

Celle qui apporte la mort

Avant-propos

Scénario issu de <https://zekovski.wordpress.com/>. Vous y trouverez des informations supplémentaires et vous pourrez en discuter avec l'auteur. D'autres scénarios et aides de jeu y sont également disponibles.

Synopsis

Les joueuses arrivent dans un village écossais du 17^e siècle où de nombreux habitants décèdent de façons diverses. Elles accusent la sorcière vivant sur l'île au milieu du lac d'être à l'origine de ces malédictions.

Prologue

Le TARDIS se matérialise en haut d'une verte colline. Un peu plus loin le village de Mefield (200 âmes) s'étend à quelques lieux d'une forêt, et non loin d'un grand lac. Un brouillard à couper au couteau cache la plupart du paysage et donne un aspect sinistre et inquiétant au décor.

Au village, les PJ marchent dans la boue en croisant les habitants et quelques animaux. (oies, poules) Après une première promenade, elle entendent un cri d'effroi. Autour d'une petite maison, un attroupement s'est déjà formé. En écoutant la foule (ou en interrogeant la victime si elles arrivent à passer) elles apprendront que la vieille Greta vient de rentrer et de trouver son mari Stephen décédé à table. Stephen s'est empoisonné avec des champignons vénéneux qu'il a ramenés.

Une phrase devrait les intriguer de la part de Greta : « Je savais que ça arriverait mais j'espérais que non. » ou bien de la part de la

foule : : « En même temps il savait ce qui l'attendait. »

L'enquête

Interroger les PNJ sur cette phrase va permettre de parler de la sorcière. (si elles n'interrogent pas les PNJ, elles les entendent l'accuser) D'après les locaux, Megan la sorcière était la rebouteuse du village. Depuis quelques temps son attitude a complètement changé et elle lance des malédictions aux gens qu'elle croise. « Il suffit de la voir pour qu'elle vous jette un sort et que vous mouriez quelques jours plus tard. » Pour plus d'informations, on renvoie les PJ vers Grace, l'amie de Megan la sorcière, qui habite au village. On leur indique également le prêtre qui a vu passer tous les défunts.

Si les PJ demandent à fouiller la scène, elles pourront tomber quelque-part autour sur une créature inconnue : une sorte de limace noire avec de petites pattes et des ailes insectoïdes. (Il s'agit d'une larve Othrax, voir encadré.)

Grace

Grace est la compagne de Megan la sorcière. Elle a des cheveux châains et bouclés et reçoit les PJ sans problème. D'après elle tout a commencé avec la mort d'Adam, le fils de Megan. Alors âgé de 7 ans il s'est noyé dans le lac. Sa mère l'a enterré sur l'île au pied d'un arbre derrière sa maison. Elle n'a pas réussi à s'en remettre et était au bout du rouleau. Elle s'est disputée avec Grace et depuis elles ne se sont plus revues. Les premiers morts sont arrivés après.

Tom le prêtre

Tom est un prêtre de 31 ans aux cheveux

roux. Les PJ l'auront peut-être vu passer à la maison de Gretta pour voir ce qu'il se passait et présenter des condoléances.

Tom explique que les morts arrivent toujours entre 2 et 3 jours après que la victime aie rencontré la sorcière et que cette dernière lui ai jeté un sort. A la suite de quoi elle meurt d'un accident. Cependant certains de ces accidents sont parfois étranges. Voici une liste :

- Stephen est mort après avoir croisé la sorcière en forêt. Puis il s'est empoisonné avec des champignons. Pourtant il en cueille depuis qu'il est tout petit et sait les reconnaître. Peut-être est-ce l'âge ?
- Un chasseur qui ne croyait pas à la malédiction a récemment été voir la sorcière. Trois jours plus tard il a été attaqué par un loup.
- Une jeune femme est tombée dans les escaliers. (Son mari a remarqué que son visage était devenu rougeâtre avant l'accident. Peut-être était-elle ivre ?)

Les gens supportent de moins en moins cette situation, mais une vindicte populaire est difficile à faire monter, car tous les chasseurs de la sorcière seraient alors maudits.

Megan la sorcière

Les PJ auront sûrement envie d'aller interroger la sorcière. (Si elles n'osent pas dire leur par l'intermédiaire des PNJ de ne surtout pas y aller.) Pour cela elle devront traverser le lac à bord d'une large barque. Depuis le bord elles peuvent apercevoir au loin dans la brume la silhouette de la maison de la sorcière. Pendant la traversée, elles remarquent que leur nez coule et qu'elles ont comme un goût acide dans la bouche et le nez. C'est parce que le lac est salé depuis de nombreuses années, bien que personne ne sache pourquoi.

