

Un lieu étrange et familier

Ce scénario est conçu pour 1 à 5 PJ et sa durée estimée se situe aux environs de 2 à 3 heures. Il va confronter vos PJ à la Voie de la Corruption de la Peur et leur permettre de peut-être trouver un lieu ou établir leur Guilde.

Les thèmes sur les mauvaises farces entre adolescents et la peur y sont abordés.

Durant cette aventure, la Voie du Métal pourrait offrir un avantage contrairement à celle du Feu.

Mise en garde : des scènes effrayantes lors du passage dans la forêt peuvent inquiéter vos PJ. La mauvaise blague réalisée par les adolescents peut, également, heurter la sensibilité.

Synopsis

Les PJ se reposent dans une petite bourgade portuaire. Soudain, la disparition d'une jeune fille les pousse à l'action. Ce qui n'était qu'une blague entre gamins les conduit sur les traces d'une ancienne tragédie. Ils devront mener l'enquête et faire le ménage. Mais auront-ils régler le problème ? Rien n'est moins sûr.

Cadre de scénario

Date et lieu

Début printemps 829, à Malahnia

Intéresser les PJ

- Les PJ plongent dans l'histoire lors de la disparition de la jeune fille alors qu'ils font eux-mêmes la fête.
- L'envie d'aventure ou une errance imposée par les circonstances (*bannis d'un lieu / d'une famille ou le manque de ressources*) leur font découvrir le château maudit de Frey.
- Des rumeurs sur les fantômes qui hanteraient un manoir proche attirent leur attention.

Description

L'action se déroule dans la petite bourgade portuaire de Malahnia décrite dans *Aventures en Élestria* (cf. chapitre 6 page 117). Nous ne reprenons ici que les points importants pour ce scénario.

Auberge

« **Au Repos de la Sirène** » : auberge modeste et bon marché.

Tenancier : **Théodor**, homme âgé, ancien loup de mer bon dans le fond mais d'un abord assez rugueux et qui boit beaucoup. Il donnerait sa vie sans hésiter pour ses deux protégées.

Christina, Sybille de l'Eau, et **Aélia**, Sybille de l'Air. Elles s'entendent très bien. Elles aiment le chant, la musique et leur travail à l'auberge. Elles savent très bien se défendre, mais laissent, au besoin, Théodor intervenir. La population adore les deux Originelles et leurs spectacles à l'auberge y sont fréquents.

Nuit : 80 Kr/pers

Lieux marquants

Château de Frey

L'ancienne demeure de Sven Lance Tonnerre, un héros du temps passé, est un endroit impressionnant. À l'époque, le bâtiment était un important manoir de pierre et de bois. Désormais, le toit commence à s'effondrer. La mousse gagne les fondations. Les fenêtres sont cassées et les volets claquent sinistrement les nuits de tempête. Les dépendances ne sont guère en meilleur état. La nature a repris, en partie, ses droits. Les habitants évitent l'endroit car celui-ci serait maudit.

Forêt de Frey

C'est une petite forêt au climat tempéré, attenante à Malahnia. Les chênes, les frênes, les noisetiers et d'autres essences la composent. En son sein, le Château de Frey, l'ancienne demeure de Sven, est considérée comme un endroit maudit où des gens disparaissent. Personne n'y va plus depuis des années. Seul Boniface, le Terranien potier y a sa cabane et sa carrière d'argile. Les citoyens de Malahnia évitent d'aller dans cette forêt.

Lac Intérieur

Ce lac est l'une des plus grandes étendues d'eau dans les terres d'Élestria. Il se situe entre le Royaume Céleste et celui de Métaïa. Sa surface est suffisamment vaste pour faire de ce « lac » une véritable mer avec des variations météorologiques et des secrets engloutis dans ses profondeurs.

Les Pourquoi ?

Sven Lance Tonnerre était un célèbre capitaine de navire de Malahnia. Ce guerrier à la lance était un homme téméraire et fort. Il guidait les navires de la ville vers la gloire. Il aimait profondément et intensément sa fille et sa femme. Celles-ci lui furent enlevées dans des circonstances inconnues (un doute sur un amant). La peur de les perdre puis de les avoir perdues brisa le grand colosse blond. Il perdit goût à l'aventure. Il vit reclus dans sa bâtisse, dans la forêt non loin du village. Il ne reçut rapidement plus de visite. Des histoires de fantômes commencèrent alors à apparaître. Sven faisait fuir les intrus par crainte pour eux et pour lui. Alors que la Peur consumait son cœur, il décida de se terrer dans sa mesure. L'endroit fut rapidement considéré comme maudit et plus personne n'y mit les pieds. Jusqu'à la disparition de Jialh, l'endroit était laissé à l'abandon dans les esprits et dans les cœurs. Comme à son habitude, Sven avait tenté de faire fuir la jeune fille comme les autres, mais celle-ci fuyait autre chose et se précipita dans son antre. « Pour la protéger » de la mort, il décida de l'enlever et de l'enfermer dans son château. Par crainte, il décida de fortifier les lieux et de lutter contre tout ce qui pourrait détruire cette « famille » qu'il croyait qu'on lui avait rendue. Jialh ressemble en effet énormément à sa fille perdue, Solveig.

