

CHUCHOTEMENTS DANS LES VENTS SOMBRES

Une aventure pour



Par Thomas G. Harrison
<https://braceofpistols.wordpress.com>

Cartographie par Dyson Logos

Traduit par Arnaud Lambillotte

ALORS

Le Village de Lujar dans le Comté d'Algarienjo, Ducado de Soldano, Castille, 1482

Pendant presque deux ans, les villageois de Lujar avaient été tenus dans les griffes de la crainte. Pendant la journée, cette communauté rurale travaille dur pour gagner sa vie de cette région mourante. La nuit, **Magdalena la brujah** regne en maître absolue. Malgré les efforts de l'église Vaticine et la gendarmerie locale, aucun ne mettre un terme à la corruption qui consume lentement la province. Les récoltes sont fanées

dans les champs, les vaches ont donné du lait aigre, les enfants ont disparu dans leurs lits tandis qu'un nuage de famine et de désespoir s'est installé sur la population de Lujar.

Alors, un jour, un étranger d'Inishmore est arrivé. En utilisant des secrets des Feys, elle a confronté la brujah et l'a liée à sa tanière, la scellant loin du village pour toujours. Son influence cassée, la région est revenue à la normale.

MAINTENANT

Le Village de Lujar dans le Comté d'Algarienjo, Ducado de Soldano, Castille, 1668, Milieu d'Octavius

Presque deux cents ans ont passé et maintenant les gens de Lujar se rappellent à peine la corruption de Magdalena. Elle est tout au plus une histoire pour terrifier les petits enfants.

Il y a une semaine, en jouant dans les collines près de l'hacienda du Conte, au bord de ville, un trio d'enfants a découvert une grotte dissimulée par des vignes denses et entremêlées. Ils n'ont seulement réussi qu'à l'explorer brièvement avant

qu'un forestier ne les découvre et les renvoie à la maison immédiatement. Le forestier ne vit pas qu'un d'enfants avait mis un petit bibelot dans sa poche, convaincu qu'il avait découvert un artefact syrneth sans prix !

Les enfants renvoyés chez eux, un appel étrange attire le forestier plus profond dans la grotte, où il est attaqué par les restes immortels de Magdalena. Elle l'ensorcelle et en fait son serviteur. Maintenant que ce qui la limitait à sa grotte a été enlevé, elle a faim de se reconstituer et d'exercer sa vengeance sur les gens de Lujar.

LE TEMPS DES HEROS

Les héros arrivent dans Lujar alors que le village est en émoi de la disparition de **Jaime**. Ses parents ont trouvé le lit de leur fils vide aux matines il y a un deux jours. Les heures de recherches dans les environs ont été stériles. Aux mêmes matines même que la disparition du garçon, plusieurs fermiers locaux se sont plaints que leurs vaches avaient donné du lait aigre.

L'interrogation des parents de Jaime peut amener les héros à interroger les autres garçons et

éventuellement apprendre l'existence du talisman et de la grotte.

Un par un, la brujah agit à travers un familier pour charmer les parents des enfants. Ce sont eux les apportent à la grotte de la sorcière où elle festoie pour renouveler sa force. Elle espère aussi découvrir l'emplacement du talisman et le détruire une fois pour toutes. Elle utilise aussi sa magie pour séduire le Comte. Avec son pouvoir et influence, personne ne se mettra en travers de son chemin et elle sera libre d'étendre la terreur et la corruption dans la province une fois de plus.

LES TROIS ENFANTS

- **Jaime** - le premier enfant à disparaître. Huit ans, il est le plus jeune des trois qui ont découvert la caverne. Il vit dans une ferme au bord de Lujar et a une grande famille. Sa soeur aînée, Leanna, a été ensorcelée et sert Magdalena.
- **Alejandro** - un enfant timide et docile, il a découvert la relique dans la caverne. Son excitation s'est tournée en chagrin quand Xavier, le plus vieux et le plus grand des garçons, lui a pris la relique. Alejandro est convaincu que le talisman est un **artefact syrneth** sans prix et n'a aucun indice qu'il est connecté avec la disparition de son ami.
- **Xavier** - un vaillant et solide garçon de presque 10 ans, c'est un voyou intimidant les autres enfants du village pour arriver à ses fins. Quand Alejandro a montré à lui et Jaime ce qu'il a trouvé dans la caverne, il l'a pris pour lui. Il vit dans une ferme pas loin de Jaime avec trois plus vieux frères, un père exigeant et une mère lasse et docile. Il a caché son trésor dans l'étable.

