

# L'ÉGLISE HANTÉE DE LUDIVJA



UN MYSTÈRE POUR  
VAESEN

# L'église hantée de Ludivja

## Avant-propos

Ce mystère pour Vaesen, le jeu de rôle de Fria Ligan (et traduit en France par Arkhane Asylum Publishing) est un scénario amateur, téléchargeable librement. Il utilise l'un des vaesen du livre de base, le Guet de Beffroi, dans une version légèrement différente de la proposition initiale.

Il est prévu pour être joué par deux à quatre Enfants du Jeudi et est adapté aux débutants comme aux plus expérimentés. Des notes et conseils à destination de la Meneuse de Jeu sont proposés.

## Prologue

Suite au décès du père Leif Larrison, Mads Sonndir, un jeune prêtre, est missionné au village de Ludivja pour lui succéder. Mais son sacerdoce prend un tour inattendu lorsqu'il découvre d'étranges faits. Pourquoi la cloche de la vieille église se met-elle à tinter, au beau milieu de la nuit ? Comment se fait-il qu'à chaque fois qu'elle résonne, un malheur frappe les villageois ? Et quel est ce gros chat noir qui rôde dans l'église et semble insaisissable ? Persuadé d'avoir affaire au Malin, le père Sonndir contacte l'évêché d'Uppsala. Il lui faut un exorciste.

C'est la Société qui répondra.

## L'histoire, en quelques mots

Le père **Leif Larrison**, officiant depuis des décennies à Ludivja, a toujours eu un penchant pour la dive bouteille. Un soir où il avait bu plus que de raison à l'auberge du village, il croisa, sur le chemin du retour, la jeune Idrun Lössing. Quel démon s'empara alors de son âme ? Il s'approcha d'elle et commença à lui parler, puis quelque chose céda en lui : le père Larrison viola Idrun, dans une grange attenante à l'auberge et laissa la malheureuse plus morte que vive.

Rentré chez lui, Larrison réalisa ce qu'il venait de commettre et sut qu'il était condamné aux tourments de l'enfer. Alors, il chercha dans les vieux livres qu'il avait entassés durant toutes ces années, une façon de sauver son âme. Et il trouva un vieux rituel. Il procéda à un sacrifice et immola un chat noir pour implorer ceux qu'on appelait les Vaesen. Le rituel fut une réussite : jamais Idrun ne parla de ce qui lui était arrivé cette nuit-là. D'ailleurs, elle ne parla plus jamais. En quittant le lieu de son supplice, chancelante, la jeune fille fit une chute qui faillit lui être fatale et la laissa paralytique et muette.

Quand il apprit l'accident d'Idrun, le père Larrison comprit que ses prières avaient été entendues : nul ne saurait jamais son crime. Mais il avait également créé un Guet de Beffroi qui, depuis, hante l'église et ses environs.

Terrorisé par ce qu'il a fait, Larrison prit Gudrun, la sœur de sa victime, à son service et la paya généreusement pour être sa bonne. Il commença à être accablé de terribles cauchemars : chaque nuit de pleine lune, il vénérât « son » Guet de Beffroi et l'empêchait d'accabler le village.

Il y a de cela six mois, le père Larrison mourut d'une crise cardiaque, en pleine nuit, dans son église. Quelques semaines plus tard, un nouveau curé arriva à Ludivja : le père **Mads Sonndir**, qui ignorait tout de l'existence du Kyrkogrim. Ce dernier, faute d'être vénéré, s'en prit aux villageois.

À la pleine lune suivante, la cloche de l'église se met à tinter au beau milieu de la nuit. On retrouva à l'aube le corps de Magnus Olsen, un des paysans habitant à Ludivja. Magnus était mort de froid. Cette nuit-là, il avait beaucoup neigé et il était ivre. Ça n'aurait pas été la première fois.

Le nouveau prêtre eut tôt fait de comprendre qu'il se passait quelque chose dans ce village. Dès la pleine lune, cela reprit. La cloche tinta vers minuit. Un peu avant l'aube, on vint le chercher : Anders Korvist venait de trépasser. Ce bûcheron dans la force de l'âge avait hurlé dans son sommeil, avant de rendre son dernier soupir.

