

Un jour sans fin



AVENTURIE[®]
COM



L'Œil Noir

Un Jour sans Fin

Ou
Dans les Méandres du Pouvoir de Satinav

Par
Calenloth

*Avec l'aide précieuse de Rohal, Tonton Alrik et Sydyann
Et l'Equipe de la Saga
Illustrations issues des parutions de DSA
www.aventurie.com*

Troisième scénario de la Saga « 20000 Lieues sur Dère »

AVANT-PROPOS

Ce scénario est la suite des aventures par e-mail (« pbem ») joué sur le groupe yahoo « Aventurie » par 6 vaillants Héros. Il est a priori jouable seul mais l'histoire commence dans deux scénarii précédents « Les Loups d'Endar » et « Le Châtiment d'Angrosch » et ne s'arrêtera pas à la fin de ce scénario mais continuera au fil du temps pour former, je l'espère, une saga en Aventurie. Il a été adapté pour des niveaux faibles (de 3 à 5) mais rien ne vous empêche de multiplier le nombre et les caractéristiques des créatures que vos Héros rencontreront.

Je remercie Rohal, Tonton Alrik, Sydyann, Fred et Arwen pour l'aide apportée, et mes joueurs pour avoir servis de cobayes et désormais l'équipe de la Saga, notamment Aesculaper et Elderwan pour la relecture.

J'espère que vous prendrez autant de plaisir à le jouer que moi à le réaliser. Si vous le jouez, en tant que créateur et même en tant que joueur, je serai ravi de connaître votre avis (bon ou mauvais mais pas trop méchant ☺) et connaître le temps réel pour jouer le scénario.

Libre à vous d'adapter ce scénario comme vous voulez, sachant que les objets marqués d'un * serviront plus tard et qu'il est donc conseillé de les garder dans votre adaptation.

La suite de la saga « 20000 Lieues sur Dère » est à retrouver sur www.aventurie.com. N'hésitez pas à y faire vos commentaires et suggestions ainsi qu'à y poser toutes vos questions.

Le petit village de Fort Hesindel (HesindelBurg en VO) existe réellement en Aventurie (voir la carte dans l'Annexe n°1), mais tout ce qui est décrit par la suite dans ce scénario n'est absolument pas officiel.

Bonne partie !
Calenloth

Prologue

« - Cà y est Grand-père, je suis au lit !

- Très bien alors, où en étais-je ?

- les Loups-Garous Grand-père ! Et le temple !

- Ah oui. Donc comme tu le sais, derrière le mystérieux mur nous avons découvert un temple d'Angrosch oublié de tous, même par les Nains. Un effroyable et invincible loup, façonné par une Chamane nivésienne, y avait élu domicile, empêchant l'accès au temple. C'est à ce moment que nous avons rencontré P'tit Guertin.

- P'tit Guertin ? Pourquoi petit ? C'est pourtant un Maître de la Cheminée d'Angrosch, c'est un chef de temple !

- Ah oui ! Mais à l'époque, il n'était encore que novice et avec son aide, et celle de son ami l'Elfe Aëthylla, nous avons récupéré le feu sacré caché dans l'ancre de la bête et l'avons replacé au centre du temple. Au même moment, la créature infernale est partie en poussière levant du même coup la malédiction qui pesait sur le temple.

- Hoooo ! Et c'est à ce moment là que les 7 Nains qui gardent la Tour de Guldin ont été libérés ?

- Tu as tout compris. Pour nous remercier, P'tit Guertin nous a offert dans une petite sphère une partie du feu sacré et éternel d'Angrosch. Sans le savoir, il allait nous aider à accomplir une de nos aventures les plus fantastiques.

- Laquelle Grand-père ?

- Ha çà ! Je te raconterai tout çà demain. Bonne nuit !

- Bonne nuit, Grand-père !

Le Départ

Le scénario commence par une séparation. En effet, il est temps pour les Héros de reprendre la route et ils doivent dire au revoir à P'tit Guertin et Aëthylla, l'elfe, éternel ami du prêtre. En même temps, P'tit Guertin leur demande un dernier petit service : se présenter au château du Baron près du village de Fort Hesindel pour l'informer de la réhabilitation du temple et donc d'une recrudescence des adeptes d'Angrosch (nom donné par les nains à Ingerimm) dans la région. Et voilà les Héros sur la route.

Ce scénario est très spécial. En effet, comme il y est fait référence dans son titre, les Héros vont vivre une journée sans fin. Eux seuls s'apercevront que la journée se répète et s'ils ne font rien alors il n'y aura jamais de lendemain en Aventurie... (Enfin on peut penser que Praïos ou un autre des Douze viendra y mettre son grain de sel, si vraiment les mortels n'arrivent pas à résoudre ce problème. Déjà Angrosch interviendra grâce à son « feu »). P'tit Guertin, leur a offert une sphère de feu* contenant une partie du feu éternel brûlant sans discontinuer dans le temple. Le feu produit à l'aide de cette sphère n'est pas de nature magique ni divine (il n'aura par exemple aucun effet supplémentaire sur les démons) mais éclaire mieux, brûle plus longtemps et dégage plus de chaleur (idéal pour la forge donc). Mais cette sphère va être bien plus utile aux Héros qu'ils ne le pensent puisque son aura va les protéger d'un évènement bien étrange.

Quelques temps après avoir retrouvé la route pour Fort Hesindel, les Héros sont rattrapés par un paysan conduisant une charrette. Ils se montre amical et leur propose de monter sur la paille à l'arrière. Si les Héros montent, il entame la discussion. Son nom est Thalin et il se montre aussi enjoué que bavard. Que font-ils ici, qu'ont-ils vécu au temple sont une partie des nombreuses questions que le paysan peut poser.

Bientôt, les Héros aperçoivent les premiers toits de Fort Hesindel et surtout le château ayant donné son nom au village, qui le surplombe. C'est un village assez simple et ses habitants courageux ont tout reconstruit après la « tempête orke ». Thalin dépose les Héros sur la place principale, leur chemin se sépare ici. Il leur indique comment « monter au château », qui est à 20 minutes à pied. Sur la place principale, il y a beaucoup d'animation : marchands, troubadours et badauds y grouillent dans une ambiance festive et aimable. En effet, c'est la fête à Fort Hesindel, le Baron marie prochainement son fils avec une « belle princesse » (dixit Elsa la boulangère).