Arrivées sur l'île, elle verront la chaumière de la sorcière devant un grand arbre au pied duquel se trouve la pierre tombale d'Adam. Si les PJ fouillent autour (voire creusent la tombe) elles trouveront un objet rouge et filandreux de forme hexagonale et en partie déchiré. C'est le cocon. (voir encadré)

Megan refusera d'abord de leur ouvrir mais finira par céder. Elle est dans une phase dépressive après la mort de son fils. De plus pour éviter de propager sa malédiction, elle tente de s'isoler le plus possible. Elle est convaincue que rien ni personne ne peut l'aider et qu'elle sera tuée si on apprend la vérité. En somme, elle ne révélera rien de ce qu'elle sait sur les créatures. Elle nie être responsable et suggère qu'il puisse s'agir d'une maladie. Elle admettra avoir croisé Stephen de loin avant qu'il ne prenne la fuite il y a quelques jours, ainsi que les autres victimes.

Megan tentera de rapidement finir la conversation pour de nouveau rester seule.

Les Othrax

Le monstre de la semaine est une colonie d'insectes appelée les Othrax. Lorsque Megan a creusé la tombe de son fils elle a trouvé le cocon d'une reine qui s'est ouvert et l'a infectée en pénétrant par sa bouche.

La reine pond des œufs qu'elle peut envoyer infecter d'autres gens sur une longue distance. Il suffit que Megan les croise. (oui, les PJ sont donc infectées dès qu'elles croisent son regard)

Une fois infectée, la victime va incuber une larve qui va grandir dans son estomac pendant 2 à 3 jours. A maturité la larve va prendre contrôle de la victime en rendant son visage rouge. (l'afflux sanguin) Puis orchestrer un faux accident pour s'échapper de son hôte par la bouche sans être repérée.

Libérée, la larve va rejoindre le nid qui se trouve sous le lac. Elle se nichera dans un cocon avant de renaître adulte sous la forme d'une créature ailée de la taille d'un chien.

Œuf → Incubation → Larve → Cocon → Adulte

Le point faible de ces créatures est le sel dans lequel elles se dissolvent. C'est pourquoi elles étaient en sommeil et enfermées sous le lac depuis des années jusqu'à ce que Megan réveille la reine.

L'attaque

Une fois que vos PJ ont suffisamment avancé dans l'enquête ou s'il y a un coup de mou, la reine Othrax envoie un Othrax adulte s'occuper des PJ. (Le meilleur moment est sur le lac après la rencontre avec Megan. L'occasion de découvrir sa faiblesse au sel en le voyant chuter dans l'eau par exemple.)

Othrax Adulte

Description : Comme un grand lévrier sans visage et à 6 pattes. Sa peau est noire et visqueuse et il possède des mandibules, des ailes insectoïdes et des griffes sur les pattes avant.

Caractéristiques :

Aplomb :	2	Ingéniosité :	1
Coordination :	3	Perception :	3
Force :	3	Présence :	2

Compétences :

Athlétisme 3 ; Combat 2 ; Survie 1

Traits :

Vol (majeur)

Arme naturelle (mineure) : (2/5/7)

Esprit ruche (majeur) : Perd l'esprit quand il n'est plus connecté à la reine.

Vulnérable au sel : 4 dégâts

Points d'aventure : 1

Suite de l'enquête

Tom le prêtre va pouvoir informer les joueuses qu'il vient de recevoir Mathilda. Elle s'est rendue chez la sorcière il y a 2 jours et la peur de la mort lui a fait pousser les portes de la chapelle.

Mathilda

Mathilda reçoit les joueuses chez elle. Elle est très angoissée mais désire les aider. Elle leur explique qu'elle a récemment été très malade. (toux, fièvre, migraine, ...) Craignant le pire, elle a décidé il y a 2 jours de se rendre chez Megan afin qu'elle lui prodigue des soins en espérant que la malédiction ne soit qu'un mythe. Les remèdes de la soigneuse l'ont aujourd'hui remise sur pied.

