

Le siphonneur d'impatience

*Les protagonistes se sont fait piéger dans un rêve, par une créature surnaturelle qui aspire l'âme de celles et ceux qui ne savent faire preuve de patience. Un shaman essaie de les libérer de son emprise.
Difficile lorsque l'ennemi se tapis parmi eux.*

Note d'intention

Cette aventure va mettre en exergue les émotions vécues par les joueurs et leurs personnages.

Une créature surnaturelle (démon, ange, fantôme, etc.) les a plongés dans **un rêve** où chaque sentiment lié à l'**impatience** va leur retirer une partie de leur âme.

Une amnésie temporaire empêche les joueurs de se souvenir de comment vaincre le monstre.

En avant pour un scénario basé sur les souvenirs et des sentiments humains qui vont leur coûter très cher.

Systeme & Univers

Le scénario est adaptable à n'importe quel univers.

Pour le système, vous pouvez utiliser celui de votre jeu préféré ou utiliser celui que je vous propose.

Sur la tuile des émotions interdites (**TEI**) est indiquée plusieurs valeurs. Il faut, avec un dé 20, faire **supérieur ou égal** à la valeur la plus en haut du schéma pour réussir son test.

Lorsqu'un joueur/personnage ressent une émotion interdite **non découverte**, placez ou écrivez cette émotion sur la **TEI** sur la **case disponible la plus en haut de la tuile**. Cela donnera accès à une nouvelle valeur de réussite pour les tests (tuile p.7).

N'hésitez pas à indiquer aux joueurs que suite à cette émotion, leurs personnages ressentent qu'on vient de les vider de quelque chose.

Émotions interdites

Lorsque nous attendons quelque chose, nous passons par différentes émotions (listées ci-dessous). Ces émotions vont être, dans ce scénario, ce qui va nourrir la créature surnaturelle et affaiblir nos héros :

- **Incertitude** : inquiétant lorsque l'on ne connaît pas la nature de ce qui nous attend.
- **Désir** : l'intérêt que l'on porte à l'obtention de quelque chose.
- **Crainte** : l'objet de notre attente sera-t-il à la hauteur de l'image que l'on s'en fait ?
- **Impatience** : devancer mentalement un événement dans sa réalisation et dont la lenteur de quelque chose nous frustre.
- **Colère** : jugement moral sur un événement ou une personne.
- **Ennui** : inaction imposée.

Aide de jeu

Vous trouverez en annexe (p.7) la Tuile des Émotions Interdites ainsi que les cartes « objet de l'attente ».

La tuile sera à déposer au **début de la scène 1**, ainsi que la distribution des cartes. Lorsque les joueurs recevront leurs cartes, demandez-leur l'objet de leur désir, pour que tout le monde soit au courant.

Le joueur se décrivant comme altruiste, voulant aider son prochain, est le **traître** ! **Ne tenez compte** ni de ses émotions, ni de ses paroles pour la TEI.

Scénario

Introduction (MJ)

Dans la ville d'Uberhel, la population décroît chaque nuit depuis deux semaines. Les habitants s'endorment, mais nombre d'entre eux ne se réveilleront jamais.

Après investigation d'une équipe envoyée sur place, la conclusion est sans appel : une créature surnaturelle, vivant dans le bayou voisin, se nourrit des âmes des habitants pour revenir à la vie.

C'est parmi les eaux stagnantes que notre groupe traque un monstre appelé le **siphonneur d'attente**. Ils y font la rencontre d'un Shaman, gardien ce territoire.

Guidés par le marabout, les aventuriers arrivent devant le siphonneur. Une créature intangible et immunisée à la magie. Le seul moyen de vaincre le monstre est de se laisser posséder, entrer dans le rêve et laisser assez de temps au shaman pour qu'il l'exorcise.

Les protagonistes vont donc plonger dans un rêve qui va réveiller leur désir le plus profond, et qui va bloquer tout souvenir de leur objectif premier.

