

## A witch ? Buuuuuurn !

Ce scénario a été créé pour mes PJ, adapté à leurs personnages et a été joué à la suite de « brûlante paranoïa » que vous pouvez retrouver dans la scénariothèque. Leurs personnages se connaissent depuis le premier scénario et sont devenus amis :

- Père Jean Blanchet, prêtre
- Patrice Descamps, ingénieur en bâtiment
- Morgan Frégent, journaliste

Je tiens également à préciser que le contexte politique de mon monde des ténèbres n'est pas une prise de position. N'allez pas chercher de signification là où il n'y en a pas, merci.

### Intro :

« Anita avait toujours été avec son frère, Jules, aussi loin qu'elle se souvienne. C'est lui qui s'était occupé d'elle toute petite, quand son père passait ses journées à son travail sous payé pour leur offrir un toit et de la nourriture. Et bien après la mort de sa mère dont elle ne gardait que des souvenirs devenant flous, mais qui lui avait transmis son "héritage" qui touchait toutes les femmes de la famille. Du moins ce sont les histoires qu'elle lui racontait. Il y a 4 ans son père était finalement mort lui aussi, tué par ses 2 paquets quotidiens de cigarettes. Là, ça avait été VRAIMENT dur. Quand son frère d'à peine 19 ans, sans boulot, a du subvenir à leurs besoins. Alors évidemment leurs revenus n'ont jamais été du genre "taxable" par l'État. Mais il avait réussi à prendre soin d'elle. Et bien.

C'est comme ça qu'ils étaient entrés dans la bande. Ça avait été comme une nouvelle famille pour eux. Un palliatif. Jules était monté en grade dans la bande et elle avait été acceptée, tout le monde s'était habitué à sa présence discrète. Ils étaient vite devenus le frère et la soeur cajuns, à cause de leurs origines.

Ces derniers temps cela devenait difficile. Jules revenait tendu et inquiet de ce qu'il appelait le "boulot". Parfois avec des plaies et des bleus. "Ça chauffe dehors, Ani". C'est tout ce qu'il voulait bien me dire et l'instant d'après il plaisantait avec moi et me parlait comme si de rien n'était.

Mais j'en savais un peu plus par mes autres "frères". D'après eux, une guerre de bandes pour le territoire et les affaires se préparait. C'est à cette époque que j'ai commencé à l'obliger à porter les gris-gris de maman. Pour qu'il revienne sain et sauf.

Il semble que ça n'ait pas suffi. Depuis une rage froide brûle en moi. Pas de larme pour mon frère. Seulement une immense colère et le terrible désir de vengeance. Mais

comment? Je ne sais pas, pas encore... Mais les Loas me diront comment. Après tout, maman disait toujours que l'héritage est puissant chez moi.... »

## Qu'est ce qui se passe ?

Lille en juillet 2007. L'été est caniculaire, des records de température sont enregistrés partout en France et Lille ne déroge pas à la règle. Ségolène Royale a été élue présidente en mai dernier et un relâchement certain se fait sentir au niveau de la police nationale qui de toutes façons a vu son budget diminuer. Les bandes de Lille déjà actives auparavant s'en donnent à cœur joie pour développer leurs différents business. Les affrontements commencent à devenir monnaie courante et la police, débordée, se contente de faire quelques enquêtes pour faire bonne figure mais ne rentre plus que rarement dans certains quartiers.

L'introduction raconte le début du scénario, l'étincelle. Anita et Jules Tandau après la mort de leurs parents se sont débrouillés comme ils ont pu et ont été incorporés à une bande menée par Kevin Delerue dit « Klide », le plus vieux et surtout le plus dérangé, qui espère bien étendre ses « activités » et prendre du galon au sein de Lille-sud. La bande en question est restreinte, de peu d'importance (une vingtaine de personnes qui vivent de petites arnaques et de trafics divers) mais soudée et entièrement sous les ordres de Klide. Jules est vite devenu un des plus importants dans la hiérarchie et un proche de Klide. Il est tué d'un coup de pistolet en pleine poitrine ce qui aura pour effet de faire définitivement disjoncter celui-ci.

Parallèlement cela fait quelques semaines que Morgan Frégent prépare un reportage sur les gangs de Lille. Ce qui l'a amené à s'intéresser à une bande qui a l'air moins dangereuse que les autres et donc plus facilement approchable, celle de Klide.