Au bout d'un moment, le visage de Mathilda passe au rouge. (La larve prend le contrôle de son corps et elle va mettre en scène son accident.) Si les joueuses ne font rien voici ce qui se passe : Sans un mot elle renverse (apparemment par inadvertance) un gobelet d'eau par terre. Puis elle se lève pour aller chercher un torchon, revient avec et glisse sur la flaque d'eau. En tombant son crâne heurte le coin de la table et elle meurt sur le coup.

Les PJ peuvent intervenir pour tenter de la sauver avant qu'elle ne se cogne. Elles pourront par exemple essayer de lui faire vomir la larve avec ce qu'elles trouvent dans la cuisine. (au hasard de l'eau et de la viande dans du sel) Tant que la larve est aux commandes, Mathilda n'est plus consciente et ne prononcera pas un mot.

Si elle meurt, les PJ pourront en la gardant à l'œil voir la larve sortir de sa bouche et commencer son voyage vers le lac.

Deuxième attaque

Après cet épisode, les PJ vont croiser Tom et Grace dans le village. Ils leur confient qu'ils ont

décidé de se sacrifier pour le reste du village : Ils se rendent chez la sorcière et vont la soumettre à un exorcisme.

C'est alors que surgissent deux nouveaux Othrax adultes. (Ceci est une scène facultative en fonction du rythme de la table à ce moment. Vous pouvez aussi n'en mettre qu'un.) Pendant la course/combat, Tom et Grace courent vers le lac. Les PJ pourront les y retrouver avant qu'il ne partent avec la barque.

Le final

De retour chez Megan

En voyant Grace arriver, Megan se rend compte qu'elle vient de la maudire et fond en larmes. Après un moment elle finit par tout déballer :

Lorsqu'elle a creusé la tombe de son fils Adam, elle a découvert cet étrange cocon rouge. Une chose en est sortie et est entrée dans sa bouche. Depuis elle sème la mort autour d'elle et a décidé de rester isolée le plus longtemps possible. En voyant Grace arriver, elle s'est rendu compte qu'elle venait de la maudire et de la condamner malgré elle.

Si les PJ ne connaissent toujours pas la faiblesse des Othrax, Tom commence son exorcisme en chantant, et jette du sel au visage de Megan. Dans tous les cas, Megan devient rouge hurle avec une voix qui n'est plus humaine. La reine Othrax a pris possession d'elle : Elle marche à 4 pattes et son corps et son visage semblent se déformer comme si ses os changeaient subtilement de place. Elle renverse un meuble et révèle une trappe au sol par laquelle elle s'enfuit.

La ruche

En la poursuivant, les joueuses vont

devoir traverser de grands tunnels creusés à même la terre, comme par des bêtes. Après plusieurs embranchements, elles arrivent dans une très grande salle. Sa particularité est que les murs sont recouverts de nombreuses et larges alvéoles hexagonales. Certaines sont fermées par la présence d'un cocon. La reine/Megan escalade le mur du fond vers une alvéole plus grande que les autres. Autour d'elle se trouvent deux Othrax adultes. (Son but est de s'enfermer pour se protéger et finaliser sa transformation du corps de Megan. Si elle y parvient, Megan sera perdue.)

Lorsque les PJ arrivent dans la pièce, elle interrompt son ascension pour lancer son monologue de méchante : « Nous sommes les Othrax. Pendant notre grand sommeil nous avons été enfermés sous ce lac pendant des centaines d'années ! Bientôt vous mourrez et nous nous répandrons sur ces terres ! »

La Reine Othrax

Caractéristiques :

Aplomb :	3	Ingéniosité :	3
Coordination :	2	Perception :	2
Force :	2	Présence :	3

Compétences :

Athlétisme 3 ; Combat 2 ; Survie 1

Traits :

Vol (mineur)

Arme naturelle (mineure) : (2/5/7)

Esprit ruche (majeur) : Contrôle les deux Othrax adultes qui l'entoure.

Vulnérable au sel : 4 dégâts

Points d'aventure : 4

Stratégies possibles pour les PJ :

- Faire s'effondrer le plafond pour que le lac salé remplisse la ruche.
- Utiliser Grace pour inciter Megan à

combattre la reine par la force de sa volonté.

Epilogue

Si Megan a été sauvée, elle se remettra avec Grace et s'occuperont mutuellement l'une de l'autre. Si elle est morte, une cérémonie sera organisée pour l'enterrer aux côtés de son fils. Dans tous les cas Tom prendra un moment pour prier et consacrer la tombe d'Adam qui n'était pas passé par sa chapelle.