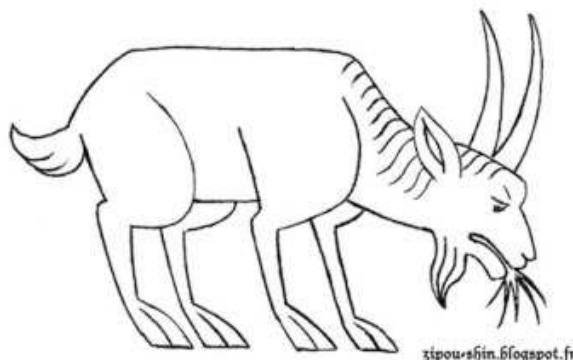


“ Curiosa Plaga ”

Scénario de découverte

Écrit par Yaakas
& Illustré par Zipou-shin



I. Contexte :

Les Personnages Joueurs sont confrontés à une maladie étrange frappant un hameau d'une quinzaine d'âmes.

De jeunes hommes, et uniquement de jeunes hommes, sont touchés par un mal mystérieux proche de la peste sans que celui-ci ne semble contaminer leur entourage comme le ferait cette dernière. Le mal est fulgurant et la mort intervient quelques heures seulement après que les premiers symptômes soient apparus.

II. Z'avez pas vu Mad'leine ?

Marchant au cœur de l'automne sur les sentiers du Duché de Bourgogne entre Chalon et Tournus (trouvez une bonne raison), les Personnages Joueurs se perdent dans un épais brouillard.

Après quelques heures à chercher leur chemin sans certitude, un pauvre erre, le Marcel, surgit de la brume et les interpelle : « Z'avez pas vu Mad'leine ? J'ai perdu ma Mad'leine ! Ohh Mad'leine... pourquoi qu't'as couché dehors ? Pourquoi qu't'm'as laissé dans l'brouillard ? Mad'leinnnnne ! Mad'leinnnnne ! Vous m'aidez à la r'trouver siouplait ? » .

Si les Personnages Joueurs l'interrogent, il pourra leur indiquer qu'il vient d'un hameau non loin. Il acceptera même de les y conduire s'ils promettent de l'aider à chercher Mad'Leine...

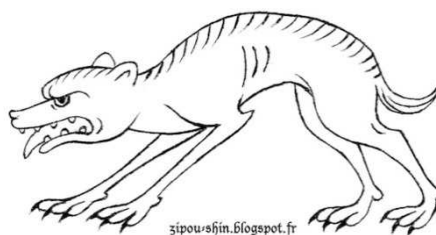
Après de très longues minutes à suivre Marcel, le jour décline. Si les Personnages Joueurs l'interrogent sur la proximité du hameau, il les coupe « D'abord Mad'leine, z'avez promis ! Le hameau après ! » Les Personnages Joueurs auront beau dire et faire, Marcel est obnubilé par la recherche de sa Mad'leine.

Puis, tout à coup, il marque l'arrêt, tend l'oreille, et se met à courir dans le brouillard en hurlant « Mad'leine ! Mad'leine ! J'arrive ma Mad'leine ! J'arrive ! ». Il disparaît ainsi laissant les Personnages Joueurs seuls dans la purée de pois...

III. Chercher son chemin

Les Personnages Joueurs devront faire appel à leurs compétences pour retrouver leur chemin. La nuit tombant, l'opération sera difficile, mais ne les faisons pas trop se languir : après un temps indéterminé (on perd facilement la notion du temps dans ce manteau de grisaille), une meute de chiens errants se fait entendre qui se rapproche.

Qu'ils fuient ou combattent, les Personnages Joueurs trouveront ensuite comme par miracle le sentier qui mène au hameau.



Dans cette nuit tombante brumeuse, une petite mesure surgit du néant, tout juste éclairée d'une faible lueur blafarde, elle paraît fantomatique.

Le Claude y demeure seul. D'abord renfrogné et suspicieux, il acceptera finalement de loger les Personnages Joueurs pour la nuit, mais il avertira vertement les Personnages Joueurs : « Faut pas qu'y z'y sachent au hameau, sinon... » et si on lui demande plus d'explication : « Ben sinon, y vont faire des histoires... Pasque faut pas rester là ! Faut pas ! Voilà, c'est ça : Faut pas rester là ! Alors c'est bon pour cette nuit, mais demain au réveil zou ! »...