Arriveront-ils à atteindre l'objet de leur **désir** sans nourrir le monstre avec les émotions néfastes liées à l'attente ?

Scène 0 : In media res

Les aventuriers se réveillent, groggy, amnésiques des dernières 24 heures.

Ils sont attachés à des arbres par des lianes. Au-travers d'un flou qui s'estompe au fur et à mesure, il aperçoivent un brasier central, avec un homme en pagne qui récite une litanie incompréhensible, un joyau à la main.

Un fil spirituel relie le cœur des prisonniers à un rubis brandi par le shaman. Ce filin semble aspirer quelque chose en eux de manière persistante.

Les joueurs doivent se sentir en danger. Laissez-les se libérer, et pouvoir attaquer le shaman. Une fois le premier coup porté, prenez la main :

- Le shaman brandit son rubis et hurle « Achanti larhu ».
- Un mal de crâne prend les joueurs, et un flash-back leur vient.



Scène 1 : le rêve

Les joueurs se trouvent dans une ville animée (ville décrite p.5), où chacun s'attelle à ses affaires. Impossible de se rappeler d'où ils viennent. Impossible de savoir comment ils ont atterri ici, mais une chose est sûre, ils ont pour but d'accéder à l'objet de leur attente (carte).

Posez la Tuile des Émotions Interdites (TEI) sur la table sans explication devant les joueurs.

Dès que deux émotions sont posées sur la TEI, passez à la scène suivante.

Scène 2 : l'enquête

Les aventuriers se retrouvent dans le bayou, devant une maison sur pilotis. Ils toquent à la porte, qui s'ouvre sous les coups. Ils entrent et un Shaman près du brasier central entame la conversation :

- ❑ Le Shaman les accueille comme le soutien qui lui a été promis pour éradiquer une force mystique qui s'est réveillée dans le bayou.
- ❑ Il n'a aucune idée de la manifestation qui les attend.
- ❑ Il promet à l'équipe un soutien magique, même si sa magie tire sa source de l'occultisme.

L'objectif de cette scène est de semer le doute sur les intentions du Shaman. Est-il un ennemi ou un allié ?

Une fois l'entretien terminé, passez à la scène suivante.

Scène 3 : le rêve

Retour dans le rêve au moment où ils l'ont quitté. Les joueurs peuvent reprendre leurs actions dans la ville.

Dès que la TEI comporte **quatre émotions interdites**, passez à la scène suivante,

ou

si les joueurs ont **découvert le traître** et le blessent ou que toutes les quêtes sur les cartes « **désir** » ont été accomplies, passez à la scène finale.



Scène 4 : le Siphonneur

L'équipe, guidée par le Shaman, arrive au pied d'un caveau fraîchement sorti de l'eau. Leur hôte se permet d'ouvrir la grille et de descendre les escaliers juste derrière.

Les aventuriers le suivront pour arriver dans une salle comportant 6 piliers et un trône. Une créature intangible y est assise.

- ❑ La créature est calme et n'attaquera jamais.
- ❑ Le shaman renseigne les joueurs qu'il s'agit du Siphonneur.
- ❑ On ne peut le combattre par les armes ni par la magie
- ❑ Il se nourrit de la faiblesse des hommes dans leurs rêves.
- ❑ Le seul moyen de le vaincre, c'est de l'exorciser lorsque celui-ci est dans un corps endormi.

Scène 5 : le rêve

Retour dans le rêve au moment où ils l'ont quitté. Les joueurs peuvent reprendre leurs actions dans la ville.

Dès que la TEI comporte **six émotions interdites**,

OU

si les joueurs ont découvert le traître et le blessent,

OU

que toutes les quêtes sur les cartes « **désir** » ont été accomplies, passez à la scène finale.

Scène Finale : le rituel

Si la TEI comporte les six émotions interdites :

Autour du brasier rituel, où étaient attachés les aventuriers, la fatigue est totale. À genou ou au sol, ils sont vidés de leur énergie vitale. Mais l'un d'eux se relève sans peine, les yeux brillants d'un rouge meurtrier.

