

# Les épouvantés

## Une aventure pour le jeu de rôle Warhammer

**Synopsis :** Dans un village totalement isolé, des sortes de démons ayant la forme d'épouvantails s'attaquent la nuit à des personnes bien précises. Malédiction ou œuvre d'une entité extérieure ? Cela sera aux Pjs de le découvrir durant une enquête « rurale » mouvementée et pas si simple à résoudre...

**Avant-propos :** Cette histoire se déroule dans la campagne bretonne cependant il vous ait bien sûr possible de la resituer ou vous le voulez dans le Vieux Monde, suffisant pour cela de modifier les noms des personnages et lieux en conséquence. Ce scénario suit les règles de la version 2, libre également à vous de les adapter pour la VI.

Cette histoire comporte des combats et de l'exploration, mais c'est avant tout une enquête pas forcément simple à démêler. Dans un premier temps je vous présente tout le déroulement de l'intrigue (y compris avant l'arrivée des Pjs) de façon « grossière » et avec des indicateurs de temps. Ensuite, le détails des personnages, essentiels à l'intrigue, et enfin la description du village, de l'arrivée des Pjs et des réactions des habitants.

Avec tous ces éléments, cela sera aux Pjs de commencer l'enquête par où ils voudront, et à vous de les aiguiller.

### 1. Une longue histoire.

#### - 10 ans avant l'intrigue :

Valentine Ondéron n'est encore qu'une initiée de Taal et Rhya lorsqu'elle arrive à Brudoncourt. Envoyée par son clergé, elle doit prendre la suite de Razel Ronan, prêtresse vieillissante et en fin de vie ayant la charge du petit temple de Taal et Rhya, les deux divinités protectrices du village.

Quelques temps après son arrivée, la vieille meurt et Valentine devient finalement prêtresse, mais elle s'ennuis rapidement dans cette bourgade, d'autant plus qu'elle n'est âgé à l'époque que d'une vingtaine d'années.

Ses relations devenant de plus en plus amicales avec les habitants, elle se lit surtout avec un couple de paysan vivants dans une petite ferme en marge du village : Gérard et Mathilde Barnabé, un jeune couple. Elle se sent au fur et à mesure du temps attiré par eux et finalement, alors que deux ans ont passés, le couple lui explique qu'ils font partis d'un petit groupe qui se « fait plaisir » de temps en temps dans la propriété du chef du village, Bernard Giraudoux. Elle décide de les rejoindre et s'adonne là au plaisir de la chaire.

Les membres du petit groupe (qui n'est PAS un culte de Slaanesh) sont donc :

- Bernard Giraudoux, chef du village.
- Vincent Jarretier, chirurgien barbier.
- Gérard Barnabé, paysan.
- Mathilde Barnabé, paysanne et épouse de Gérard.
- Herbert Séverac, paysan.
- Hérine Séverac, paysanne et épouse de Herbert.
- Eric Lass, cordonnier.
- Valentine Ondéron, prêtresse de Taal et Rhya.

Cinq ans plus tard, Valentine tombera enceinte de l'un des hommes (elle ignore lequel) ce malgré les Graines de plante de Lonzantin qu'elle prenait comme moyen de contraception. Cette grossesse jetterait le discrédit sur elle, elle là masque tant qu'elle peut puis, faignant une réunion urgente avec

son clergé, elle part en réalité dans la ferme des Barnabé. Elle y reste cachée jusqu'au terme de sa grossesse ou elle donne naissance à un garçon, Arthur, qui sera adopté par les Barnabé (Mathilde étant stérile). Valentine revient après à son temple.

- Quelque mois avant l'intrigue :

Robert Lafarge est un charbonnier arrivé en ville il y a déjà trois ans et qui s'inséra très bien à cette communauté. Le pauvre bougre finit par tomber sous le charme de Valentine et un jour lui déclara sa flamme. Celle-ci en fut bien gênée et n'avait nullement l'intention d'épouser cet homme, aussi elle décida plutôt de lui parler du « petit groupe de plaisir ». Mais Robert en fut outré, brisé de voir son amour se livrer à ce genre d'actes. Il ne lui adressa plus la parole et se renferma totalement sur lui-même...

Quelques temps plus tard, Hérine Séverac, paysanne membre du groupe, amène un nouveau : le jeune et impétueux Sylvain Lhomme, nouveau « chef » de la milice.

Ce que tout le monde ignore c'est que Robert était avant un ingénieur travaillant aux ateliers d'expérimentation de Couronne. Epluchant d'antiques grimoires des nains noirs, il découvrit les secrets de fabrication de machines fonctionnant à la Malepierre. Mais un terrible incident le contraignit à fuir en emportant les livres, c'est maintenant un individu recherché mais il a trouvé à Brudoncourt la planque idéale, d'autant plus qu'il a trouvé de la Malepierre, et espère bien utiliser son savoir pour se venger de Valentine et les siens...

- 3 semaines avant l'intrigue :

Robert met en marche ses machines : 10 robots ayant une apparence semblable à des épouvantails (CF fiche de Robert pour comprendre pourquoi ce détail de l'histoire n'est pas grotesque). Ils attaquent la ferme Barnabé, de nuit, et tuent atrocement les parents. Arthur, qui s'est enfui, est recueilli par Marie Grisbrouillard, une vieille sorcière de village qui vit seule et loin de tout.

Découvrant cet acte odieux le lendemain, Bernard fait envoyer un messenger jusqu'au château du baron de Brudon, à 40 kilomètres de là. Les gardes arrivent deux jours après, constatent cette agression et en concluent à une attaque de brigands de passage, ils repartent.

- 2 semaines avant l'intrigue :

Nouvelle attaque, cette fois c'est le bûcheron Roger Charlier qui est tué (il avait découvert les secrets de Robert). Le village attend.

Deux jours plus tard, Marie la sorcière a une vision de l'attaque de la ferme des Séverac, elle se rend à la ferme et kidnappe les deux enfants de la famille pendant leur sommeil pour les sauver. Les épouvantails interviennent peu de temps après et tuent les parents.

