

# ***Il ne faut pas vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué !***

( Ecrit par Vince pour chtulhu 1920 )

Par une belle saison d'été 1919, dans un petit village du nom de Beartown's, aux abords d'une grande forêt sur la côte Est, vit une communauté fort religieuse à l'écart de toute civilisation. Le village est dirigé par un révérend, personnage le plus influent de la ville, il y a un shérif et son adjoint, quant au reste le village est composé de bûcheron, fermier et de quelques artisans....

## **INFORMATION POUR LE MJ**

A Beartown's, une habitude rend les villageois fatalistes, des enfants disparaissent ! La chose est simple pour le révérend, et pour les villageois (puisque endoctrinés) la forêt punie les villageois de se tourner petit à petit vers la civilisation extérieur. Hors l'histoire ne commence pas la, mais plutôt à l'arrivée des premiers colons.

En effet un des nouveaux colons, un chasseur d'ours, a découvert dans les profondeurs de la forêt un vieux cimetière indien. Ce dernier était hanté par l'âme d'un vieux shaman qui a profité de l'occasion pour prendre possession du chasseur. Depuis l'esprit se sert de ses pouvoirs (retrouvés grâce à la possession) pour protéger son cimetière et le village. Il utilise ses sorts pour faire peur aux villageois et ainsi kidnapper des enfants qui lui permettent d'empêcher le vieillissement du corps du chasseur.

Le scénario va vous présenter les pnjs et pjs, leurs façons de voir les choses ainsi que leurs actions dans le scénario, puis une indication sur les principaux lieux du village, et enfin suivront les événements prévus (vous êtes bien sur libre dans rajouter à votre manière si vous le juger nécessaire)

## **LES PNJS IMPORTANTS**

**Le chasseur d'ours** : (Peter O'BRIAN) On ne peut plus vraiment parler d'un chasseur d'ours à présent, bien que tout le monde le voit comme tels, (le bon vieil ermite qui se nourrit de la vente des peaux, un peu idiot mais costaud) Maintenant, il est dirigé par l'âme en peine d'un shaman indien qui n'a pour but que de maintenir le corps du chasseur en vie et de protéger son cimetière et donc le village pour éviter que la civilisation ne viennent souiller les vestiges (ou ce qu'il en reste) de sa tribu, c'est-à-dire le cimetière. La vision de l'esprit est simple, ces deux principaux objectifs sont :

- Maintenir le corps du chasseur en vie: cette couverture ne lui coûte qu'une faible dépense en points de pouvoir car le chasseur n'est pas loin du simple d'esprit.
- Maintenir le village à l'écart de la civilisation, pour éviter l'exploitation de grande envergure de la forêt ou l'arrivée d'explorateurs, tout ceci pourrait souiller son cimetière. Pour cela il se sent très proche du révérend mais n'a jamais réussi à prendre possession de son corps. Ce dernier doit être certainement protégé par un dieu quelconque !

## Caractéristiques

Le chasseur d'ours : (caractéristique physique) : age apparent 60 ans une personne très imposante portant une barbe grise (en mourant son cadavre se décomposera à grande vitesse, vu l'âge réel du corps qui est de 169 ans.)

For 16 tai 16 con 16 pou 5 dext 8 app 6 edu 3

Pts de vie : 16

Arme : hache 65% dégâts : 1d8+2

### L'esprit du shaman :

Pou 18 points de magie 18 (+le nombre de points de magie de la personne qu'il a pris possession c'est-à-dire 23 points de magie actuellement) santé mentale néant

### Ses sortilèges :

-contrôler un ours : avec ce sort le chaman peut contrôler un ours pour 3 points de magie, il contrôle l'ours pour une action lorsque l'ours aura accompli son action il sera libre de faire ce qu'il souhaite. (Ce sort ne marche pas si les ours sont en hibernation) Il faut au sorcier avoir une griffe, une dent ou une peau. L'ours viendra à lui et le sorcier indiquera le chemin à suivre à l'ours par télépathie, attention un ours fera les actions limitées à son intelligence !

- Envoyer des rêves : (voir livre de base)

- possession : le sorcier doit dépenser 10 points de magie, puis il combat entre son pou et le pou de la cible sur la table de résistance, chaque jet perdu fait perdre 1d4 points de pou à sa victime. Si le sorcier gagne, il prend possession de sa victime (et en général reste calme un moment le temps de reprendre ses forces), si la victime gagne le sorcier est banni et regagne son sanctuaire à jamais. En utilisant ce sortilège l'esprit risque gros il le fera que s'il en est forcé (à la mort du bûcheron par exemple)

Rituel : - vie éternelle : en appliquant ce rituel l'esprit empêche le corps auquel il a prit possession de vieillir. Pour cela il doit appliquer quelque chant incantatoire tout en dépeçant petit à petit un enfant de moins de 10 ans quel que soit le sexe de l'enfant, chaque enfant empêche le corps de vieillir de 6 mois !

