

Un papillon de nuit

Ce scénario se passe dans les Royaumes du Nord, n'importe lequel du moment que l'endroit soit sauvage. J'ai choisi le Royaume de Kaedwen dans une zone proche des Montagnes Bleues. Le côté sauvage et isolé de la zone permet de justifier le caractère ancien et oublié de l'Autel du Papillon et de l'existence d'un culte déclinant, esseulé et très local. J'ai opté pour 1269 entre les romans et les jeux. Le Roi Henselt est au pouvoir. Les PJ peuvent se rendre à Ban Ard et croisent la route d'une vieille prêtresse qui leur demande de l'aide, l'autel de son dieu a été désacralisé et deux prêtresses ont disparu. Le scénario est motorisé avec les règles The Witcher TRPG de R.Talsorian Games. Il est axé combat de monstres. Il est assez harassant, les PJ doivent enchaîner des petits combats en un temps imparti. Ils n'ont que quelques heures devant eux pour sauver les trois prêtresses. Si l'option du combat final est retenue, gare il est mortel pour un groupe faiblement expérimenté.

En quelques mots

Les PJ croisent la route d'une vieille prêtresse nommée Lydia perchée au sommet d'une colline, essayant de réparer un monument antique, qu'elle appelle l'Autel du Papillon. Lydia et deux prêtresses, Ida et Barbara, elles-mêmes pasteures dans leurs petits villages respectifs se retrouvent chaque année ici pour prier, espérant ainsi garder leur village en paix et prospère. Une partie de la cérémonie consiste à rencontrer la divinité ou elles réalisent des rituels de remerciement et de sacrifice.

Cette année quand Lydia est arrivée, elle a trouvé les affaires d'Ida et de Barbara mais pas les prêtresses. De plus, elle a découvert que l'Autel du Papillon a été détérioré. Lydia révèle qu'elle peut communiquer par télépathie avec ses deux autres consœurs grâce à une amulette ointe par leur divinité dès qu'elles s'approchent de l'Autel du Papillon, mais cela ne semble plus fonctionner. Lydia ne peut commencer la cérémonie sans la présence de ses associées et avec l'autel endommagé, elle ne peut faire appel à la puissance divine. Elle demande l'aide des PJ pour réparer l'autel et retrouver les prêtresses. Les PJ doivent retrouver les pièces manquantes de l'autel puis le groupe peut aider Lydia a réalisé le rituel afin de retrouver les deux prêtresses.

Derrière la croyance

Ce que Lydia ignore est que l'autel est un artefact antique, un portail magique et un conduit psychique puissant. Une fois réparé, il permet à quiconque assez proche de lui de communiquer par pensée et d'ouvrir un passage magique vers l'ancre de la divinité. Les amulettes ointes non aucun pouvoir, il faut juste s'approcher à moins de cinq cents mètres de l'autel (avoir l'aval de la divinité) et penser à quelqu'un (qui se trouve dans la zone) pour parler télépathiquement avec lui.

La déesse Serpine Luna n'est pas ce que les prêtresses croient, cette pseudo-divinité est un vestige, un monstre assoupi qui s'éveille d'un semi-coma long de plus d'un millénaire. Sa puissance psychique augmentant, les monstruosité des alentours ont saccagé l'autel pour contrarier son retour.

A ne pas oublier

Scénario pour The Witcher par FredRaider

- Une prêtresse nommée Lydia a besoin d'aide pour réparer un vieil autel et de sauver ses deux consœurs prêtresses.
- Pour retrouver les pièces manquantes de l'autel, les PJ doivent suivre les indices laissés par les monstres qui l'ont saccagé.
- Une fois l'autel réparé, si les PJ ont un objet à sacrifier, ils peuvent réaliser le rituel et franchir le portail avec Lydia pour tenter de retrouver les deux prêtresses.
- La déesse Serpine Luna que les prêtresses vénèrent est un vestige, un monstre antique.
- Les deux prêtresses sont captives de la divinité et les PJ doivent trouver un moyen de les délivrer.

