Un malheur n'arrive jamais seul

Aria, Les lames du Cardinal et Oreste sont des jeux édités par ELDER CRAFT

Scénario pour Aria créé par Fenris
Dernière modif. par Fenris le 30/10/2024 | Etat d'avancement : En relecture

Un malheur n'arrive jamais seul

Introduction

Un des joueurs a reçu deux lettres d'un membre de sa famille. La première lui disant qu'il doit le voir très rapidement pour lui donner quelque chose et la deuxième étant son avis de disparition.

La lettre :

Cher [Nom du joueur],

Je me fais une joie à l'idée de bientôt te revoir. Il y a bien trop longtemps que tu n'es pas venu dans nos montagnes, et je pense qu'un peu d'air frais te ferait le plus grand bien. D'ailleurs, je t'ai préparé une petite surprise pour ton anniversaire – oui, je sais, j'ai un peu d'avance, mais il me tarde de te remettre en main propre ce que j'ai préparé pour toi. Je pense que cela te fera plaisir, et il serait dommage de ne pas en discuter de vive voix.

J'ai invité ta sœur a venir également, je vous attend avec impatiente. J'ai beaucoup de choses à vous raconter, et les choses ont bien changé ici, pour le meilleur et parfois pour le pire, mais nous en reparlerons à votre arrivée. Il est certain que quelques jours de repos vous feront le plus grand bien. Je t'assure que l'auberge de Madelon est toujours aussi accueillante et que tu te sentiras comme chez toi.

Ne tarder pas trop à venir, le temps se gâte ces jours-ci, et les routes risquent de devenir impraticables d'ici peu. Il serait plus sage de ne pas traîner si tu veux arriver avant les premières grosses neiges.

En tout cas, je t'attends avec impatience. N'oublie pas de me prévenir avant de partir, je veux m'assurer que tout soit prêt pour ton séjour.

À très bientôt,
Ton oncle qui pense à toi,
[Nom de l'oncle]

P.S. : N'oublie pas de prendre des vêtements chauds, on ne sait jamais avec ces hivers rigoureux.

Introduction : La Lettre de l'Oncle

Narration : "Votre histoire commence alors que vous recevez une étrange lettre de la part de votre oncle, qui vous invite à venir dans un village isolé, perdu dans les montagnes, afin de vous donner quelque chose de très important. Il mentionne qu'il souhaite vous voir en personne, et bien que ses mots semblent banals,

vous ressentez une certaine urgence dans ses propos."

- **Dialogue de l'Oncle (dans la lettre) :**
  "Mon cher(neveu/nièce),
  Je te demande de venir me voir à **La Salpêtrière**, j'ai un petit quelque chose à te donner pour ton anniversaire. J'ai pensé qu'il était temps que tu viennes voir la maison de famille. Je sais que ce n'est pas l'anniversaire que tu souhaites célébrer, mais crois-moi, c'est important. Ne t'attarde pas trop en chemin, le village est petit mais... isolé, et je crains que les choses ici ne soient pas tout à fait comme elles le semblent."*

Maître du Jeu (MJ) : L'invitation semble simple, mais quelque chose vous dérange. Il ne s'agit pas de votre anniversaire et vous n'avez jamais entendu parler d'une telle maison de famille jusqu'à maintenant. Quelque chose cloche. Vous décidez de faire le voyage vers ce village reculé."

Chapitre 1 : Arrivée au Village et Découverte de la Maison

MJ :
Vous arrivez au village de **La Salpêtrière**, entouré de montagnes imposantes, et sous un ciel menaçant qui annonce une tempête. L'air est glacial, et les villageois que vous croisez vous regardent d'un œil méfiant.

Narration :
Vous arrivez devant une maison ancienne, surplombée par un toit de bardeaux qui craque sous le poids du temps. La porte est légèrement entrebâillée. À l'intérieur, l'atmosphère est poussiéreuse, des meubles recouverts de draps et une odeur de renfermé flotte dans l'air. Une table au centre de la pièce, et sur cette table, une lettre inachevée.

- **Indice :**
  "Je crains que mes jours soient comptés... le maire cache une vérité terrible... sa fille... (les mots suivants sont illisibles)"

MJ (pour encourager l'exploration) :
La maison semble avoir été abandonnée dans la hâte. Une petite pile de journaux jaunit sur une étagère, avec plusieurs articles marquant des disparitions saisonnières. Des traces de pas, poussiéreuses, s'arrêtent brusquement à la porte de derrière.

Les habitants du village se montrent plutôt froid avec les joueurs, ils se montrent distant et finalement les seules qui veulent leurs parler c'est un couple.
Ils se distinguent de tous les autres de part leurs habits très propre, aux couleurs vives et aux fines dentelle ouvragé.
Ils se nomment **Andrea** et **Louis**. Ils ont fait une halte dans le village avant d'emprunter le col pour ensuite ce rendre en Italie.
Ils logent à l'auberge, l'aubergiste c'est montré étonnement très amical avec eux et leurs proposent de boire de partager un verre dans le petit bar de la ville.
Ils leurs proposent de venir avec eux afin de passer une agréable soirée.
Ils sont heureux de pouvoir parler un peu avec des gens car les gens sont ici sont vraiment distant dans le

village.

La maison de l'Oncle

La maison de l’oncle, bien qu’imposante, a une allure vieillissante et austère qui s'accorde parfaitement à l’ambiance oppressante du village de La Salpêtrière. Construite en pierre brute, ses murs épais et sombres sont couverts de lichen, témoignant de l’humidité constante et des hivers rigoureux de la région. Les fenêtres sont petites et carrées, encadrées de bois grossier, laissant filtrer juste assez de lumière pour éclairer les pièces sans jamais les baigner de chaleur.

Rez-de-chaussée

Salon / Salle à manger
En entrant, les joueurs découvrent un vaste salon qui fait également office de salle à manger. Le plafond est bas, soutenu par des poutres en bois massif noircies par le temps et la fumée. Une grande table en chêne, usée par les années, trône au centre de la pièce, entourée de chaises disparates. Les murs sont dépourvus de décoration, à l'exception de quelques vieilles photos de famille encadrées de bois sombre. Le bois craque sous les pieds, ajoutant au caractère vivant de la maison.

