

NUITS BRUMEUSES

CELLES QUI VIENNENT LA NUIT

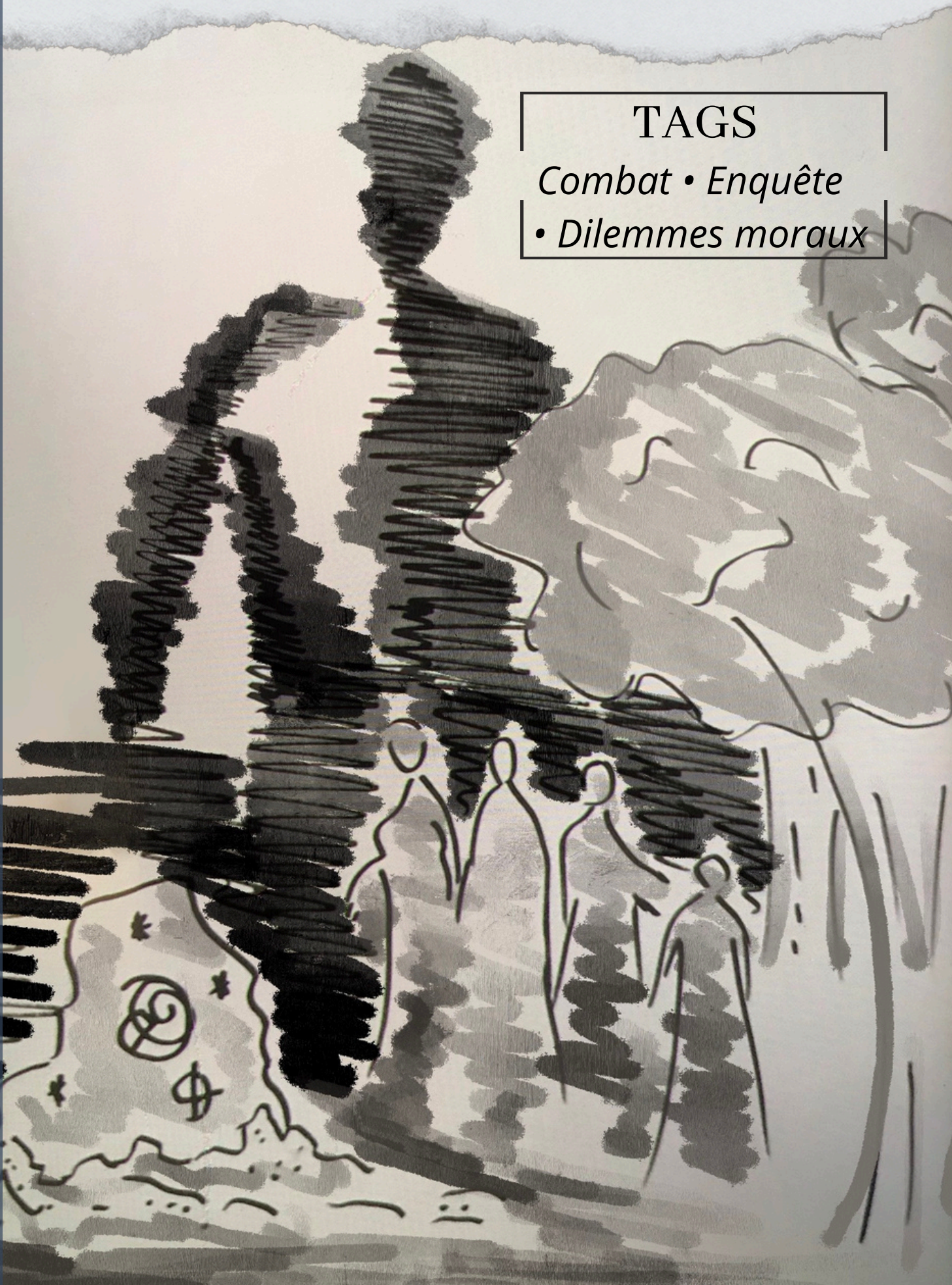
Fantasy

TAGS

Combat • Enquête

• Dilemmes moraux

PAR CHABLABLE



FICHE TECHNIQUE

Scénario de jeu de rôle sans système (Adaptable facilement à tout système)

Type de scénario : Médiéval-fantasy, drame moral, dark fantasy

Nombre de joueurs conseillé : entre 3 et 5 PJ + 1MJ

Durée estimée : Entre 2 et 4 sessions selon le degré de RP

Synopsis

Depuis trois semaines, une brume surnaturelle s'abat chaque nuit sur le village d'**Inukti**. Des créatures cauchemardesques émergent du brouillard et massacrent les habitants sans distinction.

Appelés à l'aide, les personnages joueurs doivent défendre le village...mais très vite, les apparences se fissurent.

