Les Chroniques de Théia

Année XVII

Scénario : Faux semblant

Introduction

RÉSUMÉ

Ividol Ludarson, un Sadu souhaitant s'emparer des terres du Jarl Égard Hedmundson, du village Norsk de Njardarol, va chercher à manipuler ce dernier, laissant croire à une fausse malédiction, afin de le convaincre de lui céder ses biens contre la vie sauve.

Le Sadu fait usage d'un sortilège de Possession maléfique ainsi que d'un élixir d'affaiblissement mental pour manipuler un jeune serviteur, afin que ce dernier empoisonne des villageois et annonce la soi-disant malédiction frappant le Jarl.

Afin de s'assurer que le Jarl prenne au sérieux cette malédiction et que ce dernier se croit réellement maudit, le Sadu utilise le sortilège Envoûtement pour se faire passer pour le fils décédé du Jarl, revenu du royaume de Hel pour causer sa perte.

Ensuite, en utilisant les mêmes stratagèmes, il prend le contrôle d'un vieil ermite chaman surnommé "l'homme aux corbeaux". Ce dernier, lent et possédant une voix d'outre-tombe, après avoir consulté les Ases et les fils du destin, prédit que le seul moyen pour Égard de sauver sa vie et celle de ses proches est de lever cette malédiction en abandonnant tous ses biens à celui possédant le « toucher glacial ».
Il lui énonce qu'il saura le reconnaître quand il le rencontrera.

Bien sûr, cette personne au "toucher glacial" n'est qu'une invention du Sadu destinée à pousser le Jarl à lui céder volontairement ses biens. Pour se faire, usant à nouveau du sortilège d'Envoûtement, le Sadu se fait passer auprès du Jarl pour la personne au "toucher glacial", achevant ainsi sa machination.

VILLAGE DE NJARDAROL

Le village Norsk de Njardarol abrite environ 200 âmes. Construit en demi-cercle autour d'un port, il est protégé par une haute palissade de bois.
Le village est dirigé par le jarl Égard Hedmundson, de la tribu des Ragnaricis.

Scène I

Les personnages assistent au banquet du Jarl du village de Njardarol, après avoir accompli avec succès une tâche pour laquelle il les avait engagés.
Ils ont pu être engagés pour traquer et abattre un animal sauvage qui constituait une menace pour les villageois, tel un ours ou un lion des cavernes ayant fait des abords du village leur terrain de chasse. Pour prêter main-forte aux guerriers du Jarl lors d'un conflit avec un village rival voisin. Ou pour toute raison de votre choix.
À ce titre, pour les remercier, ils ont été invités à loger dans une des granges du village et pour ce banquet, placés à une table proche de celle du Jarl.

Le banquet à lieu dans la grande salle de la demeure du Jarl. En tout, il y a une cinquantaine de personnes présentes.

Durant le banquet, un des serviteurs remplissant des coupes, avant de boire lui aussi, pose sa jarre et prend la parole, à la surprise générale, d'une voix d'outre-tombe (à double sonorité), en pointant du doigt le Jarl :
« Toi, Égard Hedmundson, tu es maudit par Hel. Le malheur et la mort vont s'abattre sur toi, les tiens et tes terres. Je te condamne à voir tes gens mourir.
Ton fils reviendra prochainement prendre ta vie !
Ton seul salut ne pourra venir que de "l'homme aux corbeaux", à condition que je ne le trouve pas avant toi ! (ricanement sournois) »

Ensuite, le jeune serviteur est pris de spasmes violents et crache du sang, tout comme une douzaine de convives, puis ils rendent l'âme (empoisonnés).

Si les personnages étudient les corps des victimes, un test de Médecine réussi (ND 25) permet de déterminer qu'elles semblent avoir succombé à l'ingestion d'un poison. En cas d'échec, les causes de la mort paraissent réellement étranges et les plus superstitieux peuvent sincèrement y voir la marque de la sorcellerie ; ce qui commence à générer des rumeurs de plus en plus folles et la panique parmi les convives survivants.

Un test réussi en Alchimie (ND 20) sur la jarre que transportait le jeune serviteur révèle l'usage d'une substance qui doit être un poison mortel très virulent, mais inconnu du personnage et qu'il n'est pas en capacité d'identifier. Toutefois, le personnage est certain que le poison n'a rien de naturel et qu'il s'agit assurément d'une création alchimique.

