LA CHASSE À LA SORCIÈRE.

Un scénario de Mamantins
Relecture LazarBaruk et Droxxanoby
Illustration Yrina de LazarBaruk

NOTE DE L'ADMINISTRATION :

Ce scénario a été écrit dans le cadre de la convention Contes d'Automne de 2021.
Il s'agit de ce fait, d'un scénario très court, permettant de toucher du doigt différents aspects de NOC sans en dévoiler les secrets pour les joueurs.

Il implique cependant une petite connaissance du bloc d'Olomóc et de ses environs pour le MJ pour pouvoir en profiter au mieux et se lancer dans quelques improvisations au besoin.

Les prétirés de ce scénario sont impliqués dans certaines scènes, mais une légère modification vous permettra d'inclure ces scènes dans votre campagne.

SYNOPSIS :

À l'extérieur du Bloc d'Olomóc se trouve une vieille femme sans âge, qui en échange de nourriture et de menus services soigne les mineurs de la mine d'uranium.

Ses guérisons étranges et une rumeur qui se propage doucement à propos de cette « sorcière » intriguent l'Administration. Elle envoie donc une escouade composée de membres du Census, du Progrès et de la Garde noire pour découvrir la vérité, et, au besoin, si la rumeur est fondée, ramener la guérisseuse à l'Administration.

SCÈNE 1 : BRIEFING

Les personnages sont convoqués dans le bâtiment principal de l'Administration d'Olomóc.

La pièce est austère et pas très grande, et la table heptagonale qui trône au milieu de la pièce renforce ce sentiment d'étroitesse.
Au pied du mur opposé de la porte se trouvent plusieurs paquetages.

Un membre de l'Administration (**Émile Koralsky**) est présent à l'arrivée des personnages. Il les salue. Face à lui se trouve un enregistreur pneumatique, un appareil ressemblant à un ancien gramophone.

- Bureau (1) : Il s'agit visiblement d'un messager.
- Bureau (2) : Il s'agit visiblement d'un des secrétaires de la directrice de l'intégrité Nora Reiter.

Émile semble stressé et bafouille en demandant aux personnages de s'installer autour de la table.
Une fois tout le monde prêt il déclare avoir un message de la directrice de l'Intégrité.
Il fixe alors une manivelle dans l'appareil et la tourne, après quelques secondes la voix de Nora Reiter résonne dans la salle.

« À la sortie nord-est du Bloc d'Olômoc, au-delà de la ligne, au nord de la porte de Šternberk*, il est fait état d'une personne capable de soigner les mineurs.*
Cette rumeur grandissant, elle doit être confirmée.
En effet, si une telle personne existe, elle sera un atout indéniable pour l'intégrité.
Aussi, je vous charge de d'enquêter sur cette rumeur, et si elle s'avérait être vraie, de ramener au Bureau la personne capable de ces prodiges. »

Émile reprend la parole, pour leur indiquer que le choix de l'équipe a été fait par l'Administration et que leur paquetage est déjà prêt.
Il leur fournit également un laissez-passer pour se rendre à Sternberk.

Aux personnages de définir comment ils vont procéder pour obtenir des informations.
Mais une fois sorti du bâtiment l'Administration, il ne sera plus possible d'obtenir des papiers officiels.
Émile est présent pour répondre à leurs requêtes administratives.

Ils n'ont pas le temps de tergiverser, le train part dans 2h.

SCÈNE 2 : ŠTERNBERK

À 20 km au nord d'Olomóc, la gare de fret de Šternberk est un site de stockage et de transit de l'uranium provenant des Carpates. Une agglomération minimale s'est bâtie autour des containers et des installations ferroviaires, se résumant à une crasseuse poignée de bars et de baraquements où stationnent les rudes soldats de la Garde noire et la compagnie de mercenaires Černá Voda. *(LdB p.80)*

Voici quelques lieux notables et les informations à y glaner à propos de cette rumeur. *(Vous êtes bien sûr libre d'improviser comme bon vous semble. Par ailleurs les propositions d'interaction sont à titre indicatif, ne bridez pas vos joueurs s'ils ont des idées.)*

BARAQUEMENT DE LA GARDE NOIRE :

Ce bâtiment massif de 4 étages est entouré d'une enceinte de grillage surveillée par des patrouilles fréquentes. Le bâtiment possède une cour intérieure où se passent les entrainements.

