



Un village si tranquille

face au Rakshasa...

samedi 18 novembre 2006, par [Rax](#)

France, mois de juillet, dans la campagne charentaise. Le petit village de Saint Sornin fait depuis peu la une des journaux français et étrangers : en effet, le jour du 14 juillet, un homme y séjournant paisiblement avec sa femme et ses trois enfants -pris d'une crise de démence- décide de massacrer sa famille, ainsi que deux de ses voisins. Ayant perdu tout contrôle, le fou fini par se faire tuer par d'autres habitants armés de fusils...

- La SAVE entre en jeu
- Point de départ : meurtres sanglants
- Les pistes
- Dans l'antre du Rakshasa
- Événements d'ambiance
- Les personnages

La SAVE entre en jeu

La **SAVE** étant très active en France, elle va évidemment se pencher sur le cas de ce "charmant" petit village de Charentes.

Mais ce qu'elle ignore, c'est le « *suicide* » récent (fin juin) et plutôt litigieux du père Gonti, que chacun semble vouloir étouffer... Les agents auront pour mission de déterminer si l'Inconnu a joué un rôle dans le massacre, et le cas échéant de détruire la ou les créatures mises en cause.

La vérité

Dans ce scénario, les joueurs vont être confrontés à une des créatures les plus nuisibles de l'Inconnu : le *Rakshasa*, une créature qui se réjouit des tortures mentales qu'elle inflige à ses victimes avant de les dévorer. En fait, son but est d'amener les êtres humains à se massacrer mutuellement pour enfin s'en délecter ou se distraire avec les rares survivants. Ici, le Rakshasa est arrivé il y a deux semaines, prenant sous forme humaine la place du

remplaçant du prêtre local qu'il tue auparavant. Ce prêtre, est un certain Serge Gonti cité plus haut.

Le scénario va principalement se dérouler selon trois perspectives : l'*enquête*, les *attaques répétées de la créature contre les agents*, et l'*affrontement final* (si suffisamment de PJs sont encore en vie...). Il faut ajouter que les agents ont tout intérêt à ne pas traîner si ils ne veulent pas avoir à faire face au massacre généralisé des deux ou trois mille habitants du village...

Point de départ : meurtres sanglants

Les joueurs sont contactés par la SAVE le lendemain des crimes. Le temps d'effectuer le voyage (en considérant qu'ils se trouvaient déjà en France), ils devraient arriver le 16 en début de matinée (un train va de Paris à Angoulême deux fois par jour et de là, les joueurs peuvent gagner Saint Sornin en voiture).

Un dossier assez sommaire leur sera remis par courrier au préalable, contenant des informations sur le criminel et ses victimes (noms, prénoms, adresses). Le nombre de morts est de 6 : *Hector Mortin*, sa femme, deux de leurs trois enfants et un couple de retraités d'une maison voisine. Le criminel, Hector Mortin, 40 ans, assureur, en vacance avec sa famille dans sa maison de campagne au moment des faits. Homme sans histoires, ses collègues (à Paris, mais dont beaucoup sont en vacances), diront de lui qu'il était d'un naturel calme (pour un Parisien, du moins), et ils se diront éberlués par ce qu'il a pu faire. Ses rares connaissances au village diront de même. Les victimes ont toutes été tuées de façon sanglante, à l'aide d'une arme blanche. Avec diplomatie ou avec des autorisations spéciales, les PJ pourront procéder à des autopsies rudimentaires (faute de matériel) dans une morgue improvisée dans une des pièces de la Mairie. Les cadavres seront déplacés à Angoulême en fin d'après-midi (à cause de problèmes administratifs).

Cette première confrontation avec l'horreur devrait les mettre dans l'ambiance dès le départ. Décrivez-leur une pièce exiguë et faiblement éclairée, où règne déjà une odeur de pourriture. En effet, la salle, bien que calfeutrée, n'est pas été réfrigérée et nous sommes en plein mois de juillet... Chaque corps est maculé de sang, souvent frappé alors qu'il était déjà mort. N'hésitez pas à demander des tests sous la volonté actuelle pour déterminer quel agent sera le premier à vider son estomac. Et si certains se sentaient toujours frais, n'oubliez pas que les dépouilles ont été laissées plus d'une journée aux charognards (ici, quelques vers grouillent sur les cadavres ; quelques rats apparaissent, attirés par l'odeur...).