Nuit Brumeuse est un scénario médiéval-fantastique sombre, centré sur l'enquête, les choix moraux et la responsabilité collective.

Les PJ seront confrontés à une vérité dérangeante: parfois, il n'y a pas de solution juste...seulement des décisions à assumer.

Trigger Warnings

Ce scénario aborde des thèmes adultes et sensibles, notamment : violences physiques, violences sexuelles évoquées, sexisme, violences conjugales, enlèvement, séquestration, suicide et mort violente.

Il est fortement recommandé d'en discuter avec les joueurs avant la partie.





PRÉSENTATION

Pitch pour les joueurs

Les personnages joueurs ont accepté une quête dans une ville située non loin de leur position actuelle : **Inukti**.

Depuis environ trois semaines, une brume inquiétante apparaît à la tombée de la nuit. Elle charrie avec elle des créatures cauchemardesques qui attaquent et tuent sans distinction les habitants du village.

Les défenseurs **d’Inukti** se font rares, et la situation devient chaque jour plus critique. Le bourgmestre, dépassé, lance un appel à l’aide et promet une belle récompense à celles et ceux qui accepteront de protéger la ville.

Chaque nuit passée à défendre Inukti est rémunérée 80 pièces d’or par personnage.

Ce qu’il s’est passé et que vos joueurs ignorent

Le village **d’Inukti** sombre dans une crise démographique inquiétante. Ses femmes y sont traitées comme des esclaves alors forcément lorsqu’elles atteignent l’âge adulte, la plupart s’enfuit, laissant le village dépérir lentement.

Il y a un mois, certains hommes, dont le bourgmestre **Diogis**, ont enlevé une grande partie des femmes du village de **Garsivok**, espérant combler le manque de descendance. La majorité des habitants **d’Inukti** ignore cet événement, car les femmes ont été enfermées dans la grange du marchand **Epryen**, à la lisière du village. Les habitants de **Garsivok** ont voulu secourir les femmes, mais craignaient qu’une attaque

frontale ne pousse **Diogis** et ses complices à infliger encore davantage de souffrances aux prisonnières. Ils ont finalement reculé.

De leur côté, celles-ci ont refusé de céder et, une semaine après leur capture, ont préféré mettre fin à leurs jours. Peu après, le fantôme de la fille de **Nijak** (le chef de **Garsivok**), apparut à son père en rêve, bouleversant son esprit et lui révélant toute l’horreur de ce qui s’était passé. En proie à une rage vengeresse, **Nijak** s’adressa au gardien de la forêt, **Oberon**, qui maudit le village **d’Inukti**. Les corps des prisonnières disparurent alors de la grange **d’Epryen**, comme avalé par une force invisible.

Depuis ce moment, chaque nuit, une brume surnaturelle s’élève sur le village. Des silhouettes féminines terrifiantes et



PRÉSENTATION



monstrueuses émergent de la brume, incarnations de la vengeance et des femmes décédées, et attaquent quiconque croise leur chemin sans distinction : homme, femme, enfant, vieillard. Chaque victime disparaît ensuite avec elles, rejoignant les créatures cauchemardesques qui hantent **Inukti** nuit après nuit, renforçant la malédiction et la terreur qui s'abat sur le village.

La brume et la malédiction ne cesseront que lorsque le village **d'Inukti** n'existera plus, soit parce que tous ses habitants seront morts, soit parce que tout le monde aura fui ou que le chef **Nijak** mourra... à moins que les personnages joueurs ne trouvent une autre issue inattendue.



Point perso: Diogis

Colérique, manipulateur, doté d'un énorme ego, il n'hésite pas à franchir les limites morales pour atteindre ses objectifs. Il est marié à Freya, qui lui est totalement soumise.

Rôle dans l'intrigue : Il est l'instigateur de l'enlèvement des femmes de **Garsivok**, dans le but de pallier la pénurie de femmes et la **chute de la natalité** à Inukti.

Alliés et complices :

- **Kahors**, chef de la garde et son second. Brutal et pragmatique, il a soufflé l'idée de l'enlèvement des femmes à Diogis, en partie parce qu'il n'a pas réussi à trouver de compagne par ses propres moyens.
- **Julius**, le forgeron.
- **Epryen**, le marchand.
- Quelques notables, le notaire, et quelques gradés.



SCÈNE 1

ARRIVÉE À INUKTI

Objectif de la scène

- Installer l'ambiance.
- Introduire Lior, jeune villageois attachant.
- Mettre les PJ en situation de combat immédiate avec la brume.

