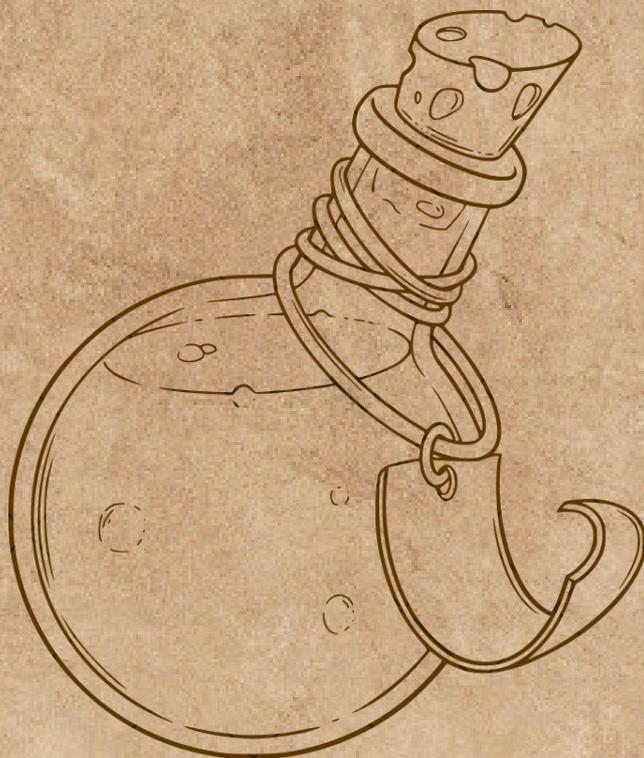


# Un flacon éloquent

Scénario pour aventurier de niveau 4



## Contexte

Le groupe d'aventurier a été missionné pour enquêter sur des incidents étranges dans un village de la région.

## Accroches d'aventure :

Les membres ont été réunis sur cette affaire par différents biais, un recrutement dans les auberges des environs, une mission donnée par la guilde auquel il/elles appartiennent...

L'un des aventurier a été missionné pour réaliser cette mission et recruter les agents nécessaires à sa réalisation. (D'où la réunion des joyeux lurons autour de la table).

## Localisation

L'histoire se déroule au nord de la côte des épées dans un petit hameau.

## Introduction

Après avoir reçus les ordres et une lettre de marque de la part du seigneur de la région, les aventuriers se mettent en route vers le village de Chantebrume. Arrivés à mi-chemin, ils croiseront une caravane en provenance du village

Si les aventuriers l'arrêtent, ils apprendront que ce sont des habitants qui fuient le village par peur de la malédiction qui y sévit. Ils auront une rapide explication sur le problème

Le groupe arrive au village peu avant midi, ils sont stoppés à l'entrée par un garde qui leur explique que l'accès au village est fermé jusqu'à nouvel ordre. Après lui avoir montré la lettre de marque donnée en amont par leur seigneur, le garde les conduit jusqu'à la longère du jarl.

Là les PJ rencontrent **Seranna** la cheffe du village, une humaine d'une cinquantaine d'années, pas très grande, peau tannée par le soleil, cheveux noirs, visage fatigué.

A côté d'elle se tiens son chambellan **Rajan**, un homme du même âge, noir de peau, cheveux en dreds attachés. Ils vous accueillent dans la grande salle, vous explique la situation.

Depuis quelques mois, des incidents et des morts étranges arrivent au village. Le premier cas était la doyenne, elle a été retrouvée chez elle, dans son lit, nous nous sommes rendu compte de sa disparition plus tard dans la matinée. Je suis allée la voir et je l'ai trouvée comme ça, étendue sur son lit, le visage figé dans une expression d'horreur. Personne n'était rentrée avant moi, et ses volets étaient fermés.

C'est ensuite une disparition qui a eu lieu, notre chasseresse, **Namys** était partie comme à son habitude et nous ne l'avons plus jamais revue.

Le dernier est un homme retrouvé inconscient ce matin dans son champ, il a été ramené avec les autres mais ne s'est pas réveillé, il est en vie mais personne réussi à le faire retrouver ses esprits.

C'est comme ça depuis plusieurs semaines, une mort ou un cas d'inconscience. Cela fait **huit** personnes au total. Mes citoyens sont affolés, je vous en prie trouvez une explication. Vous avez toute mon aide, j'informerai la population de votre présence et **Rajan** veillera à leur entière coopération.

A la sortie les PJ ont le choix d'aller et venir dans le village à leur guise.



Pendant l'échange, si demande de jet de perception/intuition.

