

Démoniste à l'Orc



Synopsis

Embauchés par les habitants d'un petit village pour escorter un prisonnier orc, les personnages joueurs vont découvrir qu'un démon invoqué il y a longtemps va se libérer bientôt. Pour l'en empêcher, ils vont se lancer à la recherche du sorcier maléfique qui l'a invoqué 50 ans plus tôt. Mais tout un clan de guerre orc l'a trouvé avant eux et il faudra d'abord le libérer des peaux-vertes avant de pouvoir enfin affronter le mal enfermé sur une île.

Action

Enquête

Ambiance

Difficulté

Ce qui s'est passé

Lodor Malekiath, sorcier démoniste, hante la région du village de Tortswald depuis près de 70 ans. Il y a 50 ans, il a créé un miroir permettant de voir ce qui se reflète dans tous les autres miroirs alentours. Il a également invoqué un puissant démon guerrier par erreur. Il a relégué les deux sur une île et les a entouré d'une barrière pour les y contenir. Il a ajouté une barrière plus vaste pour éloigner les prêtres et autres bien pensants de ses affaires. Un clan orc est venu dans la région il y a peu et a fait prisonnier le sorcier en tombant dessus par hasard. Le shaman orc voulant voler les pouvoirs du mage, a fait fouiller la région à la recherche des précieux livres de magie. Il le questionne tous les jours pour en savoir plus. Il a fini par apprendre qu'une partie de ses affaires avait été gardé par les villageois quand ils avaient essayés de le traduire en justice. Le shaman s'est donc laissé capturer et a localisé les livres, il n'attend plus que d'être libéré par les siens.

Une offre d'emploi imprévue

Les personnages sont aux abords d'une grande forêt, dans le milieu du territoire. Ils sont en voyage entre deux aventures où cherchent l'aventure. Comme pas mal de monde à cette époque trouble, ils préfèrent suivre la longue route qui longe la lisière boisée que de couper au milieu. Entre les voleurs, assez peu présents par ici toutefois, et les rumeurs de monstres, nombre de caravanes et de petits groupes font comme eux. Les personnages joueurs arrivent à un croisement où une route s'enfonce dans les bois avec pour seule indication une pancarte délavée par la pluie où on peut lire Tortswald, avec le dessin d'une tortue. À côté de la pancarte, un groupe de 5 paysans aborde tous les guerriers et tous les porteurs d'armes qui croisent l'intersection. Aucun ne s'arrête et tous les traitent avec condescendance et mépris. Quand les personnages joueurs arrivent à leur hauteur ils sont hélés comme les autres. Les paysans demandent aux personnages joueurs de mettre leurs épées au service du village de la tortue, leur village. Le groupe de paysans, hétéroclite, est composé de Barulf, le chef du village, de Pierriek l'apprenti du forgeron, d'Ungar, un paysan, de Miana la fille du forgeron et de Lodotz le benêt. Ils ont besoin d'aide car ils ont capturé un chef magicien orc lors de la dernière attaque de la bande qui fait des razzias sur la région. Ils n'ont

pas confiance dans leurs talents de gardiens et ont besoin d'experts. Ils ont en effet laissé filer leur dernier prisonnier : ils avaient capturés il y a 12 ans un magicien voué aux démons (qui a fait de la forêt environnante un cauchemar depuis plus d'une génération) mais il s'est enfuit probablement par magie. Comme ils veulent que l'orc soit interrogé comme il faut cette fois, ils veulent qu'il soit emmené à la grande ville. Hélas personne ne veut s'en charger et il faudrait des semaines avant qu'une escorte armée ne vienne. Il faut donc emmener le prisonnier au plus vite, avant qu'il ne s'enfuit. Il n'y a pas de guerrier au village : tous les jeunes courageux sont partis à la guerre et sont tombés au combat. Les rares hommes en âge de porter une arme tiennent à distance les orcs en maraude.