Le shérif : ( Joe SMITH) alors la doucement le matin et pas trop vite l'après-midi de toute façon j'ai le jeune adjoint qui s'en occupe. Vous avez là un résumé de son caractère ! Que dire de plus, il répond facilement aux demandes du révérend et n'hésite pas à voir la population locale en les menaçant indirectement bien sûr (exemple : « pour ta sécurité tu devrais éviter de traîner avec cette journaliste, elle vient de l'extérieur et peu de gens apprécient qu'elle soit la tu comprends ? ») Le reste de son travail est de veiller aux alcooliques notoires à la taverne. Si des questions lui sont posées il se chargera de répondre : « allez donc voir le shérif adjoint c'est lui qui s'occupe de l'affaire, moi j'ai trop de travail ». Pour le reste on ne peut pas dire qu'il fasse respecter les lois à 100%, il travaille pour la ville, et le révérend ! Le bon vouloir du révérend est souvent exécuté. Il a même trempé dans un meurtre ignoble : on ne quitte pas la ville de Beartown's sans l'accord du révérend !

## **LES PJS**

Le révérend : Peter Wallas a dans le village un peu le rôle d'un maire, et beaucoup de monde l'écoute. Pour lui une seule chose compte c'est la protection du village et de ses enfants. Il a remarqué que plus les villageois se tourne vers l'extérieur plus les enfants disparaissent ! Une seule solution pour lui : vivre le plus possible en autarcie. Pour cela, il se sert de la colère

divine (la communauté est fort religieuse) pour faire peur aux villageois, afin que ces derniers se tourne le moins possible vers l'extérieur. De part son crédit, il n'hésite pas à jouer de son influence pour rappeler à l'ordre les citoyens. Il se rend compte de son comportement et cela le répugne, mais quelque chose lui faire peur et cette chose vient de la forêt. N'hésiter pas d'ailleurs à faire entendre des voies au révérend de temps à autre (ceci s'explique car le shaman tente de prendre possession du prêtre) c'est d'ailleurs ceux qui devrait forcer le révérend à se joindre aux investigateurs pour mener l'enquête, car ces voies le rende fou ! (Si vous devez retirer un pj je vous conseille ce dernier le révérend est un personnage pilier qui s'intègre parfaitement en temps que pnj !)

**Le shérif adjoint:** Olsen Aaron est jeune dans la profession mais adore son métier. Le problème c'est qu'il fait tout le boulot et c'est souvent le shérif qui est récompensé. C'est lui qui a invité la journaliste pour informer le monde de ce qui se passe dans le village de Beartown's ! Toutefois si cela venait à ce savoir il pourrait être banni du village ou bien même être assassiné ! Que ce soit sous l'ordre du révérend ou même le shaman !

**L'institutrice :** Mary Grant a une histoire bien particulière, sa sœur a disparue lorsqu'elle avait 6 ans, depuis elle s'est mariée avec Jack Grant le propriétaire terrien. Leur union a fait naître une petite fille qui a aujourd'hui 8 ans (Sandy). C'est elle qui est kidnappé au début du scénario. Ce qui permettra facilement l'introduction de son personnage dans l'enquête.

**Le propriétaire terrien:** Jack Grant est le mari de l'institutrice, c'est le fermier le plus riche du village, il a quelques hommes qui travaillent pour lui, d'ailleurs il ne cultive plus la terre mais gère les comptes de sa petite entreprise. Il est très amoureux de Mary, et très fier de sa petite fille Sandy. Il devrait d'ailleurs être un des personnages les plus motivés à accomplir cette enquête au moment où sa fille disparaît.

**Le Trappeur bûcheron:** Bill Gellar est un bûcheron réputé pour sa bonne humeur et sa connaissance des bois, il a d'ailleurs déjà croisé quelques ours...C'est lui qui est le mieux placé pour accompagner les joueurs pour les excursions en forêt. En plus (chose qui pourrait faciliter son introduction dans le scénario) c'est qu'il trouve la journaliste très à son goût, bon d'accord elle vient de l'extérieur mais c'est une des rares à s'intéresser à la disparition des enfants.

**La journaliste:** Sharon Berlly, elle vient de l'extérieur du village un indic (le shérif adjoint) l'a invité à venir au village pour écrire un article sur la disparition des enfants! Tout ceci est bien sûr secret et doit le rester ! Où il perdrait sa place ! Le travail ne sera pas facile, on n'aime pas trop les étrangers à Beartown's. Heureusement certaines personnes s'approchent d'elle, ces dernières semblent bien décidées à retrouver les enfants (pjs). Elle a d'ailleurs rendez-vous avec le shérif adjoint à 21h00 à la taverne du grisly.

