

Scénario pour Ins/mv



Brainhouse

SYNOPSIS

Ce scénario va mettre les personnages aux prises avec une bien étrange affaire : une maison hantée. Une fois cette créature de l'au-delà éliminée, les Joueurs seront amenés à enquêter sur l'étrange alliance passée avec un sorcier. Nos héros se retrouveront sur la Côte méditerranéenne, à Agde, où ils essaieront de recoller aux traces du sorcier qui aura bien pris soin de couvrir ses arrières. Une fois sur la piste du sorcier, l'aventure les conduira ensuite sur une petite île paradisiaque, dans la mer Méditerranée au large des côtes françaises. Petite île sous la domination de 4 autres sorciers installés là pour mener à bien leur mauvais tour de passe-passe.

INTRO

Voilà plusieurs années, que les Pjs travaillent pour la DTC avec comme patron le célèbre Hercule. *(La DTC est un organisme qui cache un groupe d'agents surnaturels)*. Ils sont convoqués au centre de la DTC, une grande tour de 40 étages jouxtant la grande arche de la Défense. Dans le bureau très High-Tech de leur patron, est assis en face de lui, coincé dans un costume trop étriqué, un homme, les traits marqués par la fatigue. L'homme qui répond au nom de Victor Planteur est un démon de Mamom, qui n'est pas du tout habitué à avoir recours aux services que peut apporter Hercule. Ce n'est d'ailleurs que par hasard qu'il a appris l'existence de cette société. Etant un cadre du ministère de la Finance, il a eu l'occasion de contrôler la DTC. Ce qui l'emmène ici est un bien triste chantage auquel il est voué de la part d'un de ses familiers : La Maison. Cette dernière possède un objet contenant un de ses organes vitaux (le cœur) et si cet objet venait à être détruit et bien il serait détruit avec. Il ne sait absolument pas où a pu être caché cet objet ni à quoi il peut ressembler. Cela fait 24 ans que son familier lui fait vivre un calvaire (il ne s'étendra pas sur le sujet et ne donnera pas de détails). Il ne sait pas non plus comment elle a pu se procurer une telle « stase ».

La Maison de l'Horreur

Située au Sud-Ouest de Paris, en bordure de forêt dans cette très belle ville de St-Rémy-Lès -

Chevreuse qui a su conserver son aspect très rural au bout de la ligne B du RER.



Pour la petite histoire : Son histoire commence il y a vingt-quatre ans, alors qu'elle n'était qu'un Familier débutant aux ordres de Victor (le démon de Mamom) débutant lui-même. Ce dernier n'arrétant pas de fustiger son Familier comme tout démon sadique qui se doit (Dégueulant par terre lors de soirées trop arrosées, pissant par là, pissant par ci...pas dans la cuvette des toilettes en tout cas...). Le familier décida alors de se venger. Aubaine ! un jour, il réussit à entrer en contact avec un sorcier. Traiter avec un sorcier n'est pas sans danger, mais tous les deux réussirent à trouver un terrain d'entente.

- Pour l'un il fallait un moyen de pression : c'est ce qu'offrit le sorcier à la maison au travers d'un rituel : il emprisonna le cœur du démon dans une boîte d'acajou.
- Pour l'autre, le sorcier exigerait le vrai nom d'une créature démoniaque par an. Sinon, il briserait le sortilège (ce qu'il ne peut pas faire dans l'absolu...mais bon la maison ne le sait pas)

Pendant 24 longues années, notre pauvre démon dut se résoudre à obéir à son serviteur. Coincé par le fait qu'il ne pouvait se plaindre ni à sa hiérarchie ni à son supérieur de cette situation ubuesque. Le serviteur n'eut aucun mal à fournir le nom de démons, généralement des proches de son maître. Elle lui demandait aussi de faire des rapports favorables pour acquérir plus de pouvoirs.

24 ans plus tard, nous avons donc un familier surboosté plus puissant que son patron.

Le familier Addam's house

FO4 AG1 VO4 PR3 PE1 AP1 PP30

Talents: Baratin +2, Discussion +1.

Pouvoirs : Voir ci-dessous

Le but n'est pas la destruction pure et simple de la maison mais de lui faire cesser son chantage (voir plus bas).

Télékinésie +3 : Balance toutes sortes de petits objets dans la tronche des gens (couverts, bibelots, ...) 1,2,3 PP

Charme +1 : Charme le plus puissant et tente de le retourner contre ses amis.