Forêt et orcs

Si les personnages joueurs acceptent, ils sont guidés par les villageois vers Tortswald et s'enfoncent en pleine forêt pour plusieurs heures de marche. Le chef du village, Barulf, un riche paysan aux manières de bourgeois, propose une somme totale de 30 pièces d'or en paiement de la mission. Il peut même offrir un lopin de terre et une maison pour chaque personnage (valeur de 250 pièces d'or environ).

Adversaires

Dans ce scénario, il y a deux protagonistes distincts. Les orcs y sont décrits comme des créatures un peu stupide, très fortes et très sales. Seuls le chef et le shaman sortent de ce cliché et sont, à défaut d'être véritablement intelligents, particulièrement vicieux. La menace physique des orcs est très importante : un clan peut affronter une petite armée à lui seul et chaque orc peut tenir tête à 3 hommes. Les joueurs devraient réellement faire attention. Si vos orcs ne peuvent remplir ce rôle, remplacez-les par des ogres, des trolls ou tout autre créature tirée de votre panthéon. Le démon, quant à lui, est obligatoirement une créature magique invoquée, puisque toute l'histoire tourne autour de sa révocation. Si votre jeu ne possède pas de démon, remplacez-le par un golem, un élémentaire ou toute autre créature, mais clairement dangereuse. L'affronter doit être suicidaire et elle doit pouvoir tenir tête à des dizaines d'adversaires.

Alternative

Si les personnages joueurs n'acceptent pas l'offre de Barulf et passent leurs chemins, les personnages joueurs seront interceptés par un petit groupe d'orcs. Le même que celui sur lequel ils vont tomber dans le paragraphe suivant. Cela devrait intriguer les personnages joueurs. S'ils ne sont toujours pas intéressés, c'est lorsqu'ils feront halte pour la nuit, pas très loin du village en fait au point de voir les lumières, qu'ils entendront une attaque orc. Vous pouvez aussi décider de leur faire subir l'attaque orque directement pour les interroger.

La vieille forêt

La forêt est vieille et sauvage. Les chemins, peu marqués dans le sol et grignotés par la végétation, sont tortueux et irréguliers. Sur le chemin du village une petite bande d'orc en tenue de guerre coordonnées (tous avec un brassard rouge sang) va les attaquer : les personnages joueurs devraient s'en sortir car les orcs sont faibles ou peu nombreux. Les orcs sont stupides mais obtus, pour les faire parler il faudra les torturer. Ils sont à la recherche de renseignements sur l'emplacement des affaires de « l'orcier ed'démonitz » (comprendre le démoniste). Le chef de la « compagnie orc » s'appelle Gurtz. Si on discute avec tact, il peut donner l'emplacement approximatif de leur camp « par-là », leur nombre « vach'ment plus qu'vous » et les noms du shaman, Ogan et du grand chef Urtz Frapp'cranes. Les habitants de Tortswald le savent bien c'est pourquoi le village a été hâtivement renforcé. Mais il y a plus plus, même si les paysans rechignent à en parler : depuis des générations la forêt est « mauvaise » : chemin trompeurs qui perdent les gens, attaques d'animaux de nuit, températures glaciales inexplicables, buissons épineux coriaces et empoisonnés, sol jamais égal où des trous capables de casser une cheville sont dissimulés par des feuilles mortes, sons qui ne portent pas bien surtout quand on appelle à l'aide, brouillard... La forêt est tellement dangereuse que, tous les 2 ou 3 ans, quelqu'un disparaît et n'est jamais revu, que ce soit un habitant du village, un courrier ou un voyageur.

Les mensonges du shaman

- Les orcs trouvent le village solide, ils veulent en faire leur camp avant l'arrivée de la bande rivale de Grut le noir.
- La bande ne viendra pas le chercher, il ne s'est jamais entendu avec le chef Urtz.
- Ils ne sont que l'avant-garde de la grande armée qui va venir attaquer l'empire des hommes.

