

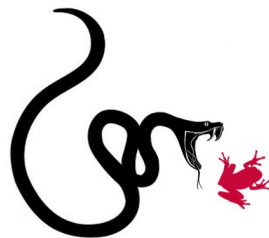
# Eclipse 13

Convention de Jeu de Rôle

AGE 12



## LA MALEDICTION DE PHANDALIM



Frogeaters

# INSOMNIAQUE

## Synoptie :

Une malédiction s'abat sur les terres de faerun empêchant tout humanoïde de se réveiller de leur sommeil. Les pj, de part leur activité, n'en sont pas victime et ne peuvent réaliser que ce qui se passe autour d'eux. Invariablement, ils vont chercher à comprendre ce qui se passe et comment faire pour résoudre la malédiction avant de s'apercevoir que ceci est bien au-delà de leur capacité...

## Introduction :

L'histoire se passe sur la côte des épées, dans un petit village nommé phaladim. Les pj font partie d'une des 3 factions, les villageois, les brigands qui se nomment les capes rouges et un groupe de mercenaire engagé pour escorter un convoi de ravitaillement de Neverwinter jusqu'au village. Chaque faction est évidemment touchée par la malédiction et elles seront rapidement brisées pour ne former qu'une faction : les insomniaques.

Le scénario dure environ 8h et joue sur la fatigue des joueurs pour représenter l'état de fatigue de leur personnage. Il reprend comme lieu d'aventure le village de Phandalin et sa région, village que l'on peut retrouver dans le kit d'initiation de Dungeon and Dragon Next. Bien qu'il ne soit pas nécessaire, il peut s'avérer utile tout comme le livre des monstres et du maître. Vous devez posséder le livre du joueur pour jouer ce scénario.

Une fois le contexte donné, les joueurs choisissent leur personnage parmi ceux proposés.

Barbare : un barbare ½ orque qui fait partie des capes rouges.

prêtre : un prêtre de Tymora humain qui officie dans le village

guerrier : il y a deux guerriers disponibles, des humains. L'un est le chef du convoi et l'autre un fermier, aventurier à la retraite dans le village.

Rôdeur : un ½ elfe qui fait partie des mercenaires du convoi.

Barde : un chanteur nain qui tient la taverne.

Voleur : un nain qui tient la boutique du géant endormi.

Enseigneur : un gnome qui a organisé le convoi avec ses frères qu'il doit rejoindre dans les montagnes.

Magicien : un humain qui est le chef des capes rouges.

Ils choisissent ensuite le nom et le genre de leur personnage, répartissent les chiffres (16, 14, 14, 12, 12, 10) entre les caractéristiques et choisissent l'une des voies proposées.

## **Prologue :**

L'histoire commence a l'aube, tous le monde subit la malédiction sauf ceux cite au dessus, qui ont réussi a rester éveillé. Tous le savent, une fois qu'une personne dort, elle ne se réveille plus. Une fois qu'elle médite, elle n'en sort plus... la malédiction ne semble pas toucher les animaux et les autres créatures, seulement les humanoïdes.

Tous les lanceurs de sort divin ont eu une vision, dans la nuit, de leur dieux qui les averties qu'une sombre malédiction avait frappée le pays. Ils ne devaient s'endormir a aucun prix et ils devaient aider les Maudits a survivre. Les dieux ne donnèrent pas plus d'explication, en faite ils n'en savent pas plus et enquête de leur côté en envoyant leur avatar et leur héro aux 4 coins du monde.

Les pj sont tous dans le village, dans leur coin ou réunit quand le dragon verte croc venimeux apparaît au dessus du village... après quelque minutes a tourner dans le ciel, il s'abat sur les récoltes pour les empoisonner avant de repartir dans la foret.

Pour cette partie, laissez les pj réagir, prendre leur marque et répondez a leur question. Le dragon ne leur veut rien, il cherche juste a comprendre ce qui se passe et repartira quand il verra que tout le monde ne dort pas. Une fois les récoltes empoisonnées, nous pouvons commencer le développement.

## **Développement :**

Sont présentés ci dessous, dans les parties, les éléments nécessaire pour le scénario : la malédiction, le casting, la survie, les lieux intéressants et les intrigues.

Il n'y a pas de ligne conductrice dans Insomniaque. Les joueurs vont devoir se débrouiller seul et comprendre que s'ils ne font rien, le monde autour d'eux, lui, continue à tourner...

# Partie I : la malédiction

A part les dieux, personne ne connaît la malédiction qui frappe faerune et c'est bien au dessus de la portée des PJ qui ont un niveau beaucoup trop faible. La seule chose qu'ont dit les dieux est :

Ne vous endormez pas, protégez vos biens, je m'occupe du reste.

Il faut comprendre par là un double sens. Pendant que les autres sont victimes de la malédiction, profitez en pour avancer vos projets. Protéger vos biens, parce que d'autres Insomniaques vont faire la même chose que vous. Je m'occupe du reste voulant dire : je suis grand et fort, tu n'es qu'un mortel !

La malédiction ne touche que faerune, pas le multiver, ni les autres plans comme l'astrale, le plan ethere ou le mont céleste. Un humanoïde peut donc a la fin de la journée effectuer un changement de plan pour aller dormir dans les 9 enfers puis revenir le lendemain frais et dispo.

Seul les humanoïdes sont touchés par la malédiction et uniquement les humanoïdes et surtout les humanoïdes. Cela veut dire qu'un druide peut se changer en loup et ne pas être affecté par la malédiction. Inversement, un doppelganger se changeant en elfe subit la malédiction. Pareil si un dragon utilise un sort de change forme pour apparaître en humain.

A la fin du scénario, la malédiction sera levée sans que les joueurs n'est fait quoi que se soit pour la dissiper, mais elle aura fait de leur vie un enfer. Voyez cela comme une tempête, un tremblement de terre ou la peste qui s'abat sur un pays. Les pj ne peuvent rien faire contre ces catastrophes hormis se protéger du mieux qu'ils le peuvent. C'est justement l'enjeu du scénario.

## Partie II : casting

Dans le casting, ne sont mis que les Insomniaques, pas les autres créatures intelligente comme les dragons ou les géants. Les joueurs choisissent l'un de ces personnages et sont libre de changer le genre et le nom. En tant que PNJ, il n'y a pas vraiment lieu de les combattre mais si cela devait arriver, prenez les statistiques de base, sans ajout.

Le paragraphe malédiction suggère les réactions en tant que PNJ face a cet événement. Les joueurs peuvent s'inspirer de cette réaction pour jouer leur personnage. La fatalité indique comment le pnj va finir l'aventure, soit il devient Maudit a son tour, soit il meurt suite a une intrigue.

### **Barbare** : Dench

Ce demi orque a vu pas mal de guerre et y a perdu un œil. Age d'une quarantaine d'année, c'est un vétéran, bien éduqué, qui a beaucoup d'expérience. Dench dirigeait les goblours aux services de Iarlo, il était le seul des capes rouges a les tenir en laisse. Le barbare n'a jamais été d'accord pour travailler avec les goblinoides mais le magicien en avait décidé autrement.

*Malédiction* : Dench s'était prit d'affection pour un gobelin qui était martyrisé par les goblours, il lui rappelait sa jeunesse ou lui aussi était le souffre douleur des humains et des orques. Le barbare prendra soin de lui pendant tout ce temps et le mettra en lieu sur à l'intérieur du géant endormi. Il reste au service de Iarlo et lui sert de garde du corps mais jouera les gros bras quand Grista lui demandera.