Cheminée
Contre le mur principal du salon se dresse une immense cheminée en pierre, au foyer large et profond, noircie par d’innombrables feux passés. Des braises rougeoyantes dansent à l'intérieur, illuminant la pièce d'une lumière vacillante et projetant des ombres mouvantes sur les murs. La chaleur du feu semble presque suffocante, comme si la maison elle-même absorbait et emmagasinait cette chaleur pour en dégager une lourdeur latente.

Cuisine
La cuisine, attenante au salon, est étroite mais fonctionnelle. Des étagères en bois sont remplies d’ustensiles d’un autre âge, et un petit four à bois y est encastré, entouré d’une cuisinière en fonte ancienne. Des bocaux poussiéreux et des pots en terre cuite sont posés sur les étagères, contenant des herbes séchées et des conserves faites maison. Un vieux évier en pierre, aux robinets rouillés, trône sous une petite fenêtre qui donne sur l’arrière de la maison, où l'on distingue la forêt dense. L’atmosphère y est lourde et légèrement humide, comme si la pièce avait été peu aérée depuis des années.

Étage

L’escalier en bois, raide et grinçant, conduit à l’étage, où se trouvent les chambres et la salle de bain. À chaque pas, les marches protestent, produisant un bruit aigu qui semble résonner dans toute la maison, rappelant sa vétusté.

Chambres

- **Chambre de l’oncle** : C’est la pièce la plus grande, aux murs grisâtres et au plancher rayé par des meubles déplacés au fil du temps. Un lit massif en bois, recouvert d’une couverture en laine grossière, est placé contre le mur du fond. Une commode et une vieille armoire se tiennent dans un coin, recouvertes d’une fine couche de poussière. Un bureau en bois usé se trouve près de la fenêtre, couvert de papiers éparpillés, indices d'une enquête inachevée.

- **Chambre des invités** : Plus petite et plus sobre, cette chambre est austère, avec un simple lit de bois, une table de chevet, et une petite étagère contenant quelques livres jaunis par le temps. Elle semble n’avoir accueilli personne depuis des années, l’air y est stagnant et le bois craque au moindre mouvement.

- **Chambre fermée** : Cette chambre est verrouillée, mais les joueurs pourraient en forcer l'entrée. Elle contient quelques meubles abandonnés, et semble avoir été laissée telle quelle depuis des décennies. Peut-être y trouveront-ils des souvenirs oubliés de l'oncle ou des documents reliés à l'histoire du village, mais la pièce est glaciale et envahie par un sentiment oppressant.

Salle de bain
La salle de bain est petite et rudimentaire. Les murs, couverts de carreaux décolorés, montrent des signes d’humidité. Une vieille baignoire en fonte trône au centre, et le lavabo est fait de pierre, usé par l’eau et le savon. Un miroir ancien est fixé au mur, légèrement terni et traversé de fissures. Il semble refléter la lumière d'une manière étrange, ajoutant une touche presque surnaturelle à cette pièce ordinaire.

Le Cerf noir

L'auberge du Cerf Noir se dresse à l’entrée de La Salpêtrière, une bâtisse sombre et austère, à l’image du village lui-même. Ses murs de pierres noircies par le temps semblent absorber la lumière hivernale, et ses fenêtres étroites, comme des fentes dans une forteresse, laissent à peine passer un éclat de l'extérieur, créant un intérieur toujours plongé dans une pénombre étouffante. Une enseigne de bois pend au-dessus de la porte, où un cerf au regard vide est gravé avec une précision troublante. Le vent, traître et glacial, fait osciller cette enseigne, produisant un grincement lugubre qui perce le silence des rues désertes.

La petite auberge, bien que modeste est accueillante, une odeur de tabac froid et de bois brûlé emplie l'atmosphère. Quelques vieilles tables en bois sont disposé dans une pièce servant à ce restaurer, Un âtre en pierre, imposant mais mal entretenu, réchauffe à peine la pièce, ses flammes se tordant faiblement, insuffisantes face au froid qui imprègne les murs.

Derrière le comptoir, un homme l'air jovial discute avec deux personnes accoudé au petit bar.
En voyant le petit groupe, un léger rictus passe sur son village avant d'aussitôt disparaitre. Ils invitent la troupe à s'assoir à une table avant de prendre leurs commandes. Les plats et

les verres sont rapidement servie par une femme Madelon Renier (voir sa description).

Le repas ce passe bien, l'aubergiste discute un peu avec les joueurs mais celle-ci semble être mal à l'aise et finie par ce retirer dans sa cuisine. Le couple finit par aller se coucher se sentant fatigué après les nombreuses heures de voyages.

La première nuit

Le vent secoue la bâtisse, il s'infiltre partout glaçant jusqu'à l'os quiconque oserait affronter cette tempête. La neige tombe à gros flocon sans interruption malgré le vent, la couche de neige semble augmenter d'heure en heure.

Les joueurs font un test de **Vigueur** ceux qui réussissent arrivent à se soustraire au effet du poison et sont réveillé dans la nuit par des bruits provenant de l'extérieur de la maison.
Ceux qui ratent leurs jet de dé sont impossible à réveiller sans un jet de **soigner** réussi.

Avec **un jet de perception** réussi : Ils voient une forme humanoïde avec des sorte de bois cerf

Dès que les aventuriers font un peu de bruits les créatures disparaissent la nuit et la tempête.

Chapitre 2 : Premiers Soupçons et Découverte des Disparitions

Le réveil est compliqué pour les joueurs, le feu est complètement éteint, le soleil est déjà haut dans le ciel. Des maux de tête terrible accable le petit groupe. Il semblerait que l'alcool ici soit particulièrement puissant. Dehors la terrible tempête, à laissé place à un ciel bleu magnifique. Un épais manteau de neige recouvre la région, arrivant à hauteur de fenêtre, il est compliqué d'ouvrir la porte.
Dehors les habitants sont en train de dégager la route, rentrer du bois, enlever la neige des toits des maisons.
Les villageois semblent plus détendu de la veille et accepte de discuter un peu plus aux joueurs.
Néanmoins ils resteront fermé à certains questions, le couple Andrea et Louis semblent être déjà partie.
C'est du moins ce que dira l'aubergiste Madelon et son employé Jacques Duvivier.
Madelon semble être encore plus mal à l'aise de la veille surtout si les joueurs lui font part de leurs état physique.
Jacques est lui toujours jovial et discute volontiers avec les joueurs.
Néanmoins quelque chose cloche, Andréa et Louis ne peuvent pas passer le col, la neige bloque complètement la route au sommet du col. Ils peuvent suivre les traces du véhicule et ils le trouveront en contre bas d'un ravin mais aucune trace des époux.

