

LA SORCIÈRE DES BRUMES

DRAME MÉDIÉVAL HORRIFIQUE POUR CTHULHU DARK

DES FAUVES AUX TROUSSES

Les loups sont surgis de l'obscurité des bois comme autant de démons des bouches de l'enfer. Face à la meute hurlante, vos montures ont pris peur, entraînant la troupe dans une fuite éperdue à travers la forêt.

Si vous n'y prenez pas garde, vous risquez de vous retrouver séparés les uns des autres, devenant des proies faciles pour les prédateurs lancés à vos trousses. Si vous réagissez promptement, il est encore possible de reprendre le contrôle de vos montures et de rallier la sente forestière que vous suiviez jusqu'ici.

COMMENT APPLIQUER LES RÈGLES DE CTHULHU DARK

Vous disposez d'un dé car maîtriser votre cheval face à la meute de loups est une action difficile mais humainement possible.

Si vous incarnez le chevalier Enguerrand ou Tobias l'écuyer, vous bénéficiez d'un second dé car l'équitation fait partie de vos formations respectives de chevalier et d'écuyer. La sorcière repentie ne peut profiter de cet avantage.

Une attaque aussi soudaine que bestiale dans cette forêt sinistre de fin d'hiver a de quoi ébranler même les plus braves des hommes, aussi devez-vous inclure dans votre poignée de dés un dé de Folie (utilisez un dé d'une couleur de dé différente pour pouvoir le distinguer des autres). Chaque joueur dispose donc de deux ou trois dés selon le cas.

Lancez les dés et gardez le dé au score le plus élevé. S'il s'agit du dé de Démence, faites un test de Folie comme indiqué dans les règles.

Selon le résultat du dé le plus élevé, le MJ décrira comment vous réussissez à maîtriser votre monture et à regagner le sentier forestier.

Un score de 1 ou 2 peut signifier que vous ou votre monture ont été blessés; une partie de votre paquetage, armes comprises, a peut-être chu, vos vêtements déchirés par des crocs avides.

Un score de 3 ou 4 vous permet de mieux vous en sortir même si vous n'êtes pas à l'abri de quelques belles griffures ou de la perte d'une partie de votre équipement.

Sur un score de 5 ou 6, vous conservez une certaine maîtrise de la situation et pouvez même vous permettre d'aider un de vos compagnons d'infortune.

Une fois la sente regagnée, la situation n'en reste pas moins critique. Malgré vos coups d'épées et les ruades de vos chevaux, les loups reviennent à la charge. Vu leur nombre, vous avez peu de chance de sortir victorieux d'un affrontement frontal. La fuite le long du sentier semble être votre unique planche de salut.

Alors que vous progressez rapidement le long du sentier, le visage fouetté par les branchages bas, la meute aux talons, vous avisez à quelque distance devant vous ce qui vous semble être une clairière baignée de brume. Vous débouchez dans cette singulière clairière et vous engagez dans un brouillard à couper au couteau.

Soudain tout n'est plus que silence ouateux. Plus aucun bruit de cavalcade ou de grognements rageurs. C'est à peine si vous entendez les sabots de vos montures fouler le sol herbeux de la clairière.

Sans repaire autre que votre direction initiale, vous cheminez un court moment dans le nuage pour émerger dans un vaste pré au centre duquel se profile un groupe de masures sises au pied d'une tour carrée.

PRÉCISIONS TECHNIQUES

La Sorcière des Brumes est un scénario médiéval horrifique pour **Cthulhu Dark**. Pour jouer, il vous faudra le présent livret, les règles de **Cthulhu Dark** et quelques dés à 6 faces.

Prévoyez deux couleurs de dé.

Cthulhu Dark est un jeu de rôle minimaliste écrit par *Graham Walmsley* pour jouer des histoires dans l'univers d'*H.P. Lovecraft*. Vous pouvez les [télécharger gratuitement ici](#). J'ai choisi ces règles pour motoriser ce scénario mêlant intrigue et folie dans un Moyen Age fantasmé où les sorcières et les démons existent et rôdent dans l'ombre des forêts et des châteaux.

SYNOPSIS

Les Personnages-Joueurs sont des chasseurs de monstres, des Veilleurs, envoyés dans le **comté d'Uria** où sévirait une sorcière.

Le groupe mené par sire **Enguerrand** fait route depuis plusieurs jours quand d'étranges loups surgissent des ombres de la forêt enneigée et les assaillent. Face au nombre et à la férocité des prédateurs, les chasseurs devenus proies sont obligés de fuir.

PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Pour vous permettre de débiter l'histoire sans tarder, ce livret vous est fourni avec trois personnages prêts à jouer.

Sire Enguerrand, noble chevalier et chasseur de monstres ; meneur officiel du groupe.

Combattant expérimenté, il n'a point d'égal au maniement de l'épée et de la dague.

Tobias, écuyer fidèle d'Enguerrand, combattant émérite. Il est au service de sire Enguerrand depuis de nombreuses années, a parcouru de nombreux contrées et combattu à ses côtés maintes fois.

Éléonor, sorcière repentie, au service de Sire Enguerrand. Jadis capturée et épargnée par le chevalier, elle le sert par reconnaissance.

Éléonor possède d'étranges dons de prémonition ; des visions s'imposent à elle, images de faits du passé et du futur.

Vous trouverez les fiches complètes sont en annexe.

Illustrations : Symbaroum (jeu de rôle)

LE MUR DE BRUME

Les loups ne semblent pas s'être hasardés à franchir le brouillard qui semble ceindre la plaine tel un mur de brume infranchissable. Aucun son ne semble franchir cette étonnante barrière.

Et si les PJs tentent de franchir la brume et de revenir sur leurs pas ? Une fois dans le brouillard, ils perdront tout repaire sonore et visuel. Après un court moment à progresser à l'aveuglette, ils déboucheront au même endroit, sur la route, face au village. Ils n'ont pourtant pas eu la sensation de faire volte-face ; pourtant, de manière totalement inexplicable, il leur sera impossible de franchir la brume et de quitter cet étrange endroit. Face à cet étonnant constat, ils n'auront d'autre choix que de s'avancer sur la plaine et suivre la route jusqu'au village.

