

# COUVENT DE LA CROIX DE VITH

Écrit par Aymeric F. le 11/08/2015, Scénario Deadlands pour 3 à 6 joueurs pour une durée de 4 à 12 heures.

## SYNOPSIS

Le couvent de la croix de Vith est un établissement religieux situé au nord-est de la ville de Yuma en Arizona.

Les joueurs ont été envoyés sur demande du shérif de Yuma pour enquêter sur la disparition de deux sœurs du couvent. (Sœur Andrea et sœur Emily)

## PERSONNAGES

### *Sœur Emily*

Sœur Emily était une novice prometteuse. Arrivée il y a 6 mois dans le couvent, elle était pour la plupart une novice assidue et travailleuse.

Au cours de sa vie religieuse, elle s'est liée d'amitié avec sœur Catherine. Ses sentiments ont évolués et elle a finalement fini par tomber amoureuse d'elle. Pourtant, Sœur Catherine l'a trahi. Son objectif était tout autre ; Sataniste, elle a abusé des sentiments d'Emily pour se servir d'elle à l'occasion d'un sacrifice.

Le sacrifice a été mal réalisé, et n'a pas eu l'effet souhaité, mais il a suffi à briser l'esprit d'Emily qui est devenue une abomination : La none éplorée.

Elle porte toujours ses vêtements de novices, mais ceux-ci sont rapiécés aujourd'hui, et son visage en début de décomposition arbore un regard terrifiant.

### *Sœur Catherine*

Handicap : Sataniste, Sanguinaire.

Travail : Entretien du couvent.

Sœur Catherine est une novice, pour beaucoup elle n'est pas la plus zélée mais elle fait son possible pour se faire bien voir auprès de la mère supérieure. En

vérité, son but dans le couvent n'est pas de mener une simple vie de nonne mais d'accomplir ses funestes ambitions.

Avant de rejoindre les ordres, elle a découvert que le couvent abritait une salle de culte particulière. Elle a alors rejoint l'établissement pour arriver à ses fins.

Sa première victime a été Sœur Emily, mais son rituel sur elle a échoué. Depuis elle s'est rapprochée de sœur Viviane. Elle envisage d'en faire sa prochaine proie.

Dans un coffre de sa chambre se trouve un livre de nécromancie déguisé en bible (Avec une couverture arrachée au livre original).

Elle porte toujours sur elle sa bible (normale), une plume et un encrier. Toutefois, son encrier est rempli avec le sang qu'elle utilise pour ses rituels. Elle en a besoin pour utiliser sa magie (à moins qu'elle n'utilise son propre sang).

### *Sœur Benedicta*

Handicap : Mauvais caractère.

Atouts : Arcanes (Foi), Guérisseuse, Tête froide, Conviction.

Travail : Mère supérieure.

Femme autoritaire et pimbêche. Elle accueillera les aventuriers de façon stricte, leur imposera un code de conduite sévère et se montrera particulièrement rigide si ils enfreignent ses règles.

Malgré son âge et son humble tenue, elle sait se battre et possède une bonne maîtrise de la foi.

### *Sœur Viviane*

Atouts : Séduisante.

Travail : Cultivatrice.



Sœur Viviane est une novice, elle est très attirée par Catherine et serait prête à renoncer à ses vœux pour elle.

Une fois, alors qu'elle voulait surprendre son amie, elle l'a suivie dans la salle de culte dédiée à cet effet ; Elle en a juste eu un bref aperçu depuis l'extérieur et a compris qu'il s'agissait d'un lieu empreint de mauvaise magie, mais elle garde le secret pour elle. Elle n'imagine pas que Catherine puisse être derrière le mal qui sévit dans ces lieux.

## *Sœur Agnes (Daotchetta)*

Handicap : Étrangère, Curieuse.

Travail : Tous les travaux quand il y a besoin, mais s'occupe beaucoup des cultures.