*Fatalité* : Dench comprendra que Grista est trop égoïste pour ne pas risquer sa propre vie quand elle lui ordonna de brûler la maison de Daran. Ne voulant pas se mettre a dos tous le village et voyant Sildar en colère suite a la mort de sœur Garaele des mains de Grista, il refusera d'incendier la ferme. Iarlo ayant fuit le village, il s'associera avec le Gnome pour aller voir le Roi Groll afin de requérir de l'aide. Gundreen trouvant la mort en chemin, il décidera de rester au château avec le chef hobgobelin pour protéger le gobelin maudit.

### **prêtre** : sœur Garaele.

Avant la malédiction, sœur Garaele organisait l'enterrement du vieux Gundry, un vieux villageois mort en tombant dans les escaliers... malheureusement elle demeure inquiète car elle soupçonne les capes rouge de l'avoir pousser mais pour quelle raison ? La déesse Tymora ne lui apporta pas de réponse mais la prévenue de la malédiction...

*Malédiction* : Sœur Garaele prendra son devoir a bras le corps et fera tout son possible pour trouver un moyen pour rompre la malédiction en allant voir Agatha la Banshee, jusqu'à ce qu'elle comprenne que c'est au dessus d'elle... alors elle fera de son mieux pour protéger le village des périls extérieur et en mettant les Capes Rouges face a leur destin.

*Fatalité* : Grâce a sa déesse, sœur Garaele ne craint pas de s'endormir, chaque jour elle lancera un sort divin pour récupérer de la nuit blanche. Elle aidera au mieux les autres Insomniaque grâce a ses sorts mais étant contre Grista et Iarlo et ne voulant plus les soigner, ils finiront par la tuer...

**guerrier** : Sildar Winternight

Ce vieux chevalier est un grand ami de Grundreen et quand celui ci lui demanda de l'aider dans sa quête pour retrouver la forge des sorts, il n'a pas hésité à venir. Malgré les déconvenues avec les gobelins de gragmaw, ils ont réussi à venir jusqu'au village et à préparer la suite du voyage vers les montagnes. Malheureusement la malédiction frappa et les nouvelles qu'apporta Adran n'étaient pas des meilleurs...

*Malédiction* : Sildar est déchiré entre la protection des mercenaires, et Gundreen, qui veut retrouver ses frères dans les montagnes. Sœur garaele voulant aller à Conyberry et comme la grotte est juste à côté, ils en profitent pour partir tous ensemble laissant malheureusement le village avec peu d'Insomniaque...

*Fatalité* : depuis son retour dans le village les mauvaises nouvelles s'accumulent, le vieux Gundry a été tué par les Capes Rouges, un Nothic dévore des maudits avec toujours la complicité des bandits. À bout il réclamera justice mais alors que les Capes fuient il n'arrivera pas à les arrêter. Sans la prêtresse, il succombera à la malédiction avant de finir égorgé par Grista.

**Guerrier** : Daran

C'est suite au déclin de Neverwinter que Daran décida de prendre sa retraite, il était devenu trop vieux pour aider le comte Neverember à rebâtir la région. Cela fait maintenant 20 ans qu'il habite dans le village de son enfance avec sa petite famille mais, alors qu'il gardait un profil bas face aux capes rouges pour ne pas risquer leur vies, il ne pu les protéger de la malédiction...

*Malédiction* : Le seul soucis de Daran est sa famille qu'il cherche à préserver de tout. Alors que sa ferme aurait du lui permettre de subvenir à ses besoins, le dragon croc venimeux empoisonna toute les récoltes... il n'a depuis que Grista pour lui venir en aide...

*Fatalité* : Alors que Daran fait tout pour protéger sa famille, les capes rouges en profiteront pour en tirer partie, le prenant pour un faible. Dench menacera d'abord de mettre le feu à sa maison si le fermier ne donne pas de la nourriture aux capes rouges. Mais suite à la mort mystérieuse de sœur Garaele et constatant que des maudits son sacrifier au Nothic, il refusera de les nourrir sachant que c'était eux les responsables. Malheureusement les capes rouges mettront leur menaces à exécution et brûleront la maison de Daran. Une ultime fois, il tentera de sauver sa femme et sa fille mais sans succès...

**Rôdeur** : Adran.

Tous les mercenaires ne travaillent pas pour de l'or, Adran possède déjà tout l'or qu'il lui faut. Le demi elfe est la incognito pour rejoindre sa bien aime, une elfe, à Phandalim, le convois n'est qu'un leurre pour cacher son identité. C'est au moment de changer de tour de garde que le rôdeur s'aperçut que quelque chose n'allait pas quand il tenta de réveiller un camarade. Avec un autre Insomniaque qui l'aida, avant de succomber à son tour à la malédiction, il partie avec la troupe endormie jusqu'à Phandalim. Les nouvelles malheureusement n'étaient pas plus réjouissante et son amour qui l'attendait dans la taverne était déjà prisonnière de sa méditation.

*Malédiction* : Adran abandonne rapidement sa fonction de mercenaire et s'évertue à protéger sa bien aime. Les capes rouges viendront le voir mais repartiront rapidement après avoir tâté de ses épées courtes. Il aide juste le barde Tetfer à maintenir la taverne en réapprovisionnant son sellier en échange de sa protection.

*Fatalité* : Le manque de méditation consumera le noble en proie à des hallucinations. S'il ne risque pas de s'endormir, il devient de plus en plus paranoïaque, voyant l'ombre du dragon dans la malédiction, des espions puis des assassins envoyés tuer le bâtard qu'il est. C'est après avoir tue Tetfer, que sa paranoïa pris pour un assassin, qu'il partira dans la forêt pour disparaître à jamais...

**Barde** : Tetfer

Grand chanteur émérite, il gagna une taverne lors d'une partie de dé. Lorsqu'il la découvrit, le nain en tomba amoureux et décida de s'installer à Phandalim. Aimé par les villageois et la bourgeoisie locale, il put apaiser les tensions avec les capes rouges mais dernièrement le vieux Gundry trouva la mort. Ce bon vieux Gundry était un habitué de la taverne et le chagrin le rempli jusqu'à ce qu'il découvre que sa mort n'était pas tout à fait accidentelle... Alors qu'il s'apprêtait à tout révéler la malédiction frappa. D'abord Tetfer cru que tout le monde était trop bourré pour rentrer chez eux mais la raison était tout autre. Une petite cantonade lui permit de revitaliser tout le monde mais le mal était déjà là, et prenait l'apparence de Grista...

*Malédiction* : Grista conclut rapidement un marché avec le nain, après tout entre nain il faut s'entre-aider. Elle le laisse tranquille s'il lui rend de menu service comme garder ses hommes dans sa taverne et prendre soin d'eux. Et c'est ce qu'il fait. Jusqu'à ce que le Nothic lui dévoile pourquoi les Capes Rouges ont tué le vieux Gundry...

*Fatalité* : Le barde entretient un havre de paix au sein de sa taverne, personne ne s'y battra et n'y souffrira mais son investigation sur le meurtre de Gundry risque de tout faire basculer. Le retour d'Adran de Conyberry l'a semblé t'il changé car le rôdeur est très soupçonneux à son égard alors qu'il fait tout pour protéger sa dame. Malheureusement Adran surprendra Tetfer à l'étage entraîné de changer les draps de sa bien-aimée, il le tuera...