L'Autel du Papillon

La piste longe une colline rocheuse recouverte d'une herbe rare au sommet pierreux et pelé, une vieille femme hèle les PJ avec de grands gestes d'appel à l'aide. La vieille femme porte une curieuse et jolie robe de cérémonie, blanche et verte, finement réalisée. De magnifiques papillons sont cousus sur les manches et le bas de la robe. Une paire de petites ailes de papillon en osier est attaché dans son dos, donnant un côté puéril et enfantin à l'ensemble de la vêtue. La vieille femme prénommée Lydia semble avoir pleuré abondamment, elle est secouée de sanglots et sa voix nouée de chagrin. Elle est sincère, tout test sous « Deceit » ou « Human Perception » Difficulté 10, le confirme. Un trou au sommet de la colline mène à une salle creusée dans la roche, au sol en terre battue, large de 20 mètres et haute de 6 mètres. Les parois de la salle sont ciselées de nuées de papillons papillonnants de toutes tailles et de formes diverses. L'Autel du Papillon occupe le centre de celle-ci. Il s'apparente à une dalle de pierre en forme de croissant de lune longue de 3 mètres. La surface de l'autel est ciselée de papillons papillonnants.

Voici la liste des éléments qu'elle raconte aux PJ :

- Elle est prêtresse dans un petit village tout proche, elle rencontre deux de ses consœurs chaque année ici pour prier Serpine Luna et lui offrir des sacrifices afin que leurs villages respectifs reçoivent sa protection. Tout test sous Education Difficulté 15, confirme que cette divinité est totalement absente du polythéisme reconnu des Royaumes du Nord, un culte donc très local et reclus.
- Toutes les trois réalisent un rituel complexe à l'Autel du Papillon permettant d'être entendu par la divinité qui leur ouvre un passage vers l'endroit où celle-ci séjourne.
- Serpine Luna s'apparente à un humanoïde disposant d'ailes de papillon géantes et colorées. Les prêtresses avouent à demi-mot qu'elles ne l'ont jamais vu... La déesse est assoupie et doit le rester.
- Cette année, quand Lydia est arrivée, elle a trouvé les affaires esseulées de ses deux condisciples et l'autel abîmé. Elle ne peut réaliser le rituel sans elles et ne peut leur parler télépathiquement.
- Elle peut réparer l'autel mais trois pièces de l'autel sont manquantes : le papillon de bronze (s'apparente à une grosse médaille qui s'emboîte dans une anfractuosité de l'autel), la chenille de bronze (un petit marteau) et le plateau des papillons en bronze (c'est un gong qui émet un son profond et long).
- Si les PJ sont d'accord, elle peut les inclure dans le rituel. Ils peuvent prier et recevoir la bénédiction de Serpine Luna.

Les trois pistes à trouver auprès de l'Autel du Papillon

- Dans les airs, au-dessus et autour de la colline, des petits humanoïdes ailés volent constamment en cercle. DC 15 en « Witcher Training » ou « Monster Lore » \ pour confirmer la typologie des harpies.

Scénario pour The Witcher par FredRaider

- Des séries de petites empreintes de pieds nus et crochus apparaissent autour de l'Autel du Papillon et s'en éloignent. DC 16 en « Witcher Training » ou « Monster Lore » \ Empreintes de Nekkers.
- Une piste de goulettes verdâtre s'éloignent de l'autel et descendent les pentes de la colline. DC 12 en « Witcher Training » ou « Monster Lore » \ excréments toxiques de Endrega.

La caverne aux Nekkers

La piste des Nekkers n'est pas simple à suivre une fois sur la colline. Test de « Awareness », « Monster Lore » ou « Wilderness Survival » DC 18 pour parvenir à la suivre. La piste s'enfonce dans un sous-bois puis les empreintes s'enfoncent dans un trou humide et empêtré de racines. Un étroit conduit naturel mène à une unique caverne sombre (-4 en Awareness, -2 à l'attaque et à la défense). Il y a [Nombre de PJ+2] Nekkers dont un chef Nekker. Profil des Nekkers p.302. Autour du cou du chef se trouve un collier improvisé avec le médaillon en forme de papillon de bronze.