**Rajan** se montre anxieux et méfiant

# Lieux majeurs

## L'auberge des trois boucs

Une auberge tenue par un couple d'halfelin **Jasper et Nedda**. Elle sert de relais aux voyageurs, une petite bâtisse sur un étage, quand vous vous approchez une bonne odeur de cuisine enveloppe l'endroit.

À l'intérieur, des gens sont attablés, l'ambiance est plutôt calme, les gens ont l'air préoccupés

Le couple vous dira que le gîte et le couvert vous sera offert tant que vous restez à enquêter, « Ordre de Seranna ».

Un message attend également les pj à cet endroit (**si ce n'est pas le premier lieu visité**). Un message de Rajan, il stipule qu'il pense qu'une magie erratique est derrière tout ça, de venir le trouver s'ils ont la moindre piste. Une liste des personnes qui maîtrise la magie est jointe à la lettre :

- L'alchimiste (Aravor)
- Une gamine (Adrienne Avenicci)
- Le vieux (Tofan)
- Lui-même

(Si ils tournent un peu en rond, prendre le gamin des halfelin qui viendra leur porter la lettre)

## Les champs

La majorité des habitants du village s'y trouve. Rien de notable, ils diront globalement la même chose, ils n'ont pas de quoi quitter la ville, ils n'ont nulle part où aller, peur oui mais pas le choix.

Ils rencontrent **Adrienne** (s'ils la cherchent), elle fait une démonstration de ses pouvoirs qui se résume à de la prestidigitation (elle claque des doigts et une odeur de chèvrefeuille se fait sentir, elle ira également vers le pj le moins antipathique et touchera un élément de son armure d'où un symbole de fleur apparaîtra, c'est tout)

## La boutique de l'alchimiste

Une petite boutique classique, des tas d'objets pas très rangés, des potions, des grigris et quelques bibelots.

C'est ici que les PJ peuvent rencontrer **Aravor**, un demi-elfe. Il est longiligne, la peau claire, cheveux long coiffé en tresse.

La boutique est assez bruyante, plusieurs objets parlent.

(Si demandé, Aravor à créer son premier objet qui parle il y a quelques mois (date qui coïncide avec la première mort oulala) mais il faut que la date reste vague, il y a 2/3 mois).

Les objets sont les suivants : un bibelot grenouille, une poupée, un orbe de verre, une statuette de guerrier... Tous parlent (se souviennent d'avoir été humain avant mais rien de précis, raconte leur vie de bibelots, chante, bavarde)

## La tente des inconscients

Une grande tente de toile blanche a été installée près des champs, les « malades » y ont été installés, les PJ trouveront toujours une personne sur place chargée de prendre soin d'eux (les hydrater, vérifier leur état de santé, surveiller...) Un villageois (un homme lambda ; Hervé, pas le pingouin qui glisse le plus loin)

Les malades ont un aspect comme endormis, ils respirent, sont chauds, un pouls normal...

Si            sorts            de  
restauration/soin    sur  
eux, ne fonctionne pas  
mais sera pris de  
convulsions sans pour  
autant se réveiller.



## La maison du vieux Tofan

Cabane un peu délabrée à l'orée de la forêt, un petit potager, un poulailler et un enclos avec quelques chèvres et lapins.

**Tofan**, humain, le peu de cheveux qui lui reste sont grisonnant, visiblement ses dernières ablutions remontent à votre naissance. Il a un vieux corbeau apprivoisé.

Il est désagréable et n'ouvre pas sa porte aux pj, parle au travers (soit revenir avec une autorité, soit péter la porte) leurs dit de partir que tout cela ne le concerne pas.

Il est le dernier à avoir vu **Namys**, elle s'est enfoncée dans la forêt, c'est la seule personne qu'il semble réellement apprécier dans le village.

---

## Developpement

Si les aventuriers repassent par la boutique de l'alchimiste (le lendemain ou le soir), celui-ci à disparu de sa boutique, ils entendront une voix appeler de l'arrière-boutique. Un flacon qui parle, les PJ reconnaissent la voix de Aravor, il dit s'être piégé dans ce flacon (ce nullos) et qu'il est peut-être à l'origine des cas d'inconscience sans le vouloir.

Après un échange quelque peu déconcertant sur les réelles capacités de l'alchimiste, celui-ci désigne son grimoire, qu'il contient le contre sort pour palier au problème. (Grimoire très mal tenu, des pages qui partent, plein de petites notes dans tous les sens, ratures, symboles, dessins).