SUR LA ROUTE VERS LE VILLAGE

De là où se trouvent les PJs un étroit chemin court dans la plaine vers le village. Ça et là, vous avisez des fermes et des granges isolées. Vous remarquez de fins filets de fumée montant des cheminées mais aucun mouvement autour des bâtisses. Les champs semblent déserts, pas âme qui vive alors que normalement, en cette fin d'hiver, les paysans devraient être sur leurs champs pour les labours.

A mi-chemin du village, un calvaire marque un carrefour. La croix de pierre est envahie par les ronces roussies par le gel. Il est évident que ce lieu saint n'a plus été entretenu depuis un moment. Tout droit, le route continue vers le village. A gauche, le chemin rejoint une ferme. A droite, le sentier passe derrière un petit bosquet au-delà duquel vous devinez l'ombre d'une construction basse, mesure ou grange.

LES FERMES ISOLÉES

Les fermes du comté d'Uria sont modestes, mesures basses au toit de chaume flanquées de part et d'autre d'étables et de grange. Alors que vous vous approchez de la ferme, l'endroit vous apparaît sinistre dans la lumière mourante de cette fin de journée. Les volets sont fermés et la porte close, et mise à part la fine ligne de fumée qui monte de la cheminée, rien n'indique que cet endroit est encore habité. Les étables sont silencieuses et la grange ouverte à la brise froide du soir.

Il vous faudra frapper à plusieurs reprises à la porte de la mesure pour qu'enfin celle-ci s'entrouvre ; vous faites alors fasse à un paysan méfiant et à sa famille rassemblée devant de l'âtre comme autant de petits animaux craintifs. L'homme, un fermier voûté au regard éteint, balbutie quelques mots, exprimant à la fois la peur et la confusion face à un étranger en armes qui plus est.

Vous pouvez interroger le paysan ; ce dernier vous racontera comment le pays tout entier a été frappé par la malédiction de la sorcière, comment le seigneur **Merius** a vainement tenté de tuer l'engeance satanique vainement, comment il est mort en la combattant, comment la sorcière s'est réfugié dans les profondeurs, empoisonnant l'air et la terre, érigeant un mur de brumes autour du comté.

Depuis un an, plus rien ne pousse dans les champs et les animaux sont tous morts. Même les animaux sauvages semblent éviter la région. Les réserves sont épuisées et la famine menace.

Au château, le bien-aimé seigneur **Merius** disparu, c'est le moine **Milus** qui dirige le pays avec l'aide d'une poignée d'hommes d'armes mais ils n'ont pas encore réussi à terrasser la sorcière.

On dit qu'elle se terre dans une grotte au nord village mais nul n'ose s'y aventurer.

« Êtes-vous là pour nous délivrer de ce mal », termine le paysan, les yeux soudain pleins d'espoir.

QUELQUES MOTS SUR LE COMTÉ D'URIA

Le **comté d'Uria** est sise dans une région sauvage et boisée, comme on put le découvrir les PJs en arpentant les sentiers forestières menant au village, unique bourgade du comté. C'est le domaine du comte **Godfrey Meris**, fidèle sujet et vassal du Roi, chevalier ayant jadis servi le père du Roi actuel, aujourd'hui fort âgé et vivant reclus dans son fief.

Le **comté d'Uria** n'est point riche ; ses uniques ressources sont ses bois et les quelques arpents de terre arable qui s'étendent autour du village. Outre le village, il y a quelques fermes et granges éparpillées autour de l'agglomération. Les seules routes menant à ce domaine sont des sentes forestières entretenues par les bûcherons. La population du petit bourg s'élevait au dernier recensement à deux cents âmes.

Le village compte également une petite auberge **Aux Deux Tonneaux** et une modeste église entretenue par un moine maigrelet nommé **Milus**.

L'HISTOIRE TRAGIQUE DE LA SORCIÈRE

Le comté d'Uria vivait en pays sous le regard bienveillant du **comte Godfrey Meris**. Jadis chevalier et combattant, le vieil homme aspirait à une fin de vie paisable, aussi se tenait-il à l'écart des jeux de pouvoir de la cour du Roi, supervisant la vie de son fief avec sagesse. Il était aimé de ses serfs.

Un jour le moine **Milus** vint en Uria et y édifia une chapelle ; malgré le fait qu'il n'appréciait guère le moine maigrelet, le comte Meris ne pouvait empêcher le moine de s'installer et de convertir ses ouailles à la Sainte Foi.

Il y avait à Uria un vieux druide et sa fille qui vivaient dans une mesure un peu à l'écart du village, en bordure d'un bosquet sacré.

Le druide soignait les paysans et leurs bêtes ; sa fille l'aidait dans sa tâche, apprenant le savoir druidique afin d'un jour prendre la place de son père déjà très âgé.

Le moine, jaloux des prérogatives du druide, empoisonna plusieurs bêtes et accusa ensuite le druide et sa fille d'être à l'origine du mal qui frappait si soudainement le village.

Il s'adjoignit le concours de trois hommes d'armes, déserteurs, et réussit à convaincre le seigneur de se rendre chez le druide pour lui demander des comptes, armes à la main.

C'était un piège : les mercenaires battirent à mort le vieux druide. **Le comte Meris** tenta de s'interposer mais fut lui aussi battu. La jeune fille fut violentée et laissée pour mort.

La mesure fut incendiée et l'autel des anciens dieux qui se dressait dans le bois sacré fut profané et renversé.

Le comte Meris, roué de coups, en perdit la raison. **Milus** lui laissa la vie, jugeant le vieil homme sénile et délirant.

LA MASURE EN RUINES

Le sentier passe derrière un bosquet où vous devinez une pierre levée dans les broussailles ; la construction dont vous aviez aperçu les contours est une mesure en ruines, ou plus exactement les restes calcinés d'une mesure. Les murs extérieurs sont encore debout mais il ne reste du toit qu'une charpente noircie et quelques faisceaux de foin pétrifiés par le dernier gel de l'hiver.

