

SC 02 - RÉVEIL LÉTAL



Temps total : environ 2 à 3 heures

Vous avez l'impression que votre tête est passée à travers une dizaine de dimensions différentes. Aucun souvenir ne vous vient en mémoire, vous ne reconnaissez presque plus rien autour de vous. Pire, vous sentez dans vos veines un puissant poison qui affaiblit votre corps de plus en plus. Les bruits dans ce château appartiennent probablement à des assassins, et ils reviendront très vite s'assurer que le "travail" est fait. Vous n'avez que quelques heures tout au plus avant qu'ils ne découvrent les survivants du banquet... Il va falloir rassembler vos dernières forces pour vous sortir de là.

Auteurs : Julien Léon, Nicolas Bédé
Adaptation pour la campagne : 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.

TABLE DES MATIÈRES

Étapes Clés.....	3
Déroulement.....	4
I. Réveil dans un Bol de Gruau.....	5
Sortir du Coma.....	5
Inspecter les Lieux.....	6
II. La Cuisine.....	7
Reprendre des Forces.....	7
Inspecter les Lieux.....	7
La Formule Alchimique.....	8
III. La Bibliothèque.....	9
S'infiltrer Discrètement.....	9
Fuite Discrète.....	11
Les Gardiens de l'Ombre.....	11
Fuite en Courant.....	12
IV. L'Antidote.....	13
La Réserve Alchimique.....	14
Préparer l'Antidote.....	15
V. La Surprise.....	16
La Nettoyeuse.....	16
A l'Issue du Combat.....	16
VI. Prise de conscience.....	18
VII. Départ vers d'autres cieux.....	19

ÉTAPES CLÉS

1. Réveil dans un Bol de Gruau

- Réveil progressif des personnages avec symptômes d'empoisonnement (maux de tête, amnésie, douleur).
- Découverte de l'état du banquet et des corps inconscients.
- Échec des tentatives d'éclairage magique, établissement d'un plan pour trouver un antidote.

2. La Cuisine

- Inspection de la cuisine en désordre avec découverte de restes de nourriture et d'indices sur la préparation d'un poison.
- Découverte d'une page arrachée détaillant une potion.
- Opportunité pour les personnages de se nourrir pour regagner des forces.
- Collecte d'informations et de matériaux pour la préparation d'un potentiel antidote.

3. La Bibliothèque

- Infiltration discrète dans la bibliothèque, perturbée par des hallucinations intensifiant la perception des dangers.
- Découverte et récupération du grimoire alchimique contenant la recette d'antidote.
- Interaction avec les deux vieux chiens, perçus comme des menaces plus grandes sous l'effet des hallucinations.

4. Préparation de l'Antidote

- Retour à un espace sûr pour combiner le grimoire alchimique avec les ingrédients collectés pour créer l'antidote.
- Utilisation de la Réserve Alchimique pour collecter tout ingrédient manquant.

5. Dénouement et Conséquences

- Administration de l'antidote aux autres invités, permettant une reprise graduelle de conscience.
- Déclenchement de la "Surprise" finalement révélée comme une piñata sous l'effet des hallucinations, entraînant un combat imaginaire.
- Arrivée inattendue des archimages, révélant que l'empoisonnement était un test ou une farce mal interprétée.
- Conclusion avec nettoyage imposé du château comme punition, réflexion sur les événements par les personnages et au final, renvoi de l'académie de magie.

DÉROULEMENT

Temps total : environ 2 à 3 heures

Les personnages se réveillent après un banquet dans une luxueuse salle de fête d'un château. Ils sont confus, malades, visiblement empoisonnés. Tous les autres invités à part eux semblent être inconscients. Quelque chose de nocif se répand dans leurs veines, sans doute un poison. Le bruit qui s'entend depuis les autres salles du château laisse à penser que les empoisonneurs traînent encore dans le coin. Les personnages vont devoir trouver rapidement l'origine de leur mal, préparer un contre poison, et organiser leurs défenses avant que ceux qui ont fait ça ne les trouvent encore vivants à leur retour.



Variante humoristique : Ce scénario peut être adapté pour une ambiance plus légère et amusante. Conservez la structure originale des scènes mais apportez les modifications suivantes :

- Les personnages ont été invités par de jeunes membres de l'école de magie à un repas de fête en l'absence des Archimages suite à leur guérison "miraculeuse".
- Les personnages sont conscients dès le départ d'avoir trop bu la veille et souffrent d'une sévère gueule de bois.
- Ajoutez des traces d'invocations dans la salle, telles que des petits livres d'incantations et des cercles tracés à la craie, pour suggérer qu'ils ont expérimenté avec la magie durant la soirée.
- Introduisez un jeu de fléchettes où un petit gnome, utilisé comme projectile et encore coincé dans la cible avec son casque, se plaint et révèle que la nuit a été marquée par des invocations hasardeuses.
- Un jet d'observation facile permet de repérer la "Surprise" accrochée au plafond, immobile.
- La tension du scénario se concentre sur la gestion de crise afin de limiter les dégâts. Les personnages doivent récupérer un grimoire dans la bibliothèque pour renvoyer la "Surprise" à son origine par sortilège, et tout remettre en ordre avant le retour des archimages.
- Le grimoire nécessaire à la révocation est caché quelque part dans la bibliothèque, à un endroit que vous jugerez le plus stratégique.
- Le livre d'alchimie d'Alcantar, nécessaire pour préparer l'antidote, est facilement accessible sur le bureau.
- Le sort de révocation échoue sur la "Surprise", augmentant la pression et révélant que l'araignée est probablement résistante à la magie, obligeant les personnages à l'affronter directement.