**Voleur** : Grista

Le véritable chef des capes rouges est la naine Grista. Propriétaire du géant endormi, c'est elle qui organise tout un trafic de recèlement avec les gobelins de Graw Maw qui lui revendaient pour de petites sommes. Elle fit s'écrouler les différents commerces les uns après les autres et graissa la patte du maire. Un vieux surprit l'une des capes se vanter de la belle affaire qu'il avait faite avec les gobelins... Sa mort fut rapide, l'accident aussi pour effacer toutes les traces. Puis la malédiction apporta de nouvelles opportunités.

*Malédiction* : La naine manigance toujours autant et renforce son réseau avec l'aide de Dench mais celui-ci travaillant surtout comme garde du corps pour Iarlo, les deux ne lui sont pas d'une grande aide. Elle ira voir Adran pour le recruter mais échouera, Tetfer répondra positivement ainsi que sœur Garaele et Daran mais elle reste isolée. Le pire arrivera lorsque Tetfer et Daran découvriront qu'elle est liée à la mort du vieux Gundry.

*Fatalité* : Croc venimeux lui donnera une opportunité qu'elle ne pourra refuser. En échange d'aller et venir comme elle le veut, et pour ne pas qu'il rase le village, il lui demandera de sacrifier un villageois par jour. C'est en acceptant qu'elle se fâche avec sœur Garaele, ce qui poussera la naine à tuer la prêtresse. Évitant de justesse la mort faite à Sildar, grâce à l'aide de Dench. Elle se débarrassera de lui une fois qu'il se sera endormi. À la fin, elle finira par être la seule insomniaque et malgré le sacrifice exigé, le dragon la dévora...

**Ensorcelleur** : Gundreen

Enfin la chance avait souri à Gundreen et à ses frères, ils avaient enfin découvert le filon d'or ! Même si ce n'était de l'or, il s'agissait de l'ancienne cité abritant l'alliance entre les nains, les gnomes et les humains, la forge des sorts ! Malheureusement alors que tout semblait être toujours aussi souriant, la malédiction frappa...

*Malédiction* : La déception se lit sur son visage et malgré les réconforts de Tetfer, le gnome ne pense qu'à ses frères endormis dans la forge des sorts et laisse à eux-même. Il tentera de convaincre son ami Sildar, ainsi qu'Adran, de l'aider mais ils n'accepteront que lorsque Sœur Garaele partira à Conyberry... malheureusement arrivant trop tard, ses frères seront morts de soif...

*Fatalité* : l'amertume le gagne et quand les Capes Rouges seront confrontées à leur responsabilité et qu'ils s'enfuiront, le Gnome devinera que le magicien est parti à la forge. Malheureusement son ami chevalier succombera à la malédiction et Adran, devenu fou, s'enfuira dans la forêt. Il suivra alors le conseil de Dench pour demander de l'aide au roi Groll pour se protéger du dragon. Malheureusement sur le chemin ils tombent sur une Gorgone qui le pétrifiera...

**Magicien** : Iarlo

Iarlo est un magicien ambitieux mais un peu tête en l'air, ou plutôt il s'intéresse à tout mais ne va jamais au bout de ses projets. C'est ce qui s'est passé avec son laboratoire de magicien qu'il construisit dans les sous sol du manoir Tresendar. Puis le magicien s'intéressa aux capes rouges qu'il créa pour se protéger et avoir facilement des produits rares. Après s'est l'ambition de diriger le village de phandalim qui l'anima et aujourd'hui Iarlo cherche à s'approprier la forge des sorts alors qu'aucun de ses projets n'est encore terminé. Et maintenant voilà que tombe la malédiction...

*Malédiction* : Le magicien cherche un moyen pour contrer la malédiction. Il sait que la magie de sœur Garaele peut le contrer et il cherche donc un sort ayant le même effet. Malheureusement, il n'existe pas de sort profane, et de son niveau, capable de le revigorer mais le Nothic lui dévoile un secret, dans la forge des sorts se trouve un objet magique permettant de ne pas succomber au sommeil...

*Fatalité* : alors que tout s'écroule autour de lui car Daran et Tetfer découvrent qu'il sacrifie des maudits au Nothic, il décide de fuir à la forge sur les conseils du Nothic. Seul dans les montagnes il succombera face au géant...



# Partie III : survivre à la malédiction.

## Les dieux :

La malédiction va durer quelque jour et se sont ces quelques jours que les pj devront gérer s'ils ne veulent pas succomber au sommeil. Au bout de 5 jours, les dieux préviendront les Insomniaques :

la malédiction va être levée dans 4 jours mais en attendant, tout peut arriver.

Malheureusement 4 jours après, la malédiction reste présente et les dieux restent muet... Heureusement 2 jours après les Maudits se réveillent enfin de leur long sommeil. Les dieux crient victoire !

## Le manque de sommeil :

Pour rappel, un repos long ne veut pas dire dormir. Les Insomniaques peuvent passer 8h à se reposer, à ne rien faire, à lire, à discuter sans être obligé de dormir. Cette simple activité leur permet de regagner leur aptitudes ou leur sorts. Le problème sera de ne pas succomber au sommeil.

Les Insomniaques vont devoir rester éveillés pendant 12 jours. Ils ont pu encaisser la première nuit blanche sans problème mais les suivantes seront plus problématique :

- pour chaque nuit blanche, sans aide, un personnage doit réussir un JP (10 + nombre de nuit blanche) mentale pour ne pas s'endormir.
- Pour chaque nuit blanche, un personnage doit réussir un JP constitution (10 + nombre de nuit blanche) ou subir 1 point d'épuisement. Arrive à 6 points d'épuisement la personne ne meurt pas mais s'endort.

Pour ceux ayant du sang elfe les choses sont un peu différentes, ils n'ont pas de JP constitution à effectuer. Par contre le JP mentale ne les fait pas s'endormir, il leur fait subir une maladie mentale.

Un autre problème insoupçonné est celui de la nourriture, un Insomniaque consomme plus qu'une personne normal. Au lieu d'avoir besoin de 3 rations par jour, il lui en faut 6.

La magie peut avoir des effets sur le manque de sommeil, comme expliqué plus loin. L'alchimie par contre ne peut aider en aucune façon les personnages. Toutefois, le soin par les plantes peut beaucoup soulager les Insomniaques. Grâce à un kit d'herboriste et à des ingrédients, en réussissant un test de médecine et au bout d'une heure, le personnage peut concocter un remède :

- DC 5 + 2 / bonus +1 aux JP mentale, max +3. il faut 1 ingrédient par bonus.
- DC 7 + 3 / bonus +1 aux JP constitution, max +3. il faut 2 ingrédient par bonus.
- DC 10 + 5 / bonus +1 aux JP mentale pour ceux ayant du sang elfe. Il faut 1 ingrédient par bonus et 1 ingrédient rare.
- DC 20 pour retirer un point d'épuisement lie uniquement au manque de sommeil. Il faut 3 ingrédients et 1 ingrédient rare.

## **Trop de sommeil :**

Les maudits risquent de mourir durant leur sommeil pour cause de déshydratation. Au bout de 3 jours, sans boire, un Maudit meurt. Le manque de nourriture est un problème aussi, après 3 semaines un Maudit meurt. Par chance la malédiction sera levé d'ici la mais les Insomniaques en ont aucune idée, hormis d'après ce que disent les dieux...

Une échelle de temps est inscrite sur les fiche de personnage, elle permettra aux joueurs de se faire une idée du temps qui passe et de comptabiliser leur ressources d'eau et de nourriture. A eux d'organiser ce qu'il faut pour s'occuper des maudits. Si cela ne vient pas a l'esprit des joueurs, leur quête et les PNJ devraient les motiver.

