

L'Armoire aux Noctules

Ce scénario prend place en 1269, entre les romans de Sapko et la trilogie des jeux vidéo. La Téméria se remet de la seconde guerre contre le Nilfgaard. Celle-ci n'a essuyé des dégâts matériels que dans son territoire le plus méridional, a perdu le Sodden du Sud et compte plusieurs milliers de soldats morts à la Bataille de Brenna. Le véritable mal a été l'épisode de la Catriona qui a fait de très nombreuses victimes dans les grandes villes du pays. Wyzima est encore en quarantaine, la cité est cloisonnée, les mouvements de population sont surveillés entre les quartiers. Les égouts sont interdits à quiconque, les races anciennes sont placées dans le Vieux Quartier de la ville, suspectés de répandre la peste. L'Ordre de la Rose Ardente s'occupe de superviser les procédures d'endiguement de la peste et accroit son pouvoir sur la cité. L'action du scénario se passe à la capitale. Les faubourgs sont en proie à un désordre croissant de bandits et de la Scoia'tael. Tout démarre dans le Quartier Marchand à l'Hôtel des Ventes de Maître Médard. Le Commissaire Priseur a reçu un lot d'antiquités du Duché de Toussaint. Parmi les objets, une large armoire en bois vieilli avec des ciselures alambiquées et des moulures grotesques anatomiques va être au cœur de ce scénario.

J'ai opté pour les règles du tout nouveau The Witcher de R.Talsorian Games. Il y a des rappels aux pages du bouquin et le profil maison d'un Noctule. Ce scénario est prévu pour quatre personnages débutants, un mage ou / et un Sorcelleur sont les bienvenus dans le cas d'un scénario volontairement axé abattage de monstres. Le combat contre ce ou ces monstres peut-être facilement évité... Le Noctule reste un monstre dangereux du fait de sa régénération.

Il y a cinquante ans, l'armoire était détenue par le Comte Gilles de Thècle, fameux chevalier connu pour sa vaillante lutte contre les armées du Nilfgaard. Il a été d'une cruauté sans borne contre les Escadrons Noirs, son château résonnait des cris et des hurlements des soldats ennemis capturés. Son armée personnelle se livrait à des attaques éclairs sur les troupes ennemies sans aucune pitié. Le Comte est mort avec son dernier carré de loyaux soldats à la Bataille du Col de Peyre. Avec la victoire du Nilfgaard, les biens du nobliau trublion furent saisis et disparurent de la circulation. Par la suite, avec la libéralité octroyée au Duché de Toussaint sous la bannière du Grand Soleil, le Duché a effacé de son histoire tous les contestataires à l'Empire dans un souci d'apaisement dont celle du Comte Gilles de Thècle.

L'armoire est massive, la double porte extérieure de l'armoire donne sur une curieuse double porte intérieure renforcée de serrures, de chaînes et de ferrures. Depuis des décennies, cet ensemble métallique a été ôté, il en demeure juste les marques. Le lot d'antiquités comprend d'autres objets du défunt Comte : longue table et chaises en bois rare, coffres et coffrets ciselés d'armes tranchantes, des vases peints de profils anatomiques humains et une antique armure en plaques gravée de flammes ardentes ou des personnes se débattent en souffrance.

Gatan est un scribe passionné et consciencieux qui travaille à l'Hôtel des Ventes, il a dressé un catalogue de l'ensemble des lots du Comte Gilles de Thècle et a fait des recherches sur l'histoire du Comte. Il a appris que les plus proches parents du Comte ont préféré exil que de rester au Duché de Toussaint. Ils ont fui pour s'établir à Wyzima. Au cours des siècles, les descendants ont connu des

fortunes diverses et variées jusqu'à que son dernier descendant Nicolas de Thècle meure sans descendance et héritier avec une belle ardoise de dettes. En découvrant la vieille correspondance de la famille, Gatan apprend que l'armoire serait un meuble maudit, capable d'appeler d'outre-tombe l'âme du Comte. Les descendants ont toujours surveillé l'objet, prenant très au sérieux cette légende angoissante, s'assurant de savoir que l'armoire demeurait sous clé et inutilisée par quiconque.

Gatan était un scribe curieux et transi de spiritisme, il tenta de réaliser un rituel visant à communiquer avec le fantôme du Comte. Rien ne se passe, Gatan n'est témoin d'aucune manifestation fantomatique. La nuit suivante au rituel, un Noctule émerge de l'armoire. Il s'échappe de l'entrepôt, saccageant l'endroit et disparaît dans la cité. Toutes les nuits suivantes, le Noctule tue et se nourrit dans la ville. Le Noctule a emprunté un portail instable lié à une ancienne malédiction, générant une dégradation incurable de son organisme. Quatre nuits plus tard, le Noctule meurt et tombe en poussière dans les combles d'un entrepôt désaffecté. La nuit suivante, un nouveau Noctule émerge du portail et s'échappe à nouveau de l'entrepôt.