Il faut montrer patte blanche pour y rentrer.

Le commandant de la Garde noire, le **commandant Aleskeï Lyona**, est un sale con qui déteste son poste et qui a une vraie rancœur envers l'Administration. Il est au courant de la venue des personnages et de leur mission.
Bureau (2) : Alsekeï a été mis au placard à la suite d'actes de violence non justifiés envers des citoyens.

Il est possible pour un membre de la Garde noire de parler « facilement » avec d'autres membres de la garde.

Interaction avec la Garde noire : **Charisme ou Rang**

- (1) Il s'agit d'une rumeur. Rien d'autre.
- (2) il s'agit d'une femme sans âge. Probablement un synchrone.
- (3) Elle s'approche parfois de la porte lorsque les convois passent.
- (3) Elle a déjà soigné l'un des nôtres.
- Spécial : La Garde noire Klara Joötung a été soignée par cette femme d'une blessure causée par des créatures des marais. Il ne lui reste plus aucune cicatrice.
  Seule le PJ Miella peut obtenir cette information.

BARS ET QUARTIER POPULAIRE :

Cette zone regroupe une petite vingtaine de bâtiments à étage. La décrépitude de l'endroit touche la totalité de la zone, c'est sale, ça sent mauvais et on peut dire que le Census et l'Édification n'ont pas vraiment fait leur boulot.
Aborder les mineurs n'est pas si difficile avec quelques tickets de rationnement ou des tournées, mais à force de poser des questions, les joueurs se rendront compte que le sujet les touche particulièrement et qu'ils ne voient pas d'un très bon œil l'arrivée de l'Administration sur ce terrain.

Interaction avec les Mineurs : **Psychologie ou Charisme**

- (1) tout le monde a entendu parler de cette rumeur.
- (2) Elle soigne et permet de remettre sur pied des hommes pour retourner au travail.
- (2) C'est une humaine.
- (2) Elle s'approche parfois de la caravane.
- Spécial : Il y a une façon de « demander » son aide directement. Il suffit de se rendre dans une zone particulière à l'extérieur des murs et d'attendre sous un arbre spécifique. Seule le PJ Worgen peut avoir cette information.

BUREAU DE L'EFFORT :

Les bureaux de l'Effort et du Census sont dans le même bâtiment. Un hangar d'environ 100m de long sur une trentaine de large aménagé chichement proche des quartiers populaires.
Des paravents de tissus séparent des lits sur lesquels gémissent une demi-douzaine de patients souffrant de brûlures étranges (*Irradiation*).

Si le « bureau » du Census est visible au milieu des lits de fortune, celui de l'Effort est isolé dans un coin du bâtiment. C'est une pièce aux parois de verre dépoli, d'une cinquantaine de m².
Le bureau est géré par un membre du ministère de l'Effort, **Inkov Bovis**. Un gros type au regard fuyant. Il est actuellement le seul représentant de l'Administration dans le bâtiment.
Inkov répond vite aux questions, presque trop facilement.

Interaction avec Inkov : **Bureau ou Rang**

- (1) cette rumeur est fondée. Il y a vraiment quelqu'un/quelque chose qui agit à l'extérieur et qui est bénéfique pour les mineurs.
- (1) Ce n'est pas notre problème, car cela semble aider les hommes.
- (2) Natania Jova (Census) est absente. *(Mensonge.* ***Tromperie (2))***
- (3) Natania Jova est morte des suites d'une maladie il y a quelques mois. *(Mensonge.* ***Tromperie (2))***
- (4) Natania Jova a été tué par Inkov car elle voulait le dénoncer pour corruption, son laxisme et son envie de faire la lumière sur la Sorcière de Sternberk pour la ramener à l'Administration. Ce qui sans aucun doute aurait entraîné des émeutes.