Si les personnages pensent à étudier le corps du jeune serviteur, un test de recherche (ND 15) (ou Vigilance ND 20 dans le cas contraire) révèle que le serviteur porte la trace de liens aux poignets et aux chevilles (comme si ce dernier avait, récemment, été solidement entravé).

La situation génère le chaos dans le banquet et le Jarl met rapidement un terme à ce dernier. Chacun est renvoyé chez lui, et leur hôte se retire sous bonne garde. Cette nuit-là, dix guerriers dorment dans la demeure du jarl.

Le lendemain, le Jarl Hedmundson fait convoquer les personnages. Il engage ces derniers afin qu'ils assurent sa protection personnelle ainsi que pour qu'ils dénouent cette affaire.

Avec un test de Recherche (ND 20) réussi, une inspection des appartements spartiates du jeune serviteur permet de découvrir une fiole vide, tombée sous un petit meuble de bois, présentant un résidu de liquide.
Une étude du résidu de cette fiole, avec du temps et un test d'Alchimie réussi (ND 20), permet de déceler que le contenu devait être alchimique.
Un autre test d'Alchimie réussi (ND 20) permet de déterminer le type de potion utilisée : un élixir d'affaiblissement mental.
Un test d'Occultisme ou Contes et légendes (ND 20) permet de déterminer que ce type d'élixir est une mixture dont la composition est jalousement gardée secrète et utilisée par les Sadus. De même, ce test permet de savoir que les Sadus sont des chamans "noirs" scands qui possèdent des connaissances et sortilèges connus d'eux seuls, ainsi que la capacité de prendre une forme de monstre mi-homme mi-loup.

Un test de Recherche (ND15) réussi permet de retrouver des restes de liens et des traces de lutte, semblant indiquer que quelqu'un a dû être contraint par la force en ces lieux.

Scène II

La journée suivante, les personnages accompagnent le jarl à la chasse. Ce dernier est monté, ses compagnons et les personnages l'escortent à pied. Alors qu'ils traversent le village, les habitants se pressent autour d'Égard afin de l'interpeller sur ce qu'il s'est passé au banquet et sur ce qu'il va décider de faire. Certains villageois évoquent le fait que le village ou le Jarl aurait été maudit par les Ases et que le malheur est maintenant sur eux.

Profitant de la foule et de l'agitation, Ividol (le Sadu), sous l'effet du sortilège Envoûtement, touchera le Jarl avant de s'éloigner et de l'interpeller en pleine rue : « Égard Hedmundson, bientôt nous nous ferons face et je prendrais ta vie ».

À la vue de cet homme, Égard Hedmundson se fige et devient livide, comme s'il venait de voir un fantôme. Les personnages ont leur vue masquée par la foule, le Jarl, quant à lui, juché sur son cheval, voit bien le visage de l'homme.
Égard, sous le choc, tire brusquement sur les rênes de sa monture. Ce dernier rue et le jarl, chancelant, chute au sol et se blesse comme s'il était sous l'effet d'une malédiction (ce qui est le cas : sortilège Malédiction).

Aussitôt fait, l'homme passe derrière une maison et disparaît : sortilèges Furtivité et Passage sans traces.

L'apostrophe est rapide et la foule gêne la vue des personnages. Un test réussi en Vigilance (ND 20) permet tout de même au personnage de voir le visage de l'homme et de se rendre compte, plus tard, que la description faite de son fils par Égard ou ses proches n'est pas conforme à ce qu'il a vu.
En outre, cette réussite pourrait permettre, plus tard, au personnage de se rendre compte que l'homme au « toucher glacial » et l'homme aperçu ce jour ne sont qu'une seule et même personne : Ividol.

Pour Égard, il ne fait aucun doute qu'il est maudit. Il charge donc les personnages de trouver au plus vite la personne citée lors du banquet la veille.

« Je suis maudit. Par tous les Ases, le malheur est sur moi !" "Retrouvez-moi l'homme aux corbeaux au plus vite, avant que de grands malheurs ne s'abattent encore sur moi, ma famille et le village ».

Aussitôt après, le jarl fait disperser la foule et ordonne qu'on le ramène à sa demeure.