Pour le saccage de l'entrepôt, la maréchaussée conclue à un acte de vandalisme perpétré (car rien n'a été dérobé) par les nombreux ennemis de Maître Médard, connu pour être un huissier sans état d'âme. Pour les meurtres sanglants, la maréchaussée pense à un monstre du fait des blessures monstrueuses sur les victimes. Pour ne pas affoler la population, le burgrave Vesperad souhaite le silence total autour de ses crimes.

Les points importants de l'histoire :

- Les PJ sont amenés à travailler pour le burgrave afin d'élucider les meurtres ou sont eux-mêmes victimes d'une attaque d'un Noctule avant l'arrivée impromptue de la maréchaussée.
- Les victimes sont exécutées par un Noctule maladif émergeant d'un portail instable.
- Le portail instable se trouve dans une vieille armoire antique.
- Le Noctule tue le scribe Gatan. Les autorités de la cité ne font pas le lien entre le saccage de l'entrepôt et les meurtres.
- D'autres Noctules sortent du portail s'il n'est pas fermé.
- L'armoire est maudite, le portail ne peut être fermé que si la malédiction est levée.

Les trois indices importants à placer dans le scénario. Ces indices ne doivent pas être l'objet de tests de compétences mais bien de recherches actives des personnages-joueurs.

Indice ① – Le lien entre les meurtres et l'Hôtel des Ventes de Maître Médard : une preuve sur le corps de Gatan, un rapport sur l'acte de vandalisme à l'entrepôt, un commentaire d'un garde ou du bourgmestre.

Indice ② – Des preuves des recherches de Gatan sur l'armoire, des feuillets de note, un vieux livre parlant du Comte.

Indice ③ – Un objet lié à la malédiction qui verrouille le portail avec l'armoire maudite : un sceau ET un parchemin ancien.

- J-4 → 1^{er} meurtre : Un mendiant dénommé Wilfrid est retrouvé mort dans une allée du port. Le corps est retrouvé exsangue, avec l'ensemble de ses viscères dévorées. Le corps est encore à la morgue. Les PJ peuvent entendre parler d'un mendiant prénommé Gontran qui raconte le meurtre, il a vu le monstre. En fait, le brave Gontran n'a rien vu mais il a dans l'idée d'attirer les péquenards dans une allée sans issue et de les rouer de coups avec six de ses compères voleurs pour les détrouser. (le profil des Bandits p.270)
- J-3 → 2^{ème} meurtre : Deux matelots sont sauvagement attaqués. L'un est éviscéré par le Noctule et l'autre mortellement blessé par celui-ci. Avant de trépasser, le second matelot a le temps de décrire vaguement la bête à la maréchaussée.
- J-2 → 3^{ème} meurtre : A la nuit tombée, avant d'atteindre son domicile, le pauvre scribe Gatan périt par la bête qu'il a malencontreusement libéré. Gatan a le corps lacéré de coups de griffes, de crocs et complètement exsangue. Les PJ devraient trouver des indices ① ou ② ou ③ à la morgue ou chez le scribe lors de leur enquête.
- J-1 → 4^{ème} meurtre : Le Noctule malade et affaibli s'en prend à une vache dans les faubourgs de Wyzima. La vache est retrouvée exsangue. La maréchaussée est assez désespérée par ce meurtre qui sort des victimes antérieures. Avant l'aube, le Noctule meurt esseulé au fond d'un entrepôt désaffecté.
- Jour J : La nuit, un nouveau Noctule sort de l'armoire et s'échappe de l'entrepôt. Départ alternatif : Les PJ sortent d'une taverne de Wyzima, bien éméchés, ils tombent sur le Noctule qui les attaque. Après l'échauffourée ou pendant, la maréchaussée arrive sur les lieux, les PJ rencontrent le burgrave Vesperad. Celui-ci leur propose une belle somme d'orins (à négocier) pour élucider le mystère du Noctule.

Une fois l'armoire découverte, les PJ peuvent avoir dans l'idée de franchir le portail instable. Il mène aux ruines du château du Comte Gilles de Thècle. C'est un dédale de souterrains obscurs, un enchaînement de salles de torture et de cellules de prison. Le danger imminent et mortel vient de la présence abondante de Noctules. Cela doit demeurer un moment d'exploration angoissant. Les PJ seront peut être amenés à l'explorer si des objets nécessaires au rituel se trouvent dans certaines pièces du souterrain.