On le remarque immédiatement à la couleur de sa peau, Sœur Agnes est d'origine indienne. Elle a rejoint les ordres il y a longtemps et a déjà confirmé ses vœux. Elle a été recueillie assez jeune dans ce couvent par Sœur Benedicta. Depuis elle a fait sa vie à cet endroit.

Elle a une grande patience mais est forte de caractère. Ses homologues la traitent souvent comme une esclave, même parmi les novices. En général elle fait ce qu'on lui demande sans broncher mais est prête à répondre si quelqu'un s'en prend à ses origines, quitte à recevoir une sévère punition.

Un fait étrange et potentiellement utile : Elle a la capacité de se transformer en corbeau, et s'amusera à espionner les aventuriers.

## *Sœur Virginia*

Handicap : Excitation sexuelle permanente, maladroite, frêle.

Atout : Séduisante.

Travail : Sonneuse (La nuit), femme d'intérieur.

Novice arrivée il y a peu dans le couvent (Trois semaines). Elle attire souvent les foudres de la mère supérieure à cause de son comportement sensuel involontaire.

En voyant les aventuriers du genre masculin, elle perdra légèrement ses moyens mais tentera de rester fidèle à ses vœux. Elle est également attirée par Agnes et Viviane.

## *Sœur Joan*

Handicap : Malchanceuse, Mauvais caractère.

Travail : Responsable de la bibliothèque / Gardienne des clés.

Joan est présente dans le couvent depuis plusieurs années. D'une humeur habituellement assez aigre, elle ne répondra jamais aux questions des joueurs et ne leur répondra qu'en présence de la mère supérieure.

## *Millicent*

Handicap : Gamine.

Travail : Sonneuse (Le jour).

Millicent est encore une enfant (~10 ans), elle est très zélée et obéit presque instinctivement. Elle est assez proche d'Agnes car cette dernière a vécu un peu la même histoire ; À savoir qu'elle a été recueillie jeune dans le couvent.

Étant donné son jeune âge, elle n'a pour seule tâche que de sonner la cloche. (Ce qu'elle parvient à faire seulement depuis peu de temps)

Elle passe le reste de son temps à prier où à lire dans la bibliothèque. Elle assiste aussi assez régulièrement la mère supérieure dans les préparatifs des cérémonies.

## *Sœur Mary*

Handicap : Aveugle, âgée.

Atouts : Arcanes (Foi), Conviction supérieure (+4).

Mary est la doyenne du couvent. Autrefois mère supérieure, elle est parfois un recours lorsque Benedicta se révèle trop rigide.

Elle aime passer son temps à éduquer Millicent à la bibliothèque, et a une très bonne connaissance sur le couvent.

Sa maîtrise de la foi est inégalée dans les environs, mais elle reste discrète sur ce fait.

## *Sœur Laura*

Handicap : Recherchée (Dixie Rails)

Travail : Fermière / Palefrenière.



Laura est une des dernières arrivées au couvent (~9 mois). Elle ne parle pas beaucoup et la mère supérieure ne semble pas la porter dans son cœur.

Elle est activement recherchée par l'entreprise Dixie Rails, à tel point que les joueurs pourront faire un jet d'intellect pour savoir si son visage leur est familier. (Son visage est affiché dans la ville de Yuma)

Récemment elle a remarqué du sang dans l'enclot aux cochons mais a préféré nettoyer et ne rien dire, de peur que signaler ce fait ne fasse d'elle une suspecte.

Laura pourra demander aux joueurs de partir chasser un prédateur qui se serait récemment attaqué à la ferme (Il s'agit bien sûr d'un mensonge), elle sait qu'un carcajou s'abrite dans la grotte à proximité et aimerait que celui-ci se débarrasse des joueurs pour s'assurer qu'ils ne la dénonceront pas.

## *Sœur Abigaël*

Handicaps : Curieuse, Myope, Cupide, Secret.

Travail : Cultivatrice / Négociatrice.

