

UN CRI DANS LA NUIT ...

Un scénario pour AD&D 2e Ed. à l'origine et converti en DD3.5





PRÉAMBULE

1. SYNOPSIS

Les personnages se trouvent coincés dans un village en proie à une terrible malédiction.

Un elfe maléfique y trouva la mort dans une sombre et terrible histoire, légende pour les uns, oubliée pour les autres.

Il a maudit le village et son essence maléfique l'a transformé en un **Esprit hurleur** (banshee). Depuis lors, il terrorise la région tuant quiconque s'approche de son territoire, avec son terrible chant. La végétation des alentours périt peu à peu pour être remplacée par une invasion de chardons.

En plus, les lieux sont hantés par des zombis et des squelettes provenant des victimes de passage, résultat de la terrible vengeance de la banshee.

Les personnages vont devoir, pour libérer le passage et faire retrouver la sérénité, comprendre le mal qui habite ces lieux et le détruire une bonne fois pour toute !

2. AMORCE

Les personnages sont de passage dans une région montagneuse. Ils sont bien obligés d'emprunter ces dures et sinueuses routes de montagne. Le climat n'est pas des plus favorables, la traversée est dure, ils sont pressé d'atteindre ce petit village pour s'y reposer et reprendre leur chemin le lendemain à l'aube.

Mais ils ne se doutent pas que celui-ci est bien tourmenté et que leur route est barrée par un sinistre lieu où plane la désolation et que personne n'ose s'y aventurer ! C'est à un cul-de-sac de superstition et de terreur que se heurtent les PJ'S ! Et le danger semble de taille en effet...

NOTE PRÉALABLE

Les références des pages relatives aux monstres rencontrés proviennent de cet ouvrage : Bestiaire Monstrueux d'AD&D – Advanced Dungeons and Dragons, 1993, TSR.

GROG : <http://www.roliste.com/detail.jsp?id=4973>

Ce scénario a d'abord été rédigé dans le respect des règles d'AD&D 2^{ème} Edition pour ensuite se voir converti en DD3.5 par l'équipe du Cerbere.org.

Ainsi, malgré la conversion et la relecture attentive, on peut encore trouver ça et là des reliquats de notes propres à AD&D 2^{ème} Edition.

Ce scénario peut très bien s'intercaler dans votre campagne habituelle. Il nécessite de jeter les personnages sur une route montagneuse méconnue de leur part. L'endroit est tellement reculé et perdu, le village ayant une réputation et un mode de vie autarcique depuis longtemps, que personne ne connaît la malédiction et le malheur qui y habitent ! Personne n'aurait pu prévoir telle aventure...

Ce scénario est destiné à un groupe de 4-6 joueurs de niveau moyen à élevé disposant d'une force de frappe magique et de ressources. Le principal ennemi à abattre est immunisé aux armes simples. De plus, il est dispose d'une résistance élevée à la magie, les mages ne peuvent pas tout résoudre comme à l'accoutumée !

Les encadrés représentent des passages

« narrés ».

Les paragraphes mis en italique sont des (et des compléments aux) règles du jeu.

Enfin, les éventualités sont reprises sous les paragraphes nommés « Et si... ».



SCÉNARIO

1. UNE HALTE BIEN MÉRITÉE

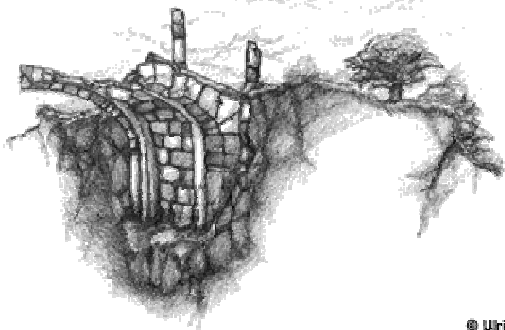
Les personnages atteignent bientôt les abords du village.

