

# La bête du Morvan

Auteur : Lorshan ; époque : années 30 ; lieu : France

*Monstre – Morts – Chasses – Forêts*

## I/ Mise en place

Le Morvan est un massif de la France rempli de forêts et de lacs artificiels. C'est dans cet endroit reculé que commence une histoire rappelant étrangement à la fois la bête du Gévaudan et une fameuse nouvelle de notre maître Lovecraft.

En effet depuis quelques années, une bête tue des animaux et des hommes d'une façon assez horrible et ceci à chaque fois avec le même rituel. Le corps griffés et mordu, la tête décapitée, les membres arrachés et le sang sucé jusqu'à la dernière goutte. La tête, les mains et les pieds sont retrouvé toujours au même endroit, le Haut Folin, s'élevant à 901 mètres.

Les crimes ayant lieu sur une superficie de 5.134km<sup>2</sup> et certaines parties étant retrouvées au même lieu, les investigateurs seront appelés par les autorités administratives ou les villageois eux mêmes.

## II/ Les investigateurs

Ainsi une équipe dotée d'une voiture serait le bienvenue. Il faudrait un médecin et un expert animalier ainsi qu'un fin chasseur ou un garde chasse autochtone. Je la conseil pour un scénario d'entrée, car si un des personnages est autochtone, cela donnerait de la dimension au scénario.

## III/ Le début de l'enquête

Quand les investigateurs arrivent, il y a déjà eut une vingtaine de morts, et plus du double de mutilés – capable ou non de parler – ainsi que tout les morvandiaux et morvandelles terrorisés, qui auront du mal à dévoiler les particularités de l'affaire, ce qui freinera grandement l'enquête.

## IV/ Les lieux du meurtre

Les lieux sont limités au massif du Morvan, ce qui facilite d'un certain point de vue l'enquête. Il faut savoir aussi que ces derniers temps les meurtres vont en crescendo. En effet au début chaque soir il y a un cadavre retrouvé dans un lieu plus ou moins reculé. Ensuite il y en a deux puis trois puis quatre, etc...

## V/ La cause

La bête est une créature mi-humaine mi-monstre. La description est laissée libre mais par contre elle est issue d'un croisement magique entre un humain et le dit monstre juste après que le bébé humain soit né. Ce monstre possède l'intelligence humaine même si elle est assez limitée et possède deux trois capacités spéciales, laissées au choix du MJ.

La bête à tuée son créateur peu de temps après sa naissance. Dans son antre, l'ancien lieu de vie du mage, elle y trouva un rituel, le seul, qu'elle réussit à comprendre vraiment : un appel des créatures dont elle possède la moitié des gènes.

## VI/ Le rituel

Le rituel à besoin d'être sur un lieu élevé et à besoin de beaucoup de sacrifices humains. Les investigateurs zélés trouveront sur le Haut Folin des traces d'un rituel magique, de cercles et symboles à moitié effacé. La créature refaisant à chaque fois le rituel. Le rituel est aussi basé sur le sang de la créature. Les mains et les pieds ainsi que la tête servent de catalyseurs magiques au phénomène surnaturel.

## VII/ Notes et Résolution

Désolé je n'ai pas de note à donner. J'ai trouvé une carte mais elle est actuelle donc ce qui oblige

presque à jouer le scénario à notre époque.





# **Le massacre de Ueberstrass**

Auteur : Lorshan ; époque : années 30 ; lieu : France

*Village d'Alsace – Demeure Hantée – Villageois apeurées – Plusieurs disparitions et morts*

## **I/ Mise en place**

Ueberstrass est un petit village typique ayant des maisons à colombages de moins de 300 habitants ( 312 en 1999 ). Il vit surtout de ses champs de maïs et de la pisciculture de ses étangs. C'est un petit village qui a connue des jours sombres lors de la Grande Guerre car il se situe en Alsace, plus précisément dans le Jura Alsacien, le Sundgau.

Hélas la malchance continue de frapper les paisibles habitants. Depuis le rattachement de l'Alsace-Lorraine d'étranges disparitions s'effectuent, allant des animaux aux êtres humains. Certains sont retrouvé, mort et mutilé, alors que le reste à simplement disparus. Les différentes enquêtes sont restée dans le brouillard et ont toutes été assez bâclées.

