



Prima Nocte

samedi 26 décembre 2009, par [Béledon](#)

Ce scénario a pour but de faire découvrir certaines des réalités du monde des ténèbres. Il est donc conçu pour être joué comme un Rite de Passage. Il s'inspire des synopsis de scénarii proposés dans le livre *Loup-Garou Age des Ténèbres*. L'action peut se dérouler n'importe où sur les terres d'un Seigneur profitant de son droit de cuissage ou Prima Nocte.

Introduction

Les joueurs viennent de prendre connaissance de leurs vraies natures. Ils n'ont pas accompli leur rite de passage et cette cérémonie va devoir être reportée. Une grande chasse va être organisée dans un Sept voisin et l'ensemble des guerriers du Caern doit s'y rendre. Néanmoins le Caern ne doit pas rester sans surveillance. Pour ce faire, ce sont les joueurs qui vont le garder. La région est plutôt calme et il n'y a pas de risque majeur à craindre, néanmoins, un Garou plus ancien que les joueurs restera avec eux (pourquoi pas un de leur Ennemis ?). Voilà donc les joueurs responsables de la sécurité du Sept.

Une vie tranquille...

Vous allez pouvoir vous en donner à cœur joie en tant que maître pour causer mille et un tracas aux joueurs, jusqu'à...

Une bien vilaine visite

Surveillant sans relâche les abords du Caern, les joueurs tombent en fin de journée sur une

jeune fille très proche de l'accouchement. Elle est en sang et il apparaît très vite qu'elle a parcouru un long chemin. Si elle est interrogée avec parcimonie, elle révélera venir d'un village assez éloigné pour qu'une personne dans sa condition n'entreprenne pas un tel périple. Elle restera muette quant aux raisons l'ayant amenée sur les terres du Caern. Les joueurs vont devoir s'improviser accoucheurs. Et là les raisons de son exil deviendront évidentes. Elle vient d'accoucher d'un véritable monstre, et plus particulièrement d'un fomor. Elle est effondrée et si les joueurs ne veulent pas la perdre il faudra qu'ils y mettent du leur. Le choc initial passé, ils pourront apprendre de la jeune mère, qu'il y a longtemps, une malédiction a été jetée sur son village, condamnant les femmes à engendrer des enfants difformes et horribles. Elle avait espéré qu'en accouchant ailleurs, elle échapperait à ce fléau.

Enfin l'esprit gardien se manifestera pour informer les PJ s'ils ne l'ont pas détecté, du caractère véreux de l'enfant qui vient de naître. En tant que tel, il doit être éliminé, ainsi que le mal qui l'a engendré. Il entend par là la mère et le père. Voilà les joueurs



face à leurs choix. C'est peut-être une épreuve que leur impose l'Esprit-Gardien. De toutes façons ils devront se rendre au village pour enquêter sur le père présumé.

L'arrivée au village

C'est un village entourant un petit château. Le seigneur local n'est que peu souvent visible et c'est surtout son fils qui gère les terres et rend justice.

Les personnages sous forme loup, arrivant à une demie lieue du village pourront détecter une odeur de putréfaction. S'ils la suivent ils arriveront dans une clairière où la terre a été retournée en de nombreux endroits. Les enfants difformes ont été enterrés ici. Certains sont encore dans leurs tombes de fortune, d'autres ont été déterrés par des animaux sauvages, ou se sont peut-être sortis tout seuls... Des traces de sandales sont visibles sur de la terre meubles et atteste de la présence récente de quelqu'un de corpulent des buissons, qui a d'ailleurs dû attendre un long moment en cet endroit à en juger par les excréments (voir ci-après). Dans l'Umbrage, l'endroit regorge de flaiels et il serait risqué pour des jeunes lupins, d'y aller.

