

Un scénario tout en hallucination, qui s'enfonce dans les tréfonds forestiers sur les ailes noires des Corax, et le chemin oraculaire qui y a conduit.

Aujourd'hui, une publication deux en un !

Je vous propose à la fois un scénario pour Millevaux et une méthode pour créer vos propres scénarios en utilisant [Nervure](#), le jeu de cartes et de rôle pour explorer la forêt de Millevaux.

(temps de lecture : scénario, 9 mn + making of, 3 mn)

Avertissement sur le contenu (voir après l'image)



materijafolle & thorinside & abyredd, cc-by-nc

Contenu sensible : chasse, mutilation, sacrifice, meurtre d'innocents, torture

Crédits :

Thomas Munier, domaine public

Illustration des portraits de personnages, voire crédits ici :

<https://www.flickr.com/photos/124567165@Noz/albums/72157716176897777>

Concept :

Ce scénario est inclus dans la campagne "L'ordre et le sauvage" que je suis en train d'écrire (à mon équipe de test : alerte SPOIL ! Si vous lisez la suite, ce sera en connaissance de cause :)) mais il est écrit pour être jouable en one-shot.

Vous pouvez y jouer sans règles (tous les cas de figure sont couverts par le scénario, utilisez la méthode de création de personnage de *Nervure* ou inventez des personnages ex nihilo) ou y ajouter les règles de votre choix, ce qui permettra aux joueuses de sortir des seules options proposées par le scénario. Ces règles peuvent être par exemple... le système de résolution de *Nervure* !

C'est plutôt un scénario prévu pour 1 MJ + des joueuses, mais vous pouvez sans doute l'adapter en MJ tournant, en 1 MJ + 1 joueuse, en solo...

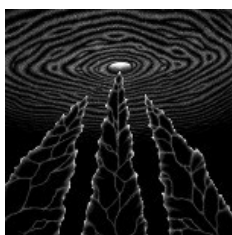
Playlist :



[Mass VI](#), par Amen-Ra, un pionnier du post-hardcore ritualiste que j'ai toujours associé au corbeau, avec un opus qui frappe la fin de l'innocence.



[Salvation](#), par Cult of Luna, un chef-d'oeuvre du post-hardcore, hurlant, introspectif, mélodique, répétitif, infini, révolté, apaisé, marin, souterrain, un rituel de souffrance et d'extase devant la beauté du monde qui meurt.



[S/T](#) par Monoliths, un drone doom sans parole massive et vénéneux pour rituels cosmiques à des majestés chtoniennes.

Intro :

Les personnages avaient trouvé abri dans un village, Les Essarts du Puy, mais ses habitants ont été la cible d'une vendetta meurtrière perpétrée par les animaux. Un ermite Corax, du nom de Mercurius, leur a proposé de les aider à négocier un traité de paix (en tant que Corax, mi-animal, mi-humain, il est défavorable à ce conflit).



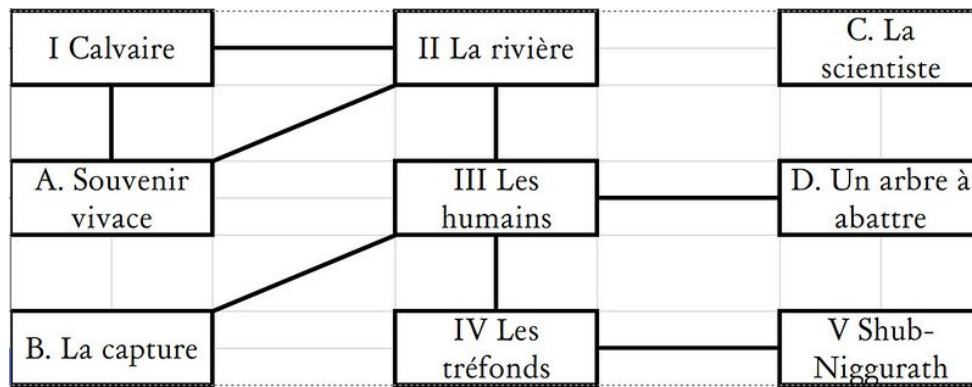
Mercurius

Question aux joueuses : « Pour sceller le traité de paix, Mercurius a expliqué qu'il fallait sacrifier un humain. Avez-vous préféré laisser durer la guerre ou avez-vous préféré sacrifier une personne (et qui était cette personne ?) »

Suite à ces événements (que la paix ait été ou non conclue), Mercurius a proposé aux personnages de fuir dans une zone où ils seraient à l'abri (des représailles des animaux ou des représailles des humains).

