

# TENEBRAE

## *L'ordalie*

### 1. PRAEBULUM

A la suite d'une ordalie, le village de Dourbies est maudit par un cauquemaire et plusieurs feux follets. Ses habitants ont le sommeil très agité, le meunier est si triste qu'il ne produit plus de farine tandis que plusieurs disparitions affectent le village.

Il y a quelques années, une jeune fille très laide s'est éprise du fils du meunier, le plus beau jeune homme du village. Moquée pendant plusieurs mois elle réussit à force d'attentions et de patience à le séduire car elle avait bon cœur. Après plusieurs semaines, les femmes pleines de jalousie poussèrent leur mari et leurs parents à agir car la fille ne pouvait qu'être une sorcière pour avoir envouté le bellâtre. Aussi le village se réunit-il autour de son curé pour pratiquer une ordalie par l'eau froide. Un soir ils se saisirent de la jeune fille et, devant le fils du meunier, ils plongèrent la pauvre dans la Dourbie, près du moulin. Celle-ci coula et fut emporté par les flots. Alors tous retournèrent à leur chaumière et s'empressèrent d'oublier le laideron au cœur pur.

Aujourd'hui le meunier est mort, son fils a pris sa place et est sur le point de se marier. La jeune fille noyée est devenue un cauquemaire vivant dans le moulin le jour, exerçant sa vengeance la nuit. Attirés par la puissance du cauquemaire et par l'état sauvage de la région des feux follets harassent un peu plus les villageois, n'hésitant pas à s'en prendre également aux voyageurs de passage.

### 2. INCIPIES

Les Docteurs, parti d'Alès sont en route pour Millau (110km). La météo n'est pas clémente, la pluie tombe drue et la neige est proche (sans doute à cause de la proximité du Mont Aigoual, haut de 1565m).

Depuis une heure ils aperçoivent par intermittence les lueurs d'une torche entre les arbres. Il s'agit probablement d'autres voyageurs qui les précèdent.

\* Jet de Réactif difficulté 4 pour se rendre compte que la lueur n'apparaît pas forcément sur le chemin, elle peut s'éloigner de plusieurs dizaines de mètres du chemin que les docteurs emprunteront quelques minutes plus tard. La nuit sombre et la pluie empêchent toute localisation précise. Il s'agit en fait d'un viltansou, aussi les docteurs subiront 1 point de dégât, la fatigue les accablant, le voyage étant particulièrement long et pénible.

### 3. DIFFICULTAS

Au bout d'une heure les docteurs arrivent enfin en vue d'une auberge. L'enseigne représente une tourte fumante.

A l'intérieur sont attablés quatre soudards avinés. Un vieil homme (Jamet) est occupé à sortir une tourte d'un four à pain tandis qu'une jeunette (Pernette) sert des peintes aux hommes d'armes. Ces derniers la houspillent un peu, non sans avoir jeté un regard mauvais aux docteurs.

Ceux-ci pourront prendre une chambre avec un grand lit, malheureusement les trois autres sont occupées par les brutes. Jamet leur proposera d'occuper la grange ou de monter deux paillasses.

Le vieux semble soucieux. En effet, il n'a pas reçu sa dernière livraison de farine de châtaignes et risque de ne plus pouvoir servir sa spécialité, la tourte au sanglier. Avec ce temps et les bandits il espère qu'il n'est rien arrivé au brave Ghislain, l'homme qui le livre habituellement. Il demande aux docteurs de se renseigner au village de Dourbies situé à quelques lieues à peine, en échange d'un bon repas gratuit à leur prochain passage.

Il irait bien lui-même mais il ne peut guère abandonner son établissement et la bonne Pernelle, surtout au vue de son autre clientèle. D'ailleurs, pendant ce temps, les soudards de plus en plus enivrés se montrent très insistant avec Pernelle, leurs mains quelques peu baladeuses et leurs rires gras irritant la jeune fille. Si les docteurs interviennent il n'en faudra pas beaucoup pour déclencher une bagarre.