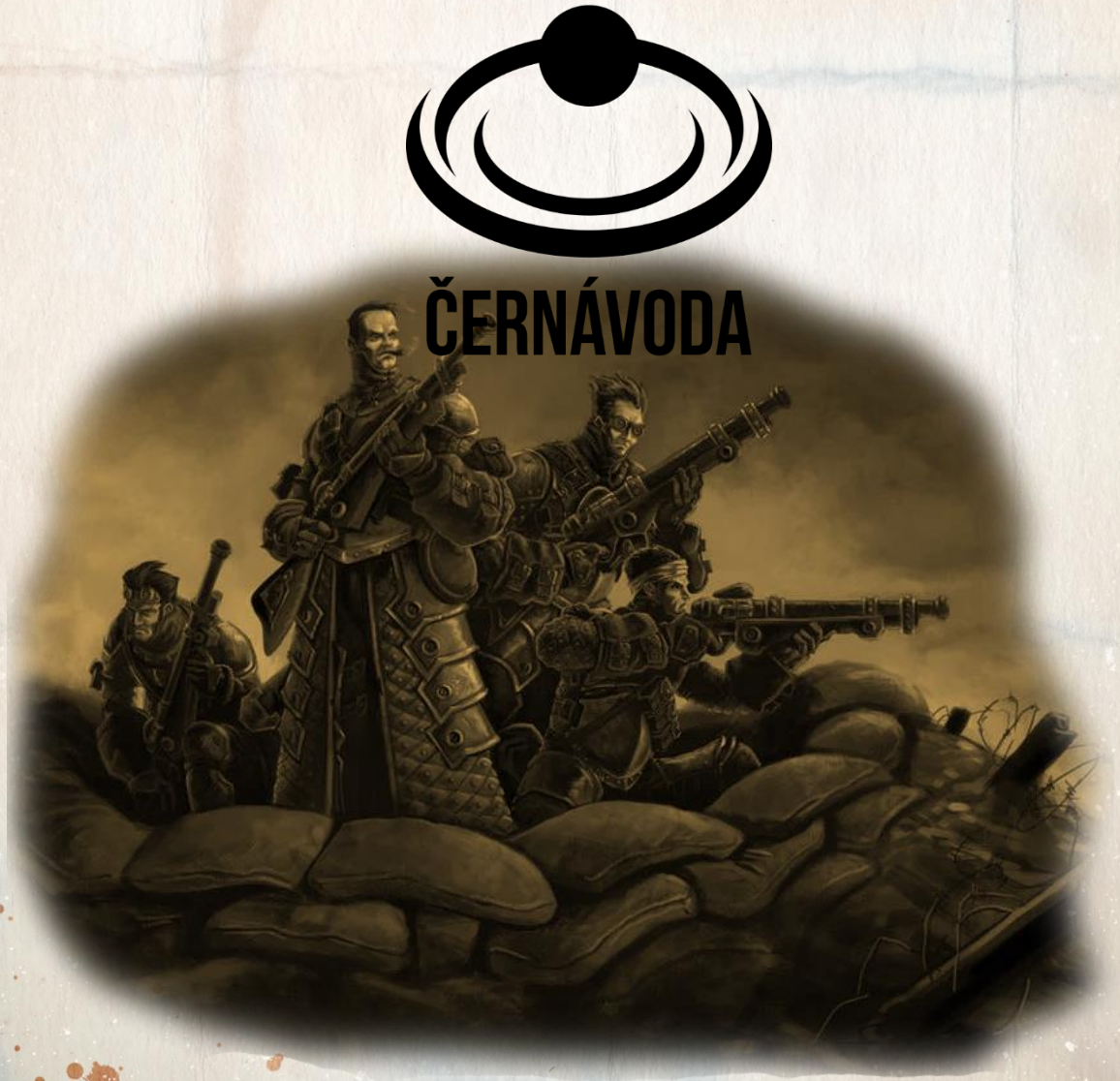
CAMP DE MERCENAIRES (ČERNÁ VODA) :