Le véhicule de Andréa et Louis à été déplacé par la secte un peu plus loin sur la route du col avant de le faire chuter dans un ravin. Les époux eux ont été sacrifié dans la forêt loin des regards.

En fouillant la maison, les joueurs trouve une lettre partiellement détruite à coté de la cheminée et une autre inachevé.
Elles parlent de disparitions fréquente dans le village ainsi qu'un nombre très élevé de tempête de neige peu importe la saison.
Ils trouvent également un journal datant de plusieurs année mentionnant la disparition d'une certaine Elise et de sa fille Anna.
La lettre inachevé se trouve dans un tiroir secret de son bureau.

Les joueurs peuvent fouiller la maison de la sorcière, celle-ci semble avoir été retourné. Tout est dérangé, les affaires sont au sol. Les tiroirs sont retournés, les armoires renversées et les placards dévastés. Ils pourront trouver des livres, un petit album photo dont les images semblent avoir été enlevé sauf une. On peut y voir une femme tenant une jeune enfant dans les bras et à côté un homme. il s'agit du maire du village.

La bibliothèque contient des livres parlant de vieille légendes et notamment celle du Wendigo.

Les gens peuvent parler un peu de ce qu'il se passe. En effet plusieurs personnes ne sont pas forcément au courant et s'inquiète d'entendre des bruits étrange et ces tempêtes de neige à répétition.

La maison du maire. Cette grande bâtisse cache de nombreux indices. L'acte de naissance de Anna, le carnet du maire qui révèle toute la vérité.

La crypte sous l'église. Dans cette crypte ce trouve le grimoire de la sorcière ainsi que le carnet de la secte où ils notent les noms des victimes ainsi que les futures victimes.
La crypte est gardé par le prêtre de l'église. C'est un fervent défenseur de la secte, il est prêt à se montrer ouvertement violent si les joueurs tentent de forcer le passage

MJ :
Les villageois sont pour la plupart fermés, mais certains, après insistance, admettent que plusieurs personnes ont disparu au cours des dernières années, toujours en plein hiver. Le maire du village, Gabriel Rochefort, insiste cependant que ces disparitions sont des accidents ou des fuites vers d'autres villages. Personne ne veut parler du véritable danger qui plane ici.

- **Dialogue avec un villageois (Marius, un fermier) :**
  "Je... je vous conseille de ne pas trop vous promener après la tombée de la nuit. La montagne a ses propres lois, et certains ne reviennent jamais."

MJ :
Vos recherches vous mènent à la petite auberge du village. L'aubergiste, Madelon Renier, semble particulièrement nerveuse quand vous mentionnez les disparitions.

- **Dialogue avec Jacques Duvivier :**
  "Des histoires pour faire peur aux enfants... rien de plus. Vous feriez mieux de ne pas fourrer votre nez dans les affaires du village. Ce n'est pas votre problème."

- **Indice clé :**
  Un des journaux de votre oncle mentionne la disparition de villageois précédents. Les noms de plusieurs disparus sont entourés, et parmi eux, un nom revient à plusieurs reprises : **Anna Rochefort**, fille illégitime du maire.

Chapitre 3 : La Tempête se Lève et le Monstre Approche

MJ :
Alors que la journée avait ensoleillé, un vent puissant se lève, fessant claquer les volets des maisons et secoué la lourde enseigne suspendu de l'auberge comme si c'était un fétu de paille. Rapidement une terrible tempête s'abat de nouveau sur le village, isolant complètement le petit hameau. Les villageois semblent de plus en plus nerveux, et il devient clair que quelque chose rôde dans les montagnes. Vous entendez des cris dans la nuit, des hurlements mêlés au vent glacial.
Le maire réunie rapidement tout le monde dans l'auberge pour essayer de rassurer les gens.
La sœur célestine se tient à côté du maire et tente d'apaiser les tension en annonçant que Dieu va les protéger.

Narration :
Une silhouette décharnée, immense, semblable à un Wendigo, rôde près des bois. Ses yeux brillent dans l'obscurité, et à mesure que la tempête s'intensifie, vous comprenez que cette créature est la cause des disparitions.

- **Dialogue du Maire (tentant de calmer la panique) :**
  "C'est... une simple tempête ! Pas de quoi s'inquiéter. Restez à l'intérieur. Tout ira bien..."

MJ :
Les villageois ne sont pas tous convaincus. Un petit groupe, dirigé par Sœur Célestine et le maire, se réunit en secret. Vous parvenez à surprendre leur conversation : ils prévoient un **nouveau sacrifice** pour apaiser la bête.

Chapitre 4 : Le Chalet de l'Oncle et la Vérité Révélée

MJ :
Vous découvrez dans les journaux de votre oncle que le chalet où il se rendait avant sa disparition détient les preuves de l'existence de la créature et des terribles rituels qui l'accompagnent. Vous décidez de vous y

rendre malgré la tempête.

Narration :
Le chalet est vieux et abandonné, recouvert par la neige. À l'intérieur, vous trouvez un coffre caché sous une planche du sol, contenant le **grimoire de la sorcière**. Une page en particulier est arrachée et soigneusement pliée, cachée dans une enveloppe cryptique adressée à votre oncle.

- **Indice clé :**
  Le grimoire révèle les différents moyens de briser la malédiction :

1. Ramener l'enfant du Wendigo à son ancienne maison pour un rituel.
2. Rompre la chaîne des sacrifices.
3. Forcer le maire à reconnaître son enfant.

Chapitre 5 : La Confrontation Finale

MJ :
La tempête fait rage, et vous réalisez que le temps presse. Le Wendigo rôde de plus en plus près du village, et les notables préparent leur dernier sacrifice.

- **Option 1 : Ritualiser la réconciliation avec l'enfant maudit**
  Vous devez amener le maire devant la créature pour qu'il reconnaisse son enfant et permette au rituel de dissoudre la malédiction.