Si les Personnages Joueurs évoquent le Marcel, le Claude leur confirmera que Marcel a perdu sa chère Mad'leine il y a quelques jours et qu'il ne se remet pas de son départ

Sauf que le lendemain au réveil, les Personnages Joueurs se découvriront un Claude beaucoup plus avenant : il leur a préparé une solide collation, et à « bien pris soin de leurs affaires » (à moins que les Personnages Joueurs n'aient monté la garde toute la nuit) qu'il a « proprement rangé et protégé des voleurs » (comprendre mis au clos dans sa petite remise).

Il faudra convaincre Claude, ou lui imposer, de leur rendre leurs affaires et de les laisser partir.

Si'ils y parviennent sans lui faire de mal, celui-ci leur criera un dernier avertissement : « Mais n'allez pas au hameau hein ! Faut pas y aller ! C'est ça : Faut pas y aller ! ça va faire des histoires ! ». Puis il les laisse partir dans le brouillard qui semble s'être épaissi encore.

1U. Bienvenue au hameau

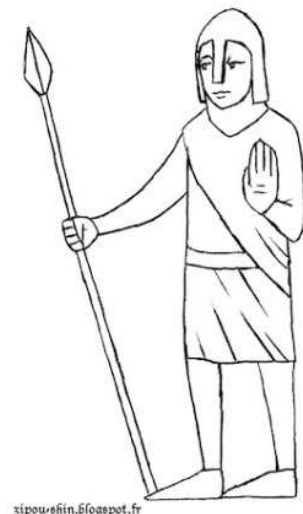
Arrivés au hameau, les Personnages Joueurs sont accueillis pas un lourd silence et des volets et portes entrebâillés qui se ferment sur leur passage. Quelques ombres furtives se glissent et disparaissent dans la brume.

S'ils s'arrêtent et cherchent à rencontrer les habitants, ils seront finalement accueillis, mais après pas mal de tractations. Les Personnages Joueurs seront vite informés du mal qui coure, et même avec insistance, une façon comme une autre de leur faire comprendre qu'ils ne sont pas les bienvenus : « Faut pas rester là ! Y'en a des qui meurent de bonshommes ! Y meurent tous un par un ! C'est ça, y meurent tous ! Faut pas rester ! »


Le seul sentier qui traverse le hameau depuis la mesure du Claude mène droit à la demeure du seigneur local : Le Comte Evêque Hugues de Chalon Auxerre, ou « Sieur Hugues » comme l'appellent les habitants.

S'ils se rendent devant la demeure du Comte Evêque, les Personnages Joueurs seront refoulés et renvoyés au hameau. Tout autre itinéraire qu'ils essayeront les perdra dans la brume et les ramènera systématiquement sur cette route.

La confrontation avec les gardes n'est bien évidemment pas souhaitable, mais sait-on jamais de quoi les Personnages Joueurs sont capables... Nos deux gardes ne sont pas de fines lames, mais ils savent se défendre, et s'ils ne font pas preuve d'une grande témérité, ils ne se laisseront pas impressionner par quelques gueux en vadrouille...



Au hameau, les habitants sont taiseux, évitants, voir agressifs pour la plupart. Certains présentent clairement des troubles psychologiques, à moins qu'il ne s'agisse de troubles traumatiques, d'autres montrent des signes évidents de déficience mentale... Faites sentir aux Personnages Joueurs tout le poids de la folie omniprésente. Inquiétant doit être le maître mot du climat qui règne en ce hameau ...




Les Personnages Joueurs apprendront effectivement que des hommes meurent, et uniquement des hommes. Les femmes sont d'ailleurs beaucoup plus nombreuses, et certaines laisseront clairement paraître leur manque de satisfaction charnelle...

Seuls restent la gente masculine quelques vieillards, ou de frères souffreteux, ou d'instables déséquilibrés ... Le dernier « Bel homme » du hameau, le Jean, est tombé malade la veille au soir et se meurt sur sa couche.

