

Cicatrice de guerre

Scénario "Rite de Passage" pour Loup-Garou l'Apocalypse

Auteur: Stoil (web22[aaaatt]laposte.net)

Date: 30/08/2005

Notes

Le scénario se déroule en France, de nos jours. Il est le premier volet de la Chronique "Le Règne de l'Aurore".

Il peut être facilement adapté. Le client pourra acheter une poudre pour mettre sous son influence toute la population utilisant l'eau du puit. La zone semi-sécurisée de l'armée peut être remplacée par une gendarmerie. La meute des Aciers-Couchés peut être une meute de chiens errants possédés ou influencés par des flaiels, ou même carrément supprimée.

Le contexte de la Chronique est le suivant:

Il y a quelques mois, en novembre 1997, une vague géante née de la source de la Seine et suivant son sillage, a ravagé les villes sur son passage. Paris, Rouen et Le Havres ont été rayés de la carte. Du coup, le pouvoir vampirique écrasant de la capitale n'existe plus et l'installation de la Pentex au Havres (qui datait de quelques décennies) est désintégrée. Il y a eu des millions de morts. On murmure chez les garous que ceci est l'oeuvre de Seigneurs de l'Ombre servants d'Ananasa.

En Bretagne, on murmure que la princesse Fée Ahès est revenue ainsi que sa ville Ys. Globalement la France est paralysée et sous le choc (Telecom, transports, pillages, épidémies etc) L'armée a pris le contrôle et a instauré la loi martiale le temps que la situation se rétablisse et qu'une nouvelle génération de décideurs politiques se mettent en place. Le Caern où se rassemblent les Pjs a été durement éprouvé, non par la Vague, mais par la présence de la Pentex à ses portes pendant des décennies. Maintenant que la menace est écartée, le Sept souhaite faire venir de nombreux jeunes Garous, afin de donner un souffle nouveau au Caern.

Synopsis

Les Pjs sont de jeunes garous qui ont déjà éprouvé la métamorphose et ont déjà vécu parmi leurs pairs. Ils sont réunis dans un Caern afin qu'ensemble, il vivent le Rite de Passage et soient désormais considérés comme des adultes.

Ils sont envoyés chercher un ingrédient rare, chez un rebouteux (un dormeur) habitant un petit village. Tout cela serait facile si un flaiel ne s'était pas invité chez lui, n'avait pas fait vendre tout le stock de l'ingrédient à un individu qui se l'a vu confisqué par l'armée et ne cherchait à y réveiller un ancien flaiel né dans les tranchées de la guerres 14-18.

Ambiance

Ce scénario est construit pour plomber peu à peu une ambiance plutôt champêtre et sans réel dangers en une atmosphère ambiguë et lourde qui devrait éprouver la meute.

Objectifs

L'objectif de ce scénario est de souder de jeunes garous très différents entre eux face aux dangers. Que ceux-ci proviennent d'une humanité prompte à haïr ceux qu'elle ressent instinctivement comme ses prédateurs, d'un passé de souffrance, ou d'un présent incertain.

Il est aussi construit de façon à ce que la jeune meute appréhende à la fois Tellus, l'Umbra et l'impact du des horreurs passées sur le monde.

Histoire

Un esprit du Ver connaissant bien les garous a anticipé la pénurie de salpêtre vaporeux. Il s'est placé dans la boutique et tourmente le gérant. Il a donné l'ensemble de son stock à un client lui donnant une fausse posologie et un faux but. A l'arrivée de Parents, il a voulu rester discret, mais ceux-ci ont repéré qq chose. 3 nuits plus tard, un ragabash CA allait faire un tour. Il a repéré le flaiel mais aussi que le stock n'était plus là. N'ayant pas le temps pour s'occuper de telles brouilles, il a informé les garous. Les anciens ont décidé que cela était une bonne opportunité pour un rite de passage. Le client, croyant que cela avait le pouvoir de purifier l'eau, en a versé une bonne partie dans son puit. Cela a intoxiqué tout son quartier. L'armée a enquêté et est remonté jusqu'au client, l'a arrêté et a confisqué sa réserve jusqu'à avoir les effectifs pour s'occuper plus avant de l'affaire.

L'Histoire du manoir:

1914: Le manoir appartenait à la famille Champenol, riches propriétaires terriens. La mobilisation avait désigné les 3 fils de Lucien Champenol: Aristide, Félix et Samuel. Aristide, l'ainé, était le préféré de son père et pressenti pour lui succéder. Lucien fit jouer ses relations pour que ses fils ne partent pas. Il comprit que cela n'était pas possible sans envoyer d'autres à leur place. Il promit beaucoup d'argent à ceux du village qui accepteraient. Personne ne voulu. Samuel fit en sorte de saouler Raymond Boniface, soutient de famille et alcoolique sans mémoire notable. Avec la complicité de la patronne du bar "La Terrasse", il en organisa le saccage et paya les témoins qui accusèrent tous Raymond. Celui-ci pour éviter la prison, accepta l'offre de Lucien Champenol pour rembourser ses dégats. Il partit pour le front, laissant sa femme lessiveuse Aline, sa belle-mère gateuse Marie-Jeanne, sa fille atteinte d'épilepsie Chloé et son nourrisson Gaetan. Lucien Champenol promit de veiller sur eux. Samuel et Félix partirent aussi.

En 1915, Samuel mourut au front. Aristide en fut très secoué car une lettre de Samuel lui avait révélé peu avant la vérité au sujet de Raymond et disait la peur de mourir qu'il avait. Les choses se passant mal avec son père, il songea que c'était lui qui aurait du partir et non Samuel.