L'Endrega isolé

Cet Endrega s'est perdu en s'éloignant de sa colonie. Son esprit est complètement confus par le bruit psychique de l'Autel du Papillon. Il ne perçoit plus la sente olfactive de ses congénères, l'Endrega s'est mis à sécréter inconsciemment de la bile toxique qui répand sur le sol, il est assez facile à suivre. Profil de l'Endrega p.295, c'est un archétype ouvrier. Les PJ devraient le trouver en train de creuser un gros trou bien profond. Le gros insecte a lâché le plateau des papillons dans un trou fraîchement creusé. Il reste à côté défendant sa prise. Son intelligence est primaire, il peut être facilement abusé. Une partie des PJ l'appâte tandis qu'un PJ s'empare du plateau facilement.

Le nid aux harpies

Quand les PJ vont s'intéresser aux harpies, celles-ci vont quitter la zone. Il est facile de les suivre, elles ne déplacent pas vite. Le duo rejoint le sommet d'une autre colline proche. Une des harpies a dérobé sur l'autel, un petit marteau en bronze dont la tête est en forme de grosse chenille. Elle va déposer l'objet dans son nid contenant déjà tout un fatras d'objets brillants mais inutile. Il y a d'autres nids de harpies proches de celui-ci. Les PJ vont affronter [Nombre de PJ+2] harpies dès qu'ils approchent du nid.

L'homme ou la bête

C'est une rencontre optionnelle qui peut compliquer le scénario mais être une source d'information. Les PJ croisent la route, d'un homme des bois, Nicolai. Il est sale et couvert de peaux de bêtes. Il est casanier, bougon, raciste et de surcroît loup-garou. Le médaillon d'un Sorcelleur devrait s'agiter à son approche... Il connaît bien les collines, l'Autel du Papillon et les allers et venues des prêtresses. Il a ressenti l'éveil psychique d'un être puissant émanant de l'autel. Il ne sait l'expliquer mais il est très attaché à sa région. Il perçoit cette présence comme une intrusion et une compétition.

Au demeurant, Nicolai n'a rien contre les PJ mais comme il est soupe au lait cela peut virer vite à l'orage. Il dispose d'une outre contenant une odorante mixture. Une fois ingéré, il peut se transformer en Loup Garou à volonté. En discutant, Nicolai peut témoigner de sa gêne psychique. Pour lui rien de bon ne peut émerger de l'Autel du Papillon, il est très satisfait que le bruit psychique se soit arrêté. Il aurait été obligé d'agir, il avait dans l'idée de se rendre à l'autel et de faire quelque chose pour que la résonance mentale cesse. Il ne sera pas ravi d'apprendre que les PJ s'échinent à rétablir l'intégrité de l'autel. S'il dispose de cet élément, il va

tenter d'abord verbalement de les stopper puis en viendra aux mains (Werewolf p.288).

Nourrir la divinité

Une fois que les PJ ont récupéré les trois objets, Lydia peut lancer le rituel. Les PJ sont face à un choix :

- Ils ont rempli leur mission principale et peuvent recevoir leur récompense. Lydia poursuit seule le rituel et connaîtra sûrement une fin terrible aux mains de Serpine Luna. Plus tard, les PJ pourront apprendre cela et devront s'occuper du vestige...
- Ils peuvent considérer que la mission ne sera achevée qu'avec le sauvetage des deux prêtresses.

Dès que les trois objets retournent près de l'autel, les capacités télépathiques étendues de Serpine Luna sont revivifiées. Chaque PJ ressent comme un acouphène plus psychique qu'auditif. En même temps, le PJ a la sensation diffuse de percevoir les émotions et les pensées des personnes présentes à proximité de l'autel. De plus, les personnes entendent peu à peu comme des bruissements d'ailes d'insecte, cela reste doux et entêtant. Ce chant psychique les incite à rester près de la source de ce bruit. Si la personne subjuguée s'éloigne de l'autel, elle ressent un sentiment de manque et d'angoisse diffus. Chaque PJ peut résister à ce parasitage psychique, en réussissant un test de « Resist Magic » ou « Resist Coercion » (DC 15). Lydia est complètement soumise à ce bruit psychique, elle le désire et l'attendait depuis toute une année.