De son côté Patrice Descamps est sur le chantier d'une usine depuis quelques mois. Malheureusement pour lui c'est le lieu de rendez vous et de transaction de la bande. Des dégradations (tags, graffitis, destructions ou vol de matériel et des constructions) sont retrouvées régulièrement et le chantier prend du retard. Son employeur lui met la pression pour continuer et finir le chantier à temps, coûte que coûte. Parmi les différents tags sont régulièrement retrouvés le symbole de la bande (une main, cf. **Annexes**).

## Les funérailles

La partie débute pendant l'enterrement de Jules dans le grand cimetière de Lille sud. Le soleil abrutit toutes les personnes présentes par sa chaleur. L'oraison est prononcée par Père Jean Blanchet. Autour de lui se trouve une bonne partie de la bande dont Anita, évidemment, à la gauche d'un grand blond à l'air sévère. Pour les PJ les plus observateurs

et **EMPATHIQUES** : il est dangereux, une lueur d'intelligence malsaine et de folie flotte dans son regard. Globalement ils ont tous fait l'effort de respecter la coutume de porter du noir même s'ils l'ont « adapté à leur sauce ». Morgan, notre journaliste, ayant eu vent de l'affaire suite à son enquête, se trouve au loin à observer la scène, espérant trouver de la matière pour son article. La cérémonie se déroule sans particularité. La bande se disperse sans histoire. Le père, si il réussit son jet de mémoire (Intelligence+Calme), peut se rappeler que Anita est une de ses ouailles qu'il voit régulièrement à la messe.

## Pas assez discret

Malheureusement pour notre journaliste il s'est fait repérer par un membre de la bande à un moment ou un autre et est suivi. Au bout d'un moment lorsqu'il passe dans une rue vide et s'il n'a pas remarqué qu'il était suivi, il est attaqué par un membre de la bande dont le visage est caché par un bandana et une casquette. Un jet sera nécessaire pour ne pas être pris au dépourvu (Astuce+Calme).

### Agresseur :

#### Attributs

Intel : 2

Astuce : 2

Résolution : 2

Force : 2

Dext : 3

Vigueur : 2

Calme : 2

Présence : 2

Manipulation : 3

#### Compétences

Armes à feu : 1

Armes blanches : 2

Bagarre : 2

Conduite : 1

Discrétion : 1

Exp de la rue : 2

Larcin : 2

Sport : 2

#### Atouts

Alliés : 2

Sprinteur : 2

Statut : 1

Volonté : 4

Vertu : persévérance

Vice : colère

Initiative : 5

Défense : 3

Vitesse : 11 (+sprinter)

Soit il reçoit une dérouillée et tombe dans les pommes, soit il arrive à le repousser et celui-ci s'enfuit. L'agresseur ne manquera pas de lui lancer un : « occupe toi de tes affaires, connard ! », avant de partir.

Le soir de l'enterrement les PJ avaient prévu de se voir, le lieu de rendez vous était chez Morgan.

Si ils se réunissent dans l'appartement de Morgan comme prévu, Patrice reconnaît, sur une photo des recherches que mènent notre journaliste bien en évidence sur une table, le symbole de la bande qui est sur un des murs du chantier.

### Cimetière de nuit

Pendant la nuit, Anita aidée de Klide vient déterrer le corps de son frère qu'ils ramènent au lieu de rassemblement de la bande. Après un long rituel Anita réussit à ramener son frère « à la vie ». Klide, abasourdi, par le résultat comprend vite l'intérêt d'avoir une telle recrue dans sa bande. A partir de ce moment il gardera toujours Anita à ses cotés. Elle ne vit plus dans son appartement, elle reste au QG de la bande dans une pièce dédiée. Les autres membres ne sont pas au courant de ces activités pour l'instant.

### Représailles sanglantes

La nuit suivante, vengeance de la bande de Klide envers les tueurs de Jules. Massacre pur et simple de la bande dans son entier. Dans le même quartier que la bande de Klide. Le lendemain les infos parlent des évènements attirant l'attention de Morgan (à moins qu'il n'ait été dépêché sur place pour faire un article).

La journée se passe sans nouvel événement.

