

SC 01 - LA FIN N'EST PAS LA FIN



Temps total : environ 2 à 3,5 heures

Les aventuriers ouvrent les yeux, allongés dans un lit, le corps douloureux. Un guérisseur (ou une guérisseuse en fonction des affinités) regarde avec gravité chaque personnage. La conscience des aventuriers vacille, les propulsant dans les souvenirs de leur dernière mésaventure...

Auteur : Christian Bernard

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.

Étapes Clés.....	3
Déroulement.....	4
I. Les yeux d'un ange.....	5
Le réveil des M...armottes.....	5
II. Houlala 1 : le campement.....	6
La garnison.....	6
Quelques emplettes ?.....	7
Briefing.....	8
III. Le dormeur doit se réveiller.....	10
Nouveau réveil.....	10
Pour quelques informations de plus.....	10
IV. Houlala 2 : la mission.....	11
Décor de patrouille.....	11
L'embuscade.....	12
V. Je rêvais d'un autre monde.....	13
Premiers arrivés... Premiers surpris.....	13
Un petit dernier pour la route.....	13
VI. Retour vers le présent.....	13
Rencontre avec l'archimage.....	13
Une invitation appréciée après une diète forcée.....	13

ÉTAPES CLÉS

1. Les yeux d'un ange

- Réveil des joueurs sans communication possible entre eux
- Première visualisation des lieux du réveil et découverte du soigneur/de la soigneuse
- Endormissement

2. Le camp de Petibonhomme

- Les joueurs sont des soldats d'une petite armée de protection d'un royaume
- Mission donnée par le sergent : patrouille dans la zone
- Equipement des joueurs et départ

3. Le dormeur doit se réveiller

- Nouveau réveil
- Echange bref avec le soigneur/la soigneuse
- Endormissement

4. Houlala 2 : la mission

- Patrouille en cours
- Attaque par de nombreux gobelins
- "Mort" de tous les joueurs de manière progressive

5. Je rêvais d'un autre monde

- Découverte du monde onirique et de la Porte
- Visions de la bataille par la Porte
- Informations fournies par les locaux

6. Retour vers le présent

- Réveil final et découverte de la réalité
- Rencontre avec l'Archimage et informations sur les remous dans les territoires
- Rencontre avec des novices et invitation à la fête

DÉROULEMENT

Temps total : environ 2 à 3,5 heures

Mise en Scène

Chaque joueur vivra les chapitres I, III et V en solo avec le MJ, sans contact avec les autres joueurs. Les autres chapitres seront vécus en groupe sauf roleplay des joueurs.

Durant ce premier chapitre de la campagne, la seconde feuille de personnage (capacité des tenues), même si elles ont été choisies par les joueurs, sera mise de côté et non utilisée. C'est la raison pour laquelle ce scénario sera obligatoirement le premier des personnages.

Une bonne connaissance de l'histoire de l'éveil des mondes est préconisée au MJ pour l'aider dans les descriptifs, notamment au chapitre 5. Vous pouvez vous reporter à ces pages (<https://www.worlds-awakening.com/fr/leveil-des-mondes>).

Chaque joueur se réveille dans un lit confortable, dans ce qui pourrait être une salle commune divisée par des paravents. A quelques distances, un feu crépite. La tête lourde, le corps perclus de douleurs, les joueurs vont tomber à nouveau dans l'inconscience et revivre les moments qui les ont amenés contre leur gré en ces lieux, visitant des endroits fort étranges. A leur réveil final, les joueurs s'apercevront qu'ils possèdent maintenant des capacités liées à leur tenue.



Indications de maîtrise :

- L'objectif de ce scénario est d'apprendre l'utilisation du système, à savoir :
 - Chapitre 1, 2 et 3 : jet de caractéristiques
 - Chapitre 4 : le plus complet, à savoir gestion des combats (sans compétence de tenue), gestion des points de vie et potentiellement utilisation des XP pour améliorer des jets de dés
 - Chapitre 5 : présentation de l'Absolu, le monde d'origine de tout personnage joueur
 - Chapitre 6 : coût et conséquences d'un retour à la vie

I. Les yeux d'un ange

Temps : 5 à 10 minutes par personnage

Le réveil des M...armottes

Mise en Scène

* Voyez avec le joueur quel type d'ascendance et de genre plairait à son personnage. S'il n'a pas de réponse à cette difficile question, choisir à sa place et bien lui indiquer que le soigneur / la soigneuse ne le laisse absolument pas indifférent. Bien garder ces notions durant les descriptions, car pour plus de facilité, la double proposition genrée ne sera pas indiquée plus bas.