Noms des principaux PNJ

PNJ du scénario

- **Jialh.** Une jeune fille de 15-16 ans environ, blonde aux yeux bleus en chignon par un ruban bleu, habillée d'une robe de laine noir et bleu nuit avec des jupons blancs et un corsage blanc et bleu. Elle porte des mocassins de cuir noir, pour cette soirée. Elle a la fougue de la jeunesse et l'envie de croquer la vie à pleine dent et non de passer son existence à faire des corvées. Elle est cependant honnête, droite et travailleuse. Elle est amoureuse de Paross et son côté mauvais garçon l'attire irrémédiablement.

Indice : la silhouette de Jialh rappelle fortement Solveig, la fille décédée de Sven.

- **Paross.** Un beau garçon de 15 ans, brun aux yeux verts, habillé d'une tunique de chanvre rouge, de chausses de lin rouge et de bottes de cuir usées. Il est charmeur et son bagou le fait remarquer des filles du village.

Membres du Conseil

- **Hapyil du Nickel** est un riche marchand, Humain du Métal, qui dirige le gros du commerce. Propriétaire d'une grande partie de Malahnia, il est riche et calculateur. Il arbore de luxueux atours et de nombreux bijoux. Sa fine silhouette cache un esprit vif et aiguisé. Sous le poids des années, il garde une grande conscience et une connaissance des jeux de pouvoir.
- **Khern**, chef de la garde. Cet homme de 40 ans est un Adepte du Métal qui porte une armure de bonne facture en acier, un écu rond en fer et une épée. Il a une belle barbe rousse, une grande chevelure rousse bien ordonnée, un visage marqué par le climat et la mer. Il est grand et fort. Son regard bleu acier est sévère. Il voue sa vie à protéger les habitants de Malahnia et leur ville. Il est bon stratège, mais n'a jamais reçu d'autre formation que l'expérience issue de nombreuses escarmouches.

Manœuvres / pêcheurs / scierie

- Loss, Juross, (les amis de Paross ; pas très malins, mais honnêtes. Ils se mettent facilement dans les ennuis et ne s'en tirent que grâce au culot et à la malice de Paross).
- Paross est un beau jeune homme. Du haut de ses 15 printemps, il joue de ses charmes auprès des filles. Sa chevelure blonde et son visage d'ange, en plus de son éloquence, lui permettent de nombreuses conquêtes. Son air sympathique dissimule une malice et un culot d'importance.
- Denio, Marco, Maik (Humains standards marqués par la pêche en mer)
- Scierie tenue par la famille : Haldir (tous Humains) avec Fedos (père), Jialh (fille), Malhis (femme), Tyon (fils).

Intrigue

Découverte de Malahnia

[Encart MJ]

Adaptez votre description à des PJ qui connaîtraient déjà la ville. Sinon débutez immédiatement par ce qui suit.

[/Encart MJ]

Vos PJ arrivent dans la soirée à Malahnia pour toutes sortes de raisons. Ils se dirigent vers l'auberge pour récupérer. Rapidement, ils se retrouvent à la même table un peu à l'écart des habitants. Ce groupe hétéroclite va se découvrir et discuter durant le spectacle.

Description (Malahnia) : Petit village portuaire en maçonnerie de granit blanc aux abords du Lac intérieur (cf. description rapide).

L'auberge « au repos de la sirène » ne pose pas de difficulté pour être identifiée. Les PJ arrivent dans la soirée et profitent des festivités, vu les odeurs et les chansons qui les guident.

Description (auberge) : Aélia et Christina proposent un spectacle de danses et de chants lors d'un festin. Aélia porte une robe de Nuaga blanc bleuté légère et assez aguichante (*même si la sexualité est étrangère aux Sybilles*). Christina porte une robe vert/bleu de Yomuwhan tressé décorée de pièces de Luskir finement ciselées.

La population presque entière est dans la salle commune de l'auberge. Théodor l'aubergiste n'a pas le temps de discuter.

La cuisine est simple mais excellente. Elle se compose de ragoût de poissons et de légumes. L'odeur iodée fait saliver. La bière fraîche désaltère et chasse les crampes du voyage. La musique ravive les cœurs, etc.

Ambiance : Faites découvrir les mets délicats et l'ambiance d'une musique et d'une danse agréable après un long voyage.

Aélia fournit également un peu de Cumos préparé à un Adepte de l'Air ou sur demande. Christina propose du Yomuwhan frais qu'elle cultive non loin.

Événements :

Lors de la soirée, vos PJ peuvent s'amuser, faire la fête et également faire attention aux événements suivants :

- Paross, ses amis et Jialh qui font la fête. Paross et Jialh se bécotent.
- Une chanson de marin sur un certain Sven Lance Tonnerre.

Indice : la chanson renferme des informations qui, si vos PJ s'en souviennent, serviront lors du chapitre « Une sombre histoire ».

- Manassa, une Génésie du Feu qui fait des bras de fer avec qui veut « souffrir ». Elle est très forte et nul n'arrive à la faire plier.
- La vaisselle produite par un certain Boniface, potier du village, un Génési de la Terre et sa sœur Elma (*que vos PJ ont peut-être déjà rencontrés dans le scénario « Une Course pas comme les autres »*).