Les personnages joueurs arrivent à Inukti en fin d'après-midi. Le village paraît relativement moderne : les rues sont pavées, les maisons en pierre, mais partout, des barricades de fortune ont été installées. À peine ont-ils franchi l'une d'elles qu'un jeune garçon s'approche d'eux. C'est **Lior**, visiblement pressé et inquiet. Il leur demande s'ils sont bien les aventuriers attendus et les presse de se mettre en action, car la brume ne va pas tarder à arriver.

Lior est courageux malgré la peur qui se lit sur son visage. Son père et ses deux grands frères sont morts lors d'une attaque la semaine précédente, et il est le seul membre de

sa famille encore en vie pour défendre le village. Si le MJ le souhaite, il peut glisser ces informations pour rendre le personnage plus attachant.

Sans laisser le temps aux PJ d'aller rencontrer le bourgmestre, la brume commence à se lever autour du village.

D'abord au niveau des pieds, elle s'élève rapidement, recouvrant tout comme une vague. Les silhouettes des habitants se fauillent dans les rues, effrayées, tandis que la tension monte.

Un garde s'écrie que tout le monde doit se mettre en place, et rapidement, les PJ sont répartis par groupes de

deux ou trois dans les rues proches de Lior, pour pouvoir réagir et interagir avec lui tout en faisant face à la brume.



SCÈNE 2

PREMIERE NUIT

Objectif de la scène

- Plonger les PJ dans un combat intense et désorientant.
- Installer une ambiance oppressante et terrifiante avec la brume.
- Piquer la curiosité des joueurs: la plupart des goules sont des femmes, de tout âge, en robe blanche.

La nuit tombe sur Inukti, et la brume s'élève, elle vient comme une vague. D'abord juste au niveau des pieds puis elle monte rapidement recouvrant tout. Elle est épaisse et aveuglante, réduisant la visibilité à peine quelques mètres. L'obscurité est ponctuée de cris lointains, de bruits inquiétants et d'échos de pas précipités. Le moindre son semble amplifié, et la tension devient presque palpable.

Les PJ aperçoivent de nombreuses silhouettes féminines en longues robes blanches dans la brume, mais ils distinguent également des formes qui ressemblent à des

gardes. Leur plastron est enfoncé et ensanglanté, et certains ont même la chair déchirée. Quelque chose dans leur mouvement n'est pas naturel : les créatures se déplacent trop vite et foncent sur leur proie comme des animaux sauvages ou des monstres. Leurs mâchoires s'ouvrent de façon grotesque, prêtes à mordre. Ces créatures, sortes de goules, se jettent sur les PJ avec violence, griffes et crocs, frappant sans relâche.

La scène est conçue pour être mortelle. **Lior est en grand danger.** S'ils assistent à sa mort, cela accentue l'impact dramatique. Sinon, l'information peut leur

être transmise plus tard par les gardes qui font le point sur les blessés et les morts...Sauf si les PJ ont pensé à aller à son secours et ont réussi à le sauver bien sûr.

Qui sont les goules ?

- Les femmes enlevées par les notables d'Inukti désormais relevées par la malédiction pour se venger
- Les victimes des nuits précédentes qui se relèvent pour rejoindre les rangs des goules

SCÈNE 2 : PREMIÈRE NUIT

Lorsque la brume se retire comme une vague, les cadavres des goules et des hommes tués semblent se désintégrer dans le brouillard ne laissant derrière eux que des cris d'agonisants et une atmosphère de désolation. L'attaque aura duré à peine 15 minutes mais fut brutale et meurtrière.

Les villageois interpellent alors les PJ, leur demandant de les aider à transporter les blessés jusqu'à l'hospice de fortune installé chez Joris, un habitant décédé lors des premières nuits. C'est l'occasion pour les PJ de découvrir le village et de mesurer l'ampleur de la tragédie qui s'abat sur Inukti.

Témoignage de MJ

Lors d'une de mes parties, j'avais organisé la scène pour que les PJ entendent Lior appeler «Papa?». Cela a permis de suggérer subtilement que les créatures dans la brume sont (en partie) des morts des attaques précédentes revenant attaquer les vivants.

Si Lior meurt pendant cette attaque, il peut réapparaître lors d'une autre attaque de la brume, confrontant les PJ.

Pour nous, cela a créé un moment vraiment marquant.



SCÈNE 3

LE VILLAGE

Objectif de la scène

- Faire prendre conscience aux PJ que le village compte très peu de femmes.
- Souligner la culture sexiste profondément enracinée du village.
- Permettre aux PJ de rencontrer des PNJ clés, de découvrir l'ampleur de l'horreur des attaques et de ressentir la peur des habitants.
- Introduire l'offre du bourgmestre : éliminer le chef Nijak, qu'il considère responsable de la malédiction, en leur proposant une récompense encore plus importante.

Note au MJ

Ici commence une grande phase de Roleplay ouvert, qui débute chez Joris si les PJ acceptent d'aider à transporter les blessés.