Trop fiévreux et délirant pour parler, il mourra dans la nuit. Cet événement sera l'occasion pour les Personnages Joueurs de constater par eux même l'effet de cette curieuse maladie.

Les Personnages Joueurs ne pourront guère examiner les corps des défunts : pour commencer, cela est péché, et puis les corps sont vite brûlés pour éviter une éventuelle contagion (on se félicite d'ailleurs du succès de ces précautions).

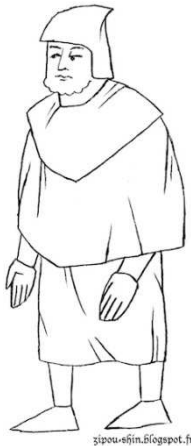
Tenter de convaincre les habitants survivants de ne pas brûler les corps, ou se montrer trop zélé dans l'enquête, pourrait vite mener à la confrontation car les habitants ont bien plus à craindre que les Personnages Joueurs ...



U. Déductions logiques

Une épidémie se manifestant dans un si petit hameau, loin de tout port et de la foule des villes est un cas particulièrement unique pour qui connaît un tant soit peu les maladies.

Les Personnages Joueurs pourront constater au cours de leur enquête qu'aucun rat ou presque n'est présent sur les lieux, excluant la peste. On s'empresse d'ailleurs d'éliminer la moindre de ces vermines, plus pour protéger les réserves que par souci d'hygiène.



gipou-efin.blogspot.fr

En questionnant, les Personnages Joueurs pourront vite savoir que les premiers hommes à mourir furent les plus vigoureux et les plus beaux, il ne reste aujourd'hui que les chétifs, les vieillards, et les garçonnetts...

L'attitude générale des villageois et la pesanteur qui règne en ces lieux devrait aussi les alerter. Chacun vaque à ses occupations dans la brume grise, épaisse et humide, en traînant les pieds dans un silence de tombeau, sans qu'aucun regard ne soit jamais échangé.

Seuls les « étrangers » attirent tous les regards, et l'on n'a de cesse de les alerter à voix basse : « le mal règne ici, faut pas rester ! » Sauf que toute tentative de partir conduit inévitablement à s'égarer dans la brume et à revenir sur ce même et unique sentier entre hameau et demeure du Seigneur...

Ces faits devraient les conduire à comprendre que l'origine de ce mal n'est effectivement pas naturelle, du moins que cela est fort probable.

Une enquête plus poussée serait donc nécessaires et ils devront quêter le Comte-Evêque de ces lieux en ce but, car lui seul fait autorité séant.

Deux jours sont nécessaires pour que le Comte de Chalon, une fois averti, n'arrive sur place avec deux hommes en armes pour escorte (Les gardes). D'ici là, les Personnages Joueurs devront s'efforcer de garder un œil sur chacun de habitants.

En attendant son arrivée, les Personnages Joueurs seront conviés à participer aux travaux des champs et peu à peu acceptés, les habitants se montrant alors plus avenants.

Ul. L'intervention du Comte-Évêque

Deux jours sont nécessaires pour que le Comte de Chalon, une fois averti, n'arrive sur place avec deux hommes en armes pour escorte (Les gardes). D'ici là, les Personnages Joueurs devront s'efforcer de garder un œil sur chacun de habitants.

A l'arrivée du comte, séance tenante, commencera l'enquête : chaque villageois sera interrogé, chaque personne suspectée de mœurs non chrétienne ou douteuse. Aux dénonciateurs il sera promis pardon de leurs péchés et quelques piécettes.

L'interrogatoire du premier jour sera mené tambour battant, puis tout le monde ira au lit pour la nuit. C'est ce moment que choisira Judith pour s'absenter et s'occuper des gardes...

Le deuxième jour d'enquête sera plus minutieux. Aux Personnages Joueurs il sera demandé de jouer les vigiles. Ceux qui n'accompliront pas scrupuleusement cette tâche seront bien entendu suspectés...


Les Personnages Joueurs devront faire la part des choses et prendre position face au Comte Évêque qui offre, peut être malgré lui, le salut aux âmes éprises de vengeance et gourmandes de calomnies... L'équilibre nécessaire à leur propre salut sera précaire et nombre de tentations leurs seront soumises...