Le lendemain, Bernard fait envoyer un nouveau messenger. Les gardes arrivent deux jours plus tard mais en plus grand nombre, ils fouillent, interrogent, passe la région de fond en comble mais ne trouvent rien... Ils repartent.

- 3 jours avant l'intrigue :

Les « créatures » ont attaqué le village de nuit et tout le monde les a vus : ce sont des démons ayant l'apparence d'épouvantails surgit des champs. Tout le monde s'est calfeutré chez soi, trois miliciens sont morts en combattants. Ils sont entrés dans la maison du cordonnier et l'ont tué.

Bernard renvoie un messenger...

- Jour J : Les Pjs sont là, ni les gardes ni le messenger ne sont revenus et le village tout entier craint de nouvelles attaques. Entrée en scène des héros...

- J + 1 : Horreur dans le temple : Du sang s'écoule des effigies de Taal et Rhya pendant que Valentine priait seule. Des personnages analysant les effigies et ayant des compétences en science, piège ou ingénierie découvriront qu'en réalité une petite pompe à retardement a été placée là. S'ils n'analysent pas tout de suite les effigies, Robert pourrait avoir le temps de récupérer son piège et de partir. Il avait fait ça comme « bonus » dans sa vengeance.

- J + 2 : Attaque des épouvantails durant la nuit, ils viennent tuer Vincent, le chirurgien barbier. Ils arrivent de partout, c'est la panique au village.
- J + 3 : Les attaques sont maintenant dirigés contre les Pjs, elles continueront jusqu'à ce qu'ils découvrent le coupable ou est tués tout les épouvantails. Robert s'attaque à eux car il craint qu'ils ne découvrent la vérité.

## **2. Les Protagonistes.**

Bernard Giraudoux, Chef du village, grand propriétaire terrien et membre du « groupe ».

Agé d'une cinquantaine d'années, plutôt gros et court sur pattes, le teint rougeaud, il arbore une barbe fournis et est quelque peu dégarnis. Il porte de beaux habits de qualité.

Ayant toujours vécu à Brudoncourt, Bernard à une éducation un peu plus importante que celle de ses concitoyens et il n'hésita pas à utiliser ses connaissances pour s'enrichir. Il a ainsi racheter petit à petit de nombreux champs de la région et emplois plusieurs des habitants du village comme ouvriers agricole. C'est ainsi l'individu le plus riche de la ville et il devint ainsi rapidement le chef du village. Il avait une femme, Julie, qui est morte en donnant naissance à leur fils, Johan, qui est actuellement étudiant à Couronne. Il ne cultive plus les champs depuis longtemps, ne s'y rendant que pour voir l'état de ses possessions, il vit dans une assez grande maison au village. Il est l'un des instigateurs du « groupe de plaisir », fondé deux années après la mort de sa femme.

C'est un individus sympathique et près à aider même s'il n'est pas très courageux. En temps normal il a souvent l'air joyeux mais avec ce qui se passe il est plutôt affligé des horreurs qui se produisent et fera tout son possible pour aider les Pjs.

Ils les accueillent lors de leur arrivée et leur explique les faits, pour lui les épouvantails sont des monstres qui harcèlent la région pour assouvir leurs désirs violents et c'est tout. Il ne parlera pas du groupe de plaisir, car il n'y as pour lui aucuns liens entre cela et les attaques (il se base sur le fait que le bûcheron Charlier est mort, et lui n'en faisait pas partit). C'est si Vincent vient à mourir ou si les Pjs sont très persuasifs qu'il en parlera, avec difficultés.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32	25	40	39	32	45	42	45
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	3	4	0	0	0

Compétences : Braconnage, Charisme, Comméragé, Conduite d'attelage, Dissimulation, Métier (Cuisinier et fermier), Jeu, Lire/écrire, Connaissance générale (Bretonnie), Evaluation, Marchandage.

Dotations : Beaux atours, une bourse avec 30 couronnes d'or, une dague, des bijoux, sa propriété et la moitié des champs du coin.

Vincent Jarretier, Chirurgien barbier, membre du « groupe ».

Chirurgien barbier.

Un homme d'une cinquantaine d'années, grand et maigre, le teint cadavérique et quelques rares cheveux gris. Il porte de beaux habits de qualités.

Il est originaire de Couronne, mais une sombre histoire d'abus sexuelle sur un jeune garçon l'as fait quitter précipitamment la ville pour atterrir à Brudoncourt avec toute sa fortune (qu'on juge conséquente) et il devint ami avec Giraudoux. Il n'a jamais eu d'épouse parce qu'il n'en voulait pas.

C'est un homme pédant, qui aime ramener sa science et qui d'office n'appréciera pas les Pjs. En fait, il n'apprécies pas grand monde et médit beaucoup sur chacun. Il voit des coupables partout. C'est un sadique et un pervers, mais il ne le montre jamais, sauf lors des soirées chez le chef du village. Ca n'est pas le membre du groupe le plus apprécié, il n'est là que parce que Bernard et lui sont des amis de longue date. Il a une maison autour de la place du village, il vit au premier étage, le rez-de-chaussée étant sa boutique. Il a peu de clients du fait de son asociabilité mais il s'en moque, ses économies lui suffisant pour vivre.

Il ne voudra pas parler avec les Pjs et se montrera vexant. Si ils insistent il leur dira juste qu'il n'a aucuns avis sur la question et se moque de ce qu'il peut arriver aux stupides habitants de ce village. En réalité il a peur d'être la prochaine victime sur la liste.

Si les Pjs ne parviennent pas à arrêter les épouvantails, il sera tué dans la nuit par une attaque bruyante des épouvantails dans le village, un jour après l'arrivée des Pjs.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28	40	28	31	32	55	50	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	4	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (Bretonnie), Commérage, Charisme, Natation, Langue (Reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (apothicaire), Soins, Chirurgie.

