



## *Murmure dans un Vent noir*

### **ANTHOLOGIE D'HALLOWEEN 2017**

#### **AUTEUR**

Thomas G. Harrison

#### **CARTOGAPHE**

Dyson Logos

#### **PUBLIC**

Adulte

#### **MOTS-CLÉS**

Castille, mystère, surnaturel, monstres, enfants

#### **PERSONNAGES**

N'importe quel Héros peut prendre part à l'aventure, mais l'on vous recommande particulièrement ceux qui ont des liens avec la Castille. De plus, un natif des Îles du Glamour pourrait se révéler utile.

#### **AVERTISSEMENT**

Le sujet de cette aventure et certaines des actions entreprises par la principale antagoniste sont dérangeants, faites attention à vos joueurs et à leurs goûts. Ce scénario est censé être terrifiant et hors des standards d'une aventure 7e Mer. Comme toujours, en tant que MJ, vous êtes les yeux et les oreilles de vos joueurs. L'ambiance prévue doit tendre plus vers le suspense, la crainte et l'urgence de la situation que le gore et le masochisme. Vous devrez composer pour que le niveau de violence corresponde à votre groupe.

## A une autre époque

*Le Village de Lujar dans la Finca d'Algarienjo, El Ducado de Soldano, Castille, 1482*

Pendant près de deux ans, les villageois de Lujar vécurent la peur au ventre. La journée, cette communauté rurale travaillait dur pour survivre dans cette région mourante. Mais la nuit, **Magdalena la bruja** régnait en maître absolu. Malgré les efforts de l'église vaticine et de la milice locale, personne ne put mettre fin à la corruption qui consumait lentement la région. Certaines cultures pourrissaient dans les champs, les vaches donnaient du lait aigre, des enfants disparaurent dans leur lit. La faim et le désespoir s'installèrent chez les habitants de Lujar.

Puis, un jour, un étranger d'Inismore arriva. Utilisant des secrets des Sidhes, il affronta la sorcière et l'enferma dans son repaire, scellant son pouvoir pour toujours. Son influence brisée, la vie dans la région revint peu à peu à la normale.

## A présent

*Le Village de Lujar dans la Finca d'Algarienjo, El Ducado de Soldano, Castille, mi-Octavus 1668*

Près de deux cents ans se sont écoulés depuis et, à présent, les habitants de Lujar se souviennent à peine de la corruption de Magdalena. Elle est tout au plus une histoire que l'on raconte pour faire peur aux enfants.

Il y a une semaine, alors qu'ils jouaient dans les collines proches de l'hacienda d'El Conde **Javier Cuesta** à la sortie de la ville, un trio d'enfants à découvert une caverne, dissimulée par des racines denses et enchevêtrées. Ils n'ont réussi qu'à l'explorer brièvement avant d'être découverts par **Diego**, le forestier, qui les a immédiatement renvoyés chez eux. Il n'a pas remarqué qu'un des enfants avait glissé un petit objet dans sa poche, convaincu d'avoir découvert un artefact syrneth inestimable !

## NOTE DE L'AUTEUR

C'est une aventure originale que j'ai faite jouer à mon groupe de Secrets de la 7e Mer pour Halloween, en 2000 ou 2001, je ne me souviens plus. Ce dont je me souviens, c'est que cet Episode « d'une soirée » s'est étendue sur 4 ou 5 sessions, ce qui est devenu ensuite comme une signature pour mes scénarii. Les pouvoirs de Magdalena étaient à l'origine du Glamour et ont été (maladroitemment) adaptés à la 2nde édition. Vous trouverez plus d'informations à leur sujet dans l'ancien Guide du Joueur Secrets de la 7e Mer et dans le supplément Avalon. Les MJ à la recherche d'inspiration devraient regarder **Le 13e Guerrier** (1999), sans doute l'une des sources d'inspiration originelle de la caverne de Magdalena, et **The Witch** (2015), qui devrait vous effrayer pour son ambiance.