N.B. : On ne parle pas encore d'inquisition en l'An Mil, celle-ci naîtra environ cent ans plus tard. Vers 906, à propos de ces croyances dans des pouvoirs surnaturels liés à Satan et dont les sorcières sont les victimes, voici les recommandations que l'on peut trouver dans un canon destiné aux prêtres :

" Ils leur faut, du haut de la chaire, prévenir leurs fidèles que tout cela est une illusion, inspirée non par l'esprit de dieu, mais par celui de Satan. Car Satan sait tromper les sottes en leur montrant, pendant leur sommeil, toutes sortes de choses et de gens. Mais à quel rêveur n'est-il pas arrivé de sortir de lui-même, au point de croire voir des choses qu'il ne voyait jamais quand il était éveillé ? Et qui serait assez stupide pour penser que ce qui ne s'est passé que dans l'esprit s'est aussi passé dans la chair ? Chacun doit être amené à comprendre que pareille chose est un signe de ce que l'on a perdu la vraie foi et que l'on appartient, non pas à dieu, mais au diable. "

Jusqu'au XIIIe siècle, l'Église nie l'existence des sorcières nocturnes, et les dames nocturnes sont réputées appartenir au monde des rêves.

Les peines encourues étaient légères car c'était tomber dans les erreurs des païens et les pièges du Diable que de se laisser aller à de telles croyances.



Certes... cependant, les Personnages Joueurs ne pourront nier ce qu'ils auront vu de leurs propres yeux... Alors faut-il ou non croire aux sorcières et à la possession démoniaque ?

L'évêque, lui n'y accordera aucunement foi et s'il aura été témoin de phénomènes démoniaques, il mettra cela sur le compte de son imagination et de son imperfection dans la foi, puis se réfugiera dans la prière.



Ull. Le mystère révélé

Un Démon des Puissances de l'Air, Marbas est à l'œuvre par le canal de la jeune sorcière nommée Judith qui en a pris possession.

Judith s'adonne à la sorcellerie depuis qu'un jeune noble l'a séduite puis violée et laissée pour morte il y a un peu plus d'un an. Elle fut « Sauvée » par un pacte démoniaque. Depuis, Judith, par un envoûtement dont seul est capable le diable lui-même séduit tout homme de son choix, et d'un souffle de ses lèvres, lui fait don de la maladie.



Si les soupçons des Personnages Joueurs envers Judith sont trop visibles, celle-ci tâchera de les éliminer. Seul le Comte-Evêque sera protégé de façon mystérieuse, comme si Judith ne pouvait prendre le dessus sur lui. Et lui cherchera toujours une explication rationnelle ou divine à tout... Le comte-évêque, ainsi que ses gardes, seront cependant amenés de gré ou de force, de même que les Personnages Joueurs, et on essaiera de les emprisonner dans un géant d'osier auquel il est prévu de mettre le feu au cours d'un rituel païen.

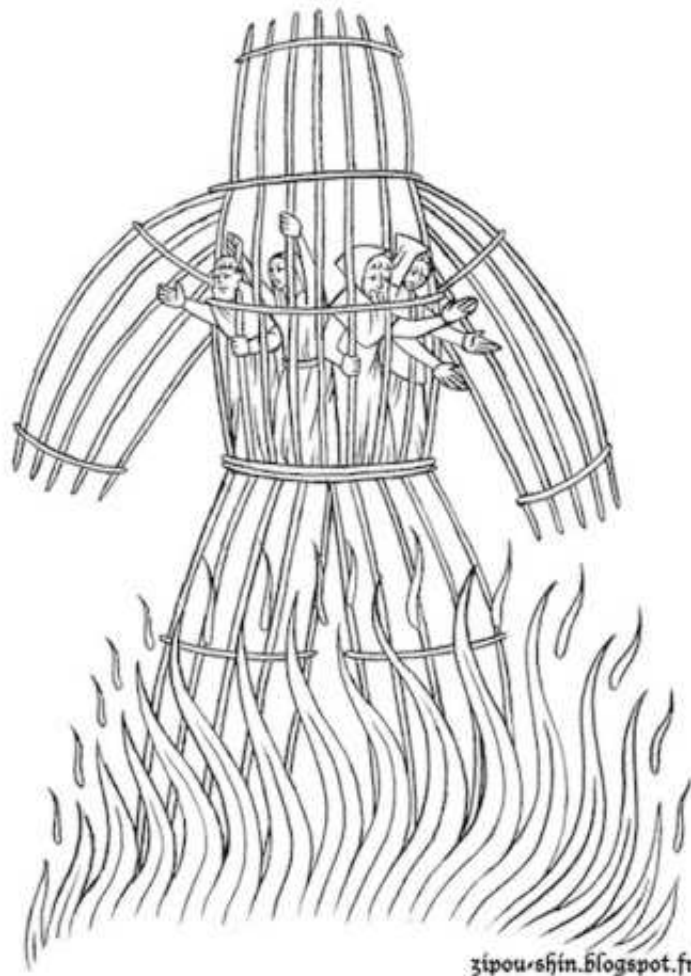
Car la chose ne s'arrête pas à Judith : l'ensemble des habitants du hameau sont en fait sous son emprise, soumis à sa sorcellerie, et comme de loyaux serviteurs, font exactement

