

Main basse sur Blessay

Une aventure pour le jeu de rôle Warhammer (V2)

Par Maxime Fourmont

Synopsis : *Le célèbre baron de Blessay a été tué alors qu'il pourchassait un loup-garou sévissant sur ses terres. L'affaire pourrait sembler claire, mais l'intendant du défunt seigneur croit que quelque chose de bien plus sinistre se trame derrière cette histoire. Il charge discrètement une équipe d'aventuriers de découvrir la vérité...*

Main basse sur Blessay est une enquête qui mettra les facultés de déduction des PJs à rude épreuve (déconseillé aux bourrins !). De par les compétences et talents requis pour découvrir certains indices, cette aventure cible surtout des personnages au moins en deuxième carrière. Le MJ devra également savoir improviser, les événements décrits et les indices décelables peuvent apparaître à n'importe quel moment de l'histoire, selon les idées de vos joueurs. Si un déroulement plutôt linéaire est présenté ici, celui-ci peut être facilement et totalement bouleversé par les PJs.

Sommaire :

Page 2.....	Mise en place et commencement
Page 3.....	Le récit de la bataille de Hurlermer
Page 4.....	Présentations des personnages
Page 4.....	Le baron de Blessay
Page 4.....	La baronne de Blessay
Page 5.....	L'intendant Gamelin
Page 5.....	Eugénie de Blessay
Page 6.....	Mylène de Londarzo
Page 6.....	Marcus d'Andréas
Page 7.....	Marghaur, alias Martine
Page 8.....	Juliette Duruel
Page 8.....	Jacques Gueuzou
Page 9.....	Isabelle de Blessay
Page 9.....	Dagrand de Frapesec
Page 10.....	Déroulement des événements
Page 10.....	Evènements anciens
Page 11.....	Jour I
Page 15.....	Jour II
Page 19.....	Jour III
Page 20.....	Cartes des lieux
Page 22.....	Personnages prêtirés



I. Mise en place et commencement.

Ce scénario se déroule quelque part dans le sud du duché de Lyonesse, en Bretonnie, bien qu'il vous soit possible de resituer l'action ou bon vous semble, en modifiant les noms en circonstance si votre campagne se déroule dans l'Empire.

Au début de l'aventure, les PJs sont embauchés par l'intendant Gamelin pour un travail. Voici le déroulement de cette rencontre, sachant qu'il vous ait bien sur possible de la modifier pour l'adapter au déroulement de votre histoire.

Tandis qu'ils progressent sur une route au milieu d'un sous-bois, les PJs sont dépassés par un carrosse tiré par quatre chevaux et évoluant à toute allure. Peu de temps après, l'équipe entend des cris et des chocs ; ils ne tardent pas à découvrir le carrosse immobilisé, assailli par une dizaine de gobelins. Les peaux-vertes n'ont pas encore réussi à entrer dans la voiture mais le cocher, quand à lui, a été jeté au sol et se fait allégrement rosser.

Après avoir vaincus ces pillards, les PJs sont abondamment remercié par l'intendant Gamelin et son cocher, blessé mais vivant. Gamelin raconte qu'il savait la route dangereuse mais qu'il du partir précipitamment et n'a donc pas eu le temps d'embaucher une escorte. En effet il gère un petit fief éloigné appartenant au baron Roland de Blessay, mais il a eu le malheur d'apprendre il y a deux jours que son seigneur et maître était mort alors qu'il chassait un loup-garou sévissant sur ses terres. Gamelin se rend prestement au château car c'est lui qui possède le testament du seigneur, mais parallèlement il ne croit pas l'affaire aussi simple et crains que quelques individus de l'entourage du défunt baron ne puissent avoir un lien avec son décès.

Il offre deux pièces d'or par aventurier pour leur secours face aux gobelins, mais leur en promet quinze de mieux qu'ils l'accompagnent au château de Blessay afin d'enquêter et de comprendre se qu'il se passe véritablement. Les PJs se feront alors passer pour l'escorte de l'intendant et devront donc dissimuler leurs véritables identités. Ils seront nourris et logés durant leur séjour.

Il va de soi qu'il faudra agir vite : le groupe devrait en principe arriver le lendemain matin au château, mais des chevaliers dépêchés par le Duc de Lyonesse en personne arriveront trois jours plus tard pour chasser la bête. Gamelin craint à juste titre que ceux-ci n'usent de méthodes brutales, tant contre les habitants du château que contre la population paysanne alentours, et il souhaite donc que l'histoire soit résolue avant.

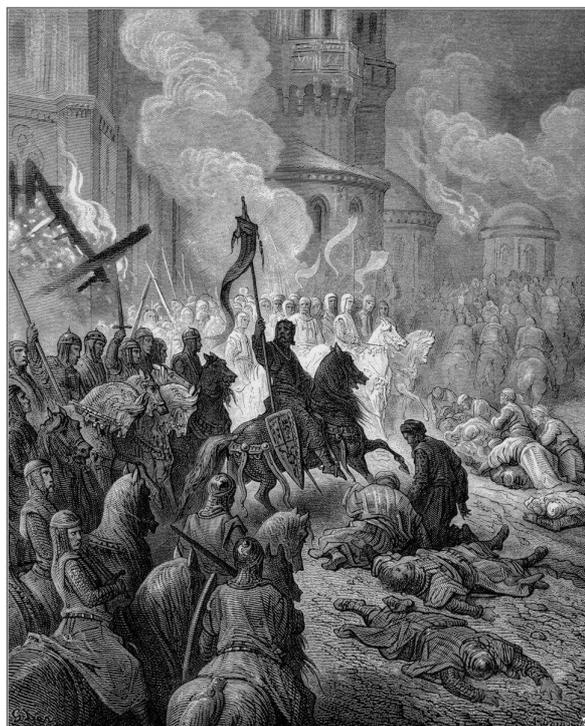
Les PJs réussissant un test de Connaissances générales sur la Bretonnie, ou ayant des connaissances en Histoire ou en Généalogie/héraldique, auront déjà entendu parler du baron Roland de Blessay et seront ainsi à même de raconter l'histoire relater dans le chapitre suivant. Si personne n'en ait capable, l'intendant se chargera de faire savoir qui était son maître. Un PJ réussissant un test de Connaissance académique sur l'astronomie ou la nécromancie remarquera que la dernière pleine Lune était il y a deux semaines, hors le baron a bel et bien été tué il y a cinq jours à peine, laissant ainsi entendre que le loup-garou peut étonnamment sévir n'importe quand.

Fouiller les gobelins ne donnera pas grand-chose, tout au plus quelques hachettes et poignards rouillés, une calotte et un gilet de cuir en mauvais état, et une douzaine de pièces de cuivre.

II. Le récit de la bataille de Hurlemer.

Le baron de Blessay est un seigneur fort courageux et respecté au sein de la noblesse de Bretagne, et il eu maintes fois l'occasion de prouver sa force et son intelligence tactique au cours de combats divers et variés.

Son dernier fait d'armes, et non des moindres, se déroula six ans à peine avant sa mort. Le Duc le chargea de prendre la tête d'un ost d'environ deux-cent chevaliers et hommes d'armes afin d'assiéger une tour fortifiée du pays d'Hurlemer, dans lequel il fut avéré que résidait une sorcière. Celle-ci se prénomait Marghaur et était, disait-on, une grande alchimiste capable de créer des décoctions lui offrant des pouvoirs terribles. Elle était en outre responsable de la mort de nombre d'enfants et de paysans dans la région.



Contre les chevaliers qui s'attaquèrent à sa tour, elle leur opposa ses quelques laquais et une force de morts-vivants réveillée par quelques poisons de son invention. Après un âpre siège, la sorcière parvint à s'enfuir mais fut rattrapée quelques jours plus tard dans un village où elle fut finalement mise sur le bûcher.

Le ou les PJs ayant des connaissances en Histoire ou réussissant un test de Connaissance générales sur la Bretagne (-20%) mettent également à jour quelques détails suspects : en vérité, ou n'ignore comment la sorcière s'est échappée de sa tour, certains disent qu'elle usa d'un passage secret, d'autres d'un balais volant, tandis que l'on évoque même la possibilité d'une aide extérieure. Enfin, d'autres mauvaises langues n'hésitent pas non plus à dire que la personne brûlée quelques jours plus tard n'était pas la sorcière mais une simple gueuse, ainsi maltraitée pour sauver les apparences et masquer la vérité de l'échec. Gamelin lui-même ne connaît pas ses détails polémiques sur l'histoire.

III. Présentation des personnages.

Le baron Roland de Blessay

Héros du royaume et maître des lieux, victime du loup-garou

Apparence : Âgé de 73 ans au moment de sa mort, il était trapu, fort et rigoureux. S'il « apparait », on le verra portant une armure lourde complète.

Caractère : La plupart des protagonistes de l'histoire le présenteront comme un individu droit et plutôt sympathique, prenant très à cœur son rôle de chevalier défenseur sans pour autant être complaisant vis-à-vis du petit peuple. On le présente aussi comme un individu plutôt moral, à l'exception du fait qu'il avait une maîtresse « officielle » (Mylène) au sein même de son château et qu'il entretenait au vus de tous le monde. Son épouse le lui reproche notamment, elle n'hésite pas à dire de lui qu'il n'était bon à rien d'autre qu'à la guerre et même assez simple d'esprit.