C'est vrai qu'il est tard, mais la traversée des aventuriers au beau milieu du village se passe dans un silence monastique, si silencieux que ç' est effrayant !

Quelques lueurs fument des volets fermés de l'auberge pour ne pas que les personnages croient que le village a été déserté ou abandonné...

Mais personne ne sort des maisons à leur arrivée, dans les ruelles pas une âme qui vive. Tout est étrangement vide.

Près de l'entrée du village, on aperçoit les vestiges d'un pont en ruine. Il doit y avoir longtemps qu'il n'enjambe plus ce gouffre. De l'autre côté, tout semble désolé et aride.



© Ulrich Wary

NOTES D'INTENTIONS AU MENEUR

Cette entrée sinistre et morne, les événements qui vont suivre devraient pousser les joueurs à s'intéresser à ce qui ronge et horrifie les villageois et à leur venir en aide.

En plus, les aventuriers, afin de poursuivre leur voyage, ont besoin de traverser ce gouffre et parcourir cette morne plaine.

2. ARRIVÉE DANS LE VILLAGE

De prime abord, personne ne souhaite parler ou évoquer ce qui se passe ici. Tous s'enferment dans un mutisme craintif nettement perceptible. Les

joueurs doivent arriver à détendre l'atmosphère, à instaurer une certaine confiance.

Et si les personnages frappent aux portes des maisons, personne ne viendra ouvrir. Tout le monde reste cloîtré chez soi jusqu'au lever du jour. S'ils crient ou réclament de l'aide, une voix se fera entendre de l'auberge, la porte s'entrebâillera et une pointe de lance surgira en même temps qu'un « qui va là ? » autoritaire !

Si les raisons sont justifiées (repos, halte, aide, etc.), on les invitera à entrer se chauffer, se reposer et manger dans l'auberge.

Les mères rouspètent sur leurs enfants et les grondent afin qu'ils n'évoquent pas tout haut certaines choses dont il faut taire l'existence.

Certains enfants lâchent quelques bribes d'informations. Ils sont sévèrement punis par la suite ! On parle de « malédiction », de « légende », « d'être difforme », « de cri maléfique dans la nuit », « de villageois qu'on n'a jamais plus revus », « de passage condamné », « de pont détruit », etc. Le meneur choisit les éléments qu'il veut laisser transpirer.

Les éléments qui vont suivre, leur brutalité et leur étrangeté forceront les villageois à s'expliquer : les aventuriers ne pourront rester plus longtemps dépités face aux événements dont ils vont être témoins.

3. A L'INTÉRIEUR DE L'AUBERGE

Il n'y a personne à part le tenancier. Celui-ci est muet comme une carpe et vaque à ses occupations en faisant preuve d'une stricte politesse. Il n'y a aucun autre client à l'auberge. D'ailleurs, il n'y pas souvent de passage ici.

Jusqu'au lendemain matin, personne et rien ne viendra troubler cette nuit d'angoisse. Ce n'est qu'en début de soirée, quand il fait encore clair, que l'auberge se remplira peu à peu par quelques villageois venus boire l'une ou l'autre chopine. Mais tous rentrent bien vite chez eux avant que le jour ne tombe.





L'aubergiste, en opposition à toute intention de lucre, invitera même les personnages à déguerpir au plus vite. Seul sa fille ou son fils, attiré par nos aventuriers réclamera qu'ils restent quelque peu.

4. TÉMOINS D'UNE BIEN ÉTRANGE PRATIQUE

En journée, les personnages surprennent un villageois souffrant qui clopine difficilement et douloureusement à l'extérieur du village. Très vite, il arrive au bord du gouffre.

Il transporte avec lui, à ce qu'on peut voir, une sorte de panier de victuailles. Il y ajoute quelques piécettes extraites de sa bourse.

Un lancer réussi : le panier est projeté de l'autre côté dans un bruit assourdi.

