

A l'aveuglette

Le but de ce scénario est de faire vivre aux joueurs une aventure avec les yeux bandés. A mesure qu'ils avancent, leurs yeux s'habitueront à l'obscurité et vous pourrez jouer avec des bougies, des chauffe-plats ou une lumière tamisée. L'idée est de créer une ambiance nouvelle.

Si les personnages sont des orques ou des nains avec la capacité vision dans le noir, dites leurs que les coups portés au visage ont tellement gonflé [tuméfié] qu'ils ne peuvent ouvrir les yeux. Notez aussi qu'il peut être drôle de n'en laisser qu'un seul pouvant voir à peine (limiter la portée de la vision), afin qu'il guide les autres.

Résumé :

Les aventuriers étaient en charge de livrer une cargaison de viandes au village voisin. En chemin, ils ont été attaqués par des ogres. En plus d'avoir de la viande séchée, ils ont ramené les PJ dans leur caverne pour en faire des esclaves.

La caverne

1- Les prisonniers

L'obscurité profonde est bien présente en ce lieu. Vous n'y voyez rien. Vous sentez la présence de vos compagnons toute proche. Vos mains et pieds sont ligotés dans votre dos. L'humidité qui règne dans cet endroit vous glace le sang. Vous avez froid. Très froid.

Les PJ sont attachés dans cette grotte. Ils peuvent sans problème tenter de se libérer. Il faut ramper l'un vers l'autre et ainsi ils pourront défaire leurs liens.

Dans cette pièce, l'un d'entre eux cognera une masse molle qui ne répond. Il s'agit d'un autre prisonnier. Mort !

2- Tas de morts

Une affreuse odeur émane de cet endroit. Cinq corps sont empilés les uns sur les autres. La chair a commencé à se décomposer.

Si un PJ souhaite fouiller les cadavres, il a 5% de chance par tranche de 5 minutes à chercher pour trouver un briquet à silex dans une poche de l'un d'eux. C'est aussi autant de temps et de pourcentage qu'un ogre arrive dans ce lieu.

3- Garde-manger

Les caisses de la cargaison que devait envoyés les PJ se trouvent ici. Il reste 5 caisses en bois (30 kg chacune) non ouverte. A côté, à même le sol humide se trouve la nourriture des ogres amassés lors de leurs différents raids : des miches de pains, du lapin et quelques légumes.

Une autre caisse de la cargaison est ouverte. Il semble que les ogres préfèrent la viande séchée. C'est également un met qui intéresse quelques rats.

Si les PJ se sert dans le garde-manger, les rats attaqueront.

4- La source

Au centre de cette immense caverne se trouve un plan d'eau. Un écoulement d'eau résonne dans la grotte laissant entendre l'origine de ce dernier. Un stalactite d'où ruisselle de l'eau s'y trouve.

Le reste de la caverne est composé de 4 paillasses. Il y en a 2 grandes et 2 petites. Il s'agit d'une famille d'ogres. Il y a 50 % de chance pour qu'un des enfants se trouve sur son lit et 20 % de

chance que la famille se trouve dans la caverne. Ils partent souvent chasser. L'idée est d'avoir affaire avec les parents à la sortie de ce réseau de galeries.

Jusqu'ici, les PJ ne voyaient pas grand-chose. Désormais, sans source de lumière, leurs yeux s'étant habitués, ils voient sur un rayon de 5 mètres.

Cela a beau être une famille, ils ne connaissent clairement pas l'hygiène. Des détritiques jonchent le sol. Sur un test de DEX (DD 10), un PJ trébuche risquant ainsi d'alerter les habitants des lieux.

L'eau est pure et permet à un PJ de récupérer immédiatement 1d4 PV. Il est possible de s'en servir qu'une fois par jour. En revanche, inutile d'en apporter avec soi, les effets sont uniquement efficaces sur place. L'eau perdant de sa pureté.

Si les PJ se font surprendre, les ogres qu'ils soient 1 ou 4 refusent de laisser partir leurs prisonniers et nourriture potentielle.

5- Bric à brac

La partie Ouest de cette grotte est légèrement éclairée. La luminosité provient de la cavité de la grotte 6.

C'est ici que se trouve l'équipement des PJ. De plus, ils y a d'autres objets. Un vrai trésor !!!

Suivant le temps resté à amasser le butin :

10 minutes : Tout leur équipement. + une gemme violette au centre bleuté + 2 PO + 16 PA + 10 PC + 2 épées courtes

30 minutes : ajouter une rapière, un bouclier, 13 PA + 12 PC

1 heure : ajouter un coffret fermé à clef (crochetage DEX - 2 (DD15)) contenant 3 pierres taillées en forme d'oeuf (valeur unitaire : entre 10 et 25 PO) [il s'agit bien de granite pas de pierre précieuse]

Mais pendant qu'ils récupèrent tout ce matériel, c'est autant de temps de chance de se faire repérer par les ogres. 1 minute = 1 % de (mal)chance. Ainsi s'ils restent 1 heure, c'est 60 % de chance de se faire entendre/voir/sentir par la famille.

Dans ce cas, les ogres ne laisseront certainement pas les prisonniers repartir avec leur butin et attaqueront à vue.

6- Le lumière

Un rai de lumière provenant de ce petit tunnel est projeté dans la salle de bric à brac.

Une personne de petite taille (1,20m maximum) peut se faufiler dans ce tunnel.