En 1916, Félix fut blessé gravement (tétraplégique) et ramené chez lui. Il portait en lui un Flaiel du désespoir, de l'horreur et de la boucherie sans but. La cellule familiale se resserra en micro-société autour du noeud que formait petit à petit le flaiel autour de lui.

Quelques mois plus tard, Raymond mourut dans une tranchée inondée de gaz moutarde. Comme les Champenol ne voyaient plus le monde, la famille Boniface, affectée par la douleur, commença à sombrer. La petite Chloé mourut. La misère les prit à la gorge et la porte des Champenol restait close. Adeline sombra dans l'alcool et la dépression. On découvrit Marie-Jeanne un soir en train de saouler le jeune Gaetan pour le faire cesser de pleurer tandis que Aline cuvait sa poire. Le petit était visiblement un habitué de ce traitement.

1917 Une nuit d'hiver, Aline tua sa mère à coup de fusil, tira sur son fils et se suicida. Le jeune Gaetan survécut. Le village en fut très ému et commença à murmurer. Les langues se délièrent sur le coup monté de Lucien Champenol. Dans la même période, le flaiel était redevenu très actif. Il força Félix un soir de dispute très violente entre Lucien et Aristide à se lever, prendre un fusil et tuer lentement et froidement son frère et son père sans une explication. il les acheva dans la cabane à bois. Lorsque les villageois forcèrent finalement la porte, ils trouvèrent Félix dans son fauteuil, le fusil près de lui, des tâches de sang sur ses habits, et un sourire de dément sur son visage paralysé.

On fit venir une sorcière des alentours pour chasser les mauvais esprits. C'était une parente Strider. Elle fit appel à une meute du caern des Portes d'Asgard (le Sentier de la Chasse, fostern). Sur place, le combat fut très dur, la meute ne s'attendant pas à un flaiel avec une telle force destructrice. Il pensèrent le détruire mais le flaiel se dissipa pour petit à petit se reformer dans le fauteuil roulant de Félix de la Pénumbra. Il avait perdu trop de pouvoir et la purification des lieux par les Fenris l'acheva quasiment. Il se mit en "torpeur" en attendant que des énergies du Ver viennent à nouveau le réveiller.

Le manoir fut abandonné, jusqu'à ce qu'un bourgeois rebouteux rachète les ruines il y a qqs décennies et s'y installe, retapant l'une des "ailes" ayant le moins souffert. Gaetan Boniface fut interné dès le plus jeune âge. Il viola une autre patiente (Rose Mignot) à l'âge de 33 ans. Celle-ci sortit quelques semaines plus tard. Elle accoucha sous X et abandonna son enfant, nommé Serge Berrant à la DASS.

Serge Berrant grandit et se construit difficilement. Une fois sa formation de mécanicien et un peu d'expérience en poche, il voyagea de village en village. Les truchements du destin l'amènèrent dans le petit village où son père naquit et où il sent confusément que c'est sa place. Il s'est acoquiné avec les 2 frères Jean et Théo Rault et Mathieu Plomet le patron du café local. Serge n'étant pas vraiment fin, il est souvent l'objet de dérision des 3 autres.

Mission:

Aller chercher un composant pour un onguent (poudre de salpêtre vaporeux) permettant de soigner des brûlures du Ver afin de refaire le stock du soigneur du Caern qui va bientôt être épuisé. Les anciens leur donnent l'adresse d'un commerçant vivant dans un petit village, négociant des choses étranges du genre.

Au menu:

Découverte de l'action d'un flaiel. Pistage de la poudre. Infiltration dans un complexe semi-sécurisé. S'apercevoir qu'un flaiel n'est pas forcément une menace isolée. Découverte d'un lieu dans l'Umbr: Le manoir du gérant (la boutique), contenant un fantôme qui n'est pas si sympa qu'il en a l'air, ainsi que quelques esprits. Un secret enfoui dans le manoir (lié au fantôme) présentant un risque certain.

- Opposition: Le(s) flaiel(s), le fantôme, l'armée
- Aspect Tellus: client, village, manoir
- Aspect Umbr: flaiel, manoir

Introduction

Le 26 Mai 1998. Il y a qqs semaines les Pjs ont fêté Beltane au Caern du Vieux Tronc. Ce soir de lune croissante lors de l'Assemblée, lors du Choix des Sages, **Main-du-Destin** dit des Pjs qu'ils sont quasi prêts à franchir le rite de passage. Mais pour éprouver si cela est vrai, ils doivent accomplir une mission qui le déterminera. Dans le village de la Guillotière, à 50 Kms à l'Est du Caern, non loin de la Seine, tient boutique un vieux dormeur du nom de Philistin Tranel. Il vend des remèdes très spéciaux, notamment du Salpêtre Vaporeux difficile à extraire et dont Silure et Patte de Mousse ont besoin pour soigner des brûlures toxiques du Ver. Tranel ne travaille pas pour de l'argent, et il vous faudra ramener au moins 1 kg de cette matière pour contenter le besoin du Caern jusqu'au prochain solstice d'hiver. Que ce qu'il demande en échange, si les voies de Gaïa l'autorisent, lui soit donné par vous.

Léo McElfin grogne, il ne fait pas partie du groupe, alors qu'il se sent plus prêt que Loup-qui-rêve par exemple.

David Letombe le forgeron tient son fils Hoel 15 ans qui regarde les Pjs avec une envie dévorante d'être à leur place.

La meute des Crépusculaires est "attendrie" par ce qui leur rappelle des souvenirs.