Lors de la pleine lune suivante, le phénomène se produisit de nouveau. Quand la cloche se mit à sonner, le père Sonndir bondit hors de son lit et se précipita dans l'église mais ne vit personne, à

part un gros chat noir qui s'était sans doute abrité du froid dans la vieille église.

Gudrun, sa bonne, lui apprit le matin que la jeune Helena Solander était morte en couches pendant la nuit. Le bébé (qui n'était pas attendu avant deux mois) n'avait pas survécu non plus.

Les bruits commencèrent à courir. Gudrun, la vieille bonne, murmurait et finit par relater au père Sonndir que nombre de villageois pensaient que l'église était hantée. A l'office suivant, il y avait moins de monde, et encore moins la fois suivante.

Le père Sonndir prit son bâton de pèlerin et alla visiter ses ouailles, pour les convaincre de ne pas abandonner la maison du Seigneur. Mais ce fut en vain. Il organisa une procession jusqu'à la statue du Christ, espérant raviver la foi des paroissiens. Mais seules quelques bigotes continuaient de venir à l'office chaque jour.

Mais, à la pleine lune suivante, le père Sonndir comprit qu'il était en terre maudite. Cette nuit-là, il la passa en prière dans l'église. Mais le Malin lui apparut alors que la cloche se mit à sonner. Un énorme chat noir surgit et bondit sur l'autel, avant s'enfuir dans l'ombre.

Personne ne mourut parmi les hommes cette nuit-là, pourtant. Mais tout le troupeau de rennes de Frejd Wallander périt.

C'en fut trop pour le père Sonndir. Il écrivit à l'évêché, décrivant sa situation et suppliant qu'on le relève de ce diocèse maudit, ou que vienne un exorciste.

## Invitation

A l'évêché d'Uppsala, le père **Lars Bokvist** prend connaissance de la requête Mads Sonndir. Ce vieux prêtre a eu connaissance de la résurgence de la Société et c'est vers les personnages qu'il va se tourner : dans les faits relatés par son confrère de Ludivja, ce n'est pas la marque du Malin qu'il voit, mais plutôt celle de ceux qu'on appelle les Vaesen. Incidemment, le père Bokvist aimerait en savoir plus sur cette Société : si ces gens sont vraiment ce qu'il se dit d'eux, autant s'en faire des alliés.

Lars Bokvist se rend donc au château de Gyllencreutz, le Quartier Général des personnages-joueurs et se présente à eux, avant d'en venir au but de sa visite. Cet homme d'église, sans doute plus ouvert d'esprit que la majorité de ses confrères, propose aux PJ de se rendre à Ludivja pour confirmer ses soupçons et, si possible, mettre un terme à cette situation. Si nécessaire et faute de pouvoir les récompenser pour leur collaboration, il peut leur faire miroiter un partenariat mutuel, à l'avenir. Un allié dans l'église serait, pour les gens de la Société, un atout de taille.

## Préparatifs

A Uppsala, il est possible de chercher quelques indices sur ce qui se manifeste à Ludivja

En faisant des recherches dans la bibliothèque de la Société (jet d'INVESTIGATION), les PJ peuvent trouver quelques informations sur le phénomène observé par le père Sonndir. En cas d'échec à ce jet, considérez que les PJ n'ont pas consulté le « bon » ouvrage ou qu'ils n'ont pas encore mis au jour la partie de la bibliothèque qui renferme les informations sur le vaesen en question.

Si le chat noir est souvent utilisé pour représenter le Malin (on ne compte plus les pauvres bêtes sacrifiées en raison de leur couleur !), cet animal a été répertorié dans les annales de la Société. Il pourrait en effet s'agir d'un Guet de Beffroi ou *Kyrkogrim* (voir p 140 du livre de base de Vaesen). Ce type de vaesen s'attache en général à un lieu saint et le protège, prenant la forme d'un animal qui aura été sacrifié et enterré à l'intérieur de l'édifice. Quiconque s'en prend à l'église ou à son pasteur subit alors les attaques de la créature.

Il est également possible d'interroger le père Bokvist, lors de sa venue à Gyllencreutz. Le vieux prêtre pourra raconter ce qu'il sait sur Ludivja, c'est-à-dire peu de choses. Selon lui, le village est semblable à des dizaines d'autres et comporte une centaine d'habitants, vivant essentiellement de l'élevage de rennes et du bûcheronnage. Il pourra ajouter qu'à sa connaissance, l'église de Ludivja n'a jamais brillé par la ferveur de ses fidèles. Feu Leif Larrson était de ces prêtres peu zélés. Là-bas, les vieilles croyances ont encore la vie dure.