Dotations : Beaux atours, une bourse avec 10 couronnes d'or, outils de chirurgien barbier, sa maison.

Valentine Ondéron, Prêtresse de Taal et Rhya, « membre du groupe ».

Prêtresse, ex initiée.

Valentine est une très belle femme d'une trentaine d'année, de longs cheveux châains et de belles formes dont le visage montre une parfaite maîtrise de soi.

Ayant grandis dans un autre village, elle devint rapidement une initiée de Taal et Rhya et fut envoyé par son clergé à Brudoncourt pour prendre la suite du temple. Elle s'ennuis à mourir dans ce village et souhaiterait en partir. Elle a rejoint le groupe pour pallier à son ennui, même si elle sait qu'au fond cela n'est pas bien par rapport à son culte. Etant très belle, elle attire beaucoup d'hommes du village (même si le seul qui a osé se dévoiler fut Robert). Elle vit dans une petite maison juste à côté du temple.

C'est une femme sure d'elle, intelligente, réfléchis et qui sait garder son calme. Elle est réellement horrifiée par ce qui se passe (elle était très proche des victimes en effet) et accueillera les Pjs comme il se doit et les aidera comme elle pourra. Elle n'évoquera pas le « groupe » (en tout cas pas immédiatement et seulement si les Pjs arrivent à lui démontrer qu'il y a un lien) et n'aura pas de soupçons particuliers sur certains habitants. Elle pense intimement que ces épouvantails sont une malédiction de Taal et Rhya contre elle, avis qui sera renforcé par le sang s'écoulant des effgies.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32	29	33	35	41	52	42	45
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	2	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (astronomie, théologie, droit), Connaissance générale (Bretonnie, faune, flore), Langue (Classique, Reikspiel), Lire/écrire, Perception, Soins, Equitation, Focalisation, Langage mystique (magick), Sens de la magie, Survie, Magie commune (Divine).

Dotations : Robe de prêtresse, symbole de Taal et Rhya, sa maison.

Marie Gribrouillard, vieille sorcière un peu folle.

Sorcière de village (Niveau élevée).

Nul ne sait quel âge à la vieille Marie, de mémoire de villageois elle as toujours été là et as toujours été vieille. C'est une vieille femme voûtée et laide, enroulée dans des haillons de vieux vêtements. Elle habite dans une cabane isolée, à l'orée de la forêt, loin du village ou elle ne met les pieds qu'extrêmement rarement (souvent pour faire un achat quelconque). Certains villageois vont parfois la voir lorsqu'ils sont malades, et leurs vend alors des potions, mais ne se montre pas très sociable.

La magie qu'elle a appris à manier seule est très hétéroclite et elle possède des sorts dans différents domaines, elle est aussi très douée en potion. Ses talents de magie lui font aussi souvent avoir des visions, elle sait ce que trame Robert et est au courant pour l'existence du groupe, cependant elle s'en moque, jugeant que tous ces individus sont corrompus et méritent ce qui leur arrive.

Cependant elle a globalement bon fond, même si l'âge et l'isolement l'ont rendus un peu folle et paranoïaque. Elle recueillera le petit Arthur afin de le protéger et ira sauver les enfants Séverac suite à une

vision. Elle endormira tout le monde à l'aide du sort Choc qu'elle lancera plusieurs fois, et portera les enfants grâce à une potion de force. Elle laissera les parents à leur sort, connaissant leur vice. Elle gardera les enfants chez elle, leur racontant que d'horribles créatures hantent le village et la forêt et qu'il faut rester là, ceux-ci la croiront, d'autant plus qu'elle se montrera très gentille.

Si les Pjs viennent à sa maison, elle leur dira de fichier le camp et n'ouvrira pas la porte. Au moindre signe de violence, elle se défendra en lançant des sorts et ce jusqu'à la mort. Il faudra un certain effort de persuasion pour lui prouver qu'on ne lui veut aucun mal, ni à elle, ni aux enfants. Elle pourra accepter de rendre les enfants mais viendra avec eux au village pour les garder (ils en seront ravis). Avec quelques jets de sociabilité, elle pourra leur dire que « plusieurs habitants se rendent chez le chef du village pour des orgies », et aussi que « le charbonnier est celui qui anime les épouvantails ».

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25	25	28	37	30	45	60	35
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	4	3	2	2

Compétences : Intimidation, Métier (Apothicaire), Focalisation, Fouille, Soins, Soins des animaux, Perception, Sens de la magie, Magie vulgaire.

### Robert Lafarge, Charbonnier maître des épouvantails.

Charbonnier, ex étudiant, ex ingénieur.

De taille moyenne, brun les cheveux courts, porte un léger bouc, le teint pâle et est assez maigre. Il est vêtu modestement et est souvent couvert de suie à cause de son travail.

Autrefois il était étudiant en ingénierie à Couronne, dans l'aile de l'université étudiant les machines, une doctrine encore mal connue dans ce pays. Un jour, l'école racheta à des aventuriers ayant voyagés jusque dans des contrées lointaines une série de livres écrits en langue naine et traitant, apparemment, d'ingénierie. Etant l'un des meilleurs dans le domaine, Robert se lança à fond dans le sujet durant trois ans, apprenant là que ces ouvrages ont en fait été écrits par les nains noirs et traitent de la création de machines très dangereuses, fonctionnant notamment à l'aide de Malepierre. Il créa ainsi diverses machines, notamment des robots qu'il pouvait plier à sa volonté (se faisant, son esprit se faisait en réalité envahir par le chaos petit à petit, sans qu'il ne le sache). Son travail « démoniaque » fut découvert bientôt et il dû fuir, emportant par la même ses précieux livres...

