses esprits, est conscient de ce qu'il est et de ce qu'il a fait jusqu'à maintenant, et dans quel but. Il se terre dans sa maison, et nul ne l'a vu depuis deux semaines. Les habitants sont nerveux et inamicaux envers les étrangers, ils craignent pour leurs vies et celles de leurs enfants. (Ils ont raison : à la fin du scénario, leur village flambe) C'est dans ce climat pesant et malsain que débarquent les Pjs, un gosse monstrueux sur les bras (s'ils l'ont gardé).

L'arrivée des Pjs

Aucun garou dans le coin ne pourra leur prêter main-forte, du moins pas au début. En effet, les Sept des Feuilles bruissantes, installé dans un Caern non-loin de Choisy-Le-Biensec, subit depuis un certain temps des attaques répétées des Danseurs

de la Spirale Noire, destinées à détourner leur attention de ce qui se passe au village. Mais dans quelques jours, durant le séjour des Pjs, une jeune parente de garou accouchera d'un garou fomor, et ce sera la goutte d'eau qui fera déborder le vase. Les garous récupéreront tous les villageois parents de garous, tueront les autres, et brûleront le village. L'arrivée des personnages ne passe pas inaperçue, et les habitants ferment leurs portes et fenêtres à leur passage. Un blizzard glacial souffle depuis déjà un petit moment, et il redouble d'intensité à mesure qu'ils pénètrent dans le village. " L'auberge du chien pendu " leur tend les bras. Les Pjs peuvent remarquer en entrant un groupe d'individus étranges attablés dans un coin. Ils sont assez bien habillés, avec d'amples vêtements, de grandes croix au cou et des épées au côté. Ce sont en fait des chasseurs de vampires stationnés à Choisy-Le-Biensec, guettant le moment propice pour attaquer et éliminer le Comte. L'aubergiste, un parent de garou, s'appelle Igor Draskov. Il est très amical, contrairement aux autres personnes présentes dans la salle commune. Si les Pjs ont le bébé et qu'ils lui montrent, il leur fait signe l'air affolé de le cacher, et les fait venir dans l'arrière-boutique (ce qu'il fait aussi s'ils n'ont plus le bébé mais s'ils lui en parlent, de lui ou de la fille, une dénommée Cosette) Il leur offre de rester dans son auberge malgré l'opinion générale, leur expliquant " qu'ils sont juste un peu tendus à cause des événements de ces derniers temps ". Faites faire un jet de Charisme+ Expression diff. 6 pour le faire parler de façon amicale en lui faisant bonne impression, ou bien de Manipulation+ Intimidation diff.7 pour l'intimider (il est assez massif et risque de mal réagir sur un échec) dans les deux cas il donnera les mêmes infos, mais sera plus ou moins serviable par la suite suivant le jet effectué. Il loge les Pjs dans la chambre jouxtant celle des chasseurs de vampires, et ses confidences doivent être soigneusement distillées durant la phase d'enquête.

Les quelques infos d'Igor (liste non exhaustive)

- " La jeune Cosette allait avoir un marmot quand

elle s'est enfuit. Elle a toujours été bizarre, et certain pense que c'est une sorcière et qu'elle est partie pour qu'on ne la voie pas donner naissance au fils de Satan. " (modifier cette info si les Pjs ont parlé du gosse fomor et/ ou de la fille à Igor)

- (Chuchotements) " Il y a des bêtes qui rôdent, étrangers. Des enfants ont déjà été enlevés, c'est sûrement l'œuvre du Diable en personne. Le comte ne fait rien, et pourtant nous avons demandé au bourgmestre de lui en parler. Il est étrange, d'ailleurs, le bourgmestre Jean... "

- " Depuis quelques temps, le jeune Marc Le Doux se terre chez lui. Cela fait quelques années qu'il était bizarre et qu'il ne parlait plus à personne (sauf aux jolies filles, hé hé hé...), et maintenant il ne sort même plus de chez lui. "