A ce moment, un homme, habillé de vêtement usé par le temps et la vie sauvage bondit d'un fourré et court chercher avidement le panier – il sourit en soulevant le napperon qui le recouvrait. Il lance un paquet de chiffons et s'en va si on ne le hèle pas.

Et si les personnages tentent de l'appeler, il ne réagit pas (il est sourd) et il s'en va.

Et si les personnages questionnent le souffrant, celui-ci les tance vertement leur disant de laisser tranquille un pauvre vieil homme malade comme lui et il s'en va. Le paquet de chiffons contient un flacon d'une potion curative tout emmitouflé afin d'éviter qu'il se brise.

5. DÉAMBULATION FUNÈBRE

Les personnages vont, maintenant, prendre compte de l'étendue de la malédiction qui terrorise le village.

Par temps clair et par grands vents, comme la nuit qui suit l'arrivée des aventuriers, un brouillard violacé et bouillonnant se met à traverser le gouffre et s'insinue pernicieusement à travers les ruelles du pauvre et innocent village.

Soudain, un cortège funèbre de zombis et de squelettes se lève de terre et se met à déambuler dans les rues, grattant aux portes avec leurs ongles

acérés dans un bruit démentiel. Les villageois sont au bord de la crise d'angoisse.

Le bruit de grattement et les râles sont insoutenables, c'est le paroxysme de l'horreur. Parfois certains prédateurs tentent de défoncer un volet à coup de masses ou de gourdins.

Par une fenêtre, on aperçoit un pauvre homme qui se fait traquer par le groupe avide de chair fraîche. Il finira par se faire happer et tailler en charpie si personne n'intervient.

Certains morts-vivants se mettent à dévorer le bétail abrité dans les étables, le sang dégouline et des cris, comme dans un abattoir, déchirent la nuit !

Nos aventuriers ne devraient pas rester insensibles à ces parodies de la vie qui hantent et terrorisent les habitants. Les clercs ou paladins devraient avoir le sang qui ne fait qu'un tour.

Le meneur s'occupe de mettre suffisamment de morts-vivants pour que les aventuriers aient quand même quelques frayeurs craignant à un moment d'être submergé !

6. LES LANGUES FINISSENT...

Les personnages, après tous ces événements, vont probablement sommer les villageois de s'expliquer. De toute façon, ceux-ci leur sont reconnaissants d'avoir repoussé les squelettes et vont se mettre à leur parler et à se libérer de ce poids, cette loi du silence qui les oppresse.

Maintenant, ils vont presque implorer leur aide.

Au sujet de l'ermite herboriste qui vit de l'autre côté, il suffit de questionner les malades du village qui ne se privent pas de ses services. Cet ermite est le seul à ce qu'ils sachent, à vivre *là-bas* concoctant – comme son père – des potions et des décoctions.

Un peu de déduction permet aux personnages de savoir qu'ils ont affaire au fils de l'elfe maudit.

En ce qui concerne, l'aspect désolé des terres qui se trouvent de l'autre côté du gouffre et la venue des squelettes, tous parlent de malédiction. Il faut questionner les anciens du village pour en savoir plus au niveau de l'histoire narrée ci-après.



Les quelques marchands, artisans ou colporteurs peuvent témoigner d'un cri horrible qui s'entend parfois de l'autre côté et qui vous glace d'effroi : ça fait longtemps que plus aucun convoi n'est passé par là. Le village, par ce côté, reste coupé du monde.

7. UNE BIEN SOMBRE ET TRISTE HISTOIRE

Ce village reculé a toujours été, de tout temps, assez hostile et xénophobe - d'ailleurs si le groupe d'aventuriers se compose de races humanoïdes, ça pourrait se corser pour eux ou s'échauffer.

Un elfe de passage proposa ses services et ses connaissances pour s'établir ici afin d'aider et d'œuvrer à l'essor de la petite communauté.