Les enfants renvoyés chez eux, un étrange appel attire le forestier plus profondément dans la caverne, où il est confronté aux restes immortels et desséchés de Magdalena. Elle l'ensorcelle et en fait son serviteur. Libérée de sa prison, elle a hâte de restaurer ses pouvoirs et de se venger des habitants de Lujar.

## Le Temps des Héros

Les héros arrivent à Lujar alors que le village est sous le choc de la disparition de **Jaime**, l'un des trois enfants qui ont découvert la caverne. Il y a deux jours, au matin, ses parents ont retrouvé son lit vide. Des heures passées à fouiller les champs alentours et les étendues sauvages ont été infructueuses. Le matin même de la disparition du garçon, plusieurs fermiers locaux se sont plaints que leurs vaches n'avaient donné que du lait aigre.

Interroger la famille de Jaime peut amener les Héros à rencontrer les 2 autres garçons et peut-être découvrir l'existence du talisman et de la caverne.

Grâce à ses familiers, la bruja charme, un à un, les proches des enfants. Ce sont eux qui, ensuite, amènent le reste de leur famille dans le repaire de la sorcière où elle s'en régale pour régénérer ses pouvoirs. Elle espère également découvrir l'emplacement du talisman et le détruire une bonne fois pour toutes.

Magdalena utilise également sa magie du Glamour pour séduire El Conde. Avec son pouvoir et son influence, personne ne s'opposera à elle et elle sera libre de répandre, une fois de plus, la terreur et la corruption dans toute la province.

## Les Trois Enfants

- ‡ **Jaime** ◦ le premier enfant à disparaître. Huit ans, il est le plus jeune des trois qui ont découvert la caverne. Il vit dans une ferme aux abords de Lujar et a une grande famille. Sa sœur aînée, **Leanna**, a été ensorcelée et sert Magdalena.
- ‡ **Alejandro** ◦ un enfant timide et soumis, c'est lui qui a découvert la relique dans la caverne. Son enthousiasme s'est transformé en peine quand **Xavier**, le plus vieux et le plus grand des 3 garçons, lui a pris la relique. Alejandro est convaincu que le talisman est un artefact syrneath inestimable, mais n'a aucune idée qu'il est lié à la disparition de son ami.
- ‡ **Xavier** ◦ un garçon corpulent et féroce de près de 10 ans, c'est un tyran qui a l'habitude d'intimider les autres enfants du village pour arriver à ses fins. Quand Alejandro a montré à Jaime et à lui-même ce qu'il avait trouvé dans la caverne, il lui a pris sans même y penser. Il vit dans une ferme, non loin de chez Jaime, avec trois frères aînés, un père exigeant et une mère soumise et fatiguée. Il a caché son trésor dans les écuries.

## Le Talisman

Contrairement à ce que pensent les enfants, la relique qu'ils ont découverte n'est pas syrneath. C'est un puissant talisman des îles du Glamour, un anneau de fer tissé avec du gui. Il bloque les mauvais esprits et c'est sa magie qui a été utilisée il y a deux siècles pour piéger Magdalena dans sa caverne.

Il est très ancien, mais le gui qui le couronne semble aussi frais que s'il avait été ramassé hier. Une personne originaire des îles du Glamour pourra reconnaître son utilité.

Magdalena ne touchera JAMAIS le talisman si elle en a le choix. Son contact lui causerait 1 Blessure Dramatique, plus 1 Blessure par Mise dépensée.

Elle ne peut pas non plus franchir le seuil d'une pièce où se trouve le talisman.

## Les Esclaves de la bruja

### CASTILLE

Depuis sa libération, Magdalena a ensorcelé, grâce à ses familiers, un certain nombre de villageois, qui agissent comme ses esclaves, jusqu'à ce qu'elle retrouve ses pouvoirs.