Les Héros peuvent en profiter pour renouveler leurs stocks de provisions et d'armes. Il y a un forgeron réputé à Fort Hesindel mais son emploi du temps est chargé pour la journée et il ne pourra réparer armes et équipements (trouvées par exemple dans le temple d'Angrosch mais avec des malus inhabituels dûs à leur mauvais état) des Héros que le lendemain. Il les invite donc à revenir le jour suivant.



Panorama avec vue sur Fort Hesindel

Les Héros n'ont plus qu'à se rendre au château. Le pont-levis est baissé mais la herse est fermée. Ils devront demander audience au Baron en capacité de diplomates/ambassadeurs pour que le garde aille chercher son maître. Il revient accompagné d'un jeune homme d'une vingtaine d'années. Il se présente sous le nom de Pierre d'Hesindel, fils du Baron Jean d'Hesindel. Les Héros doivent se présenter à nouveau. Après y avoir quelque peu réfléchi (signe de maturité), Pierre offre le gîte en attendant le retour de Jean d'Hesindel prévu pour le lendemain, celui-ci ramenant avec lui la future femme de Pierre, la princesse Cunégonde d'Aïolis. Pierre met une servante à leur service : Alizon, une « jolie et fraîchelette blondette ». Elle leur montre une grande chambre contenant suffisamment de lits où les Héros peuvent déposer leurs affaires.

Pour le couvert, les Héros peuvent se rendre à la fête où, en tant qu'ambassadeurs, on leur offrira un chaleureux repas, surtout s'ils se montrent amicaux et non dédaigneux des petites gens. Les villageois ne les aimeront que plus, appréciant la simplicité, surtout venant de personnes importantes comme des ambassadeurs. Les Héros retrouveront Alizon, mais aussi Thalim lors de la fête, qui se joindra à eux et parlera beaucoup en leur compagnie. Il insistera encore plus avec les Héros qui se montrent bavard avec lui. Pendant la soirée, la troupe de passage à Fort Hésindel fera un petit spectacle : cracheur de feu, dresseur d'ours, jongleurs et acrobates, musicienne, etc...Le ventre rempli et la tête tournant peut-être légèrement, les Héros rentrent au château. Alizon les accompagne et les mène une nouvelle fois à leur chambre en leur souhaitant une bonne nuit.



Le Jour sans Fin

Ce jour, semblable à tous les autres, commence comme ceci (à lire aux joueurs) :

« C'est par le pépiement des oiseaux que vous êtes réveillés. Dehors, vous pouvez entendre que l'activité des gens du château est déjà importante dans la cour. Des cuisines, vous pouvez sentir les agréables odeurs de froment et de seigle des pains tout juste chauds qui parviennent jusqu'à vos narines. La jolie voix d'Alizon prend le relais des oisillons peu de temps après votre réveil : "Bien le bonjour messires, votre première nuit au château a-t-elle été agréable ?" Ce faisant, elle ouvre les volets pour laisser entrer la lumière du jour... »

Et c'est par ce texte (qu'il faudra essayer de lire de la même manière) que les Héros devront toujours être réveillés dorénavant jusqu'à qu'ils trouvent la solution au mystère de cette journée très spéciale. Les Héros peuvent essayer de ne pas dormir mais vers minuit, le temps bouclera et ils se réveilleront comme le matin précédent. Alizon invite les Héros à se rendre à la grande salle pour le petit-déjeuner où Pierre, un brin nerveux semble-t-il, (dans l'attente de sa bien-aimée) les attend déjà se mettre à table.

Une fois repus, les Héros devront aller en ville, par leur propre initiative ou sur demande de Pierre, notamment pour rencontrer les prêtres du temple d'Hesinde, dont tous les villageois sont fiers (du temple pas des prêtres !). Y est entreposé principalement une relique : le Vase d'Hesinde. Les Héros, s'ils le demandent, peuvent apprendre des prêtres que cette relique est très ancienne et s'est en fait toujours trouvée à Fort Hesindel et que sans elle, Fort Hesindel ne serait peut-être pas. Les prêtres resteront muets sur ce qu'elle contient. Si un Héros l'ouvre, il sera touché par la malédiction d'Hesinde. Son Intelligence et son Intuition tomberont à 7 et ses valeurs d'Aptitudes en Connaissances seront réduites à 0. Dans le prochain scénario, le Héros fautif aura l'occasion de se réhabiliter auprès de Hesinde. Le jeu n'en vaut pas la chandelle, le vase ne contient que des fleurs séchées.

Le Temple

Pour cela, ils y vont à pieds mais en chemin ils aperçoivent une inquiétante fumée noire s'élever du village. Qu'ils se précipitent ou non au village, en arrivant ils aperçoivent le temple d'Hesinde en proie aux flammes. L'incendie a déjà bien pris et les villageois terrifiés essaient de s'organiser comme ils peuvent. La réaction des Héros peut influencer sur l'état du temple et surtout pour sauver la vie d'un des prêtres, nommé Vitus, qui a perdu conscience à l'intérieur. S'ils ne font rien alors le prêtre meurt. Si un des Héros particulièrement courageux fonce dans le brasier, alors le prêtre pourra s'en sortir avec seulement quelques brûlures.

L'incendie éteint, le temple est dans un état déplorable, la bibliothèque du temple (d'où le feu semble être parti) est détruite. Seules les chambres des prêtres dans l'annexe ont été préservées (note pour le MJ : une salle souterraine secrète renfermant les objets et les écrits les plus importants n'a pas été touchée).

Le deuxième prêtre, Théodore, est catastrophé (surtout si Vitus est mort). Il était au marché lorsque le feu s'est déclaré. Une enquête dans le temple est quasiment impossible, tout ayant été détruit. Personne n'a d'idée sur la raison de l'incendie. Si Vitus n'est pas mort, il est envoyé au château pour se reposer et pourra répondre aux questions dans l'après-midi. Avec un peu de méthode, on peut déduire, d'après les traces dans les décombres, que le feu est parti directement de la bibliothèque. Le nombre impressionnant de livres et d'écrits a vite fait virer le feu à la fournaise.