Le personnage ne pourra presque pas parler dans cette scène, qui va permettre la mise en place des flashbacks. Appuyer bien sur la langueur, l'état léthargique du personnage et son impossibilité à enchaîner les idées et les phrases complexes.

MJ : *Vous ouvrez les yeux difficilement. Votre corps est perclus de douleurs et le moindre geste vous fait grimacer. Votre main touche un drap qui couvre une partie de votre corps, peu vêtu. Vos yeux s'acclimatent lentement à la lumière du jour, votre vision devient nette. Le plafond au-dessus de la tête du personnage est fait de pierre. Un peu sur votre gauche, un soigneur* est en train de vous prodiguer des soins. Il* lève son regard sur vous, et constate votre réveil. Il* touche doucement votre front, et sourit tendrement, avec un geste positif de la tête.*

Résister à la douleur • CON 15

- ❖ **Réussite :** Vous arrivez à dire quelques mots ou phrases ("boire", "où suis je" par exemple), mais les réponses fournies sont floues et peu comprises. **Une observation des lieux est possible.**
- ❖ **Échec :** Vous résistez mal à la douleur et geignez la majeure partie du temps, vous empêchant toute interaction avec le soigneur* ou toute observation supplémentaire des lieux.

Observer les lieux • SAG 15

- ❖ **Réussite :** Vous distinguez autour de vous des panneaux de tissu masquant la totalité de la pièce (paravents) mais vous entendez d'autres personnes grogner ou geindre. La pièce semble grande et abriter plus que votre personne.
- ❖ **Échec :** Vous distinguez autour de vous des panneaux de tissu masquant la totalité de la pièce (paravents). Le sang tape à vos tympans, vous empêchant de savoir si vous êtes seul dans la pièce.

MJ : *Après quelques instants, vos paupières sont trop lourdes et vous fermez les yeux. Le temps suspend son vol et vous sombrez dans l'inconscience...*

II. Le camp de Petibonhomme

Temps : 20 - 60 minutes

La garnison

Mise en Scène

Cette partie va permettre aux joueurs de faire connaissance autour d'un jeu entre personnages.

Deux jeux sont possibles, à savoir le sloubi (partie de cartes) ou un bras de fer.

La partie de cartes se joue de la manière suivante :

- Chaque joueur choisit une caractéristique pour définir sa manière de jouer :
 - Dextérité : le personnage favorise la chance en intervertissant des cartes pour avoir une bonne main
 - Intelligence : le personnage use de son intellect pour compter les cartes
 - Sagesse : le personnage va orienter le jeu avec son impassibilité pour convaincre qu'il a une bonne main
 - Charisme : le personnage mise sur sa chance pour avoir une bonne main.
- **Cette étape se fait de manière cachée pour chaque joueur :**
 - Le seuil de difficulté est de 10, chaque joueur jette 1D20+total caractéristique :
 - Le total est sous le seuil de difficulté : le personnage a une mauvaise main
 - Le total est au-dessus du seuil de difficulté : le personnage a une bonne main. Soustraire du score total le seuil de difficulté permet de connaître le niveau de réussite.
 - Les joueurs misent à tour de rôle et le tour s'arrête quand tous les joueurs voulant voir le jeu égalisent leurs mises. On peut bien sûr s'arrêter en cours de route, mais on perd sa mise.
 - Le joueur avec le meilleur niveau de réussite gagne la mise.

