

L'Auberge Piégée by Keyzar

Campagne de dix courts scénarios articulés autour de mages gaffeurs. Ce scénario-ci a été imaginé par Keyzar, mais il a été légèrement modifié. Il peut facilement permettre la constitution d'un nouveau groupe de joueurs.

Principe de l'aventure : Les aventuriers sont piégés magiquement dans une maison avec tout un groupe de personnes rendues abruties et cannibales par l'enfermement. Arriver à composer avec les autres, survivre et comprendre comment sortir du piège sont au menu de cet instantané.

Lancer l'aventure : Vos personnages ont peut-être envie de s'en jeter un dans une auberge ? À moins qu'ils n'aient été embauchés pour retrouver le fils d'un bourgeois, habitué des tavernes et qui a disparu depuis deux semaines... Toujours est-il qu'en franchissant le seuil d'une auberge décatie au fin fond d'une ruelle peu usitée, ils se retrouvent tous, et précisément au même moment, devant quatre tables renversées, des arbalètes pointées sur eux, et qu'une voix provenant de derrière la barricade leur demande de poser les armes. La porte derrière eux est solidement fermée. Et pour cause ! Une rune magique a été endommagée il y a de cela plusieurs dizaines d'années et interdit maintenant toute sortie. Mais ça, il va falloir le comprendre !

Le « piège » magique

L'auberge était autrefois la maison d'un mage. Constituée de deux appartements situés à deux adresses totalement différentes, elle est plus grande à l'intérieur qu'elle ne devrait l'être : une unique pièce au rez-de-chaussée a été démultipliée en plusieurs salles et a été reliée à une chambre à l'étage d'un immeuble d'un autre quartier. Cette chambre a été elle-même étirée et divisée magiquement. En outre, pour mener à bien ses recherches, le mage avait tordu le temps : il s'y écoule sept fois plus lentement qu'à l'extérieur. Mais lorsque la porte d'une pièce est fermée, le temps y reprend son cours normalement. Des glyphes permettaient de se téléporter d'une pièce à l'autre, tout en préservant l'équilibre temporel. Mais certains de ces schémas occultes ont été détériorés et font désormais office de loquet inaltérable... Notamment sur la porte d'entrée, qui permet d'entrer mais plus de sortir : tous les nouveaux arrivants sont placés dans une stase temporelle et sont « délivrés » dans la salle d'entrée de l'auberge à 20 heures précises. D'où l'arrivée simultanée de vos PJ même s'ils n'étaient pas ensemble... Les glyphes sont discrets et seul un examen minutieux permettra de les remarquer. Les runes magiques sont différentes d'un étage à l'autre, et le seul glyphe semblable à celui de l'entrée figurait sur une porte du rez-de-chaussée qui a été récupérée par l'un des prisonniers de l'auberge et découpée pour en faire un bouclier. Une fois le glyphe retrouvé, il suffira de le reproduire sur la porte d'entrée pour pouvoir sortir et si le dessinateur n'a aucune compétence magique, c'est encore mieux ! Car la réinscription ne se passera pas sans heurt : vibrations, tremblements, lanternes qui se renversent et qui déclenchent un incendie, etc. Les sortilèges de la maison mettront quelques tours à s'effondrer sur eux-mêmes, juste le temps pour organiser une évacuation en catastrophe et se montrer héroïque en sauvant le reste de la communauté.

Les prisonniers : Deux groupes s'affrontent. Le premier, au rez-de-chaussée, est mené par Torve, un borgne plutôt énergique qui cherche à placer les nouveaux venus sous sa coupe et verra d'un mauvais œil l'arrivée de nouveaux chefs naturels. Cependant, il a organisé son groupe en optimisant les conditions de survie du mieux qu'il le pouvait : dans une arrière salle, où il y a des infiltrations d'eau et se trouve une champignonnière, il y fait récupérer le précieux liquide et préserve la quantité de champignons en rationnant ses ouailles. Il consent à tuer le plus faible d'entre eux si les affrontements avec le clan du haut n'ont pas fait leur lot de victimes mais le cadavre est soigneusement découpé et conservé afin de durer le plus longtemps. Son clan souffre cependant d'abrutissement à cause de la malnutrition et ils sont incapables de certaines choses pourtant de bon sens comme inscrire un message d'appel aux fenêtres de l'auberge...

À l'étage, Folker et ses hommes ont pris le sommet de la chaîne alimentaire au sens propre comme au sens figuré. Ils retiennent un clerc qu'ils obligent à invoquer de l'eau et chassent régulièrement les hommes d'en bas pour se nourrir. Si vous le souhaitez, vous pouvez également faire allusion à un fou qui se cache à l'étage et qui vient de temps en temps quémander sa ration au groupe du rez-de-chaussée. Ses irruptions sont brèves et furtives car il maîtrise le système de téléportation de la maison. Il pourrait être une bonne source d'informations si vos PJ parvenaient à mettre la main dessus.

Faire vivre l'aventure : Vos aventuriers se feront facilement accepter par le premier groupe s'ils acceptent de déposer leurs armes. Pour le second groupe, par contre, il va falloir qu'ils montrent clairement qu'ils sont les plus forts. Mais il est primordial d'inspecter l'étage pour comprendre comment les sortilèges fonctionnent, en particulier si c'est un homme de l'étage que vous avez choisi pour être l'heureux possesseur du bouclier porteur de glyphe !

Jouez sur la faim, la soif, la fatigue, le désir d'aller vite car en dehors de la maison le temps semble aller encore plus rapidement... Vous pouvez également vous amuser avec la distorsion temporelle ou le système de téléportation : faire disparaître un personnage, faire entendre des cris lugubres comme très ralentis, donner la vision d'une fenêtre de l'étage donnant sur un autre quartier (évidemment la fenêtre est incassable comme toute la structure de la maison !)

Vous pouvez lâcher des informations par le fou ou dire qu'un mage, mort depuis, résidaient parmi les barbares du premier et suggérer qu'il avait un journal intime...

Si vous avez des améliorations ou du background à apporter, des remarques à faire, ... adressez vos mails à :

jall2_at_orange.fr (en remplaçant _at_ par @)

Ou alors venez lâcher des commentaires sur le site :

<http://www.ginungagap.fr/test>