Le Forgeron

Les Héros se retrouvent sur la place principale. Les villageois essaient de reprendre un peu d'entrain mais l'ambiance est lourde. Si les Héros ont une arme à affûter ou une armure à réparer (du temple oublié d'Angrosch), ils peuvent aller voir le forgeron. Leurs regards croisent le sien, il sourit, s'arrête de frapper son enclume et s'essuie le front en soupirant. En se dirigeant vers lui (ou même simplement en passant devant la forge), soudainement, un cheval attelé à une charrette, se cabre en hennissant, et part au galop. Il se dirige droit vers le forgeron et le renverse. Le cheval fou continue sa course vers les Héros qui peuvent essayer de l'éviter ou de lui sauter dessus pour tenter de l'arrêter (ce qui sera plus dur mais mieux récompensé). Le forgeron a le bras cassé. De simples soins (magiques ou non) ne lui rendront pas l'usage de son bras et c'est avec amertume qu'il constatera qu'il ne pourra plus exercer son métier et mettre en pratique les techniques qu'il a apprises des Nains. Son jeune fils et apprenti fondra en larmes. Leur avenir paraît compromis.

L'enfant disparu

La matinée est passée et les Héros retrouvent Alizon qui les invite à venir manger à l'auberge du village aux frais du Baron. Pendant leur repas, une mère visiblement inquiète entrera dans l'auberge pour demander à l'aubergiste s'il n'a pas vu son fils, Kena. Les Héros peuvent s'en inquiéter, ils apprendront juste qu'elle ne l'a pas vu depuis ce matin quand il est parti jouer.

L'attaque du Baron

Sur demande de Pierre d'Hesindel pour discuter des événements et tenter de les élucider, ou simplement pour interroger le prêtre Vitus, les Héros retournent au château.

Si les Héros ont sauvé Vitus, celui-ci leur explique avec difficulté qu'il a surpris un homme encapuchonné dont il n'a pu voir le visage. Il farfouillait dans la bibliothèque (du côté des rayonnages de la magie si les Héros posent la question). S'ensuivit une bagarre, renversant la table et répandant l'huile d'une lampe qui s'enflamma directement. Le prêtre s'interrompant pour sauver les écrits, l'inconnu en profita pour l'assommer. La suite, les Héros la connaissent.

Après la discussion ou l'interrogatoire, les Héros, redescendant dans la cour, voient un cavalier, un carreau planté dans le dos, arriver sur le pont-levis. Il fait encore quelques mètres et s'écroule. Il souffle quelques mots qu'il répétera plusieurs fois avant de perdre connaissance (et mourir si les Héros ne prennent pas de dispositions) :

« Au Petit Bois Noir... une attaque...le Baron...mort... »

Pierre d'Hesindel descend à son tour et pâlit de terreur en voyant le cavalier blessé. Il lui intime de parler mais le soldat est à bout de forces.

Pierre ordonne à ses soldats de prendre des chevaux pour partir au Petit Bois Noir. Il appréciera que les Héros se proposent de les accompagner.

Le Petit Bois Noir doit son nom à la couleur sombre du tronc de ses arbres mais n'est en rien lugubre. La troupe découvre vite le lieu de l'attaque. Tous les soldats ont été tués (5 en tout) et le corps du Baron est retrouvé un peu à l'écart, le corps transpercé de toutes parts. Il s'est visiblement battu comme un lion au vu de l'état de ses armes, de ses blessures multiples et des alentours, couverts de sang, mais sans trace d'autres corps. La calèche qui transportait Cunégonde est vide mis à part le cadavre de sa servante. Si les Héros font un examen approfondi des lieux, ils trouvent des traces de pas près de certains arbres dont les branches pendent au dessus du chemin. Ils trouvent aussi un filet qui a sûrement été utilisé pour immobiliser les hommes et quelques carreaux d'arbalète.

Pendant ce temps, les soldats de Pierre ont capturé un homme qui rôdait autour du lieu de l'attaque. Il s'appelle Pirl. Il se proclame innocent et dit qu'il est arrivé après l'attaque. Il dit avoir vu des hommes, dont le chef portait un bandeau sur l'œil, emmener la jeune femme aux longs cheveux blonds (Cunégonde).

Les soldats ont l'air de le connaître et le malmènent quelque peu, visiblement très échaudés par la mort de leur Baron. Apparemment, les hommes aimaient leur Baron, et notamment Darne, vétéran et capitaine des soldats. Les Héros ne peuvent pas apprendre grand chose d'autre. Pirl, selon lui-même, était apparemment au mauvais endroit au mauvais moment. Selon les conseils des Héros, Pierre, chamboulé, ordonnera à ses soldats de le relâcher ou non. Darne fait pression sur lui pour ne pas le relâcher. Puis il retourne examiner les lieux pendant une demi-heure avant que Pierre, rageant d'impuissance, ne décide de repartir, car la troupe commence à tourner en rond.

L'exécution

La troupe, pour revenir au château doit passer par le village. Sur la place, les villageois sont en plein émoi. Alizon a été retrouvée assassinée il y a presque une heure. C'est la meunière qui a surpris le meurtrier en pleine besogne. Elle est sûre d'elle, il s'agit de Pirl. Les soldats racontent aux villageois que le Baron est mort et qu'ils ont découvert Pirl sur les lieux. C'en est trop, il doit payer. Si Pirl n'est pas déjà avec eux, malheureusement pour lui, il se retrouve une deuxième fois au mauvais endroit au mauvais moment, car il arrivera alors lui-même au village. La foule se rue sur lui, le bouscule, l'insulte. Tout se passe très vite, il est mené jusqu'à un arbre, une corde à nœud coulant est lancée par-dessus une branche. On le monte sur un cheval. Les Héros peuvent tenter d'intervenir pour sauver Pirl, au moins pour qu'il ait un procès.

Les villageois l'accusent tour à tour de plusieurs griefs, les Héros doivent à chaque fois sortir un nouvel argument pour le défendre. S'ils en manquent, quelqu'un dans la foule gronde et quelqu'un d'autre fouette le cheval qui part au galop. A part une action désespérée, chanceuse et exceptionnelle d'adresse, Pirl est perdu.

Voici ce dont les villageois l'accusent :

« d'avoir participé à l'attaque du Baron »

« de changer les tartes aux prunes des commères en bouses de vache »

« de vivre de rapine »

A la fin, qui sait, il est peut-être aussi « responsable de l'incendie du temple ! »

« Kena, le petit garçon de la mère de l'auberge, a disparu ce matin alors que Pirl était dans les parages. »

« d'avoir fait semblant d'être l'ami d'Alizon puis de la tuer »

Ce dernier évènement doit normalement enlever la palme car il est impossible pour les Héros de résoudre le mystère en si peu de temps. Si les Héros sauvent tout de même Pirl, ils pourront recevoir suivant leurs actes un bonus de points d'aventure allant jusqu'à 20 points.