**Diego (Scélérat, Puissance 8)** - le forestier d'El Conde et le premier à avoir été ensorcelé. Il entretient les terrains de chasse et les protège des braconniers. Diego a mené les recherches lorsque Jaime a disparu, en veillant à éloigner les équipes de secours de la caverne de Magdalena. Son autorité et sa connaissance de la région sont incontestées par les habitants de Lujar. Une rumeur court selon laquelle Diego aurait une romance illicite et qu'il s'enfuirait dans les collines pour des rendez-vous secrets.

**Leanna (Scélérat, Puissance 5)** - la sœur aînée de Jaime. Un des familiers de la bruja l'a ensorcelée, depuis, elle aide Magdalena à retrouver le talisman. C'est elle qui a réveillé Jaime au milieu de la nuit et l'a conduit dans les collines pour l'offrir à la sorcière. Magdalena a mangé ses souvenirs de l'événement, la laissant avec seulement un souvenir vague et vaporeux. Elle tentera instinctivement de se rapprocher de l'un des Héros (celui qui sera le plus réceptif à ses avances).

**Andrés (Scélérat, Puissance 5)** - le valet d'El Conde, il a été ensorcelé par un familier de la bruja, l'étalon noir. Il a toute l'attention d'El Conde et est un serviteur de confiance.

**El Conde Javier Cuesta (Scélérat, Puissance 10)** - le propriétaire de l'hacienda de Lujar. Contrairement aux autres villageois, El Conde a été séduit par Magdalena elle-même et fera tout pour assurer le bien-être de son nouvel amour.

**Les Bûcherons (Brutes, Puissance 6)** - un groupe de bûcherons, d'un camp de travail voisin, qui surveille le repaire de la sorcière en journée. Ils tenteront de décourager et de réorienter les Héros avant de recourir à la violence s'ils insistent.

### Ce que sait l'église vaticine

L'église locale a des archives concernant Magdalena étalées sur plusieurs siècles. Malheureusement, l'actuel Vicaire est un fervent partisan du **Cardinal Verdugo** et ces chroniques ont été scellées avec d'autres documents hérétiques, personne ne les a vues ni lues depuis des décennies. Un ou deux de ses acolytes pourraient ne pas être aussi fanatiques de l'Inquisition et être plus disposés à aider les Héros à accéder à ces documents, au risque de leur propre carrière (ou pire) !

## Chronologie

Une nuit sur deux, après l'arrivée des Héros, un autre des trois garçons disparaîtra, dévoré par la sorcière. Avec un peu de chance, les Héros pourront l'arrêter avant qu'elle ne retrouve tous ses pouvoirs et que ses projets ne se concrétisent.

### NUIT 1

*Les parents d'Alejandro sont, à leur tour, ensorcelés. Ils enlèvent l'enfant dans son lit et l'offre à la bruja.*

### MATIN 1

*Alejandro a disparu. La vache d'un fermier voisin donne naissance à un veau affreusement déformé.*

### NUIT 2

*Leanna conduit le familier rat au domicile de Xavier, qui ensorcele sa mère. A l'hacienda, Javier Cuesta divertit, pour la soirée, une Magdalena déguisée.*

### MATIN 2

*Un fermier voisin est attaqué par ses cochons. Ailleurs, un troupeau de moutons est retrouvé mystérieusement mort, le ventre rempli de mouches.*

### NUIT 3

*La mère de Xavier assassine son mari violent avec une hache et emmène son fils vers les collines jusqu'à la sorcière. Elle force le garçon à révéler l'emplacement du talisman avant de le tuer.*

### MATIN 3

*La mère de Xavier est arrêtée pour le meurtre de son mari et accusée de sorcellerie par l'église vaticine. Les villageois se rallient à l'accusation. Pendant ce temps, El Conde Cuesta invite une Magdalena en pleine possession de ses pouvoirs à rester définitivement sous sa protection. El Conde enferme sa femme dans les caves de l'hacienda. Alors que tout le monde est distrait, Diego localise le talisman et quitte Lujar, dans l'intention de le jeter à la mer.*