Coût : 4.

Peur +3 : Elle se sert de cette capacité (ou peur contact) dès que la situation semble critique et

qu'elle a besoin d'un petit break pour récupérer.

Coût : 2.

Absorption de Volonté +2 : Elle s'en sert pour récupérer des points de pouvoir (sur n'importe qui mais de préférence sur le moins solide mentalement)

Absorption de violence +1 : Elle s'en sert dès qu'un Pj devient violent et tente de l'attaquer physiquement.

Peur +1 : Elle se sert de cette capacité dès que la situation semble critique et qu'elle a besoin d'un petit break pour récupérer. Coût : 1.

Armure corporelle +3 : Tout l'intérieur de la maison prend alors l'apparence d'un vieux souterrain issu d'un mauvais film d'horreur (avec toiles d'araignées et tout le reste). Ajoutée à sa résistance de base, la protection totale de la maison est de 9 points.

Immunité au feu : La maison ne peut pas être brûlée ou même seulement endommagée par le feu.

Pour 1pp, elle peut simuler un feu fictif (pas de dommage)

Cauchemar +1 : Elle se sert de ce pouvoir pour brimer psychologiquement les résidents.

Télépathie +2 : Ce pouvoir permet à la maison de converser avec ses « invités » mais elle préférera tout de même garder ses Points de

Pouvoir pour leur lancer des fourchettes à la tronche ! Coût : 1.

Destruction de la maison

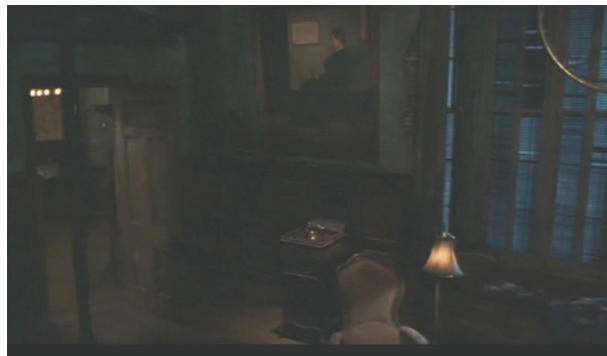
30 pts de force.(3+6) de protection

Lorsque le familier subira ses premiers dégâts ou qu'il tombe en dessous de 3 PP. Il sera prêt à négocier avec les PJs. Il expliquera le marché qu'il a passé avec le sorcier (pas en ce qui concerne les vrais noms) et où il se trouve.

Il indiquera aussi la cachette de la boîte. Il s'empressera aussi de prévenir le sorcier pour qu'il puisse se débarrasser des Pjs.

Description de la maison :

Il s'agit d'une vieille bâtisse de bois inspirée du style Second Empire français pour son architecture générale et du style victorien pour sa véranda. Le bois semble usé par le temps mais encore solide. Le terrain est composé de friches d'herbes hautes, d'arbres morts et de statues de mauvais goût. A l'intérieur, règne une odeur de renfermé, les meubles sont poussiéreux et vieillots. Les pièces sont sombres et mal éclairées, elles sont cependant généralement spacieuses. Le revêtement est un parquet qui grince à chaque pas et les murs sont recouverts de tapisseries jaunies par le temps.



Le jardin : Comme décrit plus haut, il est laissé à l'abandon. Quelques cadavres d'animaux sont parsemés dans le terrain. On trouvera aussi des caveaux familiaux remontant à plusieurs siècles.

Le rez de chaussée :

- 1) *Porche* : On entre en accédant à un porche aux piliers tordus. Quelques vieux pots de fleurs en terre cuite vides sont suspendus aux corniches.
- 2) *Hall d'entrée* : Lugubre, très peu meublé, les murs sont ornés de vieux tableaux impressionnistes des plus mauvais goûts.
- 3) *Cuisine* : Ce qui peut ressembler à une cuisine en désordre. Des conserves parsèment l'espace, de vieux ustensiles de cuisine sont à même le sol. Une immense cuisinière en fonte occupe le fond de la pièce
- 4) *Salon 1* : Quelques fauteuils en tissu moisis, une table basse bancale, et de vieux lustres font office de lumières sur les murs.
- 5) *Un espace tv* : Une vieille télévision dont l'écran 17x22 est incorporée dans un meuble en bois plaqué d'une feuille d'acajou.
- 6) *Grand salon* : Un très grand canapé d'angle en peau de bête de... Un vieux piano mécanique avec un tabouret est disposé près de la fenêtre. Table à manger rectangulaire du 19s et 4 chaises.
- 7) *Véranda* : Une grande verrière en mauvais état, les vitres sont noircies et fêlées. Il règne en ce lieu une odeur de pourriture et de moisissure. Elle est envahie de ronces et de tiges en tout genre qui s'entrecroisent jusqu'en haut du dôme que forme le haut de la véranda.