Par la suite, ils seront libres de parcourir le village à leur guise. Pour faciliter le déroulement, cette étape est organisée par lieux, en mettant en avant ceux que les PJ sont le plus susceptibles de visiter et les PNJ qu'ils rencontreront probablement.

Cette phase de RP se déroule après l'attaque, mais peut s'étendre aussi longtemps que nécessaire en fonction des actions et des choix des joueurs

Maison de Joris / Hospice improvisé

Contexte : Joris est mort au combat. Sa maison a été réquisitionnée pour soigner les blessés.

Personnages présents :

- **Lily**, jeune femme qui travaille aux champs avec sa mère le jour et aide à l'hospice le soir.
- **Kahors**, chef de la garde et **second de Diogis** : Guerrier misogyne ayant demandé au Pj de l'aider à ramener les blessés

LE VILLAGE

La maison de Joris est remplie de lits et de matelas posés à même le sol, et les soldats encore debout transportent ceux qui ont été touchés pendant l'attaque. Un médecin se déplace de patient en patient, donnant des ordres précis à tous, et notamment aux femmes comme **Lily**, qui aident à soigner les blessés.

C'est l'occasion pour le MJ de montrer à quel point le village est sexiste : alors quelles n'ont rien demandé, le médecin peut confier aux PJ femmes des tâches pénibles, voire leur coller dans les bras un tas de draps ensanglantés à nettoyer ou leur ordonner de s'occuper directement des blessés.

Kahors, le chef de la garde, ne s'adresse jamais directement aux femmes. Si des PJ féminines refusent d'obéir, cela peut créer des tensions intéressantes : le médecin ou Kahors peuvent interpeller les PJ masculins pour leur

reprocher de « ne pas tenir leurs femmes ».

En explorant la maison, les PJ peuvent aussi obtenir des informations importantes :

- Au début, les créatures de la brume étaient uniquement des monstres à l'apparence de femmes, toute en robe blanche longue, mais progressivement, les morts des attaques précédentes se relèvent, renforçant la menace sur le village.
- Les habitants sont peu nombreux, et la taverne est devenue le refuge principal lors des assauts.

Kahors peut **suggérer aux PJ de se rendre voir le bourgmestre** pour offrir leur aide. Ceux qui souhaitent rester plus longtemps pour soigner les blessés ou défendre le village seront les bienvenus.

Point perso: Lily

Lily exécute les ordres sans se plaindre, mais si les PJ lui parlent, ils remarquent qu'elle n'est pas satisfaite de sa situation. Elle explique que « c'est comme ça ici » et raconte qu'elle vit avec son père et sa mère à la ferme du Blé d'Or, à la sortie du village.

Très empathique, c'est la fille d'Alistair et de Violette, un couple de fermiers.

Durant la journée, Lily aide sa mère Violette dans toutes les tâches de la ferme, le soir elle aide à l'hospice. La seule raison pour laquelle elle n'a pas encore fui le village est qu'elle sait que sa mère ne la suivrait pas et elle ne veut pas l'abandonner.



LE VILLAGE

Taverne du Cochon qui Danse

Tenancier : Halek et Cléa

Fonction : La taverne sert de **lieu de rassemblement et de refuge** pendant les attaques. La plupart des habitants s'y réfugient et suite à l'attaque restent s'y détendre en buvant un verre. C'est également un endroit où les PJ peuvent rencontrer d'autres villageois.

Les PJ y seront bien accueillis, même si, une fois encore, personne ne s'adresse directement aux PJ féminines et parle d'elles comme si elles n'étaient pas là.

La Maison du Bourmestre

Diogis est resté cloîtré chez lui durant toute l'attaque. Ce sont les PJ qui doivent se rendre à sa demeure s'ils souhaitent toucher leur récompense.

C'est sa femme, **Freya**, qui leur ouvre. Elle garde

les yeux baissés en permanence et ne regarde jamais les PJ dans les yeux. Discrète et soumise, elle leur demande d'attendre sur le pas de la porte, puis va s'assurer que son mari accepte de les recevoir avant de les faire entrer.

Diogis reçoit les PJ dans son bureau. Il se montre cordial, mais uniquement avec les PJ masculins, qu'il félicite longuement pour leur bravoure et leur efficacité. Il ignore ostensiblement les PJ féminines, comme si

elles n'étaient pas présentes.

Il remet les 80 pièces d'or promises... uniquement aux PJ masculins.

Si les joueurs insistent, protestent ou défendent la place de leurs camarades féminines, Diogis finit par céder et accepte de verser également la récompense complète pour elles. Il le fait à contrecœur, mais reste pragmatique : **il a besoin d'eux**. Conscient que peu d'aventuriers ont survécu ou accepté de rester après cette



LE VILLAGE

première nuit, Diogis affirme que les PJ ont prouvé leur valeur. Il leur propose alors une offre bien plus importante : 800 pièces d'or pour « sauver définitivement Inukti ».