Le camp de mercenaire est à l'extérieur de la ville à une petite heure de marche, il est constitué principalement de tentes et d'abris de fortune construits de bric et de broc. L'approche du camp ne laisse pas de doute quant à la rigueur quasi militaire qui règne sur le camp.
Les personnages seront interrogés, questionnés, car l'Administration n'est pas bien vue.
En effet, les mercenaires font le travail de la Garde noire ici.

Ils ne les portent pas dans leurs cœurs, les échauffourées sont nombreuses.
Mais avec un peu de respect et une bourse généreuse, les langues peuvent se délier.

Interaction avec les Mercenaires : **Charisme ou Fortune**

- (2) il y a en effet une femme capable de soigner des hommes.
- (2) Personne n'a trouvé où elle était, mais personne ne l'a vraiment cherchée.
- (3) Ils ont tenté une capture non loin de la porte, qui s'est soldée par un échec. Finalement ils n'ont jamais réessayé. Elle ne fait rien de mal.



SCÈNE 3 : CHASSE À LA SORCIÈRE.

Finalement, compte tenu des informations récupérées, les personnages ont plusieurs solutions pour retrouver la sorcière :

- Partir à l'extérieur pour la pister.
- Partir avec une caravane pour voir si elle s'en approche.

Les informations sur les spécificités de l'extérieur de la porte de Šternberk sont trouvables p.35 du LdB.

EXTÉRIEUR – LA PISTE

Trouver le lieu d'appel n'est finalement pas très compliqué, il faut remonter pendant 3h vers le nord en restant sur un chemin cahoteux.

Cette information peut être récupérée auprès des Mercenaires ou via les Mineurs.

Attention, n'oubliez pas que l'extérieur, même non loin de la ligne reste dangereux. Soignez en la description : Des éléments phosphorescents, Un rayon de lumière qui traverse le ciel au loin, des grincements de l'Artéfact, des parasites quelconques…etc.

Par ailleurs, sans guide, ni connaissance de l'Extérieur, les personnages ne savent pas que malgré le crépuscule, il est préférable de ne pas marcher avec des lumières car elle attire les créatures des marais alentour.
L'une d'elle va les prendre en chasse.

Rouage : Créature (**Ours corrompu**)
Domaines – Tous les Domaines à 2 sauf Action à **4**
Talents – Instinct 2, Combat 2, Constitution 5, Déplacement 1
Équipement
Crocs et griffes (dégâts Constitution+2, Tranchant, Multiple (2))
Réserves – Espoir 1, Vécu 1

Il s'agit du seul combat « obligatoire » du scénario, rendez-le ; épique, cruel, il est tout à fait possible qu'un ou deux personnages finissent inconscients ici.

Une fois la créature vaincue, trouver le lieu n'est pas « difficile » en soit.

Aussi, une fois arrivés, les personnages attendent dans un cirque rocailleux.
Une pluie fine et froide se met à tomber alors que le temps passe, et après un temps infiniment long *(Un temps calme en termes de jeu)*, une vieille femme, voutée, se rapproche lentement.

EXTÉRIEUR – LE CONVOI

Si les personnages décident de prendre un convoi, il part quelques jours après leur arrivée. Pendant le trajet aller, il ne se passe rien de particulier sauf si vous en avez envie.

Ils arriveront sur une ville perdue à 15 km dans l'extérieur. Faite de containers rouillés, de barraques de briques et de terre, l'environnement semble déjà hostile.
A cela s'ajoute l'accueil glacial de la Černá Voda qui gère l'endroit.
Mais le calvaire sera de courte durée pour les personnages qui repartiront avec un groupe de mineurs quelques heures plus tard.