Lydia place le papillon de bronze dans son anfractuosité ; allume quelques bâtons d'encens. Puis, face à l'autel, elle frappe plusieurs fois le plateau avec le petit marteau de bronze tout en psalmodiant des tirades sur Serpine Luna qui doit être sustentée pour que ces humbles villageois reçoivent sa bénédiction. La prêtresse parle en langue ancienne, elle récite par cœur plus qu'elle ne comprend les mots qu'elle prononce. Un test de « Langage Races Anciennes » (DC 15) permet de comprendre : « Nous souhaitons apaiser ton sommeil agité... Rêve dans ton cocon... Dors et rêve... Protège-nous de ton chant primordial... Nous t'offrons ce qui nous coûte pour que tu penses à nous lors des jours et des jours... » Un portail magique s'ouvre contre une paroi de la salle. Lydia indique aux PJ qu'ils doivent prévoir un objet à sacrifier à la divinité. Le bien doit avoir surtout une valeur sentimentale plus que financière.

Au-delà du portail

Le portail donne sur une immense caverne enténébrée à l'air âcre et chargé de poussière en suspension. La lumière mordorée du portail dévoile un plafond constellé de racines pendantes d'un vert putride. Il semblerait que cette poussière virevoltante tombe de ce foisonnement racinaire. Il y a une dizaine de vieilles lanternes à capuche avec des bougies. Lydia en allume une et invite les PJ à faire de même. A proximité du portail se trouve de longs bancs de pierre chargés de tout un fatras d'objets hétéroclites recouverts d'une bonne couche de cette poussière blanche. La prêtresse dépose délicatement un long ruban bleu et un petit peigne à cheveux au milieu des objets et demandent aux PJ d'en faire autant avec l'objet à abandonner ici. Lydia attend que cela soit fait.

Par la suite, le groupe s'enfonce dans la caverne. Le chemin serpente un lacs labyrinthique le long de vieux murs en pierre. Un test réussi de « Deduction » ou « Awareness » DC 17 permet de mémoriser le chemin emprunté par Lydia. Après ce labyrinthe, le groupe traverse une zone parsemée d'antique four à bois couvert d'un épais linceul de poussière. Puis, ils atteignent un parvis dallé face à une immense arche en pierre entrelacée de racines et de soie blanche. Un cocon éventré de taille humaine gît au pied de l'arche au milieu de tout amas de soie étirée et sale.

Scénario pour The Witcher par FredRaider

Pour ceux qui subissent encore l'acouphène psychique, la résonance est encore plus forte ici. La tête de l'individu semble être attirée vers le bas. Chaque PJ peut encore essayer de résister à ce parasitage psychique, en réussissant un test de « Resist Magic » ou « Resist Coercion » (DC 18). Lydia s'écroule sur ses genoux et semble implorer la survenue de la déesse. Elle est complètement en transe et marmonne des propos intelligible de papillon dans le noir.

Ceux qui ne sont pas sous l'emprise psychique remarqueront l'appel à l'aide d'une prêtresse dépassant quelque peu du fatras de soie. Elle est très faible et ne peut se lever seule. C'est Barbara, l'une des consœurs de Lydia. Elle a fait les frais de la fringale vespérale de Serpine Luna. La Femme Papillon voyant que sa petite collation affaiblissait mortellement la prêtresse, a cessé d'aspirer ces fluides vitaux. Au même moment, la deuxième prêtresse sort de l'obscurité. Elle est confuse et tremblante. Ses propos sont étranges, elle parle d'une voix chevrotante que les papillons vont venir la dévorer. Elle semble voir des dizaines de papillons autour d'elle, elle évertue à chasser ces mirages autour d'elle.

Les PJ sont face à un choix :

- Ils déguerpissent fissa avec Lydia, Ida et Barbara.
- Ils attendent et Serpine Luna se dévoile à leur risque et péril.