Remarque : Vos PJ doivent comprendre et entendre.

- Des rumeurs sur le Château de Frey surtout après la chanson sur Sven Lance Tonnerre et sa terrible histoire.
- Voir que Paross et ses amis sortent dans la soirée avec la jeune fille.
- Que les citoyens sont soudés et que la loi sera respectée.

La famille Haldir est inquiète

Alors que les brumes de l'alcool s'évaporent, les PJ sont réveillés par de l'agitation dans la salle commune.

Description : « les effluves d'alcool et de nourriture demeurent tenaces et vous saisissent alors que vous descendez dans la salle commune. Le temps maussade apporte une terrible humidité ainsi qu'une faible lueur au dehors. Vous êtes soufflé par les hurlements d'une mégère en furie tandis que son mari est effondré en pleurs sur une modeste table de l'établissement. Théodor essaie de calmer la femme aux traits tirés, aux cheveux en bataille qui arbore une simple robe de travail qui virevolte. On s'adresse rapidement à vous, témoins d'une scène improbable et assourdissante. »

Rencontre : Fédos et Malhis Haldir

- Ils sont inquiets. Vindictifs. Cherchent des coupables. La mère est en colère, presque folle. Son mari est brisé et en pleurs. « Personne ne fait rien. » « Et toi, arrêtes de pleurer, sois un homme bon sang. »
- Ils recherchent leur fille, Jialh. « Elle a disparu ». « Ne restez pas là à rien faire ».
- Elle n'est pas rentrée cette nuit. « Ce n'est pas convenable. »
- Elle traînait encore avec ce garçon, Paross. « Un incapable que je lui avais interdit de revoir ».
- Ils sont suspicieux et assez agressifs avec des étrangers qui leur poseraient de trop nombreuses questions.

Remarque : la femme soutient son mari en pleurs qui fait un malaise. Cette dernière ne peut donc pas partir tout de suite à la recherche de sa fille.

Indice :

- Jialh, une jeune fille aurait disparu dans la nuit.
- Un certain Paross l'aurait vu en dernier.
- Il traîne le plus souvent avec ses copains sur les quais.

Satanés garnements

[Encart MJ]

Normalement, si vous avez suffisamment planté le décor avec Jialh, Paross et leurs amis, les PJ devraient s'orienter vers eux. Sinon, faites parler des témoins ou faites trouver par un PJ un peu curieux un morceau de robe déchiré de la demoiselle près de la Forêt de Frey et passez directement à « *Un voyage en forêt* ».

[/Encart MJ]

Paross, Loss et Juross sont sur les quais. Ils rigolent encore de leur mauvaise blague de la nuit.

Astuce : Des PJ malins pourraient les surprendre en train de parler en arrivant discrètement

Enquête et rencontre : Paross et ses amis

Ils mentent. Ils sont effrontés. Ils jouent entre 2 navires tirés au sec dans le port. Tout laisse à penser dans le décor qu'ils ont l'habitude de venir ici.

Faites jouer des jets de Sociabilité et Relations Sociales à vos PJ qui auraient des doutes. Vos PJ sentiront le mensonge, et surtout les remords / l'inquiétude de Juross.

- Ils n'ont rien fait (mensonge).
- Jialh est partie brusquement dans la nuit juste après le festin (mensonge).
- Ils leur semblent avoir vu quelqu'un (mensonge).

Astuce : un PJ curieux pourrait voir des Tulipes marines un peu défraîchies dans un petit vase.

Confrontés (interprétation, Paross est le dernier à l'avoir vue, menaces de prévenir les parents, insister sur Juross qui semble sur le point de lâcher, etc.) :

- Juross avoue que Jialh a fui à cause de la mauvaise « Blague » de Paross et qu'elle est partie dans la Forêt de Frey.
- Cette dernière a eu lieu près de la cabane de Boniface dans une petite clairière.
- Il exprime ses remords alors que Paross le foudroie du regard et/ou des poings.

Remarque : si vos PJ se révèlent trop menaçants, les gamins crient et appellent à l'aide. Même si ce sont des enfants turbulents, les pêcheurs alentours arrivent rapidement et écartent les PJ pour protéger les adolescents.

Un voyage en forêt

[Encart MJ]

Ils devraient s'orienter vers la forêt. Sinon, faites jouer des jets de Détection (*personne, peur, odeur corporelle retrouvée sur un mouchoir de la petite que possèdent les parents, odeur de Tulipe marine, etc.*).

Si vos PJ ont déjà joué « *une course pas comme les autres* », faites un petit clin d'œil avec la cabane de Boniface.

Mise en garde : attention aux descriptions de la « farce », cette scène procure de nombreux indices aux PJ et les guident mais pourraient être mal perçus par un public non averti.

[/Encart MJ]

Balade en forêt

Ambiance : la forêt est agréable. Le soleil perce tranquillement la cime des arbres. L'humidité de la nuit est chassée par le jour. Les oiseaux et les animaux des bois marquent par leurs chants et leurs piaillements l'arrivée d'intrus. Les PJ peuvent avancer d'un pas sûr.