### LES SOUDARDS (*Andreas, Ignace, Guido et Roger*)

Attributs	Charnels
Actifs	Force 3 (2)
Réactifs	Robustesse 3 (2)
Sociaux	Charisme 1

\* Possessions :

Epée infligeant des dégâts de +3 ou Dague infligeant des dégâts de +2, Gambison accordant une protection de 1.

Etant saouls, l'attribut actif des soudards est diminué de 1 point. De plus ayant également subi l'effet harassant des viltansous leur attribut réactif est lui aussi diminué de 1 point.

## 4. INVESTIGATIO

Après plusieurs heures d'efforts sur une piste surplombant les gorges de la Dourbie, les docteurs arrivent en vue du petit village de Dourbies.

Voici ce qu'ils pourront découvrir en interrogeant les villageois :

\* Ghislain leur apprendra qu'il n'a pas livré Jamet car Florimond, le meunier n'a pas fait tourner sa meule depuis deux bonnes semaines, sans doute trop triste d'avoir perdu sa fiancée ou trop fatigué, comme tout le monde. → *En fait c'est un peu des deux puisqu'il fait de terribles cauchemars depuis la mort de Marguerite. Florimond est choqué, gagné par la catatonie et ne travaille plus.*

\* Marguerite, la future femme de Florimond aurait été retrouvée noyée dans la Dourbie la veille de ses noces, le corps couvert d'horribles griffures. → *Elle a subi les assauts du cauquemaire. C'est son futur mariage avec le meunier qui a provoqué le réveil du monstre.*

\* Les noces de Marguerite et Florimond devaient avoir lieu à Saint Sauveur du Pourcil (à quelques kilomètres au nord), en effet le curé de Dourbies est mort il y a quelques années. Un animal l'aurait attaqué (son cadavre portait des coups de griffes) et il se serait brisé la nuque en tombant dans un ravin. → *Il fut la première victime du cauquemaire, sa mort apaisant le monstre pour un temps.*

\* Le repos fuit les habitants du village même s'ils dorment beaucoup, une sorcière leur aurait jeté un sort puisqu'ils font tous d'infâmes cauchemars. La fatigue se lit sur chacun. → *La mort tragique par ordalie a conféré au cauquemaire suffisamment de puissance pour affecter l'ensemble du village, de plus les viltansous fatiguent un peu plus les villageois. Encore quelques jours à ce rythme et le village tout entier pourrait mourir de fatigue.*

\* Une sorcière aurait été aperçue, errant la nuit dans le village → *Il s'agit bien évidemment du cauquemaire sortant du moulin à la nuit tombée.*

\* Eloi, un castanéiculteur (producteur de châtaignes) a été retrouvé mort au pied d'un châtaignier la semaine dernière. → *Il est mort de crise cardiaque alors qu'il faisait la sieste sous son arbre, victime des cauchemars du cauquemaire. Il était le principal fournisseur de Florimond.*

\* Plusieurs habitants auraient disparu dans les environs. D'ailleurs Bertrand, parti chasser le sanglier dans l'abîme de Bramabiau (près de Saint Sauveur) n'est toujours pas rentré. → *Il sera retrouvé mort quelques jours plus tard. Les villageois penseront qu'il a été éventré par un sanglier. Ce n'est pas très loin de la vérité puisqu'il sera bien tué par un sanglier mais seulement parce que des feux follets détourneront son attention au moment fatidique. Toutefois les docteurs pourraient le sauver : voir EXPLORATIO.*

\* Une bande de bandits roderait dans les environs, ils sont probablement à l'origine des disparitions. Plusieurs habitants ont repéré leurs torches. → *Il s'agit des viltansous même s'il y a bien une bande de bandits dans la région, les docteurs s'en sont probablement déjà occupés à l'auberge de la Tourte fumante. Sinon Andreas et ses acolytes brigandent toujours sur les chemins et pourraient s'en prendre aux docteurs.*

## 5. EXPLORATIO

Si les docteurs décident de partir à la recherche de Bertrand ils vont devoir remonter le Bramabiau, une petite rivière qui coule au pied du hameau de Saint Sauveur des Pourcils. Les habitants du hameau bien que méfiants, (ils se demandent si les docteurs sont les brigands dont ils ont également repéré les torches) ont bien vue passer le chasseur il y a plusieurs heures, se dirigeant vers la rivière.