Voilà ce qu'ils pourront découvrir (jet en autopsie) :

- La femme de Mortin :
 - B(blessures)-> Certainement la première victime, elle est morte d'un traumatisme dû à la perforation de la boîte crânienne au moyen d'un objet pointu et métallique (un tisonnier).
 - M(méthode)-> Une quinzaine d'autres coups

apparaissent à divers endroits, fait avec la même arme, et témoigne d'un acharnement certain sur la victime.

- Deux des trois enfants de Mortin :
 - B-> Il s'agit des enfants les plus vieux : une fille de 13 ans et un fils de 10 ans.
 - M-> tués avec le même couteau de cuisine, assez grand et bien aiguisé. Mort à la suite de multiples hémorragies.
- Les voisins un couple de retraités d'une soixantaine d'années :
 - M-> Eux aussi tués par une arme tranchante (très semblable, sinon identique à l'arme utilisée pour les enfants).
- Hector Mortin :
 - M-> Tué par plusieurs tir de fusil de chasse.
 - B-> Le corps, déchiqueté, est méconnaissable.

Note : Seuls deux des trois enfants sont morts. Le troisième, plus jeune (âgé de 6 ans), n'a été que blessé. Mais ayant assisté au massacre, il est encore plus gravement atteint sur le plan mental. Lorsque les joueurs arriveront, l'enfant se trouvera à Angoulême, dans une petite clinique. Ils ne pourront lui rendre visite qu'à condition d'un prétexte valable, dès le lendemain.

Les pistes

Une fois arrivés au village, les agents pourront suivre différentes pistes pour tenter d'élucider les raisons du massacre et découvrir si l'Inconnu y a joué un rôle.

Les victimes

Les corps se trouvent dans une morgue improvisée dans une pièce de la mairie (voir ci-dessus).

Les amis des victimes

Les Mortins avaient relativement peu d'amis au village, n'y venant que depuis un an à chaque vacance d'été. Les seules personnes auprès desquels il sera possible d'obtenir des informations les concernant sont les tenanciers d'un petit hôtel-restaurant situé sur la grand place du village.

Il s'agit d'un couple d'une quarantaine d'années, sympathiques envers les étrangers (quelques touristes, bien trop rares, qui souhaitent visiter les marais ou les ruines environnantes). Ils accueilleront d'abord les PJ avec suspicion, ces fouines de journalistes étant nombreuses en ce moment avec ces histoires de meurtres. Mais si les agents arrivent à les mettre en confiance, les tenanciers finiront bien par céder quelques informations sur les Mortins (un indice au choix du MH et par niveau de réussite) :

- Les Mortins avaient acheté leur petite maison pour les vacances d'été, il y a un an. Ils y sont restés un mois, et comptaient y rester autant cette année.
- Hector Mortin travaillait à Paris comme assureur (il sera éventuellement possible de trouver l'adresse de son travail dans sa maison de campagne).
- Rien ne laissait présager les tragiques événements qui sont arrivés. Hector était le genre de type calme et droit, discret mais "il suffisait de bien le connaître pour voir qu'il était un gras sympathique".
- La nuit du massacre, les hurlements ont attiré plusieurs des habitants qui s'étaient réunis à la place du village pour le bal du 14 juillet. Certains ont eu le temps de s'armer, et plusieurs se sont rendus sur le lieu du -ou plutôt des- crimes. Morsin était soi-disant méconnaissable, maculé du sang de ses victimes, tenant un large couteau de cuisine à la main. S'étant jeté sur les habitants, il a été taillé en pièces par les tirs des fusils de chasse que certains avaient emportés.