LE TALISMAN

A l'insu des enfants, la relique qu'ils ont découverte n'est pas Syrneth. C'est un talisman puissant des îles du Glamour, un anneau de fer tissé avec du gui. Il défend des mauvais esprits et sa magie a été utilisée il y a deux siècles pour piéger Magdalena dans sa caverne pour qu'elle y meure. C'est antique, mais le gui apparaît comme frais comme s'il avait été cueilli hier. Une personne d'Avalon reconnaîtra sa vocation.

Magdalena ne touchera PAS le talisman. Un contact lui occasionne 1 Blessure Dramatique, plus 1 Blessure par Augmentation dépensée (comme une Arme à feu). Elle ne peut pas passer par le seuil d'une pièce où le talisman se trouve.

CHRONOLOGIE DE L'AVENTURE

Chaque autre nuit, un autre des trois enfants disparaîtra, pris par la sorcière. Avec n'importe quelle chance, les héros pourront l'arrêter avant qu'elle ne regagne son pouvoir(puissance) plein(complet) et ses plans(arrangements) se réalisent.

La nuit 1 (la nuit après l'arrivée des héros) - les parents d'Alejandro seront fascinés et le garçon sera pris(emmené) de son lit pendant la nuit et donné au brujah.

On découvre le matin 2 - Alejandro manquant. La vache d'un fermier voisin donne naissance à un veau(mollet) affreusement déformé.

La nuit 2 - Leanna mène un familier à la maison de Xavier. Sa mère est ensorcelée. Le conte Javier la Cuesta invite Magdalena déguisée chez lui pour le dîner.

Le matin 2 - Un fermier local est attaqué par ses porcs. Ailleurs, un troupeau de mouton est trouvé mystérieusement la mort, leurs ventres est pleins de mouches.

La nuit 3 - la mère de Xavier assassine son mari abusif avec une hache et enlève son enfant à la brujah. Elle force le garçon de révéler l'emplacement du talisman avant de le tuer.

LES ESCLAVES DE LA BRUJAH

Depuis qu'elle est libérée, Magdalena a ensorcelé un certain nombre de villageois qui agissent comme ses esclaves jusqu'à ce qu'elle ait récupéré toute sa force.

- **Diego** (Scélérat, Str 8) - le forestier du Conte, le premier à avoir été ensorcelé. Il maintient les terrains de chasse du Compte et les garde libre de braconniers. Diego a mené les recherches de Jaime, s'assurant de diriger des équipes de secours loin de la grotte de Magdalena. Son autorité et sa connaissance des environs sont reconnues par les gens de Lujar. Une rumeur raconte que Diego a une relation galante illicite et qu'il s'est esquivé dans les collines pour un rendez-vous secret.
- **Leanna** (Scélérat, Str 5) - la soeur l'aînée de Jaime. Un de familiars de la brujah l'a ensorcelée et depuis, elle aide Magdalena à trouver le talisman. C'était elle qui a réveillé Jaime dans nuit et l'a amené dans les collines pour être pris par la brujah. Magdalena a mangé ses souvenirs de l'événement, ne lui laissant qu'un souvenir onirique vague. Elle essayera instinctivement de se rapprocher d'un des héros (celui qui est le plus réceptif à ses avances).
- **Andrés** (Scélérat, Str 5) - le valet du Conte, il a été ensorcelé par un familier de la brujah - un étalon noir. Il a l'oreille du Conte et est un serviteur éprouvé.
- **Les Forestiers** (Brutes, Str 6) - un groupe de forestier d'un camp de travail surveille la tanière de la brujah dans la journée. Ils décourageront toute personne s'en approchant et les feront partir si suivre avant de recourir à la violence.