Sœur Abigaël a prononcé ses vœux définitifs il y a un an. Peu d'argent circule dans le couvent mais la plus grande partie est possédée par elle.

Le livre de comptes du couvent dont elle s'occupe est régulièrement « Arrangé ». La mère supérieure lui a laissé les pleins pouvoirs pour gérer les échanges avec la ville et établir les comptes, de cette façon, elle s'en met plein les poches.

Elle entretient également une relation secrète avec un homme en ville.

## *Sœur Margery*

Travail : Lave les vêtements.

Sœur Margery va bientôt confirmer ses vœux.

Elle n'est pas la plus assidue, et est même considérée comme feignante par la plupart de ses consœurs.

En effet, elle aime aller se baigner dans la rivière où elle lave les vêtements et passe le temps en jouant de la flûte.

## *Sœur Andrea*

C'est la sœur défunte dont le cadavre a été jeté aux cochons. Elle partageait la chambre d'Agnes.

# INDICES

## *Quête principale*

- ☞ Livre satanique déguisé en bible caché dans la chambre de sœur Catherine et d'Emily.
- ☞ Dents et ongles humains dans l'enclot aux cochons.
- ☞ Salle de culte cachée dans la crypte. (Avec squelettes)
- ☞ Vêtements cachés dans le puits.
- ☞ Meurtre de sœur Viviane la première nuit. Son corps sera retrouvé dans le puits.
- ☞ Catherine porte en permanence un encrier rempli de sang pour faire ses rituels.

## *Quête secondaire*

- ☞ Grotte à proximité. (Avec le carcajou responsable)
- ☞ Traces dans l'enclot à cochons.
- ☞ Poils accrochés aux barbelés.

## *Fausse pistes*

- ☞ Le corbeau qui observe les joueurs. (Sœur Agnes)
- ☞ L'argent caché dans la crypte. (Sœur Abigaël)
- ☞ L'argent caché dans l'écurie. (Sœur Laura et sœur Abigaël)



## LIEUX



L'accès à la crypte se fait depuis le temple en descendant un escalier. Un faux mur cache un passage secret vers la salle de culte d'où sévit Sœur Catherine. Ce lieu maudit est couvert de runes écrites avec du sang humain et le cadavre d'Émilie y est encore présent.

## RENCONTRES

### Squelettes (P.308)

Des squelettes reposent dans le couloir menant à la salle de culte depuis la crypte. Ils se réveilleront si une autre personne que sœur Catherine entre dans le lieu.

### Carcajou (P.268)

Un carcajou vit dans une grotte à proximité du couvent. Son repère est plongé dans l'obscurité et il surprendra ceux qui pénètrent à l'intérieur.

### Sœur Emily

Sœur Catherine n'a pas tant échoué son sortilège qu'elle ne l'a cru ; Sœur Emily est devenue une nonne

éplorée. Elle va maintenant s'en prendre aux personnes vivant de le couvent, animée par les sombres dessins de celle qui l'a damnée.

Pour tuer ses victimes, son mode opératoire est le suivant : Elle possède sa cible et va tenter de la faire se suicider lorsqu'elle aura obtenu un certain contrôle (Généralement au bout d'une journée).

#### Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D8	D12	D4	D8

Combat d10, Intimidation d12, Persuasion d12, Perception d4

#### Défense

Parade	Résistance
7	6

**Invulnérable :** Aucune fatigue et les armes normales ne peuvent pas l'atteindre. Si elle est tuée elle abandonne le corps et en cherche un nouveau.

**Point faible (Élu) :** -2 contre les miracles, disparaît définitivement si exorcisée.

**Terreur :** Les personnes qui la regardent directement doivent faire un jet de tripes.

**Pouvoir :** Intangibilité.

Arme	Combat	Dégâts
Toucher acide	D10	2d8
Attaque de toucher : +2		PA4

**Larmes :** Si touchée directement, l'attaquant subit 2d4 dégâts acide PA4.

**Possession :** Jet d'âme opposé.

### Sœur Catherine

Sœur Catherine est une manipulatrice et une sorcière maîtrisant une ancienne magie. Pour lancer un sort elle doit dessiner une rune avec du sang humain.