Le domicile de Mortin

Le fait que Mortin ait été choisi comme l'une des premières victimes n'est pas dû au hasard. En réalité, il a commis ses crimes sous l'influence du Rakshasa, ayant été auparavant "mis en condition" par plusieurs menaces anonymes. Étant un étranger pour la plupart des habitants, il a été plus facile de les pousser à lui nuire. Mortin, de son côté, se rendait peu à peu compte que l'attitude des habitants autour de lui dégénérait progressivement, si bien qu'après avoir fait quelques recherches personnelles, il avait décidé de quitter le village dès le 15 juillet. Voilà ce que les PJ pourront trouver chez lui :

- M-> Dans son bureau, noté sur un agenda : la

date du 15 juillet associée au numéro d'un TGV, à la gare d'Angoulême. Les PJ pourront vérifier par téléphone qu'il y a bien eu des réservations, datant du 13 au soir.

- M-> Dans son bureau, l'adresse et le numéro de téléphone du travail de Mortin.
- M-> Dans un tiroir du bureau, cinq billets de TGV, dont trois au tarif enfant, pour Angoulême-Paris à 10h20 le 16 juillet.
- B-> Dans sa chambre, dans le tiroir d'une commode : une lettre adressée à Hector, signée "J. M.". Cet homme est en réalité un collègue et ami de Mortin, et s'appelle Jean-Marc Clermeau. N'étant pas en vacance, il est toujours à Paris (ce que les agents peuvent découvrir par le cachet de la poste qui vient de Paris. La lettre contient des conseils vis-à-vis de menaces qu'auraient reçus les Mortins de la part d'habitants du village.
- B-> Dans la chambre, un carnet de téléphone contenant le numéro de J-M.

Les voisins

Ils se montreront pour la plupart hostiles et n'aideront en rien les PJs, si ce n'est en leur montrant que quelque chose ne va vraiment pas dans ce village...

Le prêtre (voir sa description à la fin)

Le Rakshasa a pris la place du remplaçant du père Gonti, le père Ariosso, dont la dépouille est cachée dans les ruines d'un château dans le marais. Il se dira attristé par "la crise de folie qui n'aurait jamais eu lieu si l'homme avait gardé la foi". Mais il ne parlera pas longtemps, prétextant la préparation d'une messe ou des confessions à faire.

Le plus jeune des enfants des Mortins s'est sorti vivant du massacre : uniquement blessé au bras, il se trouve dans une clinique d'Angoulême. Les PJ devront faire preuve de beaucoup de diplomatie s'ils veulent pouvoir lui parler : l'enfant, en plus de ses blessures, a subi un choc psychologique peut-être irréparable.

De toute façon, le Rakshasa s'arrangera pour être présent si quelqu'un lui rend visite, sous forme d'une animale discrète telle qu'une blatte. Il utilisera facilement son pouvoir d'influence pour donner l'impression que l'enfant est « possédé ». Dès qu'ils

seront seuls avec l'enfant, celui-ci semblera faiblement murmurer quelque chose. Si un des agents se penche alors suffisamment près, l'enfant se jette sur lui en essayant de lui arracher l'oreille à coup de dents, lui causant en cas de succès (jet d'agilité avec un bonus de +30 dû à la proximité de l'agent et au fait qu'il ne s'y attende pas) 1 blessure et 1d10 pts de résistance. S'il est maîtrisé de quelque façon, l'enfant se met à parler avec une voix d'outre-tombe en proférant menaces et insultes. Cette scène se prolonge tant que personne d'autre ne rentre dans la chambre, ou tant que l'enfant est conscient (en espérant qu'aucun agent impulsif ne lui aura logé de balle dans la tête d'ici-là). Dans ces menaces, il est important que l'enfant dise qu'à trop s'intéresser aux morts, les agents pourraient bien les rejoindre prématurément. Cette menace réapparaîtra étrangement par la suite. Pour le ton, le comportement et les insultes à utiliser pour jouer l'enfant, une inspiration excellente sera trouvée dans " l'Exorciste " .

Un certain J-M...

Les PJs finiront logiquement par l'obtenir au téléphone, même s'il leur faudra pas mal de patience ou de persévérance.