Achille et son père Vincent regarde Mael (PJ) avec l'oeil humide de fierté. **Enora et Serena** échangent des commentaires discrets et amusants sur la meute.

Shebek ne dit rien mais fait signe en langage Strider à Fille des hommes "Montre-toi digne de ta tribu jeune louve"

Lors de l'Etincelle, **Patte de Mousse** va voir les Pjs pour leur suggérer de monter la barre plus haut encore que ce que le simple énoncé de cette mission peut suggérer. Il semble en désaccord avec la difficulté de cette quête.

Aile Noire demande à Murmure du Vent (PJ) de lui ramener en même temps un "Osselet de chat noir" (morceau d'os de chat noir assemblés et préparés rituellement. Sert notamment pour conjurer la malchance ou appeler la chance)

Arrivée à la guillotière

Le village est sous tension à cause des pillards. Les Pjs ont intérêt à bien présenter et ne pas bafouiller. Si toutefois ils persuadent un des notables de leur bonne volonté, ils seront les bienvenus de partout. Le village a besoin de bras, notamment pour le labourage.

Personnages

Se référer aux fiches de personnages liées

- [Philistin Tranel](#): Rebouteux chassé de chez lui par sa femme qui ne supportait plus sa main mise sur elle. (Cf. notaire des Mystères de Paris) A mis enceinte sa "servante", prêtée par le père de celle-ci en échange d'une dette.
- Laurette Chemier: "Servante" de Philistin. Actuellement séquestrée et cachée dans une cabane pour accoucher discrètement d'un prématuré, sous la pression de Philistin qui la menace physiquement et moralement. Le délabrement de cette situation s'est (un peu) accentué depuis l'arrivée du Flaiël.
- Jean Rault agriculteur 47 ans et ses 3 comparses Théo Rault (son jeune frère au chômage), [Serge Berrant](#) (ami mécanicien et fils de Gaetan Boniface, susceptible de péter les plombs), et Matthieu Plomet (ami patron du café "La Terrasse") sont persuadés que Laurette est une nympho qui ne mérite que de se faire trousser.
- Le prêtre le père Hervé Romal et l'ex garde des forêts (il n'est plus payé par l'état) Erwan Latour savent que quelque chose ne tourne pas rond. Ce sont des "gentils" si ce n'est que Latour est aussi un braconnier qui aime regarder ses proies agoniser dans ses cages. Il faut bien se nourrir sans salaire...
- La doyenne 96 ans (Angèle Dolmasur), vit avec sa petite fille. Elle en avait 16 lors des évènements. Elles s'en souvient très bien mais n'a pas spécialement envie de remuer tout ça. Elle est de plus fragile, craintive, protégée par sa farouche petite fille éleveuse de chevaux (Justine Dolmasur ex-Torien 41 ans divorcée). Elle-même mère de Laly Torien, 17 ans, baroudeuse et peur de rien.
- [Flaiel Tomroshk](#): A pour but de réveiller un vieil esprit Flaiël de guerre endormi ici depuis longtemps. Il a senti sa présence en passant dans le coin et a donc investi les lieux. Il le nourrit d'énergie du Ver en influençant ce qui se passe au manoir. Il connaît les garous et en voir traîner dans le coin l'inquiète, même si ce sont des enfants. Il essaiera de gagner du temps afin de réveiller l'esprit au plus vite. Il n'a aucun doute que le vieux flaiel tue la meute (ce qui sera une grande victoire, même si le vieux flaiel meurt aussi dans le combat) Il connaît le fantôme et n'a que peu d'idée sur son identité. Il s'en fiche et reste discret vis à vis de lui.
- [Le fantôme](#): Est celui d'Aristide Champenol. Juste avant de mourir il s'est persuadé que c'est de sa faute si son frère était devenu un monstre, qu'il aurait du partir lui. Il cherche à tuer le monstre tapis dans le manoir qu'il sent être derrière l'acte monstrueux de son frère. Il pense que c'est ça qui le retient ici. En fait, c'est qu'il ne s'est pas pardonné lui-même d'avoir eu la lâcheté d'obéir à son père même lorsque tout lui disait non. Le Hic pour le flaiel, c'est qu'il n'a aucune idée de la façon de l'atteindre.
- [Vieux Flaiel Shraïnk](#): Est prisonnier et endormi dans un fauteuil roulant penumbral. Il s'est régénéré et est sur le point de se réveiller grâce aux bons soins de Tomroshk. Il est assez puissant et a surtout un mode de fonctionnement très peu discret ailleurs que sur un champ de bataille.
- Daniel Lesur, ex – météorologue. A acheté le stock de salpêtre vaporeux. Vit avec sa femme Sarah et ses 2 enfants Simon (8 ans) et Laura (6 ans) dans la petite ville de St Andrée de l'Eure à qqz kms de là. Il ne comprend pas ce qui lui arrive. Il clame son innocence et ne veut que retrouver sa famille et la protéger.

- lieutenant Thomas Ferrine, 36 ans. Commande l'unité de 20 hommes qui surveillent la région de St André sur l'Eure. L'un de ses hommes et plusieurs autres habitants ont eu des hallucinations en buvant l'eau de leurs puits. Son homme a faillit tuer la famille qu'il visitait. Il détient le reste du stock (2 kg) dans son QG situé dans un ancien château d'eau désaffecté et réaménagé par ses soins.

