

Las Plagas

Un scénario pour le jeu de rôle Warhammer

Sommaire :

- Synopsis.
- Avant-propos.
- 1. La mission du duc.
- 2. Bienvenu à Pueblo.
 - o Annexe : Etre infecté par Las Plagas.
- 3. Vers l'église et le lac.
- 4. Le château des Salazar.
 - o 4.1. Passer par les ruines et le chantier.
 - o 4.2. Passer en escaladant ou en passant par le pont-levis.
 - o 4.3. Passer par les égouts.
- 5. Le donjon.
- 6. L'affrontement final et l'épilogue.
- Donner vie à l'aventure.
- Les protagonistes.
 - o Le duc Théodoric de Brionne.
 - o Osmund Saddler.
 - o Ramon Salazar.
 - o Bitores Mendez.
 - o Alice de Brionne.
 - o Les villageois.
 - o Les gardes.
 - o Les sectaires.
 - o La créature du lac.
 - o Les Regenadores.
 - o Les créatures volantes.
 - o Le monstre aveugle.
- Les cartes.

Synopsis : *La fille du Duc de Brionne a été enlevée et toutes les traces indiquent qu'il s'agit de l'œuvre d'une sorte de secte étrange résidant dans une forteresse perdue. Les Pjs sont envoyés pour la retrouver mais sur place ils auront fort à faire avec des villageois infectés d'une étrange maladie qui rend fou, des sectaires dangereux et d'ignobles monstres, le tout dans une atmosphère effrayante où résident les mystères et les énigmes les plus anciennes...*

Avant-propos : *Ce scénario est en fait une adaptation à l'univers de Warhammer de l'histoire du jeu vidéo Resident Evil 4. Evidemment, il ne s'agit pas là d'un copié collé, les événements, lieux, personnages et même la trame de l'histoire en elle-même ont été parfois modifiés voir changés. Je tiens d'abord à rassurer les rôlistes qui ne connaîtraient pas ce jeu : il s'agit là bel et bien d'une histoire qui prend sa place dans le vieux monde, suivant les codes et règles de cet univers, en somme, un vrai scénario de jeu de rôle, semblable à tant d'autres et pas juste une transfiguration d'un jeu.*

Ensuite, pour les fans de Resident Evil, ils sont nombreux et j'en fais parti, il ne faut pas qu'ils s'attendent à retrouver le jeu en lui-même, ce scénario est une adaptation libre qui s'inspire beaucoup du jeu mais n'as pas la prétention de le copier intégralement. Enfin, j'ajouterais qu'il faut prendre ce scénario pour ce qu'il est : un création d'amateur. Je ne suis pas le plus grand écrivain qui existe et je sais bien que de toute façon, dans toutes adaptations, il y a toujours des gens ravis et d'autres mécontents. En tant que meneur de jeu vous savez très bien qu'un scénario est un outil, pas une règle, par conséquent il est tout à fait libre à vous de modifier les éléments qui ne vous plairont pas dans ce récit, voir de le remodeler complètement.

Cette histoire est réservée à des joueurs possédant des personnages de très haut niveau aptes à survivre à plusieurs combats difficiles, c'est un scénario plutôt linéaire dans la tradition « donjon » assez compliqué. Les cartes sont en fin de page.

1. La mission du Duc.

Pour une raison ou une autre, les personnages arrivent à Brionne, ville du sud-ouest de la Bretagne réputée pour son taux de criminalité le plus élevée du royaume mais aussi pour son penchant à la musique et au chant. Après, si vous le souhaitez, avoir découvert les charmes de cette ville de 11000 habitants (suffisamment détaillée dans le supplément Les Chevaliers du Graal), ils finissent par apprendre que le souverain local, le Duc Théodoric de Brionne, est à la recherche d'aventuriers pour un travail. Lorsqu'ils se présentent au château, ils sont immédiatement conduit par des serviteurs et peuvent se rendre compte que beaucoup d'autres « équipes » sont là. Il règne une véritable effervescence. Si les personnages demandent ce qu'on leur veut, un serviteur leur répliquera que le duc leur annoncera l'affaire. Le château est plutôt grand est très richement décoré d'éléments provenant parfois de pays lointain. La salle de réception dans laquelle sont conduit les aventuriers est tout aussi grandiose. Des serviteurs, des gardes et des chevaliers du duc sont là aussi.

Les Pjs peuvent chercher à parler à d'autres aventuriers (une dizaine de groupes au total). Ceux-ci viennent d'horizons divers, il y a des hommes d'armes, des voleurs, des chasseurs de primes, des sorciers, des chevaliers errants...etc. provenant de plusieurs pays et étant de races différentes. Tous leur diront qu'ils sont là parce qu'ils ont entendus parlé de l'annonce, mais ils n'en savent pas plus. Puis, le duc vient à entrer et le silence se fait dans la salle. Théodoric est un grand homme robuste, aux traits durs, et il affiche un air grave. Il est suivi par deux individus qui semblent être des conseillers et par son épouse, la duchesse étant vêtue de noir, pleurant silencieusement tout ce qu'elle peut, à semi portée par deux dames de compagnie.

D'un ton dure et direct, le duc s'assied et tout en regardant circulairement les aventuriers entame son discours en crachant ses mots :

« Ma jeune fille, Alice, a été enlevé voilà deux jours. Les voleurs n'ont laissés aucune trace et nous n'avons reçu aucune demande de rançons. Notre seule piste est le témoignage d'habitants de la ville de Sibourne, au sud d'ici. Ils disent que des voyageurs habillés en robe de bure transportaient une « jeune fille malade » correspondant à la description de mon enfant. Ils auraient continués vers le sud, cela signifiant qu'à l'heure actuelle ils doivent être quelque part dans l'ouest du duché de Gasconnie, voir sont même en Estalie. Ma fille à seize ans, est de taille moyenne, as les cheveux blonds, les yeux bleus et le teint pâle, sa noblesse est inscrite sur son visage. En ces temps troublés, des affaires importantes m'empêchent de mobiliser une partie de mon armée, aussi je suis contraint de faire appel à vous. Utilisez tous les moyens que vous voudraient mais retrouvez moi ma fille, le groupe ou l'individus qui y parviendra recevra une récompense de mille couronnes d'or. »

Il tourne alors son regard vers les chevaliers errants.

« Je suis même près à ce que les nobles sans possessions soient fait seigneurs d'une terre en mon duché. Avez-vous des questions ? »

Le duc ne sait pas plus de choses que ce qu'il vient de raconter. Ses informations lui proviennent de ses « hommes de confiances », ayant des liens avec la pègre le duc s'en est offert le soutien, mais même elle ne peut pas grand-chose. Si on lui demande s'il a des ennemis, il répondra qu'il en a des tas, et cela est bien vrai, faire le tour de tout ceux qui auraient une dent contre lui prendrait des années (sans parler de ceux dont on ignore l'existence). Il s'énervera si on lui pose trop de questions, voir des questions stupides.

Les Pjs doivent donc se lancer à la traque de ses espèces de pèlerins étranges. S'ils enquêtent en ville, une seule entité sera capable des les aider un tant soi peu : la pègre. D'une façon ou d'une autre, vous pouvez les redirigez vers eux (ils peuvent se faire accoster, voir être carrément conseillés par des habitants). Les mafias brionnaises aiment le Duc de Brionne, tout simplement parce qu'il les laisse dans une certaine tranquillité (réclamant juste une part des butins, évidemment), aussi seront-ils aptes à dire ce qu'ils savent : les kidnappeurs étaient des pèlerins vêtus de noir, ils arboraient un symbole étrange, une sorte de « fleur démoniaque », ils ne sont restés qu'un jour en ville, sûrement le temps d'accomplir leur besogne, et ont disparus. Apparemment, ils parlaient estalien.

