Les Murmures dans les Murs

Temps total : environs 3h00

Les PJ sont mandatés par Corbin pour mener une enquête après l'effondrement de l'arène de Varenthia. Entre témoignages contradictoires, rumeurs empoisonnées et soupçons politiques, ils découvrent que Lord Andrick Valenwood est pointé du doigt.

Auteurs : Nicolas Bédé

Ce scénario est fourni pour un usage strictement personnel et privé. Il est autorisé de l'utiliser dans le cadre de prestations payantes pour animer des parties, mais toute reproduction, distribution, publication ou vente de ce scénario, en tout ou partie, sous forme imprimée ou numérique, à des fins commerciales est formellement interdite sans l'autorisation écrite préalable des auteurs.

Table des Matières

Étapes Clés **3**
Déroulement **4**
1. Les Murmures dans les Murs 5
Les Passants et les Gardes 6
Les Ruines de l'Arène 7
Les Nobles 9
Retour à l'Auberge des Gladiateurs 13
2. Le Manoir des Valenwood 14
La Cave du Manoir 15
Déroulement du Combat 17
A l'Issue du Combat 20
3. Retour à l'Auberge 21

Étapes Clés

I. Mission confiée par Corbin
- Réveil à l'auberge.
- Corbin expose la situation et demande d'enquêter.
- Les PJ reçoivent un laissez-passer.

II. Enquête en ville
- Interrogation de passants et gardes (rumeurs contradictoires).
- Soupçons grandissants envers Lord Valenwood.
- Possibilité de consulter les ruines.

III. Ruines de l'Arène
- Inspection du pilier brisé.
- Découverte : cristaux de Nexus, patte d'arachnoïde, découpe anormale.
- Indices pointant vers une menace non-magique.

IV. Entrevue avec les Nobles
- Invitation de Sir Alester.
- Manipulations politiques et questions biaisées.
- Mise en scène du conflit politique autour de Valenwood.

V. Retour à l'Auberge & Appel d'Eldrin
- Corbin écoute les découvertes.
- Eldrin signale le comportement inquiétant de son père.
- Les PJ sont envoyés au manoir.

VI. Manoir Valenwood
- Domestiques paniqués (Léon agressé).
- Descente urgente vers la cave.
- Ambiance tendue, indices mécaniques et bruits suspects.

VII. Confrontation dans la Cave
- Découverte de Lord Andrick possédé (gant cristallin).
- Combat en 3 phases : Andrick possédé, tentative de possession d'un PJ, arachnoïde enragée.
- Libération d'Andrick via magie/soin.

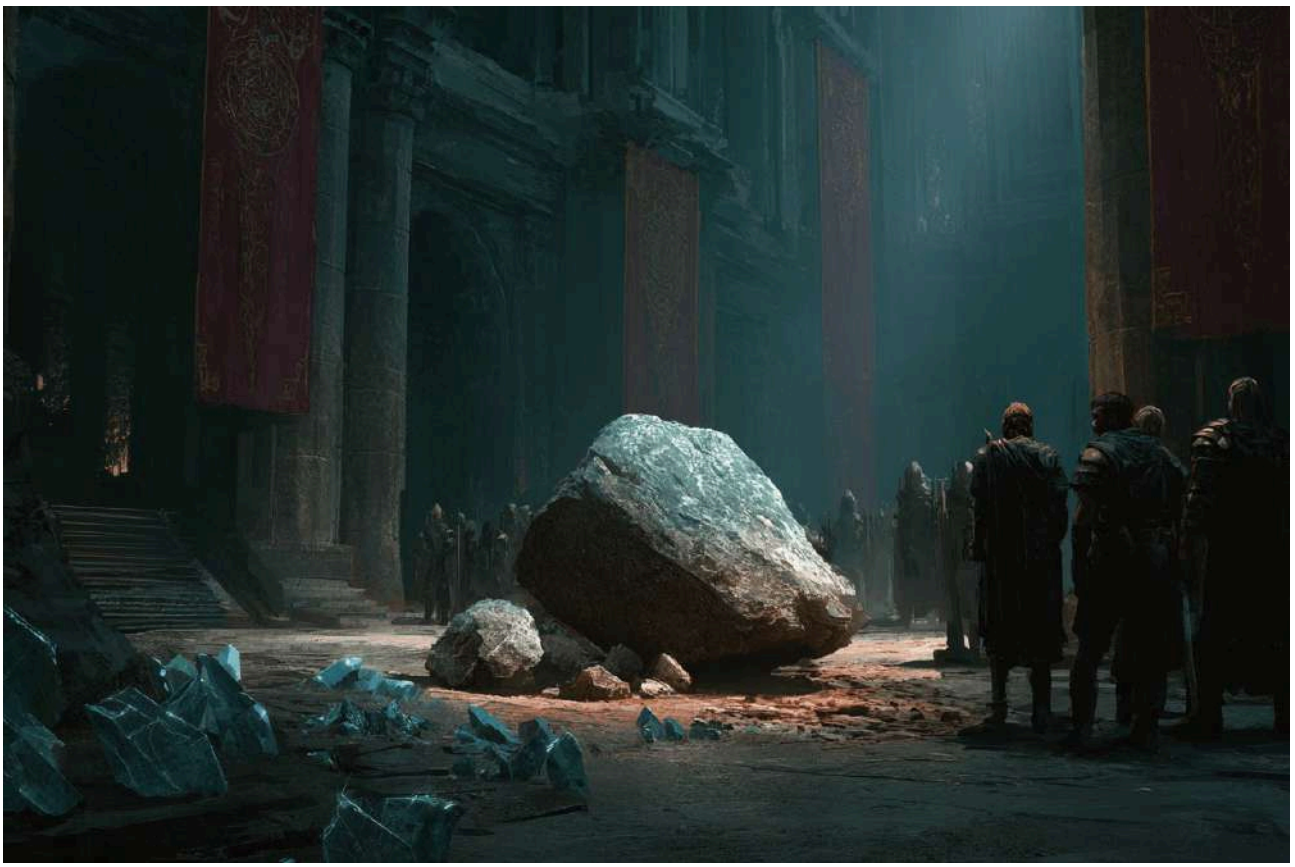
VIII. Retour à l'Auberge & Disparition d'Eldrin
- Andrick et Léon sont pris en charge.
- Les PJ racontent tout à Corbin et Maelis.
- Chambre d'Eldrin vidée… fenêtre ouverte.
- Fin du scénario sur un cliffhanger.