## Voyage

Il faut une journée de voyage (à calèche) pour rejoindre Ludivja, en partant d'Uppsala. Durant ce voyage, les joueurs sont invités à jouer une scène leur permettant d'obtenir un **AVANTAGE**, qui leur offrira un bonus de +2 à utiliser au cours du Mystère.

Ils peuvent partager la calèche avec d'autres voyageurs (qui ne vont pas s'arrêter à Ludivja), ou faire des rencontres pendant une halte à un relais. S'ils révèlent leur appartenance à la Société ou la raison de leur voyage, cela déclenchera des réactions variées de la part des personnes rencontrées.

La calèche qui les dépose à Ludivja ne s'y arrête qu'une heure environ, avant de reprendre sa route vers sa prochaine étape. Elle repassera, en sens inverse, quelques jours plus tard et permettra aux personnages de retourner à Uppsala.

## Arrivée

Les PJ sont les seuls voyageurs à s'arrêter à Ludivja. La calèche est néanmoins attendue car elle transporte également le courrier d'Uppsala ainsi que quelques colis à destination des habitants du petit village. L'arrêt sur la place du village est court : les deux chevaux ont à peine le temps d'être nourris que, déjà, le véhicule repart, laissant les PJ sur la petite place du village.

Il est aisé de trouver ce qui ressemble à une auberge à Ludivja. D'ailleurs, **Jan Hölmig**, qui tient le rôle de bourgmestre, se présentera rapidement aux nouveaux arrivants, leur proposant de se nourrir et de loger dans son établissement (voir « Le café du village »).

Se rendre directement à l'église, située un peu à l'écart, est également envisageable. Les PJ y sont dans ce cas reçus par le père Sonndir. Envoyé à Ludivja peu après son ordination, ce jeune prêtre est un jeune homme bien fait de sa personne, à la foi sincère et pas encore ébranlée par la vie. Il attendra les personnages si ceux-ci se sont annoncés. Bien sûr, il peut être surpris qu'ils ne soient pas membres de l'Évêché et émettre des doutes quant à leur légitimité, mais quoi qu'il en soit, il n'est plus seul.

Cependant, les PJ ont tout intérêt à assister à l'office quotidien et à montrer des signes de leur foi s'ils veulent s'attirer les bonnes grâces du père Sonndir.

## Lieux & Défis

Une petite visite du village devrait rapidement s'imposer : les PJ sont libres de leurs mouvements et leur enquête va les mener à recueillir les indices çà et là, en interrogeant ceux qu'ils rencontreront.

### La statue du Christ

À l'entrée du village, la statue qui semble accueillir les voyageurs de passage à Ludivja représente un homme barbu, tenant un bâton en main. Le père Larrson a fait de cette statue un lieu de pèlerinage et a persuadé ses ouailles qu'elle représentait le Christ. S'il n'en est rien, la statue est l'objet d'un pèlerinage annuel.

En réalité, cette statue représente le fondateur du village de Ludivja, qui défendit naguère ses habitants contre des créatures venues du froid. Mais, les siècles passant, son nom et son héroïsme furent oubliés. Si ce héros du passé n'a pas de lien direct avec le mystère qui préoccupe les PJ, ces derniers auront un étrange pressentiment, s'ils réussissent un jet d'EMPATHIE à proximité de la vieille statue. Cette statue n'a aucun lien avec le mystère qui préoccupe les personnages. Elle peut néanmoins être à l'origine d'une fausse piste fort intéressante.

*COUP DE POUCE SI BESOIN : Une vieille habitante du village pourra donner une tout autre version. La statue n'a jamais représenté le Christ et est là depuis la nuit des temps.*

### L'église maudite

En toute logique, une fois leurs bagages déposés chez Lömig, les PJ devraient se rendre à l'église de Ludivja pour y rencontrer le père Sonndir. Le petit bâtiment pourrait accueillir une cinquantaine de paroissiens, c'est-à-dire la presque totalité du village. Les bancs de bois alignés ont connu des jours meilleurs et les murs mériteraient d'être

chaulés. Le petit clocher est accessible par une échelle de bois et il est possible d'actionner la cloche appelant à l'office grâce à une corde. Cette dernière est fixée à un crochet, empêchant toute manipulation inopinée. Si les PJ l'examinent, il leur paraîtra évident que la cloche ne peut être activée qu'avec cette corde.

