

# ***Le parchemin oublié***

## **Descriptif**

Scénario pour personnages débutants.

Dans ce scénario, les joueurs partent à la recherche d'un parchemin maudit gardé par un vampire. Le parchemin est localisé près d'un petit village à l'est de Paris. Les joueurs doivent récupérer ce parchemin car il contient une puissance telle que si elle tombe dans de mauvaises mains, il donnera un terrible avantage au Mal. Le parchemin peut être lu par n'importe qui mais n'a d'effet que sur les vampires, loups garous et démons et perd tout pouvoir une fois lu. Aussi, si les joueurs le lisent avant de tels êtres, ils annuleront la puissance du parchemin. Heureusement, pour le moment le vampire ignore la puissance du parchemin qu'il détient. Une fois arrivés au village, les joueurs devront combattre le vampire dans sa grotte, s'emparer du parchemin et le lire. Dès qu'ils le liront, la nuit tombera sur le village, la terre se mettra à gronder et un démon et une cinquantaine d'hybrides apparaîtront. Sirius apparaîtra à son tour, tuera les hybrides et renverra le démon dans son plan. Il avouera aux humains ensuite qu'il les a manipulés pour faire sortir le démon et le chasser.

## **Introduction**

Suivant leur archétypes, les personnages seront contactés par différentes personnes.

### **Bajter**

Si un ou plusieurs personnages sont alchimistes, chimères ou chasseurs, ils seront contactés chez eux par Bajter en personne sous sa forme humaine (qui au passage fera des remarques sur les victuailles des personnages qui sont vraiment infectes –les victuailles pas les joueurs). Bajter a entendu que Marc, le conseiller de l'Archevêque allait organiser une expédition pour récupérer un parchemin d'une grande puissance. Bajter veut ce parchemin évidemment. Cependant, mieux informé que Marc, il sait que ce parchemin soit confère une grande puissance à un démon le lisant soit libère un démon s'il est lu par un autre démon.

Or, là est tout le problème. Bajter n'a pas vraiment envie de libérer un démon en lisant le parchemin. Le vampire qui garde le parchemin doit sans doute savoir ce que fait le parchemin et les joueurs travaillant pour Bajter devront donc s'arranger pour savoir ce que fait ce parchemin. Ensuite, ils devront s'en emparer, abandonner leurs compagnons et le remettre à Bajter. Bien entendu, il est déconseillé de tuer les autres membres de l'expédition mais on peut utiliser la duperie. Bajter peut même suggérer de remplacer le parchemin par un autre.

Les joueurs devront se rendre chez Marc et se mettre à son service pour cette quête en précisant qu'ils ne savent pas vraiment ce qu'ils doivent faire. Ils peuvent toujours argumenter que la Guerre va bientôt débiter et que toute mission doit réussir.

### **Valak**

Valak apparaîtra (sous forme humaine) chez tout joueur incarnant une fée mineure, un chasseur de reliques ou un archiviste. Il leur expliquera (en mangeant soigneusement le repas des joueurs) que Marc a besoin d'eux pour une mission. Il n'en sait pas plus. Si un autre joueur dépend de Bajter, Valak signalera à ses protégés qu'ils doivent se méfier de ce (ou ces) personnage. Après tout, Bajter est parfois fourbe. Les joueurs devront se rendre chez Marc pour de plus amples informations. Marc les attend.

## **Sirus**

Les joueurs incarnant des choisis ou des libraires seront contactés par le Cercle pour venir en aide à Marc pour une mission de la plus haute importance. Le Cercle ne donnera pas plus d'information mais les joueurs sont attendus par Marc.

Les gardiens du Codex seront les seuls à recevoir la visite de Sirus en personne. Il leur expliquera toute la mission et ses objectifs réels. Cependant, les gardiens du Codex ne devront pas lire eux-mêmes le parchemin car sinon le démon protégé par le parchemin sera au courant du piège (il est évident qu'il lira dans l'esprit de celui qui lira le parchemin pour connaître ses intentions) et ne sortira pas. Les gardiens du Codex sont attendus par Marc qui est leur supérieur après tout. Les gardiens du Codex devront cependant ne pas porter leur anneau noir.