- Un Maudit a besoin d'un demi litre d'eau par jour.
- Un Maudit ne peut pas manger, que cela soit solide ou de la bouillit. La nourriture reste dans sa bouche, il ne peut pas déglutir.
- Le seul moyen de nourrir un Maudit est de glisser un tuyaux (médecine DC 10) dans sa gorge et d'y verser un peu d'eau sucre. Évidement les tuyaux n'existent pas mais des tiges de certaine plantes peuvent faire l'affaire, on les trouve près des marécages dans les collines...

## **Trouver de la nourriture :**

Trouver de la nourriture ne devrait pas poser trop de problème mais, le dragon ayant eu la bonne idée d'empoisonner les champs, les Insomniaque devront utiliser les denrées se trouvant :

- Dans les habitations. Une maison normal contenant 15 rations, une ferme 40.
- A la taverne. On peut avoir 60 rations.
- Dans les commerces. On y trouve 40 rations / commerces.
- Le village compte 6 fermes, 3 commerces, 1 taverne et 12 maisons. Cela donne un total de 600 rations.
- un Insomniaque consomme 6 rations / jour.
- 10 maudits consomment 1 ration / jour.
- il y a 9 mercenaires, 23 capes rouges, 91 villageois et 9 insomniaques. Ils consomment 66 rations / jour.

Les Insomniaques peuvent aussi trouver de la nourriture dans la nature mais seul ceux qui ont survie ou nature peuvent chasser ou aller a la cueillette. Voici le nombre de ration que l'on peut avoir selon l'endroit ou l'on chasse ou cueille sachant que le dragon tue du gibier chaque jour :

- Plaine : Chasse : Survie DC 12 +1/ jour, 3h, 1d4 + bonus sagesse rations. Cueillette : Nature ou survie DC 12, 4h, bonus sagesse ration.
- Foret : Chasse : Survie DC 10 +2 / jour, 3h, 1d6 + bonus sagesse rations. Cueillette : Nature ou survie DC 10, 3h, 1d4 + bonus sagesse ration.
- Colline : Chasse : Survie DC 15 +1 / jour, 3h, 1d6 + bonus sagesse rations. Cueillette : Nature ou survie DC 15, 3h, 1d4 + bonus sagesse ration.
- Montagne : Chasse : Survie DC 18, 3h, 1d6 + bonus sagesse rations. Cueillette : Nature ou survie DC 15, 3h, bonus sagesse ration.

Voici les conséquences si tout ce petit monde se prive de ration :

*Pour les Maudits :*

- Pour chaque ration non prise, c'est à dire si un Maudit n'a pas été nourri dans la semaine, il subit un point d'épuisement. Après 20 jours consécutif, il meurt de faim.
- S'il ne s'hydrate pas une journée, il subit 1 point d'épuisement. Après 3 jours consécutif, il meurt de soif.
- Si le maudit arrive à 6 points d'épuisement, il meurt.

*Pour les Insomniaques :*

- Pour chaque ration non prise, il perd son inspiration.
- S'il ne mange pas pendant 3 + bonus constitution jour, il subit un point d'épuisement pour chaque jour suivant. Après 20 + 2 X bonus constitution jours consécutif, il meurt de faim.
- Si l'insomniaque n'a pas bu de la journée, ou de la nuit, il subit 1 point d'épuisement. Après 3 jours consécutif, il meurt de soif.

## **La magie :**

Aucune forme de magie ne peut réveiller un Maudit, ni même un miracle ou un souhait. A l'inverse aucun sort ne peut endormir un Insomniaque. Cela vaut pour tout type d'objet magique, de charme, de bénédiction et de capacité surnaturel.

Si une capacité surnaturel, comme la transe chez les elfes, permet de ne pas dormir, alors dans ce cas, il ne sombre pas au sommeil mais l'humanoïde devient fou (voir la section « manque de sommeil »).

## **Capacité :**

Voici la liste des capacités pouvant servir ou ayant un effet dans le scénario :

*Transe, rétablissement naturel (natural recovery) / tranquillité (tranquillity) :* Un humanoïde qui entre en transe n'en sort plus. Il reste immobile. Il ne tombe pas sauf s'il est déplacé.

*Intervention divine (divine intervention) :* Les dieux sont trop occupés pour répondre aux interventions divines. Les pouvoirs divins (channel divinity) fonctionnent toujours par contre.

*Jeunesse éternelle (timeless body) :* Un humanoïde ne risque pas de mourir de faim ou de soif.

*Aura de protection :* Les insomniaques bénéficient de ce bonus aux JP s'ils passent au moins 1h dans la journée en compagnie de la personne dégageant l'aura de protection.

*Explorateur naturel (natural explorer) :* Permet de collecter deux fois plus de ration lorsqu'il chasse ou va à la cueillette.

*Création de nourriture et d'eau (create food and water) :* Crée 90 rations qui pourrissent au bout de 24h et de sustenter en eau 15 personnes.

*Création / destruction d'eau (create / destroy water) :* Crée de l'eau pouvant sustenter 5 personnes.

*Bonne baie (goodberry) :* Produit 10 baies, chaque baie vaut 3 rations.

*Restauration majeur (greater restoration) :* Supprime tous les points d'épuisement lié au manque de sommeil.

*Restauration mineur (lesser restoration) :* Soigne 1 point d'épuisement lié au manque de sommeil.

*Localisation des animaux et des plantes (locate animals and plants) :* Réduit le temps de chasse et de cueillette à 1h.

*Localisation de créature (locate creature) :* Réduit le temps de chasse à 1h.

*Résistance* : Peut être utilisé pour les JP afin de ne pas dormir ou pour ne pas subir de point d'épuisement lié au manque de sommeil.

*Retour à la vie* (raise dead), *revivification* (revivify), *réincarnation* : Un maudit devient un Insomniaque s'il est ramène à la vie de la sorte.

*Corde magique* (rope trick) : une fois dans le demi plan, un Insomniaque peut dormir et se réveiller. Toutefois, si le sort s'arrête alors qu'il est entrain de dormir, il devient Maudit une fois expulsé. En fractionnant son sommeil, un humanoïde a besoin de 4h de sommeil par jour.

## **Avancement :**

Les personnages vont progresser au cours du scénario et évoluer. En tuant des monstres, des PNJ ou des PJ, les personnages vont gagner des points d'expérience qui devront être repartis entre tous ceux ayant participé au combat. Des XP sont aussi acquis en validant une quête, seul le personnage ayant cette quête gagne les points d'expérience. Une quête rapporte 600 XP.

Les points gagnés sont notés dans la case XP gagnés. Le personnage peut évoluer en dépensant les points d'expérience gagnés, le coût étant noté dans la case coût entraînement. Le joueur note les points dépensés dans la case XP dépense et les retire de la case XP gagnés. Lorsqu'il a dépensé autant de point d'expérience que le nombre indique dans la case XP nécessaire, le personnage gagne 1 niveau.

L'entraînement est immédiat. Le joueur coche simplement l'augmentation, se trouvant dans aptitude et capacité, qu'il choisit pour son personnage et le modifie en conséquence. Le fait de gagner un niveau n'a aucune conséquence pour le personnage, les évolutions ayant déjà été faites. Toutefois certains personnage auront la possibilité d'évoluer dans ce nouveau niveau.

# Partie IV : lieux

Les lieux présentés ici peuvent donner lieu a des aventures a eux seul mais ce n'est pas le but du scénario, ils sont la uniquement pour donner de la couleur, pas un challenge de plusieurs heures.