Le Jarl

Si les personnages le questionnent, il leur dira que l'homme qui l'a interpellé n'est autre que son fils, mort cinq ans plus tôt d'une violente fièvre, et renvoyé sur Midgard par Hel pour le tourmenter et l'amener à sa ruine. Par contre, il n'a aucune idée de pourquoi il est maudit ni pourquoi Hel lui aurait envoyé son propre fils pour accomplir cette malédiction.

Le Jarl n'est pas en état de parler plus avant de son fils, car il a besoin de soins et de repos. Il se retire dans ses appartements assez rapidement.

Un test réussi en Langage corporel (ND 15) permet de déterminer que le Jarl, malgré sa tentative de rester digne, est réellement accablé, terrorisé et persuadé d'être réellement maudit.

Si les personnages pensent à interroger des personnes proches du Jarl (serviteurs, guerriers ou nobles) sur le fils du Jarl et notamment sur sa description physique, un personnage, ayant vu le visage de l'homme qui a interpellé le Jarl, peut se rendre compte que la description ne colle pas. Toutefois, le Jarl, lui, est sûr d'avoir vu son fils (sortilège Envoûtement) et ne pourra pas être convaincu du contraire à ce stade du scénario, à moins qu'un personnage perspicace suspectant la supercherie et également doté du sortilège d'envoûtement ne lui fasse une démonstration éclairée...

Scène III

«L'homme aux corbeaux » est un vieil ermite acariâtre, possédant des dons de divination, qui vit seul à une heure de marche, hors du village. Le trouver demandera aux personnages de consacrer du temps à interroger plusieurs villageois, car si l'homme en question est connu de certains villageois, son surnom l'est moins. Ce dernier lui a été attribué par Elda, une vieille sage herboriste/soigneuse du village, âgée de presque 70 années.
En questionnant les villageois sur l'homme, ils seront dirigés vers Elda, dont il est dit qu'elle est la mémoire vivante du village et de son histoire.
Elda est une vieille femme à la peau très pâle, aux cheveux blancs ébouriffés et vêtue de vêtements sombres et chauds, couverts de colifichets (amulettes, petits crânes d'animaux ...). Cette dernière leur indiquera que l'homme en question se nomme Barad Hamerson et qu'il vit à une heure de marche du village.
En suivant le ruisseau, hors du village, en direction du sud-ouest, ils finiront par apercevoir sa ferme.

Le vieil homme les accueille d'abord de façon rustre. Il porte des colifichets réalisés avec de petits crânes de corbeaux ainsi qu'un bâton possédant des plumes de ce volatile. Le vieil homme est lent et possède une voix qui paraît d'outre-tombe (sa lenteur et sa voix sont des effets secondaires liés au sortilège Sadu de Possession maléfique).
Il prétendra être un vieux chaman et pour aider Égard, il va devoir consulter les Ases et les fils du destin. Mais bien sûr pour cela, il va falloir fournir un paiement...

Si les personnages sont venus sans le Jarl, il leur demandera de lui amener ce dernier. Il prétend ne pouvoir réaliser sa sorcellerie que sur ses terres consacrées.
Une fois le Jarl présent (ou s'il a accompagné les personnages d'emblée), il offre un lourd bracelet en argent en troc pour payer le vieil homme.

Pendant que le vieux chaman effectue sa magie, un test de Vigilance (ND 20) permet de remarquer une fiole similaire à celle trouvée chez le jeune serviteur. Elle se trouve au sol, dissimulée à côté de divers effets en bataille et est vide.
Une étude de la fiole donne les mêmes informations que celle faite sur la fiole découverte dans les appartements du jeune serviteur.

Si les personnages lui font une remarque vis-à-vis de la fiole, il prétend ne pas faire attention à tout ce fourbi. D'ailleurs, il y a deux jours, il a surpris un voleur chez lui qui a pris la fuite à son arrivée (un mensonge bien sûr).

Le vrai vieil homme, faible, a été entravé à l'extérieur par le Sadu avec un sortilège d'Enchevêtrement afin de pouvoir utiliser le sortilège de Possession maléfique sur ce dernier ; mais cela, les personnages l'ignorent.