- " Aucun des enfants nés ces dernières années n'a été baptisé : on ne peut pas en vouloir aux parents, mais il ne faudrait pas que l'Eglise l'apprenne. Il paraît que les gosses sont bizarres, mais je n'en sais rien : tout ce que l'on sait, c'est qu'ils n'ont pas de père, juste de jeunes mères. "

- " Les loups hurlent fort au fond des bois ces temps-ci, mais ce n'est pas eux qui volent les enfants, oh non ! C'est quelque chose de bien plus terrible ! Peut-être le Garou à la paume marquée du signe de Satan, ou même pire encore ! "

Quelques évènements pour pimenter

l'enquête

Gardez à l'esprit qu'il n'y a pas vraiment de limite de temps à ce scénario. Il se rapproche beaucoup d'une improvisation organisée, et les quelques évènements qui suivent servent à rajouter une couche pour lui donner plus d'intérêt. C'est mon premier scénario, alors soyez indulgents !

- Un soir, à l'auberge, un homme fait irruption, le visage défiguré et les vêtements en sang. Il a un bras arraché, et une partie de la chair de sa cuisse gauche manque. Ses yeux fous roulent dans tous les sens, et il se jette sur les Pjs. Il hurle : " des monstres, des monstres, partout ! M'ont mordu, m'ont bouffé ! Rigolaient...tous... là-bas, là-bas... la forêt ! " Il meurt ensuite en laissant échapper un

gargouillis. Thomas, se présentant comme prêtre, lui donne le dernier sacrement, et ils vont l'enterrer. Les Pjs devraient comprendre que rien ne se passe comme ailleurs dans ce village. Explication : les Danseurs de la Spirale Noire se sont amusé avec ce gars, et l'ont laissé partir pour rigoler, au mépris de toutes les règles de prudence. Conséquences : Les hommes du village organisent une battue dans la forêt environnante, infructueuse bien sûr. Mais quelques-uns ne reviendront pas, engloutis par la nuit. On retrouvera leurs restes déchiquetés déposés soigneusement à l'entrée du village, cadeau des Danseurs.

- Une nuit, un terrible vacarme retentit dans une des chambres voisine de celle des Pjs. Une catin qui y logeait a été éventrée, et sur les murs éclaboussés de sang, ont distingué parfaitement des traces de griffes. Lorsque les Pjs se précipitent dans cette chambre, ils voient les chasseurs de vampires tirer à coup d'arbalètes à travers la vitre brisée. Interrogés, ceux-ci expliquent vaguement " avoir entendu du bruit alors qu'ils remontaient de la salle commune ", ce que Igor s'empresse de confirmer. Explication : Marc s'est risqué dans les rues du village, et s'est de nouveau retrouvé possédé. En pleine folie furieuse, des griffes lui ont poussé, ce qui lui a permis d'escalader le mur de l'auberge, d'éventrer la catin et de laisser les traces sur les murs. Puis il est retourné s'enfermer chez lui. Conséquences : Aucune. Cette fois, les Pjs devraient tiquer. Qu'est-ce donc que ces villageois qui restent habiter dans un tel village ?

- A un moment, par hasard, les Pjs entendent les chasseurs de vampires parler entre eux d'un gars " qui va bientôt commettre une imprudence de trop, et il faudra alors l'éliminer avant de se faire vraiment repérer. " Explication : Les chasseurs se préparent à attaquer le comte sous peu, craignant de se faire repérer en restant trop longtemps au village. Mais comme les joueurs sont des animaux aux pensées très tortueuses, ils pourraient croire comprendre que les chasseurs sont responsables des horreurs qui arrivent, et qu'ils comptent éliminer l'un d'entre eux qui n'est pas assez discret (Pierre n'est pas là à ce moment-là, et les joueurs pourraient croire que c'est lui le type pas discret à éliminer) Conséquences : Aïe aïe aïe... Là, c'est entièrement à vous d'improviser suivant les

réactions des joueurs. Dur dur d'être MJ !