## Magdalena

ÎLES DU GLAMOUR

### Monstre de type Scélérat

**Puissance** : 6 + [H] (+4 par enfant dévoré)

**Influence** : 2

**Malfaisance** : 20

#### Avantages

Linguiste, Attraction Fatale, Sourire Désarmant, Volonté Indomptable, Opportuniste

#### Vertu : Le Mat

Roublard : Activez votre Vertu pour échapper au danger de la Scène en cours. Vous ne pouvez sauver que vous-même.

#### Travers : La Sorcière

Manipulateur : Vous recevez 1 point d'Héroïsme lorsque vous essayez de pousser quelqu'un d'autre à faire votre sale boulot et que cela se retourne contre vous.

#### Propriétés Monstrueuses

Captivant (Mauvais Œil) [1], Effrayant, Repaire (La Caverne) [2], Nocturne, Serviteurs (Familiers) [3], Furtif, Change-forme [4]

Le Monstre qu'est Magdalena n'est pas entièrement humaine, elle est la fille de l'union impie d'un homme et d'une Unseelie (Sidhe maléfique des Marches des Highlands). Elle est immortelle et ses nombreux pouvoirs sont, soit innés, soit conférés par son lien avec Légion. Après deux siècles d'emprisonnement, elle s'est affaiblie et a déperî. Sa véritable forme est monstrueuse, mais elle peut se déguiser grâce au pouvoir du Glamour, séduire un homme ou une femme d'un coup d'œil et agir à travers ses familiers et ses esclaves.



## Machinations

*L'investissement en point d'Influence est indiqué entre parenthèse.*

- ⚔ Se régénérer avec le sang et la chair des enfants qui l'ont libérée sans le savoir. Chaque enfant dévoré augmente la Puissance de la bruja de 4. (2 points d'Influence par enfant)
- ⚔ Trouver le talisman et le détruire (4 points d'Influence)
- ⚔ Ensorceler El Conde, l'épouser et contrôler la région en l'utilisant comme marionnette. Pour celà, Magdalena cherchera à utiliser Diego pour se rapprocher de Javier Cuesta en ensorcelant ses proches. (4 points d'Influence)

### DETAILS DES PROPRIETES MONSTRUEUSES

[1] La bruja utilise son « Mauvais Œil » pour ensorceler et captiver les PNJs. Contre les Héros, cette capacité copie la Propriété Monstrueuse Captivant.

[2] Le repaire de Magdalena (La Caverne) est renforcé par des enchantements spéciaux.

[3] Cette Propriété donne à la sorcière trois familiers actifs : un corbeau, un rat et un étalon noir (présentement à l'hacienda d'El Conde). Magdalena peut voir, entendre et même parler à travers le familier de son choix. Elle peut également utiliser n'importe laquelle de ses Propriétés Monstrueuses (généralement Captivant [1]). En outre, elle peut utiliser un point de Danger pour appeler à son aide : une volée d'oiseaux charognards (corbeaux, vautours, etc.), un essaim de rats ou de crapauds, une meute de loups (Escouade de Brutes : 4 + [H] ; Puissance 8) ou un groupe de goules (Escouade de Brutes : 2 + [H] ; Puissance 10).

[4] La bruja ne peut utiliser cette Propriété que sur elle-même, pour prendre la forme d'une jeune femme séduisante avec des cheveux couleur corbeau et aux formes généreuses. Elle peut également prendre l'une des formes suivantes : un corbeau, un rat, un serpent venimeux et un loup noir.

## La Caverne

Magdalena a eu des siècles pour enchanter son repaire. Dans sa caverne :

- Elle ne peut pas être tuée (Elle gagne une utilisation illimitée de la Propriété Monstrueuse Régénérante).
- Aucune magie autre que la sienne ne fonctionne, à l'exception de l'Alquimia.