Si un personnage inspecte le champ proche de la bâtisse, un test de Recherche (ND 20) permet de découvrir qu'à un endroit, il y a un gros regroupement anormal de plantes nouées comme des lianes (sortilèges d'Enchevêtrement). Un utilisateur d'Arcanes majeurs peut faire un test d'Occultisme pour déterminer que ce sort a été utilisé en ces lieux.
Si le vieil homme est interrogé, il répond que, étant chaman, il est normal que son champ présente ce type de traces, mais ne répondra pas volontairement à la question de pourquoi avoir jeté ce sortilège ; il bougonne et rappelle que les personnages sont sur ses terres et que c'est eux qui sont venus lui demander de l'aide et que s'ils ne sont pas contents, ils peuvent toujours repartir d'où ils viennent.

Si les personnages ont trop de doutes, Égard, terrorisé par la malédiction, prendra le parti du vieillard.

Une fois ses oracles réalisés, le vieil homme confie à Égard que le seul moyen pour lui de sauver sa vie

et celle de ses proches est de lever cette malédiction en abandonnant tous ces biens à celui possédant le “toucher glacial”. Personne qu’il saura reconnaître quand il la rencontrera.

Le vieil homme, bien qu’ayant été l’élève d’un chaman et possédant des connaissances occultes et alchimiques, il ne dispose que de l’Arcanes majeurs Divination.

Si les personnages reviennent chez le vieil homme au moins une demi-journée plus tard, ils le retrouvent mort dans un champ, tué par une bête féroce de grande taille, certainement un ours (en fait, le Sadu a pris sa forme monstrueuse de loup pour s’en débarrasser).

Cependant, un test réussi en Pistage (ND 15) permet de déceler que les empreintes sont celles d’un énorme loup. Les suivre ne donne rien, car elles finissent par disparaître comme par magie : sortilège Passage sans traces.

Scène IV

Il n’est pas rare que des étrangers soient présents dans le village, souvent des marchands itinérants. Ividol s’y trouve depuis quelque temps, se montrant discret après s’être présenté comme un pèlerin en quête de l’illumination divine. Sa présence est connue de certains villageois, qui peuvent témoigner qu’il est présent depuis quelque temps et qu’il n’a causé aucun problème.

Ultime chapitre du Sadu, Ividol utilise un sortilège d’Envoûtement pour approcher, soi-disant de façon incongrue, Égard et lui faire croire qu’il est l’homme au toucher glacial. Il touche le bras de ce dernier par inadvertance et le Jarl ne peut que constater que l’homme est froid comme la mort. Il ne peut être que celui qui sera son salut, à condition qu’il abandonne tous ses biens et qu’il quitte la région avec ses proches.

Après ce contact, alors qu’Égard l’interpelle pour lui offrir tous ses biens, l’homme, dans un premier temps, feint de refuser. Par méfiance dit-il, craignant de subir lui aussi une malédiction (Ividol est bon comédien, il possède un bon score en Expression). Puis dans un second temps, alors qu’Égard insiste, arguant qu’il peut ainsi sauver le village, il fait mine de se laisser convaincre.

Si un personnage a pu voir le visage de l’homme dans la foule au cours de la scène 2, il le reconnaît aisément comme étant cet homme au toucher glacial.

Il est possible que l’histoire leur semble cousue de fil blanc, même si les personnages échouent à leurs différents tests pour identifier les indices. Toutefois, la sorcellerie a profondément ancré les craintes de la malédiction dans l’esprit du Jarl et si les personnages cherchent à mettre à mal ou à menacer l’homme au toucher glacial, de manière trop brutale ou trop abrupte, Égard les chassera manu militari.

Ividol

Ils doivent donc découdre l’affaire afin de présenter des éléments clairs au Jarl avant de pouvoir s’en prendre au Sadu.

Soit les personnages arrivent à dénouer cette affaire et à mettre au jour la manipulation du Sadu, soit ce dernier deviendra riche et Égard et ses proches partiront en exil afin de lever la soi-disant malédiction sur eux et le village.

Indices

Traces de liens sur le serviteur et dans ses appartements.
Fioles avec des gouttes de liquides alchimiques qui peuvent être identifiées dans la jarre au banquet et dans une fiole dans la chambre du jeune serviteur.
Des indices laissant entendre l'œuvre d'un Sadu.
Sortilège d'Enchevêtrement.
Sortilège d'Envoûtement.
Sortilège de Furtivité.
Sortilège de Passage sans traces.
La mort du vieillard, tué par une bête féroce qui semble être au moins de la taille d'un ours, mais dont les empreintes sont celles d'un énorme loup.
La lenteur du serviteur, du vieillard et leur « voix double » d'outre-tombe.