Recherché, il finit par trouver Brudoncourt sur sa route, la planque idéale, se reconvertissant en charbonnier. En mal de Malepierre, il abandonna ses recherches avant de, un jour, découvrir une grotte qui en était pleine. Il laissa cependant cela de côté, s'attelant à sa nouvelle vie calme, mais le refus de Valentine face à sa déclaration d'amour et la découverte du « groupe » le fit entrer dans une telle rage qu'il ourdit le plan de créer de nouveaux robots et de se venger de tous ce groupe. Il installa son laboratoire dans la grotte, créa dix robots qu'il déguisa en épouvantails pour masquer la machinerie et fit massacrer la famille Barnabé. Le bûcheron Charlier découvrit la grotte et Robert du le faire tuer également, pendant qu'il courait de la grotte au village. Ensuite il s'attaqua aux Séverac et à Lass. Il laissait du temps entre ses actions afin que les robots soient révisés et rechargés convenablement de Malepierre à chaque fois, mais l'arrivée des Pjs le contraignit à accélérer ses plans, voir ensuite à s'attaquer aux Pjs eux-mêmes.

S'ils vont chez lui, dans une petite maison à distance du village, comme tout charbonnier, Robert dira rien savoir et être horrifié de tout ce qui se passe. Il aiguillera les Pjs sur la culpabilité probable (mais fautive) de Jacques Londoin, voir même de Marie Gribouillard (ou de n'importe qui d'autres de suspects autre que lui). En « fouillant » des Pjs observateurs trouveront un saut de Malepierre, Robert leur dira l'avoir trouvé dans la forêt. Si les Pjs « rament » encore un peu, il peut les conduire à une petite carrière ou les Pjs ne trouveront rien, Robert leur disant qu'il a déjà récupéré toute la Malepierre. Il dira aussi ignorer l'identité de ces rochers, et qu'il les a récupérés juste parce qu'ils étaient jolis. Si les Pjs soupçonnent visiblement Robert, il les emmènera à sa grotte et disparaîtra en courant à l'intérieur de celle-ci. Suite à cela, il animera ses épouvantails et agressera les Pjs.

Lorsqu'il sera démasqué, Robert fera tout ce qui est en son pouvoir pour se venger des Pjs et, le cas échéant, cherchera à fuir. N'étant pas spécialement courageux, il se rendra s'il est pris et sans défense. Ne restera plus alors qu'aux villageois à le brûler vivant...

Si vos Pjs sont drôlement costauds et détruisent tout les épouvantails, à un moment ou as un autre, Robert pourra chercher à se faire « oublier » mais si les Pjs poursuivent l'enquête il pourrait aussi décider de quitter le village après avoir brûler sa maison et emporté ses biens les plus précieux qu'il entrepose dans sa grotte. Si vous en arrivez là, soit les Pjs se lancent dans une course-poursuite, soit l'affaire se termine en tire-bouchon, sans être vraiment résolue. Il n'y aura plus de meurtres, mais peut-être Robert pourrait-il revenir se venger plus tard ? Ou ourdir de nouveaux plans, ailleurs, en utilisant ses dangereuses connaissances...

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32	29	35	41	30	75	50	32
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	4	4	0	2	2

Compétences : Charisme, Comméragé, Connaissance générales (Bretonnie, Nains, Nains noirs), Connaissances académique (sciences, ingénierie), Fouille, Langue (Classique, Khazalid, Langue sombre), Lire/écrire, Perception, Survie, Métier (Arquebusier). Maître artiller, Maîtrise (armes à feu).

Dotations : Habits simples, pistolets, tromblon, 20 balles, poudre, épée, une bourse avec 4 couronnes d'or, machines de contrôle des épouvantails, 6 livres d'ingénierie, sa maison.

#### Jacques Londoin, artisan sigmarite.

Artisan (Tisserand).

Un petit homme d'une quarantaine d'années, rondouillard, petite barbe grise et quelques cheveux sur le crâne.

La famille de Londoin est originaire des régions montagneuses à l'est de la Bretonnie, aux frontières de l'Empire. Ses grands parents venant d'un village quelque peu isolé, ils se convertirent au culte de Sigmar qui leur fut apporté par des moines prêchant la bonne parole un peu partout. Ce culte se transmet dans la famille. Alors qu'il était âgé d'une trentaine d'années, des hommes bêtes attaquèrent son village et sa femme et son fils périrent. Complètement abattus, il partit, et ses pérégrinations le firent arriver à Brudoncourt. Il y arriva quatre ans avant les faits. Jacques ne cache pas son appartenance au culte de Sigmar, il respecte toute à fait les autres cultes mais à l'intime conviction que Sigmar est une sorte de Dieu sauveur et que, de toutes façons, un jour l'Empire annexera la Bretonnie. Ces idées font plutôt un mauvais effet au village et Jacques y est mal vu. Les pires rumeurs court sur lui, mais le bonhomme s'en moque. Sa maison se trouve à distance du village, il vient parfois vendre ses tissus sur la place du village.

Il sera naturellement méfiant envers les Pjs, cependant il est innocent et les Pjs ne trouveront rien à lui reprocher, malgré ce qu'en disent les villageois. Il croit que les épouvantails sont une malédiction à l'encontre de ceux qui se réunissent dans la maison de Giraudoux, mais il ignore leur identité et n'en parlera pas facilement.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38	29	42	41	30	34	30	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	4	4	0	2	2

Compétences : Comméragé, Connaissance générales (Bretonnie), Conduite d'attelage, Marchandage, Métier (Tisserand, Fermier).

Dotations : Habits simples, outils d'artisans, une bourse avec 10 couronnes d'or, un symbole de Sigmar, sa maison.

#### Sylvain Lomme, jeune milicien, membre du « groupe ».

Milicien.

Un bellâtre de grande taille, de bonne carrure, les cheveux châtons et les yeux bleus.

Sylvain est depuis quelques temps le chef de la milice du village (c'est-à-dire quatre planquins, dont trois sont morts lors de l'agression du cordonnier). Il est né et à grandi au village, se vantant d'exploits imaginaires tel qu'avoir tué des créatures de la forêt ou culbuté telle ou telle filles du village. Il n'est pas spécialement aimé mais son statut impose le respect. Il est particulièrement incompetent, n'étant même pas

sortit se battre lors de l'attaque du village (la mort du cordonnier) et n'ayant aucune idée sur la stratégie à adopter.