## Entrée Cachée

L'entrée du repaire de la bruja se trouve cachée dans les racines enchevêtrées d'un vieux chêne tordu. Le trou est gardé par un groupe de goules.

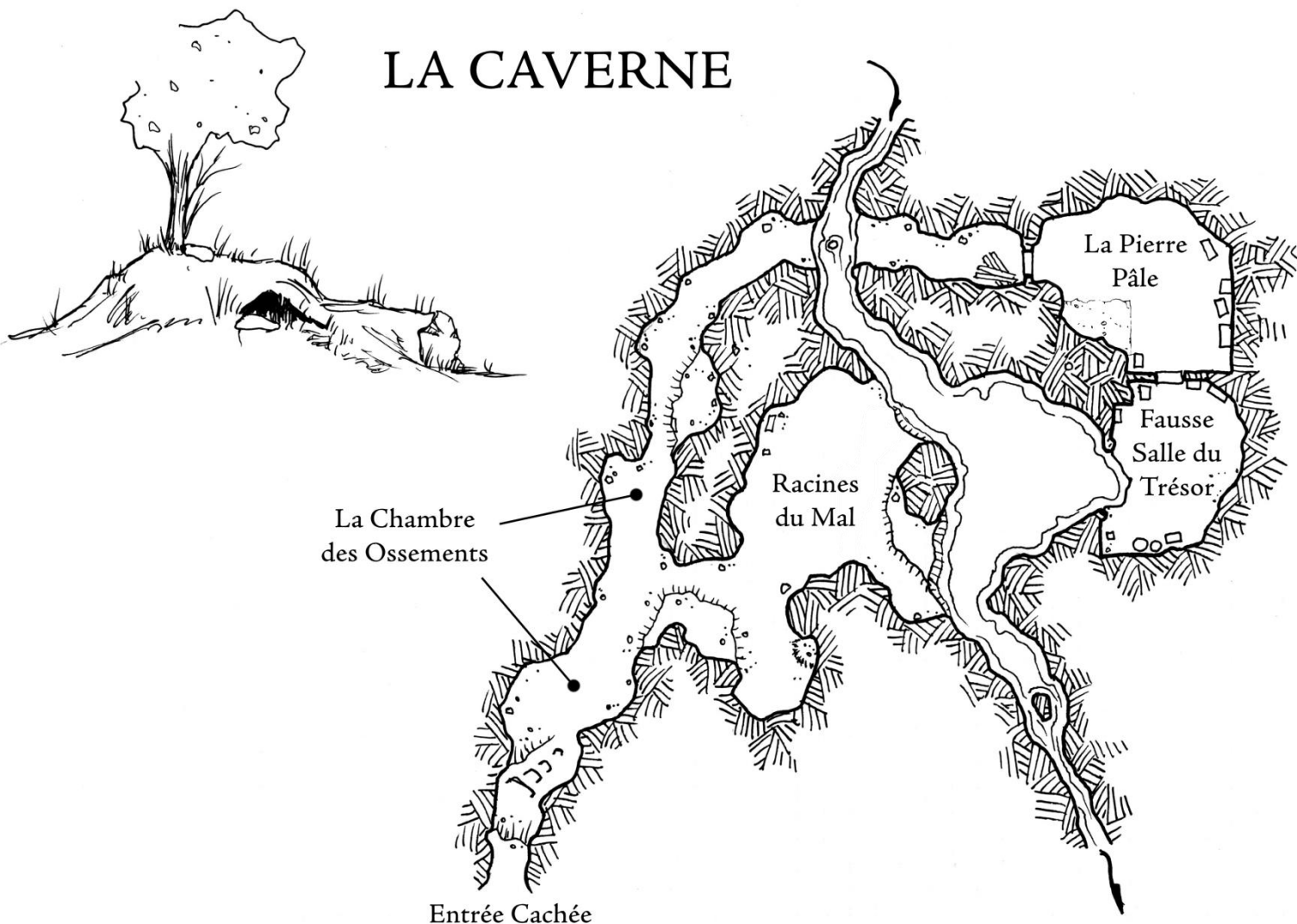
---

**Goules (Escouade de Brutes : 2 + [H] ; Puissance 10)**

*Propriétés Monstrueuses : Inéluçable, Furtif, Mort-vivant*

---

## LA CAVERNE



### La Chambre des Ossements

Un passage en pente raide mène à cette chambre. L'endroit a une odeur humide et terreuse avec un soupçon de pourriture. Il y a un doux son de l'eau qui coule, ailleurs dans la caverne. Le sol est jonché d'os d'animaux, principalement des lapins et des nuisibles. Plus profondément dans la terre molle, on peut déterrer des centaines de restes humains.

C'est ici que le talisman se trouvaient quand les trois garçons l'ont découvert. Il peut y être replacé pour de nouveau piéger Magdalena, mais elle doit être à l'intérieur de la caverne pour que cela fonctionne.

### NOTE POUR LES MJ

Dénouement alternatif: les Héros pourraient remettre le talisman dans cette chambre, puis ensuite tuer Magdalena à l'extérieur de son repaire, forçant ainsi son esprit à retourner vers la Pierre Pâle, l'emprisonnant de nouveau dans la caverne.

## Racines du Mal

Cette chambre est remplie d'un réseau des racines du vieux chêne. L'endroit est humide, de l'eau ruisselant des racines vers un cours d'eau peu profond au fond de la caverne. L'endroit dégage une odeur de pourriture organique et le sol est glissant de boue.

Cachés dans l'enchevêtrement des racines se trouvent les cadavres flétri des victimes passées. Ces restes sont en réalité les gardiens morts-vivants du repaire de la bruja.

