

LA CHASSE AUX VAMPIRES – Par Vair Sarendil

Temps : 2 à 4h selon les choix que feront les PJs.

Lieu : réalisable partout en Terre de Fangh. De préférence dans un bourg assez gros comme Chnafon.

Niveau : à partir du niveau 2-3 pour rester crédible. Adaptable à tout niveau car il y a peu ou pas de combat.

Introduction :

C'est la première quête que j'ai écrit pour ma table de JDR, je voulais que celle-ci soit surtout interactive, et pas trop manichéenne. Il y a donc plusieurs façons de rentrer dans la quête puis de la réaliser, et enfin plusieurs fins possibles. Cette quête peut se dérouler dans n'importe quelle ville ou village de la Terre de Fangh. Il s'agit d'un petit scénario d'enquête qui peut se résoudre sans aucun combat (tout dépend de vos PJs). Il peut se réaliser en une seule session très facilement. Pour ma part, je l'ai rajouté entre deux quêtes à Valtordu pour amener de la « vie » au village.

Synopsis :

Un couple de vampires (Virgil et Sandra) s'est infiltré dans la société d'un village. Un chasseur de vampire vous propose de les éliminer. En réalité, il s'agit de vampires plutôt pacifiques. Ce sera aux PJs de décider de leur sort. Ils peuvent les tuer, les livrer aux villageois ou au chasseur de vampire, ou encore les aider à fuir.

Les personnages :

Virgil : il s'agit d'un homme de grande taille, aux cheveux noirs, plaqués en arrière. Il a le teint assez pâle. Il est médecin itinérant et il s'est installé depuis quelques temps dans le village avec sa femme Sandra. Il fait désormais partie intégrante de la société. Il possède un tempérament calme et altruiste. Il s'agit en réalité d'un vampire pacifique. Il profite de son métier pour se nourrir de sang humain (à travers les prises de sang, les saignées ou directement sur des cadavres). Il a d'ailleurs développé un certain don pour faire des diagnostics précis en « goûtant » le sang de ces patients.

Sandra : elle est l'épouse de Virgil et travaille comme infirmière à ses côtés. De nature assez joviale, elle possède un charme naturel, de long cheveux bouclés et sombres aux reflets violette qui lui tombent dans le bas du dos. Elle est de petite taille et assez menue. Elle a une petite voix douce et un collier orné d'une pierre verte autour du cou. Elle a récemment croisé le chemin de Belmont dans la forêt alors qu'elle chassait des animaux pour se nourrir de leur sang. Ce dernier l'a blessée d'un carreau d'arbalète, et elle l'a entaillé à la taille en retour, avec ses griffes, avant de prendre la fuite.

Belmont : il s'agit d'un homme trapu d'une quarantaine d'années. Il est de passage dans le village après avoir suivi les rumeurs parlant d'un vampire dans la région. Il a les cheveux châtain clair, coupés au bol. Il a le visage buriné et un tempérament rendu austère par son métier dangereux et sa vie solitaire. Il est habillé d'une armure de cuir clouté, d'une cape de pluie, il porte en collier l'insigne de son ordre. Il est armé d'un long poignard et d'une arbalète. Il voue une haine sans fin aux créatures du mal. Il est blessé à la taille suite à un combat avec une vampire. Il peut proposer aux PJs de chasser la vampire à sa place.

Entrée dans la quête :

- Discussion avec le Tavernier ou un villageois : une rumeur circule selon laquelle Virgil, un médecin itinérant, aurait été aperçu les nuits dernières dans le cimetière du village. Par ailleurs, cela fait plusieurs jours que personne n'a vu sa femme Sandra. Les villageois ont chacun leur théorie, certains pensent qu'il serait un vampire, d'autres qu'il aurait tué sa femme et l'enterrerait secrètement dans le cimetière, et d'autres encore pensent qu'il s'adonnerait simplement à des pratiques sexuelles étranges.
- A la taverne, ils peuvent s'intéresser d'eux-mêmes ou être interpellés par Belmont qui leur propose de chasser le vampire à sa place. Il a en effet été blessé par une vampire dernièrement. Il soupçonne Sandra, la femme de Virgil, d'être la vampire en question, celle-ci ayant disparu depuis plusieurs jours. Virgil en est sûrement un aussi. Il est prêt à offrir 250 PO si les PJs arrivent à prouver que Sandra et Virgil sont des vampires et à les éliminer. Belmont pense que Virgil n'a pas encore

fui la ville. Il leur conseille d'attendre la nuit et de le suivre, car il est introuvable. Ils doivent ramener le cœur comme preuve.