Un confessionnal occupe un coin de l'espace et pourrait passer inaperçu au premier regard. L'église comporte plusieurs zones restant dans l'ombre, où il serait sans doute aisé de rester caché de la vue de tous.

Malgré son état de délabrement, l'église tient encore debout et on peut se demander comment aucun mur ne s'est encore effondré et pourquoi aucune corneille n'a osé loger dans le clocher.

Çà et là, des murs ont été réparés tant bien que mal, à grand renfort de mortier mal lissé. Le père Larrison avait négligé le lieu saint, se contentant de rapides réparations bâclées. En arrivant à Ludivja, Mad Sonndir ne s'est pas découragé et a fait ce qu'il a pu. Néanmoins, il lui faudrait l'aide d'artisans compétents pour redonner à l'église son lustre d'antan.

C'est d'ailleurs dans un des murs de la sacristie que le père Larrison a dissimulé le manuscrit dans lequel il a appris l'existence du Guet de Beffroi et qui lui servit à l'invoquer lorsqu'arriva l'accident.

## Le cimetière

Durant le jour, le petit cimetière de Ludivja ressemble à ceux qu'on rencontre dans n'importe quel village de cette taille. Les tombes y sont rustiques et sobres et seuls les plus fortunés des habitants ont pu s'offrir un monument de pierre. Plusieurs tombes sont plus récentes et ont accueilli les restes des dernières victimes du Kyrkogrim (dont le Père Larrison).

C'est la nuit que le cimetière peut être le théâtre d'une apparition du Guet de Beffroi. Sous sa forme de chat noir, il rôde dans le cimetière, serpentant entre les tombes, aux aguets. Un jet de TERREUR est nécessaire pour ne pas prendre ses jambes à son cou (ou subir un ETAT MENTAL) quand il surgit. Par contre, il ne passe à l'attaque que si on s'en prend à l'église.

Le père Larrison avait d'ailleurs tenté de réparer certains endroits du mur du cimetière.

## Le café du village

La plus grande maison de Ludivja est celle de Jan Hölmig, qui tient la fonction de bourgmestre et d'aubergiste. Il brasse lui-même une bière brune aux forts parfums de terre dont les villageois sont friands, faute de mieux. Il pourra loger les PJ et les nourrir durant leur séjour à Ludivja. Si on l'interroge, Hölmig haussera les épaules. Il ne va guère à l'église et n'appréciait guère le père Larrison, sans cependant pouvoir expliquer cela.

Selon l'heure de la journée, la salle de l'auberge peut être complètement vide ou à demi-pleine (le soir à la tombée de la nuit).

Interroger les quelques villageois présents pourra nécessiter des jets de dés (sollicitant l'INVESTIGATION, la MANIPULATION ou l'INSPIRATION selon l'approche choisie par les PJ). Néanmoins, des échecs sur ces jets n'impliquent pas le gain d'états pour les personnages. Leurs interlocuteurs ne leur livrent aucune information viable, voire se renfrognent et compromettent leurs chances de dialogue ultérieur : voilà qui est bien suffisant.

En cas de réussite, les personnages peuvent apprendre les faits suivants :

Interrogés sur le père Sonndir et son prédécesseur, les villageois peuvent raconter que Leif Larrison n'était pas le plus zélé des prêtres. La petite église était rarement comble, lors de ses offices et il avait cessé depuis plusieurs années de rendre visite à ses ouailles pour les convaincre d'assister aux messes. Par lassitude ou par paresse, le père Larrison ne prenait pas grand soin des murs de l'église. Il n'était pas rare de le retrouver à l'auberge, devant un bol de *glögg* (un vin chaud agrémenté de fruits secs) ou un verre de *starköl* (la bière sombre et forte que brasse Kurdt Münssen). Quand il est mort, c'est Gudrun, sa bonne, qui découvrit son corps à l'aube. La plupart des villageois (Jan Lömig en tête) ne croient pas qu'il soit mort en prière. Les excès de boisson ont eu raison de son cœur, personne n'est dupe.