ce qu'elle désire qu'ils fassent, c'est-à-dire participer à des cultes démoniaques et autres sacrifices sanglants dans un état de transe.

Tous ont feint jusqu'ici l'ignorance, l'innocence et même la débilité, mais bien que limités, tous sont assez conscient de leurs actes.

Ne laissez pas les Personnages Joueurs comprendre la complicité de l'ensemble du village avant le moment crucial du rituel.

Au cour du rituel, avant que les flammes n'embrasent l'homme d'osier, les Personnages Joueurs assisteront au sacrifice de la Mad'leïne, qui n'est autre qu'une chèvre, par Marcel lui-même, en pleine transe devant l'ensemble des habitants, enfants y compris, constitués en assemblée rituelle pour une cérémonie orchestrée par Judith...



Ulll. Et s'il faut un coupable...

Le neveu du Comte Hugues 1^{er} de Chalon, Thibaut de Semur, jeune noble hautain et bouffi d'orgueil, est l'agresseur de Judith. Il n'est présent que rarement sur ces terres où il est parfois envoyé par sa mère Mahaut (ou Mathilde) pour son éducation, car pressenti pour succéder à son oncle et épouser sa cousine Ermentrude, fille du Comte-Évêque.

Mais le jeune Thibaut porte plus d'intérêt à la chasse et autres plaisirs qu'à ses responsabilités futures.

Son oncle, homme d'église, Comte de Chalon et évêque d'Auxerre, tout accaparé par la guerre et les sièges que mène le Roi contre les comtes palatin de Bourgogne, ignore tout de ses actes peccamineux, même s'il connaît son tempérament. Il est présent sur ses terres mais difficilement accessible.

Ce n'est pourtant pas lui, mais bien son neveu que Judith voudrait voir arriver, pour enfin se venger de lui...


LX. Que faire ?

C'est aux seuls Personnages Joueurs qu'il appartiendra de « régler le problème » :

~ La fuite elle est impossible : toujours le brouillard les ramènera sur la route entre le hameau et le château.

~ Faire justice en faveur de Judith contre Thibaut ? Personnages Joueurs y parviennent, cela sera long et difficile et se conclura par une somme versée à Judith en dédommagement (ce qui ne saurait la satisfaire).

~ Éliminer Judith ? Il faudra alors le faire discrètement et efficacement, sous peine d'être, à leur tour, condamné à rejoindre les villageois dans leur esclavagisme.



~ S'allier à leur tour aux démons qui troublent Judith ? Périlleuse entreprise...

~ Exorciser Judith ? C'est là sans doute la meilleure solution, mais ce ne sera pas tâche facile, et cela ne réparera pas le trouble psychique qui s'est installé en elle. Seul la foi des Personnages Joueurs, alliée à celle du Comte-Evêque permettra ce ...

Laissons les Personnages Joueurs décider et nous surprendre...

Si vraiment ils semblent voués à une mort certaine (ou totalement désemparés) dans le dernier chapitre, celui du rite de l'homme d'osier, il leur restera la prière, et si tous unissent leur prière, alors seulement, le Comte-Evêque interviendra et maîtrisera Judith par la grâce de Dieu et l'invocation d'un Seraphin.