Il s'approche de chaque blessé, et aspire le reste de vie qu'il reste, tout en étranglant à distance le Shaman.

Puis le siphonneur d'attente sort du corps possédé du dernier aventurier. La créature se dirige calmement en direction de la ville la plus proche, laissant derrière lui l'unique témoin de son copieux et funeste repas. **FIN.**

OU

Si le traître a été découvert et réduit à néant dans le rêve, ou si les objectifs des cartes « désir » ont été remplis :

Autour du brasier rituel, la pierre précieuse détenue par le shaman brille d'un rouge flamboyant. Parmi les aventuriers, un des leurs est à genoux, se tenant la tête entre ses mains.

Le filin spirituel extirpe une créature surnaturelle du corps de l'aventurier concerné, qui ne peut éviter son emprisonnement dans la pierre.

Le danger vient d'être scellé tant que la pierre n'est pas brisée. **FIN**

La ville du rêve

La ville dans le rêve des aventuriers a été créée par la créature. C'est un ensemble de pièges afin de faire ressentir aux victimes les pires émotions liées à l'attente.

Dans ce lieu onirique, il y'a de nombreux bâtiments liés à chacune des cartes « objet de l'attente » :

- Une banque (richesse)
- Vendeur d'artefacts itinérant (richesse)
- Donjon (richesse / notoriété / compétence / arme légendaire / âme soeur).
- Boutique (arme légendaire)
- Entrepôt (arme légendaire)
- Forge (forge légendaire)
- École des héros (compétence)
- Mairie (notoriété)
- Quartier résidentiel (notoriété / âme soeur)

Banque

- ❑ Contiens un trésor incroyable dans la chambre forte, qui est bien gardé.
- ❑ Propose un travail mal payé d'agent d'accueil.

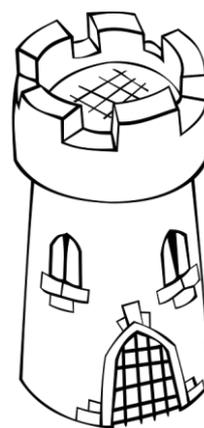


Vendeur d'artefact

- ❑ Une femme avec une charrette propose des babioles magiques.
- ❑ Une des babioles est une pièce d'or qui se dédouble chaque heure.

Donjon

- ❑ Tour de six étages, où à chaque étage un combat attend les aventuriers
- ❑ Une princesse capturée, et des richesses incroyables attendent en haut de la tour
- ❑ Le 5^e et 6^e étage comprennent des combats très difficiles, impossibles sans une arme légendaire ou des compétences accrues.



Boutique

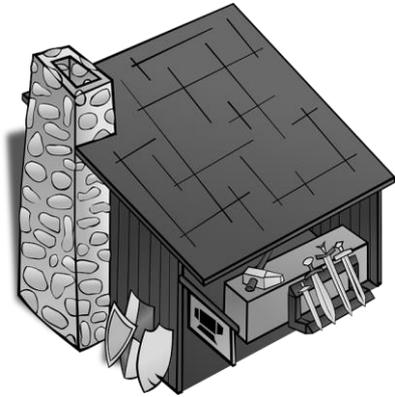
- ❑ Chaque article (arme et ingrédients) est en photo, ou dessin, il faut le commander à l'accueil pour l'obtenir.
- ❑ La boutique commande l'objet, envoie un message à l'entrepôt (1 jour), l'entrepôt traite la demande (1 jour), la commande arrive à la boutique (1 jour).
- ❑ Le colis qui arrivera ne sera pas le bon
- ❑ L'article demandé a été perdu
- ❑ L'article sera commandé à nouveau et arrivera 2 jours plus tard.

Entrepôt

- ❑ L'entrepôt est à 1 jour de trajet.
- ❑ Des travaux bloquent le seul passage possible (1 jour de travail).
- ❑ L'entrepôt possède tous les objets et les ressources inimaginables.
- ❑ Il y a qu'un seul employé qui se charge des commandes.