Selon lui, la cause de la malédiction est évidente: **le village de Garsivok**.

Il accuse **leur chef, Nijak**, d'être à l'origine de la brume. Il le décrit comme un sauvage, un sorcier dangereux, incapable de paix durable. Il insiste sur le fait que ce ne serait pas la première fois que Nijak userait de ce genre de pratiques.

Diogis rappelle que les villages d'Inukti et de Garsivok ont toujours été en conflit, leurs philosophies étant radicalement opposées. Il mentionne qu'il y a quelque temps, Nijak serait venu proposer un traité d'échange, proposition qu'Inukti a refusée. Pour Diogis, il ne fait aucun doute que cette humiliation est à l'origine de la malédiction.

Il conclut sans détour : **le seul moyen d'arrêter la brume serait de tuer Nijak**.

S'ils le font, la récompense de 800 pièces d'or leur sera remise.



Note au MJ

Diogis cherche à manipuler les personnages joueurs pour qu'ils tuent Nijak (ce qui reste une fin possible même si cela ne s'est jamais produit lors de mes parties). Il est persuadé, à raison, que la mort du chef de Garsivok mettra fin à la malédiction. Cependant, il se garde bien de révéler la vérité sur l'origine des événements ou sa propre responsabilité. Il élude les questions trop précises et détourne la conversation lorsque nécessaire.

Diogis espère que les PJ agiront à l'aveugle, poussés par l'urgence, la peur et l'appât du gain. Tant qu'ils semblent disposés à s'en prendre à Nijak, il se montre coopératif, flatteur et généreux. En revanche, s'ils insistent trop ou commencent à douter de sa version, il devient évasif, agacé, voire froid, et n'hésitera pas à les mettre dehors.

SCÈNE 4

GARSIVOK

Objectif de la scène

- Installer Garsivok comme un miroir moral d'Inukti, en contrastant une communauté plus égalitaire mais sur la défensive.
- Révéler progressivement la vérité sur l'enlèvement des femmes, en fonction de l'attitude et des choix des personnages joueurs.
- Placer les PJ face à un dilemme moral sans issue évidente, où la vengeance du chef Nijak est compréhensible mais moralement problématique.
- Ouvrir plusieurs voies narratives possibles, notamment une troisième voie incarnée par Nuo, petit fils de Nijak

Le village de Garsivok est niché **au cœur de la forêt**, presque dissimulé par les arbres qui l'entourent. Ici, la nature est omniprésente : les habitations sont principalement constituées de tentes en peau et de structures légères en bois, disposées entre les troncs et les racines. Une muraille de bois entoure cependant l'ensemble du village. Elle semble **récente**, solide, et témoigne d'une volonté claire de se protéger.

L'entrée du village est gardée par deux sentinelles : un homme et une femme. Leur présence conjointe tranche immédiatement avec ce que les PJ ont observé à Inukti. Les gardes sont attentifs mais pas hostiles de prime abord, observant les étrangers avec prudence.

Les personnages joueurs ont plusieurs options pour entrer :

- S'introduire discrètement dans le village, en contournant ou en

escaladant la muraille. Cette approche comporte des risques : être repérés pourrait déclencher une altercation avec les gardes, voire provoquer des morts, ce qui compliquerait fortement toute tentative de négociation ultérieure avec le chef du village.

- Se présenter ouvertement à l'entrée et demander une audience auprès du chef, Nijak. Les gardes peuvent alors exiger des explications ou demander aux PJ de



GARSIVOK

prouver leurs intentions. Un jet de persuasion (ou équivalent selon le système) peut être requis pour obtenir une rencontre rapide.

Quelle que soit l'approche choisie, **Garsivok** doit apparaître comme un village sur ses gardes, mais encore capable de dialogue à condition que les PJ ne commettent pas d'erreur irréparable dès leur arrivée.

Nijak est un homme brisé. Depuis **la mort de sa fille**, son esprit est hanté par le souvenir de **Briele** et par la culpabilité qui l'étreint. Il ne parvient ni à apaiser sa colère ni à regretter pleinement les choix qu'il a faits. Cette douleur le rend fermé, méfiant et inflexible, mais pas agressif. Il n'attaquera jamais les PJ de lui-même, sauf s'il a la conviction qu'ils sont venus pour le tuer, qu'ils servent les intérêts de Diogis ou qu'ils agissent comme une force hostile envers Garsivok.



Nijak ne révèle pas tout d'emblée. Il parle peu, choisit ses mots, et teste les intentions des personnages. Toute tentative de pression

brutale, de menace ou d'accusation directe le poussera à se refermer immédiatement.