Son jeune remplaçant est arrivé deux mois après le décès du père Larrison. Il a commencé par rendre visite à toutes ses ouailles et les a invitées

à se rendre à l'office. Si l'église était bien remplie lors de sa première messe, elle se vida peu à peu lors des suivantes. Aujourd'hui, le père Sonndir déclame ses sermons devant une poignée de fidèles seulement, dont une proportion non négligeable de femmes, sensibles au charme du jeune prêtre. Dans un premier temps, Mads Sonndir ne ménagea pas sa peine, allant jusqu'à haranguer ceux préférant la chaleur de l'auberge afin qu'ils retrouvent le chemin du lieu saint. Mais il finit par renoncer et continue de dire la messe chaque jour avec fièvre. Le jeune prêtre est nerveux et fatigué : sans doute passe-t-il ses nuits en prière pour le salut des âmes des villageois.

Les décès récents affligent les habitants de Ludivja (en particulier celui de la pauvre Helena Sollander, morte en couches), mais n'ont à leurs yeux rien de surnaturel. Pareils malheurs sont hélas assez courants, même si ces trépas eurent lieu dans un intervalle de temps fort rapproché. Personne n'a encore fait le lien avec la mort du père Larrison.

*COUP DE POUCE SI BESOIN : Un vieil homme a pu voir Larrison se flageller et marmonner des choses (indices sur le lieu où se trouve la carcasse du chat)*

## Le presbytère

Accolé à l'église, le logement du prêtre consiste en deux pièces : une chambre faisant également office de bureau et de bibliothèque et une cuisine où un poêle distribue un peu de chaleur au logement. Le père Sonndir passe l'essentiel de son temps à son bureau, préparant ses sermons, ou à rendre visite à ses paroissiens.

## Les pistes et les indices

### Les livres de Larrison

Des ouvrages théologiques forment la grande majorité de la bibliothèque de feu le père Larrison (et dont son successeur a hérité malgré lui). Si l'un des PJ réussit un test d'OBSERVATION, il découvrira qu'une des bibles du vieux prêtre (en trop mauvais état pour être utilisée et laissée de côté par le père Sonndir) cache un tout autre

ouvrage derrière sa couverture. Il s'agit d'un vieux registre, incomplet, mais dans lequel on peut apprendre quelques informations relatives au Kyrkogrim (voir en annexe).

A sa mort, le père Larrison a également laissé de vieux cahiers couverts de son écriture en patte de mouche. Mads Sonndir ne les a que rapidement parcourus et considère qu'il s'agit des brouillons de ses sermons. C'est en partie vrai, mais une lecture attentive (qui prendra du temps et nécessite un jet d'INVESTIGATION) peut apprendre que Leif Larrison était fort tourmenté et s'accusait de fautes (mais lesquelles).

## Témoins

**Mads Sonndir**, le jeune prêtre, est celui qui a appelé au secours, après avoir été témoin des actes du Guet du Beffroi. S'il est déçu de ne pas recevoir un véritable exorciste, comme il l'a demandé, il se montrera courtois et assistera les PJ chaque fois qu'ils le demanderont, à moins que ceux-ci ne prennent pas son appel au sérieux. Le père Sonndir est extrêmement nerveux et très fatigué. Il est dépassé par les événements : on le serait à moins.

**Gudrun Lössing**, la bonne du curé, a une cinquantaine d'années et loge avec sa jeune sœur **Idrun**, dans une petite maison proche de l'église. C'est une femme forte qui n'a pas sa langue dans sa poche. Elle est très croyante et se fait un devoir de respecter le curé de son village, quel qu'il soit. Elle préfère ne pas parler de l'accident qui fit de sa sœur ce qu'elle est aujourd'hui, mais pourra se confier si l'un des PJ est attentif à elle et à sa sœur. Gudrun sert silencieusement le père Sonndir et veille à son confort matériel. Hélas, le prêtre mange peu, ne dort presque pas.

Sa sœur **Idrun**, âgée d'environ quarante ans est paralysée depuis une chute qu'elle fit il y a vingt ans et ne survit que grâce aux soins de Gudrun. Muette, Idrun comprend cependant tout ce qu'elle entend et ses yeux pétillent encore d'une intelligence vive.