Défi : trouver le lieu

- En suivant une piste : odeur de Jialh (Air), chaleur corporelle d'individus ou brasero (Feu), traces dans la boue (Terre), émotions de Jialh (Métal), le vide laissé par Jialh (Vide), sueur/vin (Eau), etc.

Spécial : les émotions négatives et l'angoisse de Jialh pistés à l'aide de la Voie du Métal pourrait renforcer la sensibilité de l'Adepté du Métal aux pouvoirs de la Peur.

Lieu de la « Blague »

Description : « il n'est guère difficile de trouver l'endroit quand on le cherche. En suivant un petit sentier entre deux buissons, vous descendez dans une petite clairière. L'herbe au centre est en partie écrasée et l'on y remarque les traces d'un feu éteint. La clairière est dissimulée par une haie de buissons alentour. »

Enquête : des traces et des empreintes montrent que la petite Jialh a été humiliée par Paross (à vous de doser l'humiliation de la jeune fille en fonction de vos PJ). La gamine a fui vers le Château de Frey.

- Traces de pas multiples d'Humains dans les fourrés ;
- Une zone d'herbes écrasée dans un petit cercle du sous-bois ;
- Morceau de robe (identique à celle que Jialh portait la veille. Elle montre le chemin du Château) ;
- Des traces de pas précipitées d'une jeune humaine (légère) vers le Château ;
- Des traces d'un braséro éteint ;
- Des traces de vins et d'une bouteille vide ;
- Une fleur coupée, une Tulipe marine, défraîchie (comme celles du repaire des gamins sur le port).

Indice : Paross et ses amis ont joué une très mauvaise farce à Jialh qui a fui dans la forêt (cf. « Gérer Paross »). Ils devraient également avoir envie de faire payer Paross pour sa mauvaise blague. *(Il s'est joué de la petite Jialh et l'a humiliée voire plus si vous le souhaitez et selon la susceptibilité de vos PJ, devant ses amis dissimulés).*

Les PJ devraient se mettre en route pour le Château de Frey.

Le Château de Frey

[Encart MJ]

Il est difficile de trouver le Château. En effet, Sven use de son pouvoir de la Peur pour chasser les curieux. C'est ce que vous allez également faire. Vos PJ vont avoir peur, vont se perdre et ne trouver leur chemin que difficilement.

Il s'agit du corps du scénario qui va donner le ton par la suite.

Attention : un Adepté de l'Air pourrait avoir envie de faire un repérage aérien. Pour le soumettre à la peur comme les autres, vous avez 2 solutions.

- Le convaincre d'attendre un endroit plus ouvert pour « décoller » et le prendre aux pièges avec les autres.
- Le laisser décoller, voir une brume qui semble comme avancer, affamée vers ses camarades. Il devrait descendre rapidement pour les aider.
- Enfin, l'empêcher de voler par une brume où il risque de se perdre (effet Peur)

- Ce PJ ne verra qu'une canopée à perte de vue en tous sens. Il craint quelque chose, car même Malahnia et le Lac intérieur ne sont plus visibles (effet Peur).

Il en va de même pour un Terranien qui serait enserré par les racines des arbres.

[/Encart MJ]

Description et ambiance : « alors que vous quittez le lieu du drame, vous vous avancez dans la Forêt de Frey. Celle-ci qui vous paraissait accueillante semble de plus en plus triste et inquiétante. Les oiseaux se sont tus. D'ailleurs, la nuit commence à étirer ses bras sur les frondaisons. Une brume perce le sous-bois et masque votre chemin. L'humidité ambiante vous rattrape et descend dans votre dos comme une douche froide. Partout où se porte votre regard, vous ne voyez que des arbres semblables. Vous sentez l'acide vous monter à la bouche rapidement suivie par la nausée. Une odeur d'humus putréfié commence à emplir vos narines. Vous vous languissez. Le chemin semble long tellement long. Le sommeil gagne vos paupières. »

Vos PJ commencent à sentir les effets de la Peur. L'ambiance forestière a nettement changé.

Défi : affronter les alentours du château ET le trouver.

- Demandez à vos PJ ce qu'ils font.
- S'ils avancent simplement, ils tournent en rond, mais ne s'en rendent compte que tardivement.
- S'ils cherchent quelqu'un, ils voient rapidement une silhouette sombre qui fuit. C'est une sorte d'illusion qui vise à les faire fuir et les épuiser (*effet Peur*).
- S'ils suivent les traces de pas, ils remarquent qu'elles disparaissent ou se changent en autres choses. (*Illusion*). S'ils mordent à l'appât et évoquent une possibilité de métamorphoses pour cette découverte, elle commence alors à prendre vie. Elle se renforce avec leurs Peurs (*effet Peur*).
- N'hésitez pas à leur demander s'ils ont peur, sont inquiets ou angoissés. S'ils se préparent à combattre, font attention, se dissimulent, repoussent la brume, etc.
- S'ils sont attentifs, ils perçoivent des bruits inquiétants puis atroces et cela renforce l'illusion de la créature (*effet Peur*).