Tortswald assiégé

Barricades en fagots, pieux, une tour installée dans un arbre élagué, des feux aux 4 coins du village... même avec ces fortifications, les 30 petites maisons ne résisteront pas longtemps à des orcs déterminés, surtout que la population est réduite à cause des guerres et des mauvaises récoltes qu'ils vont ramasser dans les clairières loin du village. Les personnages joueurs feront ainsi la connaissance de tout le monde dans la grande maison de la famille Luditz, lors d'une soirée étrangement sobre en alcool : les gens se tiennent prêts. C'est Barulf en personne, le chef du village, qui présentera les personnages joueurs à l'aide d'un discours improvisé. Il finira par les inviter à dormir chez lui pour la nuit : inutile de partager la garde, les personnages joueurs sont épuisés de leur voyage et il y a assez de monde qui s'en occupe. Dans la maison du chef, les personnages joueurs pourraient tomber sur un grand miroir couvert d'un drap et que Barulf redoute. C'est ici que se manifestent les premiers effets du miroir magique de l'île. On peut y voir de vagues mouvements et le regard brûlant du démon. Barulf n'en sait pas très long sur l'histoire du démoniste, même s'il l'a vécu et se souvient de la peur des hommes revenus avec le prisonnier, ils avaient vus des horreurs. Si les personnages joueurs le demandent, ils pourront rencontrer le shaman, un vieil orc maigre et vicieux, est retenu dans la cave de la maison : il est ivre car il a bu ou fracassé toutes les bouteilles de vin de la famille. S'il est interrogé, il raconte n'importe quoi et cache tout du démoniste et n'hésite pas à inventer de fausses pistes.

Alors que les personnages joueurs dorment, c'est tout à coup l'effervescence au milieu de la nuit : les orcs attaquent. Les peaux vertes font tout pour entrer dans les défenses et récupérer le shaman, dans des vagues successives d'assauts rapides et frénétiques qui ne cessent qu'au bout d'un combat acharné. Puissants guerriers mais désorganisés, les 50 orcs ne sont pas là pour tuer : au premier sang versé ils passent à un autre adversaire. Ce n'est qu'une diversion pour couvrir une équipe de 8 orcs, bien entendu, et dès qu'ils auront leur shaman, ils finiront par cesser le combat et se replier sans prévenir. A l'issue du combat, il y a plusieurs morts parmi les villageois, le prisonnier a disparu et les affaires du démoniste, qui étaient gardées dans la remise d'Ungar, ont été pillées et emportées au prix de plusieurs guerriers orcs tués. D'après Ungar, il y avait des armes effrayantes, des sculptures hideuses et des livres.

L'enquête commence ; Le territoire du sorcier

Les vieux du village pourront indiquer spontanément où se trouvait la maison du démoniste, ou vouloir dissimuler l'information, selon votre besoin de ralentir vos joueurs : loin du village et du camp orc, à plusieurs heures de marche de là, plein Nord-Est, dans l'épaisseur de la forêt. Fa-



cile à trouver, toutefois, quand on suit les chemins, elle est proche de la zone la plus inhospitalière de la forêt et de la zone de mal. Cette partie de la forêt est en fait couverte par un sortilège extrêmement puissant afin d'entourer une île arborée sur un petit étang : rien qui ne soit d'alignement mauvais ou pire ne peut entrer sans attirer l'attention du démon bien que le démon lui-même ne puisse quitter l'île. Il attendra alors de pied ferme. Toute la zone sue le mal et les personnages d'alignements bons auront un mal fou à y agir sans nausées, tremblements et dégoût. Ils devront réussir un jet de résistance toutes les heures pour pouvoir agir normalement ou être incapacités à moitié de leurs valeurs pendant 15mn avant d'avoir droit à un nouveau jet.

Note sur les alignements : dans de nombreux jeux, le comportement moral du personnage est déterminé par un alignement, allant de bon à mauvais, mais pouvant pousser jusqu'à Loyal ou chaotique. Si votre jeu ne possède pas ce genre de système, statuez simplement sur chaque personnages joueurs selon sa profession opposez les voleurs, assassins et receleurs aux templiers, prêtres et magiciens et selon son comportement en jeu, de altruiste à égoïste.

