



Bien que les morts-vivants soient suspectés, la vérité est bien pire. Les habitants de la ville sont victimes d'un mantelœur nommé Tzisaetsrén.

Tzisaetsrén (Mantelœur): INT haute; 1L CN; C1 3 (1); MV 1, vol 15 (D); DV 6; pv 41; TACO 15; AT 2; Dg 1-6 (×2) + spécial; AS gémissément; DS contrôle des ombres; T G; PX 1,400; BM 241

Pour des raisons incompréhensibles pour l'esprit humain, les camarades du mantelœur l'ont chassé de sa patrie, loin sous la terre. Par hasard, il est arrivé par un tunnel qui l'a conduit au monde de la surface et il a émergé à un peu plus d'un kilomètre de la ville.

Affamé par son long voyage, le mantelœur a immédiatement enveloppé et dévoré une vache qui dormait dans un pâturage voisin. Son appétit satisfait, il a cherché un endroit où se reposer tranquillement tout en digérant son repas. Le cimetière, situé en bordure de ville et peu visité par qui que ce soit hormis le gardien, était particulièrement adapté à ses besoins.

Tzisaetsrén a décidé de rester dans la région pendant un certain temps. Il aime jouer avec les humains (qui sont facilement effrayés) avant de les tuer. Tzisaetsrén doit se nourrir au moins une fois par semaine, et sa tactique préférée consiste à se glisser dans une maison (via une cheminée ou un sous-sol). Une fois à l'intérieur, il utilise sa capacité de gémissément pour contraindre sa victime à la transe, puis l'enveloppe et dévore la malheureuse victime, ne laissant que des os.

Peu de citoyens affrontent le cimetière la nuit. Ceux qui l'ont fait et qui ont eu la chance d'en revenir ont été trompés, par l'astucieuse utilisation de la capacité de contrôle des ombres de Tzisaetsrén qui a fait croire que des fantômes parcouraient le cimetière.

Seul Golin, le vieux gardien du cimetière, a aperçu la vraie forme du mantelœur, et cette vision l'a rendu dément. Tzisaetsrén sait que le vigilant homme l'a vu, mais cela amuse le mantelœur de laisser l'homme vivre avec sa peur croissante et sa folie.

--fin de section

Avez-vous peur du Noir ?

PAR DOYAN

Cassus Belli n. XX
Révision : Selon les nains assidus

COMMENCER L'AVENTURE

Si les PJ restent dans Hargast plus d'une semaine sans enquêter à propos du cimetière, il y aura un nouveau meurtrier. Par coïncidence, Tzisaetsren tue et dévore un citadin PHJ, ami des PJ (par exemple un milicien de la ville, un aubergiste, une serveuse, etc.). Si les PJ ignorent encore le problème, le maire de Hargast leur demande personnellement d'éliminer cette menace. Les habitants de la ville ne sont pas riches, mais ils offrent au groupe l'acte notarié d'une petite maison et de deux hectares de propriété au bord de l'eau juste à l'extérieur de la ville, ou une chambre et la pension gratuites à tout moment s'ils reviennent à Hargast. Si les PJ se portent volontaires d'eux-même pour le travail, le maire leur offre néanmoins le même marché.

Le Cimetière

Le cimetière est entouré d'une clôture rouillée en fer forgé de 2,4 mètres qui est envahie de vignes vierges. Une seule porte donne sur le cimetière. Partout à l'intérieur du cimetière, le sol est couvert d'herbe verte sauf sur les chemins de terre qui serpentent dans tout le lieu. Le cimetière contient quelques cryptes en pierre couvertes de vignes et de nombreuses stèles funèbres de bois et de pierre.

La nuit, l'endroit est d'un calme mortel, à l'exception du vent et d'étranges grincements et grattements. Une fine brume couvre le sol, et un groupe de rats occasionnel file à toute allure en traversant les chemins. Les membres perspicaces du groupe ont distinctement le sentiment d'être observés.

Comme Tzisaetsren est nocturne, cette aventure devrait être jouée la nuit. Si les joueurs insistent pour entrer dans le cimetière durant le jour, Tzisaetsren se trouve dans la crypte numéro 1. Tzisaetsren déteste la lumière du soleil et se cache dans le coin le plus sombre de la salle.

Si les PJ font du bruit en entrant dans la crypte, Tzisaetsren est conscient de leur présence mais reste caché. Il utilise le contrôle des ombres, pour obscurcir les ténèbres autour de lui, si les PJ entrent dans son repaire.