Suite à cet évènement, que Pirl soit mort ou en prison dans l'attente de son jugement dans les geôles du château, l'atmosphère n'est plus à la fête du tout. Les forains, qu'on commençait à regarder d'un mauvais œil, sont partis. La fête du soir est annulée.

Pierre, le nouveau Baron d'Hesindel reste très hospitalier avec les Héros. Il leur propose de tenter d'éclaircir tous les mystères de cette journée dès le lendemain. Pendant le repas, un soldat vient annoncer à Pierre qu'on a retrouvé le petit Kena noyé dans un puits à l'écart du village. Une profonde amertume se lit sur les traits de Pierre, Fort Hesindel n'ayant jamais vécu de journée aussi sombre.

L'assassinat

Après le dîner, Thalin vient voir les Héros. Il prend à part celui avec qui il a le plus discuté et noué une relation amicale. Il faut absolument qu'ils restent seuls. Jouez sur la vanité d'un personnage, sur sa croyance (il aimerait parler à un prêtre pour se convertir), ses défauts (joueur, buveur...), la séduction, etc...

Discutez avec le joueur seul à seul pour la suite. Thalin et lui discutent pendant un moment, mais alors que le PJ a le dos tourné (ou en tout cas que Thalin s'arrange pour être dans son dos), il ressent une violente douleur au dos. Thalin vient de le frapper. Tout ce qu'il voit avant de perdre connaissance (en fait, il meurt) c'est Thalin ricanant devant lui, son visage changeant de forme pour prendre celui du Héros. Dorénavant, dites au joueur qu'il doit jouer le rôle d'une créature mimétique qui a pris son apparence. Vous pouvez lui préciser que c'est temporaire même si son personnage est mort. Il va sûrement se poser des questions mais il comprendra bientôt.

Il ne reste plus aux Héros (restants) qu'à aller se coucher. Ils retrouvent leur même chambre, mais le sourire d'Alizon n'est plus là pour les accompagner dans le monde des rêves.

Le lendemain... qui se révèle être la veille !

Un « nouveau » jour se lève et ce jour, semblable à tous les autres, commence comme ceci (à lire aux joueurs) :

« C'est par le pépiement des oiseaux que vous êtes réveillés. Dehors, vous pouvez entendre que l'activité des gens du château est déjà importante dans la cour. Des cuisines, vous pouvez sentir les agréables odeurs de froment et de seigle des pains tout juste chauds qui parviennent jusqu'à vos narines. La jolie voix d'Alizon prend le relais des oisillons peu de temps après votre réveil : "Bien le bonjour messires, votre première nuit au château a-t-elle été agréable ?" Ce faisant, elle ouvre les volets pour laisser entrer la lumière du jour... »

Normalement, la simple présence d'Alizon devrait mettre aux PJs la puce à l'oreille. Insistez sur les scènes, les odeurs, les bruits identiques à ceux « d'hier » qui leurs donnent une sérieuse impression de déjà-vu.

Un petit temps de réflexion et les Héros doivent rapidement s'activer : repenser aux événements « d'hier » pour, pourquoi pas, les corriger. Un Héros avec l'avantage « Horloge interne » se souviendra parfaitement des horaires.

En voici un résumé :

8h30 : éveil des Héros

8h45 : début de l'incendie

9h30 : L'incendie n'est plus contrôlable

Entre 10h et 12h : Le forgeron est renversé par le cheval fou, le petit Kena tombe par accident dans le puits.

12h : repas avec Alizon

15h30 : attaque des bandits sur le Baron et sa troupe

16h : enlèvement de Cunégonde

16h30 : Le cavalier blessé mortellement arrive au château.

17h : Alizon est assassinée.

18h30 : exécution de Pirl

En soirée : meurtre d'un des PJs par Thalin, créature mimétique

Tous ces événements sont immuables et arriveront quoiqu'il arrive sauf si les Héros interviennent directement. Le temps doit être considéré comme une succession d'événements et non de moments pendant lesquels ces événements se produisent, car les événements existent, indépendamment du moment où ils vont se produire : modifier certaines choses pouvant avancer ou retarder certains de ces événements, ne les empêchera pas tout de même d'avoir lieu. Les Héros devront donc agir avec discernement. Exemple : ils peuvent empêcher le forgeron de forger vers 10 heures mais dès qu'il s'y remettra, le cheval fou sera là. Même s'ils parlent à Elsa de façon à la convaincre de ne pas laisser son enfant jouer dehors, le petit Kena parviendra à se faufiler hors de chez lui et filera droit au puits.

FORT HESINDEL : Ses Personnages

Alizon : Servante au service du Baron. Toujours de bonne humeur, elle égaye tout le monde de son sourire au village. Elle est la seule amie de Pirl. Pendant la journée, Thalin, la créature mimétique, l'assassine en prenant l'apparence de Pirl pour l'approcher, l'assassiner et prendre sa place. Comme on le sait, la meunière le surprendra (faisant accuser Pirl) et il ne pourra évidemment pas prendre la place d'Alizon, car la meunière aura vu le cadavre de la servante.

Darne : Capitaine de la garde du Baron. Homme bon et soldat vétérans, très attaché au Baron, la mort de celui-ci le fait agir excessivement et traitera en conséquence Pirl. Le chagrin l'aveuglant, il poussera à son exécution même si ça ne fera pas revenir le Baron.

Eaque : Forgeron. Il doit son art et sa grande maîtrise à une éducation exceptionnelle avec des Nains. Il transmet son art à son fils mais son accident va tout remettre en cause.

Jean d'Hesindel : Fils cadet du précédent Baron d'Hesindel, il s'est d'abord engagé dans l'armée puis a été rappelé au château lorsque son frère aîné est mort sans laisser de descendance. Sa femme lui a donné un fils, Pierre, mais est morte en couches alors qu'elle allait lui donner une fille. Il se fait vieux, ses cheveux tirant plus sur le sel que le poivre mais il se bat encore comme un lion.

Kena : fils d'Elsa, la boulangère. Ce petit gamin, à l'imagination débordante, couvert de taches de rousseur, n'hésite pas à faire les 400 coups. L'incendie du temple va lui donner des idées de jeu. Malheureusement, il va glisser sur le rebord du puits d'où il voulait puiser de l'eau pour éteindre Gareth en flammes attaquée par des démons. Il luttera toute la journée avant de céder, épuisé, en fin de journée. L'emplacement du puits, à l'écart du village, empêchera ses appels au secours d'être entendus.