On le chassa vertement. Il devint aigri. Seul l'amour que lui vouait une villageoise attendrit pour un moment son cœur. Il naquit de cette union, le pauvre sourd qui erre encore dans les environs. Les villageois chassèrent la pauvre fille et son enfant. Elle partit se réfugier chez lui et mourut peu de temps après suite aux mauvais traitements qu'elle subit juste après son accouchement.

Alors, l'elfe est devenu ivre de colère, de hargne, de vengeance et de tristesse ; il maudit la zone. Ensuite, son esprit vengeur et malfaisant attira les faveurs de puissances maléfiques qui le firent subsister sur le plan primaire pour hanter et le damner en le transformant en Banshee.

Son fils, bâtard et sourd, fit naître un peu de pitié dans le cœur des villageois qui le laissèrent en vie et vinrent quand même, (en pénitence ?) faire appel à ses connaissances. Lui, à la mort de son père a quitté la maison qui s'est délabrée et vit dans les alentours. Sa surdité le protège du chant mortel de feu son père.

Une connaissance des monstres ou cléricale pourrait permettre aux joueurs de se rendre compte qu'ils ont affaire à une Banshee.

8. « JADIS, UN PONT ENJAMBAIL CE GOUFFRE... »

Les personnages doivent maintenant trouver un moyen pour passer de l'autre côté, éradiquer le mal qui s'y trouve et ainsi lever la terrible malédiction !

Plusieurs moyens s'offrent à eux. Le Meneur décidera de leur réussite et des éventuels jets de Compétences ou autres à obtenir.

✚ Poser des rondins de bois progressivement et établir un ponton provisoire en bois. Une solution qui pourrait être soutenue par les marchands du village qui prêteraient main forte à cette entreprise.

✚ Utiliser un sort ou une potion diverse.

✚ Etc.

Le Meneur de jeu veillera aussi aux jets d'escalade pour traverser ce « pont » de fortune et déterminer si aucun aventurier n'ira s'écraser en contrebas !

9. MORNE PLAINE

Une fois que les personnages ont atteint l'autre rive du gouffre, ils se trouvent véritablement sur les terres désolées de la terrible Banshee.

A 8 km de rayon à partir de son repaire, tout est ruine et désolation. Il ne persiste ici que quelques arbres tordus et malingres comme vidés de leur sève vitale, des *dardevils* et des chardons. Le paysage est de type lande écossaise envahie de mauvaises herbes.

A cause de la malédiction jetée par l'elfe maudit, toute victime qui tombe et meurt sur cette terre se relèvera sous la forme d'un zombie ou d'un squelette dès la nuit tombée !

La progression des personnages est difficile et ardue vue la quantité d'épineux et autres broussailles qui les retiennent en arrière.

Les personnages peuvent se faire agresser par des plantes carnivores qui ont proliférés dans cette zone. Celles-ci ont ruiné et asphyxié toute autre plante.





10. DARDEVIL

- ✦ Plante de taille : TG
- ✦ Dés de vie : 12d8+48 (102 PV)
- ✦ Initiative : +4
- ✦ Vitesse de déplacement : 3 m
- ✦ CA : 20 (-2 taille, +8 naturelle, +4 Bonus Dex)
Contact : 8
- ✦ Pris au dépourvu : 16
- ✦ Attaques : 2 coups (+13 distance)
- ✦ Dégâts : coup 2d4+2 + soporifique
- ✦ Espace occupé/allongé : 3m x 3m / 4,5 m
- ✦ Attaques spéciales : Dard soporifique DD18
- ✦ Particularités : immunité contre l'acide, Perception végétale, plante
- ✦ Jets de sauvegarde : Réf +8, vig +12, vol +4
- ✦ Caractéristique : For 14, Dex 18, Con 18, Int 3, Sag 11, Cha 6

Soporifique : à chaque dégât infligé à la cible, celle-ci doit faire un jet de Vigueur DD18 sous peine

de tomber endormi 1d3 rounds après pour une durée d'1d3 heures.