Le bras de fer se déroule de la manière suivante et ne concerne que deux joueurs :

- Chaque joueur commence avec **leur total de force en puissance et leur total de constitution en résistance. Une valeur nulle ou négative correspond à 1 point.**
- Etape 1 : Chaque joueur choisit une caractéristique pour définir sa manière de jouer à ce tour :
 - Force : le personnage utilise toute sa force pour gagner
 - Dextérité : le personnage ruse pour affaiblir le poignet de l'adversaire
 - Constitution : le personnage résiste durant ce tour
- Etape 2 : On compare les caractéristiques utilisées dans un duel de "pierre - papier - ciseau" pour gagner 1 point :
 - La force gagne contre la dextérité
 - La dextérité gagne contre la constitution
 - La constitution gagne contre la force

- Si les deux joueurs utilisent la même caractéristique, un duel se passe :
- Chaque joueur jette 1D20+total caractéristique. Celui qui fait le plus gros score gagne avec les conséquences suivantes :
 - Duel de force : -1 point de résistance pour le perdant
 - Duel de dextérité : -1 point de puissance au perdant
 - Duel de constitution : +1 point de résistance pour le gagnant
 - Etape 3 : chaque personnage a -1 en résistance et retour à l'étape 1 si les conditions de victoire ou de défaite ne sont pas réunies
 - Les conditions de victoire ou défaite :
 - Un des joueurs a gagné 3 points
 - Un des joueurs a 0 en puissance
 - Un des joueurs a 0 en résistance

MJ : *Vous êtes dans une tente assez grande pour quatre personnes. Vous vous connaissez depuis quelques temps, enrôlés dans le même contingent militaire chargé de veiller sur les frontières du Royaume. Vous avez quelques Nexies en poche (50), maigre reste de votre solde. Pour tuer le temps entre les missions de reconnaissance, vous jouez aux jeux en vogue dans le campement, à savoir le bras de fer ou le sloubi (partie de cartes).*

Durant ce moment, les joueurs pourront se présenter et découvrir quelques-uns de leurs points forts et de leurs traits de caractère. La présentation des personnages doit se dérouler au décours du jeu.

MJ : *Alors que vous alliez commencer une nouvelle partie, le pan de toile fermant l'entrée s'ouvre, révélant un jeune soldat.*

"Le sergent Lebon vous demande. Prenez votre paquetage et allez à l'entrée du camp, il vous attend. Attention, il est assez bougon aujourd'hui."

Le jeune soldat laisse retomber la toile et part sans demander son reste.

Quelques emplettes ?

Sur le trajet pour aller au point de rendez vous, les personnages peuvent récupérer du matériel à leur convenance, à savoir :

- Armes complémentaires
- Objets divers et rations
- 3 potions de soins mineurs (1D4+4 PV)
- 2 potions de mana mineures (1D4+4 PM)

Le matériel non utilisé doit être rendu au retour au camp.

Briefing

Mise en Scène

Le sergent Charles Lebon est un vétéran qui n'aime pas attendre. Il s'exprime d'une voix forte avec un langage assez "fleuri" (utilisation facile de mots grossiers).

Si les personnages ont fait des détours pour récupérer du matériel, le sergent sera un peu énervé d'avoir attendu. Ses informations seront dites sur un ton plus sec, et la moindre interjection des personnages se verra sanctionnée d'un regard lourd. Si le personnage insiste, le sergent pourra menacer de quelques jours de cachot au pain sec et à l'eau pour insubordination.

MJ : *Vous arrivez à l'entrée du camp. Les palissades de bois sont fermées, mais le sergent vous attend.*

Le sergent est un vétéran au visage dur et buriné. Il porte une chemise de maille, un pantalon de cuir et un casque. Dans son dos, un bouclier qu'il peut basculer facilement sur le côté pour le glisser à son avant bras, et une épée longue pend dans son fourreau à sa hanche gauche. Sa force ne semble pas à prouver, et ses gestes fluides semblent montrer un bon combattant.

Il vous regarde arriver et entame d'une voix forte :

"Alors, la bleusaille, on cueille les fleurs sur la route pour venir me voir ? J'ai bien l'impression que vous aimez bien l'ambiance calme du camp. J'veis vous en donner, de l'ambiance calme. Vous allez me faire la patrouille habituelle le long de la frontière, non pas une, non pas deux mais trois fois.

Et pour vous guider parce que j'ai l'impression que vous aimeriez passer plus de temps au village pas loin à l'auberge, vous suivrez Manfred, qui sera votre guide.

J'veis attends avant la nuit, la bleusaille, avec un rapport précis de tout ce que vous aurez vu. Compris ?"

Le sergent fait un geste aux hommes de la porte, qui l'ouvrent pour laisser passer les personnages, précédés de Manfred.

Si le groupe a joué à un ou plusieurs jeux, chaque personnage gagne 1 XP et 1 PC.