Un peu à l'écart des ruines, vous avisez un monticule qui pourrait bien être une tombe ; quelques pierres marquent l'emplacement. Certaines portent d'étranges symboles gravés, signes druidiques primitifs. S'il s'agit bien d'une tombe, elle n'est pas récente (c'est là qu'est enterré le druide massacré par les hommes d'armes de **Milus**).

La pierre levée dans le bosquet est couverte de signes druidiques primitifs ; sans aucun doute, il s'agit d'un lieu sacré dédié aux anciennes divinités naturelles.

LE VILLAGE

Des mesures basses au toit de chaume, massés les uns sur les autres le long d'un chemin boueux, le tout ceint par un muret de pierres.

Au centre du village, la haute tour du seigneur **Meris**.

Une place du marché, face à la tour, est chichement éclairée par quelques torchères.

L'autre point de lumière dans le jour finissant est une lanterne qui se balance dans la brise du soir ; elle marque l'unique auberge de la bourgade, l'auberge des Deux Tonneaux.

A cette heure tardive, les volets des maisons sont clos ; les retardataires s'empressent de regagner leur foyer, jetant des regards apeurés à la troupe des chasseurs de monstres, étrangers inquiétants à leurs yeux.

Si vous tentez d'interpeller un habitant du village, celui-ci prendra la fuite s'il en a l'occasion, s'esquivant à toutes jambes dans un passage obscur entre deux maisons.

S'il est coincé, il vous considérera avec crainte, tremblant de tous ses membres et s'exprimant difficilement, bafouillant et se perdant en prières inutiles.

« Piété, nobles seigneurs, ayez pitié d'un pauvre paysan », supplie-t-il.

Il répondra à vos questions puis s'empressera de courir se cacher dans sa maison tel un lièvre effrayé par la présence du loup.

Si vous lui posez des questions sur la brume et les loups, il maudira la sorcière qui a jeté un sort sur le comté et a tué le comte **Meris**.

« Maudite engeance du diable, qui ne nous a apporté que du malheur et a mangé notre bon seigneur **Godfrey**... », s'exclame-t-il en crachant.

« Dieu merci, **Milus** et la sainte église veillent sur nous », conclue-t-il en levant les mains au ciel.

« **Milus** est notre pasteur en ses temps difficiles », explique-t-il.

« Il réside dans la tour désormais mais on peut aussi le trouver à la chapelle où il prie pour notre salut. »

Interrogé sur les fermes et les champs à l'abandon, le paysan se perdra une fois de plus dans une série d'injures contre la sorcière qui a jeté une malédiction sur le bourg, empêchant les grains de germer et la pluie de tomber.

« A cause de la vilaine, le grain pourrit en terre et la pluie se refuse à arroser nos champs. La terre est devenue sèche et dure, morte pour ainsi dire... et après cet hiver qui tarde à finir, nos réserves sont au plus bas. Nous prions chaque jour mais notre malheur semble sans fin », conclue le pauvre hère.

« Êtes-vous là pour nous débarrasser de la servante de Satan ? »

« **Milus** et ses hommes en sont incapables hélas, malgré leurs promesses », dit-il en soupirant de désespoir.

LA MALÉDICTION DE LA SORCIÈRE

La fille du druide se réveilla, souillée et battue mais vivante. Devant le corps sans vie de son père, la mesure en feu et l'autel des dieux profané, elle en conçut une terrible vengeance.

Après avoir enterré son père non loin de la maison devenue une ruine fumante, elle trouva refuge dans une grotte, jadis sanctuaire consacré aux sombres divinités de la terre. Là, elle invoqua une terrible malédiction. Les plantes cessèrent de pousser, les animaux dépérèrent et un mur de brumes se dressa aux frontières du comté ; plus personne ne pourrait désormais quitter le **comté d'Uria**, et les bois autour du fief devinrent le domaine de meutes de loups aussi féroces que surnaturels.

Cela fait maintenant une année que la malédiction s'est abattue sur le comté.

Les paysans, crédules, crurent aux mensonges du moine **Milus** ; tous croient que le mal dont est victime la région tire sa source de la sorcière. Personne ne sait quel rôle le moine et ses mercenaires ont joué dans le drame, hormis le **comte Meris** mais ce dernier, sénile, n'est plus qu'un mendiant hirsute au pied de sa tour.

Milus et ses mercenaires règnent désormais sur le fief, un règne de terreur sur un domaine devenu prison pour ses habitants.

L'hiver se termine et les réserves sont presque toutes épuisées.

Milus et ses hommes d'armes n'ont pas réussi à se débarrasser de la sorcière.

L'arrivée de **Sire Enguerrand** et de sa troupe pourrait renverser la situation à l'avantage du moine si celui-ci arrive à persuader le chasseur de monstres de la nature maléfique de la sorcière.

LES VISIONS D'ÉLEANOR

Éleanor en tant que sorcière est sensible aux choses invisibles et à la magie. Elle sentira très vite que la région entière subit l'influence de quelque malédiction, de la magie la plus noire.

Certains endroits provoqueront chez elle des visions, lambeaux des tragiques événements du passé.

Près de la mesure en ruines, **Éleanor** aura une vision du passé : la mesure en feu, un groupe d'hommes armés battant à mort un vieillard, ce même vieillard agonisant dans la lumière miroitante du brasier, de cris d'une jeune fille, des rires gras et des éructations perverses, des pleurs.

Près de la tombe, **Éleanor** ressentira une profonde tristesse ; elle verra une silhouette frêle, debout près de la tombe, encore des pleurs. En arrière plan, les ruines encore fumantes de la mesure.

A plusieurs reprises, **Éleanor** aura l'impression d'être observée ; il lui semblera qu'une silhouette aux longs cheveux noirs se meut en périphérie de sa vision mais disparaît dès qu'elle tourne la tête. Elle sait que c'est la sorcière.