Histoire : Célèbre chevalier de Bretonnie, il était assez connu dans tous le royaume pour son courage et sa force (il n'était cependant pas un chevalier du Graal et n'a jamais cherché à le devenir). Son dernier grand fait d'arme est la bataille d'Hurlemer ou il mena l'ost de deux-cent chevaliers et hommes d'armes contre la tour de la sorcière Marghaur. Outre ses qualités martiales, c'était un petit propriétaire terrien mais il garde néanmoins un trésor dans les sous-bassement de son château.

Concernant l'enquête : Le corps du baron a été inhumé dans la crypte du château deux jours avant que les PJs n'arrivent, et on ne les laissera pas rouvrir le lourd tombeau pour examiner la dépouille. Cependant, si par tous hasard un PJ à la capacité à communiquer avec les esprits, il pourra s'entretenir avec le baron s'il va le voir dans la crypte ou s'il se rend sur les lieux exacts de sa mort. Le baron (qui s'exprimera comme s'il pensait toujours être de ce monde) racontera qu'il chassait le loup-garou avec Marcus quand ce dernier disparut à toute allure, suivant « une piste » que le baron lui-même n'avait pas vue. Le loup-garou est alors arrivé et, au terme d'un combat, a massacré le baron (qui parlera d'une « blessure », n'ayant pas conscience d'avoir été tué).

La baronne Marie-Louise de Blessay

Dame de fer acariâtre, la seconde victime

Apparence : Grande dame au port digne et noble âgé d'environ soixante ans, les cheveux blancs et portant des habits (noirs) et bijoux de luxe impeccables. Elle ne met pas le nez dehors sans une espèce de chapeau muni d'un voile noir transparent.

Caractère : C'est une dame de fer très droite, à cheval sur les principes moraux, tolérant difficilement les écarts de conduite et ne faisant que rarement montre de jovialité. Elle ne semble pas toucher par la mort de son époux et n'hésite pas à dire de ce dernier qu'il était quelque peu simple d'esprit et vulgaire. En fait, elle ne lui a jamais pardonné d'avoir pris une maîtresse et elle est désormais bien contente qu'il ne soit plus là pour tenir fermement les rênes de la famille, et notamment ses bourses car c'est une vraie rapiat. Elle se montrera cordiale envers les PJs nobles ou richement vêtu, ainsi que les Elfes et les religieux s'ils sont également présentables. Les autres seront dédaigneusement vus comme des gueux.

Histoire : Elle s'est marié à l'âge de quinze ans et a rencontré des difficultés à avoir des enfants. Mise à part cela, elle est toujours resté une épouse fidèle et a suivi ses principes sans failles.

Concernant l'enquête : Malgré les apparences, elle ne pourra absolument rien apporter à l'enquête.

L'intendant Gamelin

L'employeur et le seul véritable ami des PJs

Apparence : Une cinquantaine d'année, rondouillard et grisonnant. Il porte de beaux habits de couleur orangé et quelques bijoux.

Caractère : Aimable et loyal, c'est un individu compétent dans son domaine qui a tous le respect de la baronne et de la famille en règle général (ce qui est mérité, car il est parfaitement honnête). Il est parfois un peu naïf et s'effraie d'un rien. Il est vraiment reconnaissant aux PJs de lui avoir sauvé la vie et tentera de les aider et de les couvrir autant que faire se peut. La situation au sein du château le met très mal à l'aise car il joue un double-jeu pour la première fois de sa vie et craint l'ire de la baronne.

Histoire : Issu de petite noblesse, il fut engagé il y a quinze ans de cela comme intendant de terres possédées par le baron mais situées bien loin de son propre fief de Blessay.

Concernant l'enquête : Gamelin n'a rien à voir avec les crimes et, comme il vient d'arriver, ne sait rien. Par contre il pourra donner tout un tas d'informations aux PJs concernant les occupants du château (ces informations devraient se limiter aux histoires de chacun, mais si vos PJs ont des difficultés à avancer, Gamelin peut sûrement les aider d'avantage).



Eugénie de Blessay

Fille aînée de la famille, tiraillée entre deux personnes

Apparence : Belle femme d'environ trente-cinq ans, petite, les cheveux châtons et les yeux clairs. En cette saison elle portera plutôt des robes de couleur anis et blanche, ainsi que quelques petits bijoux précieux mais discrets. Elle ne sort jamais sans son ombrelle.

Caractère : Aimable, sympathique et souriante, elle reste digne et droite en toute circonstance, sans pour autant en être vexante comme l'est sa mère. Elle a de la curiosité pour les PJs, s'intéressant notamment à leurs passés et leurs aventures antérieures.

Histoire : Eugénie est veuve sans enfant d'un premier mariage avec un chevalier mort au combat. Le chevalier Marcus d'Andréas s'est présenté il y a de cela quelques mois pour lui demander sa main et le mariage devrait se faire

sous peu, étant accrédité par la baronne (c'est une aubaine pour une veuve de son âge, même avec un chevalier de petite noblesse). Eugénie l'accepte et s'entend plutôt bien avec Marcus, bien qu'elle entretienne secrètement depuis l'enfance une relation trouble avec Juliette Duruel, une servante. Elle sait que cela n'est pas bien et pense à y mettre clairement un terme, mais elle ne parvient pas à agir véritablement tandis que Juliette l'aime profondément.

Concernant l'enquête : Elle ne sait rien sur les meurtres et est véritablement affligée par la mort de son père (et ensuite de sa mère). Elle ne parlera jamais de sa relation passée avec Juliette. Juliette lui a dit qu'elle avait surpris Marcus entraîné de forniquer avec Martine, mais Eugénie n'a pas souhaité réagir là-dessus, souhaitant par-dessus tout ne pas ruiner ses chances de mariage.

Mylène de Londarzo

Maitresse de feu le baron

Apparence : Beauté paraissant vingt-cinq ans originaire du nord de la Tilée, grande et brune, elle porte des robes rouge et noir aux décolletés larges, se maquille et se parfume abondamment et porte d'ostensibles bijoux de valeur, cadeaux du baron. Elle manie souvent un éventail. Elle porte un tatouage en forme de dauphin sur le creux du sein.

Caractère : Mylène n'était évidemment pas amoureuse du comte, elle joua de ses charmes pour obtenir quels biens et fortunes, mais elle est tous de même un peu attristé de son décès (d'autant plus que cela met à mal sa situation). Mylène s'intéressera aux PJs ayant l'air fortuné, tentant de les charmer. Elle pourrait, sinon, accepter d'avoir une petite aventure discrète avec le plus beau des hommes du groupe. Elle se désintéressa quelques peu des autres, notamment s'ils ont l'air bien pauvres. Par ailleurs, elle se montrera souvent évasive aux questions que lui poseront les PJs concernant l'enquête, juste pour embêter son monde, mais elle se protégera efficacement si on l'accuse directement.

Histoire : Elle fut autrefois une fille de joie de Ravola que le baron ramena dans ses bagages après une campagne dans le sud (elle se présente cependant comme une bourgeoise, bien que la baronne ne soit pas dupe). Depuis une petite dizaine d'années maintenant, elle est entretenue par le baron et, bien qu'il n'y ait rien d'officiel, tous le monde sait bien qu'il s'agit de sa maîtresse, au grand damne de la baronne qui là déteste (elle le lui rend bien) et s'apprête à la chasser du château après l'ouverture du testament.

Concernant l'enquête : Mylène pourra dire (mais pas facilement non plus) que Marcus est un coureur car elle a en fait déjà couchée avec lui. Mise à part cela, elle ne sait rien concernant l'enquête.

Le chevalier Marcus d'Andréas

Imposteur et complice du loup-garou

Apparence : Bel homme d'à peine trente ans, grand, blond, bien bâtis. Il porte généralement une tunique au couleur de sa famille (Bleu et noir). Au combat, il revêt son armure.

Caractère : De prime abord, il aura l'air aimable, conciliant et plein de bonne volonté concernant la résolution de l'enquête, bien que cela ne l'empêchera pas de faire preuve d'une arrogance toute nobiliaire qu'il dévoilera en « cassant » parfois un peu certains PJs. Assez vite, il va s'agacer des investigations des PJs et les contredira constamment.

Histoire : D'Andréas participa à la bataille de Hurlmer à l'époque où il était un chevalier errant, bien qu'il fût toujours largement plus intéressé par le pouvoir et l'argent que par un quelconque honneur. Ce que tout le monde ignore, c'est qu'il fut celui qui permit à la sorcière Marghaur de quitter la tour sans être inquiété, celle-ci l'envoutant et lui offrant l'assurance d'obtenir du pouvoir. Restant en cavale auprès d'elle, il la protégea et elle tomba réellement amoureuse avec le temps. Cinq ans plus tard, ils mirent au point un plan censé leur permettre de devenir riche et puissant : Marghaur fut embauchée au château de Blessay sous l'identité de Martine Birette puis, quelques mois plus tard, Marcus se présenta au château où il fut bien accueilli par le baron qui pensait retrouver là un frère d'arme (le baron ne se souvenait en fait pas de lui, il y avait tant de jeunes chevaliers à l'époque). Marcus ne cacha finalement pas ses intentions et courtisa Eugénie, la fille aînée, ce que tout le monde accepta bien. Le plan final est ainsi d'épouser la fille pour que Marcus prenne le titre, puis de se débarrasser de tous le monde pour finalement vivre heureux avec Marghaur à ses côtés, qui l'aide dans l'ombre.