- **Option 2 : Laisser la fille du Wendigo dévorer son père**
  Si le maire refuse, la créature le tuera, et le village sera libéré, mais à quel prix ?

Les personnages du village

1. Gabriel Rochefort - Le Maire du Village

Apparence :
Gabriel Rochefort est un homme d'une soixantaine d'années, au visage marqué par les années et la culpabilité. Il a les cheveux grisonnants, soigneusement peignés en arrière, et porte souvent des vêtements élégants, bien qu'un peu usés par le temps. Son regard est perçant, mais ses yeux trahissent un poids immense, celui des secrets qu'il garde depuis trop longtemps.

Personnalité :
Le maire est un homme autoritaire, habitué à diriger le village de **La Salpêtrière** depuis plusieurs décennies. Il est respecté, mais craint par les villageois. Derrière sa façade de bienfaiteur local, il est rongé par la honte et la peur. Sa nature manipulatrice se révèle lorsqu'il est acculé, prêt à tout pour protéger son statut et éviter que ses erreurs passées ne soient dévoilées.

Rôle dans le Village :

Gabriel Rochefort est le maire du village depuis de nombreuses années. Il a su s'imposer comme une figure d'autorité, prenant des décisions cruciales pour la survie de la communauté, surtout pendant les hivers rigoureux. Il a utilisé sa position pour accumuler de la richesse, notamment en profitant de la sorcellerie de sa maîtresse, la **sorcière du village**. Mais lorsque leur relation fut découverte, il la renia publiquement pour sauver sa réputation, faisant d'elle un bouc émissaire lors de sa chute en disgrâce.

Implication dans les événements avec le Wendigo :

Gabriel est indirectement responsable de la création du **Wendigo**. Lorsque la sorcière, qui était aussi son amante, fut chassée du village sous la neige, elle maudit la communauté et transforma sa propre fille, issue de sa relation avec Gabriel, en Wendigo. Bien que Gabriel ait toujours refusé de reconnaître cette fille, il est au courant des rituels et sacrifices organisés par un groupe de villageois pour apaiser la créature.

Son implication dans les événements est cruciale : **c'est lui qui doit briser la malédiction**, en reconnaissant la fille de la sorcière comme étant la sienne et en l'accueillant dans sa maison. Mais son orgueil, sa peur des représailles et sa volonté de protéger son secret font de lui un obstacle majeur. S'il refuse de reconnaître sa fille, la créature continuera de dévorer des innocents, ou peut-être finira-t-elle par l'éliminer lui-même pour satisfaire sa vengeance.

2. Madelon Renier – La Maîtresse de l'Auberge

- **Rôle** : Propriétaire de l'auberge du Cerf Noir.
- **Description** : Une femme d'une quarantaine d'années, marquée par les épreuves et le deuil. Elle porte un air de fatigue permanent, ses gestes sont précis mais dépourvus de vie. Madelon est une femme aux abois, prête à tout pour assurer la survie de son fils, même si cela signifie trahir ses propres principes.
- **Personnalité** : D'apparence passive, elle est en réalité déchirée entre la peur de perdre son fils et le remords d'être complice des sacrifices. Elle peut se montrer amicale et bienveillante envers les joueurs, mais peut aussi les trahir si elle pense que cela peut sauver son fils ou elle-même.
- **Rôle dans l'histoire** : Elle empoisonne les plats des villageois et des étrangers désignés comme sacrifices, les plongeant dans une inconscience profonde pour faciliter leur enlèvement par la secte. Si les joueurs gagnent sa confiance, elle pourrait leur révéler des informations cruciales ou même les aider à échapper au Wendigo et à la secte. Toutefois, si elle se sent menacée, elle n'hésitera pas à trahir les joueurs pour assurer sa propre sécurité.

3. Guillaume "Guil" Renier – Le Fils de Madelon

- **Description** : Jeune homme de 19 ans, Guil est discret et effacé. Il aide sa mère à l'auberge mais semble toujours distrait, comme s'il cachait quelque chose. Sa voix est basse, et il évite le regard des visiteurs.
- **Rôle** : Guil a vu des choses étranges dans la forêt et soupçonne la vérité sur le Wendigo, mais il est terrifié à l'idée de ce qu'il pourrait découvrir. Il est également la prochaine victime prévue pour le sacrifice, mais il ignore encore ce fait. Il pourrait devenir un allié précieux pour les joueurs s'ils parviennent à gagner sa confiance.

4. René Tardieu – Le Chasseur

- **Description** : Homme musclé et taciturne dans la quarantaine, René est le meilleur chasseur du village. Il est souvent vu avec son fusil en bandoulière et un regard dur. Son visage est marqué par des cicatrices, souvenirs de combats avec des bêtes sauvages.
- **Rôle** : Il est l'un des principaux organisateurs des sacrifices. Bien qu'il prétende être rationnel, il est profondément superstitieux et croit que les sacrifices sont la seule chose qui empêche le Wendigo de dévorer tout le village. Il surveille les joueurs et pourrait leur tendre un piège si nécessaire.

5. Marguerite "Margot" Delors – La Guérisseuse

- **Description** : Vieille femme frêle au visage marqué par les rides, Margot est la guérisseuse du village. Elle vit à l'écart, dans une petite chaumière à la lisière de la forêt, entourée de plantes médicinales et d'amulettes contre le mal.
- **Rôle** : Margot était une apprentie de la sorcière avant qu'elle ne soit chassée. Bien qu'elle n'ait pas hérité des pouvoirs de sa maîtresse, elle connaît les rituels et pourrait aider les joueurs à trouver un moyen de briser la malédiction, mais elle exige un prix élevé en retour.

6. Pierre Charpentier – Le Médecin

- **Description** : Un homme d'une cinquantaine d'années, le visage grave, portant une vieille montre à gousset en permanence. Il tente de se montrer autoritaire, mais il est souvent dépassé par les événements.
- **Rôle** : Pierre est le médecin, mais il ne contrôle plus vraiment la situation. Il sait que des choses terribles se passent mais est incapable de réagir. Il a lui-même sacrifié sa propre sœur des années auparavant et est rongé par la culpabilité. Il essaie désespérément de maintenir la paix, quitte à faire des choix horribles.