Si les PJ commencent une recherche approfondie de sa cachette, Tzisaetsren attaque, il gagne un bonus de +2 à son jet de surprise comme il bondit des ombres qui l'enveloppent. Il gémit d'abord, essayant de provoquer la terreur dans le groupe avant d'essayer d'envelopper un individu en utilisant sa capacité de contrôle des ombres pour améliorer sa Cpl. Dans ce cas, Tzisaetsren combat jusqu'à la mort.

Le combat dans la crypte est difficile en raison de l'espace confiné, de sorte que les PJ ne peuvent utiliser efficacement de grandes armes coupantes ou contondantes. De plus, les armes coupantes ou contondantes de taille moyenne souffrent d'un malus à l'attaque de -2. Les armes perforantes ne sont pas affectées.

Si les PJ s'approchent du cimetière la nuit, le mantelœur est dans son élément. Lorsque qu'il ne chasse pas à l'extérieur, Tzisaetsren passe généralement la nuit à errer sur le terrain du cimetière. Il est immédiatement conscient de tout importun qui tente d'entrer dans le cimetière après la tombée de la nuit. Tzisaetsren tente de décourager les intrus en utilisant sa capacité de contrôle des ombres sur la porte ou la zone eloturée que le groupe utilisera pour entrer. Alors que Tzisaetsren émet un gémissement grave, il semble que les barreaux et les vignes dégoulinent de sang noir. Le gémissement n'a aucun effet de jeu sur les PJ, même si cela peut les mettre mal à l'aise.

Si le groupe persiste, Tzisaetsren tord les ombres autour d'eux alors qu'ils entrent dans le cimetière, ce qui donne l'impression que les pierres tombales commencent à se pencher légèrement vers le groupe. De même, il semble que la terre devant les tombes semble remuer.

Durant l'exploration du cimetière par les PJ, Tzisaetsren est constamment en mouvement, essayant d'affaiblir ou de séparer le groupe en combinant ses capacités de gémissement et de contrôle des ombres. Il utilise le brouillard et ses capacités naturelles pour se camoufler lorsqu'il traque le groupe. Si Tzisaetsren arrive à isoler un PJ du reste du groupe, il tente de l'envelopper et de le tuer.

Lancez 1d12 une fois par heure pour déterminer quelle tactique Tzisaetsren emploie. À l'exception des n° 2, 6, 7 et 12, toutes les rencontres énumérées ci-dessous sont des illusions créées par la capacité de contrôle des ombres du mantelœur. Chaque rencontre se produit une seule fois. Relancez les résultats tirés deux fois.

Lancez 1d12

1. Un petit gémissement se produit dans le cimetière désert. C'est le gémissement de Tzisaetsren. Cette rencontre n'a aucun effet sur les statistiques des PJ. Tzisaetsren essaie simplement de les effrayer.
2. Un court éclat de rire hystérique fait écho dans le cimetière. C'est Golin, le gardien.
3. Une silhouette fantomatique grise encapuchonnée portant un sombre bâton apparaît à environ 6m devant le groupe. Elle ignore toutes les interpellations. Si elle est approchée ou menacée, elle s'évanouit lentement dans le sol.
4. Un PJ au hasard voit un mouvement du coin des yeux, mais quand il tourne la tête, il ne voit rien.
5. Une meute de deux douzaines de rats noirs, environ, traverse la route du groupe à environ 20 mètres devant celui-ci. Ils s'arrêtent soudainement. Les deux plus grands se tiennent sur leurs pattes postérieures pour observer le groupe pendant quelques secondes avant de se retourner. Il est difficile de le dire à cette distance, mais ils semblent converser silencieusement les uns avec les autres. S'il est approché ou menacé de quelque manière que ce soit, le groupe entier décampé dans 24 directions.

différentes, disparaissant dans la brume.

6. Quelque chose de petit, sombre et ailé vole au-dessus des têtes et disparaît dans les brumes. C'est une chauve-souris normale. Si les PJ regardent spécifiquement le ciel, ils peuvent voir cette rencontre plusieurs fois tout au long de la nuit.

Chauve-souris, commune : INT animale, 716 N; C7 8; MV 1, vol 24 (B); DV 1 pv; T7CO 20; AT 1; Dg 1; T T; PX 15; BM34.

7. Un PJ perspicace (choisi au hasard) entend un léger bruissement et n'aperçoit guère qu'une forme sombre et ce qui semble être deux yeux rouges incandescents disparaissant dans la brume (le PJ vient d'apercevoir Tzisaetsren glisser à travers le sol).

8. Les PJ voient des formes sombres ressemblant à des humains qui traversent le cimetière, disparaissant dans la brume.

Le Cimetière

Echelle
0 10 20 30