## Le chemin de triboar :

Le chemin de triboar est une petite route sur une plaine qui va d'ouest, la côte, en est, à l'intérieur des terres. Elle longe la foret au nord et les collines aux sud. A mis chemin se trouve un village, phandalim et une journée après, les ruines d'une vieille cite : Conyberry. C'est une route commercial peu fréquente mais utile dans cette région qui reste toutefois dangereuse a cause des pillards gobelins.

Depuis la malédiction, la route n'est plus fréquentée du tout et les rares Insomniaques qui l'emprunte tente de regagner la civilisation au plus vite, c'est a dire Phandalim. Les embuscades gobelins sont exceptionnelles, victimes de la malédiction, c'est le chaos et une nouvelle liberté pour beaucoup.

## Phandalim :

ce village est la résidence des joueurs et le cœur du scénario. Phandalim avait connu la gloire lorsque la forge des sorts était active dans les montagnes mais depuis la grande invasion orque elle ne reste plus que l'ombre d'elle même.

**La taverne stonehill** : Le chanteur tetfer a acquit cette taverne il y a un an et l'a remis a son goût. Sa renomme a permis d'illuminer Phandalim mais depuis la malédiction les ténèbres l'ont de nouveau envahie. Les mercenaires logent ici et Grista demandera au nain d'héberger aussi les capes rouges afin d'assurer leur sécurité.

**Le géant endormi** : Petit commerce plus que douteux de Grista. C'est ici qu'elle loge, souvent protéger par quelque garde du corps. Avec la malédiction elle se retrouve seule et ne dort plus que d'un œil, dans une cache qu'elle a aménagé pour l'occasion. La voleuse passera aussi le plus clair de son temps a voler les objets ici ou la, surtout au bureau de change, pour les mettre dans l'une de ses caches.

**Le manoir tresendar** : Vieille demeure en ruine mais qui tient encore bien debout. Elle appartenait au comte Tresendar Aldrith avant qu'il ne trouve la mort lors de l'invasion orque. Une tragédie a frappée la famille Tresendar ou le père dû punir de mort son fils Valis qui avait assassiné par jalousie son propre frère aine Enrik.

Les capes rouges demeurent dans les sous sol du manoir tout comme le laboratoire du magicien Iarlo, chef en titre des bandits. A cause de la malédiction, les capes rouge Maudit seront transférés a la taverne Stonehill mais comme ils ne sont plus que 3, cela prendra beaucoup de temps.

Un nothic sévi dans une crevasse se trouvant dans le sous sol, un pacte a été conclu pour qu'il n'attaque pas les capes rouge. Avec la malédiction, le magicien conclura un nouveau pacte afin d'accéder a la forge des sorts.

**Les provisions barthen** : Commerce principal du village qui servira de lieu d'approvisionnement pour les Insomniaques.

**L'autel de la chance** : Au milieu du village se trouve l'autel de sœur Garaele. Les préparatifs pour l'enterrement du vieux Gundry sont encore présent, le recueillement se faisant ici. La prêtresse loge dans une maison juste à côté.

**La ferme Edermath** : Ferme typique qui entoure le village, celle-ci est la résidence de Daran. Comme toutes les autres fermes, les champs ont été empoisonnés par le dragon croc venimeux.

**La mairie** : Le statut de maire d'Harbin Wester ne lui aura pas permis d'échapper à la malédiction. Il n'y a pas grand chose d'intéressant ici hormis de vieille peinture montrant l'ancienne gloire de phandalim.

**Le bureau de change des mines** : Même si la plus part des mines sont asséchées il reste encore quelque bon filon qui permettent à Halia Thorntorn d'être la plus riche du village. Maudite, Grista la dépouillera de ses biens les plus précieux.

## **Conyberry :**

Ancienne cite détruite lors de l'invasion orque avant qu'elle ne s'attaque à la forge. Il ne reste rien d'intéressant hormis des fresques et des sculptures. Agatha, la fiancée d'Enrik Tresendar, habitait ici et y a été morte. Devenu une banshee on peut la trouver dans la forêt à côté de Conyberry dans une vieille hutte qu'elle hante.

Pour la petite histoire, elle cherche l'assassin de son fiancé, Valis, mort depuis longtemps. Sa chevalière peut lui prouver sa mort, on la retrouve dans le coffre à trésor du nothic. Elle note aussi qu'elle connaît beaucoup de chose et pourra répondre à toute question si on lui donne la chevalière ou le peigne en argent de sœur Garaele...

## **La montagne :**

La montagne est juste derrière les collines, la zone est assez dangereuse car un clan de géant des montagnes y vit, on peut voir de gigantesque totem délimiter leur territoire. Ses géants ont des esclaves humanoïdes primitif qui, avec la malédiction, se sont endormi. Les géants se montrant très curieux, ils réfléchissent à descendre de leur montagne pour voir ce qu'il se passe. L'arrivée de Gundreen, Iarlo et Dench leur en apprendra un peu plus juste avant que la malédiction ne soit levée.

**La forge des sorts** : La forge se trouve dans une ancienne cite, alliance entre les nains, les gnomes et les humains, que l'on appelle la vague d'écho, située dans une immense grotte. Les frères de Gundreen s'y trouvent endormi dans leur campement juste après l'entrée, devant une faille.

La cite en elle-même est envahi de mort vivant dont un fantôme, Morkesh, qui était l'un des plus grand mage de la cite. On y trouve aussi les gardiens, des cranes enflammés, ainsi qu'un spectateur devenu un peu fou qui surveille la forge en elle-même. Pour terminer le portrait, la cite conduit à d'ancienne mine labyrinthique à moitié effondré et une autre partie de la vague d'écho est recouverte de fungus empoisonné. De l'autre côté de la cite se trouve une mer intérieure, à l'origine des vagues d'écho, qui conduit vers les ombres terres.

## La foret :

cette immense foret regorge de danger mais aussi de trésor qui seront hors de portée des joueurs. Les Insomniaques pourront y trouver une grande source de nourriture, des ruisseaux pour boire et des goblinoides endormis. Les joueurs peuvent y rencontrer quelque goblin en fuitent mais aussi des personnes pétrifiées par une gorgone et peut être même la bête en elle même... tout comme avec le dragon, les Insomniaque ne sont pas de taille face a elle.

**Thundertree :** Ce village se trouve a plusieurs jour de marche, autant dire trop loin pour les Insomniaques sauf s'ils décident d'abandonner Phandalim. Thundertree a été victime d'une invasion de zombi cendré qui l'a détruite. Certain habitant ont réussi à s'échapper et a se réfugier a Phandalim mais ils sont maintenant victime de la malédiction.

C'est ici que demeure le dragon vert, croc venimeux, dans une tour délabrée. Les zombis sont toujours présent mais a l'état d'endormi, ils ne se réveillent que lorsqu'il y a du feu. On trouve aussi des twig blight, tout aussi comateux, mais ne s'éloignant pas de leur « jardin ».

Un groupe du culte du dragon était dans le village pour conclure un pacte avec croc venimeux, un druide était la pour contre carrer leur plan. La malédiction a endormi tout ce petit monde pour finir dans l'estomac du dragon.

**Le château gragmaw :** Demeure d'un ancien seigneur longtemps disparu, il est celui du roi goblours Groll. C'est lui qui chapeaute tous les goblinoides de la région, tous les terriers des collines et tous les pillages qui reviennent dans son château. Maudit lui aussi, seul un hobgobelin (et quelque goblin), devinrent Insomniaque. Il lui tranchât rapidement la gorge avant de s'approprier les lieux mais les petites créatures avaient déserté depuis longtemps. Seul dans son château il s'occupe des autres hobgobelin toutefois en attendant leur réveille.