Si vous jouez ce scénario comme un one-shot, considérez que les personnages devraient être accompagnés par au minimum un figurant, au maximum un figurant par personnage. Demandez aux joueuses de décrire ces figurants qui les accompagnent (elles peuvent utiliser Nervure pour cela). Ces figurants sont censés avoir plutôt la sympathie des personnages.

Ce que Mercurius n'a pas dit aux personnages : il obéit à la Voie du Bouc : « Les Corax sont des servants du Bouc Noir aux Mille Chevreux. Ils sont ses enfants favoris et ne doivent jamais le nier. Servir Shub-Niggurath est la plus haute destinée possible. Nuire à Shub-Niggurath est un péché capital. » A-t-il des desseins les concernant ?



Squelette principal du scénario :

- I Arrivée au calvaire des Corax
- II Initiation à la Magie Noire
- III Rencontre avec des humains
- IV Parcours initiatique dans les tréfonds
- V Face à Shub-Niggurath

Scènes secondaires :

- A Un souvenir très vivace à l'esprit, qu'on échoue à raconter clairement.
- B Les goupils et les gours capturent et torturent un personnage.
- C Le souvenir d'une conversation cruciale avec une scientifique.
- D Un horla qui tue toute personne qui abat un arbre.

Pions (événements mouvants et facultatifs) :

- 1 Tornado : possibilité de sauver une Corax (de la voie de La Voie de l'Animal : « Reasonner est un péché. L'instinct est garant de la pureté. Parler, se métamorphoser, user de la magie est un péché. »)
- 2 Des corbeaux qui survolent la forêt en criant « Croyez ! » et qui dévorent les yeux des incroyants.
- 3 Les PJ croisent SCP-055, un horla chasseur d'autre horlas. Si un PJ est un horla à ce stade, il le prendra en chasse. Sinon, il se contentera de poser des questions sur les horlas, ou combatta un horla avec l'aide ou la gêne des personnages ([en tirer un sur Nervure](#)). SCP-055 est quelque chose qui provoque chez la personne qui l'observe l'oubli de ses caractéristiques, le rendant impossible à décrire, bien qu'il soit possible de dire ce qu'il n'est pas.

Jauge (la menace qui peut augmenter en cours du scénario, sur la volonté de l'arbitre, ou en fonction de mauvais jets de dés) :

Progression de la Caste des Veilleurs, une société secrète à majorité humaine qui lutte contre les horlas (et considère les Corax comme en étant)

1 La veillée est un moment important de la vie publique. C'est l'occasion pour les gens de se réunir et de partager anecdotes, rumeurs et contes, autant de choses précieuses pour les amnésiques. Un Corax drapé dans une couverture raconte l'histoire d'un enfant Corax qui avait voulu sympathiser avec les humains, d'un village. Et ils lui ont coupé les ailes, le traitant de monstre. Il se transforme alors, on voit qu'il n'a pas d'ailes. "Cet enfant, c'était moi." Il se retransforme en humain et enlève sa couverture, on voit qu'il n'a pas de bras.

2 Le pain de moisissure est un pain de voyage ensemencé avec des moisissures comestibles qui vont se développer à la place des moisissures toxiques, le pain peut donc être consommé longtemps après qu'il ait commencé à moisir : un voyageur humain en offre à un Corax affamé. Le Corax en mange et en meurt : le pain était empoisonné et l'humain un veilleur.

