

HAMILL VILLAGE



Hamill Village est un scénario de jeu de rôle où tout se passe dans l'intrigue, l'investigation et l'ambiance. Il est prévu pour un petit groupe de joueurs qui aiment les enquêtes plutôt que la castagne....

Le cadre

L'histoire se déroule au centre de l'Écosse en 1899. Les PJ exercent leurs professions respectives dans la ville de Lexington... Pour l'ambiance on peut largement se référer à Sleepy Hollow, le chien des Baskervill, The village, ou Dracula...

Perso 1

Un reporter/enquêteur pour le journal de la ville de Lexington (The Lexington News).

Envoyé à Hamill village pour prendre des photos et écrire un article. Évidemment, il ne publiera rien tant que l'affaire ne sera pas résolue (c'est pour ça d'ailleurs qu'il est toujours le premier sur le coup, il aide à enquêter en toute discrétion, et possède toutes les informations pour publier un article de fond). C'est LA signature Du Lexington news...

Perso 2

Un enquêteur, agent de police de la brigade du crime de Lexington

C'est Le boss, il a fait arrêter "le tortionnaire d'Arlington", spécialisé dans les meurtres et disparitions irrésolvables, c'est l'ultime solution, l'enquêteur de l'impossible.

D'autres persos

Les autres persos pourraient être les associés des persos 1 et 2 et exerceraient la même profession. Veiller bien à étoffer le background et l'importance de chaque personnage de la même façon, ils doivent tous avoir autant de raison de s'impliquer dans l'intrigue.

Le début

Le reporter et l'enquêteur de Lexington se rendent au village pour leurs jobs respectifs.

Une disparition a eu lieu, l'affaire ne ferait pas une vague s'il ne s'agissait d'Aurore Gowan, la fille de Dany Gowan, le maire de Hamill Village (et l'héritier d'une très grosse fortune qui lui vaut de nombreuses amitiés dans le monde politique et financier de la région, surtout à Lexington...).

Le chauffeur de la voiture conduit les PJs de Lexington à Hamill Village (presque 6 heures de routes cabossées).

Les personnages peuvent profiter du voyage pour admirer le paysage et faire plus ample connaissance (on peut supposer qu'ils se connaissent du fait de leur réputation, ils se seraient même déjà rencontrés (sur une autre affaire par exemple...))

L'arrivée à Hamill

Petit village (guère plus de 100 habitants), beaucoup de gens sont affairés à leurs tâches quotidiennes (travail des champs, coupe du bois, artisanat, soin des bêtes, fabrication du pain, etc...) Une grande forêt plus au nord s'étire sur des kilomètres jusqu'à Lexington.

Les PJs ont une pension réservée à l'auberge (pension complète, chambre et nourriture, pour la durée de l'enquête). Tout le village est à peu près au courant de leur venue, ils se montreront plutôt coopératifs, bien qu'ils soient tous sombres, la disparition d'Aurore les a rendu maussades et taciturnes.

Les PJs étant là à la demande du maire (Dany Gowan), ils sont attendus à sa demeure...

Dany Gowan

Aurore a disparue il y a trois jours de cela, durant la nuit. C'est ce qu'a constaté son père à son réveille.

Comme beaucoup de villageois, il est persuadé que quelque chose de grave est arrivé à sa fille.

Sa demeure est de belle facture, des tableaux ornent le hall d'entrée.

En fouillant la chambre d'Aurore, on peut trouver sur son chevet des dessins de coeurs griffonnés sur un carnet (étrange pour une fille qui est promise depuis son enfance à un villageois). Sa bibliothèque montre qu'elle a une nature romantique. Sinon, nulle trace d'effraction ou d'enlèvement.

La vérité

Le portrait de Dany, la clef de l'intrigue...

Dany Gowan, il y a quelques mois, fit venir un peintre de grande renommée de Lexington : Charles Dickinson, pour se faire tirer un portrait qui depuis décore le mur du salon. L'artiste séjourna 2 jours et une nuit en sa demeure pour finir son œuvre, puis retourna à Lexington.