I. RÉVEIL DANS UN BOL DE GRUAU

Temps : 20-30 min

Les personnages se réveillent malades, amnésiques de la veille, et le corps douloureux. Ils ne savent pas ce qu'il s'est passé, mais ils étaient visiblement à un banquet dans la grande salle du château, entourés de mages, d'érudits ou de soldats de tous âges. Tout le monde à part eux est inconscient, et de l'agitation se fait entendre dans des salles environnantes : si c'est une faction ennemie qui a commandité l'empoisonnement du banquet... "ils" sont encore là. Il va falloir rapidement trouver un antidote, et sauver tout le monde avant qu'ils ne reviennent finir le travail.

MJ : *Le château Brumenoire, siège de l'académie des Mages, est renommé pour ses banquets luxueux et ses fréquentes tentatives d'assassinats. Étant donné la puissance de l'académie et son influence, quiconque collabore avec des mages finit tôt ou tard par naviguer entre pièges d'acide et couloirs sombres. En tant qu'employés des archimages, cette vigilance est devenue une seconde nature.*

Vous étiez pourtant prévenu, il faut toujours se méfier de ce qu'on vous offre à manger. Hier soir, malgré vos précautions, un ennemi politique a réussi à compromettre le banquet. Alors que votre esprit lutte dans un brouillard épais, vous ressentez des signaux d'alarme physiques intenses : douleur abdominale, sensation de brûlure, tête lourde de douleur. Le temps se dilate, votre conscience vacille, et la sensation d'empoisonnement s'intensifie. Vous devez réagir immédiatement pour survivre.

SORTIR DU COMA

Le réveil est difficile, les personnages sont dans un état critique, il va falloir qu'ils commencent par sortir la tête de leur bol de gruau, il fait sombre et tout est encore flou dans leurs mémoires.

Mise en Scène

Les personnages se réveillent en fonction du succès de leur jet de CON. Les plus chanceux émergent seuls et obtiennent une longueur d'avance pour explorer et recueillir des informations. Cependant, dans l'obscurité ambiante, ils sont incapables de trouver de quoi allumer des torches, et toute magie d'éclairage échoue.

Autour d'eux, une vingtaine d'étudiants de l'académie gisent inconscients, éparpillés sur le sol, les bancs et les tables. La zone est scellée par une grande porte verrouillée, mais un couloir adjacent donne accès à la cuisine, qui conduit à la bibliothèque, et finalement à la réserve alchimique.

Les pièces s'ouvrent dans cet ordre : Salle de Banquet, Cuisine, Bibliothèque, et Réserve Alchimique.

Reprendre Connaissance • CON 10

- ❖ **Réussite :** Le réveil est difficile, mais vous finissez par émerger du brouillard. Un reste de nourriture séchée traîne sur votre joue, et votre tenue est dans un sale état. Votre esprit est confus, mais vous arrivez à refaire surface malgré votre corps en condition critique. De plus, vous êtes totalement désarmés.
- ❖ **Échec :** Vous tardez à vous réveiller tandis que vos compagnons s'affairent depuis quelques minutes déjà à comprendre votre situation. Votre équipement et vos armes semblent vous avoir été subtilisées.

INSPECTER LES LIEUX

Les personnages vont découvrir qu'ils sont toujours dans la salle de banquet du Château de Brumenoire, plongée dans l'ombre, sans aucun souvenir de la veille. La salle est dans un état de désordre absolu, la plupart des éléments sont difficiles à identifier dans l'obscurité.

Inspecter la Salle • SAG 10

- ❖ **Réussite** : Vous trouvez des restes de nourriture, de boissons diverses, au milieu de vaisselle sale et 22 corps à l'agonie. Tous semblent être des mages où appartenir à différents postes de travail. La porte principale du hall est fermée, visiblement vous n'avez pas quitté le Château de Brumenoire depuis la veille.
- ❖ **Échec** : Les tables sont recouvertes de victuailles entamées. Vous avez participé à un repas animé avec une quinzaine d'autres personnes inconscientes autour de vous.

Déduction Supplémentaire • SAG 15

- ❖ **Réussite** : Au vu de la disposition des corps, il n'y a pas eu de mouvement de panique, ce qui vous fait penser que tout le monde a été empoisonné au même moment. Vous entendez des bruits étranges et menaçants ailleurs au loin, dans le château. On vous cherche. Trouver des ingrédients pour fabriquer un anti-poison ne va pas être difficile. Une recette efficace, en revanche, c'est une autre affaire.
- ❖ **Échec** : Il est peut être déjà trop tard pour les autres, mais vous avez une chance de vous en sortir, si vous trouvez un antidote rapidement.

II. LA CUISINE

Temps : 20-30 min

La cuisine est l'endroit où le "poison" a été préparé. Elle est comme la salle de banquet : sans dessus dessous. Les personnages vont pouvoir y reprendre des forces en grignotant quelques restes de la soirée, et surtout découvrir un indice intéressant sur la soirée de la veille.

Mise en Scène

La cuisine est un capharnaüm où les personnages pourront sans problème piquer dans les réserves. Ils sont affamés, assoiffés, le poison puise énormément dans leurs réserves d'énergie. N'hésitez pas à leur faire perdre un ou deux points de vie quand ils commencent à fouiller, en leur décrivant la perte de repère, les vertiges, la fatigue... le poison gagne du terrain !

Ils peuvent utiliser TOUT le matériel de la cuisine. Avec l'angoisse du poison qui progresse, ils essaieront sans doute de s'armer d'un tranchoir de boucher ou d'un pic à poulet : laissez-les faire ! S'ils récupèrent quoi que ce soit pour se défendre, l'objet sera considéré comme "arme improvisée" (1d4 dégâts par attaque réussie utilisant la FOR).