Le Sadu utilisera ses talents d'Expression pour mentir et feindre son innocence si il suspecté. S'il se sent piégé, il prendra sa forme monstrueuse, sous les effets des sortilèges de Rune et Force de l'ours, et attaquera les personnages pour les faire taire à jamais.

Personalités

JARL ÉGARD HEDMUNDSON

FOR	2	**DEX**	1	**RAP**	2	**RUS**	2	**PER**	2	Pts Héros. -
CON	2	**APP**	1	**SAV**	2	**VOL**	2	**CHA**	2	Pts Fatigue -

Vigilance 4	Expression 6	Commandem. 8	Athlétisme 8	Pilotage 8
Equitation 8	Armure 8	Intimidation 6	Esquive 6	Lang. Corp. 4

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Coutelas	11*/6	Tran. 7*	5	21	-
Langsax	11*/6	Perf. 7*	4	21	-
Bouclier scand	10*/6	Cont. 5*	4	23	-
*Style de combat habituel :	Attaque multiple I, Feinte 2, Attaque puissante 2				

Informations

Armure : cuir rigide.

Localisations

		PdV	Con.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe G	18	0	2	3	1
2	Jambe D	18	0	2	3	1
3-4	Bras D	18	0	2	3	1
5	Tête	23	0	0	0	0
6-7	Bras G	18	0	2	3	1
8-9-10	Torse	18	1	4/1	5/2	1
*	Coeur	13				

IVIDOL LUDARSON

FOR	2/5	**DEX**	1/3	**RAP**	1/5	**RUS**	3	**PER**	1/3	Pts Héros.	1
CON	3/4	**APP**	1/-2	**SAV**	3	**VOL**	3	**CHA**	3/0	Pts Fatigue	8

Vigilance 6/8	Alchimie 10	Divination 10	Evocation 12	Expression 8
Pistage 2/10	Armure 5	Intimidation 8	Esquive 6	Dépl. Furtif 8

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Coutelas	9*/3	Tran. 7*	3	20	-
Griffes	14*/6	Perf. 10*	10	26	Ambidextre
Morsure	14*/6	Perf. 11*	10	26	-

*Style de combat habituel : Feinte 1, Attaque puissante 2 / Feinte 1, Attaque puissante 4, Attaque arme secondaire.

Localisations

		PdV		Con.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe G	21/26		0	1/0	1/1	0
2	Jambe D	21/26		0	1/0	1/1	0
3-4	Bras D	21/26		0	1/0	1/1	0
5	Tête	26/31		0	0	0/1	0
6-7	Bras G	21/26		0	1/0	1/1	0
8-9-10	Torse	21/26		1/0	4/0	5/1	1/0
*	Coeur	16/21					

Informations

Armure : broigne, canons et jambières de cuir souple.

Notes : les scores après le / ainsi que les compétences : griffes et morsures, sont ceux du Sadu sous sa forme de loup-garou.

BARAD HAMERSON												
	FOR	1	**DEX**	1	**RAP**	0	**RUS**	1	**PER**	1	Pts Héros.	-
	CON	1	**APP**	0	**SAV**	2	**VOL**	1	**CHA**	1	Pts Fatigue	6

Occultisme 8	Alchimie 10	Divination 8	Médecine 6	Expression 8
Command. 5	Lang. Corp. 6	Intimidation 6	Contes et Lég. 6	linguistique 6

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Coutelas	7/2	Tran. 6*	2	19	-
Hache	7/2	Tran. 8*	1	19	-

*Style de combat habituel : Attaque puissante 2

Informations

Armure : aucune.

Notes : langues parlées, Norrois, Germain, Gaulois.

Localisations

		PdV		Con.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe G	14		0	0	0	0
2	Jambe D	14		0	0	0	0
3-4	Bras D	14		0	0	0	0
5	Tête	19		0	0	0	0
6-7	Bras G	14		0	0	0	0
8-9-10	Torse	14		0	0	0	0
*	Coeur	9					

Crédits

Conception : Sylvain « Sly » Durand

Direction artistique : Sylvain « Sly » Durand

Illustrations personalités : IA Blue Willow