Note au MJ

Ce que Nijak peut révéler relativement facilement

- Diogis et plusieurs notables d'Inukti ont enlevé les femmes de Garsivok.
- L'enlèvement a eu lieu près de la cascade, un lieu utilisé quotidiennement par les habitants pour se laver.
- Hommes et femmes de Garsivok s'y rendent en alternance, conformément à leurs usages.
- Ce matin-là, environ 70 % des femmes du village se trouvaient à la cascade lorsque les hommes d'Inukti ont frappé.
- Les femmes trop âgées ou trop faibles pour être emmenées ont été tuées sur place, leurs corps abandonnés près de l'eau.

Avec davantage de confiance, ou si les PJ font preuve d'une réelle empathie, Nijak pourra également révéler que :

- Sa fille, Briele, faisait partie des femmes enlevées.
- Elle s'est suicidée durant sa captivité.
- Son fantôme lui est apparu après sa mort, lui révélant l'horreur de ce qui s'était passé.
- Dans son désespoir, il a appelé Oberon, le gardien de la forêt, sur un rocher sacré, et a scellé un pacte avec lui, donnant naissance à la malédiction.

Ce que Nijak ne dira pas ou alors très difficilement

L'obtention de ces informations dépendra entièrement de la finesse des PJ et de leurs choix moraux.

- L'emplacement exact du rocher sacré.
- La manière précise d'appeler Oberon.
- Les véritables conséquences du pacte.

Il est consumé par la vengeance et compte **aller jusqu'au bout**, même si cela implique la destruction totale d'Inukti, enfants compris ou sa propre mort.

Il s'agit de **Nuo, le jeune fils de Briele** (petit fils d'Athea et Nijak). Curieux et profondément gentil, il écoute en silence.

Aux côtés de Nijak se tient **Athéa**, sa garde la plus proche et sa **compagne**. Elle peut également être la femme aperçue par les PJ à l'entrée du village.

Au fil de la conversation, un PJ particulièrement attentif pourra remarquer un œil observant la scène derrière un pan de tente.



Point perso: Athéa

Athéa observe les PJ avec attention. Elle parle peu, mais :

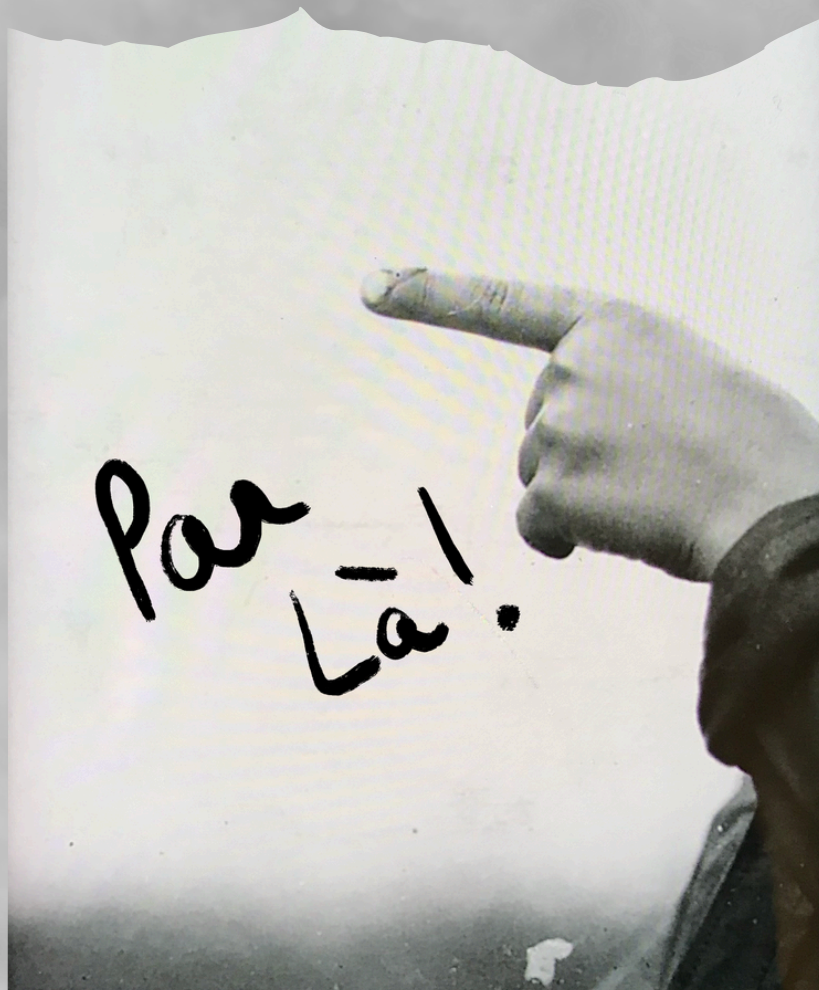
- Intervient si Nijak est trop submergé par ses émotions.
- S'oppose fermement à toute tentative d'intimidation ou de manipulation.
- Incarnation d'un pouvoir lucide, pragmatique et protecteur, elle agit comme un rempart entre Nijak et le monde extérieur.

