Une maisonnée charmante

1. *introduction*

Il faut pour se scénario une ambiance de stress et surtout que tous les joueurs rentrent dans la bâtisse…
Il serait donc préférable de faire débuter le scénario sous la pluie ou en pleine fuite mais en tout cas hors des grandes route du pays.
Ce scénario peut effectivement se placer n'importe où dans l'harmonde du moment où les personnages se retrouvent seuls.

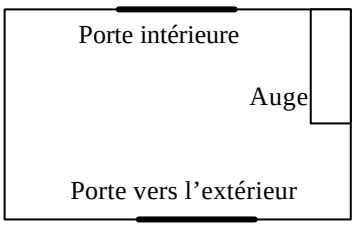
Alors que la compagnie s'enfonce dans cette forêt, une attaque surgit : ce sont quelques brigands tout à fait normaux : les pauvres bougres sont des hommes tout ce qu'il y a de plus banal (mêl 6 + comp 5= 11).
Le reste du scénario n'a aucune scène d'action, le but est donc de dégourdir les joueurs avant.

Même si ce petit combat n'a pas été dangereux pour la compagnie, cela permet à l'EG de décrire le soir qui tombe sur la forêt et la fatigue lancinante qui est présente chez les inspirés qui se sont défoulés.

2. *un accueil tranquille mais étrange*

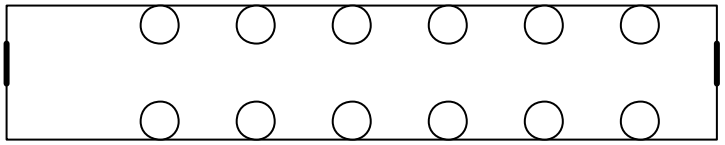
Alors que le camp va bientôt être dressé, la compagnie arrive d'un coup sur une très grande clairière avec en son centre un arbre roi (même si nous ne sommes pas en république modéhenne, ce qui peut faire tiquer certains et les inciter à enquêter).
Le plus étrange est en fait la base de cet arbre gigantesque qui est une façade d'un petit manoir qui semble incrusté dans l'arbre.
En arrivant à la limite de la clairière, les personnages remarquent les portes qui s'ouvrent (suffisamment pour faire passer un chariot) et un homme sort du manoir et fait un geste du bras qui semble inciter la compagnie à entrer (une invitation donc…)

L'homme étant rentré immédiatement après son apparition, les personnages rentrent seuls dans ce manoir. Ils se retrouvent dans une cour intérieure couverte. C'est une salle pavée munie d'une auge pour les bestiaux.



Sur les murs, des mosaïques en couleur représentent des scènes de bataille ou bucoliques. L'ensemble n'a aucune cohérence, et a juste le but de faire perdre du temps à la compagnie par la suite.

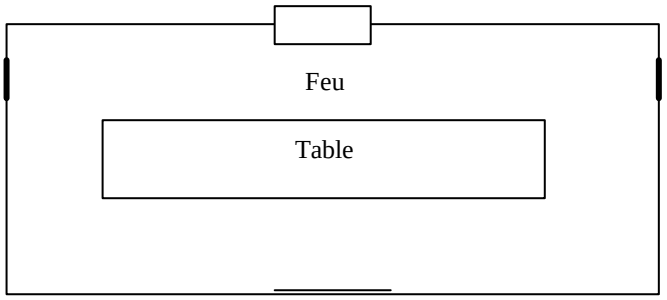
Personne de vient accueillir les personnages et c'est d'eux mêmes qu'ils doivent ouvrir la seule autre porte de la cour. Immédiatement une chaleur agréable vient leur lécher le visage alors que leur vue embrase un long couloir remplie de statues. Ces statues sont alignées sur les deux bords de la salle où brûle des torches. Elles sont au nombre de 12 et représentent des humains et des saisonins avec des attributs de nombreux pays différents (il y a quelques défauts sur les statues montrant que ce ne sont pas des êtres pétrifiés).



Une fois de plus ces statues n'ont pas d'intérêt autre que mettre une ambiance et faire perdre du temps aux PJ dans la suite du scénario.

Quand ils sont passés dans la pièce, ou un peu quand vous voulez en fait, les portes principales de la cour (menant à l'extérieur) se ferment à clé toutes seules.

Au bout de la longue salle, une double porte massive entrouverte mène dans une salle de grande dimension où trône une massive table en chêne perpendiculaire à la porte. En face de l'entrée, un feu crépite joyeusement et très fort (incendie).
De chaque côté de la salle, des portes de dimensions correctes (5 coudées) sont visibles.
La salle est décorée par de grandes pièces de tissus tendues sur les murs qui ne sont pas près du mur, ceux ci étant nus, révélant un mur de pierre taillées.