Si un autre joueur dépend de Bajter, Marc retiendra les gardiens du Codex au moment où les joueurs prennent congé. Il leur demandera de surveiller les joueurs dépendant de Bajter car ce dernier est capable de tout.

## **Atkerlop**

Les soldats de Dieu dépendront directement de Marc. Ils seront donc convoqués par Marc qui leur demandera de réunir l'équipe (à l'exception des joueurs dépendant de Bajter). Ensuite, ils devront revenir le voir avec toute l'équipe afin d'avoir les explications. Marc n'en dira pas plus tant que tous les joueurs ne seront pas là.

## **Les démonistes**

Les joueurs dépendant des démonistes seront contactés par un démon de leur groupe pour prêter main forte à Marc dans une mission importante pour la Paix (ils ne vont pas être déçus !). Ils doivent se rendre chez Marc et se mettre à son service pour cette mission.

## **L'histoire**

Dans le couloir de l'Archevêché menant au bureau de Marc, les joueurs croiseront Sirus (sans son arme), habillé comme la populasse. Si le groupe comporte au moins un soldat de Dieu, il devra effectuer un jet de Croyance sous Perception. Avec au moins trois réussites, le soldat de Dieu sentira "un mal ancien" se dégageant de Sirus. Dès lors, si le joueur demande ce que signifie ce "mal ancien" (au MJ et non à Sirus), il aura le droit à un jet de Théologie sous INT. Avec moins de 8 réussites, il comprendra que Sirus est un démon (ben quoi, c'est vrai !). Avec 8 réussites ou plus, sa religion considère Sirus comme un ancien démon certes mais un chasseur de démon et donc un ENA. Si le joueur ne demande pas ce qu'est ce mal ancien ou s'il a obtenu moins de 8 réussites au jet de Théologie, il doit effectuer un jet de Croyance sous un seuil de 7 et obtenir moins de 3 réussites pour éviter d'attaquer Sirus.

Bien sûr, le joueur peut aussi décider d'attaquer Sirus avant d'avoir fait son jet (ou en l'ayant fait mais réussi). Dans tous les cas, attaquer Sirus sera la scène comique du moment. Le démon ne bronchera même pas. Si le soldat de Dieu l'attaque à coup de bénédiction ou autre pouvoir, cela ne fera rien et Sirus continuera son chemin comme s'il ne s'était rien passé. Si jamais on lui lance de l'eau bénite, il râlera en prétendant que ça mouille (précision, l'eau bénite n'est que de l'eau pour Sirus). Et si jamais le soldat de Dieu en possède encore, Sirus s'empressera de prendre les fioles et de les boire. Si le soldat de Dieu l'attaque avec une arme, le MJ signalera au joueur que Sirus ne bouge pas et se prend le coup en pleine tête sans avoir eu mal. Sirus se contentera de demander pourquoi il l'attaque (même s'il le sait) car cela le

décoiffé (assez rigolo si on considère que les cheveux de Sirius ne sont pas coiffés mais ce n'est pas de l'humour de la part de Sirius).

Si le joueur commence à le traiter de démon, Sirius ne s'offusquera pas (et ne niera pas sans confirmer pour autant). En revanche, il lui demandera si le joueur se considère comme quelqu'un servant l'Humanité. Evidemment, tout bon soldat de Dieu répondra oui (et qu'il sert aussi son dieu). Sirius aura un petit rire et lui demandera, de façon acide, si, par hasard, dans sa religion il n'est pas dit "tu ne tueras point". Evidemment, le soldat de Dieu répondra oui. Sirius lui demandera alors ce qu'ils (comprenez les chrétiens) ont fait à Jérusalem ou à Constantinople (pour rappel, les croisés viennent de piller Constantinople). Si jamais le soldat de Dieu rétorque qu'il s'agit d'infidèles ou un truc dans le genre, Sirius répondra par le fait que "si ça continue on va enfermer des humains dans des camps et on les exterminera à cause de leur religion" (Sirius se rendra par la suite compte que les humains sont capables de ce genre d'atrocité). Finalement, après un intermède de discussions houleuses, Sirius repartira laissant le soldat de Dieu tout seul. Si jamais le soldat de Dieu lui demande ce qu'il fait dans l'Archevêché, Sirius répondra sur un ton plaisantin qu'il visite parce qu'on ne sait jamais, peut-être qu'il viendra vivre ici.