Laïos : Magicien. Considéré comme un fou vivant reclus sous son tertre depuis la mort accidentelle de sa famille. En effet, il y a 15 ans, sa femme et sa fille ont toutes les deux été précipitées dans un ravin où coule une rivière. On n'a jamais retrouvé les corps. En réalité, désirent retourner dans le passé sauver les siens, c'est lui le responsable de l'aberration temporelle. C'est lui qui agresse Vitus en voulant récupérer des informations sur les sorts temporels dans la bibliothèque du temple d'Hesinde. Dans la précipitation, il n'emporte pas tous les documents et ne réalise pas parfaitement le rituel, ce qui fait éternellement recommencer le même jour. Rien ne pourra le faire changer d'avis dans sa quête mais il sera prêt à changer son rituel si on l'aide. Le rituel est lancé dès le matin, avant le réveil des Héros. Même en capturant Laïos et en l'empêchant de continuer, le « bug » temporel aura lieu au moment de l'ouverture temporelle qui aura lieu à minuit environ 18 heures plus tard.



Pierre d'Hesindel : fils de Jean d'Hesindel. Il adore son père et est très marqué par sa mort.

Pirl : Farceur. Pirl fut élevé toute sa jeunesse par les Kobolds, dont il a appris à maîtriser la magie. Sa nature humaine reprenant le dessus à l'adolescence, sa famille kobold d'adoption l'a rejeté. Il a dû se débrouiller seul, vivant de vols et de farces aux habitants de Fort Hesindel. En réalité, c'est le seul grief qui soit vrai dans toutes les accusations des villageois (même si au lieu de transformer les tartes aux prunes en excréments, il les mangeait et posait à la place de « belles » bouses de vache). Mais dans le fond, Pirl n'est pas méchant, Alizon l'a bien compris et est devenue son amie, même s'il ne peut s'empêcher de faire des farces à la jeune fille car c'est sa façon à lui de lui montrer son affection. Ce que les autres villageois ne comprennent pas très bien.

Thalin : Faux paysan, vraie créature mimétique. Ça fait plusieurs semaines qu'il est sous la forme de Thalin le paysan et il se lasse. Pendant la journée, il assassine Alizon pour prendre sa place. Pour cela il prend l'apparence de Pirl pour l'approcher et l'assassiner. Comme on le sait, la meunière le surprendra (faisant accuser Pirl) et il ne pourra évidemment pas prendre sa place. Il se rabattra le soir sur un des PJs.

Théodore : Prêtre d'Hesinde. Il fait preuve d'une certaine bonhomie et d'un appétit (décelable à la vue de son « petit » ventre) pour les bonnes choses. Il s'intéresse à des choses beaucoup moins complexes que Vitus. Il étudie les simples et part souvent à la cueillette ou en observation dans la nature.

Vitus : Prêtre d'Hesinde. C'est un grand érudit qui passe la plupart de son temps dans la bibliothèque du temple de Fort Hesindel. Il étudie beaucoup la magie, la religion, les forces obscures. Si les Héros n'interviennent pas dans l'incendie, il périra.



Alizon et Pirl à la fête du village

Comment résoudre tous les problèmes de cette journée ?

Le Temple

Il faut 20 minutes à pieds pour y venir depuis le château, 5 à cheval. Le temps de convaincre le Baron de prendre des chevaux ou d'y courir, les Héros n'empêcheront pas le départ du feu (et donc la fuite de Laïos) mais limiteront énormément la perte des écrits et quasiment rien ne sera perdu. Vitus sera en plus indemne, avec seulement une légère bosse sur le crâne. Les Héros pourront inspecter les documents répandus par terre que Laïos a oublié dans sa hâte. La plupart de ces écrits mêlent étroitement la magie et la manipulation du Temps.

Le Forgeron

A la sortie du temple, les Héros ont à nouveau une énorme impression de déjà-vu. « Leurs regards croisent le sien, il sourit, s'arrête de frapper son enclume et s'essuie le front en soupirant. ». Les Héros doivent ensuite agir rapidement. Repérer le cheval fou (piqué en fait par un taon) ou se précipiter sur le forgeron avant qu'il ne soit renversé. Cet événement peut se passer entre 10 et 12h.

L'attaque du Baron

Une contre embuscade (avant l'arrivée des brigands vers 14h) et s'ils ont convaincu Pierre d'Hesindel de lui prêter une partie de ses soldats (Darne + de 5 à 10 soldats suivant leurs arguments et éventuellement les jets de dés) avantagera grandement les Héros. Les bandits sont une dizaine plus leur chef. Ce ne sont pas des bandits de grande envergure mais qui veulent seulement réaliser un grand coup en enlevant le Baron (qui sera tué si les Héros n'interviennent pas) et sa future belle-fille pour les rançonner. Les Héros pourront en trouver la preuve dans la tunique du chef des brigands sous la forme d'une lettre de demande de rançon déjà rédigée.



Valeurs du Chef des bandits :

Initiative :	9+1D	Attaque :	14	Parade :	8
Points de vie :	42	Protection :	3	CN:	14
Points d'Impact :	1D+4	Vitesse :	9	RM :	5

Valeurs d'un bandit :

Initiative :	8+1D	Attaque :	11	Parade :	7
Points de vie :	28	Protection :	2	CN:	14
Points d'Impact :	1D+3	Vitesse :	8	RM :	4

L'enfant disparu

Les Héros ont juste à demander où se trouvent les puits de Fort Hesindel. Vous pouvez les faire tourner un peu mais il y en a un qui se situe à l'écart du village. Kéna se trouve au fond. Si les Héros ne viennent pas le sauver avant 18h, il sera retrouvé noyé.

L'assassinat d'Alizon

A midi, après qu'Alizon se soit occupée des Héros pour le repas (à la taverne normalement, sinon au château), ceux-ci devront faire en sorte qu'Alizon ne reste pas seule. Alizon se laissera très difficilement convaincre de rester cloîtrée au château (malus de 8 points à l'épreuve) plutôt que de s'occuper pour les festivités du soir.

L'exécution

Si les Héros prennent la précaution de faire surveiller Alizon ou de la sauver d'une tout autre manière (attention s'ils sont partis sauver le Baron ils ne pourront pas être là), Pirl ne devrait même pas être inquiété. Les villageois le laisseront aller, après tout, même s'il fait des farces et chaparde un peu, ce n'est pas un « mauvais bougre ».