- Les Pjs voient soudain Boris, qui avait quitté son auberge pour chasser, sortir de la forêt en courant. Vu qu'ils sont les premières personnes qu'il rencontre, il leur dit : " Je l'ai vu ! Le Garou ! Il... il m'a sauvé la vie. Un énorme sanglier m'attaquait, gros comme aucun autre. Et puis un immense monstre est apparu, on aurait dit un énorme humain à tête de loup. Il a envoyé bouler le sanglier d'un coup de griffe, l'a pris sur son épaule, m'a fait un signe de la patte, et il est reparti. " Jet d'Intelligence+ Appel primal diff. 4 pour se souvenir que s'il était un humain normal, Boris aurait dû subir le Délire. Explication : Un des Seigneurs de l'Ombre en chasse a reconnu son Parent en mauvaise posture, et a volé à son secours. Mais comme l'aubergiste aurait pu paraître louche en ramenant un animal au ventre labouré par un coup de griffe, il a emmené le sanglier. Conséquences : Si les joueurs partent à la poursuite du Garou, ils ne trouveront que la carcasse dévorée du sanglier. L'esprit torve des joueurs pourrait même les amener à soupçonner Boris lui-même, alors amusez-vous à semer quelques indices suspects, mais ne prouvant pas tout à fait la culpabilité de l'aubergiste. Les voir échafauder des hypothèses saugrenues est hautement jouissif pour un MJ.

Rajoutez-en d'autres ou enlevez-en, le but étant de captiver les joueurs et de les induire un peu en erreur. L'idéal, pour l'ambiance, serait que le blizzard les coince dans le village, les piégeant ainsi dans un village où naissent un trop grand nombre d'enfants mal formés et corrompus. Rajoutez alors des événements inquiétants, faites peser une atmosphère d'insécurité... Je verrais bien ce scénario avec des touches de gore en plus, mais n'en faites pas trop tout de même (quoi que...)

Chez le bourgmestre Jean

La demeure du bourgmestre, en plein centre ville, est richement décorée (il entasse une vraie richesse dans les chambres à l'étage, sous forme de monnaie ou de bijoux). Il peut accepter de recevoir les Pjs s'ils trouvent un prétexte valable. En tant que goule, il sent le Ver comme tout Vampire, mais

ne sent pas le Garou chez les personnages. Si les Pjs le questionnent sur les enlèvements, il répondra qu'il n'en sait rien, et que le Comte s'en occupe. (Perception+ Enigmes diff.8= il est nerveux d'être questionné) Si les Pjs tentent de le suivre une nuit, il se rend au château du Comte, et le lourd pont-levis empêche les personnages de rentrer. S'ils trouvent tout de même un moyen, bonne chance à vous pour improviser la suite !

Chez Marc Le Doux

Le Fomor habite une petite maison de bûcheron à l'orée de la forêt. Dans l'arrière-cour pourrissent quelques cadavres d'animaux à moitié dévorés. En entrant dans la maison, la puanteur du Ver les assaille et l'atmosphère glauque et nauséabonde les prend à la gorge. Tout est en demi-jour, et malgré le climat rude et froid à l'extérieur, une chaleur étouffante règne dans la baraque. Sur une grande table, trône une tête de Crinos séchée, au crâne creusé avec une bougie enfoncée dedans (cadeau des Danseurs de la Spirale Noire). Sur les murs sont peintes au sang des runes maléfiques, et de l'étage proviennent des gémissements. En haut des escaliers, gît le corps d'une jeune fille (perception+ médecine diff. 6 : elle est encore vivante) plus loin, dans la chambre, est prostré Marc gémissant. Il lève des yeux larmoyants à la tristesse infinie sur les Pjs, et au moment où il va pour parler, un jet de matière verdâtre jaillit de sa gorge et frappe le premier Pj dans la pièce (si touché, 2 dégâts aggravés). Ses yeux deviennent verts, et un son horrible sort de sa bouche, tandis qu'il grandit et double de volume.

Le combat ne doit pas être facile (malgré les caractéristiques merdiques : Majorez la difficulté des actions des personnages " à cause de la puanteur du Ver ") et les personnages doivent croire qu'ils affrontent le boss de fin. Une fois Marc éliminé, laissez-les faire leurs petites affaires, et attendez un peu avant de leur expliquer que la tempête redouble tout d'un coup, et qu'une odeur de Ver se mets à flotter dans l'air du village.