MAGDALENA

Scélérat Monstreux

Force au début de 6 + [Héros] (Max 14 + [H]) / Influence de départ 2

Arcanes: Astucieux (Vertu)/ Manipulateur (Défaut)

Avantages: Linguiste, Venu Ici, Sourire Désarmant, Volonté Indomptable, Opportuniste

Qualités Monstrueuses: Mauvais œil (1), Effrayant, la Tanière (2), Nocturne, Serviteurs (3), Furtif, Changeforme (4)

Magdalena n'est pas entièrement humaine, elle est la fille d'une union impie entre homme et une Sidhe. Elle est immortelle et beaucoup de ses pouvoirs sont soit innés soit accordés par ses connexions avec la Légion. Après deux siècles d'emprisonnement, elle est devenue faible et s'est fanée jusqu'à n'être qu'une coquille d'elle-même. Sa vraie forme est affreuse, mais elle peut se déguiser grâce à son Glamour, ensorceler un homme ou une femme d'un coup d'œil et agir ainsi au travers d'une foule de familiers et d'esclaves.

Plans d'action:

Les investissements d'influence et leurs récompenses sont inscrits entre parenthèses.

- Rajeunis avec le sang et la chair des enfants qui l'ont inconsciemment libérée. (Chaque enfant dévoré augmente la Force de la Brujah de 4) + (Gain d'influence de 2).
- Trouvez le talisman et le détruire (gain d'influence de 2).
- Ensorceler le Conte, l'épouser et contrôler la province en l'utilisant comme marionnette. À cette fin, elle cherche à utiliser les forestiers pour ensorceler pour ensorceler les proches du Conte, lui permettant d'arriver près de lui (gain d'influence de 4).

Détails des Qualités Monstrueuses :

[1] Où le brujah utilise son "mauvais œil" pour ensorceler et fasciner des PNJs, contre les Héros cela fait comme la capacité "Qualité Fascinante" (voir l'Empire de Croissant).

[2] La tanière de Magdalena possède des enchantements spéciaux.

[3] Cette capacité octroie trois familiers actifs à la brujah : un corbeau, un rat et un étalon noir (actuellement dans l'étable de l'hacienda du Conte). Le brujah peut voir, entendre et même parler par ces familiers. Elle peut aussi utiliser n'importe laquelle de ses Qualités au travers de ses familiers. De plus, elle peut dépenser un point de Danger pour convoquer l'aide de : un troupeau d'oiseaux charognards (corbeaux, vautours, etc), un essaim de rats ou de crapauds, un paquet de loups (**agit comme brutes de For 10**), ou un paquet de vampires (**agit comme brutes de For 10**)

[4] Le brujah peut utiliser cette qualité pour prendre la forme d'une jeune femme séduisante aux formes généreuses avec des cheveux noirs comme l'Ebène. Elle peut aussi prendre n'importe laquelle des formes suivantes : un corbeau, un rat, un serpent venimeux, un loup noir

CE QUE SAIT L'EGLISE

L'église locale a des rapports concernant Magdalena remontant à des siècles. Malheureusement, le Curé actuel est un partisan de Cardinal Verdugo et ces chroniques ont été mises sous scellés avec d'autres documents hérétiques, personne ne les a vues ou lues depuis des décennies. Un ou deux de ses acolytes peuvent ne pas être des fanatiques à la cause et être enclin à aider les héros à obtenir l'accès à ces documents, au risque de leurs propres carrières !

LA CAVERNE

Magdalena a eu des siècles pour enchanter sa tanière. Dans sa caverne :

- Elle ne peut pas être tuée (elle gagne l'utilisation illimitée de la Qualité Monstrueuse de REGENERATION)
- Aucune magie autre que la sienne ne marchera (l'exception : Alquimia)
- L'intérieur de la caverne est plus grand que cela apparaît sur l'extérieur

LE TROU CACHE

L'entrée à la tanière de la Sorcière se trouve dans les racines noueuses d'un vieux chêne tordu. Le trou est gardé par un paquet de goules.

Goules : (2 escouades de brutes + [Héros]; Str 10)
Qualités Monstrueuses : Implacable, Furtif.