7. Amélie Toussaint – L'Épicière

- **Description** : Femme énergique d’une trentaine d’années, Amélie gère la petite épicerie du village. Elle est toujours souriante et parle beaucoup, posant des questions aux joueurs, leur offrant des conseils sur la vie dans les montagnes.
- **Rôle** : Elle est extérieure au cercle des conspirateurs et ne croit pas aux légendes du Wendigo. Pour elle, les disparitions sont l'œuvre de brigands ou de prédateurs naturels. Son ignorance pourrait être utilisée par les joueurs pour obtenir des informations sur les personnes locales, mais elle pourrait également être un obstacle en minimisant le danger réel.

8. Julien Duroc – Le Forgeron

- **Description** : Grand, robuste, avec des bras musclés et le visage noirci par la suie, Julien est le forgeron du village. Il est d'un naturel franc et direct, n’aimant pas les commérages ni les histoires de fantômes.
- **Rôle** : Julien est sceptique et ne croit pas aux superstitions locales. Cependant, il connaît les montagnes et les chemins mieux que quiconque. Il pourrait fournir aux joueurs des outils ou des armes, ou même les guider vers le chalet alpage où l’ancêtre a disparu, si persuadé de la nécessité.

9. Anne "La Folle" Lafitte – La Vagabonde

- **Description** : Une femme d'une cinquantaine d'années qui erre dans les bois et autour du village, habillée de haillons. Elle marmonne des phrases incohérentes et on la considère comme folle. Elle aurait été témoin d'horreurs inexpliquées dans sa jeunesse.
- **Rôle** : Anne a vu le Wendigo de ses propres yeux et en est ressortie brisée. Ses délires contiennent de précieux indices sur les événements passés, mais il faut décoder ses paroles. Elle pourrait guider les joueurs, mais à quel prix mental ?

10. Victor Leblanc – Le Vicaire

- **Description** : Un jeune homme dans la trentaine, toujours bien mis, avec un regard doux mais inquiet. Il est le vicaire du village, mais depuis quelques années, il a perdu la foi en voyant les événements étranges se produire.
- **Rôle** : Victor cherche désespérément à comprendre ce qui se passe et est l’un des rares alliés que les joueurs peuvent avoir. Il offre des conseils spirituels et pourrait les aider à découvrir des informations sur les rituels et les anciennes croyances païennes qui entourent le Wendigo. Mais son esprit vacille face aux forces occultes.*

11. Jacques Duvivier - Employé de l'Auberge Le Cerf Noir

- **Rôle** : Employé de l’auberge du Cerf Noir et membre de la secte sacrificielle.
- **Description** : Un homme froid et calculateur, avec des manières brutales et une attitude autoritaire. Jacques contrôle Madelon en exploitant sa peur et la menace constante du Wendigo. Il est profondément impliqué dans les activités de la secte et joue un rôle direct dans l’enlèvement des victimes destinées au sacrifice.
- **Personnalité** : Manipulateur et impitoyable. Jacques prend plaisir à maintenir Madelon sous son joug, et son regard perçant semble toujours évaluer chaque personne qui franchit la porte de l'auberge, cherchant à déterminer si elle pourrait être la prochaine victime.

- **Rôle dans l’histoire** : Jacques pourrait être un obstacle majeur pour les joueurs s’ils commencent à poser des questions ou à enquêter sur les disparitions. Il est prêt à tout pour protéger les secrets de la secte et n’hésitera pas à éliminer toute menace. Si les joueurs tentent de fuir ou de rompre la malédiction, il se tiendra en travers de leur chemin.

Les indices :

Les indices doivent être disséminés de manière à inciter les joueurs à explorer différents lieux du village, tout en faisant progressivement monter la tension. Voici quelques idées d'indices et de lieux où ils pourraient se trouver pour reconstituer l'histoire tragique de la sorcière, du maire, et de leur enfant.

1. Lettre cryptique ou fragmentée

- **Lieu :** Dans la maison héritée par le joueur (cachée dans une commode ou entre les pages d'un livre).
- **Indice :** Une vieille lettre écrite par l'oncle, adressée à un ami proche ou à un autre membre de la famille, mentionnant « l'enfant du maire » et les étranges événements qui se déroulaient avant la tempête. Les phrases sont cryptiques, mais certaines lignes pourraient attirer l'attention des joueurs, surtout lorsqu'ils relieront « l'enfant » aux rumeurs locales sur la sorcière et le Wendigo.

2. Journal de l’oncle

- **Lieu :** Le chalet alpin de l'oncle (derrière une planche du sol ou dans une boîte cachée).
- **Indice clé :** Ce journal contient un récit détaillé de l’enquête menée par l’oncle sur les disparitions et la créature. Il explique avoir découvert l’histoire secrète de la sorcière et du maire, et confirme que le monstre est lié à l’enfant illégitime. Il y a aussi une mention d'un grimoire trouvé quelque part dans le village, qui contient un rituel permettant de briser la malédiction.

3. Vieux recueil de légendes locales

- **Lieu :** Bibliothèque du village ou maison d’un ancien habitant (peut-être un parent éloigné de la sorcière).
- **Indice :** Ce recueil contient des légendes anciennes, parmi lesquelles une référence à une créature similaire au Wendigo, invoquée par une femme pour protéger son enfant. Le texte mentionne aussi un rituel impliquant la reconnaissance de la filiation pour apaiser la créature. Cela peut donner des indices sur le rituel que les joueurs doivent accomplir.

4. Grimoire de la sorcière

- **Lieu :** Caché dans une crypte ancienne ou dans la maison du maire, probablement dissimulé depuis des décennies.

- **Indice :** Ce grimoire contient des formules et incantations anciennes, notamment une section décrivant un rituel sombre que la sorcière a utilisé pour transformer sa fille en Wendigo. Les joueurs y découvriront également des détails sur la malédiction, la haine de la sorcière pour le maire, et le rôle des sacrifices.

5. Ancien certificat de naissance

- **Lieu :** Archives du village ou un coffre caché dans la maison du maire.
- **Indice :** Ce certificat concerne un enfant « illégitime » né dans des circonstances mystérieuses. Il révèle le nom de la mère (la sorcière) et l'absence de père indiqué sur le document. Cela peut pousser les joueurs à confronter le maire et à enquêter sur sa relation passée avec la sorcière.