Wyrmocalypse Now

Une femme se met soudain à hurler, et les Pjs distinguent une ombre trapue s'enfuir avec un paquet (un bébé, bien sûr) cette fois, ils sont en mesure de suivre le Garou renégat, et le suivent assez longtemps à travers la forêt (quelques jet de Dextérité+ Furtivité diff.7 sont les bienvenus, plus d'un échec par personnage et le Danseur les remarque et tente de les semer : Perception+ Sport diff.7 pour arriver à le suivre. Il s'arrête non loin du lieu de célébration et attaque) Le sorcier incante toujours : une flèche bien placée et c'est fini, ou bien on fonce dans le tas. Dans les deux cas, quatre Danseurs de la Spirale Noire attaquent (le reste de la meute se bat avec les autres Garous près du village). Les enfants volés sont dans une caverne non-loin, tous plus monstrueux les uns que les autres. En retournant au village, les Pjs découvrent une scène de combat digne de Tolkien : les Garous sont partout, sur les toits, les fenêtres, ils se battent avec férocité contre leurs frères maléfiques. Déjà des incendies se déclarent un peu partout, et seuls les quelques Parents de Garous épargnés par les Danseurs sont encore là, hurlant des prières au Seigneur et courant dans tous les sens. Les Danseurs de la Spirale Noire sont une trentaine, mais les Pjs n'en combattent que deux ou trois. Au plus fort de la bataille, surgit soudainement le Comte François-Marcelin de Valfroide sur son destrier noir, qui s'adresse aux Pjs d'un air effaré en leur demandant ce qui advient. Les Chasseurs de Vampires sautent sur cette occasion pour l'attaquer. Ne laissez pas les Pjs intervenir, faites-le s'enfuir, les Chasseurs aux trousses (Si les personnages se sont liés d'amitié avec T, T, P et J, laissez-les les accompagner, mais alors c'est encore à vous d'improviser la suite et la fin).

Epilogue

Le combat terminé, un des Garous du Sept des Feuilles Bruissantes s'approche des Pjs et les remercie de leur aide. Tout le village brûle à présent, et les personnages devraient être assez blessés.



Emmenés au Caern, on panse leurs blessures et on fête leur victoire. Encore une victoire sur le Ver, ce n'est pas demain la veille qu'aura lieu l'Apocalypse !

Les habitants du village

Igor Draskov (parent de Garou)

Igor est de la famille roumaine arrivée avec les Seigneurs de l'Ombre du Sept des Feuilles Bruissantes. Bien qu'il ne soit pas au courant de son héritage garou, il a conscience d'être différent, et sent cette différence (en bien plus fort) chez les joueurs. Au cours de sa vie dans le village, il a amassé de nombreux renseignements, observant les habitants, les habitués de sa taverne, les personnes au marché... Il sait que le bourgmestre Louis a quelque chose de spécial. Il loge les chasseurs de vampires sans savoir ce qu'ils sont vraiment, et il leur donne des informations sur le bourgmestre et ses (très) fréquentes visites au Comte.

La cinquantaine, grand, brun, les yeux marrons brillant d'un éclat étrange. Une balafre du menton à l'oreille. Parle avec l'accent hongrois.

Force 4	Charisme 1	Perception 4
Dextérité 2	Manipulation 1	Intelligence 3
Vigueur 3	Apparence 1	Astuce 2

Vigilance 4	Mêlée 1	Linguistique (patois locaux) 4
Empathie 2	Artisanat 1	Politique (influences dans la région) 3
Intimidation 4	Animaux 3	Médecine 1
Esquive 2		
Bagarre 3		

Volonté 6

Coutelas, massue

Thomas, Juste, Thibault et Pierre (chasseurs

de vampires)

Juste et Thomas rencontrèrent Thibault et Pierre chez leur mentor, un vieil homme d'église officieusement érudit en vampires. Celui-ci fut tué par un Lasombras qui n'aimait pas ses "centres d'intérêts". T, T, P et J jurèrent de le venger. Ils arrivèrent à éliminer le Lasombras, et furent contactés par l'Eglise qui avait eut vent de leur exploit. Nourrissant une haine farouche des vampires, ils acceptèrent le travail de tueurs de vampires qui leurs était offert, et depuis ils chassent le mort-vivant à travers toute la France.