- Charlotte Raingère et Lily Selrault, 2 vieilles (75 ans) commères prêtes à balancer n'importe quoi sur n'importe qui juste pour se rendre intéressantes. Elles s'appuient sur les mensonges de l'autre et s'épaulent totalement. Elles connaissent très bien l'histoire du village. Elles n'étaient pas nées lors des événements, mais raconteront volontiers de qu'elles pensent de tout ça.

Elles portent chacun au doigt une bague d'or sertie d'un petit diamant strictement identiques. Elles ont dans leur jeunesse piégé un Thuath korril qui volait le vin de leur parent et qui incidemment faisait accuser les 2 jeunes filles. Elles remplacèrent le vin d'une bouteille qu'elle savaient attirer le korril par de l'eau de chaux et attendirent. La nuit vint et le korril vola la bouteille. Une fois caché dans les fourrés non loin il but une bonne lampée et se brûla les entrailles en hurlant. Les 2 soeurs l'ayant repéré se jetèrent sur lui et l'empoignèrent. Il leur supplia de l'eau. Elles négocièrent un voeu contre leur aide et il accepta. Une fois plongé et replongé dans le rivièrre il leur accorda leur souhait: Vivre heureuses ensemble toute leur vie. Le Korril revint 3 nuits plus tard avec 2 bagues en leur indiquant que tant qu'elles les porteraient, le malheur glissera sur elles comme une brise sur la soie.

Elles ont donc vécu, et les petits malheurs de la vie ne les touchaient pas. Charlotte s'est mariée mais a donné naissance à un fils mort-né. Son mari Pascal malgré ses efforts constata que cet événement ne l'avait aucunement touché. Il commença à se poser des questions très sombres et à en parler autour de lui. Les 2 soeurs comprirent qu'elles étaient en danger et décidèrent de tuer Pascal, car même les pensées les plus sombres ne ternissaient pas leur bonheur. Elles l'empoisonnèrent et partirent pour d'autres horizons où elles firent attention de ne pas fréquenter de façon trop intime pour éviter ces désagréments. Elles devinrent donc vieilles filles, passant de villages en villages, toujours heureuses et se faisant généralement vite aimer des gens avant de les rendre suspicieux.

- [Gabrielle Faoul](#), dormeuse: Une fille de parente Strider des Crocs de Smeketh officiant à quelques kilomètres et concurrente de Philistin (fourni des services mais pas de matériel).

- Famille de "pillards". Les Ferchaud. Le père Bernard, la mère Laeticia, frère de Bernard, Gauthier dont la famille proche est morte dans le Grade Vague hormis son dernier fils Enzo, 1 an. Jérémy, le fils de 17 ans de Bernard et Leaticia et sa petite soeur Clémentine.

Ils ont quitté Lignerole au Sud de St André sur Eure après qu'ils aient essayé de s'intégrer dans cette ville pleine de transfuges. Une distribution de vivres par l'armée a donné lieu à une émeute. Il y a eu des tirs, l'armée a calmé tout le monde en tirant dans la foule. Devant ce spectacle, les Ferchauds ont préféré quitter les lieux pour s'enfoncer plus loin dans la campagne. Ils ont été repoussés partout. Clémentine a été blessée par un piège à loup non loin d'une ferme. Cela a rendu furieux les 3 hommes qui ont pris la ferme de force, menacé la famille du fermier et sont partis avec un fusil, une charrette un cheval des médicaments et des provisions. Sur le chemin ils se sont fait attaqué par une autre famille qui leur ont tout volé malgré le fusil en tenant et menaçant de tuer Jérémy avec une arme blanche. Ils n'ont plus que le fusil et sont décidés à trouver une maison isolée, demander l'hébergement à ses occupants les expulser à coup de menaces s'ils ne sont pas d'accord.

- La meute d'acier-couchés : Ce sont à la base des chiens normaux qui ont subit de terribles traitements et soumis à l'influence spirituelle de flaièls. Ils ont des parties mécaniques lourdes à la place de plusieurs parties du corps. Leur queue se termine par une pointe d'acier qui provoque la paralysie progressive. Ils fonctionnent en meute et ont l'intelligence des chiens errants. Il se soumettent naturellement aux esprits du Ver plus puissants. Ils sont capables de passer le goulet instantanément mais uniquement dans les lieux sordides où ont eu lieu des drames atroces (la cabane à bois du manoir par exemple)

Crame

Réaction de Comroshk

Face aux Pjs, il fera déjà tout pour ne pas se faire remarquer. Il sait qu'ils l'identifieraient comme un esprit du Ver et se jetteraient sur lui sans poser de question. Ensuite, si les Pjs avancent trop vite dans l'enquête, ne lui laissant pas le temps de réveiller Shraink, il essaiera d'imaginer un plan pour que ce soient les Pjs eux-même qui fassent le travail en s'imaginant faire ce qu'il faut pour Gaïa.

Il va pour cela choisir une victime qu'il va faire passer pour coupable aux yeux des Pjs: Serge Berrant, le fils de Gaetan, lui même fils de Raymond Boniface. Il va utiliser son pouvoir de suggestion sur cet esprit faible et déjà prédisposé grâce à l'histoire de son ascendance.

Serge ayant peur du noir et faisant régulièrement des cauchemars, le flaiel choisira la nuit pour l'influencer le plus lourdement. De jour, il se contentera de petites touches faces aux Pjs afin de les mettre sur la piste de son coupable idéal.

Le plan

L'idéal pour éveiller le vieux flaiel est qu'un innocent soit tué pour de mauvaises raisons sur le fauteuil roulant, sans comprendre pourquoi d'autres ont décidé sa mort. Il faut donc amener les Pjs à tuer Serge sans hésitation lorsqu'ils le verront sur le fauteuil.