La nuit ou la malédiction frappa, les gobelins avaient creuse un tunnel et découvert d'ancien sous sol du château. La zone n'a pas été inspectée mais elle débouche sur une prison vide dont la porte est gardée par un golem de fer. Un peu plus loin se trouve un laboratoire dans lequel se trouve enchaîné un puissant démon entrain de se réveiller...

## Les collines :

Des ressources attendent les Insomniaques dans cette partie de la région et peu de danger menace hormis quelque meute de loup ou des gobelins, endormis depuis longtemps.

**Wyvern Torn :** C'est une grotte ou un groupe d'éclaireur orque trouva refuge. Tous maudit, il ne reste plus qu'un ogre et des loups apprivoisés. L'ogre, s'ennuyant, est parti alors que les loups protègent leur maître. Hormis un coffre enfermant quelque trésors, on peut remarquer une fresque décrivant l'assaut des orques dans la cite des vagues d'échos et leur défaite face aux gardiens.

**Les terriers gobelins :** Plusieurs terriers sont dissimulés dans les collines et certain sont relié entre eux par des tunnels, l'un d'eux s'étend jusqu'à la foret. Les terriers étaient gouverné par un seigneur goblours, vassal du roi goblours Groll. Seul l'un d'eux est Insomniaque, les autres ont été tué par les gobelins Insomniaques aussitôt devenu Maudit.

Durant toute cette période les gobelins ne feront rien, trop heureux d'être enfin libre, et préféreront fuir plutôt que de défendre leur territoire.

Remède médicinale

# Partie V : intrigue

Cette partie regroupe les Insomniaques, les monstres et leur intrigue.

## Insomniaque :

**Barbare** : pnj : Dench : Fo 20, Co 17, De 14, Sa 14, In 10, Ch 12, SM 12.  
pv : 48, CA 16, att : +7 dgt : 2d6 +7  
CR 2 XP 450

**Prêtre** : pnj : sœur garaele : Fo 10, Co 12, De 14, Sa 20, In 14, Ch 16, SM 12.  
pv : 36, CA 12, att : +2 dgt : 1d8  
CR 1/2 XP 100

**guerrier** : pnj : sildar winternight : Fo 16, Co 20, De 10, Sa 14, In 12, Ch 14, SM 12.  
pv : 75, CA 21, att : +6 dgt : 1d8 +3  
CR 4 XP 1 100

**Guerrier** : pnj : daran : Fo 18, Co 16, De 18, Sa 14, In 14, Ch 12, SM 12.  
pv : 70, CA 16, att : +7 (+9) dgt : 1d8 +4  
CR 4 XP 1 100

**Rôdeur** : pnj : adran. : Fo 14, Co 12, De 20, Sa 14, In 12, Ch 16, SM 10.  
pv : 44, CA 17, att : +8 dgt : 1d8 +6  
CR 3 XP 700

**Barde** : pnj : tet fer : Fo 12, Co 16, De 16, Sa 12, In 14, Ch 18, SM 12.  
pv : 33, CA 14, att : +3 dgt : 1d8 +1  
CR 1/4 XP 50

**Voleur** : pnj : grista : Fo 14, Co 16, De 18, Sa 12, In 16, Ch 14, SM 10.  
pv : 44, CA 16, att : +4 dgt : 1d8 +2  
CR 1 XP 200

**Ensorceleur** : pnj : gundreen : Fo 12, Co 13, De 14, Sa 10, In 18, Ch 18, SM 14.  
pv : 28, CA 15 (armure de mage), att : +4 dgt : 1d4 +2  
CR 2 XP 450

**Magicien** : pnj : iarlo : Fo 10, Co 12, De 16, Sa 12, In 20, Ch 14, SM 14.  
pv : 35, CA 16, att : +3 dgt : 1d8  
CR 3 XP 700



## **Monstre :**

**Croc venimeux** : jeune dragon vert.

Croc venimeux est triste, le monde s'acharne contre lui... déjà qu'il avait du partir pour voir si la forêt était plus verte ailleurs, il avait enfin trouvé un peu de distraction avec un culte du dragon, un druide et quelque aventurier intrépide. Mais alors que tout était en place, la malédiction s'abattit, brisant la toile d'intrigue qu'il avait réussi à tricoter... imaginez, un groupe d'aventurier faisant le bien autour d'eux tuant un druide protecteur de la forêt pour sauver le village d'une sombre magie opérée par ses alliés cultistes ! Mais non. Tous endormis, tous dans son estomac, sans aucune saveur...

Mais l'espoir lui revint quand il aperçut dans Phandalin des rescapés de la malédiction. Un nouveau jeu germa dans la tête du dragon. Son jeu était très simple, les faire s'entre-tuer. Pour cela, il fallait que les Insomniaques meurent de faim afin qu'ils n'hésitent pas à tuer pour une poignée de racine. Son premier coup fut l'empoisonnement des champs.

Croc venimeux est comme tous les dragons verts très vicieux. Il se fera passer pour quelqu'un de doux mais très maladroit et enrhumé ce qui provoque des éruptions de vapeur empoisonnée soit disant à son insu... son seul défaut est qu'il se croit très bon menteur alors qu'il ne l'est pas du tout. Il viendra défier toute personne qui le prend pour un menteur.

Les Insomniaques ne sont pas de taille face au dragon et il le sait, il ne cherche qu'à s'amuser avant de les dévorer. Voici ce qu'il fera durant le scénario :

- Empoisonnement des champs. Un seul champ sera touché, celui de Daran.
- Isoler le village. Quand les Insomniaques sortiront pour explorer les environs, il passera à l'attaque mais prendra soin de ne tuer personne, juste terrifier. Cela prend des formes assez subtiles en envoyant une meute de loups sur eux par exemple avant d'apparaître pour les sauver. La nuit il peut s'attaquer au campement, tuant les chevaux et fuyant avant d'être vu. Le dragon évite toutefois la gorgone et les géants de pierre.
- Il dévorera ou fera fuir les gibiers des environs. Il se lancera sur les chasseurs Insomniaques pour se disputer la viande. Si la cueillette leur suffit, il empoisonnera les ressources.
- Au bout de 4 jours il se plaindra d'avoir faim et de n'avoir pas d'autre solution que de les manger pour survivre. Étant attristé de la situation, il se contentera d'un Maudit par jour, un régime pour se grand vorace !
- 4 jours après, la faim le tenaille, il passe à 2 Maudits par jours.
- Une fois la malédiction levée, le jeu n'a plus d'intérêt, il repart à Thundertree mijoter d'autre plan.

## **Nothic :**

Le nothic est un ancien magicien de la forge des sorts mais sa transformation lui a effacé tout son passé. D'un naturel curieux, il attaque rarement sauf par nécessité mais s'amuse à échanger des informations contre le sang d'une victime. Avec le magicien Iarlo, il s'agissait de lui jeter quelque cadavre pour qu'il se nourrisse et maintenant qu'il y a des Maudits, Iarlo n'hésite pas à les lui donner.

Le nothic est toujours dans l'ombre, à distance, à espionner les autres, à lire leur pensée pour s'en servir. Lorsqu'il découvrira ou se trouvera la forge des sorts en sondant Gundreen, il échangera cette information contre un trésor de son choix se trouvant là-bas. Connaissant l'histoire des forges, le chef des capes rouges acceptera car elle renferme maintes objets magiques.