L'AUBERGE AUX DEUX TONNEAUX

Le village compte trois bâtiments singuliers : la tour du comte, l'église et l'auberge. L'**Auberge des Deux Tonneaux** donne sur une petite place au centre du village. La plupart des maisons du village ne comporte pas d'étage : ce sont des masures basses aux murs fait de torchis et de briques de terre maintenus par des charpentes en bois.

L'auberge est une bâtisse plus imposante avec un soubassement fait de blocs de pierre (ce qui laisse supposer la présence d'une cave). Elle possède un étage sous un large toit d'ardoises (les autres maisons du village ont des toits en chaume ou en tuiles grossières).

De lourds volets ferment chaque fenêtre. Au-dessus de la porte à double battants, une enseigne vermoulue se balance doucement dans la brise du soir ; on y devine en lettres gothiques : **Aux Deux Tonneaux**.

L'auberge est flanquée d'une petite écurie et d'un fenil.

La place devant l'auberge est déserte.

De l'extérieur de l'auberge vous n'entendez rien mais de la lumière filtre entre les volets clos ; si vous poussez la porte (qui n'est pas verrouillée), vous entrez dans une salle au plafond bas ; quelques bougies posées sur les tables et un comptoir et un maigre feu dans l'âtre dispensent une lumière chiche. L'endroit semble peu fréquenté.

Un **gros homme chauve** se tient près du comptoir, un chiffon à la main. A votre entrée, il se retourne, l'air à la fois surpris et craintif.

Près de l'âtre où rougeoient des braises, vous avisez un **jeune garçon** qui surveille un chaudron : à en juger par l'odeur, quelque brouet malodorant.

Dans un coin, **trois hommes** jouent aux dés : un rapide coup d'œil vous renseigne sur leur compte : ils portent tous les trois des tuniques de cuir rapiécées dont certaines parties sont doublées de mailles et des braies usées. A leur ceinturon, une dague, une épée à courte lame.

Ce sont **des hommes d'armes**, peut-être au service du **comte Godfrey Meris**, à moins qu'ils ne servent la sainte église.

Les trois drôles délaissent leur jeu et vous considèrent d'un œil mauvais. L'aubergiste (le gros homme chauve) recule à l'abri derrière le comptoir.

Le jeune garçon se tient accroupi près de l'âtre et ne vous quitte pas des yeux.

Un des hommes d'armes se lève en repoussant violemment son tabouret et s'avance vers vous en montrant ostensiblement ses armes.

« Qu'est-ce que cela ? Des étrangers ? Nous n'avons pas l'habitude des voyageurs par ici et, pour tout dire, nous n'aimons pas beaucoup les inconnus. Qui êtes-vous et que venez-vous faire dans le comté ? », vous jette-t-il à la figure, avec abondance de postillons.

Derrière lui, les deux autres se sont levés lentement et vous toisent, l'air menaçant.

Si les choses s'enveniment (ou pas), le jeune garçon se fauilera hors de la pièce par une porte cachée derrière une tenture, près du comptoir ; cette porte donne sur une petite pièce servant de débarras avec une porte donnant sur l'arrière de l'auberge.

L'aubergiste restera caché derrière le comptoir, ou se sauvera dans une autre pièce à l'arrière (il s'agit de l'endroit où il dort : une paille, un coffre où il range ses quelques biens).

Les trois hommes d'armes se montrent arrogants et menaçants, surtout vis-à-vis de **Tobias** (ce n'est qu'un vulgaire écuyer) et d'**Éléanor** (une femme, une sorcière si ça se trouve ou une femme de mauvaise vie).

Ils n'hésiteront pas à agresser les PJs si ceux-ci ne se « soumettent » pas à leurs exigences.

Face au **chevalier Enguerrand**, ils seront plus hésitants, surtout si celui-ci fait montre de sa force.

Si un des hommes d'armes est mis hors combat, les deux autres prendront la fuite et quitteront l'auberge sans demander leurs restes, filant directement à la tour prévenir le **moine Milus**.

D'autres issues sont possibles : les trois hommes d'armes peuvent être tués lors de la rixe, ou l'un ou plusieurs d'entre eux peut être fait prisonniers par les PJs.

COMMENT APPLIQUER LES RÈGLES DE CTHULHU DARK (2)

Comme évoquer en première page, les règles de **Cthulhu Dark** sont très simples et reposent essentiellement sur le jet de quelques dés à six faces, le dé au score le plus élevé permettant d'évaluer le niveau de réussite d'une action.

Ce système a été spécialement *designé* pour les jeux d'enquête ; il est donc parfaitement adapté à cette aventure au cours de laquelle les PJs devront dénouer les tristes événements qui se sont produits dans le comté d'Uria.

Laissez les joueurs poser des questions et demandez-leur les jets de dés adhoc en tenant compte de quel personnage pose des questions et de la manière dont il pose ses questions.

Le chevalier **Enguerrand** en imposera par son rang (noblesse oblige) et par sa stature ; l'écuyer **Tobias** pourra habilement faire parler un aubergiste alors que la sorcière **Éléanor** sera crainte et considérée avec méfiance par les simples paysans.

Selon le résultat des dés, distillez l'information petit à petit. Laissez les joueurs se faire une idée des tenants et aboutissants de l'intrigue jusqu'à découvrir la tragique vérité.

Les dés ne sont pas là pour sanctionner les efforts des PJs mais pour permettre d'évaluer le degré de réussite de leurs actions. Même avec des scores médiocres, il est possible de mener l'histoire à son terme mais cela prendra plus longtemps et les PJs passeront peut-être à côté d'éléments intéressants ou de sous-intrigues donnant un éclairage différent à toute l'histoire.

Il est même possible qu'ils ne découvrent pas la « vérité », servant sans le savoir les desseins des méchants de l'histoire. Cette possibilité, aussi étonnante soit-elle, fait partie du jeu.

GÉRER LE COMBAT AVEC CTHULHU DARK

Initialement, le système **Cthulhu Dark** n'est pas prévu pour gérer les combats. Qu'à cela ne tienne, vous pouvez utiliser les règles de base pour déterminer comment le combat se déroule et si l'un ou l'autre combattant prend le dessus sur son adversaire. A **Cthulhu Dark**, pas de jets de dés en opposition : seuls les joueurs lancent les dés.