Si Morgan enquête il découvre par la police qu'il existe plus d'échantillons de sang que de corps retrouvés.

Nouvelles détériorations dans l'usine de Patrice, ralentissement des travaux. Supérieurs très mécontents et qui le menace du pire si les travaux ne finissent pas en temps et en heure.

De son coté, Anita crée avec les cadavres de la bande adverse des nouveaux zombies après s'être laissée persuadée par Klide.

### Nouvelle nuit de massacre

« C'est une véritable vendetta qui se déroule dans le quartier de Lille sud ces derniers jours ! Cette nuit encore, un sanglant combat a opposé 2 bandes rivales. La bande attaquante reste inconnue et a infligé de lourds dégâts matériels en mettant le feu à un immeuble vétuste qui servait de squat dans un quartier sensible et qui était voué à la destruction. Dans les décombres ont été découverts les corps de 15 personnes. Vraisemblablement des membres d'une des 2 bandes».

Si enquête : les SDF sont susceptibles d'avoir vu des choses mais vont se faire prier. Après beaucoup de persuasion ou quelques billets, ils expliqueront avoir vu un groupe d'une dizaine d'hommes arriver avant l'incendie et le même groupe repartir. Ils ont pu remarquer que leurs vêtements étaient abîmés et tachés. Néanmoins les hommes ne semblaient pas blessés ni pressés au second passage et portent des sacs (de la drogue). A noter qu'ils ont une démarche un peu étrange.

Si vous réussissez vraiment le jet de persuasion : ils se rappelleront avoir vu un grand type blond et un autre gars cagoulé plus petit (Anita). Le plus petit semblant réticent à rejoindre leur destination.

De son côté, le père reçoit en confession des habitants du quartier. Au moins 2 lui parlent de gens aperçus la nuit. L'un a vu Jules dans la rue et a cru devenir fou (c'est l'alcool mon père ?) en voyant le jeune homme enterré il y a peu. L'autre (un bigot comme on en fait plus) a croisé le groupe de zombie nouvellement créé et a eu la peur de sa vie en croisant ce groupe de jeunes voyous bien étrange.

Le journaliste par son enquête a quelques contacts parmi les jeunes du quartier. Après la 2eme attaque un contact lui dit qu'une des bandes prévoit une grosse transaction avec la bande principale de Lille sud dans le courant de la nuit, suite à la récupération de la came de la dernière bande éliminée. Tout ce qu'il sait c'est que ça doit se passer dans une usine.....

Les PJ ont le choix soit essayer d'appeler la police (probable) soit les attendre sur place pour avoir le scoop.

## La transaction

Soirée claire, légèrement fraîche, avec un quartier de lune qui apporte un minimum de luminosité. Les PJ ont presque la chair de poule après la canicule des derniers jours. Le quartier est très calme. Les autres finissent par arriver pour la transaction. Plan de l'usine cf. annexe 3.

Au début calme puis quelques éclats de voix, des bruits de lutte et des détonations. Puis un silence total et personne ne ressort. Encore un gros massacre de bande rivale.

S'ils restent à l'extérieur et ils entrent ensuite pour se rendre compte..... qu'il n'y a plus personne dans l'usine en dehors des cadavres de la bande. Un jet d'investigation ou d'observation permettra peut être aux Pj de se rendre compte que certains cadavres ne semblent pas aussi « frais » qu'ils le devraient.

Les zombies s'enfuient par les toilettes vers un souterrain dont l'entrée se trouve dans les toilettes pour homme sous une lourde dalle. Jets d'investigation nécessaire.

Si la police s'est laissée convaincre de venir, ils ne sont de toutes façons pas très nombreux et se font trucider comme les autres....

Faire tomber les PJ un peu après sur un cadavre littéralement coupé en deux (\*\*pour les MJ qui le souhaitent, ça peut être l'occasion de précéder la mise en place d'un vampire (nosferatu bien sur) dans les égouts\*\*). Noir total, humide, ambiance angoissante. Si les Pj sont réceptifs, peuvent sentir une présence menaçante mais ne trouveront rien si ils cherchent. Ils peuvent entendre au loin des pas qui s'éloignent et finissent par déboucher sur le cimetière de Lille sud par un vieux caveau.