Interroger Idrun serait sans doute le meilleur moyen de comprendre ce qui s'est passé il y a des années et de relier ces faits à la situation actuelle. Hélas, la pauvre femme est muette et presque hermétique au monde extérieur. Seule sa sœur

Gudrun arrive à échanger avec elle et devra servir d'interprète si l'on veut obtenir quoi que ce soit d'elle.

Dialoguer avec Idrun ne peut se faire que si l'on a compris que ce qui lui était arrivé a un lien avec la situation de Ludivja. Il faut, de plus, faire preuve d'énormément d'EMPATHIE (en obtenant deux succès sur un test, pour lequel une femme aura un bonus d'un dé). En cas de réussite, c'est dans le regard d'Idrun et ses clignements de paupières que les PJ pourront lire ses réponses à leurs questions. Pareil « interrogatoire » ne peut cependant se faire qu'en dehors de la présence de Gudrun, qui veille féroce sur sa jeune sœur.

**Theresia Mellander**, une paroissienne éprise de Mads et (pour son malheur) mariée à Felix, un solide bûcheron qui lui a fait deux enfants bâtis sur le modèle de son père. Elle s'est réfugiée dans la Foi et se rend chaque jour à l'Eglise, coulant des regards énamourés au prêtre qui ne s'est (pour l'instant) rendu compte de rien. Theresia fait partie des rares villageois qui prêtent crédit aux dires du père Sonndir : si tant de malheurs frappent le village, c'est parce que la maison du Seigneur est vide.

**Jan Hölmig**, tenant le rôle d'aubergiste, de cafetier, d'épicier et de bourgmestre, possède la plus grande maison du village. C'est chez lui que les habitants de Ludivja se retrouvent et c'est chez lui que sont débattus les sujets de la vie courante du village, autour de la très amère bière locale. Son épouse **Vibeke** l'assiste dans la tenue de l'auberge et est sans doute la seule personne capable de le faire changer d'avis. Pieuse, Vibeke se rend chaque jour à l'office et se désespère de la situation actuelle.

Ludivja compte parmi ses habitants nombre de villageois hermétiques à la religion, ancrés dans les superstitions et les traditions transmises par leurs ancêtres. Parmi ceux-ci, citons **Kurdt Münssen**, un cultivateur, qui brasse avec l'aide de ses trois fils, une bière locale particulièrement riche en arômes, **Pyri Torborg**, un octogénaire passant ses journées à entretenir le potager qui lui assure la subsistance et ses après-midis à boire chez Hölmig, **Karl Verrens**, éleveurs de rennes (tout comme le pauvre Frejd Wallander, évoqué dans l'introduction du mystère).

Ajoutez à ces figures locales quelques grenouilles de bénitier, dont **Rosalia Vingbörg**, une vieille

filles aigrie passant son temps à observer ce qui se passe sur la place du village (c'est-à-dire rien, la plupart du temps) ou **Elin Torberg**, qui perdit son époux il y a quelques années.

Une liste de noms de villageois est disponible en annexe du scénario, si le besoin s'en fait sentir.

## Confrontation

Quand les PJ auront peu ou prou compris à quoi ils ont affaire, le Kyrkogrim va leur apparaître : le moment est venu de la résolution. Idéalement, cette rencontre aura lieu au milieu d'une nuit glaciale, alors que les nuages ne laissent que partiellement voir la pleine lune. Le vaesen a choisi de s'en prendre au père Sonndir, cette fois : ce prêtre ne le vénère pas, il compte bien le lui faire payer.

Cette nuit-là, le village est calme. Des PJ qui patrouilleraient dans Ludivja, malgré le froid qui règne, n'entendraient guère que des bruits « ordinaires » :

- Les arbres de la forêt toute proche qui grincent et émettent des sons sinistres
- Les animaux nocturnes se font entendre : des hurlements de loups, des ululements de chouettes, le vol lourd de chauves-souris, etc.
- Derrière les volets d'une maison de Ludivja, on entend les sons d'une dispute conjugale particulièrement violente.

*Note à la Meneuse de Jeu : n'hésitez pas à enrichir la vie nocturne du village, quitte à ce que les PJ négligent la raison première de leur venue.*

Alors que le père Sonndir, comme souvent, passe la majeure partie de la nuit en prière dans l'église. C'est le moment que choisit le Guet de Beffroi pour apparaître et se faufiler par la porte entrebâillée. Face à la créature, le prêtre hurle de terreur et reste prostré. Le Kyrkogrim ressort alors de l'église : si les PJ patrouillent dans le village, ils peuvent lui faire face, à condition d'être arrivés dès qu'ils ont entendu le cri de Mads Sonndir.