Solution : suivre grâce aux pouvoirs élémentaires la piste de la jeune fille et se rassurer.

Ils doivent également réussir des jets d'Action de Voie opposées à Sven pour éloigner les effets de Peur.

Remarque : les PJ reçoivent de la Fatigue et des Blessures suite à cela. Un point environ à chaque fois qu'un PJ a reconnu avoir peur, s'être préparé et a douté/cru entendre ou voir quelque chose.

Une sombre histoire

Description : « l'endroit se révèle lugubre et sombre. Des nuages sombres chargés de pluie cachent la lumière et déforment exagérément les ombres. Un bâtiment fait de bois se pose sur des fondations en granit largement visibles. Le manoir à la une forme inquiétante possède un accès sur le devant par un escalier de bois vermoulu et cassé par endroit. Un autre édifice envahi par la végétation et dont le

toit demeure effondré se situe à proximité. La grange comme le bâtiment principal semblent abandonnés depuis longtemps. Il n'y a aucun bruit en dehors de l'eau qui coule en contrebas dans le ruisseau. »

[Encart MJ]

Vous pouvez utiliser le schéma de bâtiment que vous voulez sachant qu'il servira peut-être de Guilde à vos PJ par la suite.

[/Encart MJ]

Ambiance : il faudra bien prendre en compte que le bâtiment semble abandonné et donc poussiéreux, froid, mal entretenu. La toiture est effondrée par endroits. Les volets claquent au moindre vent. Les verres des fenêtres sont brisés. La porte principale demeure verrouillée et rouillée. (*Elle grince à l'ouverture en toute indiscretion*). Le plancher de bois vermoulu reste poussiéreux et grince lorsque l'on marche dessus. Les murs n'empêchent plus les courants d'air frais (*faisant couler des sueurs froides dans le dos de vos PJ*). Il n'y a nul éclairage. On sent la peur, le drame à l'instar de la poussière et du moisi. Les PJ salivent abondamment et se sentent mal à l'aise.

Jialh est enfermée au sous-sol dans une cellule pour sa protection.

Sven maraude pour chasser / tuer les intrus.

[Encart MJ]

Pour faire vivre des flashbacks et encourager / guider vos PJ avec des indices, utilisez des sortes de visions pour faire sentir la Peur et surtout l'histoire de Sven et de sa famille.

[/Encart MJ]

Histoire de famille

Vous pouvez dépeindre l'histoire tragique de la famille. Commencez par des références à la joie et l'amour. Puis passez comme un éclair d'orage au moment tragique. Enfin, laissez deviner la peur et l'angoisse qui doucement s'insinue alors que Sven désespère de retrouver le coupable et s'enfonce peu à peu dans la défiance et la Corruption.

Ambiance :

- **Avant :** joie de vivre, héroïsme en mer de Sven, lance étincelante, forêt de Frey accueillante où la famille joue ; accueil des citoyens (*dont un tout petit Génie de l'Eau, le futur chef du village. Cela donne une indication temporelle sur cette tragédie qui remonte à loin*) ; festivités ; cadeaux à la famille ; construction du manoir ; jardin fleuri qui embaume ; peinture du portrait dans un moment serein d'amour ; etc.
- **Pendant :** tragique, nuit d'orages et forte pluie, peur, angoisse, inquiétude, course sur la mer déchaînée puis dans la Forêt de Frey sombre et froide ; arrivée dans le manoir et découverte de la tragédie ; les volets claquent, il fait froid, il pleut averse, l'orage déchire la nuit et apporte une lumière blafarde furtive sur la tragédie ; Sven laisse tomber sa lance au sol qui tombe lourdement, etc.
- **Après :** Forêt de Frey inquiétante, sournoise, distante ; angoisse et paranoïa progressive, refus des visiteurs ; Sven s'enferme et refuse toutes aides qui lui semblent intéressées ; il craint la

trahison ; il se complait dans la nostalgie des temps passés sur les tombes de ses amours ; le jardin comme le manoir tombent en ruines ; il erre dans le domaine en tenant sa lance auprès d'un simple brasero ; le portrait et le carnet subissent les outrages du temps, etc.

Indices scénario

Avant la Rencontre proprement dite avec Sven, des PJ attentifs pourraient trouver de nombreux indices qui leur permettront de comprendre l'histoire de Sven et de choisir entre discussion et combat.

Remarque : faites jouer des jets d'Actions de Voie pour retirer l'eau d'un document humide (Eau/Feu) ou remplacer l'encre (Eau/Terre), pour chasser la poussière (Air/Eau/Terre/Vide), pour sentir l'absence d'objets en fer (Métal/Vide), pour rechercher les émotions ou souvenirs anciens (Métal), poursuivre Jialh (Odeur / Air - chaleur / Feu - émotions / Métal), etc.

Plus l'action obtient de succès plus la compréhension est élevée et l'éventuel flash-back précis.

Extérieur

Les tombes de Solveig et Brunhilde se situent derrière de la maison (Métal car émotions négatives et Vide car vide laissé dans la vie de Sven), couvertes de fleurs fanées et décrépies (Air/Eau) ainsi qu'une tombe vide dans la terre fraîchement retournée, celle de Sven (Terre).