3 Alors que l'amour qui unit un personnage et son âme sœur devient de plus en plus intense et peu soutenable (demandez à sa joueuse en quoi c'est le cas), un veilleur tue un horla et explique au personnage que c'est ce horla qui était responsable de cet amour, il se nourrit des amours impossibles. Demandez à la joueuse si l'amour est effectivement tari.

Repoussoir (ce qui arrive si les personnages veulent détruire le scénario) :

+ Si les personnages essaient de fuir la compagnie des Corax, ils vont être confrontés, au cœur de la forêt, à une brume mutagène d'une couleur impossible à décrire. Les joueuses ont le choix entre rebrousser chemin ou accepter qu'un des personnages meure ou devienne un monstre injouable.

+ Si les personnages tentent de tuer tous les Corax, ils ont affaire à forte partie. Un seul personnage survivra, les joueuses déterminent lequel.

Scénario détaillé :

I Arrivée au calvaire des Corax

Mercurius a guidé les personnages au cœur d'une forêt touffue, dans les entrailles des vallées du Massif Central. Ils débouchent dans une fosse où se trouve un énorme calvaire dont les croix et les statues de Jésus-Cuit et des saints sont couvertes de mousses et de lichens. Ici vit une petite colonie de Corax. Ils ne se cachent pas, et se transforment à loisir en humains, en corbeaux ou en humains à tête de corbeaux. il est difficile de les dénombrer. Mercurius introduit les personnages comme des hôtes à temps plein.

Les personnages ont une curieuse sensation de déjà-vu : au moins l'un d'entre eux (sinon tous) ont la sensation d'avoir déjà vécu ici. Demandez aux joueuses concernées d'approfondir ce sentiment.

Ils font la connaissance de Hantise, un.e Corax au physique et à la personnalité intense. Demandez une joueuse volontaire (parmi celles qui se souviennent être venue, ou si c'est une autre, elle doit au moins se souvenir de Hantise). Son personnage a le sentiment d'avoir déjà connu une passion exceptionnelle pour Hantise. Demandez à la joueuse de décrire Hantise (elle peut choisir un portrait [ici](#)) et d'approfondir ses sentiments.

Une romance va pouvoir se (ré)initier avec Hantise.

Hantise lui avouera appartenir à la Voie du Cercle Noir : « Les Corax utilisent la Magie Noire Animale, une magie intuitive. Elle n'est ni bonne ni mauvaise. C'est le destin qui a choisi qu'ils l'utilisent. Reste à savoir quel usage en faire. »

II Initiation à la Magie Noire

Hantise propose à son personnage-âme sœur (mais aussi aux autres personnages si ça les intéresse) de s'initier à la Magie Noire, qu'elle présente avec la vision philosophique qui est la sienne. Elle demande à son âme-sœur : "Quel est ton plus grand désir ? La Magie Noire te permettra de l'exaucer". Si on lui demande s'il y a un coût, elle répondra : "Oui, mais je pense que tu le paieras avec joie. Donc c'est plutôt un bénéfice collatéral."

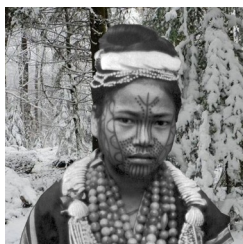
Il est possible de refuser l'initiation et même de tuer Hantise. Si on le fait discrètement, les personnages ne seront pas suspectés ou inquiétés. Si on le fait à la vue de tous, voir "Repoussoir".

L'initiation à la magie noire consiste à observer un jeûne strict de plusieurs jours puis de s'enfoncer avec Hantise en forêt. Si un seul personnage se prête à l'exercice, alors un figurant ami l'accompagnera. Alors que les personnages sont en proie à des hallucinations, ils arrivent devant une rivière grondante qu'il faudra traverser à la nage. D'après Hantise, c'est cette traversée qui constitue l'initiation. Demandez aux joueuses ce qu'elles s'attendent à trouver de l'autre côté de la rivière.