---

### Sacs de chair (Escouade de Brutes : 4 ; Puissance 20)

*Propriétés Monstrueuses* : Destructeur, Venimeux (cracher du poison), Mort-vivant

---

## La Pierre Pâle

Au fond de la pièce, une grande pierre pâle est couverte de ce qui semble être de vieilles runes Sidhe ou druidique. Traduite, la pierre suggère un certain respect pour une race de géants antiques, les ennemis des Tuatha Dé Danann.

La pierre est enchantée car elle renferme l'esprit de Magdalena. Si elle est tuée - ce qui doit être fait hors des limites de cette caverne - son esprit reviendra immédiatement ici. Par la suite, elle peut utiliser ses pouvoirs pour posséder l'un de ses esclaves ou, éventuellement, pour régénérer son corps. La pierre ne peut pas être endommagée tant qu'elle contient l'esprit de la bruja, car cela violerait les règles du repaire. Mais elle peut être endommagée si elle est vide de tout esprit.

Lorsque la pierre est vide, quiconque la touche aura une sensation anormalement froide. Lorsque l'esprit de la sorcière est à l'intérieur, il est chaleureux et émet une faible mouvement comme un battement de coeur lointain. Ceux qui touchent la pierre doivent immédiatement surmonter le Risque. Il leur faut dépenser 1 Mise basée sur la Caractéristique Résolution ou subir la Conséquence du Mauvais Œil de la sorcière ◊ tomber sous son charme.

## Fausse Salle du Trésor

Ici la pièce est humide et boueuse. Elle renferme le butin des siècles de règne de l'immortelle bruja, qu'il s'agisse d'offrandes, d'hommages ou de vols passés. Il y a six coffres de taille modeste, qui semblent contenir en tout **6 + [H] points de Richesse**.