Intérieur du manoir

- Un vieux portrait humide orne un mur de l'entrée. En le dépoussiérant (Air/Eau), on devine le portrait d'une famille dont les noms sont gravés dans une plaque de laiton (Métal) de Solveig, Sven et sa femme. Solveig ressemble comme deux gouttes d'eau à Jialh.
- Des traces qui confirment que quelqu'un habite encore ici (*place vide du porte-lance, présence / absence de Vide, etc.*), notamment un petit foyer éteint dans une large cheminée (Feu/Métal).
- Des traces d'un passage récent d'une jeune femme (Jialh) qui mène aux sous-sols.
- Un carnet humide et mal écrit sur un bureau qui résume les derniers moments de la famille (Air/Eau/Feu/Métal voire Vide pour le déchiffrer).

« Lors d'une nuit d'orage, Un inconnu a demandé l'asile. Je l'ai accueilli. Mon mari était encore en mer. Cet inconnu semble gentil, mais cache une sombre histoire. Il nous parle d'un jugement et d'une punition injustes. Le feu de la cheminée chasse la lassitude de son voyage et mon ragoût lui a remonté le moral. »

Page déchirée. Coin de page brûlé.

« Nous avons réussi à nous cacher. Mais la porte ne tiendra pas longtemps. Il fait froid. La tempête tonne au dehors.

Sven. Je t'aime. Reviens vite... »

Traces de sang.

Le reste de l'ouvrage est illisible.

[Encart MJ]

Le délai d'intervention de Sven auprès des PJ est largement variable et fera varier grandement la difficulté.

Soit il attend de voir ce que les PJ vont faire et avec un reste de nostalgie et d'amour attend qu'ils approchent de la vérité avant d'intervenir avec un fol espoir que ces visiteurs le libèrent. Soit il tend directement une embuscade aux PJ imprudents sans leur laisser quoique ce soit. Ils devront le découvrir pendant ou juste après la bataille.

[/Encart MJ]

Sven

Défi : libérer Sven

Rencontre : Sven

Il leur transmet l'émotion de la Peur brute pour les effrayer et les pousser à partir. Il peut aussi, directement attaquer selon le comportement des PJ.

Ils verront alors des visions de ce qui s'est passé il y a longtemps.

- Sven pourrait discuter si on évoque sa femme et sa fille, sinon il passe à l'attaque.
- Il combat avec furie pour défendre sa « nouvelle fille ».
- Il connaît par cœur la maison et les « arrangements » qu'il a ajoutés.

Option 1

Grâce aux indices, les PJ ont une idée de ce qu'il s'est passé, il y a de si nombreuses années (*cf. Histoire de famille*).

Ils vont pouvoir dès lors chasser la Peur et le déni de l'âme de Sven et l'aider à faire son deuil. Ils ne seront pas obligés de le combattre.

Il va s'agir de rappeler à Sven les bons moments de sa vie et le pousser à faire son deuil.

- **Air** : apporter une douce senteur, chasser l'humidité, faire taire le bruit des volets qui claquent au vent, reproduire les voix des défuntes, chasser la poussière et l'humidité du carnet comme du portrait, etc.
- **Eau** : chasser l'humidité (carnet et portrait notamment), faire un ragoût délicieux, nettoyer les lieux, faire couler les larmes (*par les émotions instinctives / empathie*), favoriser les fleurs sur les tombes, chasser les nuages de pluie ou au moins suspendre la pluie, etc.
- **Feu** : raviver un feu de joie dans la cheminée (*comme à l'époque, ce qui favorise la cuisine et la chasse à l'humidité*), ragaillardir les fleurs et la lumière (*voir le soleil*), cuisiner le ragoût, polir la pointe de la lance, etc.
- **Métal** : faire percevoir les bonnes émotions et chasser les mauvaises (*en douceur*) notamment la paranoïa vis-à-vis des étrangers, acceptation du deuil, révéler l'amour et la nostalgie, redonner des couleurs au fer de sa lance, faire taire les grincements de gonds de portes et volets, faire comprendre que Jialh n'est pas Solveig en douceur, etc.
- **Terre** : redonner un coup de frais aux tombes, faire croître les fleurs (association avec l'Air pour la senteur et l'Eau), chasser la poussière, redonner des couleurs au tableau, etc.

- **Vide** : chasser le vide des lieux, rappeler des images et jouer d'illusions pour ajouter au récit et sensations invoquées par les autres Adeptes, combler le vide dans son cœur par l'amour de ses défunt(e)s qui l'attendent dans l'après vie (Vide du cœur et de la tombe), etc.
- **Autres** : promettre de protéger le domaine contre les intrus indésirables (en faisant une Guilde ici), de protéger Solveig et de punir le coupable ; lui parler de ses proches et le guider vers les tombes ; ne pas foncer en libérant trop vite Solveig ; citer l'évolution favorable au dehors ; chanter la chanson de l'auberge sur ses exploits ; demander à Solveig de jouer le jeu et de dire à son père de les rejoindre dans l'au-delà (difficile), etc.

