

Scénario Tenebrae

Résumé

Les docteurs arrivent à Marseille pour enquêter sur la mort d'un docteur réputé. À leur arrivée, ils découvrent une ville en proie à la peste noire. Leur objectif est de chasser l'influence des enfers sur la ville pendant cette crise. Sous la menace des canons de l'armée et de la marine, ils découvriront plusieurs influenceurs démoniaques sévissant dans la ville: -Le maire est maudit, il doit se nourrir de jeunesse pour éviter la mort. S'il meurt, il sait que l'épidémie se répandra. -Des démagogues poussent les habitants à se rebeller, soit pour sortir de la ville, soit contre d'autres habitants. Les docteurs auront à démêler les tensions entre groupes sociaux et religieux pour désamorcer la situation. -La faim sera leur plus fidèle compagne pendant cette aventure. Elle a tendance à pousser les gens au cannibalisme. Dans cet ambiance, n'importe qui pourrait fonder sa religion et devenir un prophète. Les messes noires seront légions. Ils mettent les pieds dans une bombe à retardement.

PNJ historique

Docteur mort dans des circonstances bizarres: https://fr.wikipedia.org/wiki/Jacques_Turricella

Évêque remplaçant: https://fr.wikipedia.org/wiki/Arthur_d%27%C3%89pinay_de_Saint-Luc

Chevalier Roze [https://fr.wikipedia.org/wiki/Nicolas_Roze_\(chevalier\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Nicolas_Roze_(chevalier))

Avant scénario

Les docteurs ont sauvé la ville de Saint-Rémy de Provence d'un démon. Le corps possédé par le démon était celui d'un voyageur venu de Marseille. Ils décident de faire route vers la ville. Pour essayer d'identifier tous les personnes qui ont voyagé avec lui.

Si vous souhaitez éviter l'écueil d'un scénario à mission, vous pouvez jouer l'étape de Saint-Rémy de Provence.

Sur le trajet vers Marseille (2-3 jours de marche)

Rapidement, les personnages vont regagner des routes importantes et normalement fréquentées. Elles le seront mais uniquement par des militaires de l'armée qui font route également vers Marseille.

Ils vont tomber dans une embuscade. Des militaires à l'accent marseillais les fouilleront complètement. Ils cherchent des ordres royaux. Ils mettront les armes de côté, fouilleront les sacs avec minutie. Ils ne trouveront rien dans les affaires des docteurs et les laisseront partir. Après plusieurs minutes de marche, les joueurs entendront un coup de feu ou deux. Les embusqués ont trouvé un messager royal.

Arrivée au siège

Ils y rencontrent la garnison qui surveille la ville. Elle empêche les gens d'en sortir mais aussi d'y entrer. Chevalier Nicolas Roze est en charge de l'armée qui assiège la ville. Il est un natif de Marseille. Les militaires de la garnison mèneront les joueurs à lui. Il les recevra dans sa tente personnelle. C'est un homme assez jeune (pour son grade) mais il semble usé par la guerre. Dans sa tente, il est possible de remarquer des trophées de guerre issues de presque la totalité des pays d'Europe.

Il va interroger les joueurs sur leurs intentions et leurs motivations à rentrer dans Marseille.

C'est une ville qu'il ne connaît plus. Il y est né et y a vécu mais il a traversé la moitié de l'Europe avec son uniforme. Il est clairement nostalgique.