

L'ombre et la mort

4 à 6 joueurs

Personnages : même si les guildes n'existent pas encore, tous les pré-tirés sont construits comme des immunisés membres de guildes. En début de partie, un des Pjs devra avoir un enfant nouveau-né depuis quelques semaines.

Timing :

- ⑩ 30mn de description de l'univers
- ⑩ ATTENTION : le scénario se déroule en 2545, c'est-à-dire l'année qui voit apparaître la fièvre noire. Elle n'est donc pas encore apparue et il est impératif de ne pas en parler aux joueurs !
- ⑩ Les éléments-clefs de cette époque sont :
 - ⑩ La fin de la grande Guerre Céleste (entre Dieux et Dragons), survenue suite à l'exil d'Elimdor et des Dragons, marque l'an 1. Les Dieux se retirent dans leur royaume céleste. C'était il y a donc déjà plus de 2500 ans.
 - ⑩ Pendant un millénaire de « reconstruction » du monde, l'expansion des peuples a conduit à des exodes massifs. Ces siècles de mouvement, de rencontre et de densification de la population ont engendré des alliances de clans sur des valeurs religieuses, et donc des conflits entre idéologies. La guerre de religion opposant pro-dieux et pro-dragons durent aujourd'hui depuis près de 1400 ans !
 - ⑩ Depuis plusieurs décennies, les pro-dieux semblent avoir pris le pas sur leurs ennemis. Les communautés pro-dragons se voient de plus en plus repoussés dans les campagnes, obligés de s'organiser « petitement ». Dans le même temps, les temples émergent en nombre dans les grandes cités et le culte des Dieux connaît un âge d'or. A cette époque, quelques régions des plus ferventes se sont déjà dotées d'une inquisition afin d'éliminer complètement la foi des Dragons.

Il ne sera pas forcément nécessaire de donner toutes ces informations aux Pjs. En effet, le monde connaît un âge obscur où la communication est difficile. De plus, le groupe sera issu d'une petite communauté pro-dragons, donc probablement d'une culture historique et d'une éducation limitées. Mais ces informations sont essentielles pour l'interprétation des PNJs dans ce contexte particulier.

- ⑩ 5h30 de scénario (RP compris)

Mise en place :

Les PJs vivent dans le petit village humain de Omniäe (baptisé ainsi en l'honneur d'Omniä, la Dragonne associée aux éléments) dans lequel ils sont tous nés. Ils connaissent tout le monde. Le village se situe directement au pied des montagnes, à l'Ouest de la chaîne du Sardagg. Il est donc géographiquement situé en Lathæen du Nord, bien que la région n'ait pas encore été unifiée par l'empire d'Aeniël. Tous les habitants du village, Pjs comme PNJs, sont traités dans ce scénario comme des Humains de l'ethnie des Lathanides et d'orientation pro-dragons.

Malgré le harcèlement que font subir les pro-dieux à la région, la vie y est paisible car ce village a toujours eu peu d'intérêt : pas de richesse, peu de guerriers, zone agricole qui suffit simplement à nourrir la population locale.

Comme tout peuple sous l'influence des Dragons, les habitants aiment la nature, la famille et la fête. Ainsi, il sera facile de lier les personnages par le biais de leur éducation et de leur amitié d'enfance.

Début des festivités

Un après-midi d'été, tandis que les villageois vaquent à leurs occupations, on aperçoit au loin une silhouette sombre survoler les montagnes. Même vue d'ici, cette bête volante a l'air énorme ! D'abord pris de stupeur, tous plissent alors les yeux pour tenter de savoir ce qu'est cet animal, sans succès. La bête, elle, passe un long moment à aller et venir le long des crêtes et des flancs du Sardagg, semblant ignorer la population qui l'observe plus bas. Au bout de quelques longues minutes, elle se retourne, puis fond sur le village à une vitesse vertigineuse ! Les cris commencent à éclater dans les champs et l'unique rue du patelin.