Le Meneur peut leur faire rencontrer l'une ou autre patrouille de zombis hagards qui déambulent dans les environs. Ce sont, au contenu de leurs poches ou vieilles bourses de cuir, d'anciens marchands qui ont eu le courage ou la folie de traverser cette zone. Le Meneur de jeu peut ainsi, occasionnellement, distribuer quelques richesses insoupçonnées sur pareils mort-vivants tels que PO, PA, bijoux, vieilles lettres de change toute fripées, etc. tout en restant raisonnable.

De ce fait, les personnages peuvent tomber sur les vestiges d'un campement décimé et ruiné par le temps. Il n'y aucune trace de lutte ou de pillage. La banshee n'est qu'un esprit malfaisant qui ne pense qu'à tuer tout être vivant et qui n'est pas intéressé par le luxe ou la richesse. On peut y retrouver une vieille carriole, un vieux coffre rempli de..., des marchandises encore intactes ou au contraire pourries ou mitées, etc.



11. PERCLUS, EN VÉRITABLE ERMITE

Cette humble et vieille masure au toit de chaume se trouve juste à l'orée de la zone de 5 km de rayon du repaire de la banshee. La maison est bien vieille et peine à tenir debout. Une fine fumerolle sort de sa

cheminée. Du bois coupé est maintenu au sec sous un frêle auvent.

C'est dans cette maison que vit le fils de l'elfe maudit. Il y vit en ermite et confectionne potions et décoctions. Il est assez craintif, quelque peu farouche mais, au final, pas bien méchant. Il

Un cri dans la nuit



comprend parfaitement le commun et l'elfe (il sera d'ailleurs plus ouvert à une personne s'exprimant en elfe, plus en confiance) en lisant sur les lèvres des ses interlocuteurs. Il est sourd ce qui l'épargne, comme par chance, du cri de feu son père. Il a l'apparence d'un demi-elfe. Il s'exprime par geste ou écrit, sur de vieux parchemins, ses pensées.

Si on lui raconte les horribles agissements, et leurs conséquences, de son père, il est fort peiné. Il n'aurait jamais fait une chose pareille ! La douleur et la tristesse doivent l'avoir rendu fou ! Se sentant un peu « redevable » et « coupable » de tous ces torts provoqués, il propose aux personnages quelques potions curatives afin de les aider. Il ne peut raisonnablement se battre contre son père, il n'en a pas la force et le courage. Mais il comprend bien qu'il est devenu une menace à abattre.

12. TRISTE PLAINE

C'est la zone la plus mortelle pour les être vivants. C'est à partir de ces 5 km de rayon, que la banshee peut exercer la pleine puissance de son chant mortelle.

Et si les personnages se mettent à camper dans cette zone, la banshee viendra, le soir venu, chanter. Sorte de chant funèbre présageant la mort : une douloureuse plainte au travers de la nuit. Un cri dans la nuit !

13. BANSHIIIIII !

Les personnages atteignent le repaire du monstre. De vieilles ruines, vulgaires tas de pierres branlants et autres soubassements délabrés. Des chardons poussent à travers les vieilles pierres écroulées et jetées éparses au sol. Des semblants de portes pendent à moitié retenu hors de leurs gonds. On remarque même quelques poutrelles incendiées.

Il est facile de s'y perdre et de s'y faire coincer par surprise ou de tomber sous une embuscade de squelettes ou zombies. Le dos acculé à un vieux mur, il est impossible de fuir, contraint à entendre la terrible plainte tragique de la banshee qui vous glace le sang à vous tuer !

Un cri dans la nuit

Les personnages ne tardent pas à tomber nez-à-nez avec la banshee.

Eventuellement :

- ❖ être sourd,
- ❖ user d'un sort de Silence,
- ❖ se boucher les oreilles

leur permettrait de se prémunir de son cri ou de bénéficier d'un substantiel bonus à leur jet de sauvegarde.