Ce sont de maigres détails, et nul doute que les Pjs continueront au sud vers Sibourne (si ce n'est pas le cas, aiguillez les). Sibourne est à deux jours de marche, c'est une petite ville commerçante, sur place certains habitants, voir la milice, leurs parleront en effet de ces « étranges pèlerins » qui ont marqués les esprits par leur allure. Ils pourront raconter les mêmes détails données par la pègre de Brionne, expliquant aussi que ces hommes étaient six, qu'ils sont arrivés en carrosse et avaient avec eux une jeune fille blonde endormis. Quand on leur a demandé qui ils étaient ils ont répondu de façon assez brutale qu'ils étaient des pèlerins qui emportait cette jeune fille « dans le sud » pour la soigner d'une mutation. Leur bretonnien était approximatif et ils avaient un fort accent estalien. Ils ont ensuite vendus leur carrosse et leurs chevaux et ont loué un navire pour remonter le fleuve Niveau, d'ailleurs on s'inquiète car le batelier n'est toujours pas revenu...

Le fleuve Niveau trouve sa source dans les montagnes d'Irrana, bien loin au sud, traverse le duché de Gasconnie (à l'ouest), passe au niveau de Sibourne et se jette dans la mer avant Brionne. La région où il trouve sa source est d'affiliation incertaine. En effet ce pays est montagnard et à cheval sur le duché bretonnien de Gasconnie et le duché estalien de Guanar. C'est une région isolée, peu habitée, ayant peu d'intérêt économique ce qui fait que l'on ignore même les possessions exactes des deux duchés, en somme un trou perdu idéal...

Nul doute que vos Pjs vont donc maintenant remonter à leur tour ce fleuve et tenter de retrouver la piste des « pèlerins ». En fait, ceux-ci sont allés jusqu'aux sources du fleuve, mais nous en reparlerons après. La traversée prendra dix jours, et il est à savoir une chose : le duché de Gasconnie est presque totalement vide. On n'y trouve aucunes villes de grandes tailles et de ce fait les Pjs traverseront hameaux sur hameaux. C'est une région ou il fait néanmoins plutôt beau et chaud, le climat se refroidissant brusquement lorsqu'on arrive aux montagnes.

Libre à vous d'égayer les rencontres de vos Pjs. Vous pouvez notamment placer quelques événements de Mort sur le Reik ou alors quelques petites intrigues « rurales », comme par exemple Les Epouvantés. Quoiqu'il en soit, ou qu'ils passeront, on indiquera en effet aux Pjs qu'un bateau transportant de drôles de pèlerins en robe noir remontaient le fleuve...

2. Bienvenu à Pueblo.

A terme, les Pjs vont commencer à arriver dans les régions montagneuses d'Irrana. Au bout d'un moment, ils découvriront un navire accosté à une berge : c'est celui qui quitta Sibourne avec les pèlerins. D'ailleurs s'ils sont en bateau les Pjs vont devoir eux aussi abandonner leur embarcation au même niveau, en effet le courant devient trop fort et il n'est plus possible de remonter. Le navire est totalement vide, il n'y a personne et pas le moindre indice. Sans nuls doutes les Pjs vont continuer de remonter le fleuve, et cela tombe bien car un chemin s'ouvre devant eux. Un personnage réussissant un test de pistage verra que c'est le même chemin qu'on emprunté les occupants du navire. Très vite, ils trouveront sur leur route un premier panneau de bois usé indiquant « Pueblo ». Les Pjs voyagent à pied encore deux jours, il fait froid, l'endroit est brumeux et plutôt humide mais aussi d'aspect montagnard, les reliefs ne sont pas droits, pleins de piques et de collines plus ou moins abruptes. Il n'y a pas âmes qui vivent dans la région sauf quelques loups et autres animaux. A terme, au matin, ils trouvent sur le chemin un vieux pont de bois passant par-dessus un précipice d'où l'on peut voir circuler un torrent d'eau. Une fois le pont passé, les Pjs apercevront une première maison de bois, assez grande mais d'aspect ancien et délabré, avec non loin un autre panneau « Pueblo » qui indique de continuer.

En tapant à la porte les Pjs n'auront aucune réponse, s'ils entrent ils trouveront un homme entrain de remuer les braises dans sa cheminée. Il portera à peine attention aux personnages mais s'ils essaient de lui parler il se contentera d'une réponse apparemment violente en estalien (si un personnage maîtrise cette langue, il traduira par « Qu'est-ce que vous foutez là bande de c... ? ». Ensuite, il attrape sa hache et leur fonce dessus, toutes tentatives diplomatiques est un échec, il veut tuer les Pjs. Dehors, trois autres hommes armés accours et n'ont eux non plus pas envie de discuter.

Une fois mort, insistez sur le fait que ces hommes ont été étrangement résistant, ils leurs à fallut plusieurs coups normalement mortels pour en venir à bout. En fouillant la maison, les Pjs ne trouveront pas grand-chose, l'endroit semble vraiment pourris. Ils finiront néanmoins par trouver une espèce de marmite dans laquelle flotte des restes humains nauséabonds...

En continuant, les Pjs tomberont par endroit sur des sortes de petits autels ou repose des restes de squelettes. Ces autels apparaissent lorsque l'on se trouve dans un lieu piégé, mais les Pjs ne sont pas censé le savoir. Sur leur route peut ainsi se trouver des fossés avec des piques, des pièges à loup, des arbalètes cachés ou toutes sortes d'autres pièges automatiques. A un moment ils tomberont sur un chien-loup piégé, s'ils le libèrent il s'en ira gaiement.

Enfin, ils atteignent le village... De loin, ils peuvent apercevoir un petit village typique dans lequel travaillent quelques paysans, autour d'un feu. Sauf qu'un Pj réussissant un test de perception s'apercevra qu'il y a trois types entrain de brûler sur ce feu... Un personnage maîtrisant l'estalien se rendra compte que les villageois parle un vieux patois, discutent de tout et de rien mais avec un vocabulaire très limité composé de moitié de mots grossiers. Si les Pjs ont la bonne idée de se montrer, les villageois lâchent leur travail, prennent ce qu'ils peuvent en main et foncent sur eux pour les étripier. Soit les Pjs les attaque de front (ils sont une vingtaine), soit ils se réfugient dans une des maisons de bois pour les contenir. Toute une équipe de Pjs particulièrement discrète peu tenter de passer sans se faire voir à travers les maisons, mais cela sera difficile. Dans l'éventualité d'une bagarre, le clocher du village se met à sonner au bout de 10 tours de combat et alors tout les villageois lâchent leurs armes, se dirigent vers un gros bâtiment de pierre et disparaissent à l'intérieur. Le village est désert...

Les Pjs pourront reconnaître les trois hommes qui brûlaient : ils faisaient partit des aventuriers au château du duc de Brionne. Le clocher et le gros bâtiment sont les seules constructions différentes des petites maisons et granges. Si les Pjs fouillent les maisons ils n'y trouveront

pas grand-chose d'intéressant, elles sont dans le même état que la première qu'ils ont visitée. S'ils analysent le bâtiment de pierre ils verront que la porte est énorme et ne peut être brisée, la serrure quand à elle est inhabituel, il semblerai qu'il faille y intégrer une clef spéciale avec une forme bizarre. Un as du crochetage ne pourra pas l'ouvrir non plus. Le clocher est une grande tourelle dont l'unique échelle permet d'atteindre le clocher. Un personnage y faisant un test de fouille verra que la cloche semble raccorder à un mécanisme. Un Pj avec des compétences de science et/ou ingénierie pourra dire qu'il s'agit apparemment d'un système permettant de l'enclencher à distance. Il n'y as pas trente-six choix : un seul autre chemin continu dans la montagne à l'extrémité du village...