Un résultat de 1 indique que le PJ n'arrive pas à prendre le dessus sur son adversaire ; au contraire, il est mis en difficulté et obligé de battre en retraite, d'adopter un style de combat défensif s'il ne veut pas être blessé. Un résultat de 6 indique que le PJ prend nettement l'avantage sur son adversaire, le faisant reculer, l'acculant dans un coin, le désarmant ou le blessant mortellement.

Un résultat de 2 ou 3 peut signifier que le PJ est en mauvaise posture mais résiste néanmoins, sans réussir à prendre le dessus ; une posture défensive, en attente d'une occasion favorable.

Un score à 4 ou 5 indique que le PJ est en train de prendre l'avantage sur son adversaire, le repoussant, lui infligeant des contusions, des égratignures ou des blessures plus conséquentes.

Si un ou tous les hommes d'armes sont neutralisés (mais pas tués) par les PJs, ils pourront être interrogés sur leur présence dans le village et leur implication dans cette malédiction.

Les hommes d'armes sont aussi lâches que malodorants.

Ils menaceront les PJs, arguant qu'ils œuvrent pour la Sainte Eglise en la personne du **moine Milus**.

« Vous êtes des suppôts de cette damnée sorcière, c'est ça ? », clame l'un des hommes d'armes. « On aurait dû la planter celle-là, comme son démoniaque de père », finit-il en pleurnichant.

« Tais-toi donc... tu parles trop », le gronde un des autres prisonniers.

Vous pressentez que ces « soldats » ne sont pas tout à fait ce qu'ils prétendent être et que, peut-être, ils sont pour quelque chose dans la tragique situation du comté d'Uria.

Si les hommes d'armes sont tués (ou blessés mortellement) lors de l'échauffourée, l'aubergiste (il se nomme **Gaston**) se jettera aux pieds du chevalier Enguerrand, le suppliant de l'épargner et de le protéger contre la colère de **Milus** et le courroux de la sorcière.

Si les PJs se montrent insistants (menaçants), Gaston craquera et leur racontera comment Milus et les trois hommes d'armes ont tué le vieux druide et brûler sa chaumière ; il ne sait rien concernant **Gysele**, la fille du druide. Elle a disparu il y a un an, en même temps que le **comte Godfrey**. Il ne sait rien de plus si ce n'est que depuis, les plantes ont commencé à dépérir, les animaux sont morts ou ont fui et un mystérieux mur de brumes est apparu aux limites de la forêt. Les malheureux qui ont tenté de le franchir ne sont jamais revenu. On dit que la brume est hanté et que des loups rôdent en son sein.

Milus et ses hommes ont bien tenté de chasser la sorcière, en vain.

L'ÉGLISE DU PÈRE MILUS

Autre bâtiment remarquable dans le village : l'église du moine Milus.

C'est une bâtisse en bois rectangulaire, orientée est-ouest, surmontée d'une croix. Pas de clocher mais une espèce de potence soutenant une petite cloche. L'église ne comporte que très peu de fenêtres, longues et étroites ; pas de vitraux.

A cette heure de la journée, les portes sont closes.

Il y a une petite porte cochère à l'arrière du bâtiment. A vous de voir si vous voulez tenter de pénétrer dans le lieu saint en forçant cette poterne.

A l'intérieur, un ameublement assez pauvre : un autel de bois, des rangées de bancs, des statues des saints en bois (sans doute sculptés par les paysans du cru, signes de leur dévotion), quelques cierges éteints, une odeur de moisi et de cire froide, ce qu'on s'attend à trouver dans l'église d'un petit comté.

Si les PJs fouillent attentivement l'endroit (un 6 à un test pour fouiller l'endroit), ils aviseront une trappe derrière une des statues de bois, trappe qui donne sur une petite cave. Dans cette cave, quelques caisses vermoulues, un tonneau semblant contenir quelque alcool en fermentation à en juger par l'odeur et un **petit coffret contenant des pièces d'argent** à l'effigie du roi ; une somme rondelette bien au-dessus de la fortune d'un simple moinillon. Le coffret lui-même, en bois précieux et pièces de métal polies vaut une petite fortune. On s'attend plus à trouver ce genre de coffret dans la chambre d'un seigneur, comme le **comte Godfrey**. Il semblerait bien que notre moine ait succombé au péché de vol.

Interrogé sur ce coffret, le moine **Milus** d'abord pris au dépourvu arguera avoir voulu mettre les biens du seigneur à l'abri de la rapacité des mercenaires, qui ont échoué à tuer l'infâme sorcière et précipiter la disparition du **comte Godfrey Meris**.

Un interrogatoire plus musclé (mais oserez-vous lever la main sur un homme d'église) pourrait lui faire « cracher le morceau » : il avouera alors sa haine des païens, haine qui l'a conduit à faire tuer le druide et à punir le comte pour son laxisme vis-à-vis des anciennes croyances.

GÉRER LES BLESSURES

Cthulhu Dark ne comporte pas de mécanique pour gérer les blessures et autres dommages corporels que peuvent subir les protagonistes.

Pour palier à ce manque, j'ai opté pour une série d'états pour gérer l'état de santé des personnages et des PNJs. Voici une liste non exhaustive des états de santé possibles en jeu :

Indemne : le personnage est en pleine santé.

Fatigué : après un effort physique violent et/ou prolongé, une mauvaise nuit, une longue journée de marche.

Épuisé : le personnage a participé à une bataille qui a duré plusieurs heures, n'a plus dormi depuis plusieurs jours, a traversé une forêt à marcher forcée

Sonné/étourdi : après avoir reçu un coup sur la tête ou subi un assaut particulièrement violent, après être tombé de cheval ou tout autre type de chute.

Blessé : le personnage a subi un dommage physique important mais pas incapacité ; cela va de quelques égratignures, des contusions à des coupures, foulures ou même fractures sans pour autant empêcher le personnage d'agir ; par contre, certains blessures peuvent réduire le champ d'action du personnage : un personnage blessé à la jambe pourra marcher en boitant mais pas courir.