Si les PJ entrent en contact avec lui, il se montrera ouvert et bienveillant. Bien qu'il ait perdu sa mère, **il refuse la spirale de violence**. Nuo éprouve de l'empathie pour les enfants d'Inukti et ne veut pas qu'eux aussi perdent leurs parents ou meurent.

Il peut alors en fonction de son interaction avec les Pj :

- Intervenir en faveur des PJ durant la discussion.
- Convaincre son grand-père de révéler l'emplacement du rocher sacré. Ce qu'il acceptera en disant que de toute façon cela ne changera rien. Oberon ne revient jamais sur un marché !

Ou, à l'insu de Nijak, guider les PJ jusqu'au lieu et leur expliquer comment appeler Oberon.



Note au MJ

Cette scène constitue un véritable pivot moral : aucun camp n'est totalement juste.

Le personnage de Nuo permet d'introduire une troisième voie, fondée sur l'empathie et la rupture du cycle de vengeance, notamment si les PJ échouent à raisonner Nijak.

Selon leurs choix, cette scène peut modifier radicalement le cours de l'histoire. Les PJ peuvent aussi bien décider de tuer Diogis et soutenir la vengeance de Nijak, tuer le chef de Garsivok pour rompre la malédiction ou encore tenter une négociation avec Oberon afin de mettre fin à la malédiction autrement.

SCÈNE 5

RENCONTRE AVEC OBERON

Objectif de la scène

- Installer Oberon comme une puissance hors de portée des PJ, ni juste ni injuste, imposant ses propres règles.
- Éprouver les PJ par des défis variés, au-delà du simple combat.
- Confronter les PJ à un choix final cruel et irréversible, poussant le dilemme moral à son paroxysme.
- Conclure la malédiction en laissant des conséquences durables.

Une fois que les PJ ont réalisé le rituel d'appel d'**Oberon** près du rocher. Le monde change autour d'eux (le pj sont transportés sur un autre plan) et il apparaît. Le seul moyen pour qu'Oberon accepte de lever la malédiction est que les PJ réussissent **trois épreuves...** et l'âme de Nijak lui restera de toute façon à sa mort. Si un PJ échoue à plus d'une épreuve ou meurt dans son royaume, **son âme restera prisonnière** à jamais auprès d'Oberon.

Lorsqu'ils acceptent, des gradins surgissent, formant un immense colisée féérique, peuplé de créatures lumineuses

Note au MJ

Si les PJ ont choisi de retourner au village pour tuer Diogis, ou s'ils ont déjà tué Nijak, Oberon peut décider d'intervenir de sa propre initiative. Sous couvert d'amusement contrarié, il peut les transporter de force dans son domaine féérique, estimant qu'ils lui ont « gâché le spectacle ». Après tout, le conflit, la vengeance et les choix moraux faisaient partie de son divertissement. Pour se faire pardonner, Oberon exige alors que les PJ le distraient à leur tour.

Cette situation peut servir de passerelle narrative pour introduire les trois épreuves, si tu trouves dommage que les joueurs les aient évitées à cause de leurs décisions précédentes.

et mystérieuses. Le sol de l'arène est entouré d'un fossé dont on ne distingue pas le fond, séparant l'arène des gradins. La voix d'Oberon résonne alors, emplissant l'espace de son autorité.

Épreuve n°1 : Créativité

Oberon annonce :
« **Distrayez-moi.** »

Les PJ doivent faire preuve d'ingéniosité, de créativité ou d'audace pour captiver l'attention du maître féérique.

RENCONTRE AVEC OBERON

Épreuve n°2 : Combat et stratégie

Oberon déclare :
« Voyons maintenant vos talents de **combat** et votre sens stratégique. »

Quatre colonnes de pierre surgissent dans l'arène. Sur chacune apparaît un archer. Un pont de pierre se déploie pour relier le sol de l'arène au mur des premiers gradins. Quatre portes apparaissent aux quatre points cardinaux. Le sol de l'arène commence lentement à tourner, alignant le pont avec la première porte. Un minotaure gigantesque surgit et attaque les PJ, tandis que les archers les ciblent depuis les colonnes.

Le sol continue de tourner, et si les PJ ne réagissent pas rapidement, le pont s'aligne sur la deuxième porte, libérant un second minotaure, et ainsi de suite.

Si les PJ parviennent à éliminer les quatre archers et le ou les

minotaures déjà libérés, le sol cesse de tourner et les portes porte disparaissent, stoppant la menace.