L'assassinat

Si Alizon a été sauvée, Thalín cherchera une nouvelle cible chez les Héros, mais ils seront prévenus cette fois. Si Thalín a assassiné la jeune fille, quoiqu'il arrive il sera toujours surpris en pleine tâche par la meunière. Lorsque la créature meurt, elle reprend successivement tous les visages dans l'ordre décroissant qu'elle a « copié ». Ainsi son visage commencera peut-être par celui d'un des Héros, puis de Pirl (prouvant que c'était elle que la meunière a vu agresser Alizon, au moins le premier jour de ces jours sans fin), puis de Thalín, puis de nombreux visages inconnus pour finir par tomber en poussières.

Valeurs de la créature mimétique :

Initiative :	8+1D	Attaque :	12	Parade :	8
Points de vie :	31	Protection :	1	CN:	12
Points d'Impact :	1D+1	Vitesse :	8	RM :	9

La fin du Jour sans Fin ?

Malgré tous les événements de la journée la plus longue qu'ils vivront, les Héros ne doivent pas perdre de vue leur principal objectif : sortir de cette boucle temporelle.

Ils ne le sauront peut-être jamais, mais c'est la proximité du feu d'Angrosch qui leur a permis d'échapper à l'effet rétro du rituel temporel (comme quoi, les dieux n'ont peut-être pas envie de voir l'Aventurie éternellement recommencer le même jour, notamment Boron, qui s'agace un peu de devoir laisser repartir de son royaume les morts de la journée). Seul Laïos pourra émettre l'hypothèse de l'effet protecteur du feu mais seulement si les Héros viennent à lui parler de ce feu. A noter que de grands personnages d'Aventurie, comme la célèbre magicienne Nahéma, sont tout à fait conscients du problème temporel, et seront tout à fait capables d'agir si les Héros se montrent peu habiles à résoudre le problème.

Il est assez facile de découvrir en s'informant auprès des villageois où se terre Laïos. Et se terrer est bien le mot, puisqu'il vit reclus à l'intérieur d'un petit tumulus, de la même façon que les Nains des Collines. Le magicien est tellement accaparé par ses recherches que sa porte n'est même pas verrouillée, ni même simplement rabattue.



Dans la pièce principale, la magie et les objets de la vie courante se mélangent dans un joyeux bazar. Un des Héros peut trouver un rouleau de parchemin contenant le rituel d'un sort (choix à la discrétion du MJ) qu'un magicien peut garder pour l'apprendre. Un petit escalier descend à un autre niveau. C'est ici que les Héros rencontrent Laïos en plein préparatifs. Dans un premier temps, Laïos cherche à faire partir les intrus de la manière la plus rapide (menaces, argent, etc.) car il n'a pas beaucoup de temps à accorder avant la fin du rituel.

Laïos expliquera simplement aux Héros qui le souhaitent sa façon de procéder pour voyager dans le temps et la raison de la boucle temporelle :

« Imaginez que chaque instants présents, chaque instants passés et chaque instants futurs soient comme des bulles de savons et que le Temps soit ces bulles mises côte à côte. Je crois avoir trouvé le moyen de déformer la paroi de la bulle dans laquelle nous nous trouvons actuellement pour retourner dans celles du passé. Notez qu'un voyageur qui irait de cette façon dans le passé appartiendrait toujours au présent et à coup sûr reviendrait inexorablement à son présent un jour ou l'autre, la bulle se reformant d'elle-même. Tout dépend de la protection magique du voyageur mais je pense être assez bien préparé pour pouvoir rester longtemps dans le passé. Par contre je ne m'explique pas pourquoi vous êtes conscients du processus. Peut-être que vous êtes sous une grande protection magique... ou peut-être divine... (NdA : et il a raison !) Par contre, si ce que vous me racontez est vrai, il se pourrait que lors de mon rituel, lorsque je déforme la paroi de la bulle, celle-ci éclate et ainsi nous fasse tous revenir en arrière. »

Laïos est prêt à écouter tout homme qui avec de bons arguments aurait des propositions pour améliorer son rituel, mais il le lancera quand même quoiqu'il arrive (en réalité, il est déjà amorcé le matin) et le temps bouclera à nouveau. Laïos est vigilant quant aux paradoxes qui pourraient bouleverser l'Aventurie entière mais sans argument appuyé par des preuves concrètes, il ne modifiera en rien son rituel. Au mieux, il marchera, au pire, si les dires des Héros sont vrais, il pourrait « recommencer » demain. En fait, il faut lui ramener les écrits qu'il a oubliés dans la précipitation dans le temple après sa lutte avec le frère Vitus. Il lui faudra plusieurs heures d'études pour découvrir ce qui ne va pas dans son rituel, donc les Héros devront lui ramener plusieurs jours de suite les écrits, sauf si un ou plusieurs Héros érudits l'aident dans ses recherches, et alors suivant la réussite du Héros, une ou deux demi-journées suffiront.



L'Hexagramme des Six Eléments

Enfin, ils trouveront la solution au problème dans un paragraphe qui parle de Mada et de la manière dont elle brisa le septième élément pour en faire don aux mortels : la Magie. Or, dans la première partie des documents, il est écrit que le temps et les éléments sont étroitement liés. Ainsi, Laïos, depuis le début, engage son rituel à l'intérieur du pentagramme des six éléments où à chaque pointe, il a placé un fragment de chaque élément (le feu, l'eau, la glace, la pierre, l'air et l'humus (ou la terre)). Pour réaliser correctement le rituel, il faut donc tracer un heptagramme dont une des branches représentera la magie. Laïos aura alors besoin d'un assistant pour générer un peu de magie au moment du rituel pour ouvrir le passage temporel. Un Héros avec un minimum d'énergie astrale sera capable de le faire, sinon c'est Pirl qui s'en chargera, mais il faudra l'avoir sauvé.

L'ouverture du passage temporel aura lieu vers minuit. Ce moment est immuable car la finalisation du rituel et l'ouverture de la porte temporelle nécessite aussi une disposition particulière de certaines planètes et étoiles. Ce passage se présente sous une forme sphérique de 3 mètres de diamètre et semble constitué d'énergie d'un bleu très pur. L'énergie déployée a l'air conséquente, les objets et le sol dont il a pris la place ont été désintégrés. Dès son ouverture, un vent léger se lève, dû à l'air qui est happé par le trou, quelques feuilles s'envolent et sont aspirés. Celles-ci n'ont pas l'air d'être détruites, ce qui encourage Laïos à passer à son tour. Il se retourne juste avant de littéralement « sauter dans le temps », pour remercier une dernière fois les Héros puis il passe au travers du passage. Puis... rien, le passage est toujours là.