Il fait partit du groupe mais n'en parlera pas facilement quand même. S'il y a de belles femmes dans le groupe de Pjs, il tentera de les charmer (en s'y prenant comme un pied). Il pense que les épouvantails sont des monstres des bois.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31	31	33	41	30	30	28	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	2	2

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Jeu, Conduite d'attelages, Esquive, Fouille, Métier (Fermier), Perception, Survie, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes).

Dotations : Veste de cuir, calotte de cuir, hallebarde, épée, uniforme, une bourse avec deux couronnes d'or.

### Les Victimes :

Famille Barnabé : Gérard (père, membre du groupe), Mathilde (mère, membre du groupe), Arthur (fils de 5 ans). Arthur ignore qu'il a été adopté ainsi que les vraies activités de ces parents.

Roger Charlier (Bûcheron, avait démasqué Robert).

Famille Séverac : Herbert (père, membre du groupe), Hérine (mère, membre du groupe), Candisse (fille de 9 ans), Julien (fils de 6 ans). Les enfants ne sont pas au courant de l'identité de leurs parents.

Eric Lass (Cordonnier solitaire, membre du groupe).

### Les épouvantails.

Ces machines sont mues par une sorte de générateur à Malepierre interne et sont composés de plaques et de barres de fer et de bois. Bien qu'il soit possible de leur donner toutes sortes de formes, les épouvantails de Lafarge sont de grande taille, environ de deux à trois mètres, ont un aspect maigre, aux membres obtus, portant des loques de vêtements divers, pantalons, capes, chemises, chapeaux, bottes...etc., ainsi que de la paille à divers endroit. Ils sont armés de fourches, de faux ou de bâtons. Leur visage est celui d'un épouvantail que son créateur aurait voulu faire effrayant, une lueur orange feu s'échappe de leur bouche et de leurs yeux (c'est la lumière produite par la combustion magique des Malepierre). Ils savent se faire discret et ne sont pas très habiles ni très fin, cependant ils sont rapides et dotés d'une force prodigieuse. Leur mécanisme interne émet un bruit de vieux tacot qu'ils peuvent faire taire durant dix minutes, tous les quarts d'heure. C'est un temps limite, les épouvantails « commandent » l'arrêt ou l'enclenchement de leur mécanisme mais sont limités dans le temps sous peine de tomber inanimé. Malgré tout, ils sont relativement stupides et soumis à la volonté de Lafarge, mais celui-ci aura énormément de mal à les empêcher de tuer si des êtres vivants sont tout près, la Malepierre reprenant par moment le dessus. Lorsqu'un épouvantail est frappé mortellement, son générateur se déglingue, la créature se déplace alors aléatoirement, des fissures apparaissent sur son corps au travers desquelles on peut voir la lumière émise par le générateur devenir de plus en plus forte. La créature explose trois rounds plus tard (petit gabarit, valeur de dégâts de cinq).

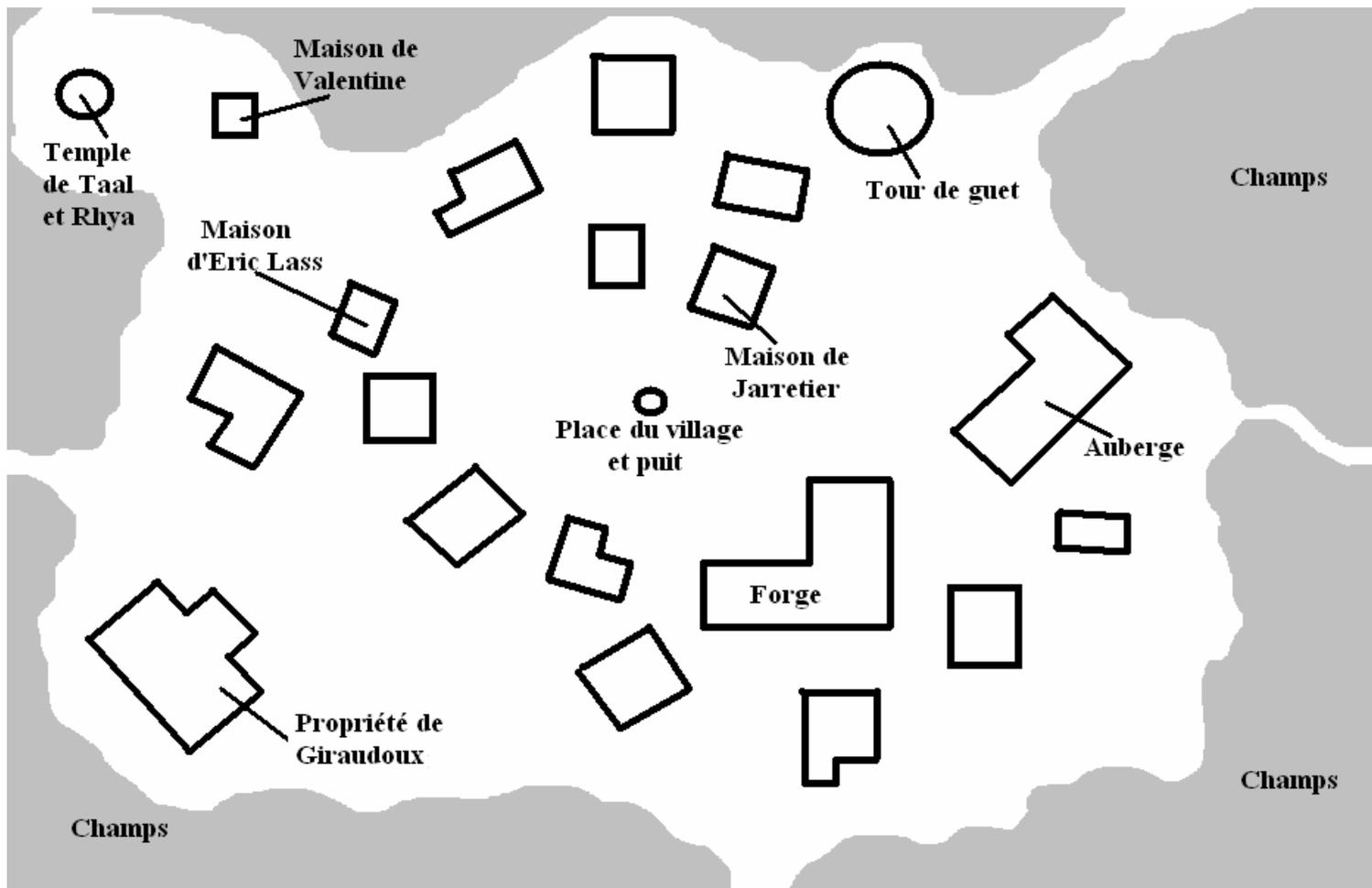
Lafarge à créé dix épouvantails, mais libre à vous d'en mettre plus ou moins.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44	25	48	50	35	20	40	10
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	5	5	0	0	0