MJ : *Poussant la porte en bois sombre, vous entrez dans un endroit rempli de mille odeurs alléchantes : fromages, viandes, vins et épices diverses. La cuisine est dans un chaos incroyable. Des verres, des outils, de la nourriture préparée, encore crue, des plats non envoyés. Vous distinguez aussi plusieurs potions et ingrédients rares rassemblés autour d'un grand calice taillé dans un crâne géant.... Visiblement, quelque chose a interrompu le travail en cuisine...*

REPRENDRE DES FORCES

Les lieux sont désertés, les personnages vont pouvoir manger discrètement un peu de fromage et boire quelques gorgées pour diluer le poison qu'ils ont ingéré. Ils peuvent regagner 1 PV chacun s'ils prennent le temps de manger un morceau. Cependant, les vertiges semblent s'intensifier avec le temps qui passe.

Analyser la Nourriture • SAG 10

- ❖ **Réussite** : L'origine de votre mal être ne semble pas venir des victuailles, vous pouvez vous sustenter sans craintes (rend 1 PV), mais restez sur vos gardes... qui sait ce qui pourrait vous arriver dans ce moment de vulnérabilité.
- ❖ **Échec** : A la vue de la nourriture, des flashes lumineux puis une nausée irrépessible s'emparent de vous... Vous avez faim et soif et votre état se dégrade, mais est-ce raisonnable de toucher à ce qui a potentiellement causé votre empoisonnement ?

INSPECTER LES LIEUX

La cuisine possède une quantité variée d'ingrédients, d'ustensiles, et de nourriture. Les personnages devraient pouvoir trouver à peu près n'importe quoi de raisonnable dans une cuisine de château. Seul détail étrange au tableau : ces bouteilles rassemblées en vrac sur une table.

Inspecter la Cuisine • SAG 10

- ❖ **Réussite** : Le plus intrigant dans tout ce désordre est ce qui se trouve sur l'un des coins de table. Un liquide à l'odeur âcre et forte y a été versé, et sa couleur ressemble très franchement à du sang...
- ❖ **Échec** : Toutes ces bouteilles de vin éparpillées sur la table se ressemblent et vous n'êtes pas œnologue...

Préparer un Tonifiant • INT 10

- ❖ **Réussite** : Vous reconnaissez certains ingrédients du sombre mélange, et vous pouvez profiter des dernières doses restantes laissées sur la table pour préparer un tonifiant. Malheureusement, il n'en reste tout juste assez que pour une seule dose. Ne la gaspillez pas...
- ❖ **Échec** : Le résultat a une texture presque pâteuse et une odeur âcre qui ne vous dit rien de bon, mieux vaut ne pas tenter votre chance.

Le tonifiant ne demande pas de jet pour sa réalisation. Il accordera un +1 aux jets en intelligence et en sagesse jusqu'à la fin du scénario au personnage qui choisira de le consommer. Les effets du poison resteront inchangés.

LA FORMULE ALCHEMIQUE

Le groupe va découvrir un élément supplémentaire dans leur enquête : la formule du poison écrite sur un bout de papier.

MJ : *En fouillant parmi les fioles près du calice crânien, vous trouvez un morceau de page déchirée à la hâte. Des formules manuscrites détaillent ingrédients, dosages, et effets. Bien que les courbes élégantes de l'écriture vous soient familières, elles n'appartiennent à aucun d'entre vous. Des annotations faites à la hâte avec du charbon bordent les marges, révélant la précipitation et peut-être la panique de leur auteur. Leur déchiffrement est difficile.*

Analyser la Page Déchirée • INT 10

- ❖ **Réussite** : Votre tête vous fait un mal de chien, mais vous réussissez tout de même à concentrer votre attention assez longtemps pour vous souvenir d'un élément qui vous titillait. L'écriture ! C'est celle d'Alcantar le Maître Alchimiste, célèbre auteur du Traité Magistral sur les Potions. Vous avez déjà eu son livre entre les mains, vous en êtes sûrs, mais quand ?
- ❖ **Échec** : Ce qui est sûr c'est que comparé aux ratures, l'auteur de la page déchirée a une belle et noble écriture...

Déduire l'Emplacement du Traité • INT 14

- ❖ **Réussite** : Étant donné que vous vous trouvez dans une académie de magie, s'il y a bien un endroit qui pourrait vous aider à trouver l'ouvrage d'où provient cette page arrachée et des informations sur son auteur, c'est à la bibliothèque !
- ❖ **Échec** : La qualité du papier vous conforte dans l'idée que la page arrachée provient d'un ouvrage de renom.

III. LA BIBLIOTHÈQUE

Temps: 30-45 min

Les personnages vont se diriger vers leur prochain objectif: la bibliothèque. Ils vont y trouver le Traité Magistral sur les Potions d'Alcantar, contenant entre autres des recettes d'antidotes. Mais les Gardiens ne vont pas les laisser faire si facilement.

Mise en Scène

Les effets du poison s'intensifient, entraînant fatigue, vertiges, et désormais des hallucinations qui exacerbent vos perceptions. Amplifiez vos descriptions pour jouer avec la paranoïa des personnages alors qu'ils explorent la bibliothèque.

Le seul danger apparent ici provient de "Pupuce" et "Noopie", deux grands danois vieillissants. Sous l'effet des hallucinations, ces chiens semblent bien plus menaçants qu'ils ne le sont réellement, transformant leurs simples grognements et légers mouvements en gestes de créatures féroces.