Le sergent Charles Lebon:

Guerrier niveau 4

FOR +3 DEX +1 CON +2

INT +0 SAG +1 CHA +1

Échec critique 1 Succès critique 20

Init : 11 PV : 11

Def PHY : 16 Def MAG : 13

Attaques :

Epée courte : Att+2 DM : 1D6

Bouclier: Def PHY +1

Capacités :**Manfred le guide :**

FOR +1

DEX +1

CON +1

INT +0

SAG +3

CHA +1

Échec critique 1 Succès critique 20

Init : 11 PV : 7

Def PHY : 13 Def MAG : 17

Attaques :

Epée courte : Att+2 DM : 1D6

Arc court : Att+2 DM : 1D6



III. Le dormeur doit se réveiller

Temps : 5 à 10 minutes par personnage

Nouveau réveil

MJ : *Vous ouvrez les yeux et retrouver le décor présent dans votre souvenir. Vous vous demandez si ce camp de guerre et cette mission font partie de vos souvenirs ou d'un rêve agréable. Vous tournez la tête, un peu plus facilement que la première fois, et voyez de nouveau le soigneur* à vos côtés.*

Il entame d'une voix douce et basse :*

"Je suis heureux que vous retrouviez des forces. Nos aspirants herboristes vous ont trouvé en bien piètre état, et vous avez de la chance de vous en être sortis vivants."*

Il vous tend une écuelle remplie d'une substance verdâtre à l'odeur forte et malodorante.*

"Puisque vous vous sentez un peu mieux, vous allez boire cette décoction, qui devrait compléter le travail. Je me sens un peu las de tous les soins que je vous ai prodigués. Je vais avoir besoin d'un peu de repos pour retrouver ma capacité magique."*

Il attend que vous preniez la coupelle et que vous la buviez.*

Si le personnage essaie de poser des questions avant de boire la coupelle :

- Toute question portant sur le breuvage aura pour seule réponse que c'est une décoction de soins
- Toute question portant sur autre chose que le breuvage sera soldée par un "*Tut ! Tut ! Tut ! On boit d'abord sa décoction, les questions, ensuite...*".

Pour quelques informations de plus

Si le personnage essaie de poser plus de questions, il devra d'abord résister à la fatigue lié à son rétablissement.

Résister à la fatigue • CON 10

- ❖ **Réussite** : Vous résistez au sommeil et vous arrivez à poser des questions ou à observer l'environnement.
- ❖ **Échec** : La potion semble soporifique et vos yeux se referment doucement. Vous glissez à nouveau dans le sommeil.

Observer les lieux • SAG 15

- ❖ **Réussite** : Vous distinguez autour de vous des panneaux de tissu masquant la totalité de la pièce (paravents) mais vous entendez d'autres personnes chuchoter, sans en déterminer le nombre, mais les échos indiquent que la pièce est grande et abriter plus que votre personne.
- ❖ **Échec** : Vous distinguez autour de vous des panneaux de tissu masquant la totalité de la pièce (paravents). Le sang tape à vos tympans, vous empêchant de savoir si vous êtes seul dans la pièce.

Poser des questions • CHA 8

- ❖ **Réussite** : Vous pouvez arriver à avoir des réponses sur les points suivants :
 - Vous faites partie d'un groupe de (nombre de personnages + 1) personnes, mais l'une d'elle n'a pas survécu.
 - Un féroce combat a eu lieu au vue des traces au sol
 - C'est un groupe d'herboristes qui a trouvé le groupe et qui l'a ramené
 - Le groupe se trouve actuellement à l'école de magie du duché de Riponia.
- ❖ **Échec** : Au moment de poser la question, une douleur lancinante ou une vague de fatigue vous la fait oublier.

Au bout de trois actions (observation ou question), les yeux du personnage se ferment et il glisse de nouveau dans le sommeil.

IV. Houlala 2 : la mission

Temps : 30 - 60 minutes

Mise en Scène

Les joueurs vont être confrontés à leur premier combat, mais outre l'objectif d'apprendre la gestion simple d'une confrontation (initiative, phases, combat au contact, à distance ou magique), la mort des personnages sera inéluctable quelques gobelins se veut "facile", car les gobelins sont en sous nombre, mais l'arrivée des renforts (que le MJ peut doser tout en gardant à l'esprit la fin funeste) doit mettre la pression crescendo sur le groupe pour le mener "au désespoir", sachant que "la fin n'est que le début".