But initial: Amener les Pjs à conclure qu'il est non seulement du Ver, mais aussi dangereux et manipulateur.

Il va pour cela communiquer avec la double meutes d'Aciers Couchés et se mettre d'accord avec elle:

Jour 1: Serge enlève les 2 chats de Justine Dolmasur, Ferin (blanche aux yeux bleus) et Cassandra (noire aux yeux bleus) toutes 2 portant un ruban bleu. Puis en publique jette d'étranges regards aux Pjs mais se comporte toujours comme un demeuré léger avec le reste du village.

Nuit 1: La nuit venue, il arrache avec les dents la gorge du chat Ferin et avec son sang pénètre l'Umbrage depuis sa maison et peint une spirale avec celui-ci. Il dispose aussi des bougies. Au même moment, la double meute d'Acier-couchés donne l'assaut à la ferme des Dolmasur. Leur objectif est de tuer la doyenne afin qu'elle ne puisse témoigner. Au passage, ils font un carnage sur les chevaux et les moutons. L'arrivée des Pjs étant attendue, Serge sifflera avec un sifflet à chien qui sera entendu par les Pjs et les Aciers-Couchés prendront la fuite en laissant en évidence la fille (Laly) blessée mais vivante afin d'éviter que les Pjs ne les poursuivent. Ils sprinteront jusque la cabane du manoir où ils passeront dans l'umbrage pour diviser leurs assaillants et les obliger à abandonner.

Les cris des chevaux et des moutons aura réveillé le village et plusieurs hommes armés arriveront, pensant avoir à faire à des pillards. S'ils voient le carnage et les Pjs, ils les associeront définitivement avec des loups.

Jour 2: Peu avant l'aube, sous l'influence du flaiel qui l'a terrifié, Serge s'en va. Il passe dans la rivière pour perdre son odeur et se cache dans une planque à chasseur d'Erwan Latour qu'il ne connaît pas mais que le flaiel connaît (c'est notamment là qu'Erwan aime regarder ses proies mourir lentement)

Le village s'aperçoit de sa disparition et prend peur qu'il n'ait été enlevé par les Pjs que tous le monde appelle désormais "les monstres"

Les Pjs devraient enquêter un minimum sur Serge et facilement trouver dans l'umbrage chez lui des éléments accablants (la spirale, le reste du chat blanc égorgé, les 2 rubans bleus...)

Ils devraient se dire que si le 2e chat n'est pas là, c'est qu'il doit servir plus tard et qu'il y a donc un 2nd carnage à empêcher.

Nuit 3: A la fin du jour, le flaiel conduira Serge par l'Umbrax dans le grenier du manoir sous la protection des Aciers-Couchés. Il lui fera à nouveau égorger le chat et préparer la spirale et lui enseignera un son guttural à prononcer si des gens se précipitent sur lui.

La moitié de la double meute restera autour du manoir dans l'Umbrax tandis que la 2e restera en arrière garde pour permettre à l'ensemble des Aciers-couchés de s'échapper si le vieux flaiel ne parvient pas à s'éveiller en organisant une contre-attaque. S'il s'éveille, ils lui prêteront main forte avant de s'apercevoir qu'il ne fait pas la différence entre ennemis et alliés.

Si les Pjs ne traînent pas dans le coin, Serge sifflera de son sifflet et la 1ere meute d'A-C répondra de hurlements sinistres.

La position de défense des A-C et la lumière au grenier devrait inciter les Pjs à agir vite. Ils passeront la défense sans trop de problème et entendront Serge prononcer des sons gutturaux tout là-haut.

En débarquant, ils le trouveront sur le fauteuil roulant faisant un étrange signe de la main et prononçant très vite des sons inintelligibles. De lourdes menottes de fer rouillés lient ses poignées au fauteuil.

Voilà le plan, la question est de savoir si les Pjs se laisseront berner, si l'action passera avant la réflexion.

Lieux

Le manoir de La Masse

Un manoir en ruine au milieu d'un bosquet de pins au sommet d'une colline en pente douce. Au Nord en bas de la colline coule une petite rivière. Au Sud, à 900 mètres via une petite route à peine carrossable, le village.

Toute la partie Est du Manoir est en ruine. Des traces noires et la pierre éclatée montrent qu'il s'agit d'explosions. Des restes de bombes et d'objets du début du siècle peuvent encore être trouvés dans les décombres.

La "boutique" de Tranel est l'aile Ouest qui a moins souffert du bombardement et qu'il a retapé à son arrivée.

Sur Tellus

L'influence du flaiel sur Tranel lui fait négliger sa demeure. C'est sale et bordélique. Dans l'arrière cuisine on peut trouver des bocaux et un congélateur remplis de substances organiques peu ragoûtantes. Toutes les étiquettes ont été arrachées. A l'étage dans des petites malles de bois, divers gris-gris ne nécessitant pas de conservation dans le formol ou le froid. Dans la cuisine, Tranel dispose d'un fusil de chasse avec du plomb pour tirer les sangliers, et il sait s'en servir.

Dans l'Umbrax

Le manoir est à son image du début du siècle, donc encore intacte. L'Aile Ouest est l'entrée principale et le salon y est bien plus vaste que sur Tellus. Dans celui-ci on peut trouver sur le tapis face à l'entrée des tâches de sang, l'empreinte des roues du fauteuil et une odeur de poudre à fusil.