Déroulement

Temps total : environs 3h

Dans Les Murmures dans les Murs, les PJ sont mandatés par Corbin pour mener une enquête “neutre” après l’effondrement de l’arène de Varenthia. Entre témoignages contradictoires, rumeurs empoisonnées et soupçons politiques, ils découvrent que Lord Andrick Valenwood est déjà pointé du doigt comme bouc émissaire. Sur les ruines, des indices matériels troublants — pilier sectionné, cristaux de Nexus, patte d’arachnoïde mécanique — laissent entrevoir une origine bien plus étrange que la simple magie locale. Une entrevue avec Sir Alester et les nobles confirme que la vérité importe moins que la recherche d’un responsable commode.

De retour à l’auberge, le fils d’Andrick, Eldrin, vient chercher de l’aide : son père se comporte de façon inquiétante et s’est enfermé au sous-sol du manoir. Guidés par les domestiques, les PJ découvrent que Lord Andrick est possédé par une entité mécanique : une arachnoïde camouflée. Dans la cave, un combat tendu les oppose à ce duo : ils doivent libérer l’esprit du Lord sans le tuer, résister à une tentative de possession mentale, puis détruire la créature. Le gant reste soudé au bras d’Andrick et une patte d’arachnoïde en construction révèle que le manoir servait déjà de base avancée. De retour à l’auberge avec les blessés, les PJ ont à peine le temps de reprendre leur souffle : Eldrin a disparu, une fenêtre ouverte battant au vent… La menace, elle, n’est manifestement pas terminée.



I. Les Murmures dans les Murs

Temps : 60-90 min

Après leur nuit de sommeil, les joueurs se réveillent à l'auberge. Corbin les attend car il a une mission qu'il aimerait leur confier : inspecter les ruines de l'arène et interroger les locaux afin de comprendre ce qu'il s'est passé.

MJ : *Après une nuit de repos bien méritée, vos personnages s'éveillent dans l'atmosphère familière de l'Auberge des Gladiateurs. L'odeur de pain chaud et de bière tiède flotte encore dans l'air, mêlée aux murmures des clients matinaux qui commentent les événements tragiques de la veille. À une table près du foyer, Corbin Grislevent vous attend. L'air soucieux, il semble avoir eu du mal à trouver le sommeil. Dès que vous approchez, il se redresse et vous invite à le rejoindre d'un signe de la main.*

Corbin : *Encore merci pour l'aide que vous nous avez apportée hier. Je m'excuse mais j'ai encore besoin de vos services. La cité gronde, chacun cherche un coupable, et les gardes… disons qu'ils ne sont pas connus pour leur impartialité. Vous, au contraire, vous n'avez aucun lien avec Varenthia, aucune dette, aucune rancune. C'est exactement ce qu'il me faut. Si vous acceptez, je veillerai à ce que vos efforts soient récompensés. Une bourse honnête pour votre temps, et peut-être davantage si vos découvertes évitent à la cité un désastre politique. Qu'en dites-vous ?*

Si les joueurs demandent à Corbin ce qu'il a à gagner dans cette histoire, voici ce qu'il répond.

Corbin : *Vous devez comprendre… quand la pierre d'un pilier s'effondre, c'est tout l'édifice qui tremble. Et ici, l'arène était un pilier. Si les nobles imposent leur version, ce ne sera pas seulement un homme qui tombera, mais des places, des fonctions, des vies entières… dont la mienne. Alors oui, je cherche la vérité… mais aussi à protéger ce qui peut encore tenir debout dans cette cité.*

Lorsque les joueurs acceptent d'aider Corbin, lisez ceci.

Corbin : *Bien… je savais que je pouvais compter sur vous. Le mieux, je pense, c'est de commencer par les ruines de l'arène. Tenez, voici un laissez-passer, vous pourrez le présenter aux gardes qui y patrouillent encore ce matin. Ils sont peut-être de bonne volonté mais c'est pas des flèches non plus. Peut-être trouverez-vous encore une trace de ces… créatures. N'hésitez pas à parler avec les passants, les marchands… ou même les gardes. On ne sait jamais… Quant aux nobles… sachez qu'ils n'ont pas perdu de temps pour chercher un bouc émissaire. J'entends déjà murmurer le nom de Lord Valenwood, mais… je préfère vous laisser vous faire votre propre opinion à son sujet. Faites attention à ce que vous dites, et surtout à l'endroit où vous mettez les pieds. Revenez me voir quand vous aurez terminé !*

Si les joueurs demandent à Corbin quelle relation il entretient avec Lord Valenwood voici ce qu'il pourrait répondre.

Corbin : *Disons que… Lord Andrick a parfois le geste généreux. Un pari gagné, une tournée offerte, une main tendue. C'est un habitué de l'Arène. Bien sûr, on entend toutes sortes de rumeurs à son sujet. Certains prétendent qu'il a profité de la naïveté de quelques malchanceux … et d'autres vont jusqu'à lui prêter des histoires bien plus sombres… mais de mon côté, je n'ai jamais eu à m'en plaindre.*

Mise en Scène

À l'issue de l'entretien, les PJ disposent de plusieurs directions possibles : se rendre aux ruines de l'arène pour examiner les décombres, interroger les survivants parmi les gladiateurs, marchands ou spectateurs, ou bien approcher les cercles nobles afin de comprendre pourquoi ils accusent déjà Lord Valenwood.

Laissez les joueurs libres de choisir, chaque piste apporte des fragments d'informations sans révéler toute la vérité. L'important est que les témoignages se contredisent, renforçant l'idée que la situation est confuse et que les soupçons se cristallisent sur Andrick. Quelle que soit l'approche, la conclusion naturelle doit amener les PJ à vouloir rencontrer directement le Lord.

Si les joueurs tentent d'aller immédiatement chez Andrick, ses domestiques leur barreront poliment l'entrée, expliquant que leur maître est absent. Ils prendront toutefois soin de noter leur passage et promettront de transmettre le message à leur retour.

Les Passants et les Gardes

MJ : *En vous rendant près des ruines de l'arène, les rues sont encore agitées. Des passants discutent nerveusement, ressassant ce qu'ils ont vu ou cru voir, tandis que les gardes patrouillent, visiblement sur les nerfs.*

Mise en Scène

Cette sous-scène doit semer le doute, pas livrer de réponses claires. Les passants projettent leurs peurs dans ce qu'ils racontent, et les gardes veulent surtout protéger leur réputation en minimisant l'incident. En interrogeant l'un ou l'autre, vos joueurs peuvent glaner des détails troublants, mais jamais suffisants pour lever le mystère.

Leurs récits se contredisent souvent : certains parlent de sabotage, d'autres de malédiction, et beaucoup préfèrent ne rien dire pour ne pas attirer d'ennuis.