Le Noctule :

INT	5	Vulnérabilités : Huile contre les vampires, Potion de Sang Noir, Faiblesse diurne (plus de régénération), Vulnérabilité au feu (dommages doublés au feu), Transfusion de sang (le Noctule subit les effets éventuels du sang qu'il ingurgite).
REF	1 2	
DEX	1 1	
BODY	8	Pouvoirs : Régénère 2 points de vie par round, Vision nocturne, Vol.
SPD	9	
EMP	2	Compétences : Mêlée +7, Brawling +6, Dodge + 7, Athletics +7, Awareness +7, Stealth +7, Wilderness Survival +6, Resist Magic +6, Resist Coercion +7, Endurance +6, Courage +6, Intimidate +6.
CRA	2	
WILL	8	
LUCK	0	Armure: 0
STUN	8	Griffes: 5d6 dommages, Bleed 50%, ROF 2.
RUN	2 7	
LEAP	5	Morsure: 6d6+2 dommages, Bleed 100%, ROF 1.
STA	4 0	
REC	8	Pour considérer que le Noctule émergeant du portail est maladif, vous pouvez baisser son nombre de HP ou de STA.
ENC	8 0	
HP	4 0	
VIGOR	0	

Superstition commune (Éducation DC 16)

« Un Noctule, c'est un vampire enragé qui vole dans la nuit. Né dans les ténèbres, il est silencieux comme un murmure dans le vent, il cherche le sang frais, celui des femmes et des vierges. Il est noir comme la nuit avec des yeux rouges brillants dans le noir. Aucune proie n'échappe à sa morsure, il n'oublie rien et traque inlassablement son gibier humain. Il ne laisse que des corps exsangues après son repas. Son corps brûle à la lumière du soleil et il craint le symbole de Kreve. Pour l'abattre, il faut lui trancher la tête ou lui planter un pieu dans le cœur. » - Grégoire, pilier de taverne.

Connaissance du Sorceleur (Witcher Training DC 15)

Considéré comme le plus faible de la famille des vampires, le Noctule demeure un monstre d'une effroyable létalité. Sa dangerosité est multiple, il affectionne l'attaque en piqué, il tombe sur sa proie toute griffe dehors. Il voit dans le noir total et vol à bonne allure. Il ne plante pas délicatement ses dents au cou mais déchire les chairs de sa proie à grands coups de griffes et de morsure. Il adore dévorer les chairs et les organes de sa proie. Le Noctule régénère sa chair meurtrie plus faiblement que ses homologues supérieurs mais il demeure un adversaire coriace. La lumière du soleil ne le brûle pas mais lui bloque sa régénération, son métabolisme de monstre est juste affaibli. Aucune foi ou symbole religieux n'a de prise sur sa volonté, il dispose d'une intelligence animale, celle d'un prédateur et un sens aigu de préservation, il s'enfuira s'il écope de blessures sérieuses. La meilleure arme contre un Noctule demeure le feu, il est sensible à l'argent. La potion du Sang Noir est utile dès qu'il blesse sa proie.

- La Malédiction de l'armoire : Pour les moins consciencieux, il suffit de brûler l'armoire dans un grand feu de joie. Maître Médard risque de ne pas être d'accord avec cette option et demandera un remboursement de la valeur de la dite armoire, pas loin de 400 orins. Maître Médard est d'accord pour lever la malédiction et payer pour réaliser le désenvoûtement. C'est à négocier, il est prêt à monter jusqu'à 200 orins.

Tout d'abord, il faut trouver le Sceau Comtal, soit dans les vêtements de Gatan ou chez lui. Plus difficile, passez le portail et le récupérer dans les catacombes du château de Thècle. Ensuite, il faut disposer d'un parchemin ancien (écrit en Nilfgaardien) qui explicite la malédiction, soit Gatan en dispose (ou à l'information de son existence), soit il faut le trouver dans les catacombes. A la lecture, les PJ apprennent que le menuisier qui a réalisé l'armoire, Maître Victor de Lima a obtenu pour ignominieuse récompense par le chevalier Gilles de Thècle que ses trois filles soient violées par ce sinistre chevalier... Ivre de haine, il a fait couler le sang de ses trois filles sur l'anneau comtal puis disperser quelques gouttes de sang de ses filles dans l'armoire elle-même. Il a appelé le châtiment du sang et que le Comte subisse la vengeance des goules.

La malédiction fut tissée mais point de goules à l'horizon mais des Noctules ont commencé à s'amasser autour de l'armoire. Avec la mort du Comte, la malédiction ne sait pas curieusement tarie mais troquée. L'armoire s'ouvre de temps en temps sur le repaire des Noctules. Un mage (avec la compétence Hexe) ou un Sorceleur (avec son Witcher Training) sur un test SD 16 peut découvrir une méthode pour défaire la malédiction. Il faut réaliser un acte de contrition et d'art. Un homme doit auprès de l'armoire clamer que le corps des femmes est sacré et demander le pardon sincère aux trois filles. Puis, répandre des cendres froides dans le fond de l'armoire. Pour finir, ciseler des petits cœurs de chaque côté de l'armoire.