Si les personnages traversent la rivière, le personnage âme-sœur se transforme en Corax. Même si le PJ n'est pas humain au départ, on peut envisager un goupil corax par exemple. Un autre accompagnant (au choix des joueuses) se transforme en horla (la joueuse dit quelle sorte de horla, on peut faire un tirage [ici](#))

III Rencontre avec des humains

Un groupe de trois humains égarés arrive au calvaire. Parmi eux, on remarque surtout la personnalité de Malvenue.



Elle s'appelle ainsi parce que ses parents ont appris l'augure qu'elle était maudite, condamnée à un sort peu enviable. Depuis, elle porte des tatouages de protection magique et erre de place en place, personne ne l'accepte bien longtemps car on la soupçonne d'apporter le mauvais œil.

Demandez à une joueuse volontaire : "Tu te rends compte que Malvenue est en fait une belle personne. Et pour tout dire, elle te rappelle un souvenir à couper le souffle. Peux-tu nous en dire plus ?"

Mais les Corax ne veulent pas de ces étrangers humains qui pourraient dénoncer leur cachette. Ces nouveaux-venus ne sont pas sous la protection de Mercurius. Ils demandent aux personnages de tuer les étrangers ("Après ça, vous n'aurez rien à perdre et vous serez définitivement des nôtres") et de leur rapporter le cœur de Malvenue, que Mercurius juge être un focus sorcier puissant.

Les personnages peuvent s'acquitter de leur sombre tâche, ils peuvent aussi tuer une biche et en rapporter le cœur à Mercurius. Si les étrangers fuient sans la compagnie des personnages, leur avenir est incertain. Si les personnages fuient avec eux, voir Repoussoir.

IV Parcours initiatique dans les tréfonds

Mercurius annonce aux personnages qu'ils ont amplement mérité d'être des leurs, et de connaître leurs plus grands secrets. Il veut les entraîner dans les tréfonds, le cœur terminal de la forêt. Hantise souhaite les accompagner. Demandez aux joueuses : "Quelle promesse mirobolante Mercurius vous fait et a le pouvoir de tenir si vous le suivez ?"

Si les personnages fuient ou réagissent, voir "Repoussoir"

Une fois enfoncé dans les tréfonds, il faut suivre Mercurius. Le tuer ou se séparer de lui conduit à la mort.

Le groupe va tomber dans une fosse à microbes. Demandez aux joueuses quel personnage ou figurant ami tombe dedans. Il est alors affligé d'un mal terrible et rapide que seule l'arrivée au bout des tréfonds pourra guérir.

Plus les personnages avancent, plus ils sont pris de vertiges et d'hallucinations. Montez le son. Demandez aux joueuses de décrire leur folie.

Faites tirer un souvenir à une joueuse, elle remonte dans le passé.

Vers la fin des tréfonds, la lumière est insoutenable, il est impossible d'ouvrir l'œil longtemps.

V Face à Shub-Niggurath

Les personnages et Mercurius arrivent dans une forêt primale, les arbres sont immenses, il y a des lianes partout et de grosses fleurs pourries. Il y a les ruines d'une fête foraine à l'abandon. L'endroit est gorgé d'égrégore, sûrement due au caractère fort des fêtes foraines dans l'inconscient collectif. On entend des cris d'enfants.

Mercurius annonce qu'il faut chasser un daim blanc qu'on aperçoit dans les décombres.

Cette chasse les entraîne dans le tunnel du train fantôme, qui conduit à une galerie souterraine encombrée de racines, ils débouchent face à Shub-Niggurath, une entité mythologique monstrueuse, masse d'yeux, de sabots, de bouches et de mamelles, associée à la nature, la fertilité et la dégénérescence. Elle règne sur Millevaux, terrée sous l'humus.

Mercurius lui rend hommage en langue putride. Hantise est étonné(e), iel ne pensait pas que Mercurius était allé aussi loin. Iel se rangera à l'avis de son âme-sœur sur la marche à suivre ensuite.