Une fois le problème réglé et Judith, quelle qu'en soit la raison, ne faisant plus appel aux démons, le brouillard se lève comme par enchantement et quitter le hameau devient de nouveau possible... à condition que les Personnages Joueurs survivent....





Personnages non Joueurs & Créatures

Marbas

Invocation/Révoation : 17

Celui qui répand la maladie

Celui dont il prend possession peut donner la peste, le choléra ou autre réjouissance par un simple souffle vers le visage de sa cible.

Judith

Corps 6
Esprit 8
Âme 10


Santé Physique 12
Santé Mentale 16
Spiritualité 20


Séductrice

Judith est possédée par le démon Marbas. Il lui donne en outre un pouvoir de séduction (+2 PM dans les Tests d'interactions sociales)

Inventaire

Judith ne porte sur elle que quelques vêtements de femme de qualité médiocre, un couteau de qualité médiocre, et une épée de qualité médiocre (dérobée sans doute à une victime)





hugues de Chalon

Corps 8
Esprit 10
Âme 10

Santé Physique 16
Santé Mentale 20
Spiritualité 20

Connaissance du rituel d'exorcisme

Un homme pieux et bon envers ses serfs, mais qui peut se montrer sévère au besoin.

Inventaire

(Tous de Bonne Qualité) Armure complète (dans la limite de la Charge qu'il peut supporter), bouclier compris, Épée, Cheval de guerre, Bible, Missel, Lampe à huile, Parchemin, Encre et Plume d'oie.

Marcel

Corps 6
Esprit 2
Âme 4


Santé Physique 12
Santé Mentale 4
Spiritualité 8

Se repérer dans le brouillard

Cherche sa Mad'leine qu'a couché dehors

Inventaire

En plus de ses hardes de qualité exécrationnelle, Marcel porte en bandoulière une besace de qualité exécrationnelle contenant du gibier faisandé, un vieil oignon et du pain noir sec (de quoi faire 3 repas de qualité exécrationnelle)





Claude

Corps 6
Esprit 2
Âme 4

Santé Physique 12
Santé Mentale 4
Spiritualité 8

Mettre le matériel en sûreté

Uit à l'écart du hameau : "Pas'qu'y faut pas y aller !"

Inventaire

Claude à dans sa remise de quoi se confectionner 7 repas de qualité médiocre, quelques outils de qualité exécrationnelle et 3 collets pour attraper du petit gibier..

Les gardes

Corps 10
Esprit 4
Âme 4


Santé Physique 20
Santé Mentale 8
Spiritualité 8

Défendre le Comte-Evêque

Deux gardes courageux mais pas téméraires qui savent se défendre

Inventaire

(Tous de qualité correcte) : Gambison, Broigne, Epée, Bouclier



habitant lambda

Corps 6
Esprit 2
Âme 4

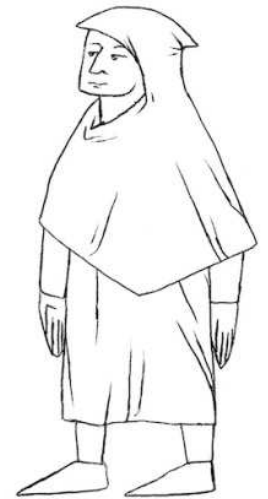
Santé Physique 12
Santé Mentale 4
Spiritualité 8

Passer pour plus idiots qu'ils ne le sont

"Y s'y passent tous les bonshommes ici !"

Inventaire

Les habitants du hameaux n'ont que peu de biens : des hardes de qualité médiocre, voir exécration, quelques outils de qualité médiocre (qui peuvent servir d'arme : bâton), de quoi manger chacun pour 5 à 7 jours (qualité médiocre ou exécration)



zipou-efin.blogspot.fr

Chiens errants

Une meute comptant 6 à 10 individus

Corps 15
Attaque Morsure 2 dégâts

Encerclement

Ils attaquent par deux une même proie, le défenseur ne peut donc se défendre que contre l'un des deux...

Inventaire

Avec un bon couteau et une bonne Coordination, on peut récupérer leur fourrure...