1er Etage :

- 8) *Couloir* : Une trappe au fond permet d'accéder au grenier grâce à une échelle télescopique poussiéreuse.



- 9) Pièce vide
- 10) Chambre : un sorte de débarras avec plein de matériels étranges sous une couche de poussière et de toiles d'araignées.



- 11) Pièce vide
- 12) Chambre : contient un lit, une commode, une table de chevet et une chaise
- 13) Chambre : Idem 12
- 14) Chambre : contient un lit 2 places, une table et 2 chaises ainsi qu'une armoire.
- 15) Chambre : Entièrement vide, seul un cadre photo retourné sur le sol est présent dans la pièce.



2eme Etage :

- 16) Accès au grenier : on y accède par l'échelle escamotable, la pièce est sombre et encombrée de vieux meubles cassés
- 17) Tas de bibelots baroques en tout genre (bougeoirs, lampes, broches, livres...)
- 18) Pièce disposant de 2 accès : 1 pour accéder sur le toit et l'autre dans une petite pièce surplombant les hauteurs de la ville.

Un petit coup de main ?

Compagnon de la maison, la main est aussi un familier (jouet) de Victor. Cela fait aussi plus de 20 ans que Victor ne s'occupe pas de lui trop perturbé par ce qu'il subit avec sa maison. La main est une « chose » plutôt indépendante qui ne sort jamais de la maison mais qui pourra faire quelques frayeurs aux Pjs

La main dite « la chose »:

FO2 AG4 VO1 PR3 PE1 AP1 PP:7

Talents: Esquive +1, Mimer +1, Corps à corps +1
Pouvoirs : Téléportation +1, vitesse +0, peur (contact) +1, télépathie +0.



NEXT...

Une fois la boîte contenant le cœur palpitant à l'intérieur, les Pjs devraient reprendre contact avec Hercule ou poursuivre sur les traces du sorcier.

SUR LA ROUTE...

Le sorcier est maintenant au courant que les Pjs sont à sa recherche. Il va donc préparer sa fuite en mettant au point un stratagème pour se débarrasser des Pjs.

De l'autre côté, les Pjs sont au courant de l'endroit où vit le sorcier (Agde) ainsi que de son nom.

Helmut Begredin (sorcier de 42 ans)

FO1 AG1 VO4 PR3 PE3 AP1

Talents: Lecture, demande, pentacle, invocation +1, écriture +0, pêcher +1, bateau +1

Sorts : Pentacle, invocation, demande pour familiers et démons

33 route de Rochelongue

Il s'agit d'un petit pavillon individuel. Sur place, les Pjs pourront remarquer qu'il y a plusieurs affaires qui ont disparu apparemment dans une

fuite plutôt précipitée. Le frigo et divers documents marquent une occupation récente.

Dans sa chambre, les pjs trouveront un post-it froissé sur lequel est indiquée une adresse.

Les photos renseignent que c'est une personne de la Mer aimant la pêche (d'après les diverses décorations marines et trophées)

Si les Joueurs tentent leur chance chez les voisins, ils tomberont sur un petit vieux qui leur avouera, après quelques questions, que « Le monsieur d'à côté, Helmut Begredin, est parti au monastère St-Germain pour se reposer et retrouver la foi. Il m'a d'ailleurs demandé de garder sa maison pendant son absence »

C'est justement l'adresse qu'ont trouvée les Joueurs en fouillant l'appartement. Si les Joueurs ne sont pas trop cons, ils pourront peut-être tenter d'interroger le voisin avec plus d'insistance (menaces, promesse d'argent) ou plus radicalement (*Lecture des pensées*). Celui-ci révélera que : « Helmut Begredin m'a payé 300 euros pour que je raconte tout ça aux gens qui allaient venir le demander. » Il ne sait rien d'autre.