## Le cimetière de nuit

Les Pj sont soulagés de se retrouver à l'air libre. Un nuage couvre la lune, atténuant le peu de lumière prodigué par celle-ci. De ce qu'ils voient, ils ont émergé vers le centre du cimetière et voient à la périphérie les lumières des réverbères. Rapidement ils commencent à percevoir des pas sur les chemins pavés du cimetière. Au fur et à mesure que la personne se rapproche ils peuvent entendre que ses pas sont un peu traînants et qu'elle laisse échapper des gémissements faisant froid dans les dos. Un combat s'ensuit permettant aux Pj de découvrir le véritable visage de l'assaillant.

### Zombie :

Attributs :

Pouvoir :3

Défense :0

Finesse :2

Santé :5

Résistance : 3

Initiative :7

Intégrité physique :10

Vitesse :7

Aspects :

Vulnérabilité

Instinct de ruche<sup>2</sup>

Intelligence limitée<sup>1</sup>

Attaque spéciale (morsure, constriction, uppercut)

Faiblesse impie<sup>1</sup>

## Vers l'origine ?

« Découverte macabre dans le cimetière de Lille Sud, qui était déjà tristement célèbre ces derniers jours suite à la profanation de la tombe du jeune Jules Tandau. Un morceau de chair a été retrouvé sur les piquets de la clôture entourant le cimetière. Après analyse par la police scientifique celui-ci s'est avéré être de la chair humaine ! »

Si les Pj retrouvent le chemin de sortie des souterrains et font le trajet jusqu'à l'endroit où le morceau a été retrouvé, ils vont vite se rendre compte que dans cette direction il n'y a que 2 immeubles facilement accessibles, à l'abandon et insalubres.

Si ce n'est pas le cas, ils recevront une vidéo anonyme, quelques jours plus tard, montrant des ombres à la démarche étrange revenant du cimetière et passant par dessus la clôture. La vidéo étant tournée d'un endroit en hauteur aux alentours. Jet d'investigation pour remarquer qu'une des ombres « s'accroche » en passant la clôture et un très bon jet pour situer précisément le lieu d'où elle est filmée.

Le père Blanchet reçoit en confession une jeune fille (Anita). Tiraillée par le remord, elle ne sait plus si ce qu'elle a fait est pour le bien de sa « famille » (la bande) ou par intérêt de son protecteur (Klide). Elle regrette que les choses aient tourné ainsi alors qu'elle ne voulait que garder son frère avec elle... Elle s'enfuit aussi vite qu'elle est venue.

## Le quartier général de la bande de Klide

Dans la bande, les rumeurs vont bon train. Ils sont nombreux à se demander si Klide n'est pas devenu fou pour de bon (il s'enferme pendant des heures dans la partie du rez-de-chaussée du QG avec Anita et l'empêche d'avoir tout contact avec les autres. Sans parler des bruits que certains ont entendu à des heures avancées de la nuit...) et commencent à se poser des questions sur ces « amis » qui leur prêtent main forte et vont trucider les autres bandes à leur place. Certains ont déjà commencé à quitter le navire. L'auteur de la vidéo l'a filmée la nuit de l'attaque de l'usine, à peu près au moment où les Pj combattent le zombie.

Les Pj vont aller enquêter sur le lieu où la vidéo a été tournée.

2 immeubles à l'abandon de 8 étages environ. Celui de gauche en venant du cimetière est celui où une partie de la bande vit (ceux qui n'ont pas d'autres toit. Il est risqué d'y entrer sans y être invité car garder le secret sur cet endroit est la garantie de la sécurité de la bande et malgré les désertions et les interrogations récentes, la plupart restent loyaux... Si les Pj s'approchent et restent discrets, ils pourront néanmoins entendre des conversations. Si ils se font repérer ils pourront toujours tenter leur chance en baratín ou mieux persuasion pour que ceux-ci leur viennent en aide ou au moins ne les entravent pas.

Celui de droite est celui où vivent Klíde et Anita et où se trouvent les zombies. Le hall d'où les Pj peuvent rallier la cave et les étages par les escaliers. Pour résumer : Klíde et Anita vivent dans un appartement type loft sur le 1<sup>er</sup> et 2<sup>eme</sup> étage. Jules est au sous sol et les 5 zombies lambda restant sont dans les étages du dessus.