LA CHAMBRE D'OS

Un passage incliné raide mène en bas à cette chambre. Il règne une odeur d'humidité, de terre

avec des effluves de pourriture. On entend le doux son d'eau qui s'égouttement ailleurs dans la caverne. Le sol est ici encombré de petit os d'animaux, surtout des lapins et de la vermine. Plus profondément dans la terre, on peut trouver des centaines de restes humains. C'est ici que se trouvait le talisman quand les trois garçons l'ont trouvé. Il peut être replacé pour prendre à nouveau Magdalena au piège, mais elle doit être à l'intérieur de la caverne pour que ça fonctionne.

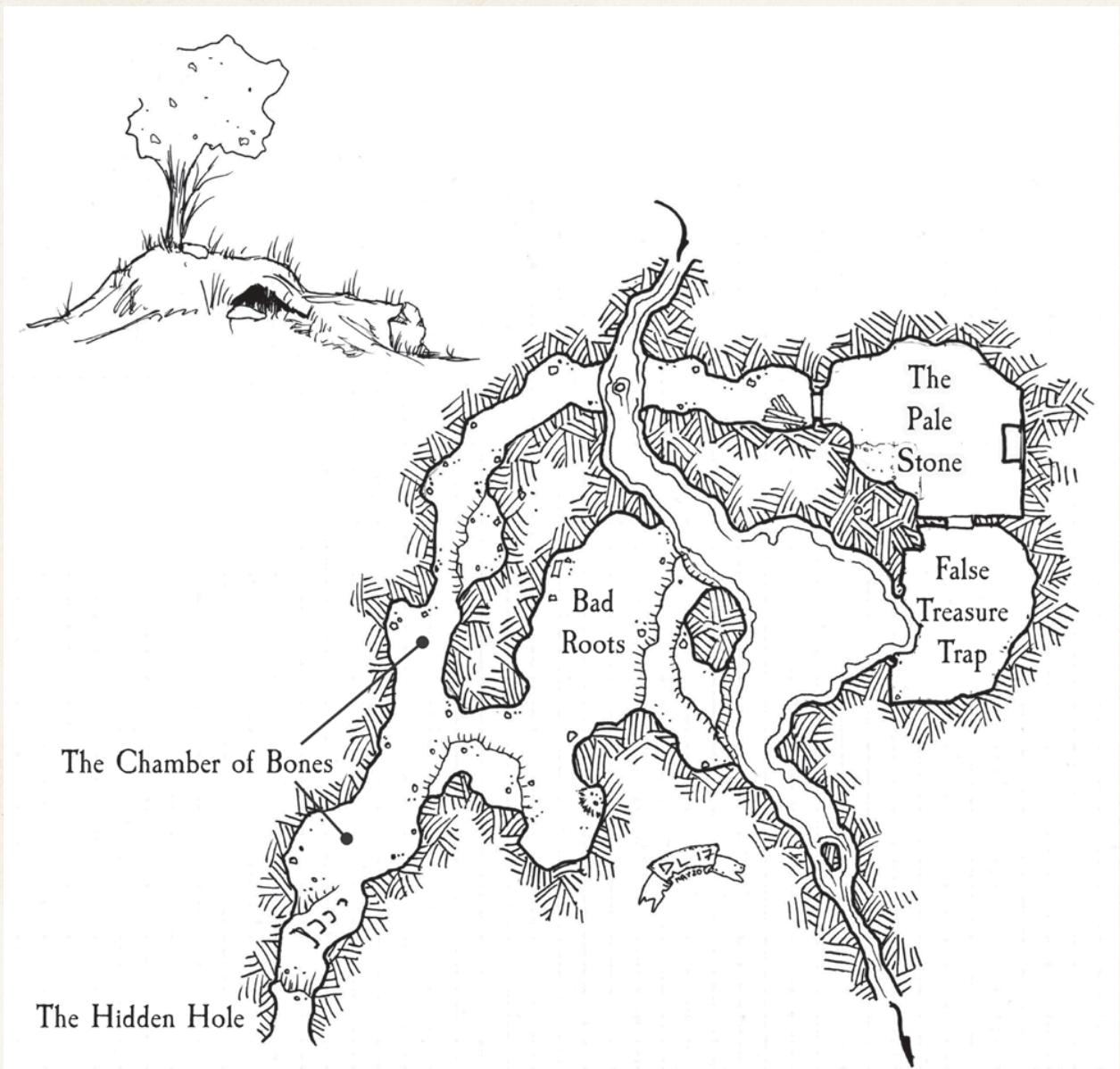
NOTE AU MJ

Les Héros pourraient remettre le talisman dans cette chambre et ensuite tuer Magdalena à l'extérieur de sa tanière, forçant ainsi son esprit à retourner vers la Pierre Pâle, l'emprisonnant dans la caverne.

LA RACINE DU MAL

Cette chambre est remplie du vieux réseau de racines de chêne. L'endroit est humide, de l'eau ruisselle en bas des racines vers un petit cours d'eau au fond de la caverne. L'endroit a une odeur de pourriture organique et le sol est glissant de boue. Caché parmi les entrelats de racines se trouvent les cadavres vidés des victimes récentes de la brujah. Ces restes sont devenus les gardiens morts-vivants de la tanière.

Sacs de chairs : bande de brutes de For 20
Qualités Monstrueuses : Vif, Venimeux (crachent la substance vile), Mort-vivant



LA PIERRE PALE

Reposant au fond de la pièce, une grande pierre pâle couverte avec ce qui semble être de vieux écrits Sidhe druidiques. Traduit, la pierre suggère une certaine révérence à un race antique de géants, les ennemis des Tuatha de Danu.

La pierre est enchantée, l'esprit de Magdalena y est scellé. Si elle est Tuée, ce qui ne peut être fait à l'extérieur de sa tanière, son esprit retournera

Immédiatement ici. Ensuite, elle peut utiliser ses pouvoirs pour posséder un de ses favoris ou, encore, régénerez son corps.