Sur ce, les joueurs repartent voir Marc. Marc leur confiera une mission : récupérer au plus vite un parchemin détenu par un vampire. Ce parchemin est à usage unique et confère au vampire, loup garou ou démon qui le lit une puissance extraordinaire. Marc prétendra ne pas en savoir plus ce qui est faux. Tenter de lire l'esprit de Marc échouera car il aura déclenché un bouclier mental (en revanche, les joueurs tentant la lecture d'esprit s'apercevront de la présence du bouclier, libre à eux d'en déduire ce qu'ils veulent). Fort heureusement, le vampire ignore ce que contient ce parchemin. Il faut donc le récupérer au plus vite. Pour être certain d'annuler le pouvoir du parchemin, les joueurs devront lire le parchemin une fois à l'abri mais le plus rapidement possible. Le parchemin étant à usage unique et puisque les joueurs ne sont ni des hybrides ni des démons, il n'aura aucun effet et deviendra inutile.

Le vampire se trouve près d'un village situé à 4 jours de marche et 2 de chevaux de Paris, à l'est. Les joueurs doivent s'y rendre au plus vite, découvrir la planque du vampire, le tuer et s'emparer du parchemin. Ils peuvent prendre les autres possessions du vampire mais doivent impérativement les montrer à Marc pour qu'il détermine si elles sont maléfiques ou non. Si elles sont maléfiques, Marc les détruira mais dédommagera les joueurs.

Marc confie aux joueurs un ordre écrit leur permettant de prendre une charrette à l'archevêché. Si un joueur lui parle de la rencontre avec Sirius, Marc prétendra ne rien savoir (et mentira trop bien pour que les joueurs s'en rendent compte) et qu'il enquêtera sur ce phénomène. Toujours est-il que si un être non humain peut se balader à l'archevêché, il est forcément toléré par Dieu.

En route, les joueurs peuvent se reposer soit en forêt (ce qui n'est pas forcément la meilleure idée, un MJ vicieux pourra les faire attaquer par des hybrides ou des zombis) soit dans un village. Dans chaque village existe une église et les joueurs pourront toujours s'y faire héberger. Si les joueurs dorment dans un village, ils croiseront Anya dès le premier soir. Anya ne fait que passer et ne s'occupe de personne dans le village (quoique si le MJ le désire...). Un soldat de Dieu obtenant au moins 2 réussites sous son jet de Croyance sous Perception, la reconnaîtra comme un démon (le pauvre, il n'arrête pas d'en croiser). Il devra obtenir moins de 2 réussites sous son jet de Croyance sous un seuil de 7 pour éviter de l'attaquer. S'il l'attaque, Anya sera plus méchante que Sirius et ripostera (sans tuer l'humain). Elle évitera son attaque

(le MJ jettera le nombre de dés qu'il voudra mais de toute façon elle esquivera) et ripostera par une claque (c'est gratuit elle y parviendra automatiquement quelque soit le résultat de l'esquive du joueur) suivi d'un coup dans l'entrejambe (lui aussi touchera automatiquement). Après quoi, elle râlera (comme d'habitude) sur ces "hommes qui attaquent de faibles femmes sans défense" (euh, c'est vite dit ça !) et partira. Le joueur sera libre de décider s'il continue de l'attaquer. Si tel est le cas, Anya se fâchera et le transformera. Le joueur aura une apparence de démon (la peau rouge, des cornes, cheveux noirs, ...). Anya lui tirera la langue avec une mine réjouie (la peste ! je l'adore !).

Si un des personnages est un choisi rigolant devant son ami ainsi humilié, Anya l'insultera en le traitant de sale gosse qui ne sait pas réfléchir. Si le choisi l'attaque à ce moment (ou pendant que le soldat de Dieu attaque Anya), Anya sera plus féroce avec lui et l'enverra sur le sol lui faisant perdre plusieurs points d'endurance. Si le groupe compte un choisi mais pas de soldat de Dieu, Anya passera devant le groupe en ordonnant au choisi de se pousser, sale mioche.