Déroulement de la quête :

La quête débute normalement par une phase d'enquête.

- Si les PJs décident d'aller au domicile de Virgil dans la journée :
 - La porte et les volets sont fermés.
 - Si les PJs n'ont pas encore rencontré le chasseur de vampire, il vient les aborder devant la bâtisse. Il leur dit que Virgil et Sandra sont probablement des vampires. Il a probablement réussi à tuer ou blesser Sandra. Virgil en est sûrement un aussi. Il propose 250 PO si les PJs arrivent à prouver que Virgil et Sandra sont des vampires et à les éliminer. Belmont pense que Virgil n'a pas encore fui la ville. Il leur conseille d'attendre la nuit et de le suivre, car il est introuvable dans la journée mais qu'il aurait été aperçu près du cimetière la nuit. Ils doivent ramener le cœur comme preuve.
 - Si les PJs décident de s'infiltrer dans le domicile :
 - Crochetage de difficulté moyenne. Maison sombre, nombreuses tentures. Meubles très anciens. Tableaux de Virgil et Sandra dans une époque qui semble ancienne. Les lits sont à la cave. Ils trouveront Sandra, vivante mais blessée. Si elle est interrogée, elle niera être une vampire et dira avoir été attaquée par un brigand. Si elle se sent menacée, elle disparaît dans un nuage de fumée.
 - Il n'y a aucune preuve formelle qu'ils sont bien des vampires dans ce domicile mais plusieurs éléments concordants (tableaux anciens, chambre avec absence de fenêtre, absence de nourriture « normale »). Les PJs peuvent trouver un double des clés du cabinet de Virgil.
- Si les PJs décident d'aller le voir à son cabinet médical :
 - Il s'agit un bureau situé dans une maison de plusieurs étages, le cabinet occupe le niveau du sous-sol semi-enterré. On aperçoit la cour anglaise qui éclaire le bureau. Celle-ci est protégée par des barreaux de fer (cassables sur un très bon jet de force). La porte est fermée. Crochetage de difficulté moyenne. Le cabinet est accessible après quelques marches descendantes. Le bureau est dans la pénombre, éclairé seulement par la petite cour anglaise. La décoration du cabinet est assez surchargée, on y trouve des bocaux et fioles diverses, beaucoup sont remplis de sangsues. Dans une armoire fermable, mais qui là est ouverte, on a des seringues de métal et des poçons de sang habituellement cachés. Ils sont tous vides. Il y a un cadavre sur une table d'autopsie recouvert d'un drap blanc taché de sang. Si les PJs décident de l'examiner : Il est habillé d'une tenue de garde du village. Il a une blessure mortelle à poitrine. Il y a aussi un dossier mentionnant son nom : Larchet / Blessure mortelle à la poitrine. Sur jet de perception, ils peuvent découvrir : La blessure a été faite à l'arme blanche / Trace de morsure dans l'aisselle (selon le score, on peut voir qu'elle est post mortem). Les PJs peuvent également trouver un petit calepin dans le tiroir du bureau où il est noté plusieurs choses. Entre autres, une liste de correspondance entre le goût du sang et le diagnostic clinique, mais aussi un mode d'emploi pour prélever une quantité non létale de sang avec les sangsues, puis l'extraire et le conserver.
 - Au total, il y a des preuves plus flagrantes dans le cabinet (carnet de notes, cadavre avec morsure et nombreuses poches de sang).
- Si les PJs décident d'attendre la nuit pour suivre Virgil :
 - Son trajet est le suivant, les PJs pouvant l'intercepter n'importe où : il part de son domicile avec un sac et se dirige vers le cimetière. Il semble fatigué et sur ses gardes. Ils peuvent le suivre jusqu'au cimetière où il essaiera de déterrer des cadavres pour prélever leur sang avec des seringues. Virgil n'attaquera pas spontanément les PJs.
 - Si les PJs l'interrogent : il leur explique qu'il est effectivement un vampire. Sa femme a été attaquée par un chasseur de vampire (alors qu'elle allait dans la forêt se nourrir de sang d'animaux). Il explique être un vampire « pacifique », qui ne chasse plus depuis des siècles. Ils se contentent avec sa femme du sang de ses patients qui décèdent ou des saignées qu'il fait (de façon plus ou moins justifiée). Il se rend au cimetière depuis quelques nuits, car Sandra a besoin de plus de sang du fait de sa blessure. Ils craignent pour leur vie avec le chasseur de vampire qui rôde dans la région. Il leur demande de le laisser prélever

du sang et qu'il quittera la ville dès que sa femme sera suffisamment rétablie pour pouvoir voyager. Possibilité qu'il se coupe un doigt ou s'arrache une canine pour prouver sa mort à Belmont si les PJs le demandent.

