# Spécial Halloween à Aria

**Aria, Les lames du Cardinal et Oreste sont des jeux édités par ELDER CRAFT**

Scénario pour Aria créé par Anonyme
Dernière modif. par Anonyme le 9/11/2023 | Etat d'avancement : Prêt !

Scénario original "le marchand de sable" de Thomas Laversin, adaptation à l'univers d'Aria par FibreTigre (vu dans l'AP Game of Roles, saison 2 épisode 4), mise par écrit et épreuves des phobies par Backstab_Bulle.

**Règles spécifiques :**
**-** Tous les PJs sont à l'aise financièrement, ils n'ont pas de problème d'argent. Et ils ont tous et toutes leur laissez-passer pour la ville, donc ils n'auront pas à payer l'octroi aux différents ponts de la ville.
- 1 action / demi-journée (en comptant le temps de trajet, bien sûr : déplacement + un lieu = 1 demi-journée), possible de faire une 3e action (le soir) mais, si elle dure, on considère que ça prend sur le temps de sommeil (si les PJs accumulent de la fatigue, il pourra y avoir un malus sur les jets de dés).

L'action se déroule 10 ans avant le début de la campagne. Le royaume d'Aria est alors sous l'autorité du roi Blaise, roi plutôt bienveillant mais peu actif. Aria est la capitale du royaume, on y trouve donc une grande densité de populations et ses habitants viennent des quatre coins du monde. Les habitants d'Aria sont globalement prospères et, depuis des décennies, épargnés par les guerres ou les famines (sauf dans le quartier des ombres, où finissent ceux qui n'ont plus rien). Une légende raconte qu'une ville sous la ville abriterait une population de voleurs, "la guilde des poissonniers". Mais tout cela n'est qu'une légende.

Vous êtes réunis ce soir par Jehanne Summers, marquise siégeant à la cour du roi Blaise, pour retrouver sa petite fille, Willa (8 ans) qui a disparu hier soir. **Cassandre**, jeune lieutenante de la garde, voudrait faire avancer l'enquête (officieusement s'il le faut). **César Costa**, maître des quais, est présent car une famille de son quartier, les Batuulga, ont également perdu une enfant dans des circonstances étranges. **Skalrun** a été conviée par Jehanne car c'est une des miséricordieuse (sorte d'inquisition magique) les plus prometteuses et puissantes de l'Académie des Mages. **Arkhana** est venue en sa qualité de prêtresse d'Ina, déesse de la protection, de la guérison et de la compassion. **Racine Acide** est là pour des raisons plus personnelles. Nous sommes au seuil du mois du froid (novembre), le temps est à la pluie et au brouillard. Vous êtes assis dans le salon des Summers, un feu de cheminée et de moelleux fauteuils rendent la météo presque agréable

**Disparitions d'enfants :**
Famille 1 : la nuit dernière
Famille 2 : il y a 5 jours
Famille 3 : il y a un an, environ (1 an et 6 jours)
Famille 4 : il y a un an, exactement
Famille 5 : pendant l'enquête (2e soir idéalement, si les PJs dorment à l'Anguille d'Argent)
7 enfants disparus il y a 100 ans

**Nuits :**
1ere nuit : pas d'impact (sauf si un PJ dort avec la poupée)
2e nuit : 1 PJ au hasard fait d'affreux cauchemars, -10% jet physiques
3e nuit : tous font d'affreux cauchemars, -10% à tous les jets + -1PV.
Pour résister au sommeil : jet d'endurance (1ere nuit : x5, 2e nuit : x3, 3e nuit : stat simple) => sinon perte -2PV au réveil + terrifié (-20% à tous les jets.

# Les familles et chambres des disparu.e.s

# Famille 1 : Summers, noble d'Aria (disparition : la nuit dernière)

**Enfant :** Willa (fille, 8 ans) / secret : peur d'un monstre sous son lit
**Parent(s)** : père, Evrard, ambassadeur d'Aria à Aqabah (il est absent car actuellement en poste à Aqabah), la mère, Jehanne, est marquise à la cour du roi Blaise.
**psychologie** : la mère cache qqch (Evrard n'est pas le vrai père de l'enfant, le géniteur est **Racine Acide,** un barde qui était très connu il y a encore quelques années).
à l'arrivée des PJs : c'est Leiss, la gouvernante qui est arrivée dans la chambre de Willa en premier. La nuit dernière, Willa a poussé un grand cri. Leiss, qui dort dans une petite pièce derrière la cuisine, s'est aussitôt précipitée vers la chambre de l'enfant. Quand elle est entrée, Willa n'était plus dans sa chambre. Les fenêtres étaient bien fermées de l'intérieur, et les portes extérieures du manoir étaient verrouillées. Le lendemain, en venant signaler la disparition de sa fille au bureau des doléances, reçue par la lieutenante **Cassandre** qui lui a conseillé de ne toucher à rien.
chambre de Willa : les fenêtres sont encore fermées de l'intérieur, aucune trace d'effraction. La porte en bois est assez lourde et fait du bruit quand vous l'ouvrez. La chambre d'enfants est spacieuse (même plus que la chambre de Cassandre ou de César), de grandes fenêtres donnent sur le jardin luxuriant du manoir. Une armoire déborde de jouets et de tenues élégantes. Le lit n'est pas fait, les draps semblent tirés vers le plancher.
**Perception :** minuscule trace de griffure sous le lit, placée juste à l'orée du lit

