

Le village dans la brume

Ce scénario pour trois ou quatre personnages est relativement court et convient parfaitement à une séance d'initiation au jeu de rôle ou à une démonstration dans le cadre d'un festival, ce qui est d'ailleurs sa raison d'être. Il a été écrit pour être joué sur le stand des Forgeurs de Rêves au festival Trolls & Légendes 2011, à Mons. Il est conçu pour être joué avec les règles de D&D 3.5 mais il sera très facile de l'adapter à toute une série de jeux. Il n'est pas du tout orienté baston et demande de la part du maître du jeu une bonne dose d'improvisation.

Synopsis

Evallan est un sorcier maléfique qui vit dans une vieille tour au milieu d'un village perdu au fond des bois. Les personnages se sont abrités d'un puissant orage surnaturel dans sa demeure et il s'est montré un hôte prévenant et amical. Dans ses caves, il détient sa jeune nièce, Cassandra. Cassandra doit hériter de toute la fortune de son père, Mazim. Mais si Cassandra venait à mourir, c'est Evallan qui hériterait d'une considérable somme d'argent et de terres. C'est pourquoi le sorcier a kidnappé la jeune fille. Las, malgré ses tentatives, il lui a été impossible de la tuer. Mazim, bien que mourant, reste un magicien confirmé et a lancé toute une série de sorts de protection sur sa fille, la rendant invulnérable aux tentatives du sorcier. Mais l'arrivée des personnages va donner une idée à Evallan. Il a drogué le repas des héros et les a ensuite hypnotisés magiquement. Ils seront envoyés dans une copie onirique du village et se sentiront obligés de tuer la petite fille. A moins qu'ils ne reprennent leurs esprits et qu'ils se réveillent, en quel cas, ils peuvent tout comprendre et mettre un terme au plan machiavélique d'Evallan...

Hors de la brume...

L'aventure commence alors que les personnages émergent de la brume en haut d'une colline. Il fait froid, une brume épaisse recouvre la forêt alentour. Un sentier descend vers un petit village d'où émerge une antique tour à l'allure branlante. Il fait sombre et c'est une nuit sans lune. Les personnages disposent de torches et peuvent ainsi s'éclairer. Ils ne se souviennent de rien, si ce n'est que ce village leur semble familier et qu'il doit y avoir un danger quelque part...

Le village fantôme

Le village se compose d'une vingtaine de maisons, d'un atelier de forge, d'une étable, d'un enclos à chevaux et d'un petit commerce. Il y a aussi une taverne attenante au commerce. La tour est le bâtiment le plus haut du village. Mais les personnages ne trouveront pas âme qui vive. Les habitants semblent avoir tout laissé en l'état : tables dressées, portes ouvertes, chaises tirées... Mais il fait froid partout et on ne trouve aucune trace de lutte ou de fuite éperdue. Il n'y a aucune richesse non plus, seulement des objets usuels.

Les flashes

Au cours de leur exploration du village, les personnages auront des flashes (qui sont en fait des souvenirs du monde réel). Lorsqu'ils entreront dans une maison ou s'en approcheront, ils ont une vision fugitive de ce qu'ils y ont fait dans la vraie vie. Par exemple, près de l'enclos à chevaux, ils se rappelleront avoir eu un cheval et l'avoir laissé dans un enclos comme celui-là. Près de la forge, ils

auront le souvenir de s'être arrêtés pour y acheter des armes ou faire réparer leurs armures, etc. Distillez ces souvenirs petit à petit, pas tous à la fois et répartissez-les sur les personnages du groupe. Il ne faut pas dire : « tu te souviens d'avoir fait ça hier », mais « tu as l'impression d'être déjà passé par ici... Tu te revois occupé à faire ça ».

La tour fermée

Si les personnages arrivent trop tôt près de la tour, ils la trouveront fermée et toute tentative pour l'ouvrir se révélera vaine. Ils peuvent tenter de l'escalader ou reporter leur exploration à plus tard.

La fillette

A un moment, Cassandra, prisonnière elle aussi du rêve, sera attirée par la présence des personnages et sortira de la tour. Elle en laissera la porte ouverte et se glissera dans l'ombre pour observer les nouveaux venus. En raison de la magie qui la protège, elle brille d'une étrange aura rouge, ce qui lui donne une allure effrayante. Ses yeux sont également très lumineux. Elle ne tentera rien pour faire du mal aux héros (elle en serait sans doute incapable) mais fuira si elle est repérée. Organisez une course-poursuite dans le village, la fouille de maisons vides, des bruits de course perdus dans la brume, etc. A un moment, le personnage le plus attentif verra la petite fille entrer dans la tour. Elle laissera la porte ouverte...

La tour ouverte

L'intérieur de la tour est faiblement éclairé par des torches jetant d'étranges lueurs rouges. Les personnages y auront des flashes leur remémorant les moments passés là : un vieil homme très gentil, l'orage au-dehors, un bon repas et du vin délicieux... Ils auront également conscience d'un danger très proche. La petite fille doit en être la cause, il faut qu'ils le pensent ou du moins se méfient d'elle.

Cassandra se cachera tout d'abord dans les étages délabrés de la tour où peuvent traîner de vieux souvenirs du sorcier (après tout, c'est son rêve : des anomalies comme des objets qui parlent ou qui restent suspendus dans les airs, etc.). Lorsqu'elle sera repérée, elle prendra la direction de la cave. La cave est nettement plus claire que le reste de l'édifice (c'est là que les personnages dorment en réalité). Une cage se trouve au centre d'une pièce chaude et la petite fille s'y cache, vainement. Il y a également le même nombre de paillasses qu'il y a de personnages. Ce détail peut mettre la puce à l'oreille des personnages... Ils seront néanmoins submergés par une vague de haine à l'encontre de la fillette. S'ils échouent un test en Volonté (DD 15), il voudront à tout prix frapper la fillette. Ajoutez des modificateurs en fonction du comportement des joueurs : s'ils ont remarqué des détails qui ont éveillé leurs soupçons, accordez-leur des bonus. S'ils ont ouvertement menacé la fillette depuis le début, imposez-leur des malus.

Cassandra

S'ils tuent la fillette, les personnages se réveilleront pour voir un vieil homme penché sur eux et incanter un sort mortel... Ils devront vendre chèrement leur peau. S'ils refusent de la tuer et émergent du rêve, ils trouveront le sorcier en transe, assis dans un coin de la cave. Le temps qu'il émerge, ils auront le temps de lui porter des coups ou de le neutraliser. Cassandra est au courant des tentatives de son oncle et elle le dénoncera au besoin.

Conclusion

Si les personnages sauvent Cassandra des griffes d'Evallan, elle leur demandera de la reconduire chez elle, auprès de son père, dans la prochaine grande ville. Celui-ci récompensera les personnages dignement...