Alors que la compagnie doit se demander pourquoi personne ne la reçoit, une voix off sortant de nul part leur annonce que le maître de maison ne pourra pas les recevoir ce soir et qu'ils sont invités à dîner et à se reposer.

La porte de droite est fermée à clé et celle de gauche est ouverte sur un couloir qui mène à des chambres. Chaque chambre contient un lit double et il y a de nombreuses chambres. Dans chaque chambre, il y a un baquet d'eau chaude avec un savon.
Lorsqu'un personnage se lave, quelqu'un frappe à la porte et dépose un porte manteau sur laquelle est disposé des habits à sa taille gris marrons.

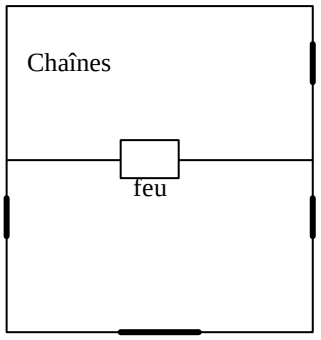
Un peu plus tard, alors que les personnages ont pu se reposer un peu, une voix off leur annonce que le dîner est servi.
En effet, dans la salle principale un repas avec tout sur la table, des entrées luxueuses, des plats chauds sous cloche et des desserts sucrés attendent les personnages.

Ce repas a pour but de mettre une ambiance intimiste, permettant par exemple à des personnages de se raconter des anecdotes de leur passé.
Les plats sont empoisonnés avec un poison indécelable qui attaque les capacités magiques (les danseurs et les arts subiront dans quelques heures un malus étrange (tout sort à vocation de nourrir ne fonctionnera plus)).

3. Puis une face cachée révélée

Alors que le repas est presque finit, tout va basculer d'un seul coup.
L'un des personnages (celui qui fera le plus haut jet de perception + vigilance) va avoir l'impression en regardant le feu de voir un humanoïde traînant quelqu'un.
Toute la réussite du scénario réside dans ce moment clé. L'ambiance, même si elle était étrange devait être tranquille et d'un seul coup tout bascule dans l'angoisse.
En effet, lorsque le personnage livide décrit ce qu'il vient de voir, tout le monde fait un petit jet de ténèbres (ils ont peur).
Rapidement, Les personnages vont donc tenter de passer dans la pièce qui est l'autre côté du feu, et là les problèmes commencent :
Le feu est magique, il ne peut s'éteindre, mettre quelque chose dessus et ce quelque chose se troue à toute vitesse; l'eau ne lui fait rien…

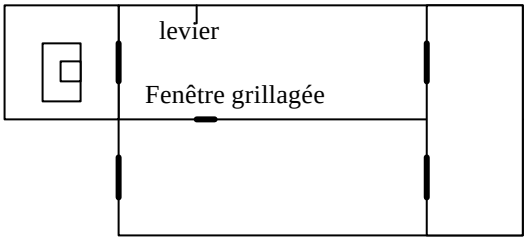
Il est à prévoir qu'à cette étape la compagnie va longtemps hésiter car l'existence des statues, la porte fermée et les mosaïques vont peut être les occuper à rechercher une logique pour savoir où ils sont.
Etant donné qu'il n'y a aucune porte secrète que la deuxième est bloquée (par un verrou physique de l'autre côté) et que la porte est indéfonçable, l'un d'eux va devoir sauter à travers le feu (faire un test de dégât avec ou sans armure (le feu ne s'occupe pas des objets)).
Si les joueurs décident de ne pas s'en occuper, 3pts de perfidie (ils savent que quelqu'un est en danger et ils ne font rien…



Une fois le feu passé, l'inspiré peut remarquer deux chaises qui sont tournées vers le mur de gauche, sur lequel sont visible plusieurs paires de menottes fixées aux murs.
Il y a sur le tapis rouge du sol une trace de corps traîné…

Par la porte de droite, on arrive dans un couloir qui d'un côté va jusquà la porte de droite de la première salle et de l'autre sur une autre porte.
Cette dernière s'ouvre sans aucun problème sur une petite antichambre, la porte par laquelle ils sont entrés se refermant automatiquement (si ils pensent à la bloquer, ce n'est pas grave, c'est encore pour les stresser c'est tout!)