Le sort nécessite plusieurs composantes

- Des plumes de phénix, symbole de renaissance et de transformation. L'alchimiste en a justement une, quelle aubaine.
- De la poudre de cristal de roche, qui représente la pureté de l'âme. Roche présente dans le monde féérique.
- De l'eau de source.
- Une fleur selon saison, trouvable chez le fleuriste du coin
- De l'ambre, qui a la propriété d'absorber l'énergie. Idem trouvable chez l'alchimiste, c'est fou cette coïncidence.
- De la sève d'arbre de vie, qui est réputée pour ses propriétés de guérison et de régénération. L'arbre du monde des fées.

Jets d'investigation  
(Trouve les compos  
présente dans tous les  
cas, si +17, trouve le  
coffre de l'alchimiste  
avec 20po + 30pa)



Le flacon leur propose de les accompagner (les PJ ont le choix, mais c'est mieux s'ils l'embarquent) pour trouver la suite des ingrédients, d'aller trouver **Tofan** qui saura peut-être où se trouve la suite des composantes.

Retour vers la cabane de **Tofan**, celui-ci ouvre la porte s'il entend la voix **Aravor** (ou si elle n'a pas été défoncée), il accepte d'aider les aventuriers après avoir entendu toute l'histoire, il dit qu'il sait où trouver ce qu'il leur manque. Et la situation l'amuse un peu.

Discussion autour d'un thé amer dans sa cabane qui sent la poule moisie, terre battue au sol, mur en bois, plein de truc qui traîne, poussière... Aérer est visiblement une notion oubliée.

Ils les guident à travers la forêt, de plus en plus profondément (malgré son âge avancé, il semble agile dans ce milieu, un peu compliqué à suivre (JD dex ? histoire de lancer un peu des dès là) pour arriver finalement devant un arbre (assez commun), encastré dans ses racines une roche ornée de runes (du sylvestre si l'un des PJ sait le lire, sinon tant pis)

« Ici commence le royaume des fées. prudence à ceux qui y pénètrent. sa beauté omniprésente cache des dangers mortels »

Tofan va toucher l'arbre et prononcer quelques mots en sylvestre (mon ami, ces personnes ont besoin de l'aide de votre peuple, accepte de leur venir en aide) l'arbre s'éveille alors, il accepte de les aider en échange de quelque chose, il ne connaît que la forêt sur laquelle il règne depuis toujours mais aimerait connaître les talents des humains, il demande alors au groupe de lui fournir quelque chose en retour (une démonstration de pouvoir, un pvp, de la musique, une danse, une histoire...) l'arbre communique par télépathie.

Bon bah là ils se démerdent, voir ce qu'ils font en totale impro

L'arbre est émerveillé (ou juste satisfait) devant le spectacle qui s'offre à lui et décide de tenir sa promesse, les racines s'écartent de la roche pour laisser découvrir portail dans lequel les PJ peuvent voir au travers, une plaine luxuriante s'offre à eux.

## *Le Royaume des fées*

---

Plusieurs soleils sont au zénith, des prairies ambrées et vallonnées séparent des montagnes dont les pics enneigés disparaissent dans les nuages, des rivières vert émeraude, turquoise et jade serpentent le long des vallons... Ici l'énergie arcanique vrombit dans le moindre arbre, le moindre caillou. Toute existence est magique. Ce monde est le parfait miroir verdoyant du monde matériel.

Le portail par lequel ils sont passés à disparu.