Inconscient : le personnage a perdu connaissance ; il est à la merci de ses ennemis et ne peut pas réagir. S'il est blessé, ces blessures risquent de s'aggraver.

Un personnage inconscient peut revenir à lui après un certain temps défini suivant la cause de la perte de connaissance.

Agonisant : le personnage est gravement blessé ; il perd beaucoup de sang et risque de perdre connaissance. Sans soins appropriés, il va mourir.

Malade : le personnage a contracté une maladie ; selon la nature de la maladie, il peut se retrouver incapable de se mouvoir et d'agir. La faim et la soif peuvent également assimiler à l'état **Malade**.

TU NE VOLERAS POINT !

Après la disparition du comte Godfrey, **Milus** a fait main basse sur **une cassette pleine de pièces d'argent** que le comte avait reçu du roi comme paiement de ses loyaux services.

Le comte conservait ce pécule, non pas pour lui, mais en prévision de jours difficiles pour aider ses paysans.

En secret des mercenaires, **Milus** a dissimulé le précieux coffret dans la petite cave de son église.

VISIONS D'ÉLÉANOR

Alors qu'elle remonte la travée de l'église, **Eléanor** est frappée par une vision : un homme maigre en robe de bure remonte l'allée en grommelant, maudissant les druides et leurs dieux impies.

Il s'agenouille devant l'autel et prie.

La porte de la chapelle s'ouvre brusquement et deux hommes en armes s'avancent entre les bancs.

Il y a encore du sang sur leurs armes et leurs braies.

Le moine se lève douloureusement et se retourne.

« C'est fait », annonce l'un des mercenaires, l'air satisfait.

LA TOUR DU COMTE

La tour seigneuriale se dresse au bout de la place de marché du village. C'est une construction haute de presque dix toises, avec une plate-forme à créneaux au sommet. L'entrée est gardée par une porte massive. Il n'y a pas de garde.

LE VIEILLARD MENDIANT

Alors que vous approchez de la tour, vous remarquez du mouvement dans un coin d'ombre, au pied d'une charrette abandonnée sur la place. Il y a là, sur un tas de foin humide, un homme assis, les genoux ramenés sous le menton, recouvert par une vieille cape usée, sans doute un mendiant. Sous le capuchon de sa cape, vous devinez un visage boursoufflé de rides et une barbe blanche mal entretenue. A votre approche, le malheureux recule sous la charrette comme quelque animal craintif. Il grogne et se plaint du froid. Il tend vers vous une main hésitante. Il émet des sons mais rien que vous puissiez comprendre. Cet homme n'a plus toute sa tête ou peut-être s'agit-il d'un simple d'esprit.

Si vous examinez plus avant ce vieil homme, vous vous rendez compte que sous sa cape élimée, il porte les vestiges de riches habits ; on devine encore les étoffes ouvragées que le temps et une vie à l'extérieur ont souillé. Ce mendiant n'en a pas toujours été un.

Si les PJs ne l'ont pas encore deviné, ce vieux mendiant n'est autre que le comte **Godfrey Meris**, devenu sénile après avoir été battu par les mercenaires de **Bert**.

Qu'ils le reconnaissent ou pas, demandez leur ce qu'ils font pour aider ce vieil homme : le laisser à son sort, l'amener à l'intérieur de la tour ou à l'auberge, à l'abri du froid mordant de la nuit...

LA TOUR SEIGNEURIALE

La tour comporte trois étages en plus du rez-de-chaussée. Au rez-de-chaussée, on trouve le poste de garde et une réserve de nourriture pour les besoins du comte et des serviteurs qui logent dans la tour. Il y a également un espace « cuisine » avec un four. Le premier étage abrite le dortoir des serviteurs. Les salles du second étage composent l'espace de vie du comte : une salle de séjour aux murs couverts de tapisseries et un âtre et une petite salle servant à la fois de bibliothèque et de bureau. Le troisième étage comporte plusieurs chambrées pour le comte et les éventuels notables en visite à Uria. Le toit est une plate-forme de surveillance crénelée.

Bert et ses mercenaires ont investi les lieux. Le chef des mercenaires s'est arrogé la chambre du comte. Ses hommes se sont répartis les autres chambrées et le dortoir du premier étage.

La porte de la tour est close. Laissez les PJs établir leur plan d'action. Il n'est pas (encore) question d'investir la tour de force, à moins qu'ils n'aient une bonne raison de le faire. Les hommes d'armes malmenés à l'auberge peuvent être venus se plaindre, auquel cas **Bert** aura peut-être dépêché des renforts dans le village pour mettre aux pas les fauteurs de troubles.

A vous d'improviser selon les actions posées par les PJs et les circonstances comment **Bert et ses mercenaires** agissent. Ils ne se laisseront pas déloger du village mais d'un autre côté **Bert** verra très vite l'avantage qu'il peut tirer de la situation (voir ci-contre) : les PJs peuvent sans doute le débarrasser de la sorcière, et aussi de Milus. Il sera encore temps après pour occire les chasseurs de monstres.

LES MERCENAIRES

Ils sont une petite dizaine ; **déserteurs** de quelque armée en déroute, **devenus brigands**, ils se sont **alliés avec Milus** pour s'emparer du comté et en chasser le druide et sa fille dont la présence païenne déplaisait au dévot.

Certains logent à demeure à l'auberge, d'autres ont pris leur quartier dans la tour seigneuriale. Ils sont lâches mais en groupe peuvent se montrer hardis. Depuis un an, coincés à Uria, ils ont épuisés les ressources du village et commencent à se demander comment ils pourraient se sortir de cette délicate situation.

Leur chef, un géant hirsute et violent nommé Bert, considère déjà Milus comme responsable de la malédiction. C'est lui qui voulait se débarrasser du druide et de sa sorcière de fille. C'est à cause de sa vilenie que la sorcière, assoiffé de vengeance, a jeté cette terrible malédiction sur la région.