Compétences : Menaçant, Déplacement silencieux, Coups puissants, Vision nocturne, Effrayant, Langue (Langage sombre).

Dotations : Fourche, Faux ou bâton, vêtements miteux brûlés. Vous pouvez récupérer du fer, du bois et de la Malepierre en petits morceaux carbonisés.

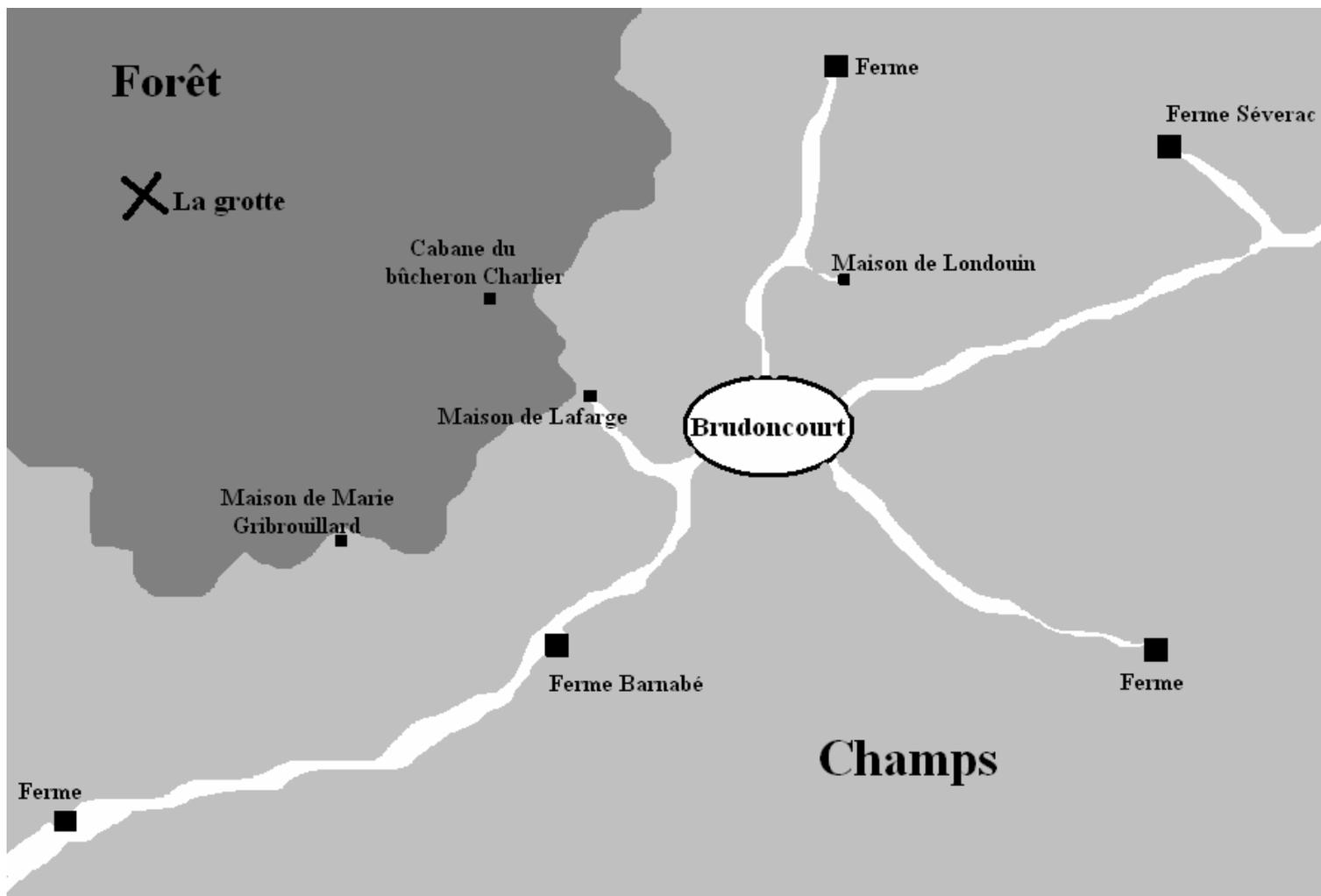
### 3. Le village de Brudoncourt.



Les Pjs arriveront par la route nord-est.