- Si les PJs attaquent Virgil dans le cimetière, il disparaît dans un nuage fumé. Il sera ensuite à son domicile. Mais Sandra succombera à ses blessures.
- Si les PJs vont ou retournent au domicile de Virgil après la rencontre dans le cimetière : deux possibilités
 - Si les PJs n'ont pas laissé Virgil prélever le sang dans le cimetière : Sandra est morte. Il pleure sa femme. Il quittera la ville rapidement. Plus rien ne le retient ici. Les PJs peuvent l'aider à fuir ou l'attaquer. Il attaquera s'il se sent menacé.
 - Si les PJs ont laissé le temps à Virgil de récupérer du sang dans le cimetière : Sandra survit à ses blessures.

Fins possibles :

- Les PJs ont aidé Virgil à fuir = Virgil survit et récompense les aventuriers (100 PO et 1 potion d'invisibilité de Zubilin).
 - Si les PJs donnent une fausse preuve de la mort des vampires (griffe ou canine) = Belmont est septique et donne une partie de la récompense (150 PO). Possibilité qu'il donne malgré tout une récompense entière sur un jet de charisme.
 - Si les PJs ne donnent pas de preuve de la mort des vampires = Belmont les considère comme des traîtres et ne leur donne pas de récompense (sauf excellent score sur un jet de charisme). Il n'est pas idiot et n'attaquera pas seul le groupe. Mais qui sait... peut-être recroisera-t-il le groupe d'aventuriers.
 - Le sort de Sandra
 - Si les PJs ont laissé Virgil récupérer le sang dans le cimetière = Sandra survit et fuit avec Virgil. Elle offre aux aventuriers le collier qui appartient à sa famille (amulette du cheiroptérophile : donne +2 au CHA la nuit).
 - Si les PJs n'ont pas laissé Virgil prélever le sang au cimetière. Elle meurt de ses blessures. Pas de récompense bonus.
- Si les PJs ont aidé Belmont = les vampires sont morts et ils reçoivent leur récompense.
 - Si les aventuriers rapportent les 2 cœurs de vampires = 250 PO (+50 PO de bonus pour le 2^{ème} vampire).
 - Si les aventuriers ne rapportent pas une preuve suffisante = 150 PO
- Si les PJs décident de les livrer au village pour qu'ils soient jugés.
 - Un procès s'organise rapidement aux villages. A vous de l'improviser. Faites-le se dérouler à huis-clos si vous voulez vous simplifier la vie ou au contraire faites-en un procès public. Les PJs pourraient même être embauchés comme avocats de l'une des deux parties, pour une belle session de rôle-play ! Le chef des gardes offre 200 PO au PJs ainsi d'une arme au choix dans l'armurerie du village (au MJ de proposer des choix « raisonnables »).
 - En cas de procès à huis-clos ou non-participation des PJs :
 - Virgil est désigné coupable, notamment d'avoir détourné sa fonction de médecin. Il est condamné à mort.
 - Si Sandre est vivante : elle est affaiblie à ce procès et gagne la compassion des villageois. Elle est condamnée à l'exil.
 - Belmont s'en va furax du village, sans récompenser les PJs bien sûr qui l'ont doublé dans cette affaire. Il partira sans doute chasser Sandra... et recroisera peut-être la route des PJs.

Conclusion : il n'y a pas de « vraie fin ». A chacun de vivre l'aventure qu'il souhaite et à chaque MJ d'orienter ses joueurs comme il le souhaite. Je considère que la récompense est plus importante si les PJs aident les vampires ou organisent un procès, car cela leur demande plus de « subtilité ». Libre à vous de l'adapter selon vos envies, d'en faire un scénario plus horrifique, pourquoi pas. Je vous mets en annexe un petit diagramme des embranchements du scénario pour vous aider à guider vos joueurs. Bon jeu !