Le démon est une créature haute de 3m et bardée de muscles. Clairement destinée à la violence, elle peut même être informe selon votre univers du moment qu'il s'agisse d'une véritable machine de guerre. Il est absolument impossible de l'affronter sans un plan. A cause des arbres qui abondent sur l'île et de l'eau dans laquelle le démon ne veut pas entrer, il est tout toujours envisageable de lui échapper en cas de combat, mais c'est absolument impossible d'imaginer affronter une telle force au corps à corps. Si les personnages joueurs s'aventurent sur l'île sans avoir encore entendu parler du miroir, ne les laissez pas le trouver, même si un personnage a une chance insolente : le démon leur saute dessus aussitôt.

L'œil dans le miroir

Pendant ce temps, son heure de libération s'approchant, le démon est parvenu à changer le sortilège du miroir pour qu'il agisse sur toutes les surfaces réfléchissantes à proximité sur un rayon de plusieurs kilomètres. Il peut même à présent passer quelques griffes : il apparaît et a tente d'attraper et de blesser plusieurs personnes depuis quelques heures. Crise de terreur, catatonie et blessures attendent tous ceux qui ont le malheur de s'approcher trop près des mares, des seaux d'eau, des miroirs, des épées trop entretenues... Les personnages joueurs pourraient bien souffrir du phénomène aussi et voir le monstre les observer de son œil unique, avide de carnage, causant la peur et essayant de blesser ceux qui ne sont qu'à quelques centimètres de tout ce qui est réfléchissant.



La maison perchée

La maison est perchée au sommet d'un piton rocheux de près de 10m de haut et seul un examen attentif permet de découvrir un escalier recouvert de végétation. Il n'a manifestement pas servi depuis très longtemps, peut-être même depuis bien avant sa capture. Dans la demeure en pierre aux allures étranges, réside encore un petit démon gardien. La chose est abominable et se laisse tomber sur un des personnages joueurs. La surprise force à un jet de résistance pour éviter de fuir, de lâcher son arme ou sa torche ou même de perdre connaissance si un second jet de résistance est raté. La créature démoniaque n'est pas agressive en soi tant que personne ne dérobe rien, sinon elle tentera d'étrangler le voleur.

Il sera d'autant plus facile de déduire que la sorcellerie est basée sur les miroirs que l'on peut trouver près de 8 miroirs tous couverts d'un drap poussiéreux. Le plus grand, posé au milieu d'une pièce, est ornementé de diabolotins mais n'a pas de pouvoirs.

Ambiance : Pensez que chaque surface réfléchissante peut servir au démon pour apparaître, usez-en pour ajouter une couche supplémentaire de peur.

La cabane dans les bois

Le sorcier n'est pas revenu dans la maison depuis qu'il a été fait prisonnier, et il s'est construit une cabane confortable à quelques dizaines de mètres du piton rocheux, cachée dans un taillis de sapins. Un bon jet de pistage ou de perception permettra de découvrir des traces d'orcs qui s'enfoncent dans les sapins. Hélas sa cabane est vide, récemment dévastée par des orcs comme le montrerons les traces particulières : graffitis injurieux et obscènes, déjections, destructions gratuites et même un cadavre d'orc décomposé et à moitié dévoré. Les petites traces de morsures correspondent au démon serviteur. Les traces de pas ont moins de 10 jours et un combat a eu lieu, ravageant l'intérieur de la cabane : il semble bien

Les possessions du sorcier

Si les personnages joueurs tombent sur les affaires du sorcier avant les orcs, ils pourront récupérer :

- un couteau sacrificiel suant le mal
- une épée sculptée de visages déformés et de cornes
- une statue représentant un des dieux du mal
- 3 livres de magie d'invocation largement annotés, il s'agit de sortilèges d'une puissance moyenne et assez anciens. Parmi ceux-ci, un sort permet de transformer un miroir afin qu'il montre ce que reflètent les autres miroirs de la région. A vous de décider si les personnages joueurs peuvent les utiliser.

L'œil du démon

L'effet de son regard sera une peur terrible sur un jet de résistance raté. Il sera alors difficile d'agir sans nausées, tremblements et dégoût, avec tous les jets amputés de moitié. Le personnage pourra tenter un nouveau jet de résistance 15 minutes après pour vaincre ces effets.