Afin de faire comprendre aux pjs l'aspect terrifiant de ce moment, le maître des âmes pourra évoquer les anciennes légendes qui parlent de monstres créés par le dieu Kapthalii dans le but d'exterminer les Dragons de Lumière lors de la grande Guerre Céleste.

Finalement, la bête remonte dans les cieux avant d'avoir percuté les toits et s'éloigne comme s'il ne s'agissait que d'une hallucination : qui n'en est rien ! La seule bourrasque causée par le passage de la bête a fait trébucher plusieurs personnes et détruit nombre de toits en paille. Le doute s'efface, maintenant que beaucoup de villageois ont pu voir cet animal de près : c'est un Dragon !

Il est important lors de ce passage de laisser les pjs interagir avec les pnjs. Un débat va devoir se mettre en place sur l'origine et le présage d'une telle apparition. Ce peuple est pro-dragons, certes, mais la créature n'avait rien de « lumineux », ni de divin. Alors c'était quoi ? Le chef du village peut convoquer tout le monde dans la maison commune afin de faciliter l'accès à tous les pnjs et démarrer un vrai partage de sentiments. Pour animer le débat, si nécessaire, faites intervenir des PNJs aux avis différents : joie du retour des Dragons sur Etherna, crainte de la colère des Dragons revenus pour punir les pêcheurs, doute sur la nature véritablement draconique de la créature...

La peur...

Le soir même, le bébé d'un des PJs semble malade (fièvre, sueurs, nausées...). Au court de la nuit, les symptômes deviennent de plus en plus violents, jusqu'au petit matin. Puis la pâleur le prend, il hurle de douleur et tremble de tout son corps.

S'il ne le fait pas spontanément, guidez le PJ vers le PJ qui incarne le rebouteux du village.

Aussitôt, la rumeur s'étend dans le village et quelques pnjs, qui pensent que tout ceci est évidemment un mauvais présage, accusent le pj d'être sous le coup d'une punition céleste. Il a donc forcément mérité son sort même si personne ne peut encore dire de quoi il en retourne.

Sollicitez les Pjs pour venir en aide le plus vite possible à l'enfant. Tous les moyens sont bons pour curer ce mal : aide aux soins, recherche de plantes curatives, prières et incantations...

Malgré tous ses efforts, le rebouteux ne pourra rien contre cette maladie soudaine. L'enfant subira une violente hémorragie et sera pris de violentes convulsions. L'enfant est perdu.

A ce stade, les parents effectuent un lancer sous TRAUMA (difficulté 6d). Si d'autres Pjs/PNJs sont présents dans la pièce et/ou se sont montrés très attachés à l'enfant, ils effectuent aussi un lancer sous TRAUMA (3d). Il est important que la scène soit traumatisante pour tous !

Quelques minutes plus tard, alors que l'enfant semblait perdu, ses yeux s'ouvrirent de nouveaux,

comme si de rien n'était. Il est très difficile de saisir vraiment le comportement d'un bébé qui ne sait même pas marcher ni parler. A-t-il été sauvé ? Est-il véritablement mort et revenu à la vie ? Toutes les théories sont possibles !

Pour tous les Pjs/PNJ's qui pensent à un miracle et/ou que le Dragon n'était finalement pas venu pour punir mais pour sauver l'enfant, restituez-leur tous les points de mental perdus. La foi est puissante !

L'enfant va nettement mieux bien qu'il semble encore se plaindre par de petits grognements pour illustrer son indignation, tendant les bras vers ses parents. Celui qui le prendra dans les bras sera la cible de la faim du bébé qui va se hisser vers son visage pour aspirer la première essence.