- Dans le bureau de Lucien Champenol, on y trouve une photographie de lui et ses 3 fils et un contrat avec Raymond Boniface.
- Dans la chambre d'Aristide la lettre de son frère Samuel, baignée de larmes.
- Dans la chambre de Félix le lit défait et les traces du fauteuil dans la moquette.
- Dans les combles, la porte qui y mène est baricadée de l'extérieur. A l'intérieur le fauteuil roulant dans lequel sommeille le flaiel du désespoir. De vieilles traces de cire et de glyphes garous évoquant un rituel de purification. Des malles avec habits, de la poudre et des fusils de chasse, un casque de 14-18 perforé (il appartenait à Samuel)

La Cabane à Bois

Juste entre la rivière et le manoir. Une solide petite cabane de bois de chêne recouverte d'ardoise. Elle est visible des fenêtres Nord du Manoir.

Sur Tellus

C'est là que Philistin enferme Laurette. Là que seule et avec une aiguille à tricoté elle tente sous la pression d'avorter. Cette nuit là, comme toutes les autres, avec juste une couverture de laine elle s'enferme en bloquant la porte avec des rondins de bois.

Dans l'Umbr

C'est là que Lucien et Aristide Champenol se sont fait tuer par Félix, possédé par le flaiel du désespoir. Leur corps ensanglantés sont encore présents sous la forme d'éphémère. On peut nettement voir l'horreur et le désespoir sur leur visages. Un médecin pourra aussi déterminer ce qui les a tué: Coups de fusil de chasse à bout portant. Devant la porte on peut voir dans la boue des traces du fauteuil avançant et reculant, avançant et reculant devant la porte. Les traces ne repartent pas mais viennent de l'entrée du manoir.

Le village de "la Guillotière"

A l'entrée du village depuis le manoir se trouve un banc de pierre sur lequel s'assoient souvent les 2 vieilles commères.

Le Bar "La Terrasse"

Tenu par Matthieu Plomel et sa femme Adeline.

La chapelle

A 200 m à l'Est du village à l'orée d'une petite forêt. Tenue par le père André Romal

La maison du Garde-Chasse

A l'Est du Village non loin de la chapelle. Plusieurs chiens de chasse s'y balladent ainsi que quelques poules. Un petit hangar cache une vieille distillerie qu'Erwan et Serge Boniface sont en train de remettre en état au vues de la pénurie qui s'installe.

La ferme des Femmes (Dolmasur)

A 800m à l'Ouest du village. On y accède par un chemin de terre. Autour plusieurs vertes prairies semées de chevaux de ferme. La ferme a une grande cours encadrée d'un hangar à tracteur, un autre à foin, d'un débarras et d'un poulailler. En face de l'entrée formant le dernier côté une vieille ferme aux volets bleus surmontée d'une girouette. Au RdC, les 3 chambres des 3 femmes, sdb, cuisine et salle. A l'étage le bureau et les combles.

La ferme des Rault

Tenue par Jean Rault et sa femme Anne. Leur fille Edith s'est fait emporter par la Grande Vague et leur fils Gildas a été réquisitionné par l'Armée. Le jeune frère de Jean, Théo aide pour les travaux agricoles. Ils y font principalement du blé et de l'orge et des pommes de terre ainsi que des pommes et poires. Ils sont actuellement en plein sarclage (retirer les mauvaises herbes), lutte contre les insectes et ébourgeonnage des arbres fruitiers.

Le vieux moulin

C'est dans cette ruine à 4 km à l'Est du village en aval de la rivière, que c'est installé le louveteau perdu Loup rêveur et son mentor spirituel Akla. C'est aussi là que les villageois sont susceptibles de se rendre pour le remettre en l'état afin de pouvoir moudre le blé et l'orge récolté en juillet.

La maison des vieilles pies

Une toute petite maison de pierre sans étage donnant directement sur la rue, un petit potager à l'arrière. L'extérieur comme l'intérieur est très rustique (on a besoin de rien quand on est heureux)

Une zone semi-sécurisée de l'armée

St André sur l'Eure, au Nord-Est du village à une 30aine de kilomètre du village et à seulement 6 kilomètre de la limite Ouest de la Grande Vague. Dans cette petite ville relativement épargnée, le Capitaine Chabert de la 51e division d'infanterie a établi sa base. Il a sous son commandement 200 hommes, 3 chars, 1 hélicoptère et une 12aine de véhicules. Il a fait établir le périmètre à 500 m autour d'un château d'eau désaffecté sur lequel est posé l'hélicoptère et dans lequel il établie son QG.

Autour, 1 salle de sport et une école réquisitionnée servent de dortoir. Le self de l'école sert de cuisine et salle à manger et les commodités sont partagées entre les 2 bâtiments. 4 maisons d'habitants ont aussi été réquisitionnées car dans la zone. Elles servent d'habitation pour les gradés et leurs familles. Une 10aine d'autres maisons ont été rasées à coup de tank pour dégager la place. On y trouve aussi un camion-citerne de la marque Total. Les pneus sont dégonflés et la portière conducteur montre quelques impacts de balles (le combustible se faisant très très rare, ce type d'attaque est courant)

Réserve sécurisée

2 shelters sécurisés abritent des éléments essentiels: De l'eau potable et de l'essence. Un 3e abrite la réserve d'arme. Dans les deux 1ers sont entreposés 2000L d'eau et autant d'essence. C'est dans l'un d'eux que le lieutenant Ferrine a déposé le salpêtre Vaporeux. Chaque shelter a son n° peint en gros en orange sur fond bleu marine. Blindage: 40 succès en force (5 succès min pour effet) Alarme sonore à la porte.