Mais ce 1er Mai 1931, l'horreur s'abattit de plein fouet, la famille Küfer s'est fait assassinée dans son intégralité. C'est à ce moment que l'enquête fut vraiment ouverte. Le maire engagea en parallèle une équipe d'investigateurs de toute origine pour compléter le dossier Küfer. Ceci coïncide avec la fin de la construction de l'Empire State Building qui devient alors le plus grand immeuble du monde du haut de ses 381 mètres, 446.7 mètres si l'on compte l'antenne.

## **II/ Les investigateurs**

Personnellement je conseillerais dans ce scénario une équipe composée d'un journaliste, d'un policier ou d'un détective, d'un spécialiste de l'occulte ( de préférence un prêtre ou un médium ), d'un médecin ( psychologue ou légiste ).

## **III/ Lancement de l'enquête**

Les joueurs arrivent dans le village le 2 Mai. Tout le monde au village est bouleversé et les policiers piétinent pour récolté des informations. Des journalistes sont aussi présent. En effet la famille Küfer est assez connu dans la région Alsacienne, le mari étant le PDG d'une société assez puissante et un enfant du pays.

Le maire, Schül Metzger, à engager les personnages pour qu'ils résolvent l'enquête et résoudre l'énigme des disparitions, qui sont sûrement liée. Les policiers n'ayant pas une ouverture d'esprit leur permettant de dire qu'il y a quelque chose d'inhumain dans ses meurtres.

## **IV/ Le lieu du meurtre**

Le massacre à eut lieu dans la vieille maison familiale des Küfer. Rénovée sous la demande de Louis Küfer, nouveau patriarche de cette famille. Il y a habité avant 1870 et la perte de l'Alsace par la France lors de la guerre avec la Prusse. Sa région et la France s'étant réuni après la Der des Der, il récupéra son domaine et le rénova. Il y passait des vacances avec sa famille pour se reposer et voir un peu ses enfants.

La maison est entouré d'un barrage de journalistes et de policier. L'extérieur grouillant d'enquêteurs, certain ayant un visage livide et d'autres vomissant dans un coin. L'intérieur est rempli de sang sur le sol et sur les murs. Les meubles et les autres ustensiles sont par terre et détruit. Sur les murs ont lis des symboles inconnus et d'autres issu d'anciennes civilisations comme de l'écriture cunéiforme de Mésopotamie ou des hiéroglyphes Égyptien.

Hélas le pauvre homme âgé de 47 ans s'est retrouvé tué dans la salle à manger, pendu par les pieds, nu et recouvert de symboles aussi divers qu'étrange, allant de symboles et formules mathématiques à des signes et glyphes jusque là inconnu. Un seau fut posé sur le sol pour permettre à son sang de s'écouler dedans par la carotide, la tête de l'homme étant manquante. Sa femme, Augustine, 35 ans, fut retrouvé à l'entrée poignardée par plusieurs coups de couteau, la tête étant elle aussi manquante.

Leur fils de 17 ans, Hübes, retrouvé dans sa chambre, fut lacéré et ses membres furent cassé un

par un alors qu'il devait être encore en vie, la tête ayant disparu de son corps. Leur fille de 12 ans, Emmele, dans la cuisine, fut quand à elle démembrée de façon violente, la tête manquante là aussi. Le petit dernier âgé d'à peine 5 ans, Mechel, fut retrouvé lapidé à mort, sa tête ayant aussi disparu. Le corps se trouvant devant la porte menant à la cave.

## **V/ La cave**

La cave est assez grande et contient une belle petite collection de vin Alsacien fameux comme du Riesling ou du vin moyen comme le Sylvaner. Mais il les policiers y retrouvèrent un superbe pentacle ( ou pentagramme avec le cercle autour ) dont les pointes de l'étoile sont recouvertes par les cinq têtes des membres de la famille Küfer. Au centre du symbole païen, une statuette d'un dieu inconnu du panthéon Egyptien, en onyx et les yeux de pierre rouge inconnu. Le socle de la statuette contient un nom en hiéroglyphes : Ny Har Rut Hotep.