Concernant l'enquête : Marcus d'Andréas est un vrai chevalier (un personnage ayant des connaissances en Généalogie/héraldique affirmera d'ailleurs l'existence de sa maison, une famille de petite noblesse). Marcus a sciemment abandonné le baron au milieu de la chasse pour qu'il se fasse massacrer par Marghaur, transformée en loup-garou, plus tard se sera également lui qui plantera son épée dans le dos de Dagrard de Frapesec, toujours pour aider le loup-garou. Durant l'enquête, il ne se trahira jamais, prétextant que le loup-garou est dehors et que nul à l'intérieur n'a quelque chose à y voir. Après la mort de la baronne, il invitera les PJs à suivre d'autres pistes que la sienne (et pour cause, lui et Martine n'y sont pour rien sur ce coup là). Bien qu'il ait réussi à séduire Eugénie, il n'a pas encore « consommé » quoique se soit (elle respecte la tradition et attend le mariage), par contre il a déjà eu une histoire avec Mylène et assez régulièrement (mais très discrètement) avec Martine, son amour (Juliette les a surpris une fois, mais ils ne le savent pas).

Marghaur, alias Martine Birette

Fausse servante, vraie sorcière et loup-garou à ses heures

Apparence : Marghaur à aujourd'hui une quarantaine d'année, les cheveux noirs grisonnants et le teint livide, presque aqueux, ce qui n'est en rien arrangé par son regard froid mais bovin. En fait, elle n'est pas très belle. Elle porte de simples habits de servante.

Caractère : Tout au long du scénario, Martine/Marghaur est froide, n'affiche aucune émotion ni aucune empathie envers les PJs. Elle répondra à leurs questions mais se montrera visiblement agacé de la situation. Si un PJ masculin lui fait du charme elle pourrait, à terme, avoir une courte relation sexuelle avec lui sans que cela n'engage à quoique se soit d'autre. Outre mesure, elle ne fait jamais parler d'elle.

Histoire : Elle fut autrefois l'apprentie d'un alchimiste de renom qu'elle tua et dont elle déroba les secrets ainsi que la tour. Faisant moult expériences terribles qui provoquèrent bien des morts dans la région, ses actions ne manquèrent pas de déclencher une réaction qui atteint son paroxysme avec la bataille d'Hurlemer. Acculée durant ce conflit, elle ne dut son salut qu'après avoir fait respirer une poudre d'amour à un jeune chevalier errant, Marcus d'Andréas, qui l'aida à s'enfuir et là protégea dès lors. Avec le temps, elle tomba réellement amoureuse du jeune homme et c'est elle qui mit au point le plan visant à les enrichir et les établir à Blessay. Il s'agit, pour elle, d'une revanche personnelle contre le baron Roland qui menait l'armée à Hurlemer. Ainsi, elle empoisonna une servante (la mère de Juliette) puis se présenta quelques jours plus tard au château sous le nom de Martine Birette afin d'obtenir le poste laissé vacant. Servante depuis plus d'un an maintenant (pour tromper les apparences et faire du repérage), elle s'est bien fondue dans le décor et n'a pas fait parler d'elle durant tous ce temps. Au moment de passer enfin à l'acte, elle usa d'une potion de transformation en loup-garou de son cru et commença à s'attaquer à des paysannes isolées. Enfin, quand le baron chercha à chasser la bête, elle le tua de ses mains. Aujourd'hui, le plan est presque accompli : Marcus épousera bientôt Eugénie, ils n'auront plus ensuite qu'à se débarrasser de tous ceux qui les gênent et à ne vivre qu'ensemble.

Concernant l'enquête : Les Pjs n'apprendront rien de la bouche même de Martine, par contre elle « disparaîtra » à certain moments clefs (voir le chapitre IV, déroulement des événements) et cache des choses dans sa chambre. Elle retrouve aussi parfois, en secret, son amant Marcus et Juliette les a déjà surpris en pleins ébats une fois sans que ceux-ci ne la remarque. Notez que Marghaur garde toujours sur elle une fiole de sa potion de transformation.

Juliette Duruel**Servante, coupable et amoureuse transie**

Apparence : Presque trente ans, taille moyenne, cheveux châtain, beauté quelconque, porte les habits communs d'une servante.

Caractère : Juliette se montre aimable envers les PJs mais semble toujours gênée auprès d'eux (ce qui sera d'autant plus vrai une fois qu'elle aura commis le meurtre). Elle ment mal, cache difficilement ses émotions et se montre parfois évasive dans ses explications. Elle sera également très mal à l'aise si elle se retrouve seule avec un PJ masculin, craignant un viol.

Histoire : Elle sert au château depuis toujours, en effet sa mère y travaillait avant de décéder d'une fièvre un an plus tôt (elle fut, en réalité, empoisonnée par Marghaur qui avait besoin d'une place de servante dans la maison). La baronne la garde car elle aimait bien sa mère, mais en fait elle trouve Juliette désespérante et à constamment quelque chose à lui reprocher, notamment sur son travail. En contrepartie, Juliette déteste la baronne. La raison réelle de cette situation trouve son origine dans le fait que Juliette et Eugénie ont toujours été, depuis leur jeunesse commune, des sortes d'amantes et que, lorsque la baronne le découvrit, elle jugea bien durement la situation et châtia tous le monde. Eugénie fit un trait sur ses « histoires » avec Juliette, tout en restant amie avec elle, mais la servante de son côté resta secrètement toujours aussi amoureuse. Aujourd'hui, elle craint à juste titre d'être définitivement séparée de son amour par son mariage avec le chevalier d'Andréas. Dans le déroulement du scénario, elle découvre que la baronne va sans doute se séparer d'elle et la servante décide donc de passer à l'acte en la neutralisant. Elle s'inspire pour se faire du mode opératoire qu'elle lut dans un roman (Eugénie lui apprit à lire lorsqu'elles étaient enfants).

Concernant l'enquête : Juliette assassine la baronne au soir du premier jour mais elle n'est absolument pas liée aux crimes de Martine et Marcus, elle ne sait rien de toute cette histoire. La seule chose dont elle est au courant c'est que tout deux ont eu une relation sexuelle et elle la dit à Eugénie, pensant ainsi décrédibiliser Marcus à ses yeux (ce qui ne fonctionna pas, Eugénie tenant trop à ce mariage digne de son rang, et estimant « normal » que le chevalier ait pu céder à l'excitation une fois, dans la mesure où elle-même attend leur mariage pour se donner physiquement). Juliette assassine la baronne à l'aide d'un fil de pêche et d'un poison volé à Gueuzou (voir le déroulement). Ces pistes ci permettent de remonter jusqu'à elle.

Jacques Gueuzou**Jardinier et vieil homme des bois**

Apparence : Vieille homme d'environ soixante-dix ans, petit, vouté et très dégarni. Il affiche une vilaine balafre en forme de griffe sur la longueur de son visage (souvenir de jeunesse ou, archer dans l'ost, il combattit des Hommes-bêtes). Il porte des vêtements grossiers et rapiécés.

Caractère : Secret, ronchon, acariâtre et un peu sénile, il n'aime guère les étrangers aussi il sera difficile de lui parler et de ne pas le trouver suspicieux au premier abord.

Histoire : Jacques Gueuzou est le jardinier et garde-forestier du château, il est également chargé de s'occuper des animaux et de neutraliser les nuisibles. Dans sa jeunesse, il se retrouva plusieurs fois archer dans l'armée



de son seigneur ce qui lui a laissé une blessure au visage mais aussi une grande expérience de la forêt. Serviteur du baron depuis bien des années, le seigneur de Blessay laissait souvent à Gueuzou la possibilité de chasser, aussi ce dernier porte-t-il des habits de cuir ou de peau fait maison et arbore bon nombre de trophées morbides dans sa cahutte.

Concernant l'enquête : En réalité, Gueuzou est affligé par la mort du baron et craint le loup-garou, il espère que les PJs le tueront. Il peut leur donner des informations importantes dans le déroulement du scénario ;

- Ses réserves de mort-aux-rats ont disparus, il s'agit là d'une poudre qu'il confectionne lui-même (et qui peut toujours fonctionner si on la mêle à de l'eau). Ce qu'il ne sait pas, c'est que sa poudre a été volé par Juliette.
- Par deux fois, lors de nuits ou des attaques du loup-garou ont eu lieu, il a vu une silhouette quitter le château en plein milieu de la nuit.
- Il peut éventuellement trouver une fiole vide dans les bois (si les PJs ne la trouvent pas eux-mêmes) qui contenait la potion de métamorphose en loup-garou (voir déroulement du scénario).

Isabelle de Blessay

Petite sœur énervante

Apparence : Jolie jeune fille d'à peine vingt-ans, cheveux bruns et yeux marron. Elle porte de belles robes de toutes les couleurs.

Caractère : Bien qu'attristée par la mort de son père, elle semble intéressée par un tas d'autres choses et notamment par les PJs qu'elle questionnera et suivra sans arrêt si on ne l'en empêche pas. D'ailleurs, elle pourrait charmer l'un des plus beaux hommes du groupe et l'entraîner secrètement dans sa chambre.