Les Pjs arrivent dans une zone boisée, un autel étrange, l'indicateur de pièges, est présent, ce qui signifie qu'il y en as. Dans l'endroit se trouve une grosse grange en bois à côté de laquelle passe le chemin qui lui se poursuit encore au-delà. C'est là que Bitores Mendez et dix hommes débarqueront du bout du chemin, vers là ou se dirige les personnages. Ils peuvent arriver pendant que les Pjs sont dehors, ou dans la grange à vous de choisir. Mendez, qui porte ostensiblement autour de son cou la clef du bâtiment de pierre, se présentera, dira qu'il est le chef du village et sommerà aux Pjs de baisser leurs armes et de se rendre.

Si vos Pjs sont des lavettes et se rendent, ils sont attachés et conduit au-delà du chemin. L'endroit donne sur une bâtisse isolée, les Pjs sont attachés à des chaises et on les force à boire une mixture : ils ne le savent pas mais ils viennent d'être contaminé par Las Plagas et ils ne leur restes que deux jours avant de devenir comme les villageois, des zombis obéissants. Ils sont mit dans une cellule et deux hommes restent pour les garder, les autres repartent. Laisser imaginer comment s'enfuir. Une fois cela fait, ils n'auront d'autres choix que de revenir sur leurs pas. En revenant jusqu'au village, ils y trouveront Mendez entrain d'ouvrir la porte de la bâtisse, les hommes restés avec lui s'y engouffrant. Il restera sur la place du village à contempler les restes calcinés des trois aventuriers. Les Pjs doivent d'une manière ou d'une autre lui prendre la clef s'ils veulent continuer. Lors du combat, s'ils ont auparavant libéré le chien loup, celui-ci arrive pour les aider et pourra même être adopté par un Pj ayant la compétence Dressage.

Si vos Pjs sont courageux et veulent combattre, Mendez ordonnera à ses hommes de les capturer. Durant tout les combat ils essaieront d'attraper les Pjs (règles de lutte) ou des les assommer. S'ils arrivent à capturer un des Pjs, Mendez (qui reste en arrière durant le combat, sauf si ça tourne mal) dira aux Pjs de baisser les armes sinon il tue leur compagnon. S'ils n'en ont rien à faire, le prisonnier est lâché au sol et Mendez décide cette fois de tout simplement tuer les Pjs... Ils récupéreront la clef sur son cadavre ainsi qu'un mot rédigé en estalien, daté de la veille. Si vos Pjs peuvent le traduire, cela dit :

« Mendez,

Plusieurs groupes d'aventuriers arrivent dans notre région pour récupérer la fille. Si vous en avez l'occasion, bénissez les du don de notre maître, ils grandiront nos rangs, mais s'ils font des difficultés, n'hésitez pas à les tuer, ils ne doivent en rien nous gêner, ni avoir l'occasion de s'enfuir pour dire ce qu'ils ont découverts.

Sachez aussi que demain matin notre maître appellera à lui les habitants du village, nous avons besoin de plus de main d'œuvre.

Salazar. »

Annexe : Etre infecté par Las Plagas.

Il se peut donc que vos Pjs soient infectés par Las Plagas, l'incubation dure deux jours, au-delà ils deviennent des esclaves de la volonté de Saddler. Lorsqu'ils dormiront, les Pjs auront

des visions d'une « bête » à l'intérieur d'eux qui les transforme horriblement. Le premier jour d'incubation se passe sans encombres, mais au deuxième, les Pjs doivent réussir (aléatoirement, quand vous le souhaitez), des tests de FM sous peine d'être envahie par la force de Las Plagas. Ils deviennent violents et veulent tuer leur compagnon, seul un test de FM réussi (un par round) permet de retrouver ses esprits, ou alors un coup asséné par un des autres Pjs.

3. Vers l'église et le lac.

Quoiqu'ils aient fait, c'est déjà le crépuscule quand ils entrent en possession de la clef. Le bâtiment de pierre donne sur une bête petite pièce, mais dotée d'une arrière salle avec un escalier. Il donne sur un tunnel souterrain, peu large et humide, éclairé par quelques torches. Après y avoir crapahuter, les Pjs sortent à l'air libre et arrivent face à un cimetière sinistre, surplombé au loin par une église. De là où ils sont (et s'ils se cachent un tant soi peu) les Pjs peuvent apercevoir un cortège d'hommes en robe de bure sortir du bâtiment (une dizaine, dont le gourou en chef Osmund Saddler), un Pj réussissant un test de perception apercevra qu'ils tiennent avec une jeune fille blonde (Alice quoi). Les Pjs, après tout ces combats, sont sûrement « abîmés », aussi foncer comme des bœufs serait idiot d'autant plus que la distance de leur position jusqu'au cimetière est d'au moins cinquante mètre et que tout les « croyants » ont une arbalète et une épée. S'ils foncent néanmoins, trois d'entre eux (dont Saddler) partiront en courant immédiatement tandis que les autres retarderont les Pjs. Il NE FAUT PAS de toutes façons qu'ils sauvent la fille où combattent Saddler maintenant (enfin c'est possible, mais dans ce cas il vous faudra remanier personnellement tout le scénario).

Les Pjs peuvent plutôt essayer d'entrer dans l'église avant de partir à leur suite. Il y a à l'intérieur un type en robe de bure qui sautera sur les Pjs dague à la main. Si les Pjs le combattent et le tue ou l'immobilise, sa tête va exploser, dévoilant une créature bizarre vivant dans son corps que les Pjs n'auront d'autres choix de tuer. Des Pjs compétents en la matière s'apercevront que des symboles de Tzeentch ornent les murs, ainsi que le même symbole dont la clef du bâtiment de pierre avait la forme. En fouillant ils trouveront : 12 couronnes d'or, cinq robes de bure (les mêmes que portent ces gens), de l'argenterie ainsi qu'un livre écrit en langue classique. Un personnage qui maîtrise cette langue et qui prend le temps d'étudier le livre (quatre heures pour le lire entièrement et d'une traite) révélera, en somme, les informations (ou plutôt les légendes) suivantes :

En des temps immémoriaux, Tzeentch, le seigneur du changement aux desseins si secrets, vint au seigneur Nurgle les secrets des maladies et de la peste. Il y effectua des modifications afin de créer Las Plagas, une bénédiction qui permettrait enfin au monde de devenir ce que lui a projeté qu'il devienne. Il décida de commencer par la région de Pueblo, et frappa cette communauté de sa « douce bénédiction ». Les habitants devinrent donc des espèces de zombies (des Illuminados dans le livre) et tentèrent de faire venir les autres habitants en leur donnant à eux aussi la « bénédiction », mais le seigneur du château du coin, Salazar, prit les armes et avec ses guerriers tua tout ces individus et enterra ce qu'il restait d'eux et de cet espèce de virus (Las Plagas) dans des chambres scellés des souterrains profonds de son château. C'est alors que deux cent ans plus tard, Tzeentch qui craignait de ne jamais voir ses desseins être réalisés décida de choisir un élu pour terminer son œuvre et cet élu est Osmund Saddler, le grand. Il vint à Pueblo, convainquit le descendant de Salazar de l'aider, fit déterrer Las Plagas par les villageois tandis que « la bénédiction » se répandait. Leur but est ainsi que le monde entier devienne ainsi, guidé par la bienveillance de Saddler...