Les docteurs progresseront difficilement dans le dédale de végétation et de formations calcaire qu'est le lit du court d'eau. Ils pourront dénicher la piste d'un gros sanglier remontant le long de la berge, à défaut de localiser le chasseur. Si la nuit est tombée, il pourrait même entrapercevoir une lueur pénétrant dans l'abîme.

Pour situer le contexte : la rivière Bonheur coule à l'air libre avant de s'enfoncer sous le Causse pour rejaillir 800m plus loin et devenir le Bramabiau. La grotte ainsi constituée est l'abîme de Bramabiau.

\* Jet d'Actif difficulté 2 pour découvrir la piste du sanglier, difficulté 4 pour repérer les empreintes de Bertrand. Difficultés +1 en Réactif.

Ils retrouveront le chasseur dans la grotte, où il a acculé un gros sanglier. Trois feux follets volètent autour de Bertrand et énervent l'animal. L'un des viltansous se concentre sur Bertrand tandis que les deux autres s'en prennent aux docteurs dès leur arrivée.

## LES VILTANSOUS

Attributs	Charnels	Noirs
Actifs	Energie 1	Paresse 1
Réactifs	Vigilance 1	Paresse 1
Sociaux	Intelligence -	Paresse -

\* Animus noir : 2 points

**Harasement (1) :** Le viltansou cible un voyageur qui traverse son lieu de vie. Désormais, il volette autour. La victime se fatigue tout particulièrement dans ses déplacements : elle subit 1 point de dégât toutes les heures. Combattre, ou toute autre activité violente de nature similaire, est encore pire : 1 point de dégât par action. Tant que le viltansou est à proximité, le repos n'apporte aucun bénéfice à la victime. Si elle parvient à se débarrasser du monstre, elle récupère ensuite selon les modalités propres aux règles de la fatigue.

## LE SANGLIER

Attributs	Charnels
Actifs	Agressivité 3
Réactifs	Robustesse 4
Sociaux	Violence 2

\* Talents :

Agressivité, Endurance.

\* Possessions :

Défenses infligeant des dégâts de +2.

## BERTRAND

Attributs	Charnels
Actifs	Force 3
Réactifs	Prudence 3
Sociaux	Charisme 2

\* Possessions :

Langue de bœuf (lance) infligeant des dégâts de +4, Pourpoint de cuir accordant une protection de 1.

## 6. COMMUNICATIO

A un moment ou un autre, les docteurs tenteront assurément d'interroger Florimond. Celui-ci passe ses journées près de la roue à aubes du moulin (là où ont été tuées ses deux fiancées) dans un état catatonique, le regard dans le vague, des larmes coulant de temps à autre le long de ses joues. La nuit, il pousse des cris dans son sommeil agité. Le bruit de la rivière et l'éloignement du moulin expliquent que personne ne s'en soit encore rendu compte. Il faudra beaucoup de délicatesse et de patience pour le faire réagir. Commencer par le nourrir et lui donner un bain aiderait à le ramener à la réalité, alors les docteurs pourront lui poser des questions.

\* Jet de Social difficulté 2 pour amadouer le meunier, difficulté 4 sans soins préalables.

Une fois qu'il aura commencé à parler, Florimond débitera machinalement son histoire, la fin de son premier amour et la mort de Marguerite, comme si une brèche avait cédée ou que quelqu'un parlait par sa bouche. → *Le caquemaire domine désormais suffisamment sa victime pour l'influencer subtilement et lui faire raconter son histoire, elle VEUT qu'il parle pour que tout le monde sache enfin.*

A la fin de son récit il dira qu'il se sait maudit par le fantôme de son premier amour qui lui parle en rêve et se venge physiquement. D'un geste théâtral il dénouera sa chemise dévoilant ainsi de profondes cicatrices sur l'ensemble de son corps amaigri. La catatonie le reprendra rapidement.