Si un des personnages est un soldat de Dieu et qu'il se rend à l'église, le curé du village lui demandera de faire les confessions ce soir car il doit se rendre chez le seigneur du coin. Dès lors, Anya viendra se confesser de ses péchés racontant divers exploits quand elle venge les femmes trompées. Le soldat de Dieu aura le droit à un jet de FOL sous un seuil de 6. Avec moins de 3 réussites, il perdra un point de FOL. Rien n'interdit au soldat de Dieu d'attaquer Anya encore une fois... avec les mêmes conséquences.

Sauf si le MJ est particulièrement inspiré ou vicieux (ou les deux), les joueurs n'auront pas de difficulté à atteindre le village près duquel vit le vampire. Une fois sur place, ils devront enquêter auprès des villageois (en étant discrets) pour déterminer la cache du vampire. Les villageois savent que quelque chose de cruel et sanguinaire existe près de leur village, après la forêt au sud. L'endroit est maudit ! Satan l'habite ! Des brebis disparaissent ! Deux croisés sont venus mais on ne les a jamais revu ! Bref, la cache du vampire c'est là-bas (sauf si vos joueurs sont particulièrement cons mais bon).

Le vampire est protégé par cinq zombis. Prendre les caractéristiques des zombis de base et du vampire de base. Si les joueurs sont malins, ils attaqueront de jour. Le vampire vit dans une grotte et s'il est réveillé par les combats, il ne peut en sortir. Les joueurs auront donc intérêt à attirer les zombis dehors (ce n'est pas trop difficile ils sont cons comme tous les zombis) pour les tuer sans que leur maître puisse attaquer. Puis, il faudra vaincre le vampire. Dans la grotte, les joueurs trouveront sans trop de difficulté le parchemin. Le MJ est libre de rajouter d'autres objets divers (pourquoi pas les affaires des deux croisés ?).

## **Fin**

Le parchemin est écrit en latin mais les phrases ne veulent rien dire. Il faut lire à haute voix le parchemin (fait précisé par Marc). Dès que les joueurs liront le parchemin, la nuit tombera et un démon ressemblant à une grosse demi sphère jaune (diamètre 20 mètres) armée de dizaines de tentacules sortira de terre. Cinquante hybrides feront aussi leur apparition. Si les joueurs ont lu le parchemin dans le village, la panique gagnera les villageois (non, pas possible !). Avant que les hybrides ou le démon n'aient pu faire quelque chose, Sirius apparaîtra devant les joueurs, leur adressant un petit merci en souriant.

Il détruit les hybrides en envoyant des éclairs noirs (un jet de Théologie sous INT et 5 réussites indique dès lors qu'il s'agit du Chasseur, un ENA très puissant et qui chasse les

démons, un jet de bibliothèque démoniaque sous INT et 3 réussites donnera le même résultat). Puis Sirius attaquera le démon. Pour être précis, les joueurs verront juste Sirius sauter sur le démon puis ce dernier aura des centaines de blessures. Un portail dimensionnel s'ouvrira derrière le démon et Sirius l'expédiera dedans d'un coup de pied. Le pouvoir de nuit cessera.

Sirius regardera les joueurs et leur dira au revoir. Si un joueur veut discuter avec lui, il restera. Si les joueurs s'interrogent sur sa présence, il répondra qu'il vient de chasser un démon. S'ils se demandent pourquoi Marc s'est trompé sur les effets du parchemin, Sirius répondra alors que c'est lui qui a signalé à Marc l'existence de ce parchemin et les faux pouvoirs de celui-ci. En fait, ce parchemin permettait à un démon de sortir de sa cache. Si jamais Sirius l'avait lu lui-même, le démon ne serait pas sorti car il savait ce qui l'attendait. Il fallait donc que ce soit des humains n'ayant pas conscience de ce qu'ils faisaient qui le fasse. Ainsi, le démon sortirait et Sirius pouvait le renvoyer dans son plan. Si les joueurs accusent Sirius de les avoir manipulés, Sirius confirmera mais leur fera remarquer que c'était pour la bonne cause. Sirius partira laissant les joueurs rentrer chez eux.

Si un joueur dépendant de Bajter a subtilisé le parchemin, Sirius s'en apercevra rapidement. Il apparaîtra alors la nuit même et demandera des comptes à l'humain responsable. Si nécessaire, il le torturera (ou menacera de le faire). Une fois que l'humain aura donné ses explications, Sirius disparaîtra puis réapparaîtra immédiatement avec Bajter sous sa forme humaine. Il lui passera un savon énorme et Bajter balbutiera des excuses (ou plutôt tentera de faire croire qu'il n'y est pour rien) en prétendant que le joueur a mal compris ce qu'il devait faire (c'est pas moi c'est lui !).