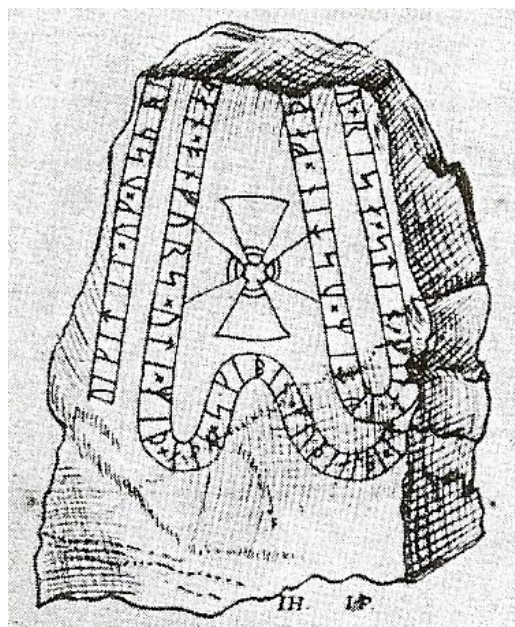
Cette pièce est un piège pour les imprudents. Si quelqu'un d'autre que Magdalena manipule un coffre, le sol se change en sables mouvants et des bras squelettiques entraînent les voleurs vers une mort certaine. Traitez chaque bras comme une **Escouade de Brutes de Puissance 6 et de type Mort-vivant**, dépensez 1 point de Danger pour causer 1 Blessure Dramatique (par suffocation) à tout personnage saisi. Les coffres ne sont pas affectés par ce Glamour. Le trésor lui-même est une illusion, et toutes les richesses se transforment en cendres quand elles sont sorties de la caverne.

---

### Bras squelettique (Escouade de Brutes : [H] ; Puissance 6)

*Propriétés Monstrueuses* : Mort-vivant

---



Par Johan Peringskiöld — Wessen, Elias; Sven B.F. Jansson (1943-1946). Sveriges runskriffter: VII. Upplands runskriffter del 2. Stockholm: Kungl. Vitterhets Historie och Antikvitets Akademien. ISSN 0562-8016. p. 95, Domaine public

## Épilogue

L'aventure se termine une fois que les Héros ont réussi à resceller Magdalena dans sa caverne ou à trouver un moyen de la détruire.

Si la sorcière est scellée dans sa caverne avec le talisman, tous les Glamours actifs en dehors de la caverne sont brisés. Ses esclaves n'auront qu'un souvenir vaporeux de ce qu'ils ont fait pour Magdalena - suffisamment pour les hanter pour le reste de leurs jours. De même, tous les familiers qu'elle a recueillis seront libérés de son influence.

Si les héros découvrent un moyen de détruire la bruja, alors tous ses Glamours sont brisés, à la fois dans et en dehors de son repaire. Mais comprenez que, en tant que créature immortelle, cela devrait être une tâche difficile à accomplir. Aucune méthode prescrite de destruction de Magdalena n'est explicitement donnée ici (bien qu'il existe une méthode implicite si vous lisez attentivement). Les exigences de ce type sont entièrement laissées à la découverte des joueurs et des MJ. Mais faites attention, car Magdalena est une Sidhe et le Beau Peuple à la mémoire longue.

## RESSOURCES

El Ducado de Soldano est décrit dans **NATIONS DE THÉAH VOL. 1** (p. 83 à 84).

La magie du Glamour est décrit dans **LIVRE DE BASE** (p. 214 à 216) et **NATIONS DE THÉAH VOL. 1** (p. 46 à 51).

Le Beau Peuple (Sidhes) est décrit dans **NATIONS DE THÉAH VOL. 1** (p. 27 à 29).

La Propriété Monstrueuse Captivant est décrite dans **L'EMPIRE DU CROISSANT** (p. 58).

### Crédits version française

Traduction ◊ Kevin Fischer

Adaptation initiale ◊ Arnaud Lambillotte

Relecture ◊ Stephane Lafargue, Arnaud Lambillotte

Maquette ◊ Kevin Fischer.