## 7. ADVERSUS

Avec ce qu'ils ont appris, les docteurs devraient finalement parvenir à déterminer à quoi ils ont affaire où au moins commencer à s'en faire une idée. Grâce au récit de Florimond ils sauront sans difficulté que le monstre qu'ils traquent est un caquemaire et quelle est la méthode pour l'abattre :

1) affronter la créature

2) détruire le moulin

Sans le récit du meunier, ils sauront qu'ils ont affaire à un monstre qui se nourrit des cauchemars sans toutefois comprendre qu'il s'agit d'un caquemaire. Ils pourraient alors ne pas savoir qu'il faut détruire le moulin pour régler définitivement le problème.

Quoiqu'il en soit, ils auront normalement fait le lien avec la sorcière errant de nuit dans le village. Ne leur restera plus alors qu'à guetter son arrivée pour l'affronter. Ou bien la croiseront ils par hasard ?

### LE CAQUEMAIRE

Attributs	Charnels	Noirs
Actifs	Agilité 2	Envie 1
Réactifs	Robustesse 2	Envie 1
Sociaux	Intelligence 2	Envie 1

\* Animus noir : 2 points

**Marchand de sable (1) :** Toutes les personnes dans le champ de vision du caquemaire s'endorment. Elles s'éveillent s'il les approche à moins de 1m.

**Griffes de la nuit (1) :** La cible devient la victime du cauquemaire qui s'incarne dans un de ses objets – un cauquemaire ne peut choisir une nouvelle victime que lorsque la première est morte. Si elle est sous l'effet de *Marchand de sable*, le cauquemaire peut la toucher sans la réveiller. Généralement, il s'assoit sur elle pendant la nuit, lui infligeant de terribles cauchemars – ce dont se délecte le cauquemaire et qui lui octroie 1 point d'Animus noir. Elle n'obtient aucun repos et finit par mourir d'épuisement. Le cauquemaire cherche alors une nouvelle proie.

\* Possessions :

Griffes infligeant des dégâts de +2.

Libre à vous de donner plus de points d'Animus noir au cauquemaire pour corser l'affrontement. Cela semble même logique puisque le monstre est particulièrement fort et qu'il s'en prend à tout le village.

## 8. FINIS

L'essentiel est de vaincre le cauquemaire ET de détruire le moulin (en le brûlant ?) avant que le monstre ne s'incarne dans un autre objet.

S'ils tardent trop à résoudre le problème, Florimond pourrait finir par mourir tandis que les docteurs seraient eux même victimes du cauquemaire, faisant à leur tour des cauchemars de plus en plus soutenus.

## EXPERIENCE

**Eliminer les bandits :** 1 point

**Sauver Bertrand et éliminer les viltansous :** 1 point

**Battre la cauquemaire :** 2 points

**Brûler le moulin :** 2 points

Si les docteurs ont détruit le moulin, le pauvre Jamet n'aura plus de farine et devra fermer son auberge. Si les docteurs s'en préoccupent et font ce qu'il faut pour y remédier, vous pourriez leur donner 1 point d'expérience supplémentaire.

## ANIMUS BLANC

**Eliminer les viltansous :** 2 points pour chaque docteur qui n'a utilisé ni Animus noir, ni attribut noir.

**Eliminer le cauquemaire (battu + objet détruit) :** 3 points pour chaque docteur qui n'a utilisé ni Animus noir, ni attribut noir.

## ANIMUS NOIR

**Mort de Florimond :** 1 point

## PISTES D'AVENTURES

**Si les docteurs n'ont pas détruit l'objet dans lequel s'incarne le cauquemaire :** Il reviendra hanter le village.

**Si les docteurs ont bien détruit l'objet dans lequel s'incarne le cauquemaire mais ne l'on pas battu :** Il reviendra hanter le village puis il y a de grandes chances qu'il s'en prenne aux docteurs lorsque tous les villageois seront morts.