En relatant son histoire et en lui faisant revivre cette époque nostalgique, Sven s'avance vers les tombes pour se faire pardonner auprès de ses proches. Il (ou vos PJ) plante sa lance étincelante devant sa propre tombe.

Description : « Sven s'avance vers sa propre tombe sous la pluie battante. Les larmes coulent en cascade sur ses joues blafardes. L'odeur douce et épicée des fleurs chasse la langueur ambiante. Non loin, le manoir a repris quelques couleurs et paraît plus accueillant. Le vent se lasse de s'acharner sur les lieux, vous laissant entendre quelques paroles (*avec l'aide des PJ*). Il plante alors sa lance étincelante devant sa propre tombe. Soudain, un éclair frappe l'objet. Le temps semble suspendu. Puis, les nuages comme la pluie sont dispersés en un instant. Sous le ciel nocturne étoilé, sous la lumière intense de la lune, vous avez l'impression de voir les silhouettes fantomatiques de deux femmes. Elles tendent la main vers Sven. Dans un grand fracas son armure tombe au sol, amas de fer rouillé, inutile. Son âme rejoint alors les volutes de ses amours. Il se tourne vers vous puis vous remercie d'un simple geste avant de disparaître à son tour. »

Option 2

Qu'ils soient attaqués ou qu'ils préfèrent détruire la Corruption, les PJ passent à l'attaque.

Pour se faciliter la tâche, les PJ peuvent user de certaines manœuvres :

- Allumer un brasier dans la cheminée apportée du Feu pour le Flamboyant du groupe et chasse la Peur des cœurs (*donne de l'ardeur*).
- Piéger les lieux avant le combat ou prendre le Corrompu à revers.
- Chasser la poussière d'un endroit précis pour remarquer son passage.

Il cherche à faire fuir les PJ. Il les attaquera un à un.

Sa priorité est de protéger Solveig.

Option 3

Récupérer Jialh en évitant Sven.

Même si cela semble difficile, cela reste possible.

Sven entre alors dans une rage folle et reçoit l'aide de la Corruption pour sauver la personne qu'il prend pour sa fille. Dans sa fureur, sa folie et sa soif de sang, il gagne en puissance et pourchasse les PJ sans relâche (*cf. scénario « Un Voyage brumeux »*).

Il détruira peut-être Malahnia pour éviter les visiteurs devenant ainsi un Mortis.

[Rencontre]

Sven Lance Tonnerre

Corrompu du Métal et de la Peur, cet ancien guerrier de Malahnia, porte une armure noire en fer et en cuir. Il arbore une barbe fournie, brune tout comme sa chevelure grasse. Il possède une peau pâle et un regard opaque et sombre. Il porte sur lui une aura de peur et d'inquiétude. Il peut sentir la sueur et le renfermé avec des notes de moisi. Il tient une magnifique lance noire toute en acier. Son pas est marqué par le grincement du parquet de bois de sa demeure sous ses bottes ferrées.

Ard 3, Précision 4 ; lance de Corruption 8

Adr 2, Parade 2 ; pas d'attaque à distance

Per 4, Condition : 4 points par ligne ; harnois d'acier noirci 3

Voie : Peur 5, Métal 3, Sociabilité 5

Pouvoirs spéciaux de Voie : Peur du noir, Entaille du cœur, Traîtrise*, Frayeur*, Défense impénétrable*, Secret de l'acier°

Athlétisme 1 ; Langues 1 ; Larcin 3 ; Relations sociales 2

Récupération : 1

Cor : 2

Remarque :

- Chasser l'angoisse de Sven diminue ses capacités. Il prend 1 RN par item mis en place et perd 1 en Précision.
- S'en prendre à Solveig lui offre 1 Récupération ainsi qu'un bonus en Peur de 2.

[/Rencontre]

Ramener Jialh

Sauf si vos PJ font demi-tour, ils vont libérer Jialh. Nul mal ne lui a été fait, mais la jeune fille a souffert de la captivité, des mots incongrus de Sven qui la prenait pour sa fille, une certaine Solveig et de l'endroit effrayant où elle était malgré ses bons soins.

Option 1 : la jeune fille a ressenti les véritables émotions de Solveig. Cela changera sa vie. Elle comprend Sven. Elle se rapprochera de sa famille. Elle se révélera plus forte et voudra protéger les autres voir devenir chasseuse de pirates. Son visage est empreint de détermination.

Option 2 : Jialh a senti le déchirement de Sven ainsi que celui de ses proches lors de sa chute. Elle veut quitter l'endroit le plus vite possible sans jamais revenir. Elle risque de s'enfoncer dans la rancune envers Paross si rien n'est fait et de souffrir de nostalgie. Elle remercie les PJ en rejoignant sa famille. Son visage exprime la fatigue et l'inquiétude.

Option 3 : l'adolescente est choquée. Elle ne le dit pas mais elle ressent en permanence la rage et la présence de Sven. Elle est inquiète et se fige dans le mutisme. Elle le sait, il va revenir la chercher et sa présence met le village et sa famille en danger.

