

L'Aventure du Village Aveugle

Résumé : Un des Pjs va devoir lever une malédiction qui pèse sur un de ses villages suite aux agissements d'un sorcier sans scrupules (on en attendait pas moins de lui.....).

Localisation : Le village d'un de vos pjs. Ne prenez pas le bourg (là où se trouve le manoir) mais un autre village dépendant du manoir. Vous pouvez aussi décider de transférer cette aventure dans n'importe quel manoir à condition que les habitants soient en majorité de religion chrétienne.

Introduction : Un soir, alors que les autres pjs viennent d'arriver chez le chevalier concerné, ils aperçoivent arrivant vers eux un vieil homme (que le propriétaire du manoir reconnaîtra comme Harl, chef du bourg) aidant un jeune homme blond en haillon et ayant des difficultés à marcher. Harl s'avancera vers les chevaliers et s'écriera :

« Messires, un grand malheur est arrivé au village de Gwen' lodch (si le pj a décrit ses terres profiter donc de son travail et en plus il sera heureux....). Lodlinn, que voici, est venu nous prévenir que le chef du village Dwenon, ainsi qu'un villageois du nom de Gordak, ont disparu depuis avant hier soir et que dès le lendemain matin tout le village est devenu aveugle. C'est avec beaucoup de cran que Lodlinn a décidé de venir jusqu'ici pour nous mettre en garde car le chef du village a certainement été enlevé par le démon qui réside dans les bois proches de Gwen' lodch.

- C'est vrai, Monseigneur, s'écriera Lodlinn. Pourtant, le chef Dwenon nous avait mis en garde contre la forêt et c'est lui qui est allé. Il a dû se faire dévorer avec Gordak et maintenant le village est maudit. Venez à notre secours.... Nous l'avons cherché toute la soirée mais la nuit est vite tombée et nous avons dû abandonner les recherches. Le Démon a jeté une malédiction pour nous punir d'avoir été dans les bois.

Informations pour le MJ : Bien avant l'avènement des hommes, les terres du chevalier étaient un haut lieu Faës. Le bois de Gwen' lodch est le dernier vestige de ce temps car il contient un sanctuaire Elfe. Ce dernier contenait un puissant artefact qui permettait au bois de conserver leur aspect d'antan, autrement dit cet objet ralentissait l'effet du temps. Cet artefact agissait aussi sur le gardien des lieux, un Faës du nom de Vert Tige (dû à sa forme et sa couleur). Vert tige existait depuis que le sanctuaire a été établi et lorsque les hommes se sont installés près des bois, il a pris contact avec le premier chef du village afin de conclure un pacte. Ce dernier prévoyait que la partie centrale du bois ne sera jamais défiché et que seul le chef du village serait autorisé à y pénétrer et voir Vert Tige. En échange, le village profiterait de la protection du Faës et serait à l'abri du besoin même au cours des hivers les plus rudes grâce au bienfait des abords du bois. Par contre, si les bois ou le sanctuaire était violé alors de terribles représailles s'abattraient sur le village. Bien entendu, le premier chef du village n'était pas éternel. Alors que sa mort approchait, le chef du village présenta son successeur à Vert Tige qui conclut un nouveau pacte avec le nouveau chef, tandis qu'il effaçait les souvenirs de l'ancien. Cela a duré jusqu'à présent avec le chef Dwenon et aurait pu continuer sans les agissements d'un certain Gordak (oui, oui l'autre villageois disparu). Ce dernier s'est installé au village depuis 6 mois environ après avoir été chassé de la cour d'un roi du nord (il l'avait rendu chauve en prétendant lui faire repousser ses cheveux grâce à une potion miracle). Pour se faire rapidement intégrer au village, il a usé de ses dons en matière de potions et d'herboristerie. Gordak, en allant régulièrement aux abords des bois pour chercher ses plantes et face aux mises en garde du chef, s'est vite aperçu que la forêt avait quelque chose de bizarre. Il a voulu en avoir le cœur net, et il y a deux jours il s'est enfoncé en soirée dans les bois suivis de Dwenon qui avait de gros soupçons sur ce personnage. Gordak, après quelques heures de recherche, a trouvé le sanctuaire Elfe et y a dérobé l'artefact : un sablier finement ouvragé. Une fois l'objet retiré de son sanctuaire, le temps commença à rattraper les habitants des bois aussi bien végétaux qu'animaux. Vert Tige n'y échappa pas et fut l'un des premiers à périr (vu son grand âge) avec les animaux, par contre les végétaux commencent à pourrir lentement car leur cycle de vie est différent. Parallèlement, les représailles se sont abattues sur le village : les habitants sont devenus aveugles mais comme la nuit était tombée, ils s'en sont aperçus le lendemain matin. Mais qu'a fait Dwenon me direz-vous ? Il a bien essayé d'arrêter Gordak mais ce dernier n'a pas hésité et l'a égorgé. Il a traîné le corps et l'a camouflé un peu plus loin. Gordak a mis immédiatement