Evidemment Sirius ne sera pas dupe bien que pour la forme, il demandera sa version au joueur. Suivant ce que dira le joueur, Sirius aura une réaction différente.

Si le joueur accepte de porter le chapeau, Sirius louera sa loyauté et se tournera vers Bajter en lui demandant si cela le dérange que son humain doive un service à un autre humain (à savoir un autre joueur en prenant comme ordre gardien du Codex, choisi, libraire, fée mineure, archiviste, chasseur de relique, démoniste, soldat de Dieu). Bien évidemment, Sirius n'attend pas de réponse de la part de Bajter (ce n'est pas une requête après tout, il sera au service de l'autre joueur).

Si le joueur maintient qu'il a suivi les ordres de Bajter, Sirius louera son honnêteté et il virera Bajter comme un malpropre.

Quoiqu'il en soit, le joueur dépendant de Bajter devra lire le parchemin immédiatement et il se passera donc ce qui devait se passer.

## **Epilogue**

Les joueurs une fois chez eux auront droit à la visite de quelqu'un suivant leur archétype bien sûr.

## **Bajter**

Suivant si les joueurs ont ou non réussi à chiper le parchemin, Bajter aura une réaction différente. S'ils n'y sont pas parvenus, Bajter apparaîtra visiblement content. Il n'a certes pas récupéré le parchemin mais cela valait mieux. Et de plus, la Guerre va bientôt débuter et Bajter en a marre d'attendre que Sirius finisse les préparatifs.

Si les joueurs avaient réussi à prendre le parchemin, Bajter sera plutôt gêné d'avoir été découvert. Il demandera aux joueurs de ne pas tenter de manipulation sans qu'il en donne l'ordre et au contraire d'aider le plus possible les autres factions dans leur combat histoire de faire oublier sa tentation de duperie. Que le joueur ait ou non porter la responsabilité lors de l'entrevue avec Sirius, Bajter s'en moque. Dans les deux cas, le joueur a bien réagi. Evidemment, si le joueur est au service d'un autre désormais, il devra l'assumer ne serait-ce que pour faire oublier ce que Bajter a fait.

### **Valak**

Valak attendra ses protégés chez eux, pestant sur Sirius qui n'a pas hésité à manipuler des humains (et lui-même, son meilleur ami) pour arriver à ses fins. C'est un scandale ! C'est honteux ! C'est indigne ! ... Bon, mais c'est Sirius quoi ! Valak remerciera tout de même ses protégés de leur réussite.

### **Atkerlop**

Les joueurs Soldat de Dieu auront une entrevue avec Marc qui pestera car il s'est fait manipuler. Il présentera Sirius comme le Chasseur. Il avouera avoir eu l'information par lui mais qu'il ignorait ce qu'il voulait faire réellement (ce qui est faux). Il s'excusera envers les soldats de Dieu de s'être fait avoir (c'est çà la politique les gars !).

### **Démonistes**

Le démon qui avait briefé les joueurs au début sera présent chez eux et sera en colère contre Sirius qui n'a pas hésité à déclencher une Guerre et à manipuler des humains dans cet objectif. Le démon dira aux humains de se méfier de Sirius à l'avenir mais plus encore des Amarcas car si Sirius utilise de mauvais moyens pour une bonne fin, les Amarcas utilisent de mauvais moyens pour une mauvaise fin.

### **Sirus**

Les choisis et libraires seront remerciés par le Cercle de leur mission même s'il est à déplorer qu'ils se soient fait manipuler de la sorte. Cependant, il était inévitable que cela se fasse ainsi, la fin justifie les moyens. Maintenant ils doivent se préparer à la Guerre.

Les gardiens du Codex seront remerciés par Sirius en personne qui visiblement n'a aucun remord à avoir manipuler des humains (et il n'en a effectivement pas).

### **Note pour le MJ**

Le démon renvoyé n'est autre qu'une des filles de Marjus et Tiranaor. Cela les mettra particulièrement en colère et constitue réellement la déclaration de guerre de Sirius.