Voilà ce qu'il pourra leur apprendre (assurez-vous que ce ne soit pas spontanément, mais en réponse à des questions des joueurs) :

- Il n'est pas au courant du drame : il ne lit jamais les journaux, et il a beaucoup de travail ces temps-ci.
- Il sait que les Mortins avaient reçu des menaces de la part d'autres habitants, sans savoir desquels, ni pourquoi.
- Il a entendu parler du suicide, deux semaines et demi plus tôt, du prêtre de St Sornin. Mais l'affaire n'a pas été ébruitée.

Disparitions...

Quand les joueurs auront à peu près exploré toutes les pistes (y compris les fausses) auxquelles ils auront pensé, ils seront mis au courant de la disparition d'un jeune fille de 17 ans, Marion Pagin. La seule piste sera son domicile (chez ses parents). Les joueurs doivent réussir un test

d'investigation et avoir la permission de jeter un oeil dans la chambre de la jeune fille pour trouver ceci :

Dans sa chambre, sous son matelas : son journal intime indique une admiration grandissante et étrange pour le nouveau prêtre. Il contient aussi plusieurs photos polaroïdes d'elle-même nue ou dans des tenues sado-masochistes. Mais rien ne permet d'impliquer directement le prêtre ou d'identifier le lieu où ces photos ont été prises.

Ses parents : très catholiques, ils seront horrifiés par le contenu obscène du journal intime de leur fille (dont ils ne soupçonnaient pas l'existence). Il est à noter que celui-ci a changé radicalement depuis environ deux semaines.

Mort ...accidentelle ?

Peu après la disparition de Marion surviendra la mort d'un homme (renversé par une voiture sur la grand-place) n'habitant pas le village, mais qui y séjournait comme touriste depuis une semaine. Sur le cadavre, les PJ pourront trouver des papiers : l'homme se nommait Frank Hispo, et était détective privé. Un numéro de téléphone se trouve également dans son porte-feuilles. Voici ce que les agents pourront trouver à son sujet :

- Il avait pris une chambre à l'hôtel ou il se faisait très discret (d'après les passants ou les gérants de l'hôtel, ou même simple observation des PJs).
 - Le numéro est celui de l'évêque d'Angoulême. Celui-ci, s'il est mis en confiance, avouera qu'il avait engagé un détective privé pour étouffer et élucider discrètement le suicide du père Gonti, ancien prêtre de St Sornin, qui lui avait paru étrange. Il n'a pas eu de nouvelles depuis.
 - Dans la chambre d'Hispo, les PJ pourront trouver un dossier (réussite moyenne au jet d'investigation) ainsi que plusieurs pellicules photos (des habitants, l'église, le nouveau prêtre...).
- Le dossier contient plusieurs informations concernant le suicide du père Gonti :
- Sur la lettre expliquant sa mort, seule la signature ressemble à son écriture.
 - Le matériel de messes noires trouvé dans ses

appartements ne valait rien : il s'agit tout au plus d'objets trouvés dans un magasin de farces et attrapes.

- Le père Gonti n'avait à priori aucune raison de se suicider. Chacun le voyait comme quelqu'un de stable et équilibré.

- Le dossier se conclut de la façon suivante :

"Rien, selon ses connaissances, ne laissait présager la mort du prêtre. En outre, la lettre laissée à sa mort est litigieuse, et l'explication (messes noires) improbable. Autant de raisons qui me poussent à croire que la mort du père Gonti n'est pas due à son propre fait, mais plutôt à la volonté d'une autre personne. Je soupçonne également un lien entre ce prétendu suicide et le drame du 14 juillet, mais sans pouvoir définir précisément le quel.

Le remplaçant du père Gonti, le père Ariosso, m'a ri au nez lorsque je lui ai laissé entendre que son prédécesseur ne s'était certainement pas suicidé. Mais devant ma persistance et après que je lui ai révélé qui j'étais, qui m'avait engagé et pourquoi, il a perdu son calme et a paru hors de lui. Il est allé jusqu'à me menacer, m'avertissant qu'à trop s'intéresser aux morts, je finirai par les rejoindre... Ce comportement étonnant de la part d'un prêtre m'a décidé à aller visiter ses appartements en son absence. J'en découvrirai peut-être plus ainsi."

La date indique le jour de la mort du détective.