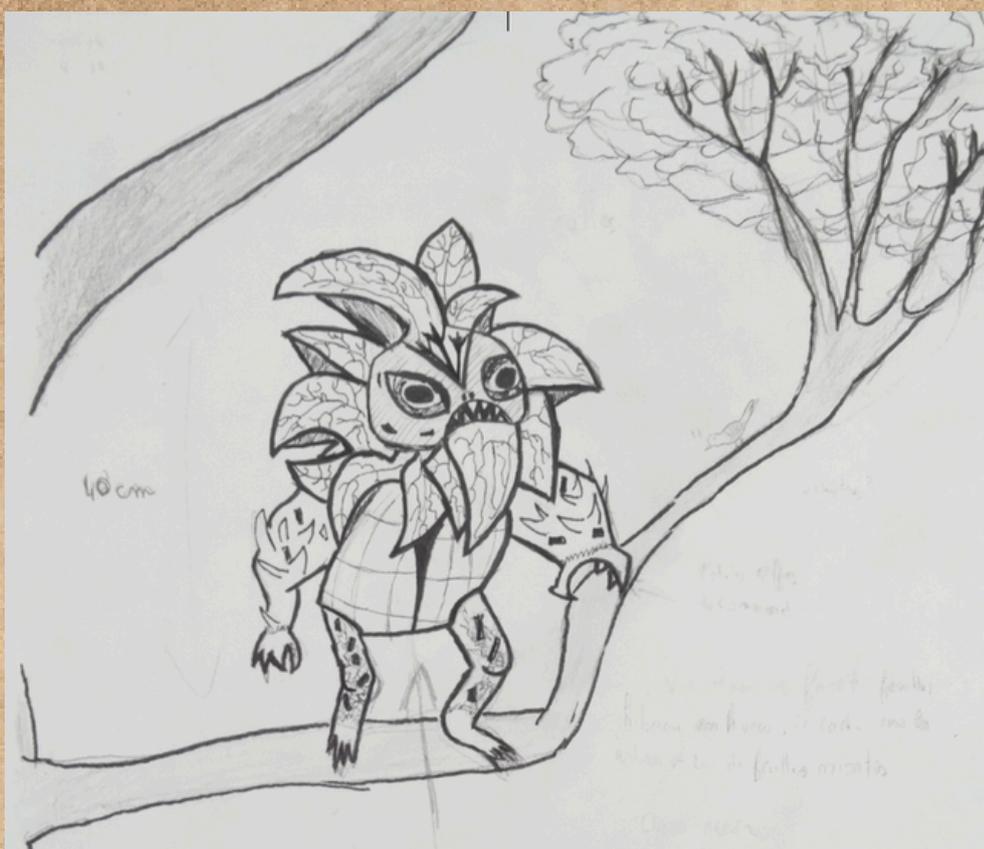
Le groupe avance dans cet environnement inconnu, des petites créatures trop pipou (Des jackalope ou des petits oiseaux tout colorés) accompagne leurs pérégrinations. Ils croiseront la chasseresse au prix d'un jet de perception avec une faible difficulté (amorcer avec une perception passive, ils se sentent obs) il faut qu'elle les guide quand même.

Elle leur raconte qu'elle est amie avec Tofan, qu'il lui a montré l'arbre et qu'elle vit dans ce monde depuis quelques semaines, et qu'elle vie ici depuis.

Pendant leur balade, ils trouveront la roche qu'ils cherchent, il ne faut pas qu'ils oublient d'un prendre, roche assez commune. S'ils n'y pensent pas, Mr flacon le leur rappellera.

Elle les guide à travers ce monde si particulier, jusqu'à un bois qu'ils vont traverser. Pendant qu'ils traversent ils tendent évidemment l'oreille et entendent de petits ricanements provenir de partout.

PAF initiative, bagarre contre les gobelins feuillus (création personnelle) il y en a 4.



## GOBELIN FEUILLU

Humanoïde de taille P, neutre mauvais

**Classe d'armure** 15

**Points de vie** 11 (2d6+2)

**Vitesse** 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	8 (-1)	8 (-1)	8 (-1)

**Jets de sauvegarde** Dex +

**Compétences** Acrobaties +, Survie +

**Vulnérabilités aux dégâts** feu

**Immunités aux états** empoisonné

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** commun, sylvestre

**Puissance** 1 (200 PX)

**Ruse.** peut effectuer une action bonus à chacun de ses tours en combat. Cette action ne peut être utilisée que pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

### ACTIONS

**Griffe.** Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Glandes à poison dans les griffes, DD 12 pour résister au poison, si empoisonné 2dg/ tour

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

### ACTIONS BONUS

**Appel** . pousse un cri pour alerter ses congénères attire d'autre gob dans un rayon de 100m.

Petite créature de 50cm, son corps est recouverte d'un chitine semblable à celle d'un scarabé, une collerette de feuille entoure son cou.

Petites griffes, crocs, grand yeux. (voir dessin pas ouf)

les gob vivent dans la féerie , comme leurs cousins du plan matériel, ils vivent en colonies mais sont principalement arboricoles.

Particulièrement agressif sur la défense de leur territoires, ils attaquent dès qu'ils sentent leurs habitats menacés. Cependant ils semblent respecter et être sous la "régence" des Dryades. Si celles ci apparaissent, les gob cesse toute velléité et attendent de voir les actions des dryades.

Ils se nourrissent principalement d'insectes et de fruits.

Se déplacent toujours par groupe de 3 à 4.

A chaque tour en faire venir deux en plus avec leur action bonus appel (ou plus s'ils galèrent ou pas) à la fin du 3<sup>e</sup> tour, trois dryades apparaissent. Les Gobelins fuient ou cessent de se battre.