Tant qu'elle contient l'esprit du monstre la pierre ne peut pas être endommagée, cela violerait les règles de la tanière. Elle ne peut être endommagé que quand elle est inerte (quand magdalena n'y est pas en train de se restaurer).

Quand la pierre est inerte, quiconque la touche se sentira Anormalement froid. Quand l'esprit est dedans, il y a une chaleur et une faible percussion comme un lointain Battement de coeur. Celui qui touche la pierre doit faire un test immédiat de résolution contre le Mauvais Oeil de la sorcière ou tomber sous son charme.

FAUSSE PIECE AU TRESOR

La terre est ici humide et boueuse. Dans ce lieu repose ce que le règne de la brujah a pu lui apporter d'offrandes, d'hommages ou de vols. Il y a six coffres de taille modeste, semblant contenir en tout $6 + [H]$ points de Richesse sous forme de

trésor (Bijoux, pierres précieuses, petites statues et Pièces de monnaie anciennes).

Cette pièce est un piège pour les Imprudents ! Si quelqu'un d'autre que Magdalena touche un coffre, la boue du sol se transforme en sables mouvants et Des bras décharnés entraînent les pilleurs vers une mort certaine.

Traitez chacun comme un brute non-vivante de **For 6, dépensez 1 Point de danger pour causez une Blessure Dramatique de suffocation à** quelqu'un qui est ainsi entraîné par les bras. Les coffres eux ne sont pas entraînés dans la boue. Le trésor lui-même est aussi une illusion et les richesses se transforment en cendres en quittant la caverne.

CONCLUSION

L'aventure finit une fois que les Héros auront lié à nouveau la sorcière dans sa caverne ou quand ils auront trouvé un moyen de la détruire.

Si la brujah est liée à sa caverne grâce au talisman, tous ses effets de fascinations au delà de sa caverne seront rompus. Ses esclaves ne garderont qu'un lointain souvenir de ce qu'ils auront fait pour Magdalena, comme les réminiscences d'un rêve. Ce sera suffisant pour les hanter jusqu'à leur dernier souffle. Les familiers seront libérés de toute influence également.