Les Insomniaques peuvent le tuer facilement en s'y mettant a plusieurs mais étant distant et prompt a fuir, il proposera toujours un secret pour qu'ils puissent l'épargner. Voici ce qu'il fera durant le scénario :

- Le nothic ira voir Iarlo pour conclure un nouveau pacte, il peut lui révéler si des personnes mentent en échange de chair fraîche cette fois ci. S'il refuse, le nothic le tue, Iarlo évidemment accepte.
- Le nothic rencontre Gundreen et découvre le chemin pour y aller. Il gardera cela secret mais révélera au magicien que le gnome connaît la route et qu'il suffit de le suivre.
- Si un Insomniaque possède un objet magique, il lui proposera un secret contre l'objet. Il révèle le secret en premier et si on le trahit, il révélera a tout le monde ce que pense l'Insomniaque a chaque instant.
- Accompagne Iarlo dans les montagnes pour trouver la forge des sorts. Avec l'arrive des géants, il s'enfuira.

## Rencontre aléatoire :

Pour chaque sortie a l'extérieur de Phandalim, test de rencontre avec 1d20. 15+ une rencontre a lieu.

Attention, une partie des rencontrent sont pour des personnages de haut niveau, surtout ceux mettant en scène le dragon vert, la gorgon et les géants. Les pj devraient apprendre a éviter le combat dans ce genre de situation, c'est pour cela que ces rencontres sont surtout descriptifs.

Type de rencontre :

- 1 : Dragon vert volant dans le ciel et chassant un hippogriffe.
- 2 : 1d6 + 3 gobelins. Des gobelins qui devaient effectuer des raids pour leur seigneur goblours. Ils sont tous endormi sauf 1d6 - 3 qui reste la ne sachant pas trop quoi faire.
- 3 : Une meute de loup (1d6 + 10) qui chasse les pj. Ils n'attaquent pas de front mais harcèle.
- 4 : Dragon vert dans le ciel avec une personne dans ses griffes.
- 5 : Un ours brun se nourri d'un daim.
- 6 : Troupe de goblin (2d6 + 10) avec leur chef qui reviennent avec le butin. Ils sont tous endormis et une bonne partie du butin a disparu, pris par les gobelins Insomniaques.
- 7 : Gobelins Insomniaque qui chassent le sanglier (1d4 + 1).
- 8 : Les pj voient des statues de goblin, certain sont écrasées. C'est l'œuvre d'une gorgon.
- 9 : Des cadavres d'humain jonchent le sol. Ils ont été empoisonnés (par le dragon vert) et ils se font dévorer par des insectes.
- 10 : Les pj rencontrent une meute de loup se nourrissant de leur proie.
- 11 : Les pj voient une gorgon manger la statue d'un homme.
- 12 : Les pj peuvent entendre des gobelins crier. Ils (1d4 + 3) sont en plein repas et ils se font maltraiter par leur seigneur goblours Insomniaque.
- 13 : Les pj croisent un Insomniaque dont le groupe a rencontre une gorgon et sont tous mort. Certain ont survécu comme lui mais ils ont sombre a la malédiction. Il demande a rester avec eux.
- 14 : Un forestier insomniaque prévient les pj qu'on dragon vert rode près d'ici. Il a déjà attaque un village qui avait succombe a la malédiction.
- 15 : Changement de temps, il fait plus froid ou temps brumeux.
- 16 : Le sol tremble, les pj risquent de tomber dans un trou. Un hankeg risque de s'attaquer a eux s'ils sont isolés.
- 17 : Les pj aperçoivent un géant des collines ayant un cheval sur les épaules, le propriétaire n'y est plus.

18 : Une ligne de totem titanesque se met en travers de la route des pj. S'ils ne contournent pas les totems ils risquent de recevoir des rochers de la part de géant de pierre.

19 : Un éboulement survient.

20 : Les pj aperçoivent un ogre avec élan.

21 : Une caravane marchande arrive, il n'y a plus qu'un Insomniaque, les autres sont sain et sauf mais Maudit. Il pense que c'est l'œuvre des magiciens rouge qui terrorise la région.

Foret : 1d12

colline : 1d12

montagne : 1d12

Plaine : 1d12

1 : 1

1 : 2

1 : 1

2 : 2

2 : 3

2 : 2

1 : 2

3 : 3

3 : 5

3 : 3

2 : 3

4 : 4

4 : 6

4 : 4

3 : 5

5 : 5

5 : 7

5 : 6

4 : 6

6 : 6

6 : 8

6 : 7

5 : 7

7 : 7

7 : 10

7 : 10

6 : 8

8 : 9

8 : 11

8 : 12

7 : 10

9 : 10

9 : 12

9 : 14

8 : 12

10 : 12

10 : 13

10 : 15

9 : 15

11 : 14

11 : 15

11 : 18

10 : 16

12 : 15

12 : 17

12 : 19

11 : 20

12 : 21

Remplacez les gobelins  
par des orcs.

Remplacez le dragon  
vert par un géant de  
pierre.

# Partie VI : Aide au meneur de jeu

## Petit conseil :

**Commencer la partie :** Ce scénario est prévu pour être joué en convention, avec des joueurs ne connaissant pas l'univers de D&D. Pour ne pas perdre de temps, procédez par ces étapes :

- Une fois tout le monde assis, donnez une feuille blanche à chacun pour leur servir de note.
- Sur cette feuille, faites leur écrire en grand leur nom afin que chacun puisse se nommer.
- Expliquez brièvement l'univers de D&D puis les règles, juste le système D20.
- Annoncez le scénario qui va être joué, le décor (la côté des épées), ce qui s'est passé (la malédiction) et qui sont les protagonistes (le village et les factions).
- Présentez les pré-tirés et demandez aux joueurs de choisir entre les différentes classe (Daran, l'un des guerriers, doit être présente comme une classe de fermier.). Précisez les niveaux de chaque classe et leurs factions.
- Une fois que les joueurs ont leur personnage devant eux, expliquez la feuille de personnage. Profitez en pour qu'ils mettent le nom de leur personnage, le genre, les caractéristiques et le choix des voies.
- Mettez les joueurs d'une même faction côte à côte, puis d'alignement si possible.
- Une fois les fiches terminées, demandez aux joueurs de mettre sur la feuille blanche, le nom du personnage et sa classe.
- Prévenez les joueurs qu'ils sont ici pour s'amuser, raconter une histoire mais qu'ils vont se tirer dans les pattes !
- La partie peut commencer par l'introduction

**Gestion du temps :** Ce scénario est assez difficile à mener pour une session de 6h car il peut durer plusieurs jours... c'est souvent le cas avec les aventures s'étendant sur plusieurs jours, dans le cas présent, c'est 11 jours... il ne faudra pas hésiter à effectuer des ellipses car si vous jouez le scénario jour par jour, cela fera au mieux 30 minutes par jour. Le calendrier vous aidera à vous concentrer sur les moments importants. Entre deux, demandez aux joueurs comment ils s'organisent pour les jours qui suivent. Voici quelques éléments à prendre en compte en début de partie et qui devront ensuite être résolus en un jet de dé :

- Gestion du village et de ses ressources. Comptabilisation des denrées et qui s'occupe de quoi.
- Organisation pour la protection des villageois. Jet de constitution et de mentale.
- Organisation des partis de chasse. Jet de survie ou de nature pour trouver de la nourriture.