## ***LES PRINCIPAUX LIEUX***

**L'église :** c'est le lieu principal du village, une fois par semaine les villageois se réunissent pour la messe du révérend et à chaque réunion de crise pour discuter des grandes décisions que va prendre le village.

**La taverne du grisly :** c'est un le seul lieu de détente des villageois et c'est également ici que l'on vient au nouvel, écouter les ragots etc....

A part le bar qui ressemble de près à l'ambiance saloon, on y trouve jeux de fléchettes, cartes et beaucoup de bières avec pas mal de bûcheron et de fermiers qui viennent dépenser leur salaire de la semaine. On peut également y manger et y dormir, il y a toujours des chambres de libres car les touristes ne courent pas les rues dans le village, c'est ici que devrait dormir la journaliste.

La taverne est tenue par Elly (43 ans) veuve d'un bûcheron tombé d'un arbre et sa fille Samantha 18 ans. qui est très jolie et bien fine par rapport à sa maman !

### **Et ses rumeurs :**

Pour connaître les rumeurs qui circulent le soir dans le bar de la taverne, bien souvent lancé par les bûcherons et fermiers ayant abusé de l'alcool lancé 1d6 (vous pouvez en rajouter à votre guise)

- 1- C'est un ours qui enlève les enfants je l'ai vu une fois au loin, il fait pas loin de 4 mètres de hauts pour sûr !
- 2- C'est sûrement un de ces pervers pas mariés et sans enfants qui s'en est pris à ces gamins (il y a deux bûcherons qui ne sont pas mariés dans le village, un pnj sans grande histoire et le pj !!!!!!!!)
- 3- C'est comme ça, c'est la sentence divine, on ne peut pas y échapper.
- 4- C'est un ours démoniaque qui enlève les enfants il a même attaqué l'église ! Bientôt ce sera le tour du révérend.
- 5- C'est le chasseur d'ours ! Si, vous savez l'ermite qui vit à l'extrémité du village, d'ailleurs il me doit toujours 2 \$ pour le bois que je lui ai coupé !
- 6- Le révérend a raison la forêt nous punis, avec l'arrivée de cette journaliste, elle représente le péché en puissance il faut la brûler !

**Le poste du shérif :** c'est ici où l'on trouve le shérif et son adjoint. Ainsi que les deux geôles du village souvent vides ou parfois s'y trouvent quelques bûcherons enivrés !

**La forêt :** c'est une forêt de conifères tout à fait banale, mais bien sûr on y trouve de l'ours brun il est rare que ces derniers s'approchent du village et attaquent rarement un bûcheron (environ 1 attaque par an). Toutefois dans les profondeurs de celle-ci (1 jour de marche) on y trouve les vestiges d'un cimetière indien, c'est ici que le chasseur d'ours/shaman emmène les enfants dans une fosse qu'il a creusée et y applique ses rituels.

**Le cimetière indien :** le cimetière indien est recouvert de vieilles branches d'arbre, c'est un endroit très humide même pour la saison, on y trouve encore quelques tombes de-ci de-la qui sortent de la terre, tapissées de mousse verte. Si les pjs réussissent un jet de suivre une piste et TOC ils trouveront le trou creusé par le chasseur d'ours, avec l'enfant des Grant et un autre enfant bâillonné, quant au reste... il y a un cadavre en décomposition et des morceaux de squelettes sur le font (jet de san d8). Un couteau et du sang séché sur une pierre lui servant également pour son rituel.

## ***LES PRINCIPAUX EVENEMENTS***

**-Le premier jour :** une nuit d'orage.

-l'arrivée de la journaliste à la taverne du grisly, elle a rendez-vous à 21h00 avec le shérif adjoint, tous les regards se tourneront vers elle dès son entrée (sentiment de mal être).

On trouvera dans la taverne le trappeur qui est venu boire sa bière du soir (la prohibition ? Jamais entendu parler au village ! ) Le révérend qui arrivera peu de temps après pour se rendre compte lui-même de l'arrivée d'une étrangère au village !

- l'enfant de l'institutrice disparaît : 21h30 Jack fume sa pipe en regardant par la fenêtre la pluie tomber au côté de sa femme, leur petite fille dormant dans sa chambre. Quand soudain le feu prend dans sa grange, (il devrait courir avec son épouse pour sortir les chevaux et essayer d'éteindre le feu) bien sûr le feu a été provoqué par le shaman qui profite de la sortie des parents pour kidnapper l'enfant dans la nuit. Il y a bien entendu amené un ours (par son contrôle mental) avec lui qu'il abandonnera en plein champ des Grants pour couvrir sa fuite et faire croire à nouveau à une malédiction de la forêt.