Témoignages au Sujet de L'Arène

Garde 1 (ton sec, cherchant à couper court) : *Officiellement, l'arène s'est effondrée. Un point c'est tout. Mais… certains affirment avoir senti deux secousses, comme si le sol avait tremblé deux fois. Moi, je ne me fie qu'aux rapports. Circulez maintenant !*

Garde 2 (hésitant, regard autour de lui avant de parler bas) : *Entre nous… je n'ai rien vu de précis. Mais plusieurs spectateurs jurent avoir aperçu des formes étranges près des loges avant l'effondrement. Des illusions, sûrement…*

Passant 1 (effrayé, voix basse, yeux écarquillés) : *J'étais dans les tribunes hier, et je vous le jure, j'ai vu une silhouette… noire, comme une ombre mouvante. Et puis plus rien ! Comme si elle s'était volatilisée…*

Témoignages au Sujet de Lord Valenwood

Passant 2 (amer, ton accusateur) : *Valenwood ? Oui, je l'ai croisé, il était bien matinal d'ailleurs, il marmonnait des choses bizarres dans une langue étrange ! Tout ça, c'est de sa faute de tout' façon ! Cet homme attire les malheurs. Les nobles le disent, et les dieux eux-mêmes semblent vouloir le punir.*

Passant 3 (rancunier, le ton ferme, presque satisfait) : *Hmph… moi je n'ai rien vu hier, mais je sais à quel genre d'homme on a affaire. Il y a des années, j'étais fiancé… Une fille bien, de bonne famille. Valenwood n'était alors qu'un parieur de plus, sans titre, sans fortune. Mais il l'a charmée, l'a envoûtée avec ses belles paroles. En quelques semaines, elle m'a quitté pour lui. Et quand il a obtenu ce qu'il voulait… il l'a laissée tomber, comme toutes les autres d'ailleurs ! Enfin… toutes, sauf sa femme. La pauvre nous a quittés il y a peu d'une étrange maladie… Vous voyez où je veux en venir ? Alors vous savez, si des malheurs s'abattent sur sa tête, pour moi c'est juste le karma !*

Marchand 1 (hésitant, ton bas, l'air préoccupé) : *Tôt ce matin, j'ai vu passer Lord Valenwood. D'ordinaire, il salue toujours, parfois même il s'arrête pour plaisanter. Mais là… rien. Il m'a posé une ou deux questions, sur des matériaux que je n'ai pas l'habitude de vendre : des poudres de métal, des fragments de cristal brut… J'ai trouvé ça curieux. Peut-être qu'il avait l'esprit ailleurs… mais, comment dire… il n'avait pas l'air dans son assiette…*

Les Ruines de l'Arène

MJ : *Les ruines de l'arène se dressent devant vous, encore enveloppées d'un voile de poussière et de fumée. Les gardes qui patrouillent autour du site interdisent l'accès aux curieux. L'un d'entre eux, remarquant votre intérêt, s'approche de vous.*

Garde (ton ferme) : *Halte ! L'accès aux ruines est interdit, ordre du capitaine. Trop dangereux, et on n'a pas besoin de curieux qui piétinent les décombres. Passez votre chemin.*

Lorsque les PJ montrent le laissez-passer de Corbin, lisez ceci.

Garde (plus détendu mais toujours méfiant) : *Hm… signé de Grislevent ? … Très bien. Ça vaut ce que ça vaut. Faites attention là-dedans, et ne touchez pas aux corps !*

MJ : *Vous franchissez le cordon des gardes et pénétrez dans ce qui reste de l'arène. Le silence règne, seulement troublé par le bruit des bottes et les ordres brefs des soldats qui sécurisent les lieux. Les gradins se sont transformés en un chaos de blocs brisés et de poutres tordues. La poussière flotte encore dans l'air, mêlée à une odeur âcre de pierre brûlée et à un parfum métallique étrange, presque acide.*

> **Mise en Scène**
>
> Cette scène doit se jouer comme une véritable enquête de terrain. Les PJ n'ont pas encore les clés pour comprendre qu'en réalité **un portail dimensionnel est à l'origine de l'effondrement**, mais leurs observations doivent leur donner suffisamment d'indices pour éveiller la curiosité et semer le doute.

> Invitez subtilement vos joueurs à s'approcher de la zone des loges. Vous pouvez, par exemple, décrire un garde qui mentionne que la loge de Lord Valenwood a été lourdement touchée, ou qui s'étonne que lui et son fils en soient sortis vivants. Cela orientera naturellement leur curiosité vers cet endroit sans que cela paraisse forcé.
>
> Les gardes sont présents en arrière-plan. Ils n'empêchent pas l'investigation, mais ils peuvent redemander le laissez-passer et rappellent parfois de ne pas toucher aux cadavres ou de se montrer prudents. Cela permet de maintenir la tension et d'ancrer la scène dans une atmosphère officielle et surveillée. Dans tous les cas, observer les cadavres ne donnera aucun indice probant : les malheureux sont simplement morts des suites de l'éboulement.
>
> À chaque découverte, livrez les indices de façon progressive : d'abord l'état général du pilier, puis une découpe anormale, ensuite les cristaux, enfin le fragment mécanique. Les PJ ne doivent pas tout comprendre d'un coup, mais sentir que quelque chose d'étrange et de non-magique se cache derrière la catastrophe.
>
> En conclusion, l'exploration doit renforcer deux pistes :
> - une fausse interprétation magique ou politique (sabotage, explosion, magie inconnue) dont Lord Valenwood pourrait être la cible ;
> - et une piste mystérieuse (matière inconnue, Nexus, métal étranger) qui suggère une menace d'un autre ordre.

Lorsque les joueurs s'approchent du pilier effondré près de la loge de Lord Andrick, lisez ceci.

MJ : *Le pilier effondré soutenait partiellement la loge d'Andrick. Il vous paraît clair que si l'écroulement avait été un peu plus violent ou plus rapide, le sort de Lord Andrick et de son fils aurait été scellé.*

Examiner le pilier effondré • `SAG 10`

- ❖ **Réussite :** Le pilier ne semble pas s'être brisé de façon… "normale". Une large section manque, avec une coupe nette et lisse, impossible à expliquer par un simple éboulement.
- ❖ **Échec :** Le pilier semble s'être écroulé comme si son propre poids l'avait écrasé, ce qui reste étrange pour un tel monument.