- Si les PJ n'ont pas été discrets, ce passage apparaît :

"Un groupe de personnes semble intéressé par ce qui se passe. Étant donné leur insistance auprès des habitants, il n'est pas impossible qu'ils soient autre chose que de simples curieux..."

Dans le cas où cette remarque apparaît sur le dossier, les PJ trouveront des photos d'eux-mêmes parmi les pellicules.

Dans l'autre du Rakshasa...

Après avoir découvert le dossier du détective désignant assez clairement le prêtre comme étant la créature, les PJ devront en obtenir des preuves. Ce qu'il pourront faire de plusieurs façons :

- en le confondant directement, il pourra commettre une erreur car ce qu'il sait n'est pas ce qu'il devrait

savoir (le Rakshasa ignore beaucoup de la famille d'Ariosso, de son histoire, de ses connaissances...)

- en fouillant ses appartements

- en l'observant

Quand il se saura définitivement repéré, le Rakshasa décidera d'en finir : de nuit il brûlera l'église en y enfermant un homme de sa corpulence et s'enfuira par un souterrain datant du moyen-âge et reliant l'église à un château maintenant en ruine, dans le marais. C'est d'ailleurs là que se trouvent la dépouille du vrai père Ariosso et celle de Marion, partiellement dévorée.

Les appartements du prêtre

Situés derrière une tenture au fond de l'église, ils sont constamment fermés à clef. La porte est en chêne massif, et la serrure fonctionne parfaitement (malus de 20 aux jets de crochetage). Ils sont très faiblement éclairés par une unique lampe, et il n'existe aucune fenêtre. L'odeur de renfermé s'associe à l'obscurité et au silence pour créer une ambiance oppressante.

Si la créature ne s'y trouve pas (par exemple, le soir où elle emporte Marion dans les ruines), les agents pourront fouiller ces appartements.

Voilà ce qu'il pourront trouver (jets d'investigation, ou de perception mais pour des choses précises) :

- Résultats F : Rien

- Résultats M :

- Une carte d'état-major de St Sornin et des environs, marais et ruines moyenâgeuses. Un chemin semble avoir été tracé à la main en rouge, et va de l'église à une ruine (deux kilomètres dans le marais). Il s'agit en réalité d'un chemin souterrain, dont l'accès se trouve dans la crypte de l'église (un test excellent en perception ou investigation, ou bon mais en cherchant précisément le passage révèle qu'il faut enfoncer une pierre pour mettre à jour le passage).
- Tous les signes de religion ont été supprimés (des traces blanches sur le mur indiquent qu'il y avait au moins trois crucifix).
- Les papiers du père Ariosso, dans un porte-feuilles taché de sang.

- Résultats B :
 - Un médaillon, en argent, représentant la vierge , et gravé au dos au nom de Marion.
 - Des photos de Marion, semblables à celles qui auront pu être trouvées chez elle.
- Résultats E :
 - Caché dans une colone, un gros calpin contenant les noms de tous les habitants de St Sornin. Certains ont été rayés : il s'agit des vitcimes des plans du Rakshasa étant déjà mortes.

Confessions

Les PJs auront peut-être l'idée de vouloir enregistrer une des nombreuses confessions des habitants. Si les micros sont disposés discrètement, les PJs entendront des confessions très étranges, contenant incitations au meurtre ou à toute forme de crime , insultes blessantes envers certains accompagnées de conseils de suicide (notamment pour la personne qui s'immole par le feu. Voir "évènements d'ambiance"). Certains des confessés appelle le prêtre "maître". Pour ceux-ci, le Rakshasa parle d'une voix rauque, sombre et sonore, surnaturelle.

Bien sûr, si les PJs veulent se confesser, ils auront droit à des paroles tout-à-fait ordinaires de la part du prêtre.

Pour en finir...

Il y a suffisamment de moyen pour confondre la créature de l'Inconnu qui a pris la place du père Ariosso. Mais une fois que cela sera fait, les agents seraient stupides d'attaquer directement la créature. D'une manière générale, il est stupide d'attaquer une créature sans savoir qui elle est vraiment, et quels sont ses pouvoirs. Le temps que les agents passeront à faire ces recherches permettra au Rakshasa de s'organiser.