Aussi, le MJ doit faire monter progressivement la pression (peur initiale avec possibilité de s'en sortir) pour progressivement augmenter le stress et la pression, tout en menant en même temps, pour les personnages décédés, le chapitre suivant en parallèle.

Décor de patrouille

MJ : *Vous progressez sur un sentier à flanc de colline. Devant vous, le guide Manfred avance, le dos courbé, tous les sens aux aguets. Un regard circulaire vous permet de retrouver les compagnons que vous aviez vu sous la tête, vos compagnons de mission. Est-ce le même rêve ? une impression de malaise palpable au fond de votre esprit. Soudain, le guide se tourne vers vous, pointant le doigt vers le sol.*

Les personnages disposant de plus de 0 en SAG peuvent voir des herbes écrasées assez nombreuses, preuve du passage d'un groupe important de personnes. Par contre, le sol un peu rocailleux empêche de savoir le nombre et le type de créature.

MJ : *Le regard de Manfred témoigne de son inquiétude. Il met son doigt sur ses lèvres dans un chut silencieux, et vous interroge du regard. Devant vous, à trente mètres, quatre gobelins viennent d'apparaître au détour du chemin.*

Voir le plan du chemin pour plus de précisions.

[Patrouille de 4 éclaireurs gobelins](#)

L'embuscade

- Les personnages peuvent essayer de se cacher pour surprendre les gobelins. Dans ce cas, il faudra faire un jet d'opposition entre la dissimulation des personnages (DEX) et la perception des gobelins pour les joueurs (SAG). Les joueurs font un seul jet pour chaque personnage, le MJ fait de même pour chaque gobelin. Chaque gobelin verra tout personnage avec un score de dissimulation inférieur au jet de perception du gobelin.
- En cas d'attaque frontale, deux gobelins passeront devant pour attaquer à l'épée pendant que deux autres resteront derrière et prendront en visée le guide et l'arrière garde des personnages
- Dès qu'un gobelin meurt, un des gobelins part en courant pour aller chercher des renforts
Les renforts arrivent ensuite tous les deux tours avec 6 gobelins de plus.

- Se reporter à la page
<https://www.worlds-awakening.com/fr/guide-du-joueur/les-combats/inconscience-et-mort> pour bien mémoriser la règle de la détérioration et de la mort d'un personnage, à savoir :

Chaque tour, lancer Dés de Vie du personnage et les retirer des PV

Mort = PV en dessous de $0 > 2 \times \text{Valeur Max des Dés de Vie}$

A chaque mort de personnage, le personnage est pris à part avec description du chapitre 5 - Visions oniriques (Premiers arrivés... Premiers arrivés). Le dernier à tomber aura passera directement au chapitre 5 - Visions oniriques (Un petit dernier pour la route).

V. Je rêvais d'un autre monde

Temps : 10 - 15 minutes

Mise en Scène

Les personnages qui mourront arriveront pour la première fois dans l'Antichambre de l'Absolu, à côté de la porte. **Il n'y aura aucun contact possible**, aussi bien visuel qu'auditif, **entre les personnages**, la porte étant un monument aux dimensions pharaoniques.

Les personnages ne comprendront pas, durant cette scène, **comment communiquer avec les êtres en leur présence**. De plus, mentalement, ils se percevront comme ils sont en réalité, alors qu'ils verront les êtres de l'absolu sous leur vraie forme.

Premiers arrivés... Premiers surpris

MJ : *Alors que vous ouvrez les yeux, comme vous réveillant d'un mauvais rêve, vous vous trouvez debout sur une terre désolée. Des volutes tourbillonnantes de fumée flottent en face de vous, se déplaçant au gré d'un vent que vous ne sentez pas. les terres devant vous sont désolées, sans herbe, et tout semble fait de nuances de gris. Aucune odeur ne vient frapper vos narines, mais des éclairs de lumière semblent pulser derrière vous. alors que vous levez les yeux, un ciel gris sans nuage vous surplombe, ne laissant apparaître aucun soleil non plus. Vous vous demandez comment vous pouvez voir aussi loin sans pour autant disposer de source de lumière.*

Vous vous retournez et vous faites face à une porte aux dimensions monumentales. Votre perception ne permet pas de donner de mesure à l'édifice. Les piliers semblent faits de pierre, et l'espace intérieur est rempli d'images colorées collées les unes aux autres, montrant des scènes étranges. Vous repérez vite une image qui vous surprend : une scène de combat où des aventuriers affrontent des gobelins (adapter la description aux événements en cours).