Analyser la découpe du pilier • `INT 15`

- ❖ **Réussite :** La fracture du pilier est trop nette pour être d'origine accidentelle, de plus la découpe nette et lisse ne ressemble à aucune manifestation de magie connue.
- ❖ **Échec :** Vous supposez qu'il pourrait s'agir d'une explosion ou d'une magie de destruction, mais la netteté de la coupe vous fait clairement douter de cette théorie.

Fouiller autour du pilier • `SAG 12`

- ❖ **Réussite :** Vous remarquez un scintillement près de la découpe du pilier. En vous approchant, de petits cristaux translucides révèlent un éclat changeant selon l'angle. Ils sont ancrés dans le sol comme s'ils avaient poussé là.
- ❖ **Échec :** Vous ne remarquez rien de particulier aux abords du pilier (*possible de redemander le test à un autre joueur*).

Analyser les cristaux • `INT 12`

- **Réussite :** Vous reconnaissez des éclats Nexus bruts, utilisés comme monnaie lorsque raffiné… leur présence est pour le moins surprenante.
- **Échec :** Ces cristaux vous semblent étrangement familiers, mais impossible de dire pourquoi.

Chercher dans les gravats • `SAG 15`

- **Réussite :** Vous trouvez un fragment métallique tordu : une patte d'arachnoïde. Elle dégage une odeur âcre, un mélange de métal chauffé et d'huile rance.
- **Échec :** Vous déplacez plusieurs pierres mais ne découvrez rien d'inhabituel, à part des morceaux de bois calcinés (*possible de redemander le test à un autre joueur*).

Analyser patte d'arachnoïde • `INT 12`

- **Réussite :** L'alliage est inconnu, plus fin et solide que tout métal forgé en ce monde. Un forgeron pourrait sûrement confirmer votre intuition.
- **Échec :** L'alliage vous paraît étrange, mais vous êtes incapables d'en tirer plus d'informations par vous-mêmes. Peut-être qu'un expert en métal pourrait vous en dire plus.

Si les joueurs décident de montrer la patte à des forgerons, par exemple aux frères Thorgrim et Gormar, lisez ceci.

Forgeron (tapotant la pièce du bout du marteau, l'air perplexe) : *Ça… ça n'a rien à voir avec nos métaux. Ni fer, ni acier, ni bronze. J'ignore comment c'est fait, mais je peux vous jurer une chose : aucun foyer de forge de Varenthia n'a pu produire ça.*

S'ils décident d'aller consulter un mage ou Mira la Mystique pour analyser la patte, lisez ceci.

Mage (fermant les yeux, la main posée au-dessus du fragment) : *Je sens une résonance… mais étrangère, froide, comme venue d'ailleurs. Ce n'est pas une magie que je connais. Ce n'est même pas… tout à fait de la magie.*

Les Nobles

Un groupe de noble s'est regroupé à l'écart de l'agitation, dans un espace plus calme et protégé, échangeant à voix basse tout en observant la foule. Leur tenue, leur posture et la présence discrète de gardes suffisent à signaler leur statut. Quelques PNJ aux abords de l'arène pourront leur donner cette indication.

Si les joueurs se dirigent volontairement vers les nobles :

MJ : *Un homme en livrée s'approche de vous. Il s'agit d'un valet, impeccablement vêtu, qui vous adresse une révérence.*

Valet (humble et polie) : *Mes seigneurs ont entendu parler de votre… prestation lors du dernier combat dans l'arène. Ils aimeraient beaucoup vous rencontrer.*

Si les joueurs ne prennent pas spontanément l'initiative d'aller vers les nobles en sortant de l'arène :

MJ : *Alors que vous quittez les abords de l'arène, encore imprégnés de poussière et de rumeurs, un homme en livrée s'approche de vous. Il s'agit d'un valet, impeccablement vêtu malgré le chaos ambiant. Il vous adresse une révérence rapide, mais mesurée, comme s'il ne voulait pas s'attarder en public.*

Valet (voix basse et polie) : *Mes seigneurs ont entendu parler de votre prestation dans l'arène… et souhaiteraient échanger quelques mots avec vous, si vous en avez l'envie.*

MJ : *Le valet vous invite à le suivre. Après quelques ruelles quittant l'agitation des quartiers proches de l'arène, vous arrivez devant une loggia élégante, aux colonnes encore intactes, où un petit groupe de nobles s'est rassemblé. Deux gardes en livrée, hallebarde au poing, veillent discrètement à l'entrée. À l'intérieur, l'ambiance est calme, presque mondaine, en contraste saisissant avec le tumulte des ruines. Des serviteurs circulent avec des coupes de vin, et tous les regards se tournent vers vous lorsque vous franchissez le seuil. Un noble en manteau de velours bleu s'avance vers vous.*

> **Mise en Scène**
>
> Cette scène doit trancher avec l'agitation des passants et la rudesse des gardes. Ici, tout semble calme et mondain : les sourires sont polis, le vin coule, les mots paraissent aimables… mais chaque regard et chaque silence trahissent une volonté de jauger vos joueurs.
>
> Alester et ses pairs ne considèrent pas les PJ comme leurs égaux, mais comme une curiosité utile, voire un outil potentiel. Faites ressentir cette distance par une condescendance feutrée, une fausse bienveillance, des flatteries creuses, et quelques piques à peine voilées.
>
> Les nobles ne livrent jamais de vérité franche : leur objectif est de semer le doute, de tester la loyauté des PJ et de les pousser à se positionner vis-à-vis de Lord Valenwood.
> Quelle que soit l'issue, l'entrevue doit se conclure avec élégance… et une froideur discrète rappelant aux PJ qu'ils ne sont pas dans leur monde.

Sir Alester (d'un ton charmeur) : *Ha les voilà enfin ! Soyez les bienvenus chers amis. Je suis Sir Alester Durnveil, humble serviteur de Varenthia et amateur de beaux spectacles… comme celui que vous nous avez offert hier dans l'arène. Mais où sont mes manières… Acceptez donc une coupe de ce vin. On nous l'envoie directement des coteaux du Sud.*

Qu'ils acceptent ou refusent, cela n'a aucune conséquence : Alester poursuit aussitôt la conversation.

Sir Alester : *Parlez-moi donc de l'arène, je n'ai pas eu le privilège d'assister au spectacle… Comment était ce combat ? Et tant que j'y pense, comment vous sentez-vous dans cette… modeste auberge des gladiateurs ? Certes, elle a son charme, mais pour des combattants de votre envergure, Varenthia a tellement plus à offrir.*

Laissez un de vos joueurs décrire leurs exploits à sa manière. Alester l'écoute poliment, mais sans réelle passion. Pendant ce temps, vous pouvez demander aux autres joueurs d'effectuer un test, dont vous ne lirez le résultat qu'après la réponse de leur camarade.