**Gestion de l'espace :** L'une des difficultés est l'environnement dans lequel évoluent les personnages. Il ne s'agit pas d'un simple donjon ou d'une route mais d'un village et de ses environs. Ici aussi les personnages peuvent se perdre dans l'exploration et ce n'est pas le but, le dragon est justement là pour les renvoyer dans leur village. Voici quelques points :

- Les parties de chasse permettent de découvrir l'environnement mais elles doivent se résoudre en quelque jet de dé. Le premier pour savoir s'il y a une rencontre, le deuxième pour savoir combien de ration ils réussissent à avoir.
- Les joueurs peuvent vouloir chasser le dragon. Le premier affrontement leur fera prendre conscience qu'ils ne sont pas de taille. Croc venimeux donne un ou deux avertissements, après il tue.
- Les personnes peuvent se rendre aux différents lieux, comme Coneberry ou la forge des sorts. Faites seulement un test de rencontre puis demandez ce qu'ils font là-bas et donnez-leur ce qu'ils veulent. S'il n'y a rien, dites-leur que leur personnage est bredouilles, passez au jour suivant.
- Ne prenez pas le défaut d'exploration de donjon, avec la malédiction, il n'y a quasiment plus aucun danger (un bon exemple est celui des terriers gobelin ou du manoir Tresendar). Décrivez les lieux, ce qui peut les repousser, demandez quelque jet mais faites cela en 2 – 3 phases.

## Calendrier :

Le calendrier montre ce qui se passe au jour le jour mais du point de vue des pnj.

### Jour 1 :

Croc venimeux empoisonne les champs.

Iarlo et le nothic concluent un pacte.

Sœur Garaele effectue l'enterrement du vieux Gundry.

Adran loge à l'auberge avec son amour Maudite dans une chambre en échange de gibier.

Dench quitte le manoir avec le gobelin Maudit pour se réfugier au village dans une maison.

Grista va voir Tetfer pour qu'il héberge les capes rouges. Avec Dench, elle déplace tous le monde là-bas.

### Jour 2 :

Croc venimeux tue le gibier aux alentours.

Le nothic découvre le secret de Gundreen.

Grista part voir Adran pour l'embaucher, il refuse. Grista demande à Daran de lui fournir de la nourriture, il refuse.

Iarlo sacrifie le 1<sup>er</sup> maudit au nothic

Tetfer demande à Grista pourquoi le vieux Gundry est mort, elle répond qu'elle ne sait pas.

### Jour 3 :

sœur garaele demande à ce qu'on l'accompagne à Conyberry pour interroger une voyante.

Grista envoie Dench menacer Daran, le fermier accepte.

Iarlo sacrifie un 2<sup>e</sup> maudit au nothic

Daran reçoit la visite du nothic, il est intéressé par son anneau. Il lui demande ce qu'il voudrait en échange, le fermier répond : rien.

Adran commence à avoir des hallucinations, il est espionné par des ombres.

Gundreen prévient Sildar qu'il veut partir rejoindre ses frères à la forge

Sœur garaele, sildar, adran, gundreen, dench et iarlo partent à Connyberry, ils passent par la grotte pour récupérer les frères de gundreen.

grista pille le bureau de change.

Gundreen arrive enfin à la forge mais malheureusement ses frères sont morts de soif, le groupe continue vers conyberry.

**Jour 4 :**

Sœur garaele rencontre agatha la banshee, elle lui répond que si elle lui apporte la chevalière de l'assassin de son fiancé, le fils de duc Tresendar, elle pourra lui répondre à une question.

Daran découvre qu'il manque 2 maudits, il en fait par à Tetfer.

Tetfer reçoit la visite du nothic qui lui apprend que se sont bien les capes rouges qui l'ont tués.

En fin de journée, retour de Sœur garaele, sildar, adran, gundreen, dench et iarlo.

Tetfer va voir Dench pour savoir pourquoi Gundry est mort, il lui apprend que le vieux avait découvert que les capes rouges étaient de mèche avec les seigneurs goblours.

Tetfer prévient sœur Garaele que le vieux Gundry a été tué par les capes rouges et de l'existence du nothic.

Adran est fou, des boutons du haut du chemisier de sa dame ont été retirés.

Iarlo sacrifie un 3<sup>e</sup> maudit au nothic, il l'avertit de la présence de la forge.

**Jour 5 :**

Les dieux annoncent que dans 4 jours, la malédiction sera levée.

Sildar enquête avec dench dans le manoir pour récupérer la chevalière du fils du duc Tresendar.

Sœur Garaele demande des explications aux Capes Rouges sur la mort de Gundry avec les autres Insomniaque. Les Mercenaires ne veulent pas prendre part, disant que cela fait partie du passé, qu'il faut se serrer les coudes. Elle ne veut plus soigner les capes rouges, violente dispute avec Grista.

Croc venimeux demande des sacrifices pour se nourrir. Le village refuse mais Grista accepte secrètement.

Daran et adran remarque les traces de sang laissées par les victimes du nothic. Tout pointe sur Iarlo à cause des traces de pas. Ils en font part aux insomniaques.

Adran ne veut plus chasser, on l'espionne, on s'en prend à son amour, il ne quitte plus l'auberge suite aux révélations de Daran.

**Jour 6 :**

Grista demande à Dench de lui montrer comment se faire un remède à base de plante pour rester éveillée.

Les mercenaires et les villageois demandent des explications à Iarlo sur la disparition des maudits et sur le Nothic. Le magicien bluff et parvient à s'enfuir en devenant invisible. Il se dirige à la forge avec le Nothic.

Grista décide d'éliminer les Insomniaques susceptible de l'empêcher de sacrifier des maudits pour le dragon. Grâce à sa pierre d'alibi, elle fait croire qu'elle se trouve dans l'auberge avec les maudits Capes Rouges.

Alors que Sœur Garaele, Sildar et Dench se préparent à partir pour Conyberry, Grista met le feu à la maison de Daran.

Daran meurt dans l'incendie en voulant sauver sa famille.

Les Insomniaques tentent d'éteindre l'incendie mais Grista en profite pour tuer la prêtresse.

Grista s'enfuit dans les sous bois du manoir.

Le nothic récupère l'anneau de vigilance de Daran.

**Jour 7 :**

Sildar recherche Grista mais sans succès, le rôdeur ne voulant pas l'aider et préférant rester auprès de sa bien aimée.

Dench pour faire preuve de sympathie l'aide mais ils ne trouvent pas la voleuse.

Dans un accès de folie, Adran tue Tetfer puis part dans la forêt avec sa bien aimée maudite. Tout le monde pense que c'est l'œuvre de Grista.

Grista sacrifie un maudit au dragon.

Sildar se rend compte du sacrifice du maudit mais ne parvient pas à rattraper Grista.

Iarlo se fait capturer par les géants.

**Jour 8 :**

Sildar, fatigué, succombe à la malédiction.

Grista tue Sildar dans son sommeil.

Grista sacrifie un maudit sur la place du village.

Dench est déçu du comportement de Grista, il reste à l'écart avec Gundreen.

En enquêtant sur la mort de l'aubergiste, ils se rendent compte que c'est Adran le responsable et qu'il serait partie dans la forêt avec sa femme.

**Jour 9 :**

Croc venimeux double le nombre de sacrifice.

Dench et Gundreen sont les seuls survivants. Le barbare propose d'aller voir le roi Groll pour se protéger du dragon. Ils partent avec le Gobelin.

En chemin, Gundreen et Dench rencontre une Gorgon qui pétrifie le Gnome.

Grista sacrifie un maudit au dragon sur la place du village.

Le Nothic vient voir Grista pour lui proposer un marché, elle le tue direct.

**Jour 10 :**

Dench arrive au château Gragmaw et constate que le roi Groll est mort. Il s'associe au chef Hobgoblin.

Grista sacrifie un nouveau maudit.

**Jour 11 :**

Les dieux lèvent la malédiction.

Le dragon dévore Grista lors du sacrifice.