## **VI/ Les Disparitions**

Plusieurs personnes ont disparu depuis que la Première Guerre Mondiale fut terminée et l'Alsace revenu sous l'administration française. Le village de Ueberstrass n'est pas le seul touché, tout les alentours le sont aussi, la faune a même diminué alors que les chasseurs n'ont pas augmenter le nombre de traques. Certains racontent que la nuit des hurlements inhumains résonnent dans les profondeurs de la forêt, des ombres se mouvent entre les arbres. Certains parlent aussi de bruits dans le cimetière ou des animaux dévorant les morts.

Mais rien de tout cela ne fut prouvé. Les bruits devaient venir d'animaux, les cimetières n'ayant subit aucun dommage et les suspicions, ainsi que l'époque sombre, devaient faire croire aux gens des choses. Les disparus s'étant sûrement perdu dans les bois ou dans un lieu montagneux. Les enquêteurs devront aller dans les bois la nuit pour découvrir ce qui se trame là bas.

## **VII/ Notes et Résolution**

La famille massacrée et les disparus, morts et retrouvés, sont en faites des sacrifices au nom du Messager des Dieux, Nyarlathotep et le reste des disparitions est effectuée par un groupe de goules commandé par un petit cercle d'adorateur de Nyarlathotep.

Certain disparus sont devenu à leur tour des goules ou des adorateurs. Tout ce petit monde se cache dans les bois dans des tunnels creusé par les goules. Les investigateurs découvriront que les sectaires ont utilisé certain hommes morts pendant la guerre pour se créer une petite troupe d'esclave.

Le chef de culte est un maire d'un village voisin du nom de Fredel Müller et les membres du culte sont originaire de toute la commune.

- x Dans la cave est écrit avec du sang le verset connu du Necronomicon : « N'est pas mort ce qui à jamais dors et dans les ères peut mourir même la mort. »
- x Des os sont aussi caché dans la cave et un passage, creusé dans le mur de celle-ci même dans la forêt. Le passage est caché derrière les bouteilles de vin.
- x Fredel Müller à participé à la guerre et à rencontré un Tirailleur Algérien ( ou Sénégalais ) qui l'a convertit à un culte païen. Il lui a fait recopié des pages d'un livre de culte contenant des secrets innommables. Il a donc créé des goules pour l'aider et le protéger.
- x Dans le cimetière de Ueberstrass, on retrouve dans une tombe en forme de petite maison ( je sais plus le nom, s'il y a nom précis bien sûr ) où les investigateurs peuvent retrouver des feuilles pliées et usées en latin contenant des renseignements sur Nyarlathotep et quelques sorts de faible puissance.

# **Le Nodachi du crépuscule**

Auteur : Lorshan ; époque(s) : toutes ; lieu : Japon, Pacifique et États-Unis

*Asie – Recherches – Contre la montre – Démons*

## **I/ Mise en place**

Il y a longtemps à l'époque Sengoku, au Japon médiéval, vécut un homme Muramasa Sengo, forgeron et fondateur d'une école de forgerons dédié à un style de fabrication fondé sur le style Sôchû-den. Cet homme avait la réputation de créer des sabres très dangereux et démoniaques. C'est ainsi que l'un des fondateurs du Japon moderne, Ieyasu Tokugawa, interdit la fabrication et l'utilisation de ces sabres.

On raconte l'un des sabres les plus puissants fabriqué par Muramasa fut utilisé par un ronin – un samouraï sans maître – terrassa plus de milles personnes. L'homme et le sabre acquirent une réputation démoniaque, mais malgré les recherches ont ne retrouva ni l'un ni l'autre.

Le 1ier Septembre 1923, lors du tremblement de terre qui il y eu dans la région du Kantô, un nippon trouva un nodachi – un sabre plus long que le katana – et le vendit au fils d'un entrepreneur occidental pour avoir de l'argent et ainsi survivre. Le fils donna l'arme à l'équipe d'investigateur afin de le protéger, de ce renseigner dessus et de le ramener à New York, à la maison mère de l'entreprise.