Le démon servent

Choisissez une petite créature invoquée, aussi horrible que possible, mais de petite taille. Une petite gargouille ailée fera l'affaire. Elle mesure 60 cm environ et ne peut être détruite qu'en voyant son reflet.

Entrer dans le camp

Déguisés sommairement, en sautant sur une patrouille de gardes par exemple, les personnages joueurs pourraient traverser le camp et la garde facilement. Sans déguisement, les personnages joueurs devront réussir de nombreux jets de discrétions pour ne pas finir prisonniers.

que le sorcier ne soit pas inoffensif malgré son âge probablement avancé. C'est dans la cabane que les personnages joueurs pourront trouver les objets magiques usuels que le sorcier n'a pu emporter et que les orcs n'ont pas trouvés utiles ou jolis : une coupe sculptée dans un crâne humain qui possède un sort pour augmenter temporairement les caractéristiques physiques de celui qui y boit, un long bâton couvert de runes qui peut contenir un sortilège et le lancer une fois par jour automatiquement et sans être magicien et enfin une collection d'osselets d'une patte de dragon qui donnent un bonus de +50% à la divination sur les prochaines 24h. Tous ces objets sentent le mal et ne sauraient être utilisés par des personnes de haute moralité. Les revendre pourrait être bien difficile tant les acheteurs de ce genre d'artefacts sont discrets, cela pourrait bien être une aventure à part entière.

Sur la piste des kidnappeurs

La piste des orcs, qui ont emmenés un prisonnier inconscient vu les trainés de talons dans la boue, est encore facile à suivre : les orcs ont tout dévasté sur leur chemin, branches et jeunes arbres ont été saccagés plus par plaisir de destruction que par nécessité. Au bout d'une heure, les personnages joueurs pourront tomber sur le camp de guerre orc. Il est très facile de savoir que l'on s'en approche : végétation massacrée, feux de camp mal contrôlés, plaine dévastée, odeur de pourriture et de déjections, corps d'animaux tués juste pour le sport en train de pourrir et d'énormes tentes bigarrées et rapiécées, toutes bardées de rouge. Mais le premier signe sera le bruit.

Le camp orc

Le camp compte au bas mot 200 guerriers orcs qui s'ennuient. Ils sont là depuis une dizaine de jours à la recherche de nouveaux territoires. Même si la forêt ne les intéresse pas beaucoup, le shaman a réussi à convaincre le chef orc de rester pour s'emparer de tous les pouvoirs magiques du sorcier. Les rixes, distribution de butin, jeux de lancer de prisonnier, jeu d'adresse à la lance sur sanglier lâché dans le camp, course de gobelins capturés, jeux d'osselets et ripailles bien arrosées sont donc leurs seules occupations. Le camp est composé de 5 tentes principales, entourées de dizaines d'abris de fortune, tentes volées ou plus simplement entassement de planche, branches et pancartes, habités par des orcs inférieurs, c'est à dire moins forts physiquement. Les prisonniers sont détenus dans une énorme carapace de tortue géante morte depuis longtemps et aménagée depuis tout aussi longtemps en temple dédié à la nature. L'entrée, là où se trouvait la tête de la bête, est gardée en permanence par 2 orcs somnolents qui ne regardent même pas l'escalier qu'ils protègent. Au bout d'un moment, les personnages joueurs verront passer un homme de 70 ans, épuisé (par

l'effet du sort de sa cellule). Drapé dans une robe noire et rouge en piteux état, accompagné de 4 orcs énormes et du shaman, il sortira de la tente du chef, près du totem imposant, pour être reconduit dans le temple.