A l'heure où les PJs font leur entrée sur les terres d'Uria, Bert a déjà ourdi un plan pour tenter de lever la malédiction : il compte livrer le moine à la sorcière en espérant que cela apaisera son courroux.

MAIS avant, il voudrait être certain que le moine ne lui cache rien : il soupçonne l'existence de quelque trésor que l'homme d'église aurait subtilisé dans les affaires du seigneur.

L'arrivée des PJs va lui offrir un plan alternatif : les PJs sont des chasseurs de monstres ; à eux donc de trucider la sorcière. S'ils ne réussissent pas, il pourra toujours de rabattre sur son plan initial.

LA GROTTTE DE LA SORCIÈRE

A l'écart du village, presque à la limite du mur de brume il y a un affleurement rocheux. Les paysans racontent qu'il y a une grotte à cet endroit, jadis un lieu de culte païen, aujourd'hui délaissé.

Après le meurtre de son père et l'incendie de sa maison, **Gysele** y a trouvé refuge.

Effrayée, terrorisée et assoiffée de vengeance, la jeune fille s'est laissé glisser dans les limbes obscures et invoquer une ténébreuse présence.

Cette chose s'est emparée d'elle et s'est nourrie de la vengeance et de la souffrance de son hôte, décuplant ses pouvoirs. Une terrifiante malédiction s'est alors abattue sur la région avec les conséquences que l'on sait.

Gysele est autant la victime que le bourreau dans cette dramatique histoire.

Armée de sa magie noire, la jeune sorcière a tenu à l'écart de son antre paysans et hommes d'armes.

Que fera-t-elle face aux chasseurs de monstres ?

La présence parmi les PJs d'une de ses semblables en la personne d'**Eléanor**, jouera peut-être en sa faveur, permettant aux PJs de percevoir la vérité et l'injustice dont est victime la sorcière.

Bien entendu, la présence ténébreuse qui hante Gysele ne l'entendra pas de cette oreille ; elle fera tout pour soumettre les PJs et n'acceptera pas d'être exorcisée aussi aisément.

Il est tout à fait possible que les PJs terrassent la sorcière sans jamais comprendre qu'ils œuvrent ainsi pour les responsables du drame, au détriment des véritables victimes.

AUTRES PROTAGONISTES ET AUTRES INDICES

Plusieurs indices et protagonistes peuvent vous aider à mettre les PJ sur la voie de la vérité. J'ai déjà cité le jeune garçon de l'auberge sans en dire davantage mais il y a d'autres pistes à explorer et d'autres personnes (PNJs) à interroger. Ci-dessous, j'ai voulu en développer trois.

LE JEUNE PALEFRENIER

Le jeune garçon qui se trouvait dans l'auberge et qui a pris la tangente lors que les PJ se sont battus avec les hommes d'armes ivres, ce jeune garçon se nomme **Timéon**. Il est âgé d'une dizaine d'années et est palefrenier à l'auberge des **Deux Tonneaux**.

Avant les événements tragiques, il servait aussi auprès du comte Godfrey mais a préféré quitter le service de la tour quand Bert et ses hommes se sont emparés du lieu.

Il sait que le vieillard mendiant est en vérité le comte Godfrey, devenu sénile après la chasse à la sorcière. Il sort en cachette un peu de nourriture pour le vieil homme mais avec la pénurie qui guette la communauté, cela devient de plus en plus hasardeux.

Timéon loge dans un cagibi au-dessus des écuries de l'auberge.

Si les PJ réussissent à lui mettre la main dessus et a gagné sa confiance, il leur racontera ce qu'il sait.

LA VIEILLE ELGRIED

Suite à l'arrivée des PJ dans le village, les habitants commenceront à parler et une délégation se formera pour venir mander l'aide des PJ pour supprimer la sorcière, source de tous les malheurs qui frappent le bourgade et la région alentour.

Alors que les PJ écoutent les sollicitations des paysans, ils pourront remarquer qu'une vieille dame au dos voûté qui se tient à l'écart de l'agitation et observe le manège de la délégation villageoise avec mépris. Elle finit par crier : « Vous êtes tous des menteurs et des hypocrites, tous autant que vous êtes. Vous méritez toutes ces calamités », puis elle crache par terre et s'en va, la marche incertaine et les mains noueuses agrippées à un bâton de marche.

Si les PJ interrogent les paysans, ils prétendront que ce n'est qu'une vieille rendue folle par la faim et les privations qui frappent chaque habitant du village.

Si les PJ parviennent à aborder la vieille (elle se nomme **Elgried**), celle-ci leur racontera la partie de l'histoire concernant la mort du druide et la disparition de sa fille ainsi l'incendie de la mesure.

« Et ce n'est pas ce moine et ses hommes d'armes qui nous délivreront de tous ces malheurs », finit-elle en crachant. « Nous sommes tous maudits et nous le méritons. »

RODOLF, UN FERMIER MALMENÉ

Un paysan se présentera à l'auberge (ou la tour seigneuriale) pour parler aux nouveaux venus. Il voudra parler au chevalier et uniquement à lui.

S'il tombe sur des mercenaires de Bert, ceux-ci le maltraiteront et essayeront de le faire partir ; peut-être les PJ seront-ils témoins de l'altercation et prendront-ils la défense du paysan.

En fait, cet homme (il se nomme **Rodolf**) a été tabassé par les mercenaires parce qu'il refusait de céder une partie de ses réserves de nourriture. Face à ce refus, les mercenaires l'ont battu devant sa femme et ses enfants ; ils ont ensuite emportés les vivres convoitées.

Le comte Godfrey Meris n'aurait jamais laissé ces brigands malmener ainsi ses gens. Hélas le comte n'était plus. Ainsi Rodolf rongea son frein jusqu'à l'arrivée providentielle des chasseurs de monstres.

Rodolf veut se plaindre auprès du chevalier **Enguerrand**, lui raconter sa mésaventure avec les mercenaires de Bert et obtenir justice.

A Enguerrand de décider s'il souhaite se faire le porte-parole du paysan. La décision lui revient. Alors que les PJ commencent à soupçonner quelque vilain dessein de la part de Milus et Bert, le récit du paysan Rodolf pourrait éclairer toute cette histoire d'un jour nouveau.