Histoire : Jeune fille pourrie gâtée du château, elle a déjà voyagé en ville mais à toujours vécue ici. Elle semble moins une femme de principe que sa grande sœur et sa mère, ce qui s'explique en partie de par la complicité qu'elle entretient avec Mylène.

Concernant l'enquête : Elle ne sait absolument rien.

Le chevalier Dagrard de Frapesec

Invité impromptu

Apparence : Vingt-huit ans, grand et fort avec de longs cheveux bruns et une barbe. Il porte une armure de maille et le tabard aux couleurs du comté de Frapesec.

Caractère : Honorable, polie et réaliste. Un bon chevalier.

Histoire : Dagrard est un chevalier errant originaire du comté de Frapesec (Les compétences en histoire, généalogie/héraldique ou connaissances sur la Bretagne l'accréditeront). Il a combattu lors de la bataille d'Hurlemer et devint même très ami avec le baron de Blessay. C'est pour honorer la mémoire de ce grand homme qu'il se présente à l'improviste au château.

Concernant l'enquête : Il n'était pas dans les plans de Marcus et Marghaur de voir débarquer cet invité impromptu qui risque de tout faire capoter : en effet, Marcus et Dagrard se connaissaient et ce dernier ne l'a pas oublié, il n'a pas non plus oublié que Marcus disparut à l'issue du conflit (à la différence du baron qui lui ne se rappelait pas de Marcus mais voulait bien croire qu'il fut là). En fait, Dagrard croyait même que Marcus décéda dans la bataille. Craignant qu'il ne découvre ou dévoile quelque chose devant les PJs, Marcus et Marghaur vont entreprendre de l'assassiner : une nouvelle attaque de loup-garou est déclenchée et Dagrard finit tuer par le loup-garou, aidé d'un coup d'épée dans le dos de Marcus (voir déroulement).

IV. Déroulement des évènements.

Evènements anciens

Six ans plus tôt : Bataille de Hurlermer (voir chapitre II) menée par le baron de Blessay et à laquelle participent, entre autres, Marcus et Dagrاند. Acculée, Marghaur charme Marcus avec une poudre magique et celui-ci l'aide à s'enfuir. Par la suite, ils deviennent durablement amants et ne se quittent plus. Les chevaliers n'ayant put capturer Marghaur, ils font brûler une innocente pour sauver les apparences, chose que Dagrاند de Frapesec sait.

Un an plus tôt : Pénétrant une nuit dans le château de Blessay, Marghaur empoisonne la mère de Juliette et prend son poste de servante sous le nom de Martine Birette. Marghaur infiltre ainsi la place à l'avance, première étape de son plan visant à se venger du baron et à s'assurer un avenir.

Quelques mois plus tôt : Marcus vient en Blessay et est accueilli par le baron en tant qu'ancien frère d'arme (bien que le baron ne se souvienne pas vraiment de lui). Marcus courtise Eugénie, la fille aînée, ce que tout le monde accepte. Le plan de Marghaur et Marcus se déroule comme prévu, lorsque Marcus aura épousé Eugénie ils pourront ensuite se débarrasser de tous ces gêneurs et rester seuls maîtres du château.

Quelques semaines plus tôt : Désireuse de commencer son entreprise de vengeance, Marghaur use d'une potion de son cru pour se transformer en loup-garou et massacrer des paysans et paysannes isolées afin d'attirer l'attention.

Cinq jours plus tôt : Alors qu'il chassait la bête en pleine forêt, le baron est tué par Marghaur, métamorphosée en loup-garou. On prévient immédiatement Gamelin, intendant d'une possession lointaine, afin qu'il rapplique en vitesse car il est le possesseur du testament du seigneur.

Deux jours plus tôt : Planifiant le meurtre de la baronne, Juliette entre dans les combles et scie légèrement une planche du plafond pour ouvrir une fente au-dessus de sa chambre (voir déroulement, plus bas).



Jour 0 : Les PJs sauvent l'intendant, l'aventure débute (voir chapitre I).

JOUR I

Les PJs arrivent au château par un milieu d'après-midi ensoleillé. Avant même de passer l'entrée de la bâtisse, ils remarqueront Gueuzou, errant, et les regardant d'un sale œil. Gamelin dévoilera son identité sans que l'on s'arrête cependant pour le saluer (ce n'est qu'un vieux domestique après tout). L'arrivée des PJs dans la cour ne passe pas inaperçue : la baronne, ses filles, Mylène de Londarzo, Marcus d'Andréas et les servantes viennent à leur rencontre. Cette première scène vise à présenter les résidents du château.

C'est principalement la baronne qui prendra la parole, jugeant sèchement chacun des PJs et restant à peine aimable mais sinon courtoise avec ceux d'entres-eux qui seraient nobles ou auraient une allure particulièrement chic. Les Elfes et les religieux présentables bénéficieront aussi d'un traitement de faveur.

Marcus prendra également ouvertement la parole sans que la baronne ne l'importune. Les filles et les servantes seront plutôt effacées, quand à Mylène elle se présentera d'elle-même mais la tension qui règne entre la baronne et sa personne se fera sentir immédiatement.

Après des présentations assez courtes (les « grandes conversations » auront lieu plus tard), Gamelin demandera à la baronne à ce que les PJs puissent rester au château en tant que protecteurs et chasseurs de loups-garous, ce que la vieille femme n'acceptera qu'à contrecœur, n'appréciant pas l'idée d'offrir son hospitalité à des étrangers mal fagotés. Elle insiste sur le fait que leur comportement devra être irréprochable tant dans les paroles que dans les actes. Veillez à faire respecter cette close au sein de votre groupe, n'hésitez donc pas à faire s'abattre les foudres de la baronne sur quiconque se serait mal comporté. De son côté, Marcus montrera aussi sa désapprobation quand à la présence des PJs, prétextant qu'il ait tout à fait à même de défendre les occupantes du château. Il présentera cependant ses arguments de façon plutôt amicale et n'insistera pas longtemps, ce qui ne devrait pas éveiller de suite les soupçons des PJs. Après cette première courte entrevue, tous le monde s'éclipse, la baronne ordonnant à ses deux servantes de prendre les bagages des PJs et de les mener jusqu'à leurs quartiers, c'est-à-dire un vieux dortoir (qui servait à l'origine aux hommes d'armes). Gueuzou s'occupera d'éventuelles montures.

Ce que les PJs peuvent apprendre de plus dans l'immédiat grâce à des tests de compétences :

- Connaissances académiques (généalogie/héraldique) : Les d'Andréas, la maison de Marcus, existent bel et bien. C'est une famille de petite noblesse.
- Langue (Tiléen) : Mylène de Londarzo est une tiléenne authentique, son accent démontre qu'elle vient du nord de ce pays, la région de Ravola.
- Connaissances académiques (généalogie/héraldique ou histoire) ou Connaissances générales (Bretonnie -20) : Le baron était un faible propriétaire terrien, ses terres n'était pas à l'image de sa valeur et de sa gloire. On dit cependant qu'il avait pas mal d'argent caché.
- Connaissances académiques (Architecture ou Arts) ou Métier (Maçon) ou similaires : Ce château n'est qu'un vieux fort de petite taille quelque peu aménagé, il n'a pas une très grande valeur marchande.
- Connaissances générales (stratégie/tactique) : Mêmes informations concernant le château que précédemment. De plus, la région est généralement exempte de menaces ennemis. Il est néanmoins imprudent d'avoir si peu d'hommes d'armes et aucun autre chevalier servant que Marcus.

« Au fait, ou sont les gardes ? »

Les PJs pourront effectivement se poser cette question. En fait, le château de Blessay est de très petite taille (voir carte) et par conséquent le baron n'a jamais logé de chevaliers servants, mais seulement une petite dizaine d'hommes d'armes. Les faits que son épouse soit une rapiat et que la région est généralement exempte de toutes menaces extérieurs ont également joués en cette faveur. Le baron avait beau être un seigneur respecté, il restait en fait un maigre propriétaire.

Enfin, concernant les hommes d'armes, ceux-ci ont déjà été renvoyés il y a deux semaines vers les hameaux et fermes alentours afin de protéger les habitants isolés du loup-garou.

Du point de vue du jeu, cette situation est censée permettre de réduire la liste des suspects pour les PJs : il y a en tout trois coupables à trouver, une dizaine de gardes ou chevaliers supplémentaires n'aurait fait que compliquer inutilement l'intrigue.

A partir de là, les PJs ont quelques heures devant eux avant le grand repas du soir. Ils peuvent mettre ce temps à profit pour faire le tour du château, voir partir de nouveau à la rencontre de certains occupants. Gamelin répondra à toutes leurs questions, dans la mesure du possible (il sait beaucoup de choses sur les habitants de Blessay), avant d'aller dans sa propre chambre (il ne loge pas dans le dortoir avec les PJs). La baronne et ses filles sont dans leurs chambres et n'en sortiront qu'une heure avant de manger pour une petite promenade dans le jardin, ou elles accepteront d'être accompagnés par des PJs. Mylène déambulera dans les couloirs et cherchera à parler en tête à tête avec certains PJs (ceux ayant l'air les plus fortunés d'abord, les plus beaux ensuite) et pourrait leur faire du charme sans que cela n'aille tout de suite trop loin. Marcus d'Andréas sera dans le grand salon entrain de lire et acceptera de discuter tranquillement. Les servantes travaillent aux cuisines et n'apprécieront pas trop d'être dérangées, bien qu'elles ne le diront pas directement. Enfin, Gueuzou trainera dans les jardins et autour du château.