Le temple tortue

Le vieux temple est barbouillé de peinture, d'ordures et de déjections orque, mais reste solide. Les prisonniers sont répartis dans 4 cellules qui donnent sur un petit couloir. Les prisonniers ne peuvent s'attaquer aux barreaux grossiers qui les retiennent prisonniers car chaque cellule est protégée par un sortilège du shaman : Un masque de bois grossier suspendu au-dessus de chaque porte impose un sortilège de terreur du dieu orc de la nuit. Toute personne voulant s'approcher des portes des cellules doit réussir un jet de résistance à -40% ou rester prostrée au fond de la cellule. Les personnages joueurs seront bien sûr affectés s'ils tentent d'entrer pour aider les malheureux terrifiés et incapables de parler. Le sort peut être brisé en détruisant les masques de bois, mais on ne peut les voir que de l'intérieur des cellules. Un coup d'épée en aveugle pourrait toucher une fois sur deux est faire l'affaire. Seuls les orcs ne sont pas affectés. Il y a 2 cellules occupées, une par des paysans de la région, dont un du village de la tortue, Gorad. L'autre cellule renferme le sorcier. Les orcs seront trop absorbés par leurs jeux, plongés dans le sommeil ou l'ivresse pour faire très attention aux personnages et prisonniers qui sortiraient du moment que tout le monde est maquillé en orc. Sans quoi il faudra tenter une sortie au plus calme de la nuit. Dans tous les cas, un orc ivre qui voudra se mesurer aux personnages joueurs pourrait leur donner quelques sueurs froides.

Le sorcier

Libéré, le sorcier remerciera grandement les personnages et fera des présentations. Il s'appelle Lodor Malekiath, magicien et chercheur de l'inconnu. Gentil, sourd, il est aussi fou et a plusieurs personnalités. L'une est à moitié sénile,

Rôleplay

Les orcs ne sont ni intelligents ni subtils, pour toute discussion, jouez les comme des brutes au vocabulaire limité.

obsédée par les plantes médicinales et rangé de la magie. L'autre est un tueur froid et un savant sans cœur, passionné par l'expérience et l'inconnu. Selon la personnalité, il affirmera n'y être pour rien dans la zone hantée par le mal. Il ne s'en souvient pas et a presque oublié toutes les expériences qu'il a fait au cours des années. Il proposera plutôt de partir à la recherche de telle ou telle plante, en récitant ses vertus comme s'il était un professeur bienveillant et les personnages joueurs ses élèves. Son autre personnalité admettra avec fierté avoir bel et bien fait une expérience sur l'île pour voir si l'eau retenait les effets d'un objet particulier, un miroir de longue-vue pour voir au travers des autres miroirs à portée. Le sortilège contrôle le pouvoir d'un démon dans le miroir, mais n'a une durée que de 50 ans. D'ailleurs le sortilège a été lancé il y a longtemps remarquera-t-il... A cause d'un « mauvais pressentiment », le sorcier voudra aller dans sa maison en urgence. Dans un compartiment secret, le carnet de ses expériences pourra préciser que cela fera 50 ans exactement dans quelques heures. Il semble bien que le sortilège a évolué tout seul, ou sous l'influence du démon devenant de plus en plus incontrôlable avec les années théoriserà le vieux sorcier. Le démon est quand à lui le résultat d'une invocation ratée. Il l'a relégué sur l'île également, l'eau semblant aider à retenir ces créatures. Les personnages joueurs n'auront plus donc que quelques heures pour agir contre le démon ou le miroir. Car le démon va rassembler ses forces pour forcer la barrière à l'heure exacte de l'anniversaire et se libérer physiquement. Il ne faut pas surtout pas que cela arrive, leur dira le sorcier : il pourra alors hanter la région et tuer tout le monde. Même s'ils fuient tous maintenant, le démon les retrouvera. Le sorcier n'est plus capable de le repousser : il a oublié tout son savoir et c'est pour cela que le shaman n'a pu rien en tirer : il est vieux. Mais il demandera l'aide des personnages joueurs pour entrer dans la zone et briser le miroir. Son seul pouvoir utile sera de faire tomber la zone repoussant le bien : ils pourront passer sans encombre.