Sécurité

Une grille-barbelée (non électrifiée) mais coupante tout autour du camp. Des projecteurs éclairent les abords de nuit, mais pas l'intérieur du camp (restriction énergétique). L'entrée est composée d'une guérite où il y a un soldat en permanence, d'une chaîne de crevaision que retire éventuellement un 2e soldat permanent, et une barrière classique. Autour en sentinelle derrière les barbelées, 1 soldat tous les 250m (ie. 1 à chaque coin et 1 à chaque médiane). Tous les soldats sont armés de PM et ont ordre de tirer après sommation en cas d'intrusion.

Évènements

- Rumeur du retour du loup en France (alimenté par les tribus pour qui cette désorganisation est un bon moyen de faire revenir leurs cousins au grand jour)
- Une bande de pillards affamés (une famille) cherchent une maison isolée et arrive jusqu'au manoir pour piller la nourriture. A voir comment les PJs se positionnent.
- Au moment opportun une petite équipe de soldats arrive avec le client qui les conduit pour poser des questions au gérant sur la toxicité et la nature du produit déversé dans les réserves d'eau. Pour faciliter le scénario, ils peuvent révéler des informations essentielles sur la localisation actuelle du reste du Salpêtre Vaporeux qu'ils ont confisqués.
- Un des PJs a été vu sous forme de loup. La rumeur du retour du loup se répand dans le village. Une battue est organisée.
- Une meute (x2) d'acier-couché sans plus de maîtres passe non-loin de là. Ils ont faim et tuent plusieurs proies, ce qui peut exciter la battue (cf. ci-dessus) si les proies correspondent à celles que peuvent choisir les loups. Cela peut amener un bon moment de stress voir de combat sanglant dans le scénario si cela en manque. Le flaiel mineur peut "s'allier" à eux pour contrer les Pjs.
- Brume leur totem leur donne les réponses qu'ils devront donner lors du rite de passage par petite touche. Une phrases entendue dans la brume. Une autre apparaissant sur un miroir etc.

Le Rite de Passage

Au retour des Pjs au Caern, ce sont 2 rituels à la suite qui sont accomplis pour eux.

Le Sept accueille les PJs dans le Chaudron et parlent avec eux (principalement le Galliard) de ce qui a été fait. Ils feront parler chacun des PJs pour lui demander son sentiment sur ce qui a été dit.

Après les avoir tous écouté, Main du Destin dit: "Ce soir, sera accompli le rite de passage. Gérard de la Frébadière, tu n'as pas encore assez appris des voies de Gaïa. Accepte mes excuses pour l'avoir cru et t'avoir demandé plus que ne pouvais le faire. Quand aux autres, souhaitez-vous former une meute ? Qui en sera l'Alpha ? Que cela soit décidé avant ce soir."

N'oubliez pas ce que vous devrez répondre:

- "Ce que nos pères garou nous ont demandé d'accomplir, nous l'avons fait"

Le soir venu, le Caern est rassemblé. Sont notamment présents la famille de Mael, Aile Noire, Shebek, Nomme-la-Bête. Tous sont rassemblés autour du feu du Ciel Etoilé. Les PJs sont maintenus un peu à l'écart.

- Accomplissement

Maître des Rites fait une porte umbrale

MdD mande la meute d'un geste

MdD: "Avez vous accompli ce que qui devait être ?"

"Ce que nos pères nous ont demandé d'accomplir, nous l'avons fait" (ils donnent le salpêtre)

MdR invoque les esprits "Que soit maintenant révélé si ce qui est demandé par les Esprits a été accompli". Viennent entre autres Hiboux, Cerf, Vieux Saule, Epervier, un reflet de lune (Tao). Cerf "parle" pour les autres

Chacun des PJs s'avance l'un après l'autre sans être nommé devant eux. MdR demande "Frères et pères Esprits, Reconnaissez-vous X comme étant désormais dignes de servir Gaïa vos côtés ?" Cerf hoche ou non la tête

Au moment du passage de Conrad, le reflet de Tao se trouble, mais Cerf hoche la tête.

MdR: "Ainsi soit il reconnu que vous [liste des noms] portez désormais le rang, l'autorité et le devoir de Cliath"

- Perle de Rosée apporte l'onguent du rituel de l'appel du Totem

MdR: "Murmure-du-Vent, parle au nom de tes compagnons et toi-même. Souhaitez-vous devenir une meute, vous regarder les uns les autres comme des frères de sang et d'armes, accomplir ensemble ce que Gaïa attend de vous en ces âges sombre ?"

...

MdR: "Que chacun s'avance et dise qui il est, ses buts et pourquoi il veut faire partie de cette meute"

...

Perle-de-Rosée passe sur les yeux de chacun l'onguent qui au bout de quelques secondes provoquent une sensation de fraîcheur. Les ombres les odeurs et les formes se tordent, deviennent floues

MdR: "Suivez la piste qui s'offre à vous, jeunes Cliaths, et lorsque vous l'aurez rencontré, revenez ici et présentez vous à nous."

Passage de Brume

Principe: Pjs "subissent" le pouvoir de Brume (mal-être, distorsion des perceptions, menage par le bout du nez, illusion...) Ils doivent comprendre qui est ce totem qui les choisit et le nommer sans le confondre avec un autre, Brume ne manquant pas de les aiguiller vers un totem qu'ils pensent probable: Belette. Si cela n'a pas distillé lors du scénario, au fur et à mesure de leur progression, chacun entend l'une des phrases qu'ils auront à répondre au maître des rites (cf. plus bas). A eux de les noter dans l'ordre !