Ce que le maire ne sait pas, c'est que Charles eut le temps de s'amouracher de sa fille, et cette attirance fut réciproque. Il lui promit de venir la sauver du mariage qu'arrangeait son père depuis 10 ans avec Pete Sulliban, le fils d'un riche paysan. Charles tint promesse en venant (il y a 5 jours) chercher Aurore de nuit à dos de cheval...



Eugénie Cotté

Vampire et loup-garou

Ce que Aurore ne savait pas, c'est que son bel amant est un vampire qui l'emmène vers Lexington (dans son antre et atelier d'artiste) pour s'abreuver de son sang et éventuellement faire d'elle une compagne des ténèbres.

Mais sur le chemin vers la ville, en lisière de forêt, le couple est attaqué par une meute de loups, qui obéit à un loup garou : l'ermite blanc (il protège les habitants du village qui ne le savent pas, voir le paragraphe à la fin). L'affrontement a lieu, entre lui et Dickinson, l'aube les sépare, l'ermite blanc garde avec lui Aurore qui dort sous l'emprise d'un sortilège, au cœur de la forêt, protégée par une dizaine de loups. Quand à Dickinson, il se cache depuis dans la forêt attendant la prochaine pleine lune pour affronter l'ermite et récupérer sa promesse, chose qu'il fera à moins que les PJs n'interviennent...

Déroulement de l'intrigue

Le basculement de l'intrigue se fera quand les PJs remarqueront le tableau magnifique dans le salon privé de Dany Gollan. Étant de la même ville, ils connaissent le peintre de réputation (une valeur montante dans le domaine de l'art...).

Cette découverte doit avoir lieu le plus tard possible, il serait bon qu'avant, nos enquêteurs inspectent le Village, interrogent des suspects, tentent de comprendre tous les éléments troubles en lien avec Aurore

Un mariage arrangé...

Certains des familles de fermiers Bretnach et Lochlay pensent (à tort et par jalousie) que la famille Sulliban pourrait être mêlée à la disparition. En effet, Tod, le frère de Pete Sulliban était amoureux depuis toujours d'Aurore, et ne supportait pas que son frère puisse l'épouser...

La mère Sulliban (Louise) était contre ce mariage, elle savait Tod amoureux d'Aurore et jaloux de son frère Pete à qui elle était promise, et de toute façon Aurore ne semblait aimer aucun de ses deux fils.

Un amour secret...

Clarice Doyll, (qui sert à la taverne des PJ avec son père), est l'amie d'Aurore (elles ont presque le même âge). Il y a un mois de cela, elle lui avait confié être amoureuse d'un mystérieux étranger, mais Clarice n'en sait pas plus et ne voit pas de qui il peut s'agir, peu de gens de l'extérieur passent et s'attardent à Hamill. Pour elle, c'est un amour inventé, fruit de son imaginaire romantique.

Les fantômes de l'Ecosse

Évidemment les légendes vont bon train dans ce terreau fertile. L'ermite blanc est une vieille légende connue seulement des quelques très vieilles personnes du village et du prêtre, les autres ont vaguement entendu parler "d'histoires de fantômes à dormir debout". Cela dit, personne n'ose s'aventurer trop profondément dans la forêt (pas même les bûcherons).

Selon cette légende, il y a des siècles vivait un ermite, adepte du druidisme, il fut brûlé par l'inquisition pour sorcellerie, on raconte que son fantôme hanterait le cœur de la forêt.

Le téléphone

L'unique combiné téléphonique se trouve à l'auberge. Les PJs (quelques peu coincés au village), pourront être en lien avec leur QG (rédaction du journal ou commissariat de police) et ainsi demander des informations à leurs collègues (s'ils n'y pensent pas, faites en sorte que dans l'auberge ils voient un villageois s'enquérir de la santé d'une vieille tante par ce téléphone...). Chaque

information demandée peut prendre un certain temps de réponse " Quoi ! tu veux des articles sur Charles Dickinson, ça va me prendre la journée pour éplucher les journaux... OK, je t'appelle dans la soirée..."