De tous les zombies, Jules a un statut particulier : il a gardé une intelligence rudimentaire et une relative autonomie même si sa condition fait qu'il obéit au doigt et à l'oeil à sa sœur si elle le souhaite. Celle-ci a simplement mis plus de coeur à la tâche pour le faire revenir que pour les autres zombies. Ceci expliquant que ses attributs soient différents ainsi que son lieu et ses conditions de logement. Les autres sont complètement soumis à Anita.

Basiquement, plusieurs possibilités s'offrent aux joueurs :

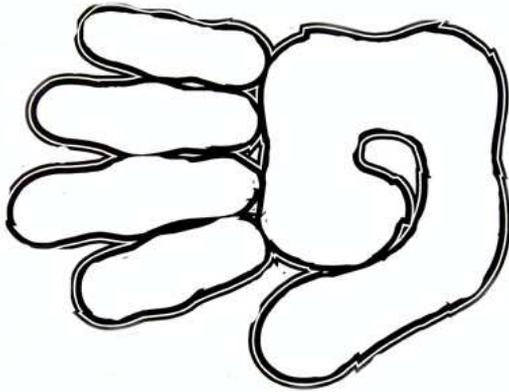
- 1) descendre à la cave : celle-ci se trouve dans la pénombre mais les Pj sont surpris de retrouver un endroit chaleureux et agréablement aménagé (par Anita bien sur). Ils vont rapidement tomber sur Jules et celui -ci étant ce qu'il est, la confrontation est inévitable. Si ils croisent Anita par la suite, elle risque de ne pas apprécier que son zombie de frère ait été trucidé.....
- 2) monter au 1<sup>er</sup> étage, ils tombent sur Anita et Klíde. Celui-ci ordonne à Anita d'envoyer les zombies sur les Pj. Les Pj ont une chance de la convaincre de ne pas faire ça (Présence+persuasion ou Manipulation+persuasion) mais un bon jet sera nécessaire et il faudra être plus convaincant que Klíde.... Si vous arrivez à la convaincre Klíde s'en prendra lui-même à vous (pour corser le combat vous pouvez lui donner une arme). Sinon, 5 zombies débouleront de tous les cotés (vos Pj courent vite ?), plus ou moins Jules.
- 3) Monter jusqu'au 3<sup>eme</sup> étage et plus : les Pj tombent sur les 5 zombies restant.

Quelle que soit l'issue du combat si Anita reste en vie, il faudra décider quoi faire d'elle. La laisser s'en aller libre ? La livrer aux autorités et lui mettre tout sur le dos ? Ou se débarrasser de cette menace ? (Attention à la moralité de vos Pj !!!!)

Si vos Pj sont vraiment trop dans la panade, que vous voulez les laisser vivre, si la situation le permet et qu'à terme ils vont devenir vampires. Dans une situation désespérée vous pouvez faire intervenir le vampire « croisé » dans les sous-terrains qui tuera Jules et/ou Klide afin de se débarrasser de cette entité surnaturelle attirant un peu trop l'attention sur elle.....

## Annexes :

### 1) Symbole de la bande de Klide :



### 2) Caractéristiques des PNJ :

Klide :

#### Attributs

Intel : 3

Astuce : 2

Résolution : 2

Force : 4

Dext : 3

Vigueur : 2

Calme : 2

Présence : 2

Manipulation : 4

#### Compétences

Armes à feu : 1

Armes blanches : 2

Bagarre : 2

Conduite : 1

Discrétion : 1

Exp de la rue : 2

Larcin : 2

Sport : 2

Persuasion : 3

## Atouts

Alliés : 2

Sprinteur : 2

Statut : 1

Volonté : 4

Vertu : persévérance

Vice : envie

Initiative : 5

Défense : 2

Vitesse : 11 (+sprinter)

Santé : 7

## Jules :

Pouvoir : 4

Défense : 0

Finesse : 3

Santé : 5

Résistance : 4

Initiative : 8

Intégrité physique : 10

Vitesse : 11

Aspects :

Indestructible

Intelligence limitée

Instinct de ruche 1

Préservation 1

Mvts rapides 2

Attaque spé (morsure, constriction, uppercut)

Morsure féroce 1

Impie 1

Régénération 2

4) Plan de l'usine :