La jeune fille est mariée à un jeune paysan qui n'y est pour rien. Il n'est pas du tout véreux et cherche surtout à vivre du peu de ressources que lui fournit la terre. Pour en savoir plus les joueurs devront se renseigner auprès des villageois. Ils n'aborderont le sujet de la malédiction qu'avec discrétion. Ce sont les anciens qui pourront leur en raconter le plus. Il y a de cela quelques années, une femme a été chassée après avoir mis au monde un monstre comme on en voit naître

aujourd'hui. Fuyant sous les jets de pierres des villageois elle les a maudits en disant que d'autres enfants naîtraient ainsi. Certains savent qu'elle vit encore dans la forêt, non loin du village. Elle donne du plaisir à ceux qui la payent. Elle a apparemment eu d'autres enfants après le monstre. On l'appelle l'Ocrie.

La tanière de l'Ocrie

Elle vit dans une cabane à flanc de colline auprès d'un petit ruisseau. L'endroit serait charmant si des carcasses d'animaux morts n'ornaient pas les troncs d'arbres autour de la mesure. L'Ocrie est, quand les joueurs arrivent entraînés de pêcher. En les voyant, elle procède comme elle le fait toujours avec des étrangers, c'est à dire en faisant mine d'être une redoutable sorcière complètement folle. Elle connaît certains secrets de la forêt et pourrait, s'ils la traitent bien, devenir un allié des PJ. Si les joueurs viennent lui parler sérieusement, surtout au sujet de la malédiction, sans l'accuser de la chose, elle racontera ce qui s'est passé il y a quinze ans.

Étant jeune elle était assez volage, mais tenait de sa mère les secrets pour ne pas tomber enceinte. Elle pouvait alors jouer dans tous les sens du terme de la vie. Mais son bonheur a pris fin avec la naissance non voulue de son premier enfant. Il était hideux, il ressemblait plus à une boule de chair qu'à un être vivant. Lorsqu'il est né, tous les pères possibles ont pris peur et se sont mis en tête de le faire chasser du village, car certains étaient déjà mariés. C'est sous la colère qu'elle a prononcé les paroles de la malédiction, et c'est avec horreur qu'elle a compris que ce qu'elle avait lancé se



manifestait aujourd'hui. Elle sait que cela fait environ une vingtaine de cas de naissance d'enfants monstrueux, mais les mères ne tiennent pas à être connues. D'ailleurs, si l'une d'elle se trouve enceinte, elle fait tout pour cacher son état. L'Ocrie en outre donne ses remèdes à presque toutes les femmes qui ne veulent pas avoir des tels enfants. Mais rien n'y fait, les seuls enfants qui naissent aujourd'hui sont des monstres. Le phénomène a commencé il y a environ un an. Si les joueurs l'on mise en confiance, elle leur dira savoir que la fille de Foulque le Tanneur est enceinte.

La fille de Foulque le Tanneur

Ils peuvent la remarquer en observant toutes les jeunes filles en âge de procréer, ou sur indication de l'Ocrie. C'est une jolie jeune fille de quinze ou seize ans qui vient de se marier l'automne passé avec le fils du Grand Benoît. Elle est tombée enceinte juste après le mariage. Interrogée sur son état elle ne voudra rien dire car elle projette de partir elle aussi pour échapper à la malédiction. Elle porte déjà sans le savoir un fomor.

Les joueurs auront plus de chances s'ils parlent au fils de Grand Benoît : Petit Benoît. Il sait qu'elle est enceinte et prie tous les jours pour qu'elle lui donne un enfant normal. Il sait aussi qu'elle lui cache quelque chose. Il ne peut plus la toucher depuis qu'elle est enceinte, et plus particulièrement depuis un soir où il était parti chez un ami à lui pour l'aider à recouvrir son toit, juste après leurs mariage.

Le visiteur du soir

Les traces que les joueurs ont trouvé auprès

du charnier sont celles du veneur du conte. Il recherche l'enfant de la jeune fille que les joueurs ont recueilli au début du scénario. Il en est chargé par... le père des monstres.