Déceler les intentions d'Alester • `SAG 15`

- **Réussite :** En observant ses manières, vous comprenez que ses flatteries sont surtout intéressées. Il vous offre du vin et des compliments, mais son regard trahit une curiosité calculée plus qu'une réelle admiration.
- **Échec :** Sir Alester vous paraît tout à fait sincère dans ses attentions. Vous avez l'impression qu'il admire vraiment vos exploits et qu'il s'inquiète de votre sort.

Alester hoche la tête, feignant l'attention, mais son regard trahit vite un intérêt limité. Il ponctue parfois le récit de petites exclamations convenues "*Incroyable !*", "*Vous m'en direz tant…*", "*Vraiment ?*", sans jamais donner l'impression d'écouter vraiment.

Dès que vos joueurs terminent, il reprend la parole sans la moindre hésitation.

Sir Alester (d'un ton faussement compatissant) : *Et vous avez ensuite dû faire face à l'effondrement de l'arène… Quelle terrible épreuve. La loge de Lord Valenwood, dit-on, a été frappée de plein fouet. Le pauvre homme… enfin, le pauvre… certains murmurent qu'il n'est peut-être pas si innocent dans cette affaire. Et vous, qu'en pensez-vous ?*

La question d'Alester place vos joueurs dans une situation délicate. Leur réponse n'apportera aucune vérité nouvelle, mais influencera la façon dont les nobles les perçoivent.

Si les joueurs défendent Andrick

MJ : *Les nobles échangent des regards entendus, un léger sourire au coin des lèvres. Ils ne vous contredisent pas directement, mais leur condescendance laisse entendre qu'ils vous considèrent comme naïfs, ou manipulés par Andrick.*

Sir Alester (d'un ton poli, mais le regard froid) : *Vous êtes bien généreux à son égard… Voilà une qualité admirable… mais dangereuse dans une cité comme Varenthia. Merci encore pour votre temps. Puisse votre jugement s'aiguiser, et veillez à ne pas trop vous attacher à de mauvaises fréquentations.*

MJ : *Sir Alester vous raccompagne d'un geste courtois accompagné d'un sourire figé.*

Si vos joueurs l'accusent ou appuient les soupçons

MJ : *Les nobles hochent la tête, satisfaits. Certains lèvent même leur coupe comme pour approuver. Ils se montrent plus ouverts, comme si vous aviez gagné une part de leur confiance.*

Sir Alester (voix basse, avec un sourire complice) : *Ah, vous n'êtes pas dupes de ce que je vois… Vous savez, il n'a jamais vraiment mérité son titre… Ce n'est qu'à sa défunte femme qu'il le doit. Certains murmurent même qu'il se serait débarrassé d'elle lui-même…*

MJ : *Vous gagnez un instant les faveurs des nobles et les discussions vont bon train. Rapidement, vous comprenez qu'en dehors de quelques querelles d'ego typiques de la noblesse, ils n'ont que des ragots creux à offrir.*

Sir Alester (d'un ton aimable, levant légèrement sa coupe) : *Quelle agréable conversation… Nous adorerions la poursuivre, qui plus est avec des personnes de votre stature, mais hélas, le devoir nous appelle. Nous vous remercions encore pour votre temps et vous souhaitons un séjour des plus agréables dans nos murs.*

Si les joueurs esquivent ou restent évasifs

MJ : *Les nobles laissent planer un silence pesant. Leurs regards se croisent, pesant vos mots ou votre absence de mots. Puis Alester reprend la parole, un sourire courtois au coin des lèvres.*

Sir Alester (faux compliment, mais insistant) : *La prudence est une vertu… mais parfois, elle ressemble fort à de la complaisance. Dans les cercles de pouvoir, garder le silence, c'est souvent choisir son camp sans l'avouer.*

Les joueurs peuvent encore essayer soit défendre Lord Andrick soit de rentrer dans le jeu des nobles. Ils peuvent aussi choisir le statu quo, ce qui mettra fin à l'entrevue.

Sir Alester : *Merci encore pour votre temps. Sachez que Varenthia observe toujours ses hôtes avec attention. Mes confrères et moi-même vous souhaitons un agréable séjour dans nos murs.*

MJ : *Sir Alester d'un geste courtois vous indique la sortie tout en arborant un sourire faussement honnête.*

Si les joueurs insistent pour poser des questions après qu'on leur ait indiqué la sortie

Sir Alester : *Votre curiosité est… rafraîchissante… Mais je crains que ces affaires ne dépassent vos… attributions. Certaines réponses se paient très cher dans cette cité. Permettez-moi un conseil : ne vous aventurez pas sur des terrains où même les vieilles familles hésitent à marcher. Nous avons pris grand plaisir à vous entendre. Comprenez qu'à présent, d'autres devoirs réclament notre attention.*

Si vos joueurs persistent, Sir Alester mettra fin à l'échange avec un sourire froid et appellera la garde.

Sir Alester (s'adressant à un garde) : *Nos hôtes semblent avoir du mal à nous quitter… Peut-être craignent-ils de se perdre ? Montrez-leur donc le chemin de l'Auberge des Gladiateurs, je vous prie.*

Retour à l'Auberge des Gladiateurs

MJ : *Lorsque vous entrez dans l'auberge, Corbin vous attend à la même table qu'au matin.*

Corbin : *Ha ! Vous êtes de retour ! Alors est-ce que la pêche aux infos a été bonne ?*

Laissez vos joueurs détailler leurs découvertes. Corbin ne les interrompt que par de brèves questions pour éclaircir certains points. Son visage reste grave, et il semble peser chaque mot.

Corbin (d'un ton bas, mesuré) : *Hm… des pierres coupées net, ces cristaux, et ces rumeurs qui circulent déjà… Voilà de quoi nourrir bien des interprétations.Mais si les nobles s'entêtent à accuser trop vite, c'est tout le quartier de l'Arène qui risque d'en payer le prix… Tenez, comme convenu, voici une bourse de 100 NX à vous partager.*

Chaque joueur gagne également 2 XP.