Ce livre est ainsi une sorte de bible de cette secte, les Illuminados, écrite en classique par Saddler lui-même.

Il n'y a rien de plus dans l'église. Si les Pjs suivent le chemin prit par les sectaires, ils arriveront sur le bord d'une haute falaise, longé par une sorte de large pont de bois au bout duquel l'unique accès de sortie est une construction fortifié de bois dans laquelle s'ouvre une porte ou s'engouffre le groupe. Si les Pjs ne suivent pas les sectaires, ils y arrivent quand même. La porte est solidement fermée mais peut être crocheté ou défoncée, et il n'y a personne derrière. Cela donne sur un chemin en descente, les Pjs finissent par arriver au bord d'un grand lac. S'ils suivaient les sectaires, ils les voient au loin, sur le lac, arriver sur une autre rive d'où un groupe d'individus fait glisser une barque au milieu de l'eau, celle-ci s'éloigne doucement vers le centre du lac. Saddler (on le reconnaît au loin car c'est le seul qui avait un bâton), lève son sceptre qui s'illumine (il invoque la créature des eaux), puis il repars suivis par toute sa compagnie, y compris ceux qui ont jeté la barque. Si les Pjs n'ont pas tout de suite suivis les sectaires, ils arrivent alors que la barque est toute seule au milieu du lac. Il y a une « forme » sur cette barque que les Pjs ont du mal à distinguer de là où ils sont. Un test de perception difficile (-10%) ou si, par hasard, l'un des Pjs possèdent une longue vue permet de distinguer qu'il s'agit des corps de trois aventuriers de la cour du duc de Brionne. L'instant suivant, une grosse créature jaillit du lac et dévore l'embarcation.

Les Pjs n'ont pas trente six solutions, les falaises qui entourent le lac sont trop abruptes pour être contournées, ils doivent continuer leur petite descente, arrivant près d'une cabane ou un petit ponton permet de monter à bord d'une barque. Les Pjs doivent donc traverser à la rame... Alors qu'ils sont sur l'eau calme, la créature du lac jaillit et bouleverse leur embarcation. L'eau devenant agitée, la barque bouge plus ou moins toute seule, voici comment se déroule le combat avec le monstre marin :

Pour tuer la créature, il faut parvenir à la frapper 10 fois. Elle passe deux rounds en surface. Durant le premier elle s'approche mais est encore loin (on peut ainsi lui tirer dessus), ensuite on considère qu'elle tente de faire chavirer l'embarcation, les Pjs doivent réussir un test d'agilité ou tomber à l'eau (ceux ayant la compétence canotage ont +20% pour réussir). Au deuxième round elle est au contact et peut donc frapper, mais les Pjs peuvent également frapper au corps à corps, puis elle retourne sous l'eau pour deux rounds.

Ensuite elle passe deux rounds sous l'eau. S'il y a un seul Pj à l'eau on dit qu'il y a un round ou elle est à distance, et un round ou elle est au corps à corps avec le Pj. Si les Pjs sont deux, elle va à l'un puis à l'autre, s'ils sont plus que deux elle choisit aléatoirement les individus vers qui aller (en privilégiant les cibles immobiles).

Les personnages dotés de la compétence Natation peuvent échapper à la bête en réussissant un test d'agilité (elle fait alors un round dans le vide, en essayant de rattraper le Pj sans succès). Les Pjs en question peuvent aussi décider de remonter sur la barque au prix d'une Course. Les Pjs ne sachant pas nager ne peuvent se déplacer pour échapper à la bête ou aller à la barque, de plus ils perdent un point de blessures à chacun de leur round car on considère qu'ils ont du mal à reprendre leur respiration. Un Pj sachant nager peut toujours essayer de sauver un qui se noie, il doit utiliser un mouvement, puis lorsqu'il a attrapé le noyé est amputé de la moitié de son mouvement et devra utiliser deux rounds pour revenir à la barque. Sous l'eau, les testes de CC et CT fonctionne à -10%.

Après cette bataille navale, la créature s'enfuit dans les profondeurs du lac, les Pjs peuvent accoster sur la berge. C'est calme, il n'y a personne, juste un cabanon vide. C'est la pleine nuit.

4. Le château des Salazar.

Les Pjs finissent donc par sortir de la cabane après une nuit de sommeil reposante mais pleine de cauchemars... Il fait jour et ils peuvent ainsi apercevoir l'immense château qui surplombe le lac, un chemin grimpant permet d'y accéder. Ce château est étrange, il est entouré d'un mur d'enceinte fait de six tours mais possède surtout un donjon absolument démesuré, fait de deux tours reliés par un pont. A cet endroit, le terrain semble redevenir plat et les Pjs ont alors un terrain de vue d'ensemble immense. Ils peuvent voir que sur la route se trouve une sorte de cabanon de garde, assez loin mais qui les empêche donc de continuer. Le château n'as qu'un accès : le pont-levis. Cependant, une partie du château est à moitié effondré, en ruine et en chantier. Si les Pjs ont choisis de dormir, il fait donc maintenant jour et tout les villageois sont afférés à travailler sur le chantier, mais le pont-levis est baissé. S'il fait nuit, le pont-levis est monté mais les villageois sont presque tous à dormir ou autour de feu de camps. En fait il y a quatre façons d'entrer : Passer par les souterrains dans la zone de chantier, passer par les douves du château ou se trouvent des entrées d'égouts, escalader l'une des tour les plus usé (si vos Pjs le peuvent) ce qui les fait arriver sur les murailles, ou trouver un moyen de passer par le pont-levis sans problèmes, alors qu'il y as des gardes (eux aussi infectés par Las Plagas, évidemment). A vos Pjs de décider de la route à suivre maintenant...

4.1. Passer par les ruines et le chantier.

De jour, il sera impossible de passer par là, tout les villageois y sont (ce qui fait en tout environ 80 personnes), mais de nuit environ 60 sont retourné dans un autre village, beaucoup plus bas en aval du château, alors que sur les autres, une dizaine dorment en tentes et les autres sont agglutinés autour d'un gros feu de camp. Passé discrètement est donc faisable, ou même brutalement si vos Pjs trouvent une solution de se débarrasser des dix réveillés et des dix endormis qui se réveilleront au moindre bruit de bagarre. Cependant le chantier ne mène pas directement au château, on y trouve une grotte qui mène au chantier souterrain d'où les ouvriers déterrent Las Plagas. Les Pjs devront donc passer par des tunnels et boyaux terreux, découvrant d'ailleurs des ruines d'architectures antiques enfouies là-dessous. De ce fait, ils vont également être infestés par Las Plagas sans le savoir, ce virus a en effet survécus à l'état de spores sous la terre et les Pjs vont l'inhalé. Ils sont infecté à partir de ce moment et le découvriront lorsque les premiers effets se feront sentir.