La bibliothèque, riche en objets magiques et mystères, regorge de potentielles aides ou menaces. Les livres pourraient crier à votre passage, un mécanisme pourrait s'activer brusquement, ou une horloge égrainer lourdement le temps. Utilisez ces éléments pour enrichir l'atmosphère paranormale de cette scène.

MJ : *L'obscurité enveloppe la pièce, emplit d'odeurs de cuir vieilli et de papier poussiéreux. Le grincement du parquet résonne tandis que la salle, ancienne et tranquille, semble presque endormie. Des lueurs tremblantes de bougies presque éteintes vacillent sur les murs, et la lourde porte en chêne se ferme d'un clic discret derrière vous. Aucun son ne révèle une présence autre que la vôtre, mais un faible bourdonnement émane de l'obscurité, suggérant la présence d'un mécanisme au fond de la pièce. Parmi les épais volumes de la bibliothèque, un seul détient la clé de votre survie...*

S'INFILTRER DISCRÈTEMENT

Les rayonnages sont plongés dans les ombres. Le groupe va devoir naviguer le plus discrètement possible pour récupérer le Traité Magistral sur les Potions, tout en esquivant les deux grands danois du château. Les hallucinations vont sérieusement compliquer leur progression... et leur fuite.

Mise en Scène

Cette rencontre est censée être une descente aux enfers. Les hallucinations sont de plus en plus fortes, les personnages sont fatigués, confus, malades. Pour garder cette ambiance inquiétante, guidez-les sur une approche plutôt discrète. L'accent doit être mis sur la tension, et sur l'inconnu que représente ce danger. Les personnages devraient tout faire pour contourner les dangers, se cacher, et fuir avec le Traité sans demander leur reste !

Ils vont devoir éviter de tomber nez à nez avec l'un des Gardiens, mais heureusement pour eux, les chiens sont âgés. Ils n'entendront sans doute pas les murmures, ou certains bruits accidentels. Privilégiez l'aspect "traque" sans vraiment chercher à les amener sur les personnages.

MJ : *Tandis que vous progressez sur le parquet lustré, un bourdonnement émane d'une pierre bleutée au centre de la bibliothèque, accompagné de lointains bruits sourds. Soudain, un faux pas sur une lame de parquet sensible provoque un grincement perçant. En essayant de corriger votre position, le bruit s'intensifie. Vous espérez que personne ne l'a entendu. Les bruits sourds cessent brusquement, remplacés par des grognements menaçants. Autour de vous, des ombres massives se meuvent, grattant le bois et reniflant l'air. Votre présence n'est plus un secret. L'espace d'un instant, l'obscurité laisse entrevoir des lueurs rougeâtres, peut-être le reflet d'un artefact magique ?*

Inspecter la Bibliothèque • SAG 10

- ❖ **Réussite :** La lueur d'une bougie à moitié entamée est la seule vraie source de lumière brillante au fond de la pièce. Entre les décorations de la bibliothèque, vous apercevez ce qui ressemble à un lourd bureau d'étude. Vous savez que si la bougie n'a pas été encore entièrement consommée, c'est que quelqu'un était encore là il n'y a pas si longtemps...
- ❖ **Échec :** Vous observez avec angoisse les rayonnages plongés dans une obscurité presque vivante, les ombres semblent en mouvement, et une lueur brille, au loin.

Repérer les Endroits Stratégiques • SAG 15

- ❖ **Réussite :** Pour qui sait se glisser sans un bruit afin d'emprunter des livres interdits, la bibliothèque est un terrain de jeu. Vous discernez dans la pénombre les imposantes étagères, les meubles lourds et anciens, une multitude de recoins qui peuvent servir de cachette ou les tapis qui étouffent le son des pas. Vous apercevez aussi une échelle roulante sur la droite qui permettrait de grimper sur les étagères pour avancer par les hauteurs, deux miroirs au fond de la pièce pour tromper la vigilance des regards indiscrets, et, bien entendu, une montagne de livres épais et poussiéreux qui feraient une très bonne diversion si l'un d'entre eux tombait de son perchoir. Vous avez l'embarras du choix...
- ❖ **Échec :** Vous discernez une multitude d'objets, de meubles et d'obstacles dans cette pièce. Certains vous seraient peut être utiles, mais pour le savoir, il va falloir affronter l'inconnu à tâtons.

Avancer Discrètement • DEX 10

- ❖ **Réussite :** Vous arrivez à escalader sans trop de bruit l'une des hautes étagères remplies de vieux tomes poussiéreux. L'obscurité ambiante ne vous donne pas vraiment une vision d'ensemble de la salle, mais au moins, vous êtes au dessus de ces grondements...
- ❖ **Échec :** L'un des appuis était recouvert de feuilles de papier assez lisses pour glisser sous votre poids. Vous trébuchez vers le sol dans un cri de surprise, faisant tomber un ou deux bibelots durant votre chute dans un vacarme très peu discret. *Rendez-vous directement à la section "Les Gardiens de l'Ombre".*



- ❖ **Réussite** : Vous reconnaissez l'immense pierre bleutée au centre de la salle comme étant de la mana cristallisée. Le cercle complexe tracé à la craie autour sert de catalyseur, aidant les personnes qui marchent dessus à régénérer leur énergie magique (1d6 PM récupérés si les personnages marchent dessus).
- ❖ **Échec** : L'imposant cristal rayonne et semble presque émettre un vrombissement dans l'air.

MJ : *Après quelques minutes de recherche, vous êtes attirés par un bureau massif au fond de la pièce. Éclairé par la vive lueur d'une bougie, il est couvert de rouleaux de parchemins et de livres poussiéreux. Parmi eux, un grimoire épais attire votre attention. Ouvert, il montre un moignon de page arrachée saillant des autres feuilles. En regardant de plus près, vous découvrez le titre du chapitre visible : "Potions & Poisons". La page adjacente contient la recette d'un antidote.*

FUITE DISCRÈTE

Lorsque les personnages auront progressé dans la bibliothèque, ils finiront par voir un lourd grimoire posé sur le bureau du fond, éclairé par l'unique bougie encore allumée.