Avec la première option, ils franchissent le portail magique qui demeure ouvert. Ils s'éloignent rapidement de la colline pelée. Ils constatent que de nombreux monstres convergent vers la caverne sans se soucier des PJ. Leur volonté est de faire taire le bruit psychique... Serpine Luna devrait survivre pour devenir une véritable étrangeté dans la contrée. Le groupe entendra parler d'elle très sûrement en bien ou en mal.

Avec la deuxième option, Serpine Luna se présente à eux. Elle reste entre lumière et obscurité, la lumière des lanternes l'insupporte. Elle ressemble à une femme nue mais son épiderme est couvert d'un fin duvet à la teinte lactescente. Une épaisse chevelure blanche, hirsute dissimule la quasi-totalité de sa silhouette filiforme. Ses yeux sont totalement noirs, ronds et très grands rendant son visage quelque peu dérangeant. Son nez s'apparente à une trombe de papillon, enroulée en spirale au repos, pour aspirer le fluide charnel des organismes dont elle se nourrit. On peut voir deux énormes paires d'ailes membraneuses recouvertes d'écailles colorées blanches et noires.

La Femme Papillon

INT 11 REF 14 DEX 12 BODY 8 SPD 8 EMP 7 CRA 2 WILL 8 LUCK 0 STUN 8 RUN 30 LEAP 6 STA 40 ENC 80 REC 8

HP 80 VIGOR 3 ARMOR 1

- Compétences : Melee +8 Brawling +7 Dodge/Escape +10 Athletics +10 Awareness +10 Stealth +10 Wilderness Survival +8 Resist Magic +8 Resist Coercion +10 Spell Magic +8 Endurance +8 Courage +8 Intimidate +8.
- Armes : Trombe 7d6+2 Saignement (100%) ROF 1
- Pouvoirs : Télépathie, vision nocturne, vol, magie instinctive basée sur les éléments de l'air et de la terre (Magic Healing, Korath's Breath, Static Storm, Zephyr.)
- Vulnérabilités : Huile contre les Vestiges, potion de Sang Noir, transfusion de sang, faiblesse diurne, vulnérabilité au feu.

Il n'existe quasiment plus de Femme Papillon sur le Continent, elle est sûrement la dernière représentante de

Scénario pour The Witcher par FredRaider

son espèce. Son métabolisme passe par un cycle sans fin de chrysalide à humanoïde ailé, elle est sans âge. A chaque sortie de chrysalide, elle a totalement oubliée sa vie passée. A chaque renaissance, la Femme Papillon n'est ni mauvaise, ni bonne en soi. Elle découvre le monde qu'il entoure et essaie d'y survivre...

Elle communique par télépathie et s'affranchie des problèmes linguistiques. Ce bruissement psychique et son parasitage addictif fait que la Femme Papillon génère plus d'animosité que d'amitié. Malheureusement, elle ne peut faire cesser ce vrombissement caractéristique. Elle ne passe pas inaperçu... Elle est bien décidée à quitter son tombeau, elle vient de renaître à la vie depuis des siècles de transmutation dans sa chrysalide. Elle est guidée par des instincts primaires, survivre et se nourrir. Pour la première fois, de sa nouvelle existence, elle vient de goûter le fluide vital humain et à plutôt apprécier la collation.

Au Meneur de Jeu de considérer la suite à donner, soit elle est résolument malfaisante soit elle peut cohabiter avec l'espèce humaine. Elle demeure un monstre redoutable et mortel, un groupe de PJ débutants parviendront douloureusement à l'abattre voir y trépasser... Sous son aspect filiforme, la Femme Papillon est inhumainement résistante... Elle utilise sa trombe aspirante (avec Mêlée) qui génère à coup sûr une hémorragie. Elle peut se bagarrer aux poings et aux pieds, elle effectue des coups puissants sans technicité mais très énergique. De plus, elle peut compter sur une magie instinctive, elle lance ses sortilèges quasi sans gestuelle et parole.