La source ? Des champignons luminescents permettant d'éclairer comme une torche. L'inconvénient est que lorsqu'il est cueilli, sa capacité se perd au bout de 24 heures. De plus le champignon a des effets toxiques au toucher (test CON (DD12)). La personne échouant le test commence à avoir des hallucinations. Refaire un test toutes les 10 minutes. Si 2 échecs consécutifs, ressens soit des excès de violence (attaquera l'individu le plus proche), soit des sentiments d'amour envers la personne/créature la plus proche. Un test est à refaire toutes les 10 minutes. L'hallucination continue tant que c'est un échec.

7- Vers d'autres aventures

Ici aussi, seules les personnes de petites tailles peuvent s'y glisser (1,20m maximum). Elles pourront progresser sur une dizaine de mètres avant d'arriver à un éboulis de pierres obstruant le passage.

8- Sortie

Cette caverne et l'entrée/sortie de la demeure des ogres.

Le soleil entre sans problème dans la grotte laissant la visibilité intact aux PJ.

Au sol, sont éparpillés des chevaux morts. Parmi eux, les PJ reconnaissent celui qui tirait leur carriole.

Sur un test de PER/ SAG (DD 12), un PJ entend les ogres revenir de leur chasse (s'ils ne sont pas intervenus avant)

S'ils souhaitent se cacher, les PJ devront réussir un test de DEX (DD 12) pour se cacher derrière un cheval.

Cependant, les ogres ont 75 % de chance de réussir à les renifler et les découvrir. Les ogres attaqueront alors les prisonniers/intrus.

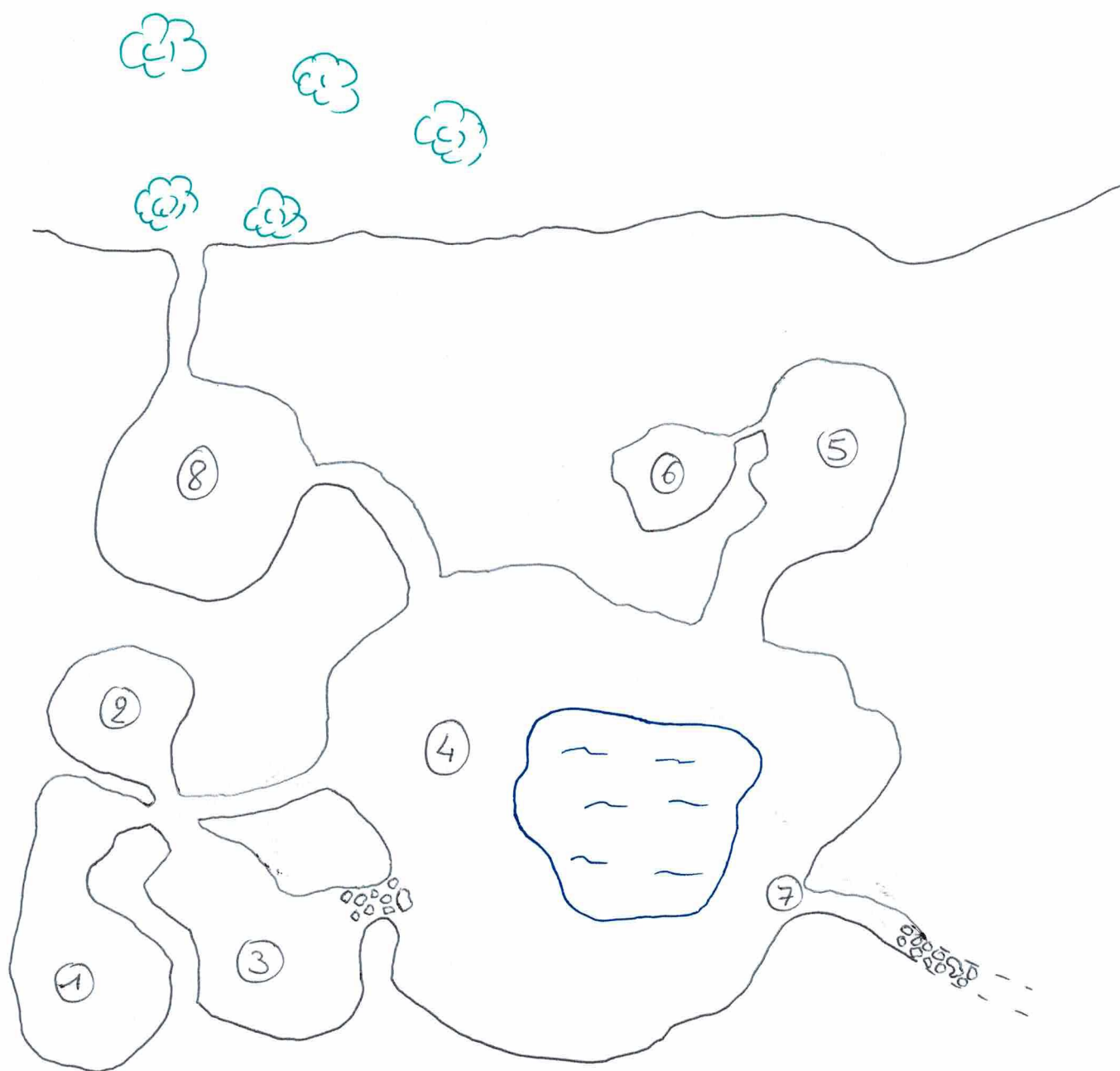
C'est ici que devrait avoir lieu le combat final. Les ogres chercheront à repousser les PJ dans la grande caverne de la source.

Conclusion :

En sortant de la caverne, les PJ retournent au village de Céléanos, penauds de n'avoir récupéré qu'une partie de leur cargaison.

S'ils souhaitent revenir pour exterminer les ogres et récupérer le reste de la viande, ces derniers ne seront plus là et la cargaison ce sera envolée avec eux.

416



écrit par Vince Malconich.