Faire face au Guet de Beffroi, sous sa forme de chat noir, implique de réussir un jet de TERREUR pour ne pas prendre la fuite (ou subir un ETAT MENTAL). S'il a face à lui des Clairvoyants (comme les PJ), le Vaesen réagira en passant à l'attaque. Son but est de les empêcher d'entrer dans l'église et, si possible, de leur nuire le plus possible. Il alterne les attaques « physiques » et « mentales » pour gagner du temps. Pendant cet affrontement, le pauvre prêtre sombre dans le plus profond désespoir et va mettre fin à ses jours, en se pendant à la corde de la cloche., provoquant le tintement de la cloche (qui peut réveiller les PJ si ceux-ci ne veillent pas).

Les PJ ont trois rounds pour faire subir au Vaesen les six états qui peuvent conduire à sa disparition. Celle-ci est provisoire, mais durant les minutes qui vont s'écouler, ils pourront empêcher Mads Sonndir de commettre l'irréparable

Les Caractéristiques du Guet de Beffroi figurent page 141 du livre de base de Vaesen.

*Note à la Menuse de Jeu : n'hésitez pas à donner plus (ou moins) de temps aux PJ pour faire fuir le Guet de Beffroi, ainsi qu'à moduler ses caractéristiques et son délai de réapparition.*

## Catastrophe

Ils ont 3 rounds pour réussir à entrer dans l'église, sachant que la chose cherche avant tout à les empêcher. Une fois ce délai dépassé, il est trop tard pour sauver le père Sonndir, qui est passé de vie à trépas. Avant ce délai, des personnages assez rapides peuvent tenter de décrocher son corps et de le ranimer, avec un jet de MEDECINE réussi

Si les PJ ont pris le temps de préparer leur voyage en consultant les archives de la Société, ils savent comment on se débarrasse d'un Krykogrim. Dans le cas contraire, ils peuvent l'apprendre dans un des ouvrages de la bibliothèque du défunt père Larrson.

Une fois que le Vaesen a disparu, l'affaire n'en est pas pour autant terminée. Il leur faut localiser

l'endroit où a été muré le cadavre de chat noir utilisé pour le convoquer autrefois, puis détruire ce dernier, l'en dégager puis détruire la carcasse momifiée.

Le Kyrkogrim ne va pas les laisser faire : il va réapparaître et passer à l'attaque, de façon encore plus offensive : son but est maintenant de tuer ses adversaires, qui souillent son église et mettent son existence en danger. Les PJ doivent donc mettre au jour le cadavre (un jet de FORCE est nécessaire pour l'excaver) et le brûler, tout en empêchant le Guet de Beffroi d'intervenir.

Le père Sonndir, s'il est présent (et conscient) lors de cet affrontement, est terrorisé et totalement incapable d'aider les PJ.

## Conséquences

Si la carcasse n'est pas détruite et si le père Sonndir est toujours vivant le Guet de Beffroi réapparaîtra la nuit suivante, avec le même objectif : provoquer la mort de ce jeune prêtre qui ne le vénère pas comme le faisait son prédécesseur. Les PJ vont donc disposer d'une nouvelle chance de le bannir.

Si le père Sonndir est mort, ce n'en est pas fini pour autant : tant que le cadavre emmuré n'est pas détruit, le Kyrkogrim va continuer de hanter l'église et ses alentours. A la prochaine pleine lune, un nouveau malheur s'abattra sur Ludivja, et il en sera ainsi tant que le Guet du Beffroi n'aura pas été banni.

Mais on peut espérer que les PJ auront compris de quoi il retourne. Chasser le Guet du Beffroi est assez aisé, pour peu qu'on sache comment. Le plus important, dans ce scénario, est de le faire suffisamment vite pour qu'il n'engendre pas plus de dégâts et de morts.

Par contre, les personnages ne pourront pas compter sur une récompense pécuniaire. Tout au plus pourront-ils compter sur un nouvel allié au sein de l'église scandinave : le père Lars Bokvist sait qu'il peut compter sur eux et pourra les assister, si le besoin s'en fait sentir un jour.