**Atouts :** Très séduisante, Sang froid, Arcanes (Magie), Ferveur, Frappe éclair, Grande résistance aux arcanes, Points de pouvoir, Esquive.

**Pouvoirs :** Augmentation / Diminution de trait, Dissipation, Peur, Marionnette, Conjuración de petits objets.



**Magie du sang** : Si Catherine réussit à dessiner une rune de sang directement sur une victime (en une action), elle a un bonus de +4 contre celle-ci.

#### Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D8	D8	D8	D8

Combat d10, Intimidation d4, Persuasion d12, Perception d4, Connaissance : occultisme d10, Magie d12.

#### Défense

Parade	Résistance
7	6

## NOTES

Je n'ai pour l'instant eu l'occasion de mener ce scénario qu'une seule fois et je pense que c'est à ce jour l'intrigue qui a le plus captivé ma table.

J'avoue sans honte avoir abusé des plus bas instincts de mes joueurs, et avoir légèrement orienté mes PNJs afin de les berner complètement. Aussi, je m'adresse au MJ peu scrupuleux que vous êtes concernant ce qui va suivre.

Presque tous les indices dans ce scénario pointent sur un seul coupable : Sœur Catherine. Alors n'hésitez pas à abuser de son charisme et à la faire mentir à en perdre le souffle. Durant ma partie elle a berné les joueurs en les séduisant. En rougissant lorsqu'ils lui demandèrent de fouiller sa chambre, rougissant de plus belle lorsqu'ils lui demandent pourquoi il y a un cierge dépourvu de mèche dans son coffre. Je souris encore au souvenir de celle-ci qui hurle : « Mon dieu ! Mais que fait cette chose dans le coffre d'Emily ? » Alors qu'un joueur consulte la fausse bible dans son propre coffre.

N'hésitez pas à creuser les personnages qui intriguent les joueurs, à donner une voix très sensuelle à Virginia et à décrire sa façon de se glisser son doigt sur sa bouche quand elle parle à un PJ masculin, à noyer le corbeau (Agnes) dans la description du panorama de ce que voient les joueurs lorsqu'ils tentent un jet de perception ou à donner à sœur Benedicta un caractère soupe au lait au point de refuser toute forme de discussion en dehors du cloître ou à l'extérieur afin de ne pas perturber la sérénité du lieu.

Une pratique que je vous encourage également pour ce scénario mais qui peut s'appliquer à n'importe quelle

partie serait d'avertir les joueurs dès le début de la séance que dès lors qu'ils tenteront un jet de persuasion, peu importe si le PNJ dit la vérité les dés seront lancés derrière l'écran. (Pour éviter les déductions méta-game)

Si vos joueurs sont un peu perdus, n'hésitez pas à faire évoluer la situation en faisant intervenir des PNJs, une sœur qu'on retrouve noyée dans le puits, Millicent qui hurle à la vue du spectre d'Emily rôdant dans les couloirs... Faire payer les joueurs pour obtenir un indice est le meilleur moyen pour moi ; Il n'est pas question ici de divulguer une information à celui qui a payé la pizza au MJ, mais plutôt par exemple à briefer un joueur pour qu'il agisse étrangement afin que le groupe découvre qu'il a été la victime d'un sortilège en remarquant qu'une rune a été tracée sous son lit. Il n'est pas rare que les joueurs oublient que les PNJs évoluent aussi lorsqu'ils vadrouillent.

Si vous avez apprécié votre partie, si vous avez une petite critique ou des idées à ajouter, n'hésitez pas à me contacter sur mon mail : [aa142857@gmail.com](mailto:aa142857@gmail.com).

En vous souhaitant une excellente partie !

*Raoul.*