MJ : *Corbin soupire et croise les bras, songeur. Tandis qu'il regarde le plafond en tentant de trouver du sens à tout cela, la porte de l'auberge s'ouvre. Un domestique entre, suivi du jeune Eldrin. Le garçon s'avance d'un pas hésitant, comme s'il n'était pas certain d'avoir le droit d'être là. Lorsqu'il aperçoit Corbin, ses yeux s'illuminent d'un certain soulagement.*

Eldrin (d'une voix douce, un peu mal assurée) : *Messire Corbin… Je voulais vous voir. Papa… il n'est pas comme d'habitude depuis ce matin. Il me parle à peine. Quand je me suis réveillé, il n'était plus là… Il était sorti sans me prévenir, il n'a même pas pris son petit déjeuner. Et quand il est revenu… je l'ai vu descendre et s'enfermer dans le sous-sol du manoir. Depuis, il n'en est plus sorti. J'ai entendu des bruits bizarres derrière la porte… J'ai essayé de l'appeler, mais… il ne me répond pas.*

MJ : *Le domestique, resté un peu en retrait, confirme d'un hochement de tête.*

Corbin (voix basse, le regard passant d'Eldrin aux PJ, soucieux) : *Voilà qui est préoccupant… Mais si l'on me voyait franchir le seuil du manoir de Lord Valenwood, certains se feraient une joie d'y voir une connivence suspecte et mes relations ne nous seraient plus d'aucun secours. Vous, en revanche… au pire vous passeriez pour des gens trop curieux. Pourriez-vous aller voir de vos propres yeux ce qui se passe, le domestique vous montrera le chemin. Je suppose que vous n'avez pas pris le temps de reprendre des forces depuis ce matin. Tenez ! Prenez ces rations que vous pourrez manger en chemin. Jeune maître Eldrin, en attendant leur retour, vous resterez avec moi.*

2. Le Manoir des Valenwood

Temps : 60-80 min

MJ : *Guidés par le domestique, vous traversez le quartier noble de Varenthia. L'agitation du centre s'estompe, remplacée par le calme des allées bordées d'arbres et des demeures richement entretenues. Devant vous se dresse le manoir Valenwood, une imposante bâtisse de pierre et de bois sombre à l'élégance sobre. Une haute clôture de fer forgé encercle la propriété, et une large grille marque l'unique point d'accès.*

> **Taren le domestique**
>
> Taren doit apparaître comme un témoin discret, presque effacé. Il ne donnera son nom que si on le lui demande. Jouez-le comme quelqu'un de mal à l'aise à l'idée de médire sur son maître. Il garde la tête basse, évite de trop croiser le regard des PJ et se contente de brèves réponses ou d'un hochement de tête. Sa retenue n'est pas de la peur, mais de la prudence : il sait qu'un mot de travers pourrait lui coûter sa place.
>
> Lorsqu'il accompagne les PJ jusqu'au manoir, vous pouvez accentuer cette attitude : il les guide sans bavarder, et n'offre des réponses qu'à demi-mots, toujours avec la même réserve respectueuse.
>
> *Je… je ne voudrais pas mal parler de mon maître… Mais, oui, il est différent depuis ce matin.*
>
> *Il ne m'a pas adressé un mot, pas même un regard. C'est inhabituel… d'ordinaire, il a toujours un ordre à donner, une remarque à faire.*
>
> *Je… je crois avoir entendu du bruit, oui. Des bruits… mécaniques, peut-être ? Mais je n'en suis pas sûr.*

MJ : *Tandis que le domestique vous ouvre la grille, une porte claque violemment à l'intérieur du manoir, suivie de cris étouffés. Un autre serviteur jaillit en trombe, haletant, les yeux écarquillés par la panique. Lorsqu'il vous aperçoit, une expression de soulagement traverse son visage, et il court droit vers vous.*

Taren (décontenancé) : *Garen ? Qu'est-ce qu'il t'arrive ? Que se passe-t-il ?*

Garen (confus et paniqué) : *Le Lord… il a fait demander Léon. Il voulait qu'il descende à la cave, pour l'aider à déplacer quelque chose. Mais… quelques minutes après, j'ai entendu des cris. J'ai cru à un accident, alors j'ai couru voir. Et là… le Lord se tenait debout… la main levée, comme s'il tenait quelque chose dans l'air. Et Léon… il… il flottait ! Je te jure qu'il flottait, à moitié tordu de douleur ! Puis il est retombé, comme une poupée qu'on jette au sol. J'ai crié, et le Lord m'a jeté un de ces regards… vide, froid, sans émotion. J'ai claqué la porte et je voulais fuir, mais… je vous ai trouvés dehors. Faites quelque chose, je vous en supplie !*

Les Domestiques du Manoir

Les domestiques sont au nombre de 3 : **Taren** qui accompagne les joueurs, **Garen** qui était sur le point de s'enfuir et **Léon** se trouvant au sous-sol avec Lord Andrick.

Mise en Scène

Cette séquence doit être menée sur un rythme soutenu. L'objectif est de faire sentir que chaque seconde compte. Encouragez vos joueurs à agir rapidement, sans leur donner l'impression d'être précipités : il faut que l'urgence vienne d'eux-mêmes.

S'ils hésitent à entrer, laissez le danger se rappeler à eux : un nouveau cri, plus faible, un bruit métallique qui résonne dans la cave ou un écho sourd comme une décharge.

Si vos joueurs tergiversent trop, faites réagir Garen :
Garen (voix brisée) : *Je crois bien que Léon respirait encore ! Mais de grâce, dépêchez-vous avant qu'il ne soit trop tard !*

Ces rappels émotionnels suffisent souvent à les pousser à agir, sans jamais briser leur liberté de choix.

La Cave du Manoir

MJ : *Le battant principal du manoir s'ouvre dans un long grincement, révélant un vaste hall plongé dans une demi-lumière. Une odeur de cire et de bois ancien flotte dans l'air. Les tapis épais étouffent vos pas, mais chaque craquement du parquet résonne comme un écho trop fort dans ce silence pesant. Quelques chandelles vacillent encore, projetant des ombres qui se déforment sur les moulures et les rideaux.*

Taren (chuchotant) : *Par ici… l'accès au sous-sol est juste derrière la salle des domestiques.*

MJ : *Il vous guide à travers un large couloir, tout au bout vous distinguez une porte ouverte. Celle-ci donne sur un escalier qui mène à la cave. Un nouveau son se distingue du silence : un léger bourdonnement régulier, ainsi que de petits cliquetis métalliques. La porte menant au sous-sol est fermée, mais vous sentez une légère odeur de métal chauffé et d'huile.*

Mise en Scène

Laissez les PJ choisir comment ils abordent la descente.

Un groupe prudent misera sur la discrétion ou l'observation, tandis qu'un groupe plus téméraire descendra sans précaution. Dans ce cas, faites réagir l'environnement : le bourdonnement s'interrompt, une ombre bouge sous la porte, un objet tombe dans la cave, annonçant que quelque chose les a repérés.

Tendre l'oreille • `SAG 10`

- **Réussite :** Par moments, il vous semble entendre un souffle irrégulier, presque humain...
- **Échec :** Vous tendez l'oreille, mais vous n'entendez rien de plus.