VISIONS D'ÉLÉANOR DANS LA GROTTÉ

La grotte de la sorcière est imprégnée de magie et de souffrance ; dès son entrée dans l'ancre, Éléanor sera frappée par une série de visions très violentes, brutales, qui l'a laisseront *groggy*.

Ces visions seront le reflet de la souffrance de Gysele, de sa soif de vengeance mais aussi de la malignité féroce de la présence obscure qui contrôle l'infortunée jeune femme.

Éléanor comprendra alors tout : la souffrance de voir son père tué sous ses yeux, la brutalité des mercenaires, le sentiment de viol puis d'abandon, l'envie de fuir, de mourir, de se venger, puis la tentation de céder à la haine, poussé dans le dos par une force malveillante et surnaturelle.

PLUSIEURS FINS POSSIBLES

Ce scénario n'a pas de fin prédéfinie, ou plutôt il offre plusieurs fins possibles.

Les PJ se retrouvent plongés dans un drame et devront faire preuve de discernement pour comprendre les tenants et les aboutissements de cette histoire tragique ; à moins qu'ils prennent parti pour **Milus** ou pire pour **Bert et ses hommes en tuant la sorcière**, après quoi ils devront affronter les mercenaires qui ne sont pas prêts à laisser leur place, d'autant que la malédiction aura disparu avec le mort de la sorcière.

La compréhension des PJ peut également **amené la sorcière à lever sa malédiction** si elle est certaine d'obtenir justice, ou si les PJ lui laissent l'opportunité de se **faire justice** elle-même.

Ce scénario repose sur une intrigue préexistante et des événements ayant mené à la situation que les PJ découvriront au début de l'histoire.

Les PNJs et les lieux sont posés. En tant que Meneur de Jeu, il ne vous reste plus qu'à laisser les joueurs et leurs personnages découvrir tout ça.

Concentrez-vous sur les PNJs et leurs motivations et interprétez-les avec le plus de sincérité possible, même si cela doit les conduire à une fin funeste ou mettre les PJ en danger. Après tout, c'est à eux de détricoter cette histoire et à y apporter une solution, pas à vous !

DERNIERS CONSEILS PBTA⁽¹⁾

N'ayez pas peur de faire des descriptions évocatrices. Insistez sur les détails et donnez du grand spectacle à vos joueurs.

Les combats doivent être dangereux et sanglants à défaut d'être mortels. Ne tuez pas trop vite un PNJ. Préférez une vilaine blessure invalidante à une mort trop rapide (jouez les séquelles), ou alors il faut qu'elle soit brutale et salissante.

Rendez les combats intéressants en proposant des manœuvres originales, des coups vicieux (évitez la boxe écossaise) et des retraites possibles. L'issue d'un combat ne doit pas toujours être la mort d'un des combattants. La reddition est un choix tout à fait envisageable.

(1) PbtA : Propulsed by the Apocalypse

ENGUERRAND

Chevalier et chasseur de monstres

État de santé :

Folie 1 2 3 4 5 6

TOBIAS

Fidèle écuyer

État de santé :

Folie 1 2 3 4 5 6

ELÉANOR

Sorcière repentie

État de santé :

Folie 1 2 3 4 5 6

LES PERSONNAGES-JOUEURS

Afin de vous permettre de démarrer cette aventure sans attendre, je vous propose trois personnages prêts à jouer et formant déjà un groupe cohérent.

Sire Enguerrand, est le meneur du groupe. Noble chevalier issue d'une famille respectable, il était promis à un avenir à la tête du fief de son père. Hélas tous les membres de sa famille furent tués par une sorcière et le jeune Enguerrand fut recueilli et élevé par l'Eglise.

Plus tard, il fut placé sous la garde d'un écuyer expérimenté, Tobias, qui lui apprit le maniement des armes et fit de lui un chasseur de monstres au service du roi et de la Sainte Eglise. Depuis il mène une vie d'errance et de combat, allant là où ses services sont requis.

Cavalier émérite et combattant expérimenté, il n'a point d'égal au maniement de l'épée et de la dague (hormis peut-être **Tobias**).

Son apprentissage ne se limite au combat ; il a suivi les enseignements de moines érudits, apprenant à lire et à écrire.

Tobias est l'écuyer fidèle d'**Enguerrand**.

Pour le chevalier, il est ce qui se rapproche le plus d'un père. Il l'a élevé et lui a appris à manier l'épée. Depuis, il accompagne le chevalier, parcourant de nombreuses contrées et combattant à ses côtés.

Tobias est un homme simple, au caractère bien trempé. Il a reçu une éducation rudimentaire (il sait à peine lire et écrire) mais en connaît un bout en matière martiale. Il est plus âgé qu'**Enguerrand** d'une bonne vingtaine d'années ; moins vif que son « maître », il compense le poids des ans par l'expérience.

Eléanor est une sorcière repentie. Jadis capturée et épargnée par **Enguerrand**, elle le sert par reconnaissance, à moins qu'un autre sentiment ne se soit développé au fil des années au côté du chevalier.

Elle possède d'étranges dons de prémonition ; des visions s'imposent à elle, images de faits du passé et du futur.

Elle a une connaissance approfondie des plantes médicinales, très utile quand on accompagne un chasseur de monstres ; blessures à recoudre et onguents cicatrisants à appliquer ne manquent pas. Elle sait aussi se battre quand c'est nécessaire.

Ci-contre, les fiches des personnages prêts à jouer.

Découpez-les et donnez-les à vos joueurs.

Après lecture des historiques de chaque personnage, laissez-les se répartir les rôles.

Les fiches de personnage sont très simples et ne comportent que le nom du personnage, un descriptif en quelques mots, un emplacement pour noter l'état de santé du personnage et son niveau de folie (à 1 au début de l'histoire). C'est volontaire : invitez vos joueurs à noter des choses sur leur fiche, des éléments issus des historiques qui les aideront à interpréter au mieux leurs personnages respectifs.

Les relations entre les personnages peuvent également y être notées.