- La tour de guet est une petite tour de garde, pas très haute et de conception grossière, qui reste néanmoins le plus haut bâtiment du village et sûrement le plus défendable en cas d'attaque. L'intérieur n'est qu'un escalier en colimaçon qui mène au balcon. Sylvain et le dernier milicien sous ses ordres y sont.
- La place du village est quelque peu boueuse mais est vraiment le cœur de la vie du village. En son centre se trouve un large puit utilisé par tout le monde.
- L'auberge « L'épis de blé » est tenue par Fabien Briard, un personnage sympathique. Il n'y a que trois chambres de libre contenant chacune un lit.
- Le forgeron est Brice Dubord, un gaillard sur et droit. Il y a une écurie adjacente à la forge, en faisant le bâtiment le plus imposant.
- Le temple de Taal et Rhya est bâti sur une colline basse qui surplombe le village, c'est en fait un toit conique supporté par huit colonnes de bois, ce temple circulaire est donc ouvert au vent. Le temple est légèrement surélevé du sol par des pieds de bois larges. Au centre, se trouve un symbole de Taal, la ramure de cerf, accroché au plafond au-dessus d'une statue de bois de Rhya. Les villageois déposent des offrandes au pied de la statue.
- La propriété de Giraudoux est un grand bâtiment plutôt luxueux en comparaison des autres.
- Les champs entourent le village. Il serait préférable que votre histoire se déroule lors d'une saison où les épis de blé sont hauts, afin de masquer l'arrivée des épouvantails, créant une certaine atmosphère. Les créatures peuvent aussi jaillir des champs pendant que les Pjs sont sur les petites routes.

- Les lieux du crime : Si les Pjs fouillent les maisons ou vivaient les victimes ils ne trouveront rien de particuliers. Ils seront cependant horrifiés par les traces de sang recouvrant les murs, les victimes ayant été littéralement déchirées dans tout les sens et leurs restes balancés partout. Ils auront l'occasion de voir le résultat d'une attaque d'épouvantails s'ils ne peuvent empêcher la mort de Jarretier le barbier. Le seul élément intéressant qu'il trouveront sera une carte de la forêt (ou est indiquée la grotte) dans la maison du bûcheron, bien que celui-ci est été tué dans les bois et non pas chez lui.



- L'arrivée des Pjs au village :

La route menant à Brudoncourt est juste un vilain chemin de terre étroit et peu employé, elle ne fait pas partie des grands axes de communications. Une solution expliquant le pourquoi du passage des Pjs serait d'évoquer un raccourci donné par des patrouilleurs ou d'autres voyageurs. Vous pouvez aussi imaginer que les Pjs ont été employés par le baron de Brudon qui en a assez de ses plaintes venant de ce village loin de son château. Ne voulant plus employer infructueusement ses propres gardes, ils cherchent un petit groupe d'aventuriers à y envoyer. A savoir que le nom de Brudoncourt signifie étymologiquement que le village se trouve aux limites des terres de Brudon. Le village, plus les fermes et habitations éloignées, compte une cinquantaine d'habitants tout au plus.

Lorsqu'ils arrivent à Brudoncourt, les Pjs sont accueillis en héros, qu'ils soient envoyés ou non par le baron. Il peut être amusant que, lorsqu'ils arrivent, des villageois arrivent vers eux en courant, les Pjs pensant qu'on veut leur tomber dessus. De même, s'ils arrivent au village « par hasard » il serait intéressant de maintenir leur incompréhension un moment. Quoiqu'il en soit, on s'attroupe autour d'eux, on leur sert la main, on leur donne à boire et à manger, les jeunes filles font des baisers sur les joues des hommes. Les villageois prêtent particulièrement attention aux personnages ostensiblement guerriers.

Bernard Giraudoux accourt et finit par inviter les Pjs chez lui. Là il leur expose la situation, et c'est maintenant aux Pjs de se débrouiller en commençant par où ils veulent...

- Ce que les gens en disent...

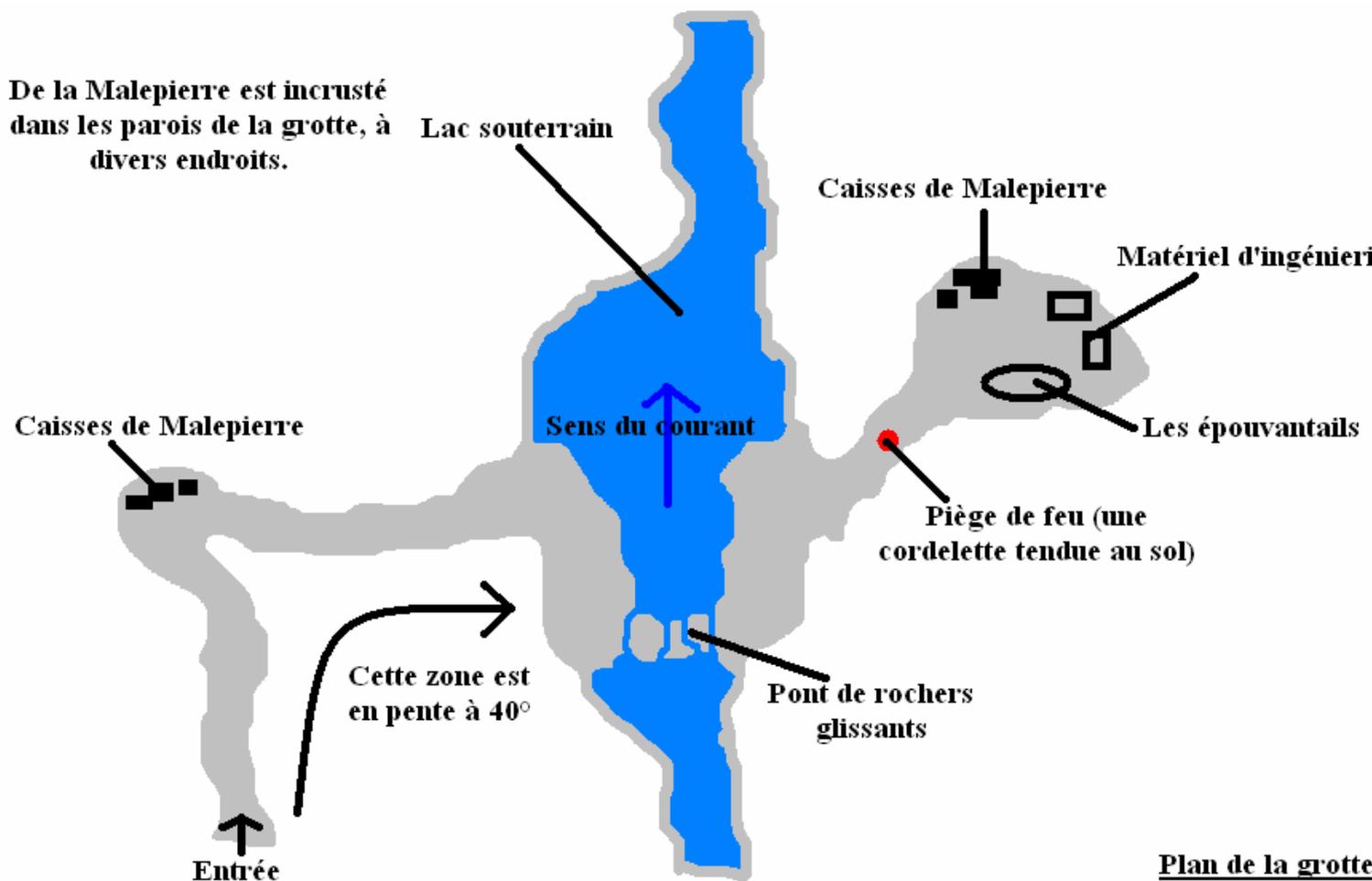
Avec quelques jets de charisme, commérages, baratins ou intimidation, voici ce que les Pjs peuvent apprendre des habitants, mais aussi, si vous le souhaitez, de la bouche de certains des personnages principaux :