les voiles sans repasser chez lui afin de ne pas être vu par les villageois et il a ainsi échappé à la malédiction.

Note : Vert Tige a réussi, avant de mourir, à envoyer une sorte de message au Roi des Elfes qui a immédiatement fait dépêcher 5 de ses chevaliers qui arriveront dans les bois pratiquement en même temps que les pjs.

Tableau chronologique avant l'arrivée des pjs

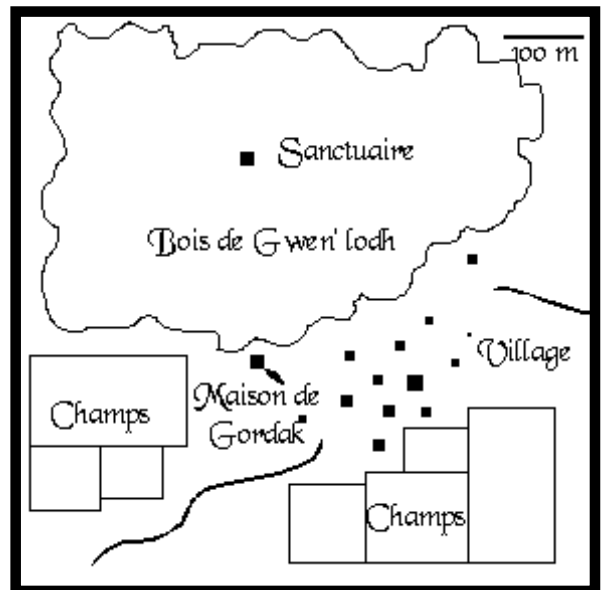
Jour J-2 : Gordak se rend en soirée dans les bois, y dérobe le sablier et assassine Dwenon. Vert Tige meurt mais envoie un message au Roi Elfe.

Jour J-1 : Le village se rend compte qu'il est aveugle, Lodlinn arrive au bourg pour prévenir son seigneur

Jour J : Les pjs arrivent au village de Gwen' lodch

Au Village de Gwen' lodch

Lodlinn, étant arriver en soirée, les pjs devront se rendre le lendemain matin au village. Tous les villageois sont regroupés dans une grange. Les pjs entendront d'ailleurs de nombreux pleurs d'enfants ce qui leur permettra de trouver cette grange. Une fois que les villageois apprendront que des chevaliers sont présents, ils prieront le ciel et béniront les pjs venus à leur secours. Pour eux il suffit de se rendre dans les bois et de tuer le démon qui a enlevé Dwenon et Gordak. Si les pjs émettent des soupçons ou des critiques vis à vis du chef ou de Gordak, ils soulèveront un tolet de protestations : le chef nous a toujours aidé, Gordak a montré beaucoup de bonne volonté pour s'intégrer au village, etc.... Comme pourrons le constater les pjs, les deux disparus sont des membres très appréciés de cette petite communauté et il sera dur de leur faire changer d'avis.



Informations disponibles au village :

Les bois : ils sont dangereux, car il y réside un démon. Les chefs en ont toujours interdit l'accès et d'en parler même au seigneur des lieux sous peine de voir le démon s'en prendre au village. Seuls les abords étaient accessibles mais parfois le chef s'y rendait sans donner plus d'explications.