## Annexes

### 1 -La lettre du père Sonndir

*Mon père,*

*Quand le père Larrison a été rappelé à Dieu, il y a de cela trois mois, j'ai été envoyé par notre évêché pour prendre en charge le diocèse laissé orphelin par cette perte douloureuse. C'est avec joie et humilité que j'ai accepté cette mission, la première qui me fût confiée : les habitants du village de Ludivja ne pouvaient rester sans pasteur.*

*Mais je suis contraint aujourd'hui de requérir l'assistance de notre mère l'Eglise. Ce village est le théâtre de faits tragiques, dans lesquels ses habitants voient la main du Malin. Je pensais jusqu'à récemment que j'avais affaire à des brebis égarées et ai tenté de les ramener dans le droit chemin, mais ce fut en vain. Les malheurs qui les accablent les ont éloignées de Notre Seigneur. L'église de Ludivja est quasiment vide, lors des offices.*

*Mes mains tremblent en écrivant cette lettre, mais je ne peux rester silencieux plus longtemps : j'ai été envoyé en mission sur une terre maudite. La nuit dernière, alors que j'avais choisi de veiller et de prier pour le salut de mes ouailles, un chat noir m'est apparu dans l'église. La cloche s'est alors mise à tinter, sans que quelque main humaine ou que le vent ne l'agite.*

*Au matin, on m'a rapporté qu'un nouveau malheur avait frappé la communauté. Je dois me rendre à l'évidence : Satan tient ce village sous sa coupe et hante l'église dont j'ai la charge. C'est pourquoi je vous demande de faire venir à Ludivja un exorciste, avant la prochaine pleine lune.*

*Respectueusement,*

*Madd's Sonndir, Ludivja*

## 2- La bibliothèque de Larrison

### Le cahier de Leif Larrison

*Seigneur, je me repens.*

*Ces pensées qui me hantent sans cesse. Le Malin me les inspire.*

*J'ai péché, en pensées... et en actes. Pardonne-moi, Seigneur Dieu !*

*Il est apparu de nouveau et m'a regardé dans les yeux. J'ai vu les flammes de l'enfer dans ses orbites mauvaises.*

*Seigneur, punis-moi dans ma chair pour les péchés...*

### Extraits du vieux registre :

**Sachez que le kyrkogrim veille sur son église et attaquera quiconque tentera de nuire à ce lieu saint, à son pasteur, à y voler quoi que ce soit ou à la profaner. Dès qu'il est appelé à protéger ce domaine sacré, le kyrkogrim est impitoyable et peut réveiller les esprits des morts. Le kyrkogrim va, à la nuit tombée, dans l'église qu'il protège et en fait sonner les cloches pour annoncer le malheur.**

**Le kyrkogrim, que l'on nomme parfois Guet de Beffroi, peut être créé en immolant un animal qu'on enterrera ensuite à l'intérieur des murs de l'église.**

### 3 -Exemples de noms de villageois :

\* Anders Bjørnsen

\* Lars Eriksson

\* Torsten Viklund

\* Leif Arnesen

\* Ivar Nyström

\* Nils Halvorsen

\* Johan Kristoffersen

\* Eirik Olavsén

\* Magnus Pettersson

\* Sven Torvaldsen

\* Knut Andersen

\* Oskar Lindqvist

\* Henrik Jørgensen

\* Marta Nilsson

\* Ingrid Halvorsdatter

\* Sigríð Ólofsen

\* Anna Kristine Johansdatter

\* Brita Larsdatter

\* Elin Torbjørnsen

\* Karina Svendsdatter

\* Ragnhild Eiríksdatter

\* Astrid Pettersen

\* Johanne Knutsen

\* Gudrun Bjørkedal

\* Helga Sørensdatter

\* Solveig Torgersen

\* Per Akselsson

\* Freja Olsdatter

\* Rune Haldorsen

\* Kirsten Eide

## 4- Le village de Ludivja



### Crédits

*Un scénario de Laurent LEPLEUX*

*Merci à Cyrille, Grégory et Marc pour m'avoir servi de testeurs.*

*La carte du village a été générée avec <https://watabou.itcb.io/village-generator>*

*Le jeu de rôle Vaesen est édité par Free League et Arkhane Asylum Publishing dans sa version française.*