Quelques habitants de Hamill Village

Potier : Gaelle Van-Hent

Tanneur : Helm et sa femme Durella Mac Turner.

Leur fils Keyll, a vu partir Aurore à dos de cheval, par sa fenêtre, la nuit de sa disparition, depuis il est en proie la nuit à de vils cauchemars, avec des monstres et la forêt...

Forgeron : Gorn le Bossu

Boucher : Peter Sern et son fils Uwe Barow

Bûcheron : les 3 frères Palernus (costauds, manient la hache, connaissent la forêt)

Fermiers : les 3 familles : Bretnarch (le père Angus) - Sulliban (le père Kenneth) - Lochlay (le père gordon) élèvent du bétail, et récoltent du blé et des pommes de terre

Le prêtre : Père Milden

Il a entendu parler de beaucoup de superstitions. Il peut gentiment rencarder les PJ et même à la demande leur faire don d'un objet de superstition que lui a remis une Vieille Dame (morte depuis quelques années à qui on attribuait des dons de guérisseuse, et qui connaissait les plantes de la forêt mieux que personne), un pendentif (avec une inscription runique), celui-ci serait la clef de la forêt (il indique le repaire du Druide), mais ne fonctionne que la nuit...

Il pourra aussi leur fournir de l'eau bénite et des crucifix.

Le maire : Dany Gowan

Sa femme Élisabeth l'a quitté lui et sa fille pour la France il y a 6 ans, il n'a plus de nouvelles d'elle, elle rêvait de vivre une vie de bohème à Paris, le couple ne s'entendait plus...

Tavernier : Noel Doyll et sa fille Clarice

N'hésitez pas en créé d'autres, selon les actions des PJs et les besoins de l'intrigue

Les animaux :

chiens, troupeaux de moutons, brebis, vaches et bestiaux, poules, chats...

Ils sont perturbés de façon étrange depuis quelques jours (moins de lait, comportement de peur ou agressif...)

Une progression du réel à la superstition

Il est important que la tension aille crescendo, les PJs ont toute liberté (déplacement, interrogation, action). On part d'une enquête traditionnelle, à laquelle petit à petit vont se greffer des événements étranges (égarez les joueurs sur de fausses pistes, qu'ils soient un peu troublés par la découverte d'éléments surnaturels). Le point culminent de la tension horripilante/fantastique étant la scène finale...

Rompre avec la monotonie

Voici quelques événements qui pourraient avoir lieu au fil des jours (histoire de pousser les PJs à l'action)

1) Un animal de la ferme (un agneau) tué par des chauves-souris cette nuit. Fait rarissime, qui n'est pas sans réveiller les vieilles superstitions et créer de nouveaux ragots qui occuperont grand nombre de villageois.

2) Une nouvelle disparition dans le village. Un des bûcherons n'est pas revenu de la forêt un soir de lune (presque pleine...). L'œuvre de Charles Dickinson, qui serait venu, s'abreuver de sang frais à la veille de son affrontement avec le Loup-Garou.

3) Les animaux durant la nuit sont affolés...

Charles Dickinson

Ce vampire est très bel homme, il semble difficile de lui donner un âge, une investigation poussée au niveau du commissariat ou des journaux montre qu'il aurait au moins 60 ans... impossible. Les nuits de pleine lune il s'isole pour se transformer en suceur de sang criminel.

Les PJs auront entendu parler de ce personnage très connu de Lexington, le reporter l'a même rencontré pour une interview, (il y a 10 ans de cela), à l'époque il vivait avec une jeune femme qu'il avait épousé. C'est un peintre de renom et de talent.

Un coup de fil au Lexington news, ou au commissariat donneront plus d'informations :

sa femme a disparu il y a 3 ans de cela, elle n'a jamais été retrouvée. Si les PJ ou des policiers se rendent à son atelier, ils ne le trouveront pas chez lui..., aucun indice ne laisse à supposer son implication dans quoique ce soit, on peut cependant trouver un portrait qui pourrait évoquer une ressemblance avec Aurore dans son atelier.