Le chef Dwenon : pour les villageois, c'est un homme bon et à l'écoute. Il a toujours été là au moment de crise. Il avait raison d'interdire l'accès des bois car il y avait un vrai danger. La preuve en est qu'il a disparu.

Gordak : il est arrivé depuis 6 mois et a tout de suite aidé le village avec ses talents de guérisseur et ses potions. Tout le village a eu recours à son service un jour ou l'autre même si le chef voyait ça d'un mauvais œil. Mais lui aussi est allé voir Gordak On lui a donné une maison abandonnée et tout le village a aidé à sa remise en état.

Deux possibilités s'offrent alors aux pjs :

1-visiter les bois. Voir les Bois de Gwen' lodch

2-s'ils ont des soupçons sur Gordak ou le chef :visiter leurs maisons. Voir retour au village

Les Bois de Gwen' lodch

En pénétrant dans les bois, un jet de vigilance, fera remarquer au pj qu' il n'y aucun bruit : pas de chants d'oiseaux, etc.. Pas même le bruissement des feuilles. Pour faire ressentir la tension présente vous pouvez demander un jet de Valeureux et d'équitation afin de ternir les montures nerveuses.

Plus les pjs s'enfonceront dans les bois et plus ils constateront que les arbres sont malades voire mourant et pourrissant. De plus, ils tomberont sur de nombreux cadavres d'animaux morts. Ce phénomène semble aller en s'amplifiant vers le centre du bois, là où se trouve le sanctuaire que les pjs devraient facilement trouver avec un peu de réflexion.

1-Le sanctuaire : Il se trouve au centre d'une petite clairière de 20 m de diamètre environ. Au premier abord, on n'aperçoit qu'un tumulus rond de 10 m de diamètre et de 2 m de haut percé d'un trou de 1,5 m de diamètre. Une fois à l'intérieur, on constate que l'ensemble est composé de pierres recouvertes de terre et que le sol a été creusé pour donner une hauteur de 3 m à l'ensemble. Au centre se trouve un autel de pierre dont le dessus a été creusé afin de recevoir ce qui semble être un objet rond de 10 cm de diamètre (MJ : la base du sablier). Chaque pierre composant le tumulus est gravé d'un symbole. Un jet de connaissance des Faës permettra de dire que ces symboles sont Elfiques et une réussite critique les identifiera comme magique (MJ : ces symboles permettent au tumulus de résister et de tenir). Si les pjs pensent à regarder les traces, un jet de chasse réussi leur permettra de découvrir qu'un homme est venu récemment . Si on suit ses traces vers l'extérieur on découvrira qu'il a rencontré une autre personne et qu'une lutte a eu lieu (MJ : Dwenon essayant d'arrêter Gordak) puis qu'un corps a été traîné. Si les pjs suivent cette piste, ils trouveront le corps de Dwenon..

2-Le corps de Dwenon : Gordak l'a partiellement caché sous un tas de feuilles qui s'est rapidement désagrégé sous l'action du temps. Les pjs identifieront facilement le cadavre s'ils ont discuté avec les villageois, sinon ils devront le rapporter. Mais avant cela, ils vont faire la rencontre des chevaliers Elfes qui arriveront au moment où les pjs découvrent le corps.

« Voilà ce que vous faites à ceux qui vous gênent. Rendez-nous notre objet sacré et vous pourrez vous juger heureux que nous ne vous tuions pas pour le crime que vous avez commis. »

Voilà en substance les paroles du chef du groupe Elfe qui tient pour responsable les pjs du vol du sablier et de la mort de Dwenon. Il sera difficile de le convaincre et il y a fort à parier qu'un groupe impulsif se jette au combat. Une solution diplomatique serait plus bénéfique aux pjs car les chevaliers Elfes sont d'excellents combattants et cette attitude agressive les conforterait dans leur idée.