Arrivée au bout du tunnel, ils tomberont sur un rail de wagonnets, et c'est alors qu'un groupe de villageois vont arriver à leur suite en hurlant, les Pjs n'ont d'autres choix que de sauter dans les wagons, les ennemis à leur suite... Le wagon fil rapidement à toute allure, suivit par celui dans lequel cinq villageois ont prit place. Durant le voyage, les capacités de CC et CT sont réduite de 10%, y compris pour les ennemis qui tireront sur eux. Un premier levier finit par apparaître sur le rail, si les Pjs l'activent au passage, les ennemis vont se retrouver sur un autre rail qui finit par se mettre en parallèle avec celui des Pjs, les deux wagons se retrouvent l'un à côté de l'autre durant quatre rounds, puis se séparent avant de se retrouver de nouveau sur un rail unique. Essayez de bien narrer les pérégrinations du wagon et rigolez avec vos Pjs, qu'ils tentent de bien imaginer l'action grand huit qui se déroule. Durant le trajet vous croisez parfois des villageois en hauteur qui tireront sur le wagon des Pjs ou bien même essaieront de sauter dessus. A un moment le wagon est propulsé en l'air à un endroit ou le rail est coupé, au-dessus d'un gouffre, les Pjs et ennemis qui rateront un test d'agilité tomberont dans le gouffre, dans l'eau en perdant là 3 points de blessure (pas de BE ou bonus d'armure possible). Le wagon continue sa route, il y a un deuxième levier, si les Pjs le pressent leur poursuivants (s'ils en restent) seront envoyés dans une galerie en cul de sac et s'écrabouilleront contre le mur. Le wagon des Pjs continue sa route jusqu'à s'arrêter, s'ils n'ont pas pressé le levier leurs poursuivants arrivent à leur suite et il faut les combattre. Les Pjs qui sont tombés se trouvent en fait à la fin du chemin des égouts, ils monteront par un chemin de roche et arriveront à

rejoindre les autres là où ils arrivent après quelques courtes déambulations : dans le premier niveau du donjon.

4.2. Passer en escaladant ou en passant par le pont-levis.

Les Pjs peuvent y arriver en escaladant la tour proche du chantier qui est très usée et est donc pleine de prises (mais les roches sont aussi glissantes et cédantes par endroit). La tour fait vingt mètres de haut, tout les cinq mètres les personnages doivent faire un test d'escalade ou tomber (le mieux serait donc qu'un Pj ayant cette compétence monte et de là jette une corde, auquel cas il n'y a pas à faire de tests). Arrivée là (s'ils ne sont pas violemment tombés) ils se retrouveront sur les murailles, infestés de gardes, et ils leur restera encore à aller jusqu'au donjon. La nuit le pont-levis est baissée, le jour il est ouvert mais encore faut-il pouvoir passer au nez et à la barbe des gardes (peut-être en se déguisant ?). Et là encore il faut arriver au donjon ensuite. Il y a six gardes sur les murailles et une vingtaine répartis un peu partout dans la cour d'enceinte et les différents bâtiments, ceux des murailles ont des arcs et des épées, les autres des hallebardes et une épée courte. Il faudra soit passer discrètement, soit tenter de pénétrer le donjon par les bâtiments adjacents présents dans la cour (s'ils rament, vous pouvez les faire trouver une carte du château). Cette entrée par le château est donc essentiellement faite de combats et d'exploration de salles. C'est la plus rapide pour accéder au donjon, mais vu le nombre de gardes, c'est aussi la plus problématique...

4.3. Passer par les égouts.

L'entrée sûrement la plus simple à vue de nez va s'avérer un cauchemar pour les Pjs. Les Pjs vont devoir d'abord atteindre les douves et se jeter dans cette eau répugnante. De là ils trouveront facilement une entrée d'égout, légèrement au-dessus du niveau de l'eau, et pourront y entrer en s'accroupissant. Ce petit tunnel dure sur quelques mètres, puis s'ouvrent sur un puits apparemment sans fonds, d'où émerge néanmoins des barreaux d'échelles rouillés qui y descendent. Expliquez à vos Pjs que la descente est interminable, pour montrer qu'ils descendent vraiment profondément. L'arrivée se fait dans une sorte de grande salle en longueur s'étendant assez loin, aux murs gris s'élevant très hauts en alcôve (à savoir que tout est plongée dans l'obscurité). L'endroit est humide et il y a des traces d'algues sur les murs montrant qu'il est sans doute arrivé que cet endroit soit submergé. De part et d'autre de la salle où peut voir des cellules de prison, et toutes les portes sont ouvertes (fermées par des murs, pas des barreaux). Un personnage qui réussit un test de perception entendra des grognements étranges qui semblent venir de ces cellules. La seule sortie est une porte au fond de la salle. Lorsqu'un ou plusieurs Pjs se retrouveront au centre de la salle ou entreront dans une cellule, six Regenadores, des créatures invincibles, surgissent... Soit les Pjs les combattent (voir fiche de ces créatures), soit ils tapent un sprint.

La porte débouche sur une immense grotte intérieure tout en hauteur (une cinquantaine de mètres de haut). Un passage en colimaçon permet d'attendre la sortie (il fait toujours noir là-dedans). Si les Regenadores ne sont pas tués, ceux-ci déboulent à la suite des Pjs, et ils ne seront pas les seuls car il y a quatre créatures volantes également qui voient dans le noir et vont harceler les Pjs jusqu'au bout... La sortie de ce chemin de croix fait déboucher dans les premiers niveaux du donjon.

5. Le donjon.

Les Pjs peuvent refermer une grosse porte derrière eux lorsqu'ils arrivent à ce niveau, empêchant d'éventuels poursuivants de les suivre. Qu'ils soient passés par les égouts, les

souterrains ou par la porte, comme tout le monde, ils débouchent ici. C'est un grand hall bien décoré, il n'y a qu'une grosse porte dans le fond pour continuer, surplombé d'un balcon. C'est alors qu'un petit personnage habillé richement apparaît, entouré de deux grands personnages vêtus de robes de bure pourpres. C'est Ramon Salazar, bien qu'il donne l'impression d'être un enfant il est en fait très vieux.

« Je vous souhaite la bienvenue en ma maison ! Je suis très impressionné, vous avez réussi à arriver jusque ici alors que tout vos collègues ont échoués jusque là et sont mort de façon regrettable, ou nous on rejoins... »

Ce bonhomme est fou, cynique, il rigole tout le temps. Il peut parler un peu aux Pjs, peut-être même leur donner des informations sur ce qu'il se trame ici (si jamais les Pjs sont totalement perdus). Il finit par disparaître du balcon avec ses sbires... En poussant la lourde porte, les Pjs arrivent dans une salle carré, au fond de celle-ci une porte s'entrouvre et Salazar y apparaît en riant avant de la refermer. Les deux seules portes se referment et c'est alors que le plafond munit de piques commencent à s'abaisser. Donnez aux Pjs les éléments de décors suivants : Il y a une tapisserie représentant une vue du château et du lac sur le mur (inutile), un blason sur un autre mur (inutile également), le plafond est munit à quatre endroits de sortes d'ampoules blanches. En fait, les Pjs doivent les éclater en tirant dessus avec des armes de jet, une fois cela fait le plafond remonte et s'immobilise, les Pjs ont 7 rounds pour y parvenir (comptabiliser le temps qu'ils leur faut pour réfléchir à ce qu'il faut faire). S'ils n'y arrivent pas, on considère qu'ils se couchent au sol, les lames du plafond faisant soixante centimètres de longs, le plafond n'écrabouille pas les Pjs mais tous perdent 10 points de blessures (comptez les BE et points d'armures), puis le plafond remonte. Ils peuvent aussi défoncer la porte par où était Salazar, cela nécessite cinq tests de force réussis (comptant pour une demi action chacun).

Les Pjs peuvent aussi ne pas entrer tout de suite dans la salle et là regarder de l'extérieur, ils verront donc les piques au plafond (Salazar n'apparaît alors qu'une fois qu'ils sont entrés). Ils peuvent aussi décider, s'ils ont une corde et un grappin, ou la compétence escalade, de monter au balcon. Il y trouveront un petit chemin qui les mène juste après la sortie de la salle aux piques. Ils déambulent un peu, passent des escaliers, parcours quelques salles luxueuses parmi lesquelles des chambres, une salle à manger, une cuisine... Toutes sont désertes mais des voleurs y récupéreront des objets précieux.