-réunion de crise à la taverne : suite à ces événements les Grants devraient accourir à la taverne pour prévenir de la disparition de leur fille ! Il serait très dangereux de partir à sa recherche en pleine nuit dans la forêt ! Trop dangereux, pour le révérend (s'il le faut, faites arriver le shérif pour le dire, si le joueur du révérend n'y pense pas) il faut organiser une réunion de crise demain matin à l'église.

Le lendemain (il pleut toujours) le temps est lourd !

#### **-réunion de crise à la paroisse :**

tôt le matin les villageois se réunissent à l'église, pour discuter des décisions à prendre, on parle d'une nouvelle malédiction c'est certainement dû à la journaliste voilà le deuxième enfant enlevé en 15 jours on entend même dans le fond : « il faut brûler la journaliste c'est à cause d'elle que le courroux nous frappe ! ». Une expédition peut être lancée dans la forêt mais qui veut s'y rendre ? (Les bûcherons) si le joueur du révérend ne souhaite pas si rendre vous pouvez faire intervenir le shaman qui envoie un ours se jeter sur les portes de l'église et commence à la lacérer, voir même lui faire entendre quelques voies pour qu'il se décide.

#### **- les griffes sur la porte de l'église :**

si les pjs sortent de l'église ils verront un ours brun en furie, la seule solution est de l'abattre ! Suite à cela, des empreintes sont visibles et se séparent du reste des empreintes des villageois pour se diriger vers la forêt. (Pour les voir : jet de TOC)

#### **-les empreintes de pas :**

pour les suivre un petit jet de suivre une piste amènerons les pjs vers la forêt, s'il désire continuer, il vaut mieux s'équiper (tente, eau et nourriture, sans oublier un ou deux fusils pour les ours !)

#### **-l'expédition dans la forêt :**

si les pjs suivent les traces faites leurs faire des jets de suivre une piste régulièrement de temps en temps les empreintes disparaissent et on les retrouve en peu plus loin. Plus les pjs s'avancent dans la forêt plus cette dernière paraît sombre, bien sûr la rencontre avec un ours semble bien approprié ! A la tombée de la nuit (vous devrez conseiller les joueurs de ne pas continuer, car déranger un ours la nuit n'est pas très conseillé), il vaut mieux camper et repartir le lendemain matin.

### - la nuit en forêt:

- l'approche d'un ours attiré par le feu de camps que les pjs auront sûrement fait, ce dernier a senti la nourriture, toutefois si les joueurs surprennent l'ours ce dernier pourrait les attaquer (a vous de voir).

- un pj remarquera (soit durant un tour de garde soit pour un besoin pressant) le fantôme d'un indien errant dans la forêt, qui disparaîtra si le joueur alerte ses camarades ou s'il s'en approche! (N'oubliez pas la santé mentale) (d6).

-le début de nuit pour un des pjs commencera bizarrement, en effet ce dernier à peine les yeux fermés entendra de drôles de chants (chant indien) qui disparaîtront dès qu'il ouvre les yeux. Puis il entendra carrément une voix lui dire « quittez ma forêt » (jet de santé mentale, d4) sa nuit sera suivit de cauchemars (il rêvera de bataille entre indien et armée coloniale, de massacres, etc.) le lendemain il aura un malus de -5% a toutes ses actions !

### -le dépôt de plainte du sorcier :

cela dépendra du fait que les joueurs le soupçonnent. Quel que soit le moment du scénario, si les pjs se rendent chez l'ermite avant d'aller en forêt ou bien même s'ils n'ont pas trouvé le cimetière ou les enfants, et qu'ils en viennent à soupçonner le chasseur d'ours, ce dernier ira discrètement mettre des griffes et une peau d'ours chez le trappeur, ainsi qu'un couteau ensanglanté et la chemisette d'un des enfants, et ira se plaindre au shérif que le trappeur ne lui a pas rendu une arme a feu qu'il lui a prêté, ce dernier espère que le shérif découvre l'habit de l'enfant et soupçonne le trappeur.

## LA FIN

Si les pjs découvrent la cachette des enfants le shaman passera à l'action à coup de hache, il tentera de prendre possession d'un des joueurs s'il sent les dernières heures arrivées du trappeur, et pourquoi pas ne pas ajouter un ours qui accompagne le sorcier si vous pensez que les joueurs s'en sortent facilement.

Si les pjs réussissent, le révérend n'entendra plus jamais les voies, plus aucun enfant ne disparaîtra, et petit a petit la ville se tournera vers l'extérieur.

Lorsque les pjs viendront à bout du chasseur d'ours une aura malsaine se dégagera de son corps et combattra à nouveau les pjs (jet san d8) (lutte entre points de pouvoir) si les pjs réussissent l'âme repartira dans une tombe du cimetière indien et on n'entendra plus jamais parler d'elle, quant au corps du chasseur d'ours il apparaîtra comme si ce dernier était mort depuis 100 ans ! C'est-à-dire en squelette. (Jet san d4)