Finalement vient le repas du soir. Les PJs sont tous conviés mais ne sont nullement obligés d'être présents (ceux d'entre eux qui ne viendraient pas se feront apporter un en-cas dans leur dortoir par les servantes). La baronne ne tiendra pas rigueur de l'absence de PJs qu'elle juge rustres, mais se vexera si les nobles ou les plus chics ne se montrent pas. Tous le monde se placera autour de la grande table (sauf les servantes qui travaillent aux cuisines et au service, et Gueuzou qui mangera autre chose dans sa petite chambre), la baronne sera assise en bout de table, avec Eugénie, Isabelle, Marcus et Gamelin à ses côtés, puis viendront les PJs « de luxe », et enfin tous les autres dans n'importe quel ordre (dont Mylène). Faites vivre les conversations, n'hésitez pas à forcer les jets de Charisme et assimilés, et aidez-vous des indications suivantes concernant chaque personnage :



- La baronne : Elle monopolisera l'attention et les conversations, ne tolérera pas que l'ambiance ne devienne trop « frivole » et fera des remontrances sur tout et à tous le monde, touchant notamment Mylène qui le lui rendra sans trop en faire (elle ne doit pas non plus se faire chasser du château). Elle se plaindra aussi du travail de Juliette (qui ne répondra rien d'autre que des excuses, gardant les yeux baissés). Au cours de la conversation, elle parlera de son défunt mari, se plaignant de ses « vices » et n'hésitant pas à le présenter comme un simple d'esprit, ce qui déplaira à Eugénie qui s'en plaindra mollement.
- Gamelin : Parlera et interviendra poliment sur tous les sujets qui tomberont. Il racontera notamment l'attaque des gobelins avec forces détails et saluera l'action exemplaire des PJs. Il tempérera et défendra les Pjs autant que faire se peu, tentant d'éviter tout scandale.
- Marcus : Participera à toutes les conversations, sans être pour autant une pipelette. Il sera toujours aimable avec la baronne qui le lui rendra bien, et se montrera parfois quelque peu cassant dans ses réflexions vis-à-vis des PJs, témoignant d'une certaine arrogance nobiliaire. Il envoie de temps en temps des marques d'attention à Eugénie.
- Eugénie : Aimable et gentille tout au long de la soirée, elle s'intéressera beaucoup aux PJs et leur posera tout un tas de questions sur leurs origines et leurs aventures passés (ce qui finira par agacer la baronne). Elle échange parfois des mots et des regards doux avec Marcus. Un PJ réussissant un test de Perception (-20) remarquera que son regard croise parfois celui de Juliette et que toutes deux semblent gênées par quelque chose.
- Juliette : Se contente de servir sans rien dire et de s'excuser auprès de la baronne. A un moment, alors qu'elle amène des plats de poissons, Isabelle lui demandera de quelle espèce il s'agit, Juliette répondra alors que se sont des truites. Un personnage doté des compétences Survie, ou Métier (pêcheur) ou des connaissances naturalistes quelles qu'elles soient reconnaitra qu'il ne s'agit pas là de truites mais de gardons.
- Martine : Est surtout aux cuisines ce soir là et sera donc assez absente autour de la table.
- Mylène : Continuera de faire du charme aux hommes qui pourraient l'intéresser, lancera parfois quelques petits commentaires piquants selon les sujets de discussions, et poursuivra sa joute verbale avec la baronne.
- Isabelle : La jeune femme sera amusée par ce repas et posera elle aussi beaucoup de questions (parfois bête). Sa complicité avec Mylène se dévoile par moment, ce qui fera froncer des sourcils la baronne. Elle fera du pied, lancera des regards langoureux ou fera des gestes plus équivoques au plus bel homme de la soirée.

Ce repas doit permettre de bien cerner les personnages et, pourquoi pas, de lancer quelques pistes. Après toutes ces bombances, la baronne se lève sans attendre qui que se soit et déclare qu'il est l'heure de dormir. Elle s'attend à ce que le château demeure calme cette nuit, invectivant notamment les PJs. Elle demande même à ses servantes de verrouiller l'accès aux alcools. A partir de là, les PJs ont une petite heure devant eux avant que la baronne ne s'énerve et n'hurle depuis sa chambre que tous le monde aille se mettre au lit.

L'équipe peut mettre ce temps à profit pour continuer de converser, notamment avec Gueuzou qui était absent et à des tas de choses à dire (a vous de voir s'il dévoile dès ce soir, ou non, les informations qu'il possède). Mylène cherchera à entraîner un homme dans sa chambre, et un PJ habile pourra même finir dans celle d'Isabelle et lui voler sa vertu (si vous êtes un MJ vicieux, faite effectuer au joueur un test d'Agilité, s'il le rate il « fait mal » à Isabelle qui cri, rameutant du

monde dans sa chambre). Ce sont en tout cas des options intéressantes pour fouiller les chambres de ces deux charmantes personnes.

Plus tard au milieu de la nuit, alors que tout le monde dort, des évènements funestes débutent. Un PJ réussissant un test de Perception entendra des bruits dans la cours. S'il sort jeter un œil, il apercevra alors une silhouette encapée avec une petite échelle sous le bras entrer dans la bâtisse principale du château. Même s'il est très rapide, le PJ n'a pas le temps de lui mettre le grappin dessus. Des tests de Pistage permettent de suivre la trace de la personne dans la maison (de la terre à été abandonnée de-ci de-là) mais le PJ perd sa trace à l'étage, dans un couloir sur lequel donne plusieurs portes de chambres. Les portes des chambres sont toutes verrouillées. Si le PJ en question commence à vouloir effectuer d'autres actions dans ce couloir, la baronne émerge en robe de nuit, se plaint du raffut, « elle qui a pourtant le sommeil si lourd », et ordonne au PJ de déguerpir, précisant qu'ils « régleront ça demain ». Elle ne refermera sa porte que lorsqu'elle sera sur qu'il est parti, les histoires de silhouette munie d'échelle ne l'intéressant pas (après tout, le problème immédiat est celui d'un loup-garou !).

« Mais que s'est-il passé ? »

En fait, la silhouette n'était autre que Juliette qui va commettre son meurtre en s'inspirant d'une histoire lue dans un roman. Voici son mode opératoire : Elle a volé de la mort-aux-rats à Gueuzou et prit une échelle. Elle est montée à l'étage et est passé sous les combles par l'intermédiaire d'une trappe qui se trouve dans le couloir des chambres (et qui n'est pas vraiment discernable lorsqu'elle est fermée, sauf si l'on effectue un test de Fouille). Remontant l'échelle et refermant la trappe, elle avait quelques jours auparavant taillé une fente d'environ dix centimètres sur vingt dans le bois du plafond et donnant directement au niveau de la tête de lit.

Elle dilue ensuite la poudre de la mort-aux-rats dans de l'eau (emmené à l'aide d'une bouteille vide bouchonnée), fait son petit mélange, puis fait délicatement passer un fil de pêche par la fente jusqu'au niveau de la bouche de la baronne. Ensuite, elle fait doucement glisser contre le fil, goutte par goutte, la mort-aux-rats diluée jusque dans sa bouche, ce qui lui prend environ vingt minutes. Une fois sa tâche accomplis, elle quitte les combles en emportant ce qu'il reste du produit, sa bobine de fil et rien d'autre.

JOUR II

Le lendemain, les occupants du château se lève aux aurores par habitude et les PJs par nécessité (ils sont quand même censé travailler). Bien vite, on s'étonne de ne pas voir la baronne, elle qui est pourtant toujours la première levée, Isabelle et Mylène ne s'en plaignent d'ailleurs pas, trop heureuse de pouvoir rester d'avantage dans leurs lits. On finit néanmoins par s'inquiéter et plusieurs individus décident d'aller voir ce qu'il se passe. Toquer à la porte ne donne rien, les PJs apprenant que la baronne s'enferme toujours et qu'elle est la seule à avoir sa clef (il n'y a pas de double, pas de passe-partout et pas vraiment de serrurier ou ferronnier compétent dans le coin pour en produire). Un test de Crochetage ou de Force réussi ouvrira la porte, permettant de découvrir la vieille baronne morte dans son lit (les femmes cris, tombent dans les pommes...). La porte et la fenêtre étaient visiblement bien verrouillés, il n'y a pas d'autres passages et d'ailleurs la clef est toujours là, posée sur un buffet. Rapidement, les occupants du château vont en conclure à une mort naturelle. Néanmoins les PJs peuvent découvrir plusieurs choses dans cette chambre :

- S'ils observent minutieusement le corps, ils pourront remarquer un petit filet de liquide séché et légèrement verdâtre sur le coin de la bouche de la baronne. Un personnage ayant des compétences en Alchimie, Manipulation de poisons ou tout autre talent similaire, et possédant le matériel nécessaire pour l'analyser, conclura qu'il s'agit d'un poison qui tue en une heure ou deux. Si quelque à la présence d'esprit de demander à Gueuzou de reproduire sa mort-aux-rats, puis là compare avec le poison s'il en a les moyens, il conclura qu'il s'agit bien des deux mêmes produits.
- Un PJ avec des compétences en Chirurgie pourrait demander une autopsie et Eugénie pourrait se laissé convaincre d'accepter. Le chirurgien s'installera à la cave, et en conclura que la baronne est morte empoisonnée.
- En réussissant un test de Fouille (-10), les PJs remarqueront une petite fente entre les planches du plafond et ce au niveau de la tête de lit (l'interstice est trop petit pour que l'on puisse y voir quelque chose depuis la chambre). Si les PJs demandent comment l'on peut accéder aux combles, on leur parlera de la trappe (on peut aussi leur en parler si vos joueurs ont des difficultés à avancer).
- Un PJ soulevant le tapis pour regarder en-dessous y trouvera des monceaux de poussière renvoyés là par des servantes parfois un peu flémardes et, oh surprise, on y trouvera de petits copeaux de bois (les morceaux tombés dans la chambre quand Juliette avait scié l'interstice).