Se Faufler • DEX 10

- ❖ **Réussite** : Vous réussissez à vous glisser à travers les ombres, silencieux comme un souffle de vent. Profitant des nombreux abris qu'offrent les étagères et les armoires de la salle, vous

emportez votre butin sans plus attirer l'attention, laissant derrière vous les grognements et les menaces, bien content de ne pas avoir découvert ce que les ténèbres cachaient d'autre.

- ❖ **Échec** : Si la majorité du groupe rate ce jet, ou un nombre d'actions que vous estimez suffisant, ils font un vacarme tonitruant dans la pièce. (Faire tomber une armure vide, renverser un bibelot, dire "AïE" en se cogner sur un meuble...). Dans ce cas, ils ratent leur approche discrète. En conséquence, les Gardiens seront très vite attirés vers eux.

Vos joueurs pourront décider d'affronter courageusement la menace qui arrive, passez alors à la section suivante : **Les Gardiens de l'Ombre**.

Mais s'ils préfèrent plutôt jouer le tout pour le tout et courir voler leur butin avant de prendre la poudre d'escampette, dans ce cas : remettez vous en à la partie suivante, "*Fuite en courant*".

Si le groupe sort avec le grimoire d'alchimie sans avoir été repéré, chaque personnage gagne 1 XP et 1 PC.

LES GARDIENS DE L'OMBRE

Déroulement de la Rencontre

Le groupe, en proie à des hallucinations intenses, fait face aux Gardiens, deux vieux chiens plus impressionnants dans leur état mental altéré. Ces créatures, bien que seulement grognons et fatigués, semblent féroces et dangereuses sous l'effet des hallucinations. Les personnages imaginent subir des blessures graves, bien que celles-ci ne soient que superficielles. Les attaques des Gardiens, rapides et venant de toutes les directions, exacerbent la paranoïa des personnages.

Les blessures infligées par les Gardiens ressemblent à de larges entailles douloureuses, mais en réalité, elles sont peu graves. Les jets de combat sont réalisés ouvertement, renforçant l'impression d'un affrontement réel, mais sans danger mortel pour les personnages. Les Gardiens ne concentrent leurs attaques que jusqu'à ce que leur cible montre des signes de dommages, échangeant de cible fréquemment pour maintenir la tension sans réel péril.

RENCONTRE

Étalonnage : 2 (*Très difficile*)

- [Gardien de la bibliothèque](#) x2

A la fin du combat, chaque personnage gagne 1 PC.

MJ : *Les créatures, bien que féroces et très agiles, semblent avoir du mal à maintenir la cadence de leurs assauts. Peu à peu, vous voyez l'éclat rouge de rage dans leur yeux s'éteindre doucement, les grognements se taisent, puis disparaissent. En un instant, vous vous retrouvez seuls, haletants, au milieu de la salle. La victoire semble vôtre, mais vous espérez sincèrement qu'il ne s'agit pas d'une ruse pour revenir frapper plus tard, à un meilleur moment...*

FUITE EN COURANT

La discrétion, ce n'est pas leur fort. A force de bruyamment progresser entre les rayons, ils ont fini par réveiller les Gardiens. Il vont devoir courir jusqu'au grimoire et rebrousser chemin aussi sec avant de se faire attaquer par ces créatures !

Mise en Scène

En cas de découverte par les Gardiens, une retraite précipitée vers le grimoire peut s'imposer. Les hallucinations amplifient les menaces perçues, transformant les grognements des chiens en cris terrifiants et les moindres contacts en morsures ou griffures menaçantes. Dans cette confusion, même les meubles deviennent des obstacles dangereux. Si les personnages ne sont pas discrets, ils devront s'échapper rapidement, subissant de petits souvenirs de cette poursuite effrénée, mais sans conséquences graves.

Ce mélange de réalité et d'illusion ajoute un aspect dramatique à la scène, laissant les personnages sur le fil entre la confrontation et la fuite, tout en restant un défi gérable. La possibilité d'interaction directe et l'incertitude sur la nature réelle des Gardiens enrichissent l'expérience de jeu en offrant des choix stratégiques sous pression.

S'Enfuir à Toutes Jambes • DEX 15

- ❖ **Réussite** : Après vous être emparés de l'épais grimoire, vous vous lancez par désespoir à travers la pièce, poursuivi par les hurlements déchaînés des monstres. Votre corps rencontre plusieurs obstacles sur la route, la plupart venant de coins de meubles en embuscade, et des silhouettes que vous jureriez être des loups beaucoup trop grands pour habiter un tel endroit. Vous sentez des griffures et des coups de crocs sur vos mollets, la folie sanguinaire briller d'un éclat rouge vif dans leurs regards qui vous pourchassent. Vous claquez avec force les lourdes portes, dos contre elles pour vous assurer que rien d'autre n'en sorte. Les hurlements déchaînés finissent par s'en aller. Votre cœur bat à tout rompre, vous êtes essoufflé, blessé, terrifié, mais victoire : vous avez le livre.
- ❖ **Échec** : Dans la panique provoquée entre les attaques des créatures et les chocs contre les meubles, vous récoltez plusieurs blessures et entailles. La douleur est cuisante, vous perdez 3 PV après cette fuite.

Le groupe reçoit 1 PC pour avoir réussi à récupérer le livre malgré les dangers de la bibliothèque.