La personne la plus proche du lit sent qqch lui attraper la cheville et ça disparaît aussitôt.
**Connaissance des secrets :** plusieurs possibilités te traversent la tête (maison hantée, pierre de téléportation, créatures magiques, portail …), tu n'as pas assez d'éléments mais peut-être que des recherches à la bibliothèque de l'Académie de magie te permettrait d'en savoir plus.

# Famille 2 : Batuulga, quartier des docks (disparition : il y a 6 jours)

**Enfant :** Rabia (fille, 9 ans) / secret : peur de la dernière poupée que son père lui a amené
**Parent(s) :** originaires d'Osmanlie ; père Carlo, marin au long cours (navire « L'Ensoleillé », route commerciale entre Aria et la côte Osmanlienne), mère Zolda, fait des ménages quand elle peut (elle n'a pas cessé de boire depuis la disparition de sa fille, difficile de la comprendre entre sanglots et bafouillements)
à l'arrivée des PJs : le père se méfie, pourquoi des gens s'intéresseraient-ils (enfin) à sa famille ?
**mentir/convaincre (bonus 10% César Costa) :** le père les laisse entrer dans sa maison (pièce unique, au sol de terre battue, sans fenêtre). La pièce est chauffée et éclairée par un brasero central. Lit de Rabia : une paillasse surélevée au fond de la pièce, il est encombré de poupées souriantes en chiffon ou en paille au visage en forme de soleil. Les poupées semblent toutes vous fixer. De l'autre côté de la maison, à proximité de la porte d'entrée, une femme est allongée sur un lit double, elle pleure en serrant une bouteille.
Interrogatoire des parents : le père est persuadé que sa fille a été enlevé par qqn pour finir dans un bordel du quartier des plaisirs, la mère est persuadée que sa fille a été volée par la guilde des poissonniers parce qu'ils volent les choses précieuses et que Rabia était leur bien le plus précieux.
Rabia a crié dans la nuit, ça nous a réveillé et elle avait disparu, la porte de la maison était fermée à clé.
Poupées osmanliennes : le père en ramène une de chacun de ses voyages, Rabia les adorait.
**perception :** sous le lit, une petite forme sombre dans l'obscurité. Inerte pour le moment. Un éclat, comme un œil, semble briller sous l'obscurité. Il fait anormalement sombre sous le lit.
Il faudra déplacer le lit **(force)** ou se faufiler **(dextérité)** pour attraper une petite poupée osmanlienne qui, celle-ci, ne sourie pas du tout.

le père, interrogé, dira que sa fille ne l'aimait pas du tout celle-là, lui faisait peur, et il était même persuadé de l'avoir mise au feu mais apparemment non.
**Connaissance des secrets :** pas une poupée pour faire des malédictions ou rien, juste une poupée avec un défaut de fabrication qui la rend plus effrayante que jolie ; peut-être plus d'informations en l'étudiant à l'Académie de magie ?

Le PJ qui garde la poupée sur lui ou elle perdra -1PV pendant la nuit (sommeil peuplé de cauchemars)

# Famille 3 : Speeler, quartier de la caserne (disparition : il y a environ 1 an)

**Enfant :** Pieter (garçon, 9 ans) / secret : claustrophobe
**Parent(s) :** Aurore (mère célibataire), ex-soldate de la caserne. A quitté la garde à cause de l'enquête sur la disparition de son fils, n'avait plus foi en la justice. A ouvert une taverne au rdc de son domicile, le long du mur extérieur de la caserne (au **Pélican Majestueux**).
à l'arrivée des PJs : reconnaît **Cassandre**, heureuse que qqn s'investisse enfin sérieusement dans l'enquête. Leur ouvrira la porte avec joie (et un peu amère car pense que c'est trop tard pour son fils).

interrogatoire d'Aurore : il y a un an, une jeune prêtresse du Dieu Exilé (dont elle a oublié le nom) est venue pour enquêter sur la disparition de son fils et celle d'un autre enfant, **quartier du marché** je crois. Elle a posé des questions, regardé partout mais n'a jamais donné de nouvelles. Ce soir-là, elle a entendu son fils hurler, n'est pas venue tout de suite car il avait été envoyé au lit de bonne heure pour être puni et a cru qu'il jouait la comédie. Quand elle est