Finalement, ils débouchent sur une assez grande salle. Là, au centre de celle-ci, un humanoïde monstrueux est solidement entravé par une cage étrange. Ce personnage est visiblement aveugle mais se met à tenter de remuer nerveusement en entendant les Pjs entrer, il est munit de griffes. La cage ne peut être forcée (et les Pjs auraient tord d'essayer), un personnage avec des compétences en Ingénierie dira qu'elle est sans doute prévue pour s'ouvrir en enclenchant un mécanisme distant. Dans cette salle on trouve notamment deux cloches de part et d'autres, mais aussi une série de tableaux. Le plus beau et volumineux d'entre eux représente un homme discutant avec un sphinx. Ensuite, viennent une série de tableaux ou chacun possède un interrupteur en dessous de lui. Ces tableaux représente la vie : Un nouveau-né dans les bras de sa mère, un jeune garçon gardant des vaches, un homme entre deux âges en tenue de soldat, un vieillard entouré d'enfants et enfin la représentation d'un enterrement. Les Pjs doivent enclencher les interrupteurs de ces tableaux dans l'ordre suivants, s'ils y arrivent le pend de mur sur lequel se trouve le tableau avec le sphinx s'ouvre et laisse voir un escalier en colimaçon. Si par contre les Pjs se trompent ne serai-ce qu'une fois ou enclenche en premier le mauvais tableau, la cage s'ouvre et la créature aveugle jaillit.

Celui-ci est extrêmement rapide et doté de griffes de plus d'un mètre de long chacune et tranchantes, il se repère au son. Un Pj qui effectue un mouvement ou parle est automatiquement repéré. Les personnages peuvent recharger un arc ou dégainer une arme silencieusement mais cela leur prend une demi action en plus, les rechargements d'armes à

feu ou arbalètes sont automatiquement repérés. Un personnage portant une ou plusieurs pièces d'armures de maille ou de plaques est repéré au moindre petit mouvement. Un personnage peut se déplacer lorsque c'est son round uniquement en réussissant un test de déplacement silencieux. La créature avance aléatoirement dans la salle, en marchant ou en courant si elle se prend une attaque à distance, elle repère les individus quand elle passe à moins d'un mètre d'eux. Quand il y a un bruit, elle fonce sur la source en ligne droite (et peut donc entrer en contact avec quiconque se trouve sur sa route). Quand elle se bat, elle frappe dans tout les sens très rapidement et on considère qu'elle lance des attaques sur tous ceux qui sont au contact avec elle (une attaque par personnage s'ils sont trois, sinon repartissez aléatoirement). Les cloches, en tirant dessus, peuvent alerter son ouïe et elle foncera dessus, détruisant la cloche mais bloquant ses griffes dans le mur pour un round (elle est bloquée). Un personnage qui réussit une esquive contre le monstre fait qu'il se coince à nouveau, soit dans le sol soit dans un mur, pour un round.

Une fois la créature tué, les Pjs ont tout le loisir de résoudre l'énigme des tableaux, s'ils sont encore en vie... L'escalier monte pendant un temps, assez haut, et les Pjs débouchent sur une immense salle, aussi haute que longue. Ils s'aperçoivent qu'ils sont au pied d'une gigantesque statue représentant Salazar, faisant bien une trentaine de mètres de haut. La salle est constituée d'un chemin dallé de dix mètres de largeur et allant jusqu'à l'autre extrémité de la pièce, ou se trouve une grande porte ouverte, donnant apparemment sur l'extérieur, une centaine de mètres plus loin. De part et d'autres du chemin, c'est le vide (sur une hauteur de trente mètres, soit la distance qu'ont montés les Pjs dans l'escalier en colimaçon). Les Pjs ne verront rien de particulier autour de la statue et ne pourront pas l'escalade, mais lorsqu'ils avancent vers la porte, au bout d'une quinzaine de mètres la statue s'anime et se met à marcher droit devant elle, soit vers la porte. Sa taille imposante fait qu'elle avance vite et fait tout trembler, des pends de plafond s'effondre et les Pjs ont été intéressés à courir vite s'ils ne veulent pas se faire écrabouiller. La statue a une valeur de mouvement de quatre et se déplace en vitesse de course (tout comme les Pjs). Par deux fois, faites faire un test d'agilité à vos Pjs, s'ils réussissent ils se prennent un pend de plafond, perdant d'office deux points de blessure. Un Pj qui rate les deux tests se fait à terme rattraper par la statue et doit réussir un nouveau test d'agilité sous peine de finir écrabouiller (utiliser un point de destin...). Un Pj trop lent doit faire pareil, en cas de réussite on considère qu'il est parvenu à passer entre les jambes de la statue et est donc hors de danger (si plusieurs de vos Pjs veulent essayer de passer entre ses jambes, dites leur bien que c'est quitte ou double : la mort ou la réussite). Lorsqu'ils arrivent à passer la porte, ils débouchent sur le vide, en fait ils sont sur un petit chemin non clôturés qui serpente sur le pourtour du donjon. Une fois la porte passé ils peuvent donc tourner à gauche ou à droite, la statue arrive ensuite, brise le mur et tombe dans le vide, s'écrasant sur l'une des murailles avec fracas (suite à cela, tout les villageois de la région accours pour voir ce qu'était que ce bruit).

En continuant de serpenter sur le tour du donjon (le chemin est en descente) les Pjs arrivent à un pont qui mènent à la plus haute des tours de garde qui fais quasiment la même taille que le donjon.

6. L'affrontement final et l'épilogue.

Quand ils commencent à apercevoir le pont, les Pjs voient également des hommes à l'entrée de l'autre tour, par delà le pont, qui les aperçoivent et se précipitent à l'intérieur de la tour. Les Pjs peuvent traverser le pont sans problèmes et se rendent compte que la seconde tour semble en fait vide, n'étant qu'une grande carcasse vide trouée de milliers de fenêtres, un peu comme une sorte de pigeonnière géante. Lorsqu'ils entrent, les Pjs se retrouvent dans un niveau « fermé », assez petit et semblable à un vestibule. Il y a deux escaliers, un qui descend

et un qui monte. En descendant, ils arrivent dans les appartements et en même temps laboratoire de Saddler. Ils trouveront sûrement des choses utiles mais surtout un livre écrit en Reikspiel (langue natale de Saddler) ou la trame leur est expliquée.

Il y raconte ainsi ses procédés pour convaincre la population, l'embrigadement, les chefs de famille qui donne à boire des fioles contenant des germes de Las Plagas à leur famille, le bouleversement de cette communauté paisible provoquée par la folie d'un seul homme. Il évoque aussi les créatures qu'il a créés, qui sont en fait des bêtes dont les effets de Las Plagas les ont fait devenir autre chose. Il parle aussi du contre virus, dont des fioles sont entreposés (les Pjs ont tout intérêt à en boire), insistant sur le fait que cette mixture n'est valide que durant la période d'incubation, au-delà le Plaga « tue » l'esprit de son hôte. Lorsqu'ils auront buent, les Pjs seront prit de spasmes puis vomiront une ignoble petite bestiole insectoïde qu'il ne faudra plus qu'écrabouiller d'un coup de botte. Il évoque un nouveau procédé pour contaminer plus vite, en faisant grandir Las Plagas dans un nouveau mélange alchimique et à les faire avaler par les individus (de force, car le Plaga est déjà très gros à ce moment là, plus qu'une bouche humaine). Il explique que ce procédé permet d'éviter la période d'incubation et que le Plaga peut ainsi prendre le contrôle de son hôte immédiatement. Dans les pages les plus récentes, il évoque le fait que le duc de Brionne vient d'envoyer des aventuriers et que cela pourrait poser un problème. Enfin, on trouve en plus une feuille volante qui est une liste de noms. Le nom d'Alice de Brionne figure en tête de liste, suivis de noms de personnages en tout genre, des membres de familles nobles, des marchands, des membres de la pègre, des religieux, des chefs de guerre...etc. Tous étant de pays différents et même de races différentes (on y trouve même des orques). Saddler y explique sa volonté de capturer ses gens, de les contaminer et de les renvoyer tout naturellement chez eux ou ils pourront faire se propager Las Plagas...

