

# C'était mieux avant

Un scénario de Staseman

## Synopsis

Ceci est un scénario pour Buffy RPG, qui se déroule à Tours ou dans n'importe quelle ville où l'on peut tomber dans l'eau depuis un pont. Les habitants de la ville vont être victimes d'une malédiction qui va les transformer en Vieux Cons™, sort qui vise à faire diversion pendant que son lanceur commet ses méfaits. Il est destiné à un groupe typique de « scoobies ».



## Introduction

Les PJs sont dans un cimetière en train de chasser du vampire. Un vampire sort d'une tombe fraîche et les attaque. Une fois que les PJs lui ont réglé son compte, ces derniers se sentent saisis d'une irrésistible lassitude. Ils ne veulent plus rien faire, il se fait tard selon eux.

Alors que les PJs rentrent chez eux en discutant, on voit, dans le fond, un vampire fraîchement déterré qui en profite pour s'enfuir.

## Générique

## Acte 1 « Avec le temps va, tout s'en va »

Au cours des jours qui vont suivre les PJs vont se rendre compte qu'ils n'ont plus goût à grand chose et sont beaucoup moins dynamiques et motivés qu'avant. Ils ne sont pas les seuls. Les habitants de la ville de Tours ont été atteints par un sort qui les a transformés en Vieux Cons™. Selon leur personnalité, certains deviennent plutôt "Avec le temps va, tout s'en va", d'autres sont plus dans le style "c'était mieux avant" ou encore "Ah maudits jeunes, avec leurs mobylettes!". Le résultat est de

toute façon le même: ils sont affligés d'une sorte de nostalgie surnaturelle. De ce fait, les personnages affectés par le sort sont pris d'envies bizarres (se lever tôt le matin, aller au marché, parler du bon vieux temps, etc). Ils doivent par ailleurs effectuer un test de volonté pour entreprendre toute action qui sort de leur nouvel habitus (sortir de chez soi après 21h, prendre des risques, compter en euros, etc).

Les personnages qui, selon le MJ, étaient déjà des VCs™ sont immunisés aux effets du sort. Ce sort n'affecte que les êtres humains.

## Nyah et Uerk

Le sort a été lancé par Nyah, un démon femelle aux pouvoirs magiques affectant l'esprit.

Depuis des temps immémoriaux, Nyah était la compagne de Uerk, un démon versé dans les maléfices d'empoisonnement. Ensemble ils semaient la terreur dans les mondes qu'ils traversaient, alliant leurs talents complémentaires pour parvenir à leurs fins; l'un empoisonnant l'esprit, l'autre le corps. Leur carrière démoniaque commune s'arrêta brusquement lorsqu'ils tentèrent d'empoisonner les réserves d'eau potable de la ville de Londres. Ceci eu pour effet d'attirer l'attention du conseil des observateurs. Ce dernier contrecarra leur plan et, lorsqu'ils prirent la fuite, envoya ses hommes à leur poursuite pour mettre définitivement fin à leurs agissements.

Le couple démoniaque avait beau fuir, les observateurs le rattrapèrent en France, à Tours. Au court du combat qui opposa les observateurs aux démons, sur le pont de fil (pont piéton peu fréquenté), un observateur parvint à enfermer Uerk dans une flasque à whisky. Dans la mêlée, Nyah et la flasque tombèrent dans la Loire.



Affaiblie par le combat et sa quasi-noyade, Nyah dut reprendre des forces pendant des mois. Mais à l'heure où le scénario se déroule, elle est de retour à Tours, en pleine forme et bien décidée à retrouver Uerk. Elle a lancé ce sort pour que les habitants de Tours restent chez eux la nuit et qu'ainsi le groupe de vampires qui entreprend les recherches

ne soit pas dérangé.

## Acte 2 « Pendant que les VC (vieux chats?) dorment... »

Nos scoobies vont se rendre compte que quelque chose a changé dans leur propre comportement. Et s'ils arrivent à surmonter leur envie de rester chez eux une fois la nuit tombée, ils pourront trouver sur la Loire, le groupe de vampires qui fouille les abords du pont de fil à la recherche de la flasque, sur de très petites embarcations (la Loire n'est pas navigable autrement car ensablée). Nyah suit de près les opérations.

### Appel aux Donneurs de Sang

Évidemment, aucun humain ne sortant la nuit à cause du sort, les vampires, entre autres, vont avoir sérieusement la dalle. Autant dire que les PJs vont avoir beaucoup plus de chance de se faire attaquer par des créatures anthropophages.

Les personnages affectés par le sort doivent réussir un test de volonté pour attaquer un ennemi et ils ont un malus de -1 de base à leurs tests de peur.

## Acte 3 « Uerk et Nyah sont sur un pont, Uerk tombe à l'eau... »

Les PJs peuvent en apprendre plus au sujet de Nyah et Uerk, directement auprès du conseil des observateurs s'ils sont en contact avec ce dernier. C'est là qu'ils pourront entendre parler de la fin qu'a connu Uerk.

Le conseil apprendra aux PJS que pousser Nyah à lancer un second sort pour se défendre suffira à rompre le premier car sa concentration est nécessaire pour le maintenir.

Capter un vampire du gang isolé peut également être une bonne idée pour apprendre quelque chose, même si les sbires sauront uniquement pourquoi ils ont été engagés et quasiment rien sur la nature de leur employeur.