Alors que vous restez bouche bée devant la scène, perplexe, une volute de fumée se déplace derrière vous et vous entendez dans votre tête :

"Le destin de vos compagnons semble difficile à évaluer."

Le joueur peut rejoindre le groupe et écouter la suite du combat.

A noter qu'à chaque nouvelle mort, l'image se trouble quelques instants, puis redevient normale. Le personnage perçoit alors dans sa tête un sentiment de tristesse et de crainte mêlées, ainsi qu'une voix murmurant les mots : *"Le mal progresse. Pitié, que cela ne recommence pas."*

Un petit dernier pour la route

MJ : *Vous voyez le dernier combattant tomber face contre terre. Les gobelins fouillent rapidement les corps, prennent tout ce qui peut leur être utile et s'égayent dans la nature, laissant le charnier en place.*

Au bout de quelques instants, des ombres se rapprochent des corps et..."

VI. Retour vers le présent

Temps : 15 - 45 minutes

Libéré, délivré, vous pouvez enfin vous lever...

MJ : *Vous ouvrez les yeux, vous sentant bien mieux. Les blessures bandées ne provoquent que peu de douleurs, semblant un lointain souvenir. Le rêve que vous avez fait vous laisse perplexe, ne sachant ce qui est réel et ce qui n'est que du domaine du rêve. En tout état de cause, alors que vous regroupez vos souvenirs, il semblerait que cette mission et cette attaque de gobelins aient été bien réelles. Par contre, ce monde étrange et cette porte semblent plus tirés des troubles de la fièvre et de la guérison qu'autre chose.*

Le soigneur se rapproche de vous, et vous sourit :

“Enfin, vous allez pouvoir quitter le lit, d'autres sont en plus mauvais état que vous.”

Il se tourne et replie le paravent. D'autres lits apparaissent, et vous voyez vos compagnons d'infortune, en train de se lever de leur couche.

Le soigneur semble près de défaillir, mais se reprend.

“l'Archimage vous attend, je vais vous laisser, un de nos employés va vous accompagner.”

Les personnages ont de nombreuses possibilités, qui les amèneront obligatoirement au final au bureau de l'Archimage :

- Demander des vêtements présentables : l'employé les amènera dans une pièce disposant de robes de mages, de soigneurs et autres prêtres, ainsi qu'à quelques malles de vêtements hérités d'infortunés voyageurs ne les ayant pas récupérés. Dans ces affaires, les personnages retrouvent les leurs.
- Demander leur équipement et leurs armes : malheureusement, il ne reste que les armes, mais qui seront rendues au départ de l'école de magie. En ces lieux, nul besoin d'une arme. Quant aux autres possessions, l'employé ne sait rien.*
- Toute autre question sur les lieux, la hiérarchie, la région sera repoussée, l'employé indiquant que l'Archimage a toutes les réponses à ces questions.

Rencontre du troisième type : l'Archimage

MJ : *L'employé vous précède dans les couloirs d'un château important, et vous croisez nombre d'autres employés et d'étudiants de toute sorte de magie. Après avoir arpenté de nombreux couloirs et monté trop d'escaliers, vous arrivez le souffle court devant une grande porte. L'employé frappe deux coups, attendant l'invitation à entrer. Au-dessus de la poignée, un ornement métallique en forme de tête d'oiseau s'anime, indiquant d'une voix nasillarde l'autorisation d'entrer. L'employé pousse la porte, vous laissant entrer. Une fois le dernier entré, il ferme la porte et vous entendez ses pas s'éloigner.*

(cf. Sc01 Grand archimage.pdf)

MJ : *L'archimage vous fait face, ses yeux passant en revue le groupe.*

“Messieurs, vous voilà presque remis sur pied. Cela n'a pas été sans mal, et mes soigneurs y ont laissé quelques forces, sans compter que vous n'aurez rien gagné de cette épopée.

Indiquer aux joueurs qu'en cas de retour à la vie, les personnages perdent tous les XP et PC gagnés jusque-là, et qu'un des soigneurs doit investir 1 XP par résurrection.