[Mongol Tension 2]

[Chronique de la Lune Noire - 20]

Une bourrasque de vent se lève faisant tourbillonner la poussière et les cendres du feu. Les arbres dont les feuillants bruissent semblent se courber formant peut-être un passage. Au fond de celui-ci il vous semble distinguer une faible lueur de flamme se balançant, comme une lanterne voilée. A chacun de vos pas le métal que vous portez bruisse et résonne. Des cris étouffés vous parviennent. Derrière vous la lueur du Ciel Etoilé a disparu. Le sol monte, la pente s'accroît. Vous entamez une ascension au milieu des arbres. La flamme pâle avance devant vous, toujours à la limite de votre champ de vision.

Vous marchez, marchez, vos sens toujours troublés par l'onguent. La flamme semble descendre dans la terre, mais lorsque vous arrivez à la hauteur de sa dernière apparition, la pente s'inverse et sous vos pieds la forêt disparaît, laissant place à la roche et la tourbe. Sur votre gauche le sol disparaît lui aussi pour vous laisser voir à la lumière de la lune un immense marécage couvert d'une fine couche de vapeur grisâtre s'étendant loin et très en dessous de vous. Vous êtes à flanc de montagne. Levant les yeux vers elle vous n'en percevez à travers les nuages qui vous bouchent la vue que l'impression d'une masse écrasante au dessus de vous. Rabaisant votre regard, vous apercevez la flamme flote au dessus d'une très large flaque gardant une sorte de défilé que pénètre la flamme. Elle accélère.

Vous pataugez derrière elle, l'eau est froide et lourde et colle à vos pattes. Vous sortez du défilé et apercevez la flamme grimant une pierrier d'une pente impressionnante. Vous vous élancez derrière elle. Elle semble encore avoir accéléré, mais assez vite vous vous rendez compte que c'est vous qui vous déplacez plus lentement. Vos pattes sont lourdes, vos pieds glissants. Vous finissez par atteindre les premiers nuages que la lune baigne d'une lueur froide et un peu irréelle. Cela ne rend votre ascension que plus pénible, bouchant votre horizon, ne pouvant plus vous fier qu'à la sensation du sol sous vos pattes, aux silhouettes de vos compagnons et au bruit déformé de leur respiration haletante.

Une vaste masse sombre se dresse petit à petit devant vous. A ses pieds vous vous apercevez qu'il s'agit d'une forêt de pins. Si le sol dur est remplacé par un tapis d'aiguilles plus agréable, il est tout aussi glissant. Il y fait très sombre et froid, et l'humidité ambiante déstabilise quelque peu votre odorat. Alors que vous avez pénétré bien avant dans cette forêt, la flamme monte tout à coup et éclaire le visage d'une toute jeune fille assise sur un rocher. Elle est nue mais ne semble pas souffrir du froid. Elle prend la flamme entre ses mains et vous sourit. Ses dents sont fines et pointues et ses yeux fins comme des lames "Que l'un d'entre-vous parvienne à me griffer et me murmurer mon nom, alors je vous reconnaîtrai comme mes enfants"

[Chronique de la Lune Noire 15]

Course-poursuite avec la jeune fille. Elle est évidemment insaisissable mais laissera penser le contraire. Brume n'hésitera pas à griffer les Pjs qui ne font rien de constructif.

[Ghost in the shell 08]

Lorsqu'un PJ aura saisi ce qui se passe et aura griffé la brume en murmurant "Brume", la jeune fille disparaîtra et une voix murmurera la dernière phrase qu'ils auront à répondre lors du rituel à leur retour.

Questions réponses d'introduction à la conclusion du rite de passage, conduit par Patte de Mousse. Les réponses (sans les questions) sont données aux Pjs par leur futur Totem, distillées au cours du scénario.

Qui franchit le Seuil ?

Nous, qui ne sommes plus ce que nous étions

Qui vient dans la nuit, dans le froid et la faim ?

Nous, qui ne cherchons ni chaleur ni nourriture, mais reconnaissance

Qui vient devant nous, blessé dans son âme et sa chaire ?

Nous, qui avons combattu le Ver et sommes toujours vivants

Qui vient autour du feu sans avoir de Nom ?

Nous qui ne sommes pas nommés et demandons à l'être

Qui pénètre dans la gloire de Gaia ?

Nous qui étions des enfants et sommes maintenant les siens

Qui se présente à nous comme des guerriers ?

Nous le faisons, nous sommes une meute

Que cela soit, que cela soit chanté. Bienvenue.

Après l'avoir joué

Ce scénario s'est joué pleinement en 2 séances de 12h. Les Pjs ont explosé le fantôme du manoir, tout tendus qu'ils étaient par l'ambiance du château et l'odeur de Ver. Lorsqu'ils sont tombés dessus, la seconde suivante il était détruit. Ils ont un peu regretté cet emportement en commençant à comprendre l'histoire du manoir. Ils ont finement joué à la ville pour récupérer le salpêtre en décidant que pénétrer efficacement la zone sécurisé était moins rentable que de retrouver le client et lui faire avouer qu'il n'avait pas tout donné à l'armée. Ils sont par contre facilement tombés dans le panneau du fläiel, mais heureusement pour eux l'énergie qu'ils ont donné par le meurtre de l'innocent Serge n'était pas suffisant pour complètement réveiller le vieil esprit. Ils ont ramené le fauteuil roulant au caern afin qu'il soit définitivement purifié et ont accompli le rite de passage. Leur meute est désormais née et porte le nom de la voie d'éther.

Pex: 6

Gloire: 2

Honneur: 1

Sagesse: 2