Si un PJ questionne tous le monde sur la silhouette vue hier soir, évidemment personne ne sait de quoi il parle. Gueuzou fait remarquer qu'une petite échelle à cependant bien disparue de la remise.

Dans le couloir des chambres, un nouveau test de Fouille réussi permet de découvrir l'entrée de la trappe au plafond qui mène aux combles. Bon nombre d'indices attendent là les PJs :

- L'échelle disparue durant la nuit est là.
- La fente est visible (un halo de lumière s'en échappant depuis la chambre). Près d'elle, on peut trouver une bouteille vide et ouverte, remplie d'eau au quart. Tout près de la fente

se trouvent aussi quelques restes de poudres et d'un liquide séché (la mort-aux-rats de Gueuzou, en poudre et mêlée avec de l'eau).

- Un nouveau test de Fouille réussi permet de trouver un fil de pêche dénoué jeté dans un coin. Il est couvert d'un liquide sec et légèrement collant (toujours la mort-aux-rats).

Si vos joueurs sont astucieux et trouvent tous les indices, sans doutes comprendront-ils le mode opératoire. Si ce n'est pas le cas, il y a plusieurs façons de leur faire deviner :

- Un personnage ayant des connaissances en Stratégie/tactique, Manipulation de poison ou tout autre talent ou compétence que vous jugerez adéquat, comprendra de lui-même la méthode utilisée pour tuer en réussissant le test approprié.
- Juliette a, dans sa chambre, un exemplaire de La poison de Quenelles, roman dans lequel elle a lue cette méthode de meurtre. Un personnage conteur, ayant des connaissances en art ou en littérature, ou prenant 1D10 heures pour lire le livre, sera à même d'expliquer la méthode.

Après une heure ou deux, l'intendant Gamelin fait réunir tous le monde au salon, et finit par proposer que les PJs enquêtent également sur la mort de la baronne. Eugénie et Isabelle seront d'accord, mais par Mylène et Marcus qui pourraient aller jusqu'à soupçonner les PJs eux-mêmes d'être les assassins. Malgré tout, vue que les deux filles de la famille sont d'accord, décision est finalement prise de confier cette nouvelle tâche aux PJs.

Qu'est-il possible de découvrir d'autre au cours de cette journée ? Concluez d'abord les événements de la chambre et des combles, puis vous pourrez rapporter certains de ces événements, selon le talent et l'idée de vos joueurs :

- S'ils se lancent aux troussees du loup-garou dans la forêt, les PJs perdront malheureusement leur temps. Tout au plus trouveront-ils (test de Fouille) une fiole vide contenant encore quelque goutte d'un produit bleuté. Un PJ avec Sens de la magie sentira qu'il s'agit d'une potion aux propriétés magiques. Un alchimiste ou tout autres individus avec des compétences similaires et le matériel adéquat, pourra analyser le produit durant 1D10 heures ; il devra réussir un test approprié pour déclarer qu'il s'agit d'une potion chaotique rare et interdite, très difficile à fabriquer, permettant de se changer instantanément en bête (si un PJ à la mauvaise idée de laper les gouttes restantes, il reçoit l'arme naturelle Griffes et son corps devient très velu pour 1D10 heures). L'alchimiste ne pourra pas reproduire la potion, celle-ci nécessite des composants forts rares, mais il pourra en saisir la formule (voir plus bas). Si l'alchimiste rate le test, il pourra seulement dire qu'il s'agit là d'une potion de transformation démoniaque. Si les PJs ne trouvent pas eux-mêmes la fiole, Gueuzou pourrait là leur donner.
- Ce peut-être le bon moment de faire une séance de spiritisme (pour les PJs le pouvant) avec les esprits des baron et baronne (en se rendant dans la crypte ou sur les lieux de sa mort pour le premier, près de son cadavre ou dans sa chambre pour la seconde). Aucun des deux n'aura le sentiment d'être mort, ils parleront comme s'ils étaient toujours de ce monde. Le baron racontera qu'il chassait le loup-garou avec Marcus quand ce dernier s'est enfui, l'abandonnant au milieu de la forêt. Puis, le loup-garou est apparu et le baron a été « blessé » face à lui, rien de plus. La baronne, quand à elle, ne saura rien dire du tout, et pour cause, elle dormait quand le poison lui a été administré.

- Gueuzou connaît les périodes lunaires. Si on lui pose les bonnes questions, on pourra apprendre que le loup-garou à presque toujours sévis en dehors des périodes de pleine lune. En fait, personne n'est sur qu'il s'agisse réellement d'un loup-garou, se peut-être une bête monstrueuse différente.
- S'il est nécessaire d'aller jusque là pour saisir l'intrigue, les PJs peuvent trouver une bobine de fil de pêche dans la chambre ou dans les affaires de Juliette. Si on la questionne, elle dira qu'elle aime pêcher depuis sa plus tendre enfance. Elle n'a cependant pas de canne à pêche, et cet élément est à mettre en opposition avec le fait qu'elle ne sache même pas différencier une truite d'un gardon (voir la scène du repas).
- Un PJ discret entendra une conversation entre Eugénie et Juliette (voir encadré). Celle-ci peut se dérouler n'importe où mais une façon originale de la présenter pourrait se faire alors qu'un PJ découvre les combles, il assisterait alors à la conversation en regardant depuis la fente au plafond (si, pendant ce temps, il n'y a personne dans la chambre et le couloir).

Juliette : *Tu va bien Eugénie ?*

Eugénie : *Comment le pourrais-je avec tous ceci...*

Juliette : *Elle n'était plus toute jeune, il fallait bien qu'elle parte un jour.*

Eugénie : *J'espère seulement que cela ne ruinera pas mes chances de mariage, c'est un miracle que Marcus soit resté malgré tout...*

Juliette : *Mais tu n'es plus obligé de l'épouser Eugénie, ta mère n'est plus là ! Tu es libre, tu as la fortune, on peut rester ici, toutes les deux...*

Juliette pose ses mains sur les joues d'Eugénie et lui donne un baiser sur les lèvres. Eugénie, après un instant d'hésitation, repousse ses mains.

Eugénie : *C'est mal et tu le sais, il est de mon devoir d'agir selon mon rang, ce mariage est une aubaine ! Ne m'importune plus avec cela !*

Juliette : *Mais tu ne te rends pas compte de tous se que j'ai fais pour toi !*

Sur ce, Eugénie sort, Juliette reste un instant immobile et s'en va à son tour.

Au crépuscule, après tous ces évènements, le chevalier Dagrاند de Frapesec débarque à Blessay sur son cheval de guerre caparaçonné. Il se présente poliment, annonce ses intentions et est convenablement accueilli, bien que tous le monde soit étonné de sa venue. En effet, personne ne le connaît et on ne l'attendait pas. Une conversation s'engage directement dans la cours du château ; vos joueurs auront surement tout un tas de questions à lui poser, si ce n'est pas le cas faites intervenir Eugénie et Gamelin.

Dagrاند sera bien attristé d'apprendre se qu'il se passe et proposera son aide aux PJs, se mettant à leur service. Durant la conversation, Marcus n'interviendra pas et sera même un peu en retrait, du moins jusqu'à ce que Dagrاند s'adresse à lui, l'ayant reconnu. On comprendra ainsi que tous deux se connaissent, que Dagrاند croyait Marcus mort au combat. Les PJs sont censés comprendre qu'il y a quelque chose « de bizarre » concernant la bataille d'Hurlemer à laquelle tous deux sont censés avoir participé. La situation devenant délicate pour Marcus, Martine intervient alors, demandant à Eugénie si elle peut prendre les bagages de Dagrاند et le conduire en une chambre.

Recette de la potion de transformation

- Quatre sangsues broyées.
 - Du sang de serpent.
 - Une corne d'Homme-bête ou de mutant réduite en poudre.
 - Un sisymbre (une espèce de plante) cueilli à la pleine lune.
 - De la cervelle de Doppelgänger broyée (environ 100 grammes suffisent).
 - Un élément (griffe, poil...etc.) de la créature dont l'on souhaite prendre l'apparence.
- Cette potion ne reproduit pas à l'exact la créature en question mais permet de se transformer en un membre de sa race, avec toutes ses caractéristiques. L'individu métamorphosé garde quelques attributs, notamment faciaux qui permettent de le reconnaître. Par exemple, si un Nain se changeait en humain, on pourrait en partit reconnaître son visage.