Ses pouvoirs

- Invoquer une nuée de vampires
- Invoquer hellblade, l'épée ensorcelée (elle coupe en 2 qui-conque s'interpose)
- Force surhumaine, mouvements rapides, bonds de 5 m de haut, 10 m de long
- Hypnose
- Possession des animaux (s'ils se trouve à moins d'un km de distance)

La nuit, sous sa forme vampirique, il est indestructible (et introuvable de jour...), mais de l'eau bénite, des crucifix, et du feu peuvent le tenir à distance, voire l'affaiblir. Seul le loup-garou peut en venir à bout, mais il n'y arrivera pas seul...

L'ermite blanc

C'est la réincarnation d'un druide qui veillait sur la forêt il y a des siècles, après avoir été brûlé par l'inquisition au moyen âge, son esprit trouva demeure dans le corps hospitalier d'un loup, depuis, devenu immortel et puissant, il s'apparente fortement à ce qu'on peut appeler un loup-garou et retrouve son aspect de druide le jour.

Le jour un vieillard à longue barbe et cheveux gris, vêtu d'une toge blanche, ses pouvoirs sont comparables à ceux d'un druide, sur de grosses pierres, il grave des runes de protection et de sortilèges qui accroissent ses pouvoirs dans la forêt.

La nuit, il prend l'apparence d'un loup, ou d'un loup garou (s'il veut être moins discret et susciter l'effroi)

Ses pouvoirs

- Invoquer sa meute de loups
- Force surhumaine, mouvements rapides, bonds de 5 m de haut, 10 m de long
- Hypnose
- Provoque l'épouvante chez qui le voit dans sa forme nocturne, possède des griffes et des crocs mortellement tranchants
- possession des esprits (sur les animaux et les humains, il peut voir à travers les yeux des loups de la forêt)...

Bien que d'apparence peu orthodoxe, le druide protège la forêt et ses alentours de tout danger maléfique. C'est pourquoi, il s'est attaqué au vampire. En attendant que quelqu'un vienne du village pour la chercher, il protège Aurore.

Avant le final

Ça y est, les PJs soupçonnent un fait étrange, une histoire de vampire, une forêt envoûtée, il faut aller au turbin, mais pas sans préparation.

1) De l'eau bénite, des crucifix, du feu, de l'ail, des renforts s'il le faut (parmi les villageois ou même la police de Lexington), il est important que les aventuriers mettent un maximum de chances de leur côté.

2) L'œil de la forêt ; à travers ce médaillon, les nuits de pleine lune, on peut voir briller les runes gravées par le druide dans les pierres de la forêt (et ainsi trouver son repère où est gardée Aurore). Il faut plusieurs heures de marche pour y arriver (au besoin, grâce à ce médaillon, un PJ peut avoir une vision insufflée par le druide..."hâtez-vous, je ne pourrais la protéger une nuit de plus..." (ou toute autre information nécessaire à un stade avancé du jeu).

Le final dans la forêt

Plus on avance, plus c'est inquiétant, l'obscurité, les chauves-souris qui attaquent, les nuées d'insectes, l'apparition furtive de Charles sous un aspect démoniaque... (Bref, vos joueurs doivent flipper...).

Une fois arrivé au repère du druide, 6 loups encerclent Aurore qui dort sur une grosse pierre plate recouverte de feuillages. A ce moment le vampire apparaît, son épée énorme jaillit de la terre (elle découpe un ou deux loups qui viennent s'interposer, il faut lancer l'eau bénite et brandir les crucifix, le vampire sera alors destabilisé et affaibli. Puis le loup garou arrive, un combat sans merci se livre alors entre les 2 créatures. Une fois détruit, le cadavre de Charles s'embrase et disparaît en cendres. L'ermite a repris forme humaine et salue respectueusement les PJs, avant de disparaître à son tour. Aurore se réveillera lentement, et l'aventure se termine...

Regagner des jetons

Les joueurs doivent pouvoir gagner 2 jetons durant l'aventure :

- a) en trouvant le médaillon : l'oeil de la forêt
- b) en découvrant que Charles Dickinson est anormalement jeune...

LP