Accordez un 1 XP supplémentaire à chaque joueur qui a choisi de faire gagner du temps aux autres en retenant les monstres, en voulant créer une diversion ou quoi que ce soit impliquant de se mettre en danger pour protéger ses camarades durant cette scène.

IV. L'ANTIDOTE

Temps: 10-15 min (sans visite à la réserve) / 30-45 min (avec visite à la réserve)

Avec le Traité sous la main, les personnages retournent sur leurs pas pour préparer un antidote à leur état. Mais même avec l'antidote, ils vont continuer d'halluciner encore un moment !

Mise en Scène

Cette section joue un rôle de tampon, adaptable selon le rythme souhaité pour l'aventure. Si vous souhaitez étendre le temps de jeu, indiquez que seules quelques doses d'antidote peuvent être préparées avec les ingrédients restants, nécessitant une grande attention lors de la préparation. Pour accélérer le jeu, assurez aux personnages qu'ils disposent de suffisamment d'ingrédients pour préparer l'antidote sans difficulté.

Considérez cette étape comme facultative : si les ingrédients semblent manquer, orientez les personnages vers la "Réserve Alchimique" pour y trouver ce qui est nécessaire. Ce détour peut ajouter de l'intrigue tout en permettant une pause stratégique pour les joueurs.

Servez-vous de ce moment pour laisser les personnages se ressourcer et planifier leurs prochaines actions sans trop s'attarder sur la recherche d'ingrédients, afin de ne pas ralentir inutilement le jeu. Cette scène est modulable et peut être ajustée ou omise selon l'engagement des joueurs et le tempo de la session.

Antidote de "Vision onirique"

Ingrédients :

- Rosée de Lune (25 cl)
- Sève d'If spectral (15 cl)
- Éclats de Nacre de Rêve (20 g)
- Racine de Somnum (50 g)
- Brume d'Opaline (10 cl)
- Poudre de Lune (5 g)

Préparation :

1. Récolter la Rosée de Lune à l'aube sur des pétales d'iris nocturnes.
2. Réchauffer la Sève d'If spectral doucement au bain-marie sans jamais la porter à ébullition.
3. Broyer en poudre fine les Éclats de Nacre de Rêve et dissoudre progressivement dans la Rosée de Lune.
4. Sécher la Racine de Somnum à l'ombre, réduire en copeaux et infuser à feu doux dans la sève d'If.
5. Verser lentement la Brume d'Opaline en remuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
6. Saupoudrer de Poudre de Lune en dernier puis attendre en remuant le mélange que la couleur en surface tourne au gris saphir.

Déduire les Effets du Poison • INT 10

- ❖ **Réussite** : En parcourant le grimoire, vous finissez par trouver l'endroit où la page trouvée dans la cuisine a été arrachée. À partir des indications du livre, vous trouvez quelque chose de très intéressant. La page arrachée montrait une liste d'ingrédients, mais le livre vous apprend qu'il s'agit d'une recette de potion de "Vision onirique". Mélangée avec l'alcool présent dans la salle du banquet et les gobelets de la cuisine, vous comprenez mieux vos symptômes actuels : les visions cauchemardesques que vous percevez viennent de cette potion absorbée hier soir. Si les doses avaient été un peu plus grandes, vos esprits se seraient peut-être éparpillés à jamais dans leurs rêves.
- ❖ **Échec** : En retrouvant l'endroit où la page de recette a été arrachée, vous découvrez le nom de la potion qui fut préparée hier soir : c'était une recette de "Vision onirique". Mais cela ne vous avance pas à grand-chose.

Qui qu'elles soient, les personnes ayant préparé la recette ont rassemblé un peu trop d'éléments dans leur hâte. En fouillant dans les restes laissés sur la table, ils trouvent quelques ingrédients, en espérant qu'il y ait là dedans de quoi préparer votre antidote.

LA RÉSERVE ALCHEMIQUE

La réserve est un endroit calme et désert. Le groupe va pouvoir y passer quelques minutes pour récupérer les ingrédients manquants, s'ils n'en ont pas assez sous la main. Le passage devrait être assez rapide sur cette zone. La quasi-totalité des objets sont trop complexes pour qu'ils réussissent à les activer, ils ne pourront rien en faire. Enfin sauf si vous êtes d'humeur à les malmener un peu plus...

MJ : *L'étrange salle est plongée dans une semi obscurité. Vous voyez de nombreux artefacts, potions, grimoires et bibelots traîner dans tous les coins. Les objets précieux entreposés là sont sans doute d'une puissance incroyable, mais vous n'avez actuellement aucune idée de leur utilité, ou même de comment les activer. Les ingrédients pour votre survie doivent également se situer dans cette pièce, mais votre vue commence à se faire de plus en plus floue avec le poison. La sueur perle dans votre dos, et les ombres projetées par l'épaisse lanterne dorée au plafond semblent un peu trop vivantes à votre goût.*

Trouver la Plupart des Ingrédients • INT 10

- ❖ **Réussite** : Vous trouvez une étagère avec plusieurs potions et poudres entreposées. Vous récupérez la plupart des ingrédients qu'il vous faut, mais le dernier d'entre eux, la "poudre de lune" doit être rangée ailleurs.
- ❖ **Échec** : Les produits sont étiquetés et bien rangés à leur place, pourtant, mais la pénombre couplée au poison ne vous aident pas à vous concentrer. Vous pouvez refaire le test si vous le souhaitez, comptez 5 minutes passées pour chaque nouvelle tentative et 1 PV de perdu sous l'effet du poison.