Si la recette n'est pas effectuée correctement, celui qui la boit reçoit trois mutations aléatoires persistantes. Le joueur à droit à trois jet d'Endurance pour ne pas subir chacune des mutations.

Cette intervention de Martine pourra sembler bizarre aux PJs, elle qui jusque là était plutôt effacé et ne faisait rien sans que l'on lui demande. Eugénie, en tout cas, est d'accord avec elle et invite le chevalier à se rafraîchir avant que tout le monde ne se retrouve pour le repas du soir.

Le repas est censé intervenir d'ici une demi-heure au cours de laquelle Dagrاند ne sortira pas de sa chambre (il est éreinté par son voyage et a quand même besoin de temps pour se changer et se laver).

Enfin, peu après, tout le monde se retrouve dans le hall en vue d'entrer dans la salle à manger. Un PJ attentif ou réussissant un test de Perception s'apercevra que tous le monde est là à l'exception de Martine (plus tard, si on lui en parle, elle dira avoir été dans les cuisines à ce moment) et Gueuzou (qui est, de toute façon, constamment dehors).

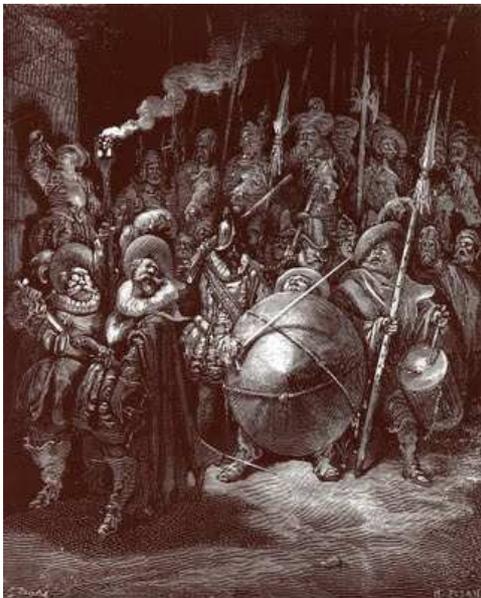
Tandis que les conversations commencent à reprendre (notamment entre Dagrاند et Marcus), l'hurllement d'un loup se fait entendre, suivis d'un grand raffut dans la cour. Si l'on sort ou s'approche des fenêtres, on s'apercevra que le bruit provient des écuries. S'ils s'y rendent (accompagnés des deux chevaliers), les PJs tomberont nez à nez avec le loup-garou qui est entrain de dévorer un cheval. Ceux des chevaliers sont intacts, aussi la bête tuée sera du château, ou bien la propriété de l'un des PJs si certains d'entres-eux ont des montures. La bête, voyant les aventuriers, bondit par une lucarne et s'enfuit vers la forêt. Marcus hurle alors qu'il faut se lancer à sa poursuite et se dirige vers son cheval en tirant Dagrاند par la manche pour qu'il l'accompagne.

Les deux chevaliers vont prestement partir à sa suite sans attendre qui que se soit. En fait, Marcus veut être seul avec Dagrاند afin de s'assurer de sa mort. Si des PJs à cheval veulent accompagner les chevaliers, Marcus les invitera à se séparer pour couvrir plus de terrains. La chasse au loup-garou commence. Si les PJs laissent Dagrاند et Marcus seul, le chevalier de Frapesec se fera tué par le loup-garou aidé de Marcus qui lui plantera son épée dans le dos. Marcus et Martine métamorphosés pourraient aussi vouloir s'en prendre aux PJs parmi les plus gênants, les plus curieux, à votre convenance. L'intrigue de ce scénario (exception faite de la mort de la baronne) pourrait être résolue au cours de cette nuit, dépendant des éléments trouvés et des décisions prises par vos PJs.

JOUR III : Conclusion

L'intrigue doit en théorie se terminer ce jour là, les PJs ayant trouvés tous les éléments (ne leur reste qu'à user de déduction). Voici ce qui peut éventuellement être encore découvert ce jour :

- Si un médecin étudie le corps de Dagrاند et réussit ses jets, il repérera que l'une de ses blessures n'est absolument pas similaires aux autres. Il est formel : on lui a asséné un coup d'épée d'estoc dans le dos.
- Si un PJ est capable d'invoquer l'esprit de Dagrاند, celui-ci confirmera avoir été tué par le loup-garou mais frappé dans le dos par Marcus.
- Si cela n'est pas déjà fait, les PJs pourront apprendre d'Eugénie et/ou de Juliette que Marcus a déjà « forniqué » avec Martine par le passé.
- Si cela n'est pas déjà fait, une Fouille réussit dans la chambre de Martine permet de trouver son matériel d'alchimie caché sous une latte du parquet.
- Eventuellement, un personnage ayant la compétence Escamotage et ayant dans l'idée de faire les poches de Martine y trouvera une fiole pleine de la potion de transformation.



Si à ce niveau du jeu les joueurs n'ont malgré tout toujours pas réussi à démasquer les coupables, on estime que l'équipe ducale arrive finalement dans l'après-midi. Composée de dix hommes d'armes et menée par un chevalier, elle est mise au courant de la situation et décide de mettre tous le monde en état d'arrestation afin de mener l'enquête « plus sereinement ». Les PJs savent qu'ils useront surement de tortures. Afin de leur échapper, Marcus et Martine se dévoilent à ce moment, déclenchant une traque à laquelle peuvent éventuellement participer les PJs. L'intervention de l'équipe ducale ne permet cependant pas de découvrir la culpabilité de Juliette.

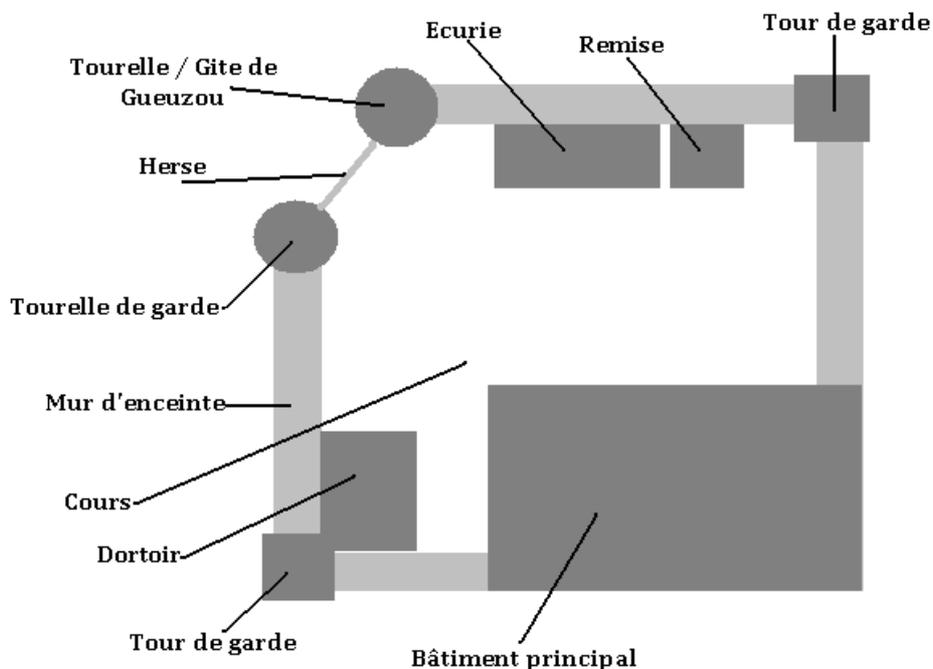
Si les PJs ne résolvent pas l'enquête par eux-mêmes, ce qui mène à l'arrivée de l'équipe, Gamelin ne leur offrira pas d'or. Sinon, ils empochent la somme de 150 pièces d'or à se partager. Pour ce qui du gain des points d'expériences, je propose le barème suivant :

- Terminer la quête : 50 pts
- Démasquer et arrêter (ou tuer) Marcus : 50 pts
- Démasquer et arrêter (ou tuer) Martine : 100 pts
- Démasquer et arrêter Juliette (Eugénie en voudra aux PJs si jamais elle décède) : 50 pts

Le reste peut être géré à votre convenance, n'oubliez pas de récompenser les initiatives et les succès individuels (découvrir la recette de la potion, sauvez la vie d'un PNJ...etc.).