Il invite les personnages à rendre à leur tour un culte à cette terrible entité, ce qui leur confèrera le pouvoir absolu (et la réalisation des promesses de Mercurius, dans un premier temps), mais il faut pour cela sacrifier quelqu'un : un figurant ami, un personnage, ou Hantise > on poursuit avec un scénario au service de Shub-Niggurath (O)

Les personnages peuvent aussi tuer Mercurius et prendre la fuite (voir "Repoussoir") > on poursuit avec un scénario pour fuir les cultistes de Shub-Niggurath (P)

A Un souvenir très vivace à l'esprit, qu'on échoue à raconter clairement.

Un personnage crée du lien avec un Corax. Demandez à une joueuse de lui tirer un portrait, un nom et une voie au hasard.

Elle se rappelle de ce Corax. Demandez-lui de raconter quel souvenir elle a de lui, il est très vivace, mais le personnage est incapable de le communiquer.

B Les goupils et les groures capturent et torturent un personnage.

Alors qu'un personnage est parti explorer les alentours, il se fait attaquer par une demi-douzaine de goupils qui lui plaquent un champignon soporifique sur la bouche. On peut sauver le personnage, à condition qu'un autre personnage ou figurant ami soit capturé à la place. La personne capturée se réveille, prisonnière des goupils, face à leur maître, Patte de Pierre, une groure monumentale et balafmée. Sa troupe est en éclairage pour le compte de la guerre des ours. Elle va torturer le personnage (c'est à la joueuse de dire comment ou de jeter un voile sur la chose), mais quand elle comprend que le calvaire est un repère de Corax, donc une faction neutre, elle relache son prisonnier.

C Le souvenir d'une conversation cruciale avec une scientifique

Un personnage se rappelle avoir un débat passionné avec une humaine scientifique, Écaille.

https://live.staticflickr.com/65535/50396931261_34c335e82a_o.jpg

Écaille soutenait l'affranchissement de l'humain à la nature, pour son plus grand bien. La joueuse peut répondre comme elle le souhaite.

D Un horla qui tue toute personne qui abat un arbre.

On demande aux personnages d'aller abattre un arbre plus loin dans la forêt. Ils peuvent refuser, c'est alors Huldegarde, une vieille Corax, qui va s'en charger (ou les accompagner s'ils s'acquittent de cette tâche). Huldegarde suit la Voie de l'Homme : « La forme corvidée est une souillure. Les Corax doivent s'assumer comme des êtres humains à part entière et se mêler à eux. Dommage que les humains soient si difficiles à comprendre. »

https://live.staticflickr.com/65535/50397091197_8623b93c98_o.jpg

Les personnages qui iront dans le bois de coup rencontrent une personne mystérieuse. Elle a l'air humaine, mais c'est impossible de discerner les traits de son visage. Il confie son amour des arbres.

Si un personnage coupe l'arbre, le horla s'en prend à lui. On ne peut résister à son attaque terrible qu'au prix d'une mutilation (la joueuse définit laquelle).

Si c'est Huldegarde qui coupe l'arbre, le horla la tuera. Les personnages peuvent s'interposer, mais au prix d'une mutilation à nouveau.

Making of :

J'ai déjà une base (cf. Intro) issue de la campagne déjà écrite.

Je commence à remplir les entrées du scénario, en procédant à [un tirage aléatoire de section de Nervure](#) au minimum par entrée.

Je complète éventuellement par quelques tirages plus orientés (je choisis ma table).

Comme les Corax doivent être importants dans ce scénario, j'ai aussi créé exprès [une table aléatoire de Voies Corax](#), je fais un tirage par Corax.

Un tirage aléatoire de musique complèterait à merveille cette méthode. Mais je n'ai pas encore finalisé la playlist aléatoire de Millevaux. Patience !

Cette méthode est d'autant plus pratique si vous n'avez qu'une faible idée d'où vous voulez aller. Cela peut être moins productif si vous avez déjà une vision structurée. "La bouche et le bec" était parfait pour cet exercice, je ne savais pas grand-chose à part que les Corax devaient être importants, et ce qui a précédé le scénario.