Trouver la Poudre de Lune • SAG 5

- ❖ **Réussite** : Dans les recoins sombres de la salle, vous trouvez une sphère bleutée flottant paisiblement au-dessus d'un piédestal. Vous reconnaissez une petite maquette de votre monde, faisant à peine la taille de votre poing. Une bille blanche beaucoup plus petite flotte en orbite autour d'elle. La lune ! En grattant un peu sa surface, vous devriez pouvoir extraire suffisamment de poudre de lune pour votre antidote.
- ❖ **Échec** : Aucune fiole indiquant "Poudre de lune", il doit bien y en avoir quelque part, pourtant. Vous pouvez refaire le test si vous le souhaitez, comptez 5 minutes passées pour chaque nouvelle tentative et 1 PV de perdu sous l'effet du poison.

Extraire la Poudre de Lune • DEX 10

- ❖ **Réussite** : Vous attrapez une courte lame et commencez délicatement à frotter la surface de la mini lune pour en récupérer un peu de poudre. Retenant votre souffle, vous la laissez tomber sur une coupelle en métal, et la tenez très doucement contre vous pour la rapporter en cuisine.
- ❖ **Échec** : Un large morceau de la petite lune se fend et se décroche sous votre coup de lame. Vous avez maintenant l'équivalent d'un tiers du petit globe gris dans la main, soit infiniment trop. Espérons que ça ne vaut pas très cher.

PRÉPARER L'ANTIDOTE

Il est l'heure de concevoir l'antidote ! Avec le grimoire et les ingrédients à disposition, le groupe va enfin pouvoir faire disparaître ces hallucinations. Il va falloir aussi penser à sauver leurs collègues dans la salle de banquet...

Préparer l'Antidote • INT 10

- ❖ **Réussite** : En suivant la recette à la lettre, vous parvenez sans peine à recréer une bonne quantité d'anti-poison. La couleur et l'odeur correspondent, et en respirer les vapeurs suffit déjà à vous redonner un peu de motivation.
- ❖ **Échec** : La couleur du mélange tourne au gris foncé, au bout de quelques minutes... Vous pouvez essayer de boire le résultat, qui sera sans doute "un peu moins" efficace, ou jeter le breuvage et tout recommencer. Il ne vous restera assez d'ingrédients que pour une dernière tentative, cependant.

MJ : *Lorsque la potion descend dans votre gorge, vous sentez rapidement votre estomac se décrisper et la douleur diminuer quelque peu. Le poison est bien réparti dans vos veines, il semblerait que l'antidote mette encore un bon moment pour agir, mais au moins avez vous bon espoir de peut-être survivre à cette journée. La situation est grave, votre corps est dans un état critique, néanmoins il n'empirera plus. Cette pensée vous réconforte un court instant, mais vous n'êtes pas sortis d'affaire pour autant. Il va falloir faire boire la préparation aux autres invités à l'agonie dans la salle du banquet le plus vite possible ! Il est peut-être déjà trop tard pour tous les sauver !*

V. LA SURPRISE

Temps : 30 min

Le clou du spectacle arrive, une surprise qui aurait dû se déclencher hier soir attend encore sagement, accrochée au plafond. Les aventuriers vont devoir affronter un terrible ennemi caché lui aussi dans les ombres du château.

Mise en Scène

Vos personnages, après avoir bu et distribué l'antidote, doivent s'organiser pour aider les autres invités inconscients. Ils peuvent les allonger au sol pour leur administrer plus facilement la potion, idéal pour ceux qui semblent encore plongés dans leur assiette de banquet.

Lorsque la moitié des invités est traitée, une cordelette accidentellement activée par un personnage libère une créature à 8 pattes du plafond. En pleine hallucination, les personnages perçoivent cette piñata comme un monstre terrifiant, déclenchant un combat épique. Utilisez cet état pour intensifier la description de la scène, avec des effets sonores et des réactions exagérées de la "Nettoyeuse" à chaque coup porté.

Malgré la virulence apparente de leurs assauts, rappelons que c'est un combat imaginaire contre un ennemi inanimé, donc aucune vie n'est réellement en danger. Les dommages perçus ne sont que superficiels. Ajustez les points de vie de la Nettoyeuse pour un dénouement rapide si nécessaire, illustrant leur combat contre ce qui n'est, en vérité, qu'une simple piñata.

MJ : *Tandis que vous vous affaitez à aider les invités inconscients, l'un d'entre vous trébuche malencontreusement sur une cordelette tendue, déclenchant un mécanisme ou plutôt un piège visiblement laissé là par vos détracteurs. Avec un grincement sinistre, une énorme silhouette se détache du plafond et commence à descendre lentement vers le centre de la salle. La forme qui se révèle dans la pénombre est celle d'une araignée gigantesque. Ses longues pattes se déploient dans un mouvement fluide et effrayant, semblant caresser l'air avant de toucher le sol. Les yeux de la créature, d'un rouge sanglant, fixent chacun d'entre vous avec une intensité prédatrice.*

LA NETTOYEUSE

RENCONTRE

Étalonnage : 0 (difficile)

- [La Nettoyeuse](#)

A la fin du combat, chaque personnage gagne 1 XP et 1 PC.

A L'ISSUE DU COMBAT

Les effets de l'antidote commencent à dissiper les hallucinations, il est l'heure de dévoiler la vérité sur l'identité du monstre...

MJ : *Avec la fin du combat, les effets de l'antidote commencent à agir, dissipant rapidement vos hallucinations. Le prétendu monstre n'est qu'une piñata en forme d'araignée, faite de papier mâché et de métal, pendue au plafond. Malgré son aspect grossier et endommagé, elle a libéré une cascade de*

friandises. Cependant, le bruit a attiré l'attention, et des bruits de pas précipités se rapprochent. Des ennemis approchent, et vous n'avez que quelques instants pour réagir avant qu'ils n'atteignent la salle.