FAUSSE PISTE

Le monastère : Il s'agit d'une base avancée des forces du bien. En façade, avec l'aide de vrais moines, ils ont monté une petite affaire de fabrication de gâteaux au beurre. Ils vendent aussi du fromage de brebis et un peu d'alcool. 20 soldats de Dieu sont présents sous la tutelle de Paul Ser-tin grade 2 de Laurent.

LE PORT

Les PJs devraient se pencher vers la capitainerie pour se renseigner si Helmut possédait un bateau. Il possédait en effet un espace pour son bateau de pêche à l'année. Celui-ci n'est bien sûr pas présent, ayant pris le large au matin.

LE VOYAGE EN MER

Une fois renseignés sur la destination possible de Helmut (la seule île proche est celle de Paydou qui se trouve à 20km de la cote) les Pjs devraient louer un bateau pour s'y rendre.

L'île

Elle se profile à l'horizon, large plage de sable jaune parsemée de Micocouliers (arbres du Sud). On peut voir un petit village composé d'une centaine de maisons et de cahutes, des gens se promènent sur la plage, des bateaux sillonnent les abords de l'île.

L'île est habitée par 200 personnes. Elle est composée d'une épicerie/tabac/droguerie, d'une mairie, d'un bar et d'une ferme artisanale (vendant des articles de pêches). On y trouve aussi une chapelle.

Les 4 autres compères du sorcier (eux-mêmes sorciers) occupent les postes clés du village.

Les compères officient sur cette île pour mettre au point un rituel de contrôle de masse. Leur but est de contrôler les habitants de l'île. Si leur rituel fonctionne, ils pourront voir plus grand... Mais à l'heure d'aujourd'hui, ils sont encore loin d'un résultat probant.

Wilfried Couret (sorcier de 52 ans occupant le poste de Maire)

FO1 AG2 VO4 PR2 PE3 AP1

Talents: demande, pentacle, invocation +1, écriture +0, discussion +1, baratin +1

Sorts : Pentacle, invocation, demande pour anges
Protection contre le bien

Description : De petite taille et gras du bide.

D'un naturel convivial. Il aime bien discuter avec les gens mais c'est surtout pour se vanter.

Bastien Gera (sorcier de 46 ans occupant le poste d'exploitant fermier)

FO2 AG2 VO3 PR2 PE2 AP2

Talents: demande, pentacle, invocation +1, baratin +1, droit +1, survie en mer +1

Sorts : Pentacle, invocation, demande pour Prince démons.

Description : Elancé et athlétique, c'est à la fois un beau parleur et un bon vivant.

Christian Roche (sorcier de 43 ans occupant le poste de tenancier de Bar)

FO2 AG1 VO3 PR3 PE3 AP2

Talents: lecture+0, demande, pentacle, invocation +1, savoir faire +1, discussion +0, arme de poing +1

Sorts : Pentacle, invocation, demande pour familial. Vrai nom. Créer un zombi. Point faible.

Description : Taille moyenne, sympathique, bavards comme tous les barmen...

Bastien Lopez (sorcier de 50 ans occupant le poste de gérant d'épicerie)

FO1 AG3 VO4 PR1 PE2 AP2

Talents: demande, pentacle, invocation +1, baratin +1, corps à corps +1, Loi+1, marchandage+1

Sorts : Pentacle, invocation, demande pour Archange.

Description : D'origine Espagnole, très loquace, c'est un magouilleur de première.

Chacun de ces sorciers est entouré d'un possédé pour sa sécurité (qui peut être incarné dans un animal ou autre...)

Boite en acajou :



Soldat de Dieu type :

FO1 AG1 VO3 PR2 PE3 AP3 PP5

Talents : Informatique +2, Savoir-vivre +0, Baratin +1, Arme d'épaule +0, Arme de poing +0, Discrétion +1

Pouvoirs : Armure +0

Équipement : Toge, sandales, revolver (Cal .22)

Rôle et comportement : respectable. Leur foi est profondément ancrée en eux.

Ange de Laurent grade 2 : Paul Sertin

FO5 AG4 VO3 PR3 PE3 AP3 PP20

Talents : Arme de contact lourde +3, Arme de contact +1, Esquive +2, Tactique +1.

Pouvoirs : Armure +2. Bond +2, Combat, Arme de contact bénite (Epée Longue), JLL +2, soldats de dieu, Eclair +2, VO.S.N +1

Équipement : Toge, sandales.

Rôle et comportement : 50 ans, ancien militaire a gardé ses anciennes habitudes de lieutenant. A savoir : autoritaire et impartial.

Plan