Thomas est assez grand, blond. Thibault est de taille moyenne, cheveux au bol noirs. Pierre est très grand (1m 80), les cheveux noirs et longs tombant jusqu'au milieu du dos. Juste est le jumeau de Thomas.

Force 2	Charisme 3	Perception 5
Dextérité 4	Manipulation 4	Intelligence 4
Vigueur 2	Apparence 3	Astuce 3

Vigilance 4	Mêlée 3	Occultisme 5	
Sport 2	Survie 2	Investigation 3	
Intimidation 3	Archerie 4	Théologie 4	
Esquive 3			
Bagarre 2			Vrai Foi 4
Volonté 8			

Crucifix en argent, Pieu en chêne, Arbalète, Fioles d'eau bénite, Ail, Epée bâtarde

Jean le Boiteux (bourgmestre et goule)

Borgne et bedonnant, il n'attire guère la sympathie, et les nombreuses bagues en or qu'il porte accentuent son air de bourgeois suffisant.

Force 2	Charisme 1	Perception 2
Dextérité 2	Manipulation 1	Intelligence 4
Vigueur 2	Apparence 1	Astuce 2



Vigilance 4	Archerie 3	Politique 3
Commandement 2		Investigation 2
Intimidation 3		Théologie 2
Esquive 2		
Bagarre 2		
Mêlée 2		
Subterfuge 4		

Volonté 5

Marc Le Doux (Fomor)

Grand, massif, c'est un monstre immonde issu des pires cauchemars enfantins. Yeux verts luminescents encombrés par les vrilles du Ver. Le jet dégueulasse n'est pas une attaque, juste un des derniers symptômes de la transformation finale.

Force 5	Charisme 0	Perception 3
Dextérité 3	Manipulation 0	Intelligence 2
Vigueur 3	Apparence 0	Astuce 3

Vigilance 4	Furtivité 3	Linguistique (Dialecte du Ver) 1
Esquive 2	Survie 4	Médecine 1
Sport 4		
Bagarre 4		

Volonté 6

Griffes, crocs, ongles empoisonnés (Les ongles du Fomor suintent du poison issu du Ver. Si le Fomor réussit une attaque de Bagarre, il doit faire un test de Dextérité contre la Volonté de la cible. Si le test réussit, le poison entre dans les veines de la victime

et provoque 1 blessure aggravée tous les deux tours de combat. Le poison peut être vaincu en buvant de l'eau consacrée par un Théurge).

Danseurs de la Spirale Noire

Les Danseurs de la Spirale Noire sont ce que les Garous seraient devenus s'ils étaient maléfiques. Ils ressemblent plus à des hyènes qu'à des loups. Leurs yeux sont animés par d'étranges lueurs rouges, parfois vertes. En forme de Crinos, ils sont totalement abominables à voir, et leur pelage est vert marécageux.

Force 3	Charisme 1	Perception 2
Dextérité 2	Manipulation 0	Intelligence 4
Vigueur 3	Apparence 0	Astuce 3

Esquive 3	Mêlée 3	Etre fou 5
Bagarre 3	Survie 2	

Créer un élément, Ongles-griffes empoisonnés, Rire démoniaque (Le Danseur de Spirale Noire, s'il réussit un test de Gnose contre la Volonté de sa victime, peut paralyser de peur un Garou pendant un tour de combat. Sur les homidés, la paralysie dure cinq tours. Le Rire démoniaque ne peut être utilisé plus d'une fois sur le même adversaire)

Volonté 6

Griffes, crocs, ongles empoisonnés (Les ongles du Fomor suintent du poison issu du Ver. Si le Fomor réussit une attaque de Bagarre, il doit faire un test de Dextérité contre la Volonté de la cible. Si le test réussit, le poison entre dans les veines de la victime et provoque 1 blessure aggravée tous les deux tours de combat. Le poison peut être vaincu en buvant de l'eau consacrée par un Théurge).