Descendre discrètement • `DEX 12`

- **Réussite :** Vous descendez les marches sans un bruit. Le craquement du bois est absorbé par vos pas mesurés, et vous parvenez à vous approcher de la cave sans attirer l'attention.
- **Échec :** Une marche cède légèrement sous votre poids, produisant un grincement aigu. Les cliquetis s'interrompent un court instant avant de reprendre.

Repérer des traces inhabituelles • `SAG 13`

- **Réussite :** Vous repérez au sol des gouttes d'un liquide sombre, légèrement luisant.
- **Échec :** Rien ne vous semble anormal, si ce n'est la poussière accumulée sur le sol.

Analyser les gouttes sombres • `INT 12`

- **Réussite :** L'odeur qui se dégage des gouttes rappelle celle qui imprégnait le fragment métallique que vous avez récupéré dans l'arène : un parfum ferrugineux et huileux.
- **Échec :** Vous ne parvenez pas à établir de lien clair.

> **Mise en Scène**
>
> À partir du moment où les PJ atteignent la porte de la cave, faites-leur progressivement monter la tension.
>
> Si les joueurs appellent Andrick, il ne répond pas. Le bruit s'interrompt un bref instant, puis reprend, comme si quelque chose « ajustait son attention » sans se dévoiler.
>
> S'ils ouvrent légèrement la porte, décrivez la scène de façon partielle : le Lord penché sur une table, occupé à assembler un objet non identifiable, son bras droit équipé d'un gant métallique aux lignes cristallines. Ses gestes sont trop précis, trop réguliers, comme dépourvus d'hésitation.
>
> Lorsque les PJ s'adressent à lui ou entrent dans la cave, faites réagir Andrick avec un calme anormal : sa voix est plate, dénuée d'émotion, et ses mouvements sont minimalistes, presque mécaniques. C'est le signe que l'IA pilote son corps, mais les joueurs ne sont pas censés le comprendre. Lord Andrick n'attaque pas tant qu'il n'est pas menacé ou approché trop près : l'IA privilégie l'observation et la neutralisation progressive.
>
> L'arachnoïde est bien présente, mais complètement immobile, camouflée grâce à son système optique. Ne la mentionnez jamais explicitement : contentez-vous de suggérer un détail inconfortable, une impression fugace : une ombre qui ne suit pas tout à fait la lumière, un frémissement dans l'air, un coin de pièce qui semble "brouillé" ou "*glitché*". Elle n'agira que si les PJ avancent trop près, s'approchent de l'objet construit, ou menacent Andrick.

Dès l'instant où les joueurs entrevoient Lord Andrick dans la cave, la créature qui contrôle le Lord considère leur présence comme une perturbation. Peu importe la prudence ou l'approche choisie, la confrontation devient inévitable.

MJ : *Tandis que vous remarquez le corps inanimé d'un serviteur dans le coin de la pièce (Léon), Andrick, toujours tourné vers son ouvrage, se fige brusquement. Vous distinguez alors son bras droit : il porte un gant métallique aux lignes entrelacées de filaments cristallins. L'objet pulse d'une lueur froide, comme si quelque chose circulait à l'intérieur. Sa tête pivote lentement, sans respiration, sans émotion, comme si son cou était guidé par un mécanisme invisible.*

Andrick (voix déformée, monotone) : *Infiltration compromise. Éliminer la perturbation.*

À partir de ce moment, le combat s'engage, que les PJ tentent de parlementer, d'observer ou de fuir.

RENCONTRE

Étalonnage : 0 (*difficile*)

- Arachnoïde Mécanique (1/1)
- Andrick possédé (2/1)

DÉROULEMENT DU COMBAT

Le combat se déroule en 3 phases prévues pour se succéder :

1. **Lord Andrick possédé**
2. **Possession d'un Joueur**
3. **L'arachnoïde Enrage**

Si les joueurs échouent à leur approche discrète, nous vous suggérons de lancer la phase 1 et 2 en même temps.

PHASE 1 : LORD ANDRICK POSSÉDÉ

Si les joueurs ont échoué à leur approche discrète, l'arachnoïde reste parfaitement immobile, camouflée dans les ombres grâce à son système optique.

Andrick attaque avec une précision mécanique, utilisant le gant métallique fixé à son avant-bras. Ses gestes sont froids, réguliers, dépourvus de toute humanité.

Andrick est dangereux, mais jamais meurtrier : l'IA utilise son corps comme une interface incomplète.

Dès qu'Andrick subit une attaque magique alliée (peu importe l'école), un soin magique, qu'il boit une potion ou un élixir, le gant se sature en énergie et les lignes cristallines s'éteignent : l'emprise est rompue.

MJ : *La lumière dans le gant d'Andrick vacille, grésille… puis s'éteint dans une décharge sourde. Le Lord s'effondre lourdement. À peine touche-t-il le sol que le silence s'abat dans la cave. Puis un scintillement déforme brièvement l'air.*

Phase 2 : Possession d'un Joueur

MJ (phase 1 si échec approche discrète) : *Dans un coin de la pièce, une forme se matérialise dans un éclat optique instable : une arachnoïde mécanique s'avance vers vous sur ces sept pattes métalliques. L'abdomen de la créature s'ouvre, laissant apparaître une longue aiguille vibrante…*

La créature bondit sur l'un des PJ, de préférence celui le plus proche de son chemin ou celui qui semble le plus vulnérable. Vous pouvez demander au joueur concerné un test de Force, mais pour plus de tension narrative, nous vous invitons à le mettre en échec quel que soit son résultat.

Résister à l'injection • `FOR 25`

- ❖ **Réussite :** Vous parvenez à repousser la créature avant que l'aiguille ne se plante dans votre chair.
- ❖ **Échec :** L'aiguille vous perfore la peau, injectant une substance inconnue. Vous ressentez alors un vertige brutal et une présence étrangère dans votre esprit.