La chasse au démon ; L'étang

Pour passer l'étang, peu profond, il faut patauger dans la vase et les pièges naturels inconnus dans une eau sombre et boueuse. Le sorcier avait une vieille barque moussue, inutilisée depuis des dizaines d'années. Elle pourrait bien prendre l'eau au plus mauvais moment si vos joueurs s'en sortent trop bien. Le démon tentera tout pour les attaquer dès qu'ils approcheront, il faudra donc réussir à le contourner par un moyen ou un autre. Une diversion menée à distance par des tirs de flèches ou par magie pourrait suffire, car le démon n'est guère intelligent. Il est peu sensible à la magie comme aux attaques : tout affrontement direct devrait faire réfléchir à deux fois n'importe quel guerrier sauf peut-être les orcs : il est possible de

les envoyer, pour une bonne raison, affronter le monstre. Si un groupe de reconnaissance orc venait à se faire massacrer sur l'île, le chef enverrait alors tout le monde pour les venger, par exemple.

La chasse au miroir

Une fois sur l'île couverte de sapins, la végétation pourra les aider à éviter les coups frénétiques du démon et pourrait bien leur donner le temps de localiser le miroir. Hélas il est dur à repérer même du ciel : le démon l'a emmené dans son antre, un trou couvert de branchages. Il faudra réussir un jet de perception très difficile, au moins à -50%, mais tous ceux qui prennent le temps de chercher pourront le tenter à chaque round de jeu. Pour qu'ils en aient le temps, il faudra que certains des personnages joueurs attirent le monstre et réussissent un jet d'esquive difficile à -20% pour lui échapper entre les arbres ou le combattent à chaque round pour l'occuper. Une fois devant le miroir, il suffit de le briser avant l'anniversaire pour renvoyer la chose dans les limbes et sauver le village : le démon s'est lié au miroir et sa force vitale en dépend, comme pourra l'analyser le sorcier. Si les personnages joueurs sont témoins de l'heure fatidique, ils verront le démon se jeter dans le miroir qui reflète la maison de Barulf pour ressortir de l'autre côté et commencer à massacrer. Le miroir n'aura plus aucun pouvoir après cela.

Timing

Ne laissez pas vos personnages joueurs respirer : le sorcier va les pousser à aller de l'avant pour sauver la région et surtout sa propre vie, le démon va commencer à les harceler via les reflets dans l'eau, dans leurs armes ou autre mais aussi au village dont les hurlements seront entendus des lieux à la ronde. Montrez que des forces se concentrent et vont se déchaîner : des nuages étranges vont s'accumuler, un orage violent se déchaîner et grandir en intensité... bref faites-leur sentir l'urgence de la situation.

Si vous voulez jouer la suite...

Si les personnages joueurs réussissent à tuer le démon ou à le faire tuer par les orcs, par exemple, les villageois seront libres et heureux et leurs donneront ce qu'ils ont promis. Ils seront fiers d'avoir les personnages comme voisins, amis et protecteurs, s'ils acceptent d'habiter à Tortswald. Le village deviendra alors leur base pour les prochaines aventures et, entre la grande forêt, les orcs, les voleurs et d'autres choses oubliées, ils pourraient bien y vivre de nombreuses aventures. Si les personnages joueurs échouent et que le démon est libéré, ils devront l'affronter ou partir sans tarder. Au grand galop, ils pourront mettre assez de distance pour être épargnés, s'ils sortent de la forêt avant la nuit suivante, mais ils auront à leurs trousses un démon assoiffé de sang qui détruira tout derrière eux. Il ne sera pas surprenant qu'un chasseur de démon déduise que le démon est le serviteur des personnages et les attaque d'abord, avant de se débarrasser de la créature maléfique. Tortswald aura survécu, même si la moitié des habitants aura été décimée.

Barulf

Le chef du village, un paysan qui se prend pour un bourgeois. Rondouillard et âgé.

FO	AG	END	INT	PER
60	30	70	60	50

Anqar

Un paysan solide et plein de bon sens, 40 ans environ. Il garde des objets du sorcier.

FO	AG	END	INT	PER
60	50	60	70	60

Orc moyen

Eclaireur comme Gurtz, garde quelconque ou sorcier comme le shaman.