Pour la petite histoire, Laïos a réussi à revenir dans le passé, mais conscient qu'un changement de l'Histoire pourrait perturber l'Aventurie entière, il a attendu que sa famille chute dans le ravin pour les sauver (ce qui explique pourquoi on a jamais retrouvé les corps) et disparaître loin. Laïos est mort une douzaine d'années plus tard, et sa femme le rejoignit peu après dans les Halles de Boron, si bien qu'on peut dire d'eux qu'ils sont restés liés ensemble malgré le temps et la mort. Leur fille est revenue à Fort Hesindel et sa fraîcheur et sa vitalité lui ont vite permis d'obtenir une place au château et de se faire aimer de tout le monde. Elle s'appelle Alizon.

Mais revenons à nos Héros. A moins qu'ils ne décident d'eux-mêmes à se jeter dans le vortex (on peut s'attendre à tout de la part des PJs), lorsque les Héros pensent à faire quelque chose pour fermer la porte temporelle ou simplement à s'en aller, le passage s'agrandit d'un coup d'un mètre de diamètre. Dès lors, tout s'accélère, le vent, provoqué par l'aspiration du passage devient d'une force incroyable. Les Héros ont du mal à rester debout et encore plus à s'éloigner. Les petits objets de la pièce sont aspirés. Les Héros doivent passer une épreuve de Force soulagée de quelques points s'ils pensent rapidement à s'accrocher ou s'ils ont un équipement important sur eux et qu'ils se plaquent au sol. Inversement, moins ils auront de prises (en cherchant à s'éloigner ou s'ils insistent pour rester debout), ou moins ils seront chargés et plus ils auront de malus. Le passage commence à se refermer un peu plus à chaque assaut. Les objets aspirés sont de plus en plus gros et lourds, d'abord les livres, puis les chaises et les plus gros meubles ensuite. A chaque assaut le vent deviendra de plus en plus fort, les malus augmenteront de 1 point par assaut. Dès qu'un

Héros rate son jet, il décolle littéralement et est aspiré par le vortex. Ses camarades peuvent tenter de l'attraper au vol mais seront ainsi dans une situation délicate. Au final, tous les Héros doivent être aspirés. La dernière chose qu'ils voient avant de sombrer dans l'inconscience, c'est cette incroyable lumière bleue.

Pour les Héros, c'est la fin... de cette journée sans fin.

Ils se réveillent dans un pré avec un léger mal de crâne d'un lendemain de fête. L'ambiance douce et apaisante, la brise légère, les odeurs d'herbe fraîche, les rayons du soleil chauffant agréablement leurs joues, contrastent énormément avec la situation dans laquelle ils se trouvaient il y a peu.

Les points d'aventure et expériences spéciales :

S'ils le désirent, les joueurs ayant étudié avec Laïos sur le rituel peuvent bénéficier d'une *expérience spéciale* en Connaissance des Arcanes.

Pour chaque personnage, vous pourrez calculer à partir de la liste suivante sa récompense en points d'aventure que vous pourrez moduler selon l'attitude de vos joueurs, leur roleplay, leurs bonnes idées et initiatives, leur motivation, etc...

Evènements de la journée :

- | | |
|--|---|
| - Diplomatie avec le Baron ou son fils | de 5 à 10 points d'aventure |
| - L'incendie du temple | de 5 à 10 points d'aventure
+10 pour un acte de bravoure |
| - Le forgeron et le cheval fou | de 1 à 5 points d'aventure |
| - L'enfant disparu | de 5 à 10 points s'ils le trouvent
le deuxième jour, de 1 à 5 sinon |
| - L'attaque des Bandits | de 20 à 50 points d'aventure |
| - L'Exécution et l'assassinat | 5 à 20 points d'aventure
+10 si Alizon et Pirl survivent |
| - La réussite du rituel | 50 points d'aventure |
| - Résistance à l'aspiration du vortex temporel | +1 point d'aventure par assaut à tenir
sans se faire aspirer par le vortex |

On peut donc tabler sur un total d'environ 150 points d'aventure si les joueurs ont plutôt bien réussi ce scénario sans oublier une récompense de 0 à 100 points suivant l'investissement des joueurs et la manière de jouer leur personnage (race, culture, profession, défauts, etc... : voir Annexe du scénario n°1).

Calenloth

Annexe 2 : le Culte d'Hesinde

Les Six ne sont qu'une, Elle – l'Eglise d'Hesinde

Hesinde en résumé¹

Aspects : érudition, savoir, apprentissage, renouvellement de l'intellectuel, science, magie, alchimie, contrôle des Eléments, étoiles, astrologie, arts, langues, écritures, historiographie, discussions intellectuelles, changement, modification.

Panthéon : les Douze

Théorie de Création : Los/Sumu

Diffusion : partout en Aventurie.

Devoirs : Collecte du savoir, protection des connaissances, encouragement de l'art.

Temples Importants : Kuslik, Gareth (Temple du Pentagone, Catacombes) Tiefhusen (Cristal des Transformations Elémentaires), Silas, Vinsalt (Télescope), Festum (Village d'Hesinde), Methumis (école populaire), Baburin.

Jours Fériés : fête de l'Immersion (30. Phex), fête de la Purification (30. Rahja), fête de l'Epreuve (30. Efferd), fête de l'Illumination (30. Hesinde)

Représentation : Serpent

Surnoms: l'Omnisciente, l'Eclairée, Mère de la Sagesse, Maîtresse des Six Arts.