MJ : *Cette entreprise simple au départ, mais fort risquée au final, est une page de votre passé commun. J'ai eu un échange avec le capitaine de votre compagnie, et vous êtes libérés de toute obligation envers lui. En effet, à sa connaissance, vous êtes tombés au combat et avez été remplacés. Vous comprenez ce que cela signifie ?”*

Laisser un moment de pause pour que les joueurs puissent poser des questions sur les implications de ce dernier point, à savoir :

- Les personnages ne sont plus engagés auprès de l'armée.
- Le grand archimage a indiqué au capitaine de la seule garnison de la zone que les personnages avaient été retrouvés morts suite à une attaque de gobelins et que le personnel du Château Brumenoire s'était chargé des enterrements.

MJ : *Une fois les questions tarées sur ce point, le grand archimage reprend :*

“Je vous laisse encore quelques jours pour reprendre quelques forces. N'hésitez pas à faire le tour du château, quelques-uns de mes apprentis et de mes professeurs offrent leurs services contre quelques nexies.

Allez, je vous laisse filer pour vous reposer. J'ai vu avec un de mes acolytes pour que vous disposiez d'une chambre chacun, et pour que vous puissiez profiter des repas gracieusement.

Dans quelques jours, vous pourrez reprendre la route, le maître astrologue m'a informé avoir vu un grand avenir pour vous, plein de rebondissements.”

Laisser un moment de pause pour que les joueurs puissent poser des questions si nécessaire, mais ne donner que des informations simples et rapides, le grand archimage est sur le départ.

Une invitation appréciée après une diète forcée

Alors que les personnages quittent le bureau, ils sont accostés par un jeune mage qui les accompagne à leurs chambres respectives (et mitoyennes) dans le quartier des invités.

Les personnages retrouvent dans leurs chambres leurs maigres effets, à savoir :

- tenue
- aucune arme et 10 nexies maximum en fonction de ce qui leur restait à la sortie du campement
- leur matériel en dehors des potions qui ont été dérobées par les gobelins

Les personnages peuvent visiter le château et rencontrer diverses personnes, à savoir :

- Etudiant herboriste : peut sur de lui et de l'effet de ses potions. Possibilité d'acheter une potion de soins mineure (1d4+4 PV) (4 en stock) pour 5 NX pièce
- Etudiant alchimiste : peut sur de lui et de l'effet de ses potions. Possibilité d'acheter une potion de mana mineure (1d4+4 PM) (2 en stock) pour 5 NX pièce
- Professeur herboriste : possibilité d'acheter une potion de soins moyenne (2d4+8 PV) (4 en stock) pour 25 NX pièce
- Professeur alchimiste : possibilité d'acheter une potion de mana mineure (1d6+6 PM) (2 en stock) pour 25 NX pièce

Les personnages ne pourront pas récupérer d'armes (pas accessibles au château sans autorisation du grand archimage) ni d'équipement (possibilité de trouver beaucoup d'objets aux capacités magnifiques, mais à des tarifs hors de prix).

Mise en Scène

A voir si le MJ veut gérer cette scène en une seule fois ou joueur par joueur, afin de mieux percevoir les réactions de chacun

MJ : *Alors que les personnages sont dans leur chambre, un bout de parchemin glisse sous la porte de la chambre de chaque personnage.*

Lire et observer le parchemin • SAG 8

Sur le parchemin est écrit :

Venez ce soir à la tombée de la nuit à l'office, une fête est organisée en votre honneur. Nous seront flattés que vous nous comptiez vous aventures

Les étudiants

- ❖ **Réussite :** Le mot a de toute évidence, au vu du tracé maladroit des lettres, été écrit à la va vite par un étudiant.
- ❖ **Échec :** Le mot a été écrit à la plume.

Ecouter si des bruits de pas sont perçus • SAG 15

- ❖ **Réussite :** Des pas légers se font entendre à quelques distances (pour information du MJ, un étudiant a posé les papiers devant chaque porte, puis, du bout du couloir, a utilisé un sort de télékinésie pour pousser chaque papier en même temps sous chaque porte de personnage. Il est ensuite parti.
- ❖ **Échec :** Aucun bruit ne se fait entendre dans le couloir.

Les personnages seront certainement flattés de se rendre à ce banquet...

Fin de scénario.