Les Pjs pourront aussi découvrir un ascenseur à force hydraulique qui, selon le livre de Saddler, conduit jusque dans des grottes souterraines qui permettent, en suivant là la source d'un petit affluent du fleuve Brionne, de sortir en toute sécurité très loin de la région.

En prenant l'escalier du haut, les Pjs arrivent sur un sol plat, ils sont dans le « vide » de la tour, battus par les vents à cause des nombreuses ouvertures. Là il y a du monde : Saddler, sur un trône, Salazar et ses deux acolytes, ainsi que quatre personnes que les Pjs reconnaîtront comme des aventuriers de la cours de Brionne. En levant la tête, ils voient une cage suspendue dans le vide dans laquelle se trouve Alice. C'est l'heure des explications, Saddler est impressionné par les capacités des aventuriers et il leur explique calmement et avec le sourire qu'il compte maintenant les tuer et employer leur cadavre pour y mettre un Plaga adulte et ainsi avoir de nouveaux combattants d'élite. Les Pjs peuvent papoter, Saddler expliquer ses plans au cas ou les Pjs n'aurait rien compris, mais dans tout les cas cette scène se termine sur une baston générale. Salazar (en mode monstre) et les six autres fondent sur les Pjs. Une fois tués, c'est Saddler qui se transforme et les attaque.

Lorsque celui-ci est enfin tué, il titube, brise un mur et tombe dans la cour du château. Tout les Illuminados, présents à cause de la chute de la statue au départ, accours et se lamentent de la mort de leur chef. Ils portent son cadavre monstrueux et l'emmène on ne sait ou, en faisant un cortège...

A côté du trône se trouve un levier, celui-ci fait descendre la cage. Si les Pjs n'ont pas découvert l'ascenseur hydraulique, Alice les y emmène. S'ils veulent lui donner à boire du contre virus, elle dira qu'elle n'avait pas encore été infecté. Si les Pjs insistent, elle refusera catégoriquement, ira même jusqu'à se débattre, tentera de fuir. Si, en faisant une prise, ils arrivent à lui faire boire, elle va hurler et mourir. Si cependant elle se retrouve coincée, elle leur révélera qu'elle est infecté depuis trois jours mais que si les Pjs là ramène à son père elle est prête à faire doubler leur prime (ce qu'elle fera vraiment), mais cela revient donc à faire que les Pjs vont se porter complice de la propagation de Las Plagas...

Qu'ils emmènent Alice, consciente ou non de son mal, vivante ou morte, ils descendent l'ascenseur et se retrouve dans une grotte souterrain ou se trouve un torrent et une barque. En le suivant ils finissent par ressortir à l'air libre, loin de Pueblo et du château. Ils repassent par le même torrent qu'ils avaient enjambé grâce au pont au tout début de leur aventure, puis doivent abandonner leur barque car le torrent devient impraticable. Après avoir marché une ou deux journées, ils reviennent au bateau qu'ils avaient croisés en arrivant (celui de Sibourne) et repartent ainsi jusqu'à Brionne. Après tout ce qu'ils ont vécu, il serait vache de leur mettre encore des bâtons dans les roues jusqu'à leur point d'arrivée.

A vous de mettre en scène les retrouvailles selon les choix de vos Pjs. Si cependant Alice est morte, le duc se mettra dans une telle colère qu'il mettra les Pjs à la porte sans rien leur donner, si en plus ils disent qu'ils l'ont tués eux-mêmes, sa réaction sera pire. Pour le reste c'est à vous de choisir, en tout cas cette aventure peut servir de point de départ à beaucoup d'autres. Si Alice est ramené vivante, son Plaga pourrait « faire des petits » et que se passerait-il si le duc devenant un Illuminado ? Le mal pourrait se répandre rapidement parmi le milieu des puissants. De même, quasiment tout les habitants de Pueblo ont survécus, et quand est-il de la liste ? Les noms sont peut-être de futures cibles potentielles, ou au contraire des gens déjà infectés. Les retrouver pour les tuer ou « vérifier » leur état peut s'avérer une excuse afin de voyager à travers tout le vieux monde, et au-delà.

Donner vie au scénario.

Ajoutez ou enlevez des ennemis, changez certains aspects et éléments, ajoutez des pièges en somme faite ce que vous voulez pour que vive cette histoire. Le plus important est, à mon sens, l'idée de peur. Jouez le soir, en lumière tamisé avec peut-être une petite musique d'ambiance peut s'avérer très sympathique pour un MJ talentueux, d'autant plus que les conflits sont parfois bien risqués (faites voler les points de destin de ceux qui en ont trop).

Si vous êtes un fan pur et dur de Resident Evil, libre à vous de faire ressembler ce scénario au jeu encore plus, même si je le trouve suffisamment long et difficile comme ça déjà.

Les Protagonistes :

(Les listes de compétences et de dotations ne sont pas complète mais juste là pour donné une idée générale).

Le duc Théodoric de Brionne.

Le fameux duc de Brionne qui emploie les Pjs, plutôt massif mais pas forcément très grand, les traits durs, l'air sur de lui, et pour cause c'est un chevalier hors pair. Bien que raffiné et aimant les arts, ses préoccupations actuelles le rendent moins sociables qu'à l'habitude. Il a de bons rapports avec la pègre.

Alice de Brionne.

Jeune fille du duc, 16 ans, douce, gentille, niaise, blonde. Elle a été infecté par Las Plagas mais les Pjs ne sont pas censé le savoir directement.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28	30	25	37	30	50	35	50
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	3	0	0	0

Osmund Saddler.

Gourou des Illuminados, il est très vieux mais en pleine forme, surtout lorsqu'il faut se changer en monstre. Il contrôle tout et tout le monde chez lui. Originaire de l'Empire, parle doucement et calmement, c'est un sadique et un fou. On ne sait pas vraiment comme il est devenu un adepte du chaos et aussi comment il fut au courant de l'existence de Las Plagas, quoiqu'il en soit il a parfaitement accomplis ses plans a Pueblo.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
60	40	50	49	59	80	80	40
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	25	5	4	4	3	0	0

Ramon Salazar.

Il a perdu ses parents très jeune et s'est ainsi vite retrouvé propulsé seigneur de cette petite région très isolée. Quand Saddler est arrivé, il a retrouvé en lui le père qu'il avait perdu trop tôt et s'est aussi laissé berné comme tous ses sujets. Physiquement il ressemble à un enfant ridé, mais en fait il est assez âgé, étant atteint d'une maladie rare qui l'empêche de grandir. Lors de la bagarre finale, il se change en semi monstre mutant.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	30	40	40	50	45	60	35
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	20	4	4	4	0	0	0

Bitores Mendez.