L'histoire

Il y a quinze ans, Ocrie est une jeune fille volage dont la mère connaît l'usage des certaines plantes. Ces plantes ont la faculté d'éviter de tomber enceinte. Malheureusement la nature a ces caprices et l'Ocrie tombe enceinte et n'engendre que d'une masse informe fruit de l'abus des plantes préconisées par sa mère. Elle est chassée telle une sorcière, sa mère en mourra de chagrin. La scène s'est déroulée devant tout le village et devant un étranger, de passage sur les terres du seigneur, et à ses heures amant de la dame de ce dernier. Il est un Fomor. Il décide de laisser là sa marque.

La femme adultère meure en couche en donnant un fils à son mari, un fils qui n'est pas l'héritier légitime, mais cela peu le savent. Cet enfant, Irwin, découvre ses formidables pouvoirs vers l'âge de ses quatorze ans. Son instinct le pousse à se reproduire. Pour cela il use de son droit de Prima Nocte, c'est à dire le droit de prendre pour sa première nuit toute nouvelle mariée. Mais cela il le fait à la faveur de la nuit dans les jours qui suivent le mariage. C'est alors grâce au chantage qu'il fait taire les femmes. Il sait que les enfants sont enterrés dans une sorte de charnier. Irwin charge alors son veneur de récupérer les enfants encore en vie et les ramener au château.

Mais cette fois point de nouvelle tombe,



même en attendant plusieurs nuits d'affilée. Il se rend alors chez le mari où il est surpris par celui-ci. Il le tue.

Le corps est découvert par un voisin. Les joueurs sont immédiatement mis au courant. Sur place ils peuvent trouver les traces de ses sandales et une sorte de bourse en cuir ceinte de plumes et remplie d'excréments et d'os de rongeurs. Une amulette comme celles qu'ils ont vu chez l'Ocrie.

L'Ocrie confirmera que cela appartient au veneur. Il est venu lui en demander une pour se protéger des démons de la forêt. Il avait peur de se faire prendre la nuit par l'un d'entre eux en surveillant les terres du seigneur. Elle sait en outre où le trouver. Il passe parfois voir sa sœur la Pucelle.

Chez la Pucelle

A la voir on comprend pourquoi on l'appelle la Pucelle. Les joueurs dégusteront effectivement chez elle le veneur. Après une bonne empoignade et un peu d'intimidation, le veneur dira ce qu'il fait auprès du charnier. Il sait que le seigneur est mourrant et que son fils va bientôt lui succéder. Les enfants qu'il ramène sont mis dans les geôles qui n'ont pas servi depuis bien longtemps et Irwin y passe toutes les nuits sauf quand il sort pour exercer son droit de Prima Nocte.

Le château

Les Ahrounds vont pouvoir s'en donner à cœur joie. Enfin, peut-être pas trop (voir Conséquences.). Il faut maintenant que les joueurs pénètrent dans le château pour régler sont conte à Irwin. Les gardes ne devraient pas leur poser trop de problèmes qu'ils entrent par la force ou la ruse, voir Ô miracle par la diplomatie. Le reste de la maison vaque à ses occupations, voir dort, le seigneur agonise dans son lit. Le mieux serait qu'Irwin soit dans les geôles avec les enfants ; il y en a tout six qui ne représenteront pas de réels dangers. Une fois Irwin mort la "malédiction" sera levée...

Conséquences

Les joueurs devront faire attention à ce qu'ils font voir à pouvoir justifier leur crime. Si tant est que le crime du fils d'un seigneur local soit justifiable. Sinon ce sont les villageois qui en paieront le prix fort. Le seigneur peut peut-être être soigné par l'Ocrie,...si on lui apporte alors la preuve de la folie de son fils, en sera-t-il autrement,...

Autres pistes

Ce mystérieux chevalier qui a laissé sa trace il y a de cela quinze ans, qu'est-il devenu, et s'il était le conte des terres sur lesquelles se trouve le sept des joueurs ?