J'ai voulu montrer que cette méthode n'était pas excessivement gourmande en temps, et donc je me suis chronométré deux heures pour rédiger le scénario tout compris (déroulé + making of + mise en forme + mise en ligne). Il est possible que j'aurais rédigé de façon plus approfondie si j'avais eu plus de temps, mais l'idée est d'avoir déjà du matériel jouable. Bon, au final, j'ai triché, je suis plutôt arrivé à 2 h de rédaction, et une heure de making of + mise en forme + mise en ligne :)). Allez, pour 3600 mots, c'est pas dégoûtant :)

Les tirages m'ont vraiment permis de produire un scénario riche et très dense en ambiance, avec le potentiel de pas mal d'heures de jeu si on le joue en entier. Le résultat est plus riche que mes scénarios écrits ex nihilo, mais plus long à rédiger également (je comptais plutôt une heure d'habitude).

Mes tirages :

Je reproduis ici les tirages réalisés lors de la première passe d'écriture (compléter la trame).

J'ai ensuite fait d'autres tirages lors de la deuxième passe d'écriture (not. des noms et des portraits), mais je ne les reproduis pas, pour gagner du temps.

Squelette principal du scénario :

I Une curieuse sensation de déjà-vu vous amène à reconsidérer les choses.

Qui est votre âme sœur ?

Nom : Hantise

Un calvaire.

Sa voie : La Voie du Cercle Noir : « Les Corax utilisent la Magie Noire Animale, une magie intuitive. Elle n'est ni bonne ni mauvaise. C'est le destin qui a choisi qu'ils l'utilisent. Reste à savoir quel usage en faire. »

II [initiation magie noire] Q : quel est ton plus grand désir ? Qui a -t-il de l'autre côté de la rivière ? (transformation en Corax, même si le PJ n'est pas humain au départ, on peut envisager un goupil corax par exemple, un autre PJ qui traverse se transforme en horla)

III [rencontre avec des humains] Un souvenir à couper le souffle. Réaction des Corax : Après cela, vous n'aurez plus rien à perdre (proposent de tuer les humains, mais on peut les aider à fuir si on présente le cœur d'une biche à la place)

IV [parcours initiatique en forêt] Climat : Lumière insoutenable, impossible d'ouvrir l'œil longtemps. Lieu : Une fête foraine à l'abandon. Détail forestier : Microbes

V Saynète : Cette péripétie vous fait définitivement renoncer au noble art de la chasse

dilemme de fin : Scénario au service de Shub-Niggurath (O)

Scénario pour fuir les cultistes de Shub-Niggurath (P)

Scènes secondaires :

A (lié aux Corax) Un souvenir très vivace à l'esprit, qu'on échoue à raconter clairement.

B (lié à la guerre des ours) À quel genre de torture êtes-vous soumis(e)s ?

C (lié aux scientifiques) Le souvenir d'une conversation cruciale.

D (connecté à IV) Un horla qui tue toute personne qui abat un arbre.

Pions (événements mouvants et facultatifs) :

1 Tornade

2 Des corbeaux qui survolent la forêt en criant « Croyez ! » et qui dévorent les yeux des incroyants.

3 Univers : Certains horlas deviennent des chasseurs d'autres horlas / Horla : SCP-055 est quelque chose qui provoque chez la personne qui l'observe l'oubli de ses caractéristiques, le rendant impossible à décrire, bien qu'il soit possible de dire ce qu'il n'est pas.

Jauge (la menace qui peut augmenter en cours du scénario, sur la volonté de l'arbitre, ou en fonction de mauvais jets de dés)

Progression de la Caste des Veilleurs, une société secrète à majorité humaine qui lutte contre les horlas (et considère les Corax comme en étant) :

1 La veillée est un moment important de la vie publique. C'est l'occasion pour les gens de se réunir et de partager anecdotes, rumeurs et contes, autant de choses précieuses pour les amnésiques.

2 Le pain de moisissure est un pain de voyage ensemencé avec des moisissures comestibles qui vont se développer à la place des moisissures toxiques, le pain peut donc être consommé longtemps après qu'il ait commencé à moisir.

3 Un horla qui provoque des amours impossibles car il se nourrit de l'égrégore que ça produit.

Repoussoir :

Quelle est la couleur du vent ?