CONCLUSION ET DÉNOUEMENTS

1. ÉPILOGUE

Les PJ'S sont parvenus à délivrer toute une région d'une horrible et sombre malédiction. De plus, la présence maléfique ayant été balayée, la région pourra peu à peu reverdir et retrouver sa gloire et sa prospérité d'antan ! Les villageois sont enfin délivrés et désenclavés.

On fêtera dignement cette paix et tranquillité retrouvées. Les PJ'S seront toujours les bienvenus en ces terres délivrées par leur héroïsme et bravoure.

On contera leur épopée partout aux alentours ! Le clergé et la seigneurie locale apprendront cette action par la suite et ne manqueront pas de





récompenser les PJ'S. Au Meneur de fixer la récompense !

2. GAIN D'XP

Il est laissé à la discrétion du MJ la distribution de tous points individuels attribués à chaque joueur pour son implication dans le scénario ou les actions de son personnage.

Il est seulement évoqué ici les points à répartir entre tous les membres du groupe en fonction de sa survie, l'accomplissement du but de l'histoire et des buts variables atteints.

Le groupe pourrait acquérir des PX pour avoir survécu.

Détruire la Banshee et débarrasser le village de la terreur inspirée par ses cris et ses sbires squelettiques constitue le but en soi du scénario.

Enquêter au sein du village pour comprendre les tenants et aboutissants de la terrible malédiction permet au groupe d'ajouter quelques PX.

Il faut encore ajouter que le groupe se partage les PX de tous les adversaires vaincus ou mis en fuite.

INSPIRATION

Pour être complet, je précise que la trame de ce scénario s'inspire d'une BD du **Chevalier Rouge** de Willy VANDERSTEEN, *Vrykolakas*, n° 15 en version française paru aux éditions Erasme, 1985.

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier **Cerbere** pour sa conversion en DD3.5 et sa relecture attentive de l'ensemble du texte et **l'Equipe** Cerbère.org pour la publication *online*.



ANNEXE

1. MORT-VIVANT (INTANGIBLE) DE TAILLE M

- ✦ **Dés de vie** : 26d12 (169 PV)
- ✦ **Initiative** : +7
- ✦ **Vitesse de déplacement** : vol 24 m (bonne)
- ✦ **CA** : 16 (+3 des, +3 parade), contact 16, pris au dépourvu 13
- ✦ **Attaques** : contact intangible (+16 contact au corps à corps)
- ✦ **Dégâts** : contact intangible 1d8/19-20 et diminution permanente de 1d4 points de charisme
- ✦ **Espace occupé/allongé** : 1,50m x 1,50m / 1,50 m
- ✦ **Attaques spéciales** : aspect terrifiant, diminution permanente du charisme, plainte
- ✦ **Particularités** : détection des vivants, flétrissement des plantes, intangible, mort-vivant, RM28
- ✦ **Jets de sauvegarde** : Réf +11, Vig +8, Vol +19
- ✦ **Caractéristiques** : For -, Dex 17, Con -, Int 16, Sag 15, Cha 17

- ✦ **Compétences** : Acrobatie +16, Détection +24, discrétion +13, Equilibre +5, Fouille +23, Perception auditive +24, Saut +2, Scrutation +13, Sens de l'orientation +7
- ✦ **Dons** : Attaque éclair, attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du critique (contact intangible), Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer
- ✦ **Milieu naturel / Climat** : terre ferme, souterrains
- ✦ **Organisation sociale** : Solitaire, paire ou fratrie (3-4)
- ✦ **Facteur de puissance** : 17
- ✦ **Trésor** : Normal (x2)
- ✦ **Alignement** : Généralement neutre Mauvais
- ✦ **Evolution possible** : 27-52 DV (taille M)

Ecrit par Pitche (pitche@tele2allin.be)

Illustré par Ulrick (<http://www.ulrick.be>),
et Vanion Harparine (harparine@hotmail.fr)

Mis en page par Naliah (naliah@cerbere.org)