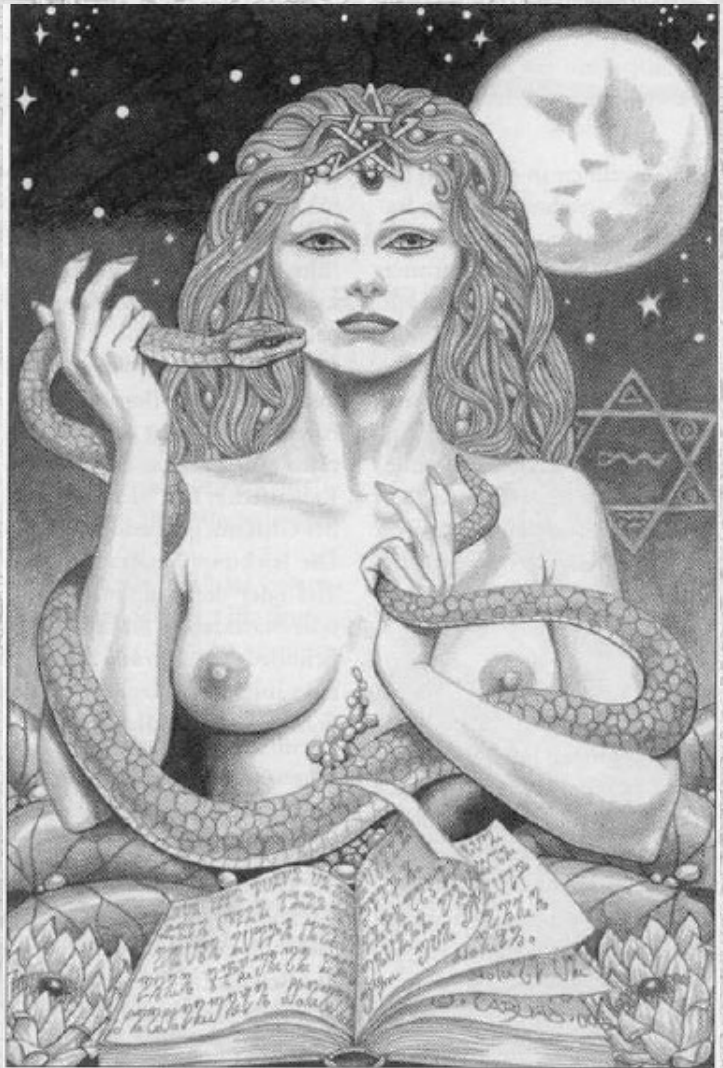
Alveraniars, Saints, Elus : Naclador (Haut-Dragon, Alveraniare), Nandus (Fils d'Hesinde et de Phex, Médiateur du Savoir Divin et Porteur de la Révélation, Saint Patron de l'Education), Mada (Fille d'Hesinde et d'un mortel, bannie pour avoir apporté la Magie aux mortels),

Xeledon (Fils d'Hesinde et d'Ingalf de Silas, dit le Moqueur de l'imperfection des hommes qui passe son temps à jouer des mauvais tours aux humains sur Dere), Sainte Canyzeth (Connaissance), Saint Cereborn (Chronique, Créateur d'Art), Saint Ingalf (Invention), Saint Argelion (Magie de Protection protectrice), Sainte Ancilla (Renouvellement Intellectuelle).

Ordres et Confréries : Draconites (promulgue la croyance d'Hesinde, diffuse la croyance des 12, puni l'abus des dons d'Hesinde, bras actif de l'Eglise), Communauté des Sœurs de Mada (légers liens avec l'Eglise, diffusion du savoir, principalement le savoir magique).

Reliques et Artefacts Sacrés : Infundibulum (Entonnoir) des Omniscients (Analyse alchimique), Tableau de Sainte Canyzeth (crée la clarté des pensées), Bâton du Serpent de Saint Argelion (fait cesser la magie non sainte), Couronne des Connaissances (Analyse des courants magiques), Portraits des Puissants (Caractéristiques des hommes extraordinaires), Statue « Hesinde et l'élève humain » (présence presque tangible de la Déesse), Cristal des Transformations Elémentaires (mesure du temps, chronomètre), Globe Lumineux d'Altaïa (actuellement disparu), divers livres.

Lieux Saints : Kuslik (Halles de la Sagesse), Monts d'Or (Télescope), Elburum (Vase de Feu), Oracle d'Altaïa (disparu depuis 1017 CB)



¹ Voir le Culte complet d'Hesinde sur www.aventurie.com

Symboles : Serpent, Livre, Plume, Feuilles d'orme de sang, l'hexagramme des six éléments (que certains prêtres comparent aussi avec les arts : sculpture - pierre, peinture - terre, écriture - glace, musique - eau, chant - air, langue - feu), Bâton (comme la baguette, mais c'est aussi un moyen de punition, car l'acquisition des connaissances peut faire mal), Ouroburos (un serpent se mordant et formant ainsi un cercle : symbole pour l'église de l'idéal)

Animal Sacré : Serpent

Couleurs Sacrées : Jaune-Vert (Héraldique : Or et Vert)

Plantes Sacrées : Orme de Sang, Lotus

Pierres Sacrées : Onyx, Serpentin (Onyx verdâtre avec des rayures dorées), Sel.

Offrandes: Pierres précieuses, livres, œuvres d'art, Artefacts magiques, travaux de recherche.

Influence Politique : faible ; la politique est à peine visée par l'Eglise; elle est cependant haute dans des régions de Fertilia (en particulier Kuslik) par l'activité dans les conseils.

Hiérarchie à l'intérieur de l'église : prononcée (chaque prêtre peut améliorer sa position selon ses capacités).

Tolérance à l'égard des croyants d'autres croyances : plutôt grande.

Symboles hostiles : destruction des connaissances, activité démoniaque, magie non sainte, fausse interprétation et abus des connaissances, ignorance.

Théorie de l'Eglise : L'esprit est imparfait et devrait être perfectionné le plus possible. Chaque individu devrait utiliser et développer ses dons que la déesse lui a donnés.

Buts de l'Eglise : collecte, protection et transmission des connaissances et artefacts magiques, encouragement à l'art, sélection des connaissances qui doivent être rendues accessibles à la communauté.

Demeure d'Hesinde : le Bosquet d'Hesinde (Labyrinthe du Savoir et de l'Art)

Cosmologie : Avec la connaissance des êtres de Dère, Dère elle-même grandit.

Conception de l'homme : Une créature à sa naissance est une coquille vide. Hesinde permet à chacun de la remplir de connaissances. Il n'est pas donné à toutes les créatures de recevoir le savoir. Les organismes vivants ne sont que de passage mais leur savoir peut se conserver. La beauté des objets d'art vit éternellement et garantit l'immortalité de l'artiste.

Argument plus fort : « L'Histoire se répète. Ceux qui la connaît, ne fait pas deux fois la même erreur. »

Sens de la vie du croyant : recherche, questionnement, étude, collecte du Savoir et transmission.

Image de la croyance dans la population : grande importance pour les magiciens, savants, artisans et artistes, mais aussi la reconnaissance chez le peuple citadin (par les Ecoles d'Hesinde). Dans le reste du pays, on la considère souvent avec scepticisme : « Les enfants doivent travailler dans les champs, l'Ecole d'Hesinde leur met seulement des fariboles dans la tête ».