Note au MJ : si les pjs n'ont pas cherché de traces ils rencontreront les Elfes qui transportent le corps de Dwenon et qui auront la même attitude. Si les pjs essaient ensuite de suivre les traces de Gordak fuyant la forêt, elles se perdront vite dans les bois pourrissant, ne laissant comme alternative que la visite de sa maison.

Si les pjs ont réussi à convaincre les Elfes de leur innocence, ils pourront apprendre l'histoire du tumulus et du pacte et que le seul moyen de lever la malédiction est de ramener le sablier . Nul doute qu'il y ait un voleur et le seul qui soit encore absent est Gordak. Le pjs risquent donc rapidement d'avoir des soupçons sur ce personnage (s'ils n'en avaient pas déjà). Ils vont donc devoir visiter sa demeure.

Retour au village

1-La demeure de Dwenon : il s'agit de la plus grosse ferme du village. Elle ne contient rien d'intéressant, tout au plus une petite bourse derrière une pierre branlante de la cheminée (MJ : si les pjs n'ont encore aucun soupçons, jouez cette scène comme la découverte d'un indice précieux)

2-La demeure de Gordak : elle se situe un peu à l'écart du centre du village et semble avoir été retapée récemment. Etrangement, la porte comporte une serrure. Les villageois s'ils sont questionnés

diront que Gordak avait gardé une habitude de la ville et que c'est lui qui l'avait installée. Un jet de force-5 est nécessaire pour forcer la porte ou un cumul de 60 pts de dgts. A l'intérieur on trouvera une seule grande pièce garnie du mobilier de base (table, tabourets, armoire, et une cheminée) ainsi qu'une trappe menant à la cave. C'est à cet endroit que les pjs trouveront des choses intéressantes. En effet, la cave est le parfait laboratoire de l'alchimiste : cornus, alambic, matériels en verre, etc..... Ainsi qu'un grimoire épais que Gordak a dû abandonner (il ne voulait pas revenir au village préférant se faire passer pour disparu). Les pjs pourraient avoir l'idée que Gordak viendra tôt ou tard récupérer son grimoire, c'est prendre Gordak pour un imbécile. Il sait très bien que l'on va le rechercher, et finir par trouver le corps de Dwenon et en déduire sa culpabilité. Par contre les pjs pourront, s'ils pensent à jeter un œil dans le livre, trouver un mot griffonné en ce qui semble être du latin. Toute tentative de traduction se révélera veine : la phrase ne veut rien dire puisqu'il s'agit d'un code. Il suffit de retirer les « terminaisons latines » a et us et de trouver l'anagramme du mot pour comprendre le message suivant.

Sienvus ela ourja udus bastabus ourpa sounus nernocretrus eda notus vaerinus nasda ala ernogius. Nua giuedus oirna adrenivus eta remena aus sounus euna siofus equus uta ressaaxua rosbadus uda siobus bermossa.

Voici la traduction :

Viens le jour du sabbat pour nous rencontrer et discuter de ton avenir dans la région. Un guide noir viendra te mener à nous, une fois que tu seras aux abords du bois sombres.

Note : ce message a été envoyé par le conseil des sorciers et sorcière de la région, qui donne rendez-vous à un nouveau venu.. Le conseil n'a pas prévu le départ précipité de Gordak et que celui ci devrait laisser un message aussi important chez lui, les pjs pourront profiter de cette erreur et rencontrer ce fameux guide. La prochaine nuit sans lune doit avoir lieu dans quelque jours (suivant votre campagne ou selon votre choix). Les bois sombres sont un surnom que l'on donne à un bois proche, les pjs le savent s'ils sont de la région ,sinon ils peuvent se renseigner auprès des villageois.

Gordak a eu le temps de déchiffrer le message, mais ne l'a pas détruit. Il pense à tort qu'il s'agit d'une plaisanterie et qu'il pourra retrouver le plaisantin grâce à l'écriture (en effet rare sont ceux qui savent écrire.....).