> **Mise en Scène**
>
> Lorsqu'un PJ est piqué par l'arachnoïde, il reste conscient et agit normalement, mais sa perception du combat est altérée. Une présence froide et calculatrice parasite ses sens et déforme la lecture de la situation. Glissez régulièrement de courts éléments narratifs pour troubler sa perception, sans interrompre le déroulement du combat :
>
> - une voix lointaine qui murmure des mots simples : *menace*, *danger*, *agir maintenant* ;
> - une sensation de pression dans la tête ou la poitrine lorsque des alliés s'approchent ;
> - des silhouettes qui semblent bouger trop vite, ou au contraire trop lentement, comme si quelque chose "clochait".
>
> **Actions concrètes induites par l'influence**
>
> À des moments clés du combat, vous pouvez ponctuellement appliquer l'un des effets suivants, en le justifiant par la perception altérée du PJ, ce qui peut déclencher un affrontement involontaire entre personnages :
>
> - **Confusion des priorités :** le PJ est persuadé qu'un allié est sur le point de commettre une action dangereuse (lancer un sort instable, attirer l'attention de la créature, toucher un objet "interdit"). Il agit pour l'en empêcher.
> - **Mauvaise interprétation d'une action alliée :** une attaque, un sort ou un déplacement d'un coéquipier est perçu comme une menace directe. Le PJ réagit instinctivement, en se défendant ou en frappant le premier.
> - **Gestes trop appuyés :** une tentative d'aide (repousser un allié, l'attraper, l'empêcher d'avancer) est exécutée avec une force excessive, provoquant une bousculade, une chute ou un coup involontaire.
> - **Impulsion irrépressible :** le PJ ressent une urgence absolue à neutraliser une "source de danger immédiate". Désignez cette source selon la situation… qui peut être un autre PJ.

Compréhension progressive

Le PJ influencé ne comprend pas immédiatement pourquoi il agit ainsi. Après une ou deux actions problématiques, le MJ peut lui décrire :

- une brève clarté, suivie d'un malaise ;
- la réalisation qu'il vient d'agir contre un allié sans intention consciente ;
- une lutte intérieure, comme si deux volontés tentaient de diriger ses gestes.

Cela permet aux autres joueurs de réagir en roleplay : tenter de raisonner, de maîtriser leur compagnon, ou de le neutraliser temporairement. Cette situation doit créer de la tension dramatique, pas un sentiment d'injustice : privilégiez les conséquences narratives aux sanctions mécaniques.

Libération de l'emprise mentale

L'influence cesse immédiatement si le personnage :

- subit une attaque magique ;
- bénéficie d'un sort de soin ;
- boit une potion ou un élixir.

À défaut, un test de SAG ou d'INT (difficulté 10) permet également de dissiper l'emprise, au prix d'un tour complet à se recentrer.

Phase 3 : l'Arachnoïde enrage

Si la tentative de possession échoue ou est brisée, l'arachnoïde entre en mode élimination. Elle devient plus agressive et concentre toutes ses attaques sur les PJ encore debout. Elle ne fuit pas. Elle ne négocie pas. Elle tente simplement d'accomplir sa fonction : neutraliser.

Lorsque la créature est finalement abattue, lisez ce qui suit.

MJ : *L'arachnoïde émet un grincement strident, vacille… puis s'effondre lourdement. Ses pattes se figent, ses lueurs internes clignotent une dernière fois avant de s'éteindre. Une odeur d'huile brûlée flotte dans l'air et le silence retombe d'un coup. Lord Andrick, étendu au sol et inerte, vous regarde d'un air implorant et dit d'une voix tremblante "Eldrin… Eldrin…" avant de perdre connaissance.*

Chaque joueur gagne également 2 XP et 3 PC.

A l'Issue du Combat

Si les joueurs tentent d'enlever le gant de la main de Lord Andrick, lisez ce qui suit.

MJ : *Lorsque vous essayez de retirer le gant, vous sentez une résistance nette, presque organique. Le métal se contracte légèrement, comme s'il s'ancrait plus profondément dans la peau du Lord. Impossible de l'enlever, même en forçant.*

Lorsque un des joueurs souhaite observer ce qu'Andrick était en train de confectionner, lisez ce qui suit.

MJ : *Sur l'établi, vous découvrez des outils, des fragments de métal, des éclats de cristal… et une pièce à demi terminée : une nouvelle patte d'arachnoïde, quasi-identique à celle que vous aviez trouvée dans les ruines de l'arène.*

Taren et Garen qui étaient restés en retrait, descendent à la cave.

Taren (voix tremblante, regard horrifié vers la créature abattue) : *Quelle créature immonde ! Messire Andrick… par les dieux… il a besoin d'aide. Retournons vite à l'auberge.*

MJ : *Voyant Léon à terre, Garen se précipite aussitôt, tombant à genoux auprès de son ami.*

Garen (essoufflé, la voix brisée) : *Léon ?! Par pitié… dis-moi que…*

MJ : *Léon respire faiblement. À cette vue, Garen laisse échapper un soupir tremblant.*

Garen (résolu, mais paniqué) : *Il est vivant… je vais le porter. Mais quittons vite cet endroit maudit, je vous en supplie…*

Invitez les joueurs à quitter les lieux pour revenir à l'auberge afin de prodiguer des soins à Lord Andrick ainsi qu'à Léon. Maelis pourra s'occuper d'eux à l'infirmerie.

3. Retour à l'Auberge

Temps : 20-30 min

MJ : *Le chemin du retour se fait dans une tension sourde. Taren porte Lord Andrick comme il peut, tandis que Garen serre Léon dans ses bras, le jeune serviteur respirant faiblement mais toujours vivant. Lorsque vous poussez la porte de l'auberge, Corbin, qui vous attendait avec impatience, se lève si brusquement qu'il manque de renverser sa chaise.*

Corbin (abasourdi) : *Par tous les dieux… qu'est-ce qui s'est passé ?! Amenez-les ici, vite ! Maelis ! De l'aide !*

MJ : *Maelis, qui essuyait des chopes derrière le comptoir, accourt aussitôt en voyant l'état d'Andrick et de Léon.*

Maelis (autoritaire, mais bienveillante) : *Posez-les là, vite ! Corbin, des linges et de l'eau chaude ! Vous, racontez-moi tout.*

Laissez les joueurs expliquer ce qu'ils ont vu : la cave, l'agression, la créature, le gant, la tentative de possession.

Corbin (à voix basse, grave) : *Je sentais bien que quelque chose de grave se tramait… mais ça… ça dépasse tout ce que j'imaginais.*

Maelis (soucieuse) : *Il respire… mais il est très affaibli. Mais je ne pense pas que ses jours soient en danger.*

Corbin : *Allons chercher Eldrin… Je l'ai fait monter se reposer, il avait besoin de souffler.*

Maelis : *Oui, je l'ai installé dans la chambre du fond. Pauvre gosse. Il était épuisé.*

Invitez les joueurs à monter à l'étage.

MJ : *En haut, la porte de la chambre est grande ouverte. Le lit est défait. La pièce est vide. Et la fenêtre, entrebâillée, laisse entrer un courant d'air froid.*

Corbin (tremblant) : *Il… il n'est plus là ?*

Fin de scénario.