Forge

- Un forgeron fabrique des armes légendaires à bas coût.
- Il demandera les ressources nécessaires trouvables dans le donjon et/ou la boutique.
- La fabrication de l'arme prend 1 jour.



École des héros

- On y apprend toutes sortes de choses.
- À chaque journée de cours suivie, cela donne +1 aux tests du joueur.
- Il y a une section qui permet de « **booster** » ses capacités (+3 aux jets) pendant un jour. Une magie qui insuffle la connaissance. Mais en **contrepartie**, le héros se sentira faible les autres jours (-3 à tous les tests dans le rêve pendant le reste de la partie, mais la quête compétence est validée).

Quartier Résidentiel

- Les habitants veulent bien voter en faveur des aventuriers du moment qu'ils solutionnent un de leurs problèmes.
- Il y a plusieurs célibataires dans le quartier.
- Certains habitants peuvent avoir des fortunes cachées.

Mairie

- Une élection pour devenir le Maire de la ville va commencer
- Les inscriptions des candidats se font aujourd'hui
- Il y a 2 candidats déjà inscrits
- Le règlement est clair, s'il ne reste qu'un candidat en lice au moment de l'élection, il est automatiquement élu.
- Le lendemain, des urnes seront présentes dans le bâtiment pour voter.
- Les joueurs peuvent truquer les votes, ou discuter avec les habitants pour obtenir des votes pour leur candidat.

Carte Désir

Nature : Richesse

Objectif : Trouver et acquérir une grande fortune.

Tempérament : mes motivations sont guidées par le profit. Chacune de mes entreprises, de mes actions, je recherche une rétribution financière.

Carte Désir

Nature : Arme légendaire

Objectif : Trouver et acquérir une arme légendaire.

Tempérament : je recherche une arme qui me permettra de terrasser tous mes ennemis dans ce monde et au-delà. La manière dont je l'obtiens m'importe peu, du moment qu'elle m'appartient.

Carte Désir

Nature : Compétence

Objectif : trouver un moyen d'être le plus compétent dans un domaine (force, dextérité, intelligence...).

Tempérament : je veux montrer au monde que je suis le plus compétent dans un secteur particulier. Je veux devenir une référence dans mon domaine.

Carte Désir

Nature : Notoriété

Objectif : trouver un moyen d'acquérir la célébrité ou un poste de pouvoir.

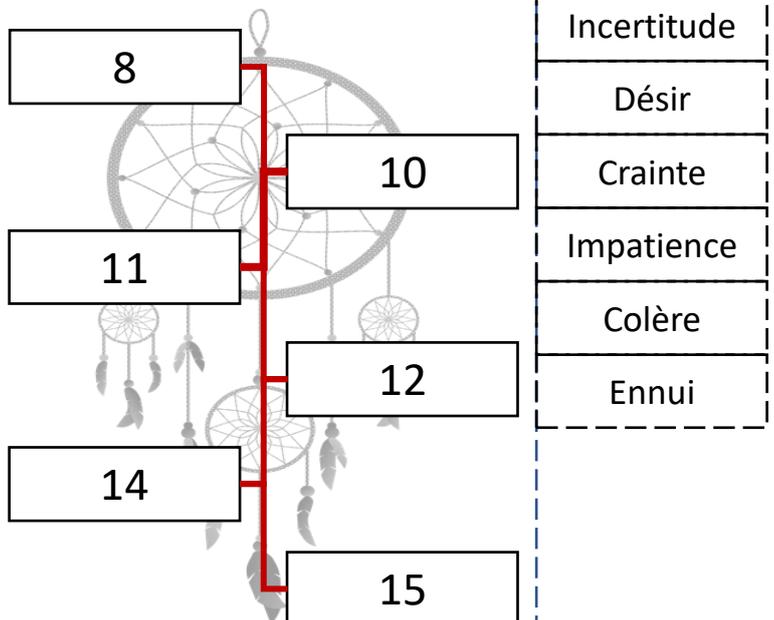
Tempérament : je souhaite asseoir mon autorité sur une ville ou une guilde afin qu'ils se plient à ma volonté. Je souhaite façonner le monde à mon image.