Se sachant découvert, il postera quelques habitants armés de fusils devant l'église pour couvrir sa fuite par les souterrains. Il est à noter qu'il ne fuira que si ses "gardes" sont battus. Il cherchera , si il pense avoir une chance de vaincre, à attirer les agents dans le souterrain jusqu'au ruines, où ses attaques seront facilitées par l'obscurité (arrangez-vous pour

que tout cela se déroule de nuit) et par sa bonne connaissance du lieu.

Dans le souterrain

Le passage dans les souterrains, s'il n'est pas inévitable, est fort probable. Oublié depuis plusieurs siècle déjà et enfoui dans l'obscurité la plus complète, ce tunnel cylindrique de 1 mètre de rayon a été laissé aux araignées qui s'y sont largement développées. Heureusement pour les agents, aucunes ne sont dangereuses, mais elles suffiront à effrayer les aracnophobes.

Cependant, d'autres menaces, beaucoup moins ordinaires , viendront frapper les PJs. En effet, le Rakshasa ayant l'opportunité de frapper efficacement le groupe isolé dans le tunnel ne s'en privera pas. Il utilisera donc ses pouvoirs, principalement essaim et illusion, sans pour autant dépenser toute son énergie pour cela. L'affrontement, le vrai, ne vient qu'après...

Dans les ruines du marais

Le souterrain débouche directement sur les ruines d'un donjon moyenageux où la créature a dissimulé ses victimes. Le lieu est particulièrement sinistre, d'autant plus la nuit, lorsque le brouillard envahit le marais. Plongés dans l'obscurité et dans cette brume, les agents seront aisément séparés les uns des autres. Le pouvoir "illusion" permettra par exemple à la créature de pousser deux agents (ou plus) à se tirer mutuellement dessus. Le déroulement de l'affrontement et les actions de la créature sont laissés à la discrétion du MJ. En cas de succès , les agents auront à camoufler ou à expliquer la mort du père Ariosso aux autorités . Si vous suivez les règles du livre de base, le corps du prêtre disparaît et la tâche des agents sera plus aisée. Mais vous pouvez également décider d'ignorer cette règle pour laisser les joueurs se débrouiller avec un cadavre sur les bras (mais vous devrez alors ignorer cette règle pour toutesvos autres parties). Quoi qu'il en soit, tous les habitant de St Sornin redeviendront "normaux", ou du moins tels qu'il étaient avant l'arrivée de la créature.

De plus, les agents pourront trouver sur place plusieurs cadavres partiellement mangés : le père Ariosso (le vrai), décompiosé depuis un moment et rongé par les vers, Marion, et plusieurs autres...



Si les agents échouent ou s'il se font tuer, le Rakshasa retournera finir en vitesse son oeuvre et disparaîtra, laissant supposer sa mort dans l'incendie de l'église. Il n'y aura presque aucun survivant à la tuerie généralisée du village, soit environ deux mille victimes.

Evénements d'ambiance (à introduire au hasard au cours de la partie)

- Un vieil homme se fait tabasser très durement par des jeunes du village. Mais s'il est secouru, il sera agressif envers les agents et leur dira de s'occuper de leurs affaires.
- Un homme s'immole par le feu devant les portes fermées de l'église en hurlant qu'il est pur. S'il est secouru, et après avoir repris connaissance, il affirmera n'avoir aucun souvenir de ses actes les dernières 48 heures.
- Une jeune fille (environs 14 ans) se montre très, très allumeuse envers l'un des PJs.
- Une équipe de journalistes venus pour le drame est tuée dans un accident de voiture. En réalité, leurs freins ont été coupés.
- La voiture des PJs, s'il en ont une, est abîmée, voire brûlée. L'auteur peut être un jeune délinquant comme une vieille dame respectable.
- Une pierre traverse les carreaux de la chambre des PJs.
- Un enfant de cinq ans met le feu à sa propre maison.
- L'électricité est coupée dans tout le village.
- Des émeutes armées soulèvent le village. Les victimes sont faites au hasard et sans raison apparente.

note : Il vaut mieux, pour faire monter la tension, introduire les éléments ci-dessus progressivement, en partant du plus bénin pour arriver aux émeutes.