Il s'agit-là du premier vol d'essence auquel ils vont assister ! Ils n'en ont jamais vu et ne savent même pas que cela existe ! La description de la scène doit être précise et subtile : la victime a les yeux rivés sur l'enfant. Elle ne crie pas (envisager éventuellement un lancer difficile sous Vigilance pour percevoir la douleur et le désespoir dans son regard). Seul un léger volute « trouble » s'échappe de la bouche de la victime pour glisser lentement vers celle de l'enfant. Il est donc possible que personne ne s'en aperçoive ou ne réagissent à temps. En temps de jeu, une essence est volée en 5/6 secondes. La mère sera donc perdue si les Pjs mettent plus de 30 secondes à réagir. NB : si la victime est un PJ, ne lui décrivez pas encore la sensation que l'on ressent pendant un vol d'essence afin de ne pas pousser les autres Pjs au méta-jeu ! NB2 : chaque vol d'essence représente un lancer sous TRAUMA (5d).

Plusieurs situations sont donc possibles à ce stade :

- œ pour une raison ou une autre, les Pjs ont décidé d'intervenir et séparent la victime de l'enfant. L'enfant cherchera à voler des essences de son nouveau porteur (qui pourra se montrer vigilant cette fois-ci et garder l'enfant à distance).
- œ L'étreinte n'est pas rompue à temps. La victime tombe au sol, laissant littéralement tomber le bébé à terre. Tout personnage essayant de prendre le bébé subira une tentative de vol d'essence (il pourra se montrer vigilant et garder l'enfant à distance). La première victime va se mettre à convulser, se vider de son sang et se relever pour chasser les mortels. A ce stade, son intention est claire et les personnages présents n'auront d'autre choix que de l'abattre (lancer sous TRAUMA, 6d pour le conjoint, 4d pour les autres).
- œ Quelle que soit la décision des Pjs, l'enfant peut être tué (volontairement ou non) pendant la scène (lancer sous TRAUMA, 6d pour le conjoint, 4d pour les autres).

Les heures qui vont suivre vont plonger le village dans le chaos général. Si l'enfant n'est pas mort à ce stade, il ne fait aucun doute qu'il est maudit et de nombreux habitants demanderont que l'enfant soit tué. Si les Pjs refusent, les PNJ's du village s'en chargeront (voir TRAUMA paragraphe précédent). Quand bien même tout le groupe se rallierait du côté des parents pour sauver l'enfant (car les Pjs sont parfaitement libres de se montrer favorables à l'exécution de l'enfant), ils ne pourront pas lutter face à tout le village, il doivent en avoir conscience.

Petit à petit, d'autres personnes vont tomber malades, dans les mêmes circonstances (à commencer par la première victime du bébé, si elle n'est pas un PJ et si elle a survécu au vol d'essence) : fièvre, délires, nausées. L'état des plus vieux, des enfants ainsi que des femmes enceintes va s'aggraver plus vite encore que le reste de la population.

Les habitants les plus vigoureux et ceux qui s'étaient tenus à distance du village ne présenteront aucun signe de cette maladie inconnue.

Les jours passant, les premières transformations vont avoir lieu.

C'est LE moment pour les pjs de prendre des décisions. Ils connaissent tout le monde, ici. Famille et amis en grande partie.

Les plus atteints se relèvent et attaquent les vivants, les malades souffrent et gémissent. Il est fort probable que les survivants décident de tuer tous les pnjs malades dans l'espoir d'arrêter la contagion. Ce à quoi personne ne s'attend, c'est que les contaminés vont se relever sur-le-champ et passer à l'attaque. Il ne leur reste plus qu'à tenter d'autres façon de tuer les malades pour éviter cette horreur ou arrêter les exécutions afin de trouver une meilleure solution. Les pjs peuvent, par exemple, penser à les brûler vivant ou de les décapiter, ce qui sont les deux seules façons d'empêcher la transformation. Les autres habitants, là encore, viendront animer le débat (les « pour », les « contre ») alors que certains seront les premiers à quitter le village.

Il faut bien garder à l'esprit que les personnages évoluent dans leur village natal où ils connaissent le moindre de ses habitants. Ils risquent de tuer, décapiter ou brûler vivant des gens qu'ils ont toujours connu ! Chaque mort infligera un lancer sous TRAUMA (3d, 4d si les liens avec cette personne étaient plus forts).