Mise en Scène

Laissez leur deux à trois minutes pour trouver une idée. Peu importe ce qu'ils vont préparer, ils n'auront probablement pas le temps de le mettre à exécution, et se feront surprendre par les archimages.

Si vous voulez les taquiner une dernière fois : lancez un chronomètre sans leur montrer le temps que vous leur accordez. Restez les yeux fixés dessus pendant qu'ils cherchent quoi faire.

Prétendez que le temps est écoulé AVANT qu'ils n'aient assez de temps pour finir de se préparer. Les portes s'ouvrent alors, laissant apparaître une toute dernière surprise...

VI. PRISE DE CONSCIENCE

Temps : 10-15 min

Les effets du “poison” de la veille disparaissent, des bruits se rapprochent vers la salle de banquet. Qui que ce soit... “ça” arrive !

MJ : *Avec un cliquetis sinistre, les lourdes portes se déverrouillent. Le temps est écoulé. Vous vous retrouvez face à des figures autoritaires, leurs yeux scrutant le chaos environnant. La colère se lit sur leurs visages.*

Grand Archimage (furieux) : *Par les neuf enfers ! C’est vous qui avez causé tout ça ? Regardez l’état du château ! N’espérez pas revoir la lumière du jour avant d’avoir tout nettoyé jusqu’au dernier grain de poussière !*

MJ : *Vous étiez pourtant prévenu, il faut toujours se méfier de ce qu’on vous offre à manger... ou dans votre cas, à boire...*

Au final, aucun assassin n’était réellement présent, il semblerait. Le poison n’était rien d’autre qu’un mélange corsé de vin et d’alchimie préparé durant une nuit de fête pour s’amuser un peu plus. Plus de peur que de mal, à bien y regarder. Vos blessures n’étaient tout au plus que de légères griffures, ou de solides commotions provoquées par des coins de meubles. Le spectacle d’une bande d’ivrognes délirants dans le château, affrontant courageusement deux vieux chiens dans une bibliothèque aurait été très amusant, s’il y avait eu quelqu’un pour en profiter.

Chaque année, les Grands Archimages partent quelques jours en voyage pour visiter des confrères.

Chaque année, quelques petits malins en profitent pour faire n’importe quoi pendant leur absence.

Et...chaque année : une punition exemplaire tombe sur les pauvres fêtards assez bêtes pour se faire prendre, au retour des anciens.

Ce jeu du chat et de la souris est toléré, et même largement encouragé par les Archimages eux-mêmes. Ils entraînent leurs employés comme leurs étudiants à toujours rester sur leurs gardes et à ne jamais...jamais se faire choper.

S’ils ont accumulé suffisamment d’XP et/ou de PC, ils peuvent [prendre un niveau](#) et/ou [améliorer leurs capacités](#) en les dépensant lors de leur [phase de repos](#).

VII. DÉPART VERS D'AUTRES CIEUX

Quelques jours plus tard, le groupe se fait convoquer par le Grand Archimage (cf. Sc02 Grand Archimage.pdf). Celui-ci les accueille dans son grand bureau, assis derrière son pupitre de travail. Il ne lève pas son regard de ses parchemins avant que l'un des personnages ne se manifeste, trop concentré sur ses travaux.

Dans la pièce se trouvent de nombreuses tables sur lesquelles reposent divers ouvrages et artefacts de taille moyenne. Ceux-ci sont surveillés par des oiseaux au long bec, qui crieront de manière perçante à la moindre tentative de vol.



Dès que l'un des personnages émet un bruit (raclement de gorge, petite phrase) ou si un des oiseaux pousse un cri alors qu'il constate un vol d'objet, l'archimage lève les yeux de ses parchemins, les sourcils froncés. Ses yeux parcourent le groupe comme s'il regardait une bande de cancrelats, il se racle la gorge et entame d'une voix grave :

MJ : *J'ai ouï dire, jeunes gens, que les choses sont revenues dans l'ordre en ces lieux. Vous n'êtes peut-être que les victimes de quelque malencontreux essai d'un de mes élèves, mais j'en attendais mieux de personnes ayant vu l'extérieur et ses horreurs.*

(La description peut revenir sur quelques "hauts faits" de la partie)

L'Archimage pousse un soupir long et profond, et reprend :

MJ : *Je ne peux malheureusement pas passer l'éponge sur tout cela. Mes élèves vont subir mon courroux pendant de nombreuses semaines, mais vous, je ne peux vous garder en ces murs et laisser penser que je vous pardonne tout. Je passerai pour quoi...*

Aussi, vous êtes invités à quitter les lieux le plus vite possible. Vous avez été soignés, vous avez bien mangé, vous allez pouvoir gambader maintenant. La ville la plus proche est Varenthia, au nord, vous n'avez qu'à suivre les marchands qui repartent de chez nous les chariots vides. Vous pourrez dépenser toute l'énergie dont vous avez fait preuve dernièrement là-bas.

Ah, au fait, au retour de mon voyage, je suis tombé sur mon groupe sur une troupe de gobelins. Nous avons ramené leurs armes et équipements pour éviter que cela revienne contre nous dans d'autres mains. Allez vous notre intendant, peut être que vous retrouverez vos armes...

Il lance un dernier regard au groupe, puis, replongeant le nez dans ses parchemins, agite la main vers la porte, faisant bien comprendre que l'entretien est terminé.

Les aventuriers n'ont plus qu'à récupérer leurs affaires (et leurs armes de départ qu'ils retrouveront chez l'intendant) et à prendre la route de Varenthia.

Fin de scénario.