Vos PJ ne devraient pas trainer sur place. L'adolescente veut rentrer (*ils reviendront*). Ramener Jialh ne devrait pas poser trop de souci par ailleurs. Le retour par la Forêt de Frey est simple (*sauf option 3 où il est terrible*).

Ses parents l'attendent à l'auberge. L'incompréhension des parents et l'humiliation de la jeune fille demeurent forts. Cela ne sera calmé que par la punition du coupable.

Gérer Paross

[Encart MJ]

Cette étape peut choquer vos PJ et tourner au drame. Nous vous conseillons de l'amener avec douceur auprès de vos PJ et de ne pas forcer sur les descriptions.

En outre, des lois existent en Élestria. Les citoyens comme les autorités ne laisseront pas des PJ faire n'importe quoi avec Paross, qui n'est qu'un gamin après tout. Toutefois, cet état n'excuse pas ce qu'il a fait.

[/Encart MJ]

Défi : Punir Paross pour ses méfaits (*selon le ressenti de vos PJ*)

- Lui faire peur avec modération.
- Faire connaître son forfait à ses parents et à la ville en présentant les preuves (*Tulipe, morceau de robe, témoignage de la jeune fille, etc.*)
- Le faire s'excuser auprès de la jeune fille et lui faire demander pardon.
- Le rudoyer.
- Travaux d'intérêts généraux dégradants.
- Servir de guide et d'escorte à Jialh et faire ses corvées pendant 1 mois, etc.

Attention : La mort ou une punition trop forte exposent Paross et les PJ à de la Corruption, surtout si vos PJ n'ont pas libéré Sven. Sa Peur pourrait saisir le jeune garçon (*cf. « Un Voyage brumeux »* où Paross serait le Corrompu de la Peur et chercherait à se venger notamment de Jialh et des PJ).

Une aventure naissante

Alors que les PJ règlent le problème, et reprennent des forces. Ils sont convoqués par le conseil de Malahnia.

Ambiance : solennel, gardes armés, sérieux presque inquiétants et inquisiteurs.

Description : « le temps a bien changé. Une magnifique journée ensoleillée vous saisit alors qu'un garde vous hèle. Le conseil vous attend et vous demande en urgence à la mairie. Tout le village comme la garde (4-5 gardes) sont présents. On vous scrute tandis que vous avancez vers la grand' place. Un Génie de l'Eau et trois autres individus en tenue de cérémonie vous attendent. Sur un ton solennel, on s'adresse à vous. »

Rencontre : Nuodji et le conseil.

- Pas d'inquiétude, on remercie les PJ de leur action et surtout s'ils ont levé la malédiction du Château.

Si option 1, la chanson sur Sven (celle du début) est entonnée par la foule, mais de manière plus prometteuse, plus forte, puissante et emplie d'espoir.

- Le Conseil évoque également sa volonté de créer une Guilde pour protéger le village et recherche donc des Adeptes aventuriers prêts à servir la communauté.
- Le père de Jialh les remercie vivement.
- Le père de Paross tape l'arrière de la tête de son fils et le procès pourrait avoir lieu à ce moment en toute légalité, mais avec une confrontation difficile pour la jeune fille.

Un grand ménage – un grand espoir – Une Guilde

[Encart MJ]

Laissez vos PJ s'exprimer, faire le ménage pour de vrais et faire naître leur Guilde...

Évidemment, le Château ne peut être retenu comme lieu pour la Guilde que sur les options 1 et 2.

[/Encart MJ]

Les PJ sont libres de faire ce qu'ils souhaitent comme ils le souhaitent pour réhabiliter les lieux en commençant par faire le ménage...

De plus,

- Le Conseil les soutient officiellement (mais pas financièrement) pour créer leur Guilde.
- Si option 1 et un peu moins si option 2, la scierie du père de Jialh propose son bois pour la reconstruction.
- En fonction de son procès, Paross pourrait être embauché pour faire de menu travaux pour la Guilde.

La Lance de Sven

L'artefact demeure magnifique et est une arme à deux mains en fer de grande qualité et imprégnée de Métal.

Si option 1, la lance est un cadeau de Sven pour ceux qui lui ont permis de rejoindre sa famille et leur permettra de protéger son domaine. Un des PJ peut s'en saisir et la garder sans souci.

Si option 2, Sven laisse l'arme derrière lui avant de mourir. Elle conserve ses capacités, mais garde une part de Peur. Elle est imprégnée de Métal et d'une once de Peur. Cette Corruption tentera le propriétaire à chaque fois que cela est possible.

Pour la fin

Objectifs

- Sauver Jialh (option 1 à 3) ;
- Mettre un terme aux Peurs de Sven Lance Tonnerre (option 1 & 2) ;
- Faire juger Paross pour ses méfaits.

Récompense

- Gain de Légendes : 4 LÉ
- La lance de Sven (option 1).
- Sauver Jialh fait que son père pourrait aider les PJ à reconstruire le Château de Frey, leur future Guilde.
- Punir Paross de manière intelligente, faciliterait encore plus la reconstruction (*main d'œuvre*).

Scénario annexe

- Scénario « *Un Voyage brumeux* » notamment si Sven n'est pas géré ou si la punition de Paross est excessive.