1. Première épreuve

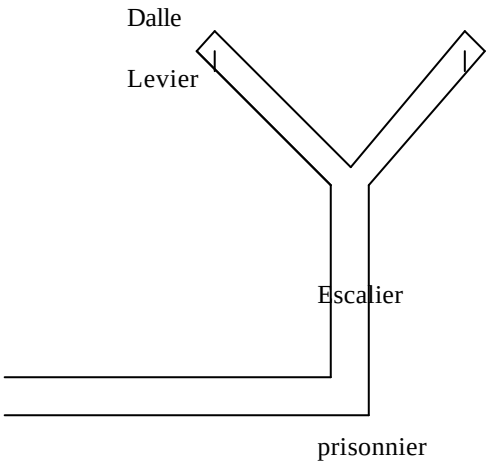


Après l'antichambre, on entre dans une pièce de taille réduite. Au fond, une porte, à gauche de la porte par laquelle est entrée la compagnie une grille. En suivant les portes on tombe sur une première pièce puis sur une seconde qui était celle visible par la grille. Un levier est visible.
Ces trois pièces sont vides et en pierre de taille massive.
Derrière la porte une chaise, sur la chaise une humaine avec les joues enflées et les yeux rougies par les larmes.
Si le levier de la pièce d'avant est abaissé, de l'arrière de la chaise sort doucement des griffes de métal. Celles ci vont se croiser pour finalement finir leur trajet dans la poitrine de la jeune femme.
Il est facilement devinable que la douleur de ces quelques morceaux de métal rentrant dans les chairs va être horrible. Lorsque le levier est baissé, les lames vont vers la poitrine et le mur à l'arrière se soulève tout doucement. Lorsqu'il est levé, plus rien ne bouge.
On ne peut pas beaucoup parler avec la fille qui a en fait la langue coupée…

Il n' y a rien à faire!
Tous les matériaux utilisés ici sont indestructibles (ce qui ne manquera pas de faire tiquer certains pj). Aun moment ou à un autre, les personnages devront abaisser le levier et prendre donc sur eux la mort de cette femme, et donc prendre des points de perfidie !

La quantité “récoltée” est fonction de ses actes : si le groupe a tirer le levier sans sourcillé, 15pts! un peu essayé de la sauver, 10pts, et tenté l’impossible : 5pts.
Après ce passage sur lequel il vont sûrement s’être échiné pour rien, leur moral vont être atteint durement
Et les prochaines épreuves seront pour eux inévitables alors qu’il y a des moyens…
Derrière le mur une salle richement meublée, avec des étoffes et des meubles superbes. Si l’un des inspirés se met à ouvrir tous ces meubles, plusieurs sont vides puis d’un coup un serpent sort et le mord avant de redis paraître.
Il est à prévoir certains joueurs qui commenceront à être dégoûté et d’autres qui fracasseront les meubles pour se défouler.

2. deuxième épreuve



Au fond de la salle, pas visible immédiatement car dans un renfoncement, une porte s’ouvre sur un long , très long couloir. Au bout de quelques dizaines de minutes de marche, l’escalier entame une courbure qui finalement abouti sur un angle droit.

En face de ce nouveau couloir un homme, également muet, est enchaîné. A ses pieds, une petite dépression circulaire (certains pj penseront à un réceptacle pour du sang). En face de lui le noir (avant il y avait une lumière diffuse). Sur le sol, il y a des bougies alignées le long du mur.
Ces bougies s’allumeront si une source de feu s’approche d’elles (une autre bougie, une torche), et elles s’allumeront toutes.
Les chaînes de l’hommes sont toutes aussi résistantes que l’étaient les griffes de la première épreuve : indestructibles.
Le couloir en face quand à lui monte doucement en escalier. Au bout d’une Trentaine de mètres, une fourche donne le choix de la direction. Les deux branches sont égales en réalité, comme pourront le vérifier les inspirés.
Au bout d’une vingtaine de mètres le couloir emprunté s’arrête sur un mur avec une dalle de 50cm sur 30 à hauteur de la taille, sur le mur à côté se trouve un levier. Le piège est assez simple. Lorsque quelqu’un pousse un levier, la dalle se lève et de l’huile tombe tout purement. Le résultat est un test de brûlure sur 3 tours. Dans le même temps, on entend un bruit de tonnerre (liquide dévalant un tuyau) et une porte qui s’ouvre tout doucement en face du levier. Relever le levier, remet un peu d’huile juste derrière et referme la porte. Au bout de quelques secondes (temps suffisant pour le PJ pour s’enfuir jusqu’à la fourche), un flot torrentiel vient se répandre dans le couloir, dévale la pente, s’embrase au contact des bougies et finit sa course sur l’homme.
L’huile vient remplir l’alvéole faisant ainsi une dose suffisante pour brûler le pauvre homme (sinon il n’aurait que été brûler superficiellement sans en mourir).
Il est à prévoir que les PJ auront été dégoûté par le gain des points de perfidie de l’épreuve précédente donc devant votre air sadique réfutant toutes leurs idées il ne feront peut être pas tout ce qui est possible pour sauver l’homme (la roche et la pierre sont toujours indestructibles, les bougies se rallument quand elles sont toutes éteintes, si un sort est lancé pour arrêter un liquide autour de l’homme, les flammes iront outre.
Ceci pourrait paraître inimportant mais une fois de plus, à la mort de l’homme il y a à nouveau gain de perfidie : pour passer ils ont dû prendre sur eux la mort de l’homme.
Si ils ont out tenté (ce qui est peu probable ici (gnark gnark) : gain de 2 points
Si ils ont tenté des choses : gain de 4 points
Si ils n’ont rien tenté : gain de 8 points