Les dryades agissent comme une personne, petit salut vers les PJ, parle d'une seule voix. (Toutes coordonnées)

S'adressent au PJ en leur disant qu'elles savent pourquoi ils sont là. Les PJ seront guidés vers les profondeurs de la forêt.

Ils arrivent à une clairière, où en son centre se trouve un arbre immense, ses racines se déployant à des centaines de mètres aux alentours, il est si grand qu'il est impossible d'en apercevoir la cime, les dryades viennent poser leurs mains sur le tronc et disparaissent à l'intérieur.

La sève coule, c'est le moment pour les aventuriers d'en ramasser, les dryades ouvrent un passage qui les fait retourner devant chez la cabane de Tofan, avant de partir, Namys leur demande de prévenir Seranna qu'elle ne reviendra pas.

## *Le rituel*

---

Ils réunissent les composantes, lance le sort en compagnie de **Rajan** si envie (prêtre n3), les objets enchantés à proximité de leurs « proprio », rituel, marche pour tous sauf ceux qui sont morts (Donc la vieille qui devient une âme en peine)

PAF initiative  
contre l'âme en  
peine



# ÂME EN PEINE

[ Wraith ]

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

---

**Classe d'armure** 13

**Points de vie** 67 (9d8 + 27)

**Vitesse** 0 m, vol 18 m (stationnaire)

---

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

---

**Résistances aux dégâts** acide, feu, foudre, froid, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

**Immunités aux dégâts** nécrotique, poison

**Immunités aux états** à terre, charmé, épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, entravé

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

**Langues** les langues qu'elle connaissait de son vivant

**Puissance** 5 (1800 PX)

---

**Déplacement intangible.** L'âme en peine peut se déplacer à travers d'autres créatures ou des objets comme si elle traversait un terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

**Sensibilité au soleil.** Si elle est exposée à la lumière du soleil, l'âme en peine a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

## ACTIONS

---

**Absorption de vie.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 21 (4d8 + 3) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas subir une diminution de son maximum de points de vie égale aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.

**Création de spectre.** L'âme en peine prend pour cible un humanoïde se trouvant à 3 mètres ou moins, décédé depuis 1 minute maximum et dont la mort fut violente. L'esprit de la cible se relève en tant que spectre, à l'endroit où se trouve le corps ou dans l'espace inoccupé le plus proche. Le spectre est sous le contrôle de l'âme en peine. L'âme en peine ne peut pas avoir plus de sept spectres sous son contrôle en même temps.

---

Parfois un humanoïde est tellement imprégné d'énergie négative au moment de sa mort que son âme s'effondre et disparaît juste avant de devoir rejoindre les plans inférieurs. Cet esprit privé d'âme est une âme en peine.

Tout redevient calme, les âmes égarées quittent les objets pour rejoindre le corps de leurs propriétaires qui reprennent peu à peu conscience, en restant tout de même confus.

Aravor est arrêté par la garde, pour le moment, il est captif en attendant son jugement.

Seranna remercie les aventuriers, ils sont payés (à la discrétion du MJ), petite fête au village le soir.

Caméra qui quitte les PJ de dos dans la lumière de l'aube repartant pour de nouvelles aventures.

*Fin*



## Détails :

- Si Rajan se montre méfiant, c'est dans un premier temps qu'il se méfie un peu des pj mais surtout il souhaite protéger Seranna de l'impact de cette histoire sur sa santé. (ils sont ensemble depuis longtemps et Rajan sait combien Seranna perd son sang froid lorsqu'il s'agit du bien être du village)

Rajan prie la déesse de l'hiver Aurile, un petit temple se trouve dans le village où il sera trouvable pendant l'aventure.

Au besoin il aidera les pj.

- Aravor tiens enfin la version finale de son sort, dommage il en a été victime. Avant d'arriver au village il était membre d'une académie de magie à laquelle il a été viré pour incompétence. Les objets sont plus ou moins locasse en fonction de la date de leur création, les plus anciens parle peu avec des mots très simple voir un langage incompréhensible, les plus récents sont eux, compréhensibles. Leur "validité" dépends de l'aboutissement progressif du sort d'Aravor.
- Parmi les inconscients, seule la vieille n'a pas survécu au transfert d'âme les habitants ont néanmoins laissé son cadavre avec les personnes inconsciente dans l'espoir vain qu'elle se réveille.
- Au besoin, Tofan est un druide, Rajan un prêtre, Seranna une guerrière, Namys une rodeuse et Aravor, un mage.
- Pour le MJ, si les PJ prennent le flacon, ne pas hésiter à le faire en rp, il chante, parle tout seul de potion, donne de conseils mal avisés...