Chef du village de Pueblo, un grand colosse massif qui ne parle pas beaucoup, à la botte de Salazar et Saddler. Des griffes et des bras supplémentaire se dévoilent lorsqu'il se met en colère.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55	30	50	50	40	35	40	25
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	22	5	5	3	0	0	0

Les villageois.

Disent Mierda et Cabron tout le temps, veulent tuer les Pjs. C'étaient autrefois de paisibles montagnards qui vivaient en paix, s'occupant de leurs animaux et de leur jardin potager, se retrouvant le soir autour de chants et de musiques estaliennes typiques. Laissez relativement à l'aise par Salazar, Saddler débarqua dans leur vie avec ces promesses de paix et de bonheur... Les villageois qui vinrent déterrer Las Plagas des ruines antiques du château ont été infectés par les spores qui y sommeillaient, puis ils ont contaminés tous les autres habitants... Ils sont armés de fourches, de pelles, d'haches, d'haches de jet et de gourdins.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	30	38	37	30	30	30	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	3	0	0	0

Les gardes.

Comme les villageois, mais en mieux. C'était les soldats de Salazar, infectés également. Les aventuriers de la fin du scénario ont les mêmes caractéristiques. Ils portent tous une armure de maille complète et ont une épée et un arc ou une hallebarde.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	35	40	39	30	30	30	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	17	4	3	4	0	0	0

Les sectaires (ou « pèlerins bizarres »).

Disent «Morir es vivir» et attaquent les Pjs pour prouver qu'ils vivent bien. Ils ont des origines diverses, se sont des gens que Saddler avait convertis il y a longtemps, des courtisans de Salazar, des villageois ou gardes plus intelligents que les autres, ou alors des personnalités venant de l'extérieur. Ils portent des robes de bure noires et sont armés d'arbalètes et d'épées.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	40	32	30	25	45	45	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	3	1	0	0

Le monstre du lac.

Renverse le bateau. C'était sûrement un gros poisson qui a avalé un Plaga de travers... Voir la partie du combat dans le lac pour les détails concernant ce monstre.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	-	43	46	35	10	10	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	Spé	4	Spé	Spé	0	0	0

Les Regenadores.

Ne meurt jamais... Ce sont des créatures d'origines inconnues (des mutants ou quelque chose de pas humain en tout cas) qui en étant contaminé par Las Plagas sont devenus ces sales bêtes. Les Regenadores sont invincibles parce qu'ils ont trois « gros Plagas » sur le corps, un sur chaque partie qui ne sont jamais les mêmes d'un Plagas à l'autre (entre torse, tête, jambe gauche, jambe droite, bras gauche et bras droit), on ne peut pas savoir où se trouve ces gros Plagas. Pour qu'un de ces monstres soit tué, il doit être frappé au moins une fois sur chacune des parties de son corps qui en abrite un, sinon il tombe au sol lorsqu'il n'a plus de points de blessure mais se relève deux rounds après, régénéré de ses points de blessures.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	25	35	35	25	25	30	10
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	3	0	0	0

Les monstres volants.

Vol et piquent. Sûrement des harpies qui ont mangé de la soupe de Plagas. Sujet aux règles du combat aérien.

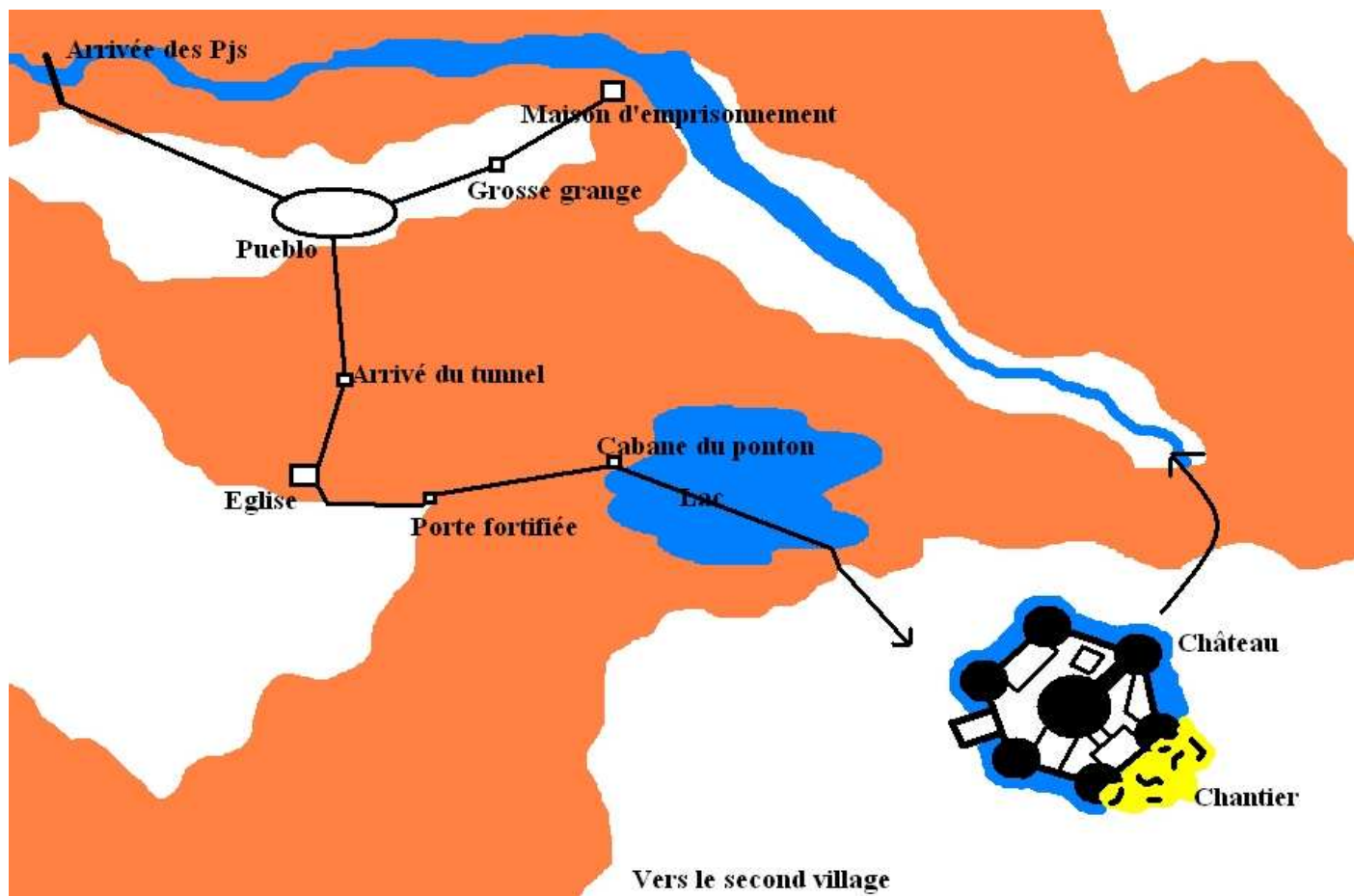
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
----	----	---	---	----	-----	----	-----

36	-	39	40	50	30	30	10
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	3	4	Vol	0	0	0

Le monstre aveugle.

Enfermé dans une salle avec des tableaux, voir la partie correspondante pour en savoir plus. Il est balaise...

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	-	45	40	50	30	30	10
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	18	4	4	8	0	0	0



Carte de la région : <http://www.casimages.com/img.php?i=0801290855392190096.jpg>

Un scénario de Maxime Fourmont.

Maxime.Fourmont@gmail.com

Votre avis m'intéresse, n'hésitez pas à m'écrire pour donner vos impressions, suggestions et résultat sur une partie réel.