- Très facile (+10%)
  - Le nouveau chef de la milice est un incompetent, il n'était même pas là lors de l'attaque du village ! (Vrai, il se cachait dans la tour).
  - Sylvain, le chef de la milice, a couché avec des tas de femmes du village... (Faux, avant d'entrer dans le groupe il était puceau et n'as jamais couché avec d'autres femmes qu'elles).
  - Jacques Londoin est un sigmarite (Vrai, il ne s'en cachera pas).
- Plutôt facile (Normal)
  - Le charbonnier ne parle plus beaucoup aux gens ces derniers temps... (Vrai).
  - Jacques Londoin est un sigmarite, il voudrait que la Bretonnie soit annexé par l'Empire (En partie vrai, il pense que cela arrivera mais ne l'espère pas plus que ça).
  - Marie Gribouillard est une sorcière dangereuse, c'est sûrement elle qui a invoqué ces démons. (Vrai c'est une sorcière, Faux elle n'a rien invoqué du tout et n'en as pas le pouvoir).
  - Mathilde Barnabé n'as jamais eu d'enfants, tout le monde là pensait stérile et elle as pourtant réussi à avoir Arthur. C'est un enfant du miracle... (Vrai, Arthur est l'enfant de Valentine).
  - Les enfants de la famille Séverac ne ressemblaient pas du tout à leur père... (Vrai, ils étaient techniquement des autres hommes du groupe).
  - Il y a quelques temps, les épouvantails de la région ont progressivement été tous dérobés dans la nuit... (Vrai, Lafarge venait chercher de quoi habiller ses robots).
- Plutôt difficile (-10%)
  - On dit que Bernard Giraudoux a fait sa fortune grâce à des escroqueries... (Faux, il a ruiné des gens mais tout à fait honnêtement).
  - Vincent Jarretier a quitté Couronne parce qu'il avait abusé d'un jeune garçon et allait être arrêté (Vrai).
  - Vincent Jarretier a quitté Couronne parce qu'il égorgait ses clients avec son rasoir et la milice était sur le point de le découvrir... (Faux).
  - Paraît que le charbonnier était amoureux de la prêtresse mais celle-ci là rembarré (Vrai).
  - La femme du boulanger à vus Jacques Londoin faire un rite diabolique dans les bois, il était entouré d'une lueur rouge et invoquait le diable ! (Faux, si les Pjs vont voir la femme du boulanger, elle leur dira que c'est une autre personne qui lui as dit, et ainsi de suite jusqu'as ce que les Pjs tournent en rond, ça n'est qu'une rumeur sans fondements).
  - C'est arrivé une fois que la prêtresse soit partit pendant presque trois mois, des mauvaises langues disent qu'elle était enceinte et voulait le cacher (Vrai).
  - Nous sommes puni par Taal et Rhya à cause de nos fautes... (Faux).
  - Toute cette histoire est un complot de Jacques Londoin ! Partout en Bretonnie des sigmarites passent à l'action pour affaiblir notre pays (Faux).
- Très difficile (-20%)
  - Plusieurs habitants du village se rendent certains soirs dans la demeure du chef du village, on ne sait pas trop ce qu'ils y font... (Vrai).
  - Les monstres ont capturés les enfants Séverac et Barnabé parce qu'ils étaient des bâtards ! (Faux, ils ont été récupérés par Marie, mais ce sont effectivement des bâtards).
  - Jacques Londoin est un répurgateur ! (Faux).

LA GROTTTE DE LAFARGE. Comment là trouver ? Quatre solutions :

- Y être conduit par Lafarge lui-même.
- Se rendre dans l'ancienne cabane du bûcheron (connue de tous au village) et y trouver (test de fouille) une carte des bois ou la grotte est indiquée.
- Faire du pistage après l'attaque du village.
- Avoir la position indiqué par Marie Gribouillard (mais il faudra être très gentil avec elle).

RECOMPENSE : A vous de voir ce que vous souhaitez octroyer à vos joueurs, en matière de Xp et d'argent (Sauf problème, c'est le chef du village qui paiera). Je préconise entre 100 et 200 Xp, selon la façon dont on évolués vos joueurs, et une récompense de 20 couronnes d'or par personnage, mais une fois encore c'est à vous de voir.



Un scénario de Maxime Fourmont.

[Maxime.Fourmont@gmail.com](mailto:Maxime.Fourmont@gmail.com)

Votre avis et vos suggestions m'intéressent !