Les personnages

Frank Hispo, détective

AGI :	56
--------------	----

DEX :	75
CHA :	61
PER :	63
AUR :	37
RES :	52
FOR :	49
VOL :	47

Français à 105 ; informatique à 70 ; autopsie à 72 ; investigation à 107 ; discrétion à 74 ; graphologie à 105 ; déguisement à 89 ; pistolet (44 magnum) à 90.
description : 39 ans, 1,80m, 80 kilo (pas que du muscle), petite moustache brune et cheveux bruns. Homme jovial en apparence, collant parfaitement avec le touriste français moyen.

Les tenanciers de l'hôtel

description : un couple assez âgé, méfiants envers les journalistes mais d'un ordinaire accueillant. Lui s'intéresse principalement à deux choses : son verre de vin et les parties de belotte avec les clients ou les amis en soirée. Elle s'occupe de la restauration et des comptes de l'établissement, et joue également à la bellote...

Le père Ariosso / le Rakshasa

AGI :	60
DEX :	70
PER :	80
AUR :	85
RES :	70
FOR :	80
VOL :	100
PVS :	130
ATT :	2 à 70
CD :	4 (ses griffes inoculent un poison de nocivité 120)
BL :	N/a (mort résultant d'une blessure infligée par une fléchette de fer tirée d'une sarbacane en bambou d'au moins 15 ans d'âge)



MT :	-35 si découvert (apparence d'un démon classique)
MV :	40 m
Type :	maître, Rakshasa solitaire (la plupart agissent en groupe)
Forme :	C

Pouvoirs

- Essaim à 96
- Nécromancie, Polymorphie, Festin, Incarnation monstrueuse, Techno-démence à 88
- Influence à 111.

Compétences : Antropologie à 120 ; Discrétion à 105 ; Esquive à 110 ; Hypnose à 90 ; Français à 120 ; Mythes et légendes à 120 ; Religion à 90.

Pour une description de la créature, on peut se reporter à la page 186 du livre de base. Le Rakshasa perd de la résistance normalement, mais regagne tout en 1d10 rounds. De plus, il ne perd aucune blessure, et ne peut être tué que de la façon citée ci-dessus.

Description du père Ariosso : Ici, la créature a pris les traits uniquement de cet homme, conservant ses propres caractéristiques. L'homme est, bien qu'agé de cinquante ans, d'un physique très avenant. Grand et mince, les cheveux blonds tirant sur le gris, les yeux bleus perçants et le visage calme. Il parle d'une voix étrange, tantôt aux accents musicaux et

tantôt monocorde et sombre. Ce trait mis à part, il semble à quiconque être un homme bon et vertueux.

Note sur le scénario : La créature utilisée n'est pas l'une des créatures puissantes de l'Inconnu : ses pouvoirs sont peu nombreux, et ses caractéristiques sont d'ordinaires assez faibles (bien que ré-haussées ici). Cependant, il est possible, et même probable, qu'elle viendra à bout sans peine d'un groupe de joueurs mal préparés. Tout d'abord, s'ils n'ont pas fait leur recherches correctement, ils n'auront pas la possibilité de tuer la créature.

Mais même dans le cas contraire, il est possible que le groupe subisse des pertes importantes. Quoiqu'il arrive, le MH doit avoir à l'esprit que la créature cherche par tous les moyens qui sont en son pouvoir à se débarrasser des agents. Pour beaucoup, il suffira d'une seule blessure, d'une illusion qui le poussera à descendre son équipier, ou d'une utilisation réussie "d'influence"... Ces morts n'ont rien d'héroïques. Elles sont même parfois minables ("Ci gît un des meilleurs agents de la SAVE, tué par son coéquipier à la suite d'une malencontreuse confusion..."). Mais elles sont réalistes, et donc justifiées. En somme, si à la fin d'une aventure de Chill votre groupe d'agents est indemne, il y a trois explications : soit les joueurs sont des dieux, soit leurs dés sont truqués, soit le MH n'a pas joué son rôle...