Note : Amusez-vous avec vos joueurs, rester dans une mine d'uranium, au milieu de l'extérieur c'est toujours sympathique.
Je vous laisse juge de la description des mines et d'éventuels évènements de votre cru en fonction des PJs présents.

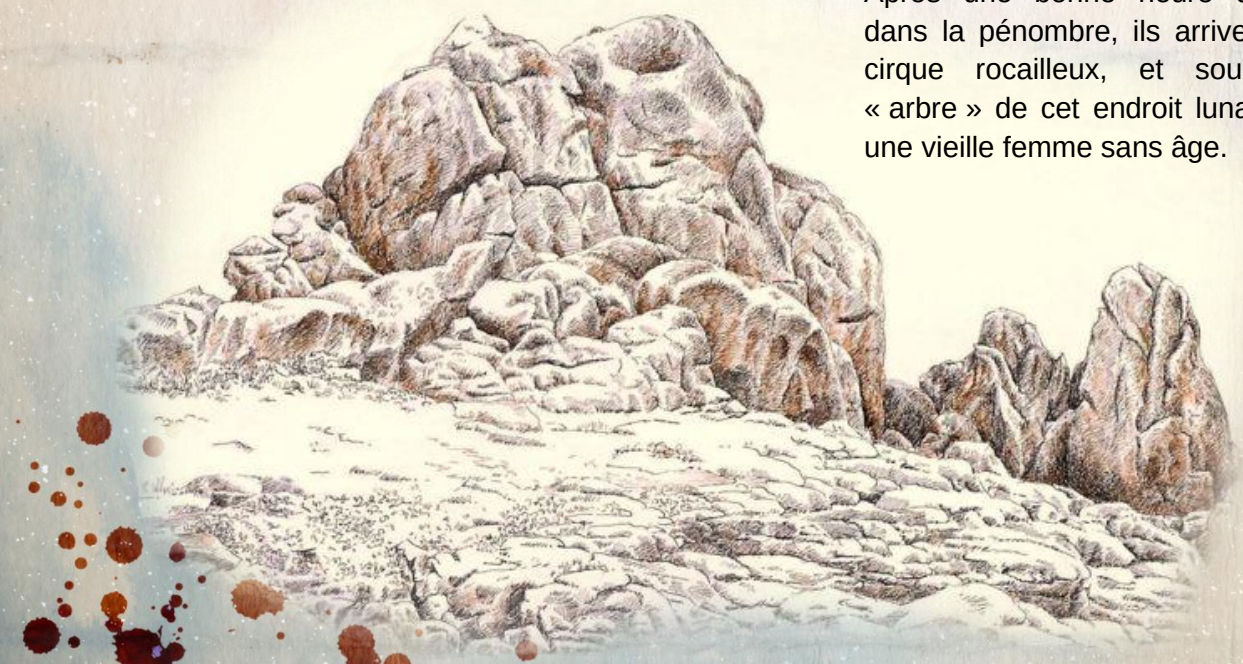
Sur le chemin du retour, alors que la lumière de la Ligne apparait à travers la nuit, les personnages pourront observer, un petit groupe de mineurs *(Nb de PJ x2)* s'éloigner des véhicules du convoi dans l'indifférence générale.

Ils vont rejoindre un endroit où la vielle femme est susceptible de les attendre.

Attention, n'oubliez pas que l'extérieur, même non loin de la ligne reste dangereux. Soignez-en la description : Des éléments phosphorescents, Un rayon de lumière qui traverse le ciel au loin, des grincements de l'artéfact, des parasites quelconques…etc.

Le groupe de mineurs ne fait finalement pas attention aux personnages, plus précisément ils s'en fichent.
Mais si les personnages font des choses qui vont à l'encontre des « règles de sortie en extérieur » alors les mineurs leurs demanderont de faire comme eux.