Quelques heures après une étrange organisation secrète se met en route pour retrouver et surtout posséder l'arme démoniaque. La course poursuite est lancée !

## **II/ Les investigateurs**

Personnellement je dirais que l'équipe devrait être assez mobile et doué pour la recherche et avoir des penchants criminelles. Donc des criminelles ou du moins des gens qui ont des contacts plus ou moins douteux ; des globe-trotters ou des gens possédant de bonnes capacités pour le voyage ; et des gens pour faire des recherches dans les bibliothèques.

## **III/ L'organisation secrète**

L'organisation secrète fut fondé par un mystérieux Japonais apparemment étant lié à la famille impériale. Pas besoin d'un titre ou d'une place bien précise juste de montrer des photos de lui avec une figure impériale. L'organisation à pour but de dominer le Japon puis le monde. Elle est lié avec différents militaires et différentes personnes prônant la domination du Japon dans le Pacifique.

## **IV/ Le Japon**

Entre tradition et industrialisation le pays est en pleine mutation sociale et physique. Le gouvernement à commencé il y a quelques années son industrialisation et son expansion. Les personnages trouveront des informations dans les bibliothèques des spécialistes des armes et chez les hommes des mains de l'organisation même s'ils en savent très peu. Mais au bout d'un moment les joueurs et leurs personnages ne pourront plus faire de recherches car ils n'arrêteront pas de se faire harceler. Ils devront donc poursuivre la seconde partie de leur mission.

## **V/ La traversée du Pacifique**

Ainsi ils prendront un bateau vers San Francisco, avec pour escale les Philippines et Hawaï. Bien entendu les querelles se feront dans le bateau, et dans les ports des escales.

## **VI/ L'Amérique**

San Francisco, ville cosmopolite de l'ouest américain, est le terminus de leur voyage dans le Pacifique mais le début de leur voyage sur les chemins de fer de l'Union Pacific. De San Francisco à Chicago, la plate-forme ferroviaire des Etats-Unis, en passant par Seattle. Puis vers New York en passant par la ville de Boston.

L'organisation secrète nippone continuera ses attaques dans le train et lors des arrêts dans les gares ainsi que des attaques de train à l'ancienne, façon cow-boys, mais commencera à utiliser des mercenaires vu la distance qui sépare le Japon et l'endroit où se trouve les investigateurs.

## **VII/ New York**

Une fois arrivé à New York les joueurs penseront peut être se reposer et arriver mais la traque continuera et les personnages seront attaqué secrètement dans différents coins de la ville. Le point culminant de ses attaques se trouve lorsque les joueurs arriveront dans le building de la société qui les a engagée. Là les balles fuseront, les katanas trancheront. Mais ils pourront compter sur l'aide des gardiens (pas le gardien évidemment) de la tour, qui auront reçu l'ordre de les protéger.

## **VIII/ Le bureau**

Arrivé en haut de la tour dans le bureau du PDG, ce dernier les accueillent à bras ouvert et leur raconte la fin de l'histoire de l'arme médiéval.

Il se trouve que le vieil homme qui se trouve là est un des plus grands sectaires de la Grande Pomme et qu'il recherchait l'arme pour avoir de plus grand pouvoir et assouvir sa soif d'argent. Il leurs dira que l'organisation nippone était en fait une société chargée de garder le sabre, c'est d'ailleurs elle qui tua le ronin et cache l'arme.

Aux joueurs de décider la suite de l'histoire.

## **IX/ Notes et Résolution**

Le nodachi se prénomme Higure qui veut dire crépuscule en japonais. => 日暮れ

L'arme possède des pouvoirs permettant de l'enflammer et modifie certain points physique et mental du porteur. Petit à petit le porteur devient un être hideux. Ces pouvoirs sont scellé mais un mot de pouvoir permet de libérer son pouvoir en une fois. Les bonus et les malus arrivant d'un coup. Ce mot de pouvoir est au choix du MJ, personnellement je dirais que le mot serait le nom de l'arme.

Sinon je ne vois pas trop quoi rajouter, à part que je me suis librement inspiré d'un manga du nom de Samouraï Deeper Kyo, pour les connaisseurs.