Si les héros découvrent u façon de détruire la brujah, alors toutes ses fascinations sont brisées jusqu'au cœur de sa tanière. Gardez à l'esprit que c'est une créature immortelle, cela devrait donc être particulièrement difficile à accomplir.

Souvenez-vous que Magdalena appartient au peuple Sidhe et le Bon Peuple a la mémoire longue ...

ANNEXES

LES TRAITS MONSTREUX

Effrayant: Ce Monstre est affreux à voir, sans parler de l'affronter. Le Monstre gagne un Rang de Peur, plus un Rang Supplémentaire par tranche de 5 points de Puissance. Dépensez un point de Danger pour doubler le Rang de Peur du Monstre pendant 1 Round.

Furtif: Qu'il s'agisse d'un prédateur naturel ou d'une créature dotée d'une affinité magique pour les ombres, ce monstre rôde dans les ténèbres avec une discrétion et une grâce sans égales, et frappe au moment où sa malheureuse proie s'y attend le moins. Toute tentative visant à localiser ou à pister ce Monstre coûte 2 Mises au lieu d'1.

Ineluctable: La proie s'enfuit et le prédateur la traque. Ce Monstre ne renonce jamais. Pas la peine de chercher à se cacher : il vous retrouvera. Toute tentative visant à lui échapper ou à le semer coûte 2 Mises au lieu d'1. Dépensez un point de Danger pour que ce Monstre fasse irruption dans une Scène, tant que c'est physiquement possible.

Vif: Plus rapide qu'une balle... Littéralement. Cette creature se meut à une vitesse si vertigineuse qu'un humain arrive à peine à la suivre des yeux, sans parler de réagir à temps. Dépensez un point de Danger pour effectuer immédiatement une Action.

Mort-vivant: Généralement obsédés par le besoin de massacrer et d'assouvir leur faim insatiable, ces cadavres ambulants sont hideux mais ne représentent guère de danger lorsqu'ils sont isolés. Seule une Escouade de Monstres peut être dotée de cette Propriété. Dépensez un point de Danger à la fin d'un Round pour rendre sa Puissance totale à cette Escouade.

Venimeux: Ce Monstre secrète un venin puissant et dispose de crocs adaptés pour l'administrer. Dépensez un point de Danger au début du Round. Quand le Monstre inflige des dégâts, sa cible perd une Mise.

Mauvais oeil: Un monstre captivant peut altérer les sens, les désirs immédiats et même les motivations de sa cible. Cette créature peut à tout moment suggérer une action. Si le Héros obtempère, le joueur obtient un point d'Héroïsme. Si le Héros refuse de suivre les suggestions, le Maître du Jeu gagne un point de Danger. Cette capacité ne permet pas au Monstre de contrôler l'être captivé comme un automate, mais toute suggestion faite par le Monstre est étudiée de manière positive. Ainsi, une créature captivée refusera des suggestions suicidaires, comme "tu devrais sauter de ce pont" ou encore "tu devrais te tirer une balle en pleine tête", mais elle écouterà un conseil comme "cet homme a tué ton mari, voilà l'occasion de te venger ! Tue-le !", et ce même si cela met en danger cette personne.

Nocturne: La nuit est sombre et pleine de terreur, et ce Monstre en fait partie. S'il s'agit d'un Scélérat, il lance 5 dés supplémentaires pour tout Risque pris de nuit ou dans l'obscurité totale (à l'intérieur d'une mine, par exemple). S'il s'agit d'une Escouade de Monstres, elle inflige le double de Blessures de nuit ou dans l'obscurité totale.

Changeforme: Les meilleurs chasseurs ne laissent pas leur proie se douter qu'elle est traquée avant qu'il ne soit trop tard. Cette créature pourrait bien se trouver tout près de vous, et peut-être êtes-vous même en train de lui parler, ignorant de sa vraie nature. Dépensez un point de Danger pour que ce Monstre adopte une nouvelle forme. Il est parfaitement identique à ce qu'il imite, à l'exception d'un détail unique déterminé par le MJ. Par exemple, un monstre spécifique peut conserver en permanence des yeux de chat ou des crocs de serpent.