Rencontre surprise :

Si les pjs comprennent le message, ils pourront se rendre aux bois sombre et trouver le guide, ce dernier est un chat noir qui se présentera à eux dès leur arrivée et qui les mènera au lieu du sabbat. Au centre d'une clairière, un immense feu a été allumé et on peut entendre de nombreux animaux de ferme (poulet, chèvre, etc....). Autour du feu se tient un groupe de 10 personnes vêtues de toges noires et psalmodiant dans une langue inconnue. A peine le chat a t'il accompli sa mission qu'il disparaît dans un nuage de fumée (facile, je sais....). A ce moment faite faire un jet de valeureux à vos pjs et d'équitation s'ils ont pris leurs chevaux. Tout jet raté indiquera que l'un d'entre eux à fait du bruit et que bien entendu les sorciers les auront entendus. Sinon, les pjs pourront les prendre par surprise.... A vous de gérer au mieux le combat. Il est à noter que le chef du cercle des sorciers tentera de fuir alors que les autres couvriront sa fuite. Gordak, présent lui aussi, ne demandera pas son reste et tentera de fuir. Si les pjs le rattrapent ou le tue, ils trouveront sur lui le sablier.

Epilogue :

Une fois le sablier repris, les personnages pourront le rapporter au sanctuaire Elfe. La forêt commencera alors à reprendre un aspect normal et peu à peu elle se repeuplera. Le village retrouvera la vue, la malédiction est levée. Si les pjs n'ont pas eu de rapport trop conflictuel avec les Elfes, le chef de la troupe viendra seul visiter chacun des pjs à son manoir afin de lui remettre un présent du Roi des Elfes. Il s'agit d'un flacon contenant l'huile d'un arbre rare qui permet de créer un effet magique sur un objet à condition de l'enduire de cette huile. A vous MJ de décider de l'effet exacte de cette huile (bonus au toucher, dgts ,bonus à l'armure...). Le flacon ne possède qu'une seule dose.

Les personnages :

-Les sorciers : ils sont au nombre de 10 et sont de piètres combattants. Mais ils préféreront mourir plutôt que de se faire prendre sachant ce qui les attend s'ils sont fait prisonnier.

Ils se battent à la dague avec une compétence de 12 et pour 3d6 de dgts. Si les chevaliers sont en armure, ils tenteront la double feinte avec une dextérité de 14. Ils possèdent tous 20 PdV.

Pour corser le travail des Pjs vous pouvez leur allouer quelques petits tours de magie (ce sont des sorciers non...) dont voici quelques exemples :

Rendre aveugle quelques rounds, casser une épée, casser les lanières de l'armure, diminuer les capacités de combat ou les caractéristiques, etc..... Pensez toujours qu'un sorcier n'est pas un enchanteur et qu'il possèdera plutôt des sorts de destruction ou de diminution.

Si vous le sentez vous pouvez décider de faire lancer une malédiction par le chef du cercle et qui obligerait les pjs à effectuer une quête pour s'en débarrasser.

-Gordak : Sorcier sans grande envergure, ses compétences sont tournées vers les potions et les plantes. Il n'hésitez pas à empoisonner père et mère si cela pouvez lui rapporter de l'argent ou du pouvoir. Gordak tentera de fuir par tous les moyens et ira même jusqu'à accuser un villageois si on le met face au cadavre du chef Dwenon.

-Les chevaliers Elfiques : prendre les caractéristiques d'un chevalier ordinaire ou notable (suivant vos pjs) situés page 221 et celle d'un chevalier Faërique page 232 pour le chef du groupe.

-Les villageois : si besoin est prendre les caractéristiques d'un fermier ordinaire page 223.

Gloire :

100 pour libérer le village de la malédiction et restituer le sablier.

100 de plus si le cercle de sorciers est éliminé au complet.

25 par sorcier tué.

50 par Elfe tué.

100 pour le chevalier Faërique.

20 si les pjs ne sauvent pas le village et ne stoppe pas le cercle de sorciers.

Note : il est à noter que la présence d'un sanctuaire Elfe aussi prêt d'un village peut gêner les convictions d'un chevalier par trop chrétien. Si tel est le cas le sanctuaire sera déplacé par les elfes avant tout risque de conflit.

Un grand merci a Tarlak qui m'a envoyé l'idée de ce scénario
--