FO	AG	END	INT	PER
70	40	80	40	40

Orc fort

Les gardes de la prison, le chef Urtz ou les orcs qui mènent l'assaut sur le village.

FO	AG	END	INT	PER
100	40	100	20	40

Iodór Malekiath

Sorcier démoniste. Gentil, sourd, il est fou et a plusieurs personnalités. L'une est à moitié sénile, obsédée par les plantes médicinales et rangé de la magie. L'autre est un tueur froid et un savant sans cœur, passionné par l'expérience.

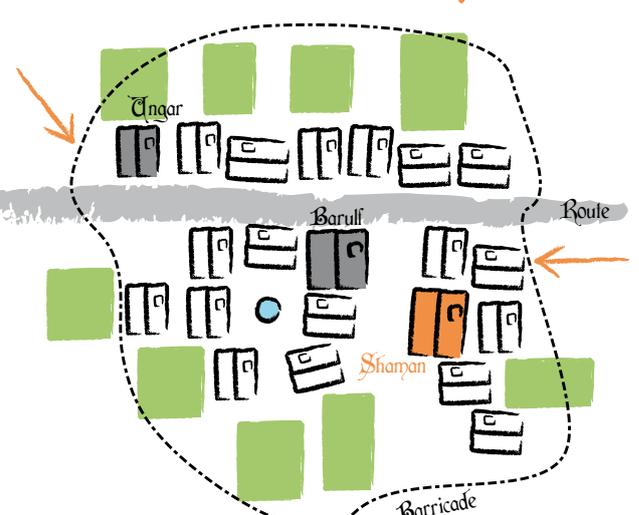
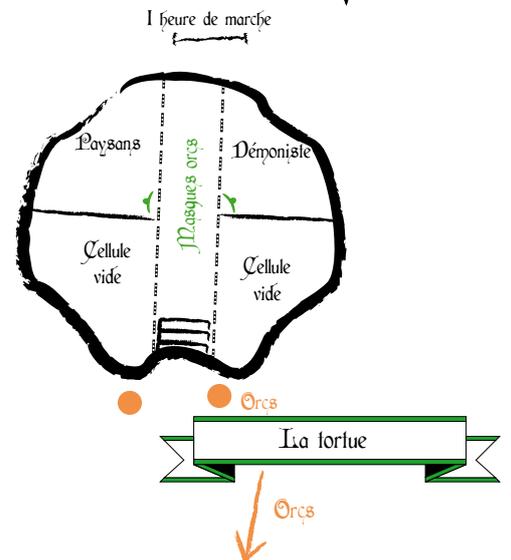
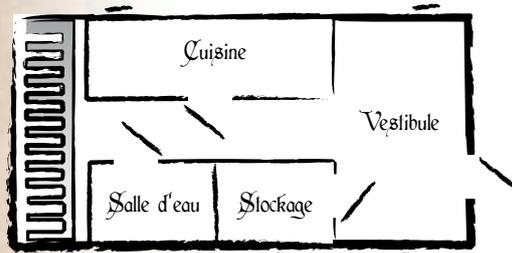
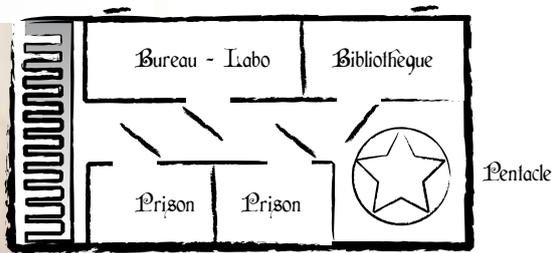
FO	AG	END	INT	PER
30	40	40	80	80

Il n'a plus de magie ou presque et peut utiliser un sort de pourriture sur un adversaire en dernier recours.

Démon serviteur

Le petit démon ailé est discret et vicieux. Il attaque toujours par surprise.

FO	AG	END	INT	PER
10	40	10	10	40



Démon guerrier

Véritable machine de guerre à l'œil fou, il enlève 80% des dommages qui lui sont infligés.

FO	AG	END	INT	PER
150	70	200	60	70

Pour les Joueurs