3. troisième épreuve

Cette épreuve est la dernière que j'ai posé (et les testeurs du scénario étaient suffisamment dégoûté comme ça !) mais rien ne vous empêche de rajouter des épreuves avant (envoyez les moi : on pourra monter un compendium de la maisonnée du masque!).

Dès lors que l'huile a dévalé la pente, les personnages (qui auront fait un test de volonté pour ne pas perdre connaissance, hurler de colère,…) la porte à côté de la dalle s'est ouverte sur une salle.
Vous pouvez mettre une série de salle si vos personnages sont méfiants mais ils faut que d'un coup, ils se retrouvent tous dans la salle en question. D'un coup, la pièce "tombe" ; au bout d'une longue chute, au cours de laquelle des dalles se referment derrière eux, la dalle s'immobilise doucement, freiné par un mécanisme caché, près d'une petite porte qui s'ouvre sur un escalier qui monte.
La chute a duré plusieurs dizaines de minutes et les personnages (surtout les nains) savent qu'ils leurs faudra plusieurs jours pour remonter. Les personnages se rendent alors compte qu'ils n'ont pas pris de provisions (ou que les leurs sont avariés, et qu'il n'ont rien à boire. Au pied de l'escalier, quelques provisions et de l'eau dans des gourdes. Il n'y en a pas assez pour tous les personnages (la moitié d'entre eux). Si certains se précipitent gain de perfidie (5 points ou plus) si ils veulent quand même essayé tous ensemble, aucun gains de perfidie mais ils savent qu'ils vont mourir…

Ils montent cet escalier infini et au bout de 4 heures de marche faites leur faire un jet de vigilance. Toutes les quatre heures faites leur en refaire un et au bout d'un long moment (diff 25 mais pas au premier coup!!!) l'un d'eux va vraiment tiquer et regarder le mur.
Il y a sur le mur comme une zone de collage qui passe sur les pierres, au dessus des espaces entre les pierres, bref quelque chose d'étrange (regardez une bouteille de coca et remarquer qu'elle est composée de deux parties collée : voilà à quoi ressemble le collage sur le mur!!!)

Là il est à prévoir des dizaines de réactions des pj : laisser certains d'entre eux pour voir si ce n'est pas un escalier qui revient au même endroit (non), sorts d'air coloré pour voir si il y a quelque chose derrière (oui), tentative de passer une lame (pas possible, aucune lame n'est assez fine).
La solution est donc de frapper sur la rainure tout bêtement, une petite écaille de peinture sautant. Derrière le jour!
Au bout d'un long moment où les personnages auront sûrement cassé une ou deux lames sur ce mur, l'entrée est assez grande et ils se retrouvent dehors devant ce manoir qu'ils doivent haïr maintenant.

[pour l'escalier rappelez vous du poison du début qui empêche les mages de faire de la nourriture ou de la boisson!!!]

4. Conclusion et explication pour les EG

Si vous voulez faire mal à vos personnages vous voilà heureux de faire ce scénario. Par contre, étant donné que le nombre de points de perfidies peuvent être importants, il est possible après la partie de tempérer un peu ce gain. En effet, grâce à la peinture qui saute (ou si les pj ont des harmonistes du décorum), il est possible de se rappeler une légende (ou comprendre) que la compagnie était dans un tableau monde !
Etant donné que les personnages comprennent alors, qu'ils n'ont tués que des êtres imaginaires, les points de perfidies gagnés dans le manoir (par rapport aux épreuves) sont divisés par deux (ils relativisent).

Mais que c'est il passé?
Et bien il y a de cela de nombreuses années, un génial harmoniste passa du côté du masque et construisit cette demeure qui était censé faire passer des inspirés du côté du masque (c'est pour cela qu'il n'y a aucun piège réellement dangereux).
Le collage est malheureusement une erreur du décoriste qui avait beaucoup de choses à peindre à l'intérieur et qui a fait une recopie d'un même modèle a toute vitesse en faisant donc une jonction non parfaite.
Le fait d'être tombé au hasard dessus est vraiment une malchance pas possible mais généralement, les agents du masque qui savent où se trouvent cette demeure, s'amusent à induire en erreur des inspirés et les envoie ici pour rencontrer quelqu'un qu'ils recherchent….