6. Carnet de notes du maire

- **Lieu :** Cabinet personnel du maire ou dans une pièce secrète de la mairie.
- **Indice :** Ce carnet contient des notes cryptées sur sa relation passée avec la sorcière. On y trouve des passages où il mentionne sa crainte que la vérité soit découverte, et des ruminations sur la malédiction qu'il pense avoir attirée sur lui et le village. Cela révèle son implication dans les événements et prépare les joueurs à comprendre que seule une reconnaissance publique de son enfant pourrait briser la malédiction.

7. Récits de villageois superstitieux

- **Lieu :** Taverne locale ou maison d'un vieil habitant.
- **Indice :** Certains vieux villageois, à moitié fous, pourraient mentionner des histoires de la sorcière et de sa fille, parlant de rituels anciens et de sacrifices humains pour apaiser le monstre. Ils pourraient aussi évoquer la fille comme étant « maudite » et indirectement pointer le maire comme une figure clé dans les événements passés, sans donner trop de détails clairs.

Lettres abimée par l'humidité :

... jamais cru aux histoires de... mais ce village... froid... plus chaque nuit... la neige, étrange, guidée...

... ce n'est pas juste une tempête... quelque chose de plus sombre. Les archives... trop de... oubliées. Liaison cachée entre... et le maire... née d'une fille... personne ne parle...

... la sorcière... ce n'était pas juste une rumeur... il y a...

... chalet... la clé est... je l'ai cachée là-bas. Tu trouveras...

Ils observent... je ne peux... le temps...

... viens vite avant que...

Fraternellement,
J.

Cher Henri,

Je n’ai jamais été un homme à prêter foi aux histoires de vieilles femmes, mais ce que j’ai découvert ici dépasse l’entendement. Le froid mord, et chaque nuit la neige tombe plus épaisse, comme si quelque chose la guidait. Mais ce n’est pas la tempête qui m’effraie, c’est ce que je sais maintenant sur ce maudit village.

J’ai fouillé les archives, les journaux, les souvenirs oubliés. Il y a des choses que personne n’ose dire à voix haute, même ici. Des noms... des dates. Mais ce qui m’a fait trembler, c’est la liaison cachée entre... et le maire. Elle a donné naissance à une fille... personne n'en parle, pas même lui. Tu te souviens de la sorcière que le village a chassée ? Ce n'était pas seulement une rumeur, je crains que...

Une partie de moi veut fuir, mais il y a quelque chose que je dois te confier avant que cela ne me rattrape. La clé... elle est dans ce chalet, je l’ai cachée là-bas. Tu trouveras...

Je ne peux en dire plus. Ils m’observent. Je ne sais plus à qui faire confiance, et le temps presse. Viens vite avant que...

Fraternellement,
J.

1. Madelon Renier

Âge : 42 ans
Description : Propriétaire de l’auberge du Cerf Noir, une femme usée par la vie, manipulée par la secte et prête à tout pour protéger son fils. Elle dissimule ses actions derrière un visage aimable, mais elle est intérieurement dévastée par le sacrifice de son mari.

Points de vie : 8 (Endurance 40 + Force 50 = 90)

Caractéristiques :

- **Charisme** : 50
- **Dextérité** : 40

- **Endurance** : 40
- **Force** : 50
- **Intelligence** : 60

Compétences :

- **Combat à distance** : 25
- **Combat rapproché** : 30
- **Discrétion** : 55
- **Mentir** : 70 (Maîtrise des faux-semblants pour protéger son fils)
- **Perception** : 60
- **Psychologie** : 65
- **Vigueur** : 50
- **Volonté** : 40

Compétence spéciale :

- **Empoisonner discrètement** : 85

---

2. Jacques Duvivier

Âge : 48 ans
Description : Employé de l'auberge et membre clé de la secte. Calculateur et impitoyable, il est prêt à tout pour protéger les secrets du village. Il domine Madelon et joue un rôle central dans les sacrifices humains.

Points de vie : 10 (Endurance 50 + Force 60 = 110)

Caractéristiques :

- **Charisme** : 40
- **Dextérité** : 55
- **Endurance** : 50
- **Force** : 60
- **Intelligence** : 55

Compétences :

- **Combat à distance** : 45

- **Combat rapproché** : 60
- **Discrétion** : 50
- **Mentir** : 65
- **Perception** : 55
- **Psychologie** : 40
- **Vigueur** : 60
- **Volonté** : 55

Compétence spéciale :

- **Rituel sacrificiel** : 80

---

3. Gabriel Rochefort (le Maire)

Âge : 60 ans
Description : Maire de La Salpêtrière, figure autoritaire et secrète du village. Il a renié sa relation avec la sorcière Élise et cache le fait qu'Anna, la fille du Wendigo, est son enfant. Il fait tout pour protéger sa réputation et maintenir le calme dans le village.

Points de vie : 8 (Endurance 40 + Force 40 = 80)

Caractéristiques :

- **Charisme** : 65
- **Dextérité** : 35
- **Endurance** : 40
- **Force** : 40
- **Intelligence** : 75

Compétences :

- **Combat à distance** : 30
- **Combat rapproché** : 35
- **Discrétion** : 50
- **Mentir** : 80 (Maîtrise de la manipulation et du mensonge)
- **Perception** : 60
- **Psychologie** : 70
- **Vigueur** : 45
- **Volonté** : 65

Compétence spéciale :

- **Influence politique** : 85

---

4. Jules Warin (l'Oncle du joueur)

Âge : 58 ans
Description : Ancien notaire du village, maintenant disparu, Jules Warin a découvert les sombres secrets de La Salpêtrière, notamment la vérité sur la sorcière Élise et les sacrifices humains. Il a tenté de prévenir son neveu avant d'être rattrapé par la malédiction.

Points de vie : 8 (Endurance 40 + Force 40 = 80)

Caractéristiques :

- **Charisme** : 45
- **Dextérité** : 40
- **Endurance** : 40
- **Force** : 40
- **Intelligence** : 75

Compétences :

- **Combat à distance** : 20
- **Combat rapproché** : 30
- **Discrétion** : 50
- **Mentir** : 55
- **Perception** : 60
- **Psychologie** : 65
- **Vigueur** : 50
- **Volonté** : 70

Compétence spéciale :

- **Enquêteur érudit** : 80

---

5. Élise (La Sorcière)

Âge : décédée (environ 35 ans à sa mort)
Description : Élise est l'ancienne amante du maire et la sorcière du village, injustement chassée et maudissant La Salpêtrière pour sa trahison. Sa mort a déclenché la malédiction qui a transformé sa fille Anna en Wendigo.