Dans tous les cas, le MdA doit veiller à ne pas créer plus de deux non-morts simultanément afin d'éviter de mettre le village en trop grand danger, au risque de compromettre le scénario. Souvenez-vous que certains habitants peuvent être immunisés sans le savoir, ce qui permettra dans certains cas de laisser certaines victimes véritablement mortes. Cela peut limiter le nombre de non-morts et créer un doute supplémentaire autour de cette étrange maladie. Mais sachez rester raisonnable, les immunisés ne représente qu'une petit minorité de la population.

Fuir le village deviendra la seule issue possible et la chaîne du Sardagg constitue un bon refuge en attendant que la situation au village se tasse, quelle que soit la manière.

En chemin, les Pjs seront assaillis par une horde ! Des Draconiens dévalent les flancs de la montagne à leur rencontre. Inutile de dire que toute lutte est vaine, ils semble être des dizaines. La maladie semble donc avoir touché d'autres régions. La seule solution de repli revient à faire demi-tour, vers l'Ouest, et foncer sur la cité de Whalec à quelques jours de marche.

Si les Pjs fuient instantanément la horde en l'apercevant, ne cherchant pas à en savoir plus, la fuite sera angoissante. En effet, ils n'ont aucun moyen de connaître la vitesse de la horde et les reliefs de la Lathaen bloquent parfois la vue pendant de longues minutes, voire de longues heures, rendant impossible toute estimation. Ils arriveront à Whalec sains et saufs.

Si les Pjs ne fuient pas instantanément la horde, ils comprendront son intention hostile en la voyant approcher de plus près. Ce sera alors une course-poursuite haletante de laquelle ils devront se tirer comme par miracle avant de rejoindre Whalec.

L'accueil à Whalec, en large majorité pro-dieux, est glacial. Bien que le culte divin exerce une énorme pression sur les populations, les pro-dragons ne sont pas tués à vue. En revanche, le statut de citoyen et les postes à responsabilité leur sont systématiquement refusés.

Le but n'est pas d'empêcher les Pjs d'entrer mais d'exprimer une réticence froide, ajoutant une nouvelle pression aux Pjs.

La population de cette ville ne sait pas du tout ce qu'il se passe. Mais quelques jours plus tard, une horde de ceux qu'on appelle désormais les « non-morts » se montre devant la ville, poursuivant jusqu'aux portes de la cité des paysans terrifiés. Il y a fort à parier que les Pjs exhortent la ville à fermer les portes avant qu'il ne soit trop tard. Les pro-dieux, méfiants, n'écouteront pas ces « pro-

dragons sans pitié » et laisseront entrer le plus de monde possible avant de clore les portes.

L'ambiance de la ville est électrique. La horde qui rode désormais autour de la ville semble être constituée en grande partie de Draconiens (il s'agit de la horde descendue du Sardagg qui a « raflé » quelques non-morts humains supplémentaires au passage). Les Pjs auront le choix de divulguer cette information afin de tenter d'ouvrir les yeux des autorités, au risque que cela se retourne contre eux, ou se taire pour préserver leur vie.

(cette partie du scénario est destinée à faire monter un peu plus la pression sur les Pjs mais est facultative si le temps de partie restant est limité)

La décision d'agir sera prise par les autorités, finalement. Un contingent armé procède à une sortie avec à sa tête toute la population pro-dragons de la ville (y compris les Pjs, donc!) qu'on estime responsable de la situation. Les adeptes des Dragons sont envoyés au front, devant les soldats de la ville, afin d'expier leurs crimes.