V. Cartes des lieux.

Carte extérieure du château de Blessay

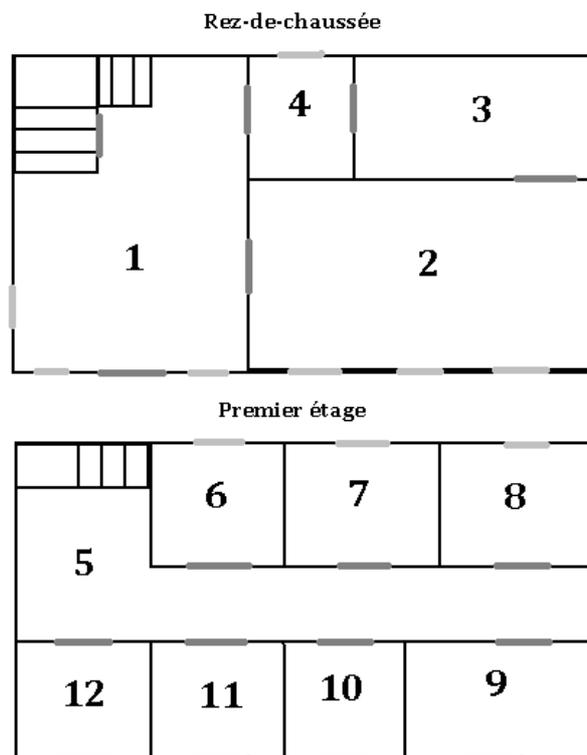


Les murs d'enceinte et les tours et tourelles de garde sont en assez piteux état du fait qu'elles n'ont pas servis depuis bien longtemps. La tourelle qui sert d'abri à Gueuzou ne propose qu'une seule petite pièce à vivre, muni d'un lit, d'une table et d'un tabouret, rustiques, et d'une petite cheminée dans un coin. L'endroit est abondamment orné des trophées de chasse de Gueuzou, donnant un aspect assez morbide à l'ensemble.

Le dortoir, quand à lui, est plutôt simple. Il s'agit d'une simple pièce décrépie munie de huit lits et quelques coffres. Un poêle se trouve dans un coin.



Carte intérieure du château de Blessay



Les bandes grises foncées représentent les portes, les grises claires les fenêtres. Bâtiment principale du château, rustique mais plutôt bien décoré.

1. Le hall : Hall d'entrée de taille moyenne, décoré de tapis et tapisserie ainsi que de boucliers et d'une armure. Pièce sombre en journée. Une porte sous l'escalier mène à la cave, grande et voutée, partiellement remplis par la réserve du château.
2. La salle à manger : Décorée de tableau, munis d'une longue table centrale ouvragée, tous comme les chaises. Une grande cheminée trône dans le fond de la pièce. L'argenterie et la vaisselle que l'on étale dessus à toujours une haute valeur marchande. Sinon, elle est entreposée dans quelques armoires à glace, également présentes dans la pièce.
3. Les cuisines : Bien équipées, propre. La pièce fait aussi office de réserve de certaines denrées.
4. La chambre des servantes : Simple et rustique, munie de deux lits et deux petites armoires, ainsi que de pots de chambre et bassines. On pourra y trouver le livre que lit Juliette, La poison de Quenelles, ainsi que du matériel d'alchimie de Martine, caché sous une latte de parquet près de son lit.
5. Le couloir central : Unique grand couloir à l'étage, décoré de quelques tableaux. La trappe cachée vers les combles est ici, près des chambres 8 et 9.
6. Les autres pièces sont les chambres de Dagrاند (6), Marcus (7), Eugénie (8), la baronne (9), Isabelle (10), Gamelin (11), le baron et Mylène (12). Toutes les chambres sont décorés avec soin, bien que celle de Gamelin, Marcus et Dagrاند soient plus simples. Dans les chambres des femmes, on pourra trouver des bijoux et vêtements de valeur notamment.

VI. Liste de personnages prêtirés.

Pour les caractéristiques des PNJ du scénario, reportez-vous aux profils du livre de règles et du Bestiaire du Vieux Monde. Notez que si vos joueurs interprètent tous les personnages ci-dessous, il pourrait être de bon ton de les présenter comme étant l'équipe spéciale dépêchée par le duc, et non pas juste une troupe d'aventuriers engager au pied levée.

Sire Léondin du Valdor (Chevalier du royaume, ex Chevalier errant)

Chevalier de la maisonnée du duc de Lyonesse, Léondin à toute sa confiance et fut plusieurs fois mandaté par lui pour régler quelques affaires sensibles n'entrant pas dans le cadre habituel des prérogatives du chevalier. Léondin s'en est toujours acquitté avec succès.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50	30	40	40	35	35	35	40
20	-	10	10	15	-	10	10
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	17	4	4	4	0	2	2
-	2	-	-	-	-	-	-

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (Généalogie/héraldique, Stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie, Principautés Frontalières), Dressage, Equitation, Esquive, Langues (Bretonnien, Frontalien), Perception, Soins des animaux, Survie

Talents : Coups puissants, Etiquette, Grand voyageur, Maîtrises (Armes de cavalerie, Armes lourdes), Robuste, Sur ses gardes, Vertu du chevalier

Dotations : Armure de plaques complète, Gilet de maille, cagoule de maille, veste de cuir, épée, lance d'arçon, bouclier, cheval de guerre léger avec selle et harnais, icône de la Dame du Lac.

Deutérie Lablanche (Compagnon sorcier, ex Apprenti sorcier)

Jeune Damaoiselle du Graal, Deutérie n'est pas encore assez puissante pour accompagner l'ost à la bataille. La mort d'un noble respecté étant une affaire très grave, le clergé de la Dame décida d'adjoindre cette novice prometteuse à la mission d'enquête.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	30	30	30	35	45	50	40
5	5	-	5	10	15	20	5
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	2	1	3
-	3			-	1	-	-

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (Elfes Sylvains, Histoire, Magie), Connaissances générales (Bretonnie), Focalisation, Fouille, Langues (Bretonnien, Classique, Eltharin), Langues mystiques (Magick), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie

Talents : Harmonie aethyrique, Mains agiles, Résistance à la magie, Science de la magie (Bête), Sixième sens

Dotations : Accessoire de calligraphie, bâton, épée, grimoire, livre imprimé, robe de damoiselle.

Jean-Jacques Grondin (Bourreau, ex Chirurgien-barbier)

Chirurgien-barbier au sein de l'ost ducale, Grondin passa plus de trois en Tilée lors d'une campagne violente ou il développa également ses talents de bourreau. C'est avec cette double étiquette que le duc l'a adjoint à l'équipe.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	30	30	40	40	50	40	40
10	-	20	-	10	5	20	15
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	3	4	4	0	2	3
-	2	-	-	-	-	-	-

Compétences : Charisme, Comméragé, Conduite d'attelage, Connaissances générales (Bretonnie), Intimidation, Langues (Bretonnien, Tiléen), Lire/écrire, Marchandage, Métiers (Apothicaire), Perception, Soins, Torture

Talents : Calcul mental, Chirurgie, Intelligent, Maîtrise (Fléaux), Menaçant, Résistance aux maladies, Sociable

Dotations : Epée, cinq dagues, fléau d'arme, 3 paires de menottes, outils de chirurgien-barbier

Luc Aulier (Espion, ex Serviteur)

Luc est l'un des plus proches laquais du duc de Lyonesse et ce dernier là adjoint à l'équipe parce qu'il lui fait confiance et qu'il sait qu'il servira bien en toute circonstances. Mais Luc semble doué de bien plus de talents qu'il ne devrait. Qui sert-il vraiment ?

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	35	35	30	50	40	40	40
15	15	5	10	15	15	35	15
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	1	3
1	3	-	-	-	-	-	-

Compétences : Baratin, Comméragé, Connaissances générales (Bretonnie), Crochetage, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escamotage, Filature, Fouille, Langues (Bretonnien), Lire/écrire, Esquive, Evaluation, Lecture sur les lèvres, Soins des animaux, Perception

Talents : Acuité auditive, Etiquette, Fuite, Réflexes éclairs, Tireur d'élite

Dotations : Vêtements confortables, choppe en étain, boîte d'amadou, lampe tempête, huile pour lampe, quatre pigeons voyageur, épée.

Merci d'avoir lu ce scénario et, j'espère, de l'avoir fait jouer !

Maxime.fourmont@gmail.com

Du même auteur :

Les épouvantés : 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...

Perpette : Enfermé à Fort Gaubard, par une nuit de tempête, une troupe d'aventuriers va avoir fort à faire lorsqu'un soulèvement des prisonniers survient. Vont-ils suivre les conseils de Guido, le meneur de la révolte, ou agiront-ils en sous-marin pour empêcher tous ces hors-la loi de quitter le fort ? La situation se complique d'autant plus que parmi les prisonniers se cachent un chasseur de primes, une adepte de Khorne, le chef psychopathe de la prison et un ancien ennemi des aventuriers bien décidé à se venger d'eux...

Le silence est une vertu : Au large de la cité de Bordeleaux se trouve l'île Muette. Pour des raisons inconnues, les gens qui vécurent là-bas ont disparus et désormais on ne peut plus y prononcer, provoquer ou entendre le moindre son. Qui plus est, ceux qui ont tentés de percer le mystère n'en sont jamais revenus...

Règles avancées de gestion des armes et armures : Des tableaux permettant d'avoir une réelle diversité entre les armures médiocres, de bonnes qualité et de qualité exceptionnelle, ainsi qu'un système présentant les coups des améliorations des armes, afin de mettre au point des armes diverses et variées pour vos joueurs et vos parties.

A venir :

Servitude : Myrmidens est l'une des plus grandes villes des Principautés Frontalières. Autrefois siège d'un peuple de puissants guerriers, c'est aujourd'hui une cité esclavagiste. Capturés, les PJs vont faire les frais de l'une des activités locales les plus prisées : les combats de gladiateurs...

Les artefacts du Vieux Monde : Liste regroupant TOUS les objets magiques, armes et armures de Warhammer Fantasy Battle, ici adaptés pour être utilisés au sein du jeu de rôle. Ce travail étant assez important, toute aide serait la bienvenue !