Points de vie : N/A (esprit / malédiction)

Caractéristiques :

- **Charisme** : 70
- **Dextérité** : 45
- **Endurance** : 50
- **Force** : 30
- **Intelligence** : 80

Compétences :

- **Combat à distance** : N/A
- **Combat rapproché** : 20
- **Discrétion** : 60
- **Mentir** : 65
- **Perception** : 70
- **Psychologie** : 75
- **Vigueur** : 60
- **Volonté** : 80

Compétence spéciale :

- **Magie occulte** : 90

---

6. Anna (La fille du Wendigo)

Âge : Apparence de 16 ans (transformée)
Description : Fille d'Élise et du maire Gabriel Rochefort, Anna a été maudite et transformée en Wendigo par le rituel de sa mère. À chaque repas, elle redevient humaine brièvement avant de disparaître dans la forêt.

Points de vie : N/A (forme humaine/Wendigo)

Caractéristiques :

- **Charisme** : 60 (humaine) / N/A (Wendigo)
- **Dextérité** : 70
- **Endurance** : 80
- **Force** : 90 (en forme de Wendigo)
- **Intelligence** : 50 (humaine) / Instinctif (Wendigo)

Compétences :

- **Combat à distance** : 30
- **Combat rapproché** : 75 (forme Wendigo)
- **Discrétion** : 80
- **Mentir** : 20
- **Perception** : 85
- **Psychologie** : 50
- **Vigueur** : 90
- **Volonté** : 60 (humaine) / N/A (Wendigo)

Compétence spéciale :

- **Transformation en Wendigo** : 100 (permanente)

1. Guillaume Renier (Fils de Madelon)

Âge : 19 ans
Description : Fils de Madelon, Guillaume est un jeune homme discret et renfermé, hanté par les secrets du village. Fragile, il est effacé et tente d'échapper aux sombres affaires de sa mère et de la secte.

Points de vie : 6 (Endurance 30 + Force 35 = 65)

Caractéristiques :

- **Charisme** : 35
- **Dextérité** : 45
- **Endurance** : 30
- **Force** : 35
- **Intelligence** : 55

Compétences :

- **Combat à distance** : 25
- **Combat rapproché** : 30
- **Discrétion** : 50
- **Mentir** : 40
- **Perception** : 60
- **Psychologie** : 40
- **Vigueur** : 35
- **Volonté** : 30

Compétence spéciale :

- **Furtivité dans le village** : 70

---

2. René Tardieu (Le Chasseur)

Âge : 44 ans
Description : René est un chasseur aguerri, taciturne et superstitieux. Il est profondément convaincu que les sacrifices sont nécessaires pour calmer le Wendigo, et il défend cette croyance avec une loyauté inébranlable.

Points de vie : 10 (Endurance 50 + Force 60 = 110)

Caractéristiques :

- **Charisme** : 35
- **Dextérité** : 60
- **Endurance** : 50
- **Force** : 60
- **Intelligence** : 45

Compétences :

- **Combat à distance** : 70
- **Combat rapproché** : 55
- **Discrétion** : 50
- **Mentir** : 30
- **Perception** : 75
- **Psychologie** : 40
- **Vigueur** : 65
- **Volonté** : 50

Compétence spéciale :

- **Traque en forêt** : 85

---

3. Marguerite Delors (La Guérisseuse)

Âge : 68 ans
Description : Marguerite est une guérisseuse âgée et excentrique qui connaît de nombreux secrets du village et des remèdes anciens. Elle a une connaissance des rituels occultes et a des liens passés avec la sorcière Élise.

Points de vie : 6 (Endurance 30 + Force 30 = 60)

Caractéristiques :

- **Charisme** : 40
- **Dextérité** : 35
- **Endurance** : 30
- **Force** : 30
- **Intelligence** : 70

Compétences :

- **Combat à distance** : 20
- **Combat rapproché** : 20
- **Discrétion** : 40
- **Mentir** : 50
- **Perception** : 65
- **Psychologie** : 70
- **Vigueur** : 30
- **Volonté** : 60

Compétence spéciale :

- **Connaissances occultes et remèdes** : 90

---

4. Amélie Toussaint (L'Épicière)

Âge : 32 ans
Description : Amélie est une femme énergique et chaleureuse, qui aime discuter avec les habitants et les voyageurs. Elle n'est pas impliquée dans les rituels, mais elle reste vigilante aux événements étranges.

Points de vie : 8 (Endurance 40 + Force 45 = 85)

Caractéristiques :

- **Charisme** : 60
- **Dextérité** : 45
- **Endurance** : 40
- **Force** : 45
- **Intelligence** : 50

Compétences :

- **Combat à distance** : 20
- **Combat rapproché** : 25
- **Discrétion** : 35
- **Mentir** : 55
- **Perception** : 60
- **Psychologie** : 50
- **Vigueur** : 45
- **Volonté** : 50

Compétence spéciale :

- **Réseau social (connaît tout le monde)** : 75

---

5. Julien Duroc (Le Forgeron)

Âge : 38 ans
Description : Forgeron du village, Julien est robuste et direct. Bien qu'il ne croie pas aux superstitions, il connaît les rumeurs et aide parfois les voyageurs qui s'égarent dans les montagnes.

Points de vie : 10 (Endurance 55 + Force 65 = 120)

Caractéristiques :

- **Charisme** : 40
- **Dextérité** : 50
- **Endurance** : 55
- **Force** : 65
- **Intelligence** : 45

Compétences :

- **Combat à distance** : 35
- **Combat rapproché** : 65
- **Discrétion** : 30
- **Mentir** : 40
- **Perception** : 55
- **Psychologie** : 40
- **Vigueur** : 70
- **Volonté** : 55

Compétence spéciale :

- **Forge et réparation d'armes** : 80

---

6. Victor Leblanc (Le Vicaire)

Âge : 34 ans
Description : Jeune vicaire du village, Victor est un homme d'une grande foi, mais celle-ci a été ébranlée par les événements étranges autour de lui. Il est l'un des rares alliés possibles des joueurs, et tente de découvrir la vérité sur les rituels.