Carte Désir

Nature : Vous êtes un traître, un démon qui possède ce corps !

Objectif : Faire ressentir ou dire aux autres joueurs des phrases impliquant l'incertitude, le désir, la crainte, l'impatience, la colère et l'ennui.

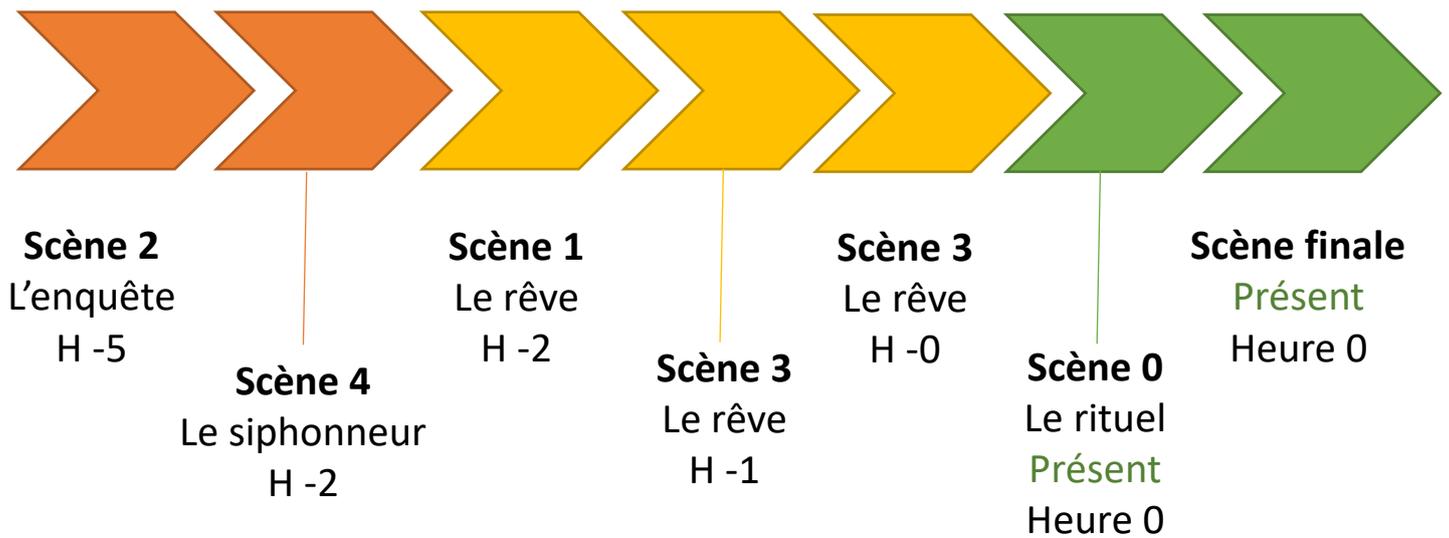
Tempérament : je suis un traître infiltré. Je fais croire que mon désir c'est **altruisme** et donc **aider mon prochain**. Mais si j'arrive à faire ressentir l'incertitude, le désir, la crainte, l'impatience, la colère et l'ennui au groupe, sans me faire démasquer, je gagne la partie !



Tuile des émotions interdites

Aide de jeu & Remerciement

Frise du temps



Remerciement

Illustrations libres de droits du site
www.pixabay.com, réalisées par :

- [Memed Nurrohmadi](#)
- [Clker-Free-Vector-Images](#)
- [Pfeilgiftfeder](#)
- [OpenClipart-Vectors](#)

Scénariste

Gadelo GAZDA, scénariste et auteur de jeu de rôle. N'hésitez pas à me faire des retours sur mes réseaux ou par mail.



[Facebook G.Gazda](#)



[Twitter Gazdajdr](#)



gadelo.gazda@gmail.com