En tout cas, gardez à l'esprit que les PJs ne seront pas seuls dans la scène suivante.



Après une bonne heure de marche, dans la pénombre, ils arrivent dans un cirque rocailleux, et sous le seul « arbre » de cet endroit lunaire se tient une vieille femme sans âge.

SCÈNE 4 : RENCONTRE

Cette scène est finalement le tournant du scénario, aussi conduisez-la comme vous le souhaitez, et surtout comme les joueurs le souhaitent. Laissez les joueurs agir, la conclusion n'est pas loin.

DANS LE CIRQUE.

La vieille femme est fripée, ridée comme si elle avait plus d'un siècle, sa démarche est sûre, mais lente. Elle semble complètement hors du temps. Elle a des yeux bleus qui vous transpercer l'âme, et, régulièrement, sans aucune raison apparente, elle lève le regard au ciel pour contempler l'artefact pendant de longues minutes.

N'hésitez pas à arrêter des phrases en plein milieu pour lever les yeux vers le ciel sans rien dire, jusqu'à ce que les joueurs relancent Yrina.

Elle soignera d'éventuels blessés, sans un mot. *(Les mineurs, s'ils sont présents, sont là pour se faire soigner des brûlures ou des effets pervers de la radioactivité.)*

Si les personnages l'interpellent, elle répondra aux questions sans mentir, mais parfois en termes sibyllins.

- Elle s'appelle Yrina Pavlova
- Elle est synchrone, utilisée par l'Administration pendant des décennies.
- Elle a fui l'Administration il y a longtemps (*plus de 35 ans maintenant*)

Bureau (1), Société (2) ou membre du Diktat pour savoir ce qu'est un synchrone et réaliser son importance pour l'Administration. LdB p100

- Il est hors de question qu'elle retourne à l'Administration.
- Elle vit à l'extérieur des lignes grâce aux dons des mineurs en échange de quelques soins.

Note : Elle connait le prénom des personnages, et pourquoi pas quelques secrets (histoire de les désarçonner un peu.)

Il va sans dire que la présence des Mineurs ou non va influencer la suite de cette discussion.

En effet, les PJs sont assez nombreux pour la ramener de force s'ils le voulaient. Dans ce cas, malgré ses cris et ses tentatives de fuite, elle n'est pas capable de tenir tête aux personnages. *(Il faudra la porter, car elle préfèrera se laisser trainer au sol plutôt que de les suivre.)* Mais si les mineurs sont présents, la situation va dégénérer rapidement.

Rouage : Mineur
Domaines – Tous les Domaines à 2
Talents – Constitution 1, Combat 1, Instinct 0
Équipements :

- 2 mineurs possèdent des matraques rudimentaires (dégâts Constitution +2)
- 1 mineur possède un Couteau (dégâts Constitution +2, Tranchant)
- Poing (dégâts Constitution +1)

Réserves – Vécu 1, Espoir 1

УКЛОН

DE RETOUR

La suite dépendra des actions précédentes des personnages.

Voici quelques événements possibles en fonction de leurs actions.

- S'ils ramènent Yrina, alors une poignée de mineurs (*1 par PJ*) se dressera sur leur chemin avec des mercenaires (*1 par PJ*) Et ce quelle que soit l'idée des personnages pour ramener la sorcière.

  Le combat est évitable, mais ne doutons pas des idées farfelues de nos joueurs.