Points de vie : 8 (Endurance 40 + Force 45 = 85)

Caractéristiques :

- **Charisme** : 55
- **Dextérité** : 35
- **Endurance** : 40
- **Force** : 45
- **Intelligence** : 60

Compétences :

- **Combat à distance** : 20
- **Combat rapproché** : 30
- **Discrétion** : 35
- **Mentir** : 35
- **Perception** : 55
- **Psychologie** : 65
- **Vigueur** : 40
- **Volonté** : 75

Compétence spéciale :

- **Foi et rituels de protection** : 85

Sœur Célestine Martel (Forme Humaine)

Âge : 66 ans
Description : Une femme austère et sévère, Sœur Célestine est profondément dévouée aux traditions et croyances de la secte. Elle croit que les sacrifices humains sont une punition divine nécessaire pour protéger le village. Elle est respectée mais crainte pour son zèle religieux et son fanatisme.

Points de vie : 6 (Endurance 30 + Force 35 = 65)

Caractéristiques :

- **Charisme** : 40
- **Dextérité** : 35
- **Endurance** : 30
- **Force** : 35
- **Intelligence** : 60

Compétences :

- **Combat à distance** : 20
- **Combat rapproché** : 25
- **Discrétion** : 50
- **Mentir** : 70 (maîtrise des faux-semblants pour justifier les sacrifices)
- **Perception** : 55
- **Psychologie** : 65
- **Vigueur** : 40
- **Volonté** : 75

Compétence spéciale :

- **Fanatisme religieux** : 85
  (Sœur Célestine est capable d'influencer les autres villageois grâce à son zèle religieux, les poussant à accepter les sacrifices comme nécessaires.)

Sœur Célestine Martel (Forme Wendigo)

Description : En tant que Wendigo, Sœur Célestine devient une figure terrifiante. Sa silhouette maigre se transforme en un corps décharné mais puissamment renforcé, sa peau pâle se couvre de veines sombres, et ses yeux deviennent rouges, brillants de fanatisme. Elle a perdu toute humanité et est guidée uniquement par sa foi dévoyée.

Points de vie : 8 (Endurance 40 + Force 45 = 85)

Caractéristiques :

- **Charisme** : 20
- **Dextérité** : 45
- **Endurance** : 40
- **Force** : 45
- **Intelligence** : 40 (instinct primal dominant)

Compétences :

- **Combat à distance** : 20
- **Combat rapproché** : 65
- **Discrétion** : 60 (déplacement silencieux et furtif)
- **Mentir** : 30 (parle peu, plus focalisée sur la traque)
- **Perception** : 70 (sens aiguisés)
- **Psychologie** : 25
- **Vigueur** : 65
- **Volonté** : 50

Compétence spéciale :

- **Aura de terreur fanatique** : 90
  (Sous forme Wendigo, Sœur Célestine inspire une peur presque mystique chez ceux qui croisent son chemin, affaiblissant leur volonté et rendant difficile toute tentative de confrontation directe.)

1. Jacques Duvivier (Forme Wendigo)

Âge : 48 ans
Description : Jacques, déjà impitoyable dans sa forme humaine, devient encore plus terrifiant sous l'influence du Wendigo. Ses yeux sont devenus rougeâtres, sa peau plus pâle, et ses ongles se sont transformés en griffes acérées.

Points de vie : 12 (Endurance 60 + Force 70 = 130)

Caractéristiques :

- **Charisme** : 30
- **Dextérité** : 55
- **Endurance** : 60
- **Force** : 70
- **Intelligence** : 40 (réduite par l'influence bestiale)

Compétences :

- **Combat à distance** : 40
- **Combat rapproché** : 75 (grâce à ses griffes et à sa force accrue)
- **Discrétion** : 50
- **Mentir** : 30 (il parle moins, plus focalisé sur la traque)
- **Perception** : 65 (senses aiguisés)
- **Psychologie** : 25
- **Vigueur** : 70
- **Volonté** : 50

Compétence spéciale :

- **Rituel sacrificiel corrompu** : 85
  (En forme Wendigo, Jacques peut accomplir des rituels plus intenses, utilisant la force du Wendigo pour accélérer les sacrifices.)

---

2. René Tardieu (Forme Wendigo)

Âge : 44 ans
Description : En forme Wendigo, René devient une véritable machine de chasse. Sa musculature semble se décupler, ses yeux deviennent luisants, et sa posture est celle d'un prédateur en quête de proies. La bête en lui ne laisse pas place à l'humanité.

Points de vie : 12 (Endurance 60 + Force 70 = 130)

Caractéristiques :

- **Charisme** : 30
- **Dextérité** : 65
- **Endurance** : 60
- **Force** : 70
- **Intelligence** : 35 (instinct animal dominant)

Compétences :

- **Combat à distance** : 65
- **Combat rapproché** : 80
- **Discrétion** : 60 (déplacement furtif)
- **Mentir** : 20
- **Perception** : 80 (sens aiguisés)
- **Psychologie** : 20
- **Vigueur** : 75
- **Volonté** : 40

Compétence spéciale :

- **Traque bestiale** : 90
  (Sous sa forme Wendigo, René peut traquer toute proie dans la forêt, suivant l'odeur de la peur et le moindre bruit.)

---

3. Marguerite Delors (Forme Wendigo)

Âge : 68 ans
Description : Marguerite, bien que vieille, est transformée par la malédiction. Sa silhouette se courbe davantage, ses doigts se prolongent en griffes, et sa voix devient rauque, semblable à un cri d'animal. Sa force surnaturelle détonne avec son apparence fragile.

Points de vie : 8 (Endurance 40 + Force 40 = 80)

Caractéristiques :

- **Charisme** : 35

- **Dextérité** : 45
- **Endurance** : 40
- **Force** : 40
- **Intelligence** : 50

Compétences :

- **Combat à distance** : 20
- **Combat rapproché** : 45
- **Discrétion** : 55
- **Mentir** : 50
- **Perception** : 65
- **Psychologie** : 65
- **Vigueur** : 40
- **Volonté** : 60

Compétence spéciale :

- **Connaissances occultes et rituels bestiaux** : 90