Épreuve n°3 : L'instinct

Oberon annonce :
« Voici votre dernière épreuve. Je veux tester **votre instinct**. »

Une pièce se matérialise autour des PJ. Les murs sont lisses et sans ornement, le sol parfaitement plat. Au centre trône une dague froide et scintillante.

Mais un problème apparaît : **l'un des PJ est présent... deux fois.**

Oberon explique : il y a 50 ans, il captura **Vikter**, un voleur qui s'était introduit dans son royaume. Depuis, ce dernier est prisonnier de ses geôles, incapable de vieillir ou de mourir. Pour cette épreuve, Oberon a altéré son apparence et sa mémoire pour lui implanter celle du PJ, rendant les deux êtres parfaitement indissociables.

Les PJ doivent faire un

“JE VEUX
TESTER VOTRE
INSTINCT”

choix cruel : pour réussir l'épreuve et lever la malédiction, l'un des deux doubles doit être neutralisé. L'âme du perdant restera prisonnière du royaume d'Oberon pour l'éternité, tandis que les autres pourront partir librement.

(Option alternative si l'idée de demander à tuer un double est trop dure pour le groupe : le MJ peut décider que les règles soit d'abandonner l'un des deux à Oberon.

Son sort sera irréversible, mais personne n'est tué.)

Une fois le choix effectué et le double neutralisé, la voix d'Oberon résonne :

« La malédiction est levée. »

Instantanément, les PJ se retrouvent à nouveau devant la Pierre du



Gardien. Selon le choix qu'ils ont fait :

- Ils ont choisi correctement le double : ils se retrouvent tous ensemble devant la pierre, sans conséquence supplémentaire.
- L'un d'eux s'est sacrifié ou ils se sont trompés : avec les survivants apparaît Vikter, un voleur de 45 ans, cheveux longs et gris, mâchoire carrée. Il conserve le souvenir d'avoir été le PJ pendant quelques minutes, donnant un mélange étrange entre sa personnalité et celle du PJ original. Libre aux joueurs de décider comment ils interprètent ce personnage.

La malédiction est donc levée, libre aux PJ de décider ce qu'ils font au sujet de Diogis et de ses complices afin de terminer ce scénario.

Témoignage de MJ

Pour la troisième épreuve, j'ai souvent laissé le hasard décider si les PJ éliminent le "bon" double. La magie d'Oberon rend toute certitude impossible, ce qui peut être cruel, mais narrativement très puissant.

Pour un one-shot, ça fonctionne bien. Pour des personnages récurrents, cela peut être frustrant mais ouvre des pistes intéressantes pour la suite.

Le MJ peut choisir si il préfère de donner des indices subtils pour orienter le choix au lieu de laisser l'issue entièrement au hasard.



-FIN-

GALERIE

DE PERSONNAGES

Inukti

- **Bourgmestre Diogis** : Instigateur de l'enlèvement
- **Freya** : Femme soumise de Diogis.
- **Kahors** : Chef de la garde, second de Diogis, brutal et pragmatique.
- **Julius** : Forgeron, complice de l'enlèvement.
- **Epryen** : Marchand, complice de l'enlèvement
- **Lior** : orphelin et combattant pour le village.
- **Joris** : Décédé, sa maison sert d'hospice improvisé.
- **Lily** : Jeune femme qui aide à l'hospice,
- **Alisatir & violette** : parents de Lily et fermiers de la ferme d'Or.
- **Halek et Cléa** : Patrons de la taverne « Le Cochon qui Danse ».

Garsivok

- **Nijak** : Chef de Garsivok, père de Briele, en deuil suite à la perte de sa fille Briele et à l'origine du pacte avec Oberon.
- **Athéa** : Compagne et garde de Nijak, protectrice et pragmatique mère de Briele
- **Nuo** : Fils de Briele, curieux, juste et observateur

Royaume d'Oberon

- **Oberon** : Gardien de la forêt, maître cruel mais juste dans son domaine féérique.
- **Vikter** : Le voleur capturé (double pour l'épreuve 3): voleur de 45 ans, cheveux longs et gris

Mention relative à l'outil rédactionnel

Ce scénario de jeu de rôle a été entièrement imaginé, conçu et écrit par mes soins. Il est le fruit d'un travail créatif humain, nourri par l'imagination, l'expérience et la passion du jeu de rôle.

Toutefois, de l'intelligence artificielle a été utilisée lors de la rédaction de ce document, **exclusivement comme outil d'assistance rédactionnelle** (reformulation, clarification et mise en forme du texte).

L'IA n'est intervenue à **aucun moment** dans la création du contenu, de l'univers, de l'intrigue ou des personnages. Cette précision est apportée par souci de transparence et d'honnêteté intellectuelle à l'égard des lectrices et lecteurs.