## Acte 4 « Quand je serai jeune »

Lorsque les PJs ont enfin découvert ce que les vampires cherchent et qu'ils tentent de les arrêter, il est trop tard (ah ah!). Nyah vient de récupérer la flasque et libère Uerk. Les deux démons prennent la fuite quoi qu'il arrive (en ricanant comme des grands méchants si possible). Donnez un drama point aux joueurs pour ça, ils l'ont bien mérité.



Uerk veut relancer sa carrière de grand méchant en empoisonnant les réserves d'eau potable de la ville. Mais les PJs peuvent retrouver sa trace soit grâce à un sort de détection des démons (s'ils en connaissent un), soit grâce au poison particulier que sa peau sécrète et qu'il laisse derrière lui. Il faudra dans ce cas qu'un PJ bricole un détecteur pour suivre sa trace ou utilise des substances chimiques ou de la magie pour suivre sa trace.

Les PJs doivent agir rapidement sinon toute la ville sera empoisonnée!

## Acte 5 « J'ai horreur des gens qui crachent dans les pichets de la cantine »

Une fois les démons retrouvés, l'heure du bottage de derrière a sonné. Il ne reste plus à vos joueurs qu'à laisser leurs talents martiaux s'exprimer. Vous pourrez profiter des derniers mots de Uerk pour faire passer un message politique. Exemple: Arghh! J'aurais mieux fait d'investir dans des actions de compagnie pétrolière.

Si toutefois, nos scoobies n'arrivaient pas à stopper le couple infernal, cela signifierait un empoisonnement mortel pour quelques milliers d'habitants (sur plus d'une centaine de milliers mais tout de même). Dans ce cas, les victimes pourraient inclure des relations des PJs.

## Fiches de PNJs

Nom: Nyah

motivation: Retrouver Uerk, empoisonner des esprits humains

Critter type: démon

Attributes: Str 3, Dex 3, Con 4, Int 5, Per 3, Will 6

Ability scores: Muscle 11, Combat 10, Brains 15

Life Points: 38

Drama Points: 3

Special Abilities: griffes, Hypnosis 3, sorcery 5

### Maneuvers

Name	Score	Damage	Notes
Griffe	10	7	Slash/stab
Dodge	10	-	Defense action
Hypnosis 1	17	-	La cible hésite
Hypnosis 2	16	-	Crée une illusion
Hypnosis 3	15	-	Contrôle la cible

Nyah est un démon à la peau fine dont la couleur tire sur les jaunes et beiges mais n'est pas trop repoussante pour un démon (attractive -1). Elle possède la capacité d'hypnotiser ses victimes.

Nom: Uerk

motivation: empoisonner des humains

Critter type: démon

Attributes: Str 4, Dex 4, Con 5, Int 4, Per 3, Will 6

Ability scores: Muscle 14, Combat 12, Brains 14

Life Points: 46

Drama Points: 4

Special Abilities: Griffes, sorcery 4, sécrétions empoisonnées, armor 3, immunité aux poisons

### Maneuvers

Name	Score	Damage	Notes
Griffe	12	10	Slash/stab
Dodge	12	-	Defense action
Sueur toxique	12	-	Passif, poison str 3, draine Str, jet tous les tours, au premier jet raté le poison n'a plus d'effet (jusqu'à la prochaine inoculation), n'affecte pas les démons (mais les vampires sont affectés)
Mucus paralysant	11	-	À distance, poison Str 2, draine Dex, jet tous les tours, au premier jet raté le poison n'a plus d'effet (jusqu'à la prochaine inoculation)

Name	Score	Damage	Notes
Souffle hallucinogène	11	-	À distance, poison Str 3, draine Wil, jet toutes heures, au premier jet raté le poison n'a plus d'effet (jusqu'à la prochaine inoculation)

Uerk est un démon chauve à la peau épaisse (armor 3) et visqueuse car sécrétant un agent toxique (attaque de sueur toxique à chaque fois que les PJs entrent en contact avec lui). Ajoutons à cela, son teint d'un vert malade et vous avez une idée de sa laideur (Attractiveness -4).

Il a une connaissance étendue des poisons et y est totalement immunisé. Il connaît un rituel d'empoisonnement magique qui permet d'empoisonner de grande quantité d'eau sort qu'il avait déjà tenter d'utiliser sur les réserves d'eau de la ville de Londres. Ce poison a une Strength de 5 et attaque directement la Constitution avec un jet toutes les minutes. L'effet du poison ne peut être annulé qu'en inversant le sort.

### Notes Complémentaires:

Nyah engage un groupe de vampires pour draguer la Loire à la recherche de la flasque. Si les grands méchants de la saison sont des vampires, c'est le moment de les faire apparaître. Ce que Nyah a proposé aux vampires en échange de leur aide peut varier selon vos goûts et la ligne scénaristique de votre saison.

Les vampires engagés par Nyah ont, eux aussi, très faim du fait que personne ne sort la nuit. Les PJs pourront utiliser cela pour retourner les vampires contre Nyah.

Ce scénario fut écrit pour le 10ème concours de scénarii du forum de la Cour d'Obéron: <http://couroberon.free.fr>

Envoyez vos retours et vos critiques sur ce scénario à [staseman@free.fr](mailto:staseman@free.fr)