Les Pjs doivent vivre une scène intense de combat ! Ils font face à une horde inhumaine, au milieu d'une foule d'hommes, de femmes et d'enfants sous-équipés et qui ne savent pas se battre. La scène est confuse, terrible. Les cris de terreur, les pleurs, la rage des quelques-uns qui trouvent le courage de lutter pour leur survie, l'odeur de la sueur, du sang, le goût de la terre : les Pjs sont pris dans un tourbillon infernal.

Nous vous encourageons à lancer une grande bataille roleplay. Limitez les lancers de dés au strict minimum afin de ne pas casser le rythme de l'action. Si vous estimez que certains Pjs doivent survivre à cet enfer (à ce stade, le groupe entier peut y rester sans compromettre le scénario), choisissez les plus robustes ou ceux ayant développé le plus d'ingéniosité pendant la bataille.

Les soldats lancent enfin l'assaut. Certains seront terrifiés en voyant les victimes de la bataille se relever pour se ruer sur eux, d'autres ignoreront les faits, plongés dans une terrible rage du combat. La bataille terminée, un soldat sur trois est encore debout, un pro-dragons sur vingt...

Dans la semaine qui suit cette bataille, la ville est totalement anéantie par la fièvre noire. Aujourd'hui, Whalec est toujours une ville fantôme, dépourvue de toute âme vivante.

(mj : prendre une voix rassurante et calme, comme si un homme était seulement en train de raconter une histoire des temps anciens à une bande de marmots aux yeux écarquillés)

- ⑩ **Et oui... Depuis ces sombres temps, la fièvre noire se glisse sous nos portes, dans nos champs et nos forêts, et personne n'est épargné. C'était il y a mille ans de cela, tous ces non-morts couraient et tuaient sans distinction.. Pro-dieux, pro-dragons : qu'importe ? Les vivants sensibles à la fièvre noire... et il y en a encore tellement... meurent tous de la même façon. Salement et douloureusement... C'est dans ces années de chaos que les immunisés se lièrent et créèrent les guildes... et que la Lumière-Mère en soit témoin... ils nous ont tous sauvés... Allez mes petits, il est temps pour vous d'aller dormir ou bien vos mère vont me tirer les oreilles. Que les Dragons veillent sur vous. ***

synthèse de la partie :

1/ mise en place du décor : il est important de poser une ambiance bucolique et presque naïve pour trancher avec la suite de l'aventure (15mn)

2/ l'arrivée du Dragon, la réaction des pjs et pnjs : la violence de la scène doit être sentie de tous les joueurs. C'est le moment de faire des hypothèses, des plans, des débats, aller voir les pnjs partout, chercher la réponse à toutes ces questions, libérer le rp, quitte à aller voir les « anciens » pour demander s'ils savent quelque chose, évoquer une malédiction, ou un mauvais présage..... (40mn à 1h00 selon la verve des joueurs)

3/ la maladie en trois étapes

- le bébé tombe malade
- les questions se pressent, l'accusation est lancée : une malédiction plane sur l'un des pjs
- le bébé se transforme

Bien insister sur le fait qu'on ne sait RIEN sur la fièvre noire. Pour beaucoup de villageois, c'est vraiment là un mauvais présage suivi d'une malédiction. (1h)

4/ la fin du village

la santé mentale des pjs devrait se retrouver très très basse à ce moment du scénario et une horde les repoussera vers la grande ville la plus proche. (1h)

5/ l'arrivée dans la ville pro-dieux

résistance des gardes à laisser entrer les pjs dans leur ville. Étrangers ET pro-dragons.. ça fait beaucoup.(30mn)

6/ la réaction des habitants face au groupe et ce qu'il va éventuellement raconter.

Ne pas hésiter à faire usage du seigneur en cas de « parano » des personnages-joueurs. Il pourra, selon leur dire, soit les croire, soit les penser totalement fous, donc inintéressants. (1h)

7/ la horde arrive.

Mettre le groupe en « état d'urgence », les laisser décider de dire ce qu'ils savent ou non (15mn à 40mn selon les idées qui vont fuser)

8/ bataille (30mn)

9/ épilogue (5mn)