Rouage : Mercenaire
Domaines – Tous les Domaines à 2 sauf Action à 3
Talents – Constitution 1, Combat 1, Instinct 1
Équipements au choix (*Il n'y a pas d'arme à feu*.):

- Matraque (dégâts Constitution +2)
- Couteau (dégâts Constitution +2, Tranchant)
- Poing (dégâts Constitution +1)

Réserves – Vécu 3, Espoir 3

- S'ils laissent Yrina, ou si elle est tuée, ou autre, il faudra trouver un moyen de gérer la situation administrative par la suite.
  - Aleskeï Lyona pourra faire chanter les personnages. Il sait que la sorcière existe. Et il pourra aller à l'encontre des personnages s'ils décident de mentir à l'Administration.
  - La situation dans la ville est plus que précaire surtout avec le syndicat de l'Effort géré par un type qui aurait plus sa place en prison.
  - Les mineurs verront d'un très mauvais œil la perte de leur bienfaitrice et des mouvements de grève vont prendre dans la région avant d'être matés dans le sang.

À vous de créer la fin qui vous convient avec vos joueurs.

En tout cas :
Si les personnages ont désobéi à l'Administration, ou bien caché leurs actions alors ils seront contactés par une Cabale. (*Ils ne sont pas seuls dans la lutte contre l'Administration*.)

Si les personnages ont accompli le rôle, demandé par l'Administration, alors ils seront récompensés par une promotion et la confiance des institutions.

PERSONNAGES JOUEURS

Les personnages ci-dessous sont prêts à l'emploi. Ils n'ont ni description physique spécifique ni équipements particuliers. Celui-ci sera au bon vouloir des joueurs.
Le plus important pour créer du jeu à votre table est plutôt lié à leur psychologie et les préjugés/connaissances qu'ils peuvent avoir. (Ça reste des connaissances « secrètes ».)

PETRA INCHKÖV (FEMME) – DIKTAT

Domaines – Tous les Domaines à 2 sauf Statut et Érudition à 3
Talents – Bureau 2, Rang 1, Société 1, Conviction 1, Ferveur 1

Réserves – Vécu 3, Espoir 3

Équipements :

- Matraque (dégâts Constitution +2)
- Vêtement chaud
- Autorisation de circulation pour le groupe.
- ……
- ……
- ……

Psychologie :

- L'Administration ne se trompe jamais.
- Les raisons de l'Administration, même inconnues, sont bonnes pour l'humanité.
- Accomplir ses missions.

Connaissances et préjugés utiles :

- Šternberk c'est un bled perdu où personne ne veut aller. Il existe toujours, car c'est une gare de triage entre les Mines d'Uranium des Carpates et le Bloc.
- Le responsable de la Garde noire à Šternberk, Aleskeï Lyona, a une sale réputation. Il faut s'en méfier.
- C'est une compagnie de mercenaires qui gère la Mine aux profits de l'Administration. Ils peuvent poser quelques problèmes. Mais ils sont corruptibles.

GRISHKA LOUPATCHENSKO (HOMME) – GARDE NOIRE

Domaines – Tous les Domaines à 2 sauf Action à 4
Talents – Combat 2, Déplacement 1, Instinct 1, Constitution 1, Conviction 1

Réserves – Vécu 3, Espoir 3

Équipements :

- Carabine Quantique (dégâts 3, Quantique (4))
- Couteau (dégâts Constitution +2, Tranchant)
- Tenue de combat (1)
- …….
- …….
- …….

Psychologie :

- Zélé et Corruptible.
- La mission actuelle est inutile et superflue.
- C'est une force de la nature et il le sait.

Connaissances et préjugés utiles :

- Šternberk c'est un bled de merde.
- Toutes les personnes présentes là-bas sont des incompétents ou des connards.
- C'est une zone qui craint. Il vaut mieux être sur ses gardes.
- Il y a des mercenaires là-bas qui détestent l'Administration. Ces chiens de la Černá Voda.

MIELLA KRALOV (FEMME) – GARDE NOIRE

Domaines – Tous les Domaines à 2 sauf Action à 4
Talents – Combat 2, Déplacement 1, Instinct 2, Extase 1

Réserves – Vécu 3, Espoir 3

Équipements :

- Fusil S4 (dégâts 4, Perforant, Longue portée)
- Couteau (dégâts Constitution +2, tranchant)
- Tenue de combat (1)
- ……
- ……
- ……

Psychologie :

- Ne croit plus l'Administration.
- Il y a trop de disparitions inexplicables qui ont brisé sa confiance.
- Aguerrie.

Connaissances et préjugés utiles :

- Šternberk c'est un bled avec une mauvaise réputation.
- Une amie, Klara Joötung, a été mutée là-bas il y a quelques mois déjà suite à une altercation où elle a tenu tête à son chef d'escouade qui abusait de son pouvoir sur des citoyens. Est-elle en vie ?
- Le Census n'y fait plus son travail. C'est une rumeur, mais probablement fondée.

ORLOV JUNGTUNG (HOMME) – CENSUS

Domaines – Tous les Domaines à 2 sauf Vie à 4
Talents – Soins 2, Apaisement 1, Psychologie 1, Extase 1, Ingénierie 1

Réserves – Vécu 3, Espoir 3

Équipements :

- Trousse médicale (Soins ou Ingénierie +1)
- Couteau (dégâts Constitution +2, Tranchant)
- 1 caisse de 30Kg de matériel médical pour Natania Jova la responsable du Census à Sterberk
- …….
- …….
- …….

Psychologie :

- Émet des doutes sur le but réel de l'Administration.
- Expert en contamination radioactive.
- Curieux.

Connaissances et préjugés utiles :

- Il parait que Šternberk n'a pas ou plus de membre du Census depuis quelques jours. *(Cette rumeur est probablement infondée vu la bonne réputation de Natania Jova qui gère l'endroit)*
- Si une sorcière soigne complètement la radioactivité comme la rumeur le dit, peut-être serait-ce efficace contre la Noirceur. Il faut la trouver.
- Il est possible qu'il y ait une « résistance » des mineurs là-bas. Il faudra faire preuve de pédagogie.

YÉLÉNA INGRAMM (FEMME) – CENSUS

Domaines – Tous les Domaines à 2 sauf Vie et Erudit à 3
Talents – Soins 2, Bureau 1, Psychologie 1, Tromperie 1, Ingénierie 1

Réserves – Vécu 3, Espoir 3

Équipements :

- Trousse médicale (Soins ou Ingénierie +1)
- Pistolet (dégâts 3, Perforant) *[Yéléna n'a pas de permis officiel pour cette arme.]*
- Rations et eau de bonne qualité pour 3 jours pour 2 personnes.
- …….
- …….
- …….

Psychologie :

- Il faut faire des sacrifices pour faire avancer l'humanité.
- Tous les moyens sont bons pour atteindre l'objectif.
- Intègre.

Connaissances et préjugés utiles :

- Si la rumeur est fondée, il faut récupérer cette sorcière pour l'Administration. Un tel outil sera utile à l'Administration.
- La mine provoque des gros problèmes de santé sur la population. Il est crucial d'aller faire un tour au Census sur place pour voir comment les choses se passent.

WORGEN STRENCH (HOMME) – EFFORT

Domaines – Tous les Domaines à 2 sauf Social à 4
Talents – Contact 2, Conviction 1, Société 1, Instinct 1, Façade 1

Réserves – Vécu 3, Espoir 3

Équipements :

- Matraque (dégâts Constitution +3)
- Tenue de combat (1)
- Ticket de Rationnements bonus
- …….
- …….
- …….

Psychologie :

- Membre du syndicat Tetra
- Lutte contre l'Administration avec des moyens légaux.
- À l'affut d'une erreur pour faire passer les intérêts des travailleurs.

Connaissances et préjugés utiles :

- Natania Jova la responsable du Census sur place ne donne pas signe de vie depuis plus de 2 mois. On soupçonne une désertion.
- Le responsable de l'Effort, Inkov Bovis gère les devoirs du Census sur place en plus de ses attributions.
- C'est là-bas que se trouve les mines d'Uranium d'Olomóc. les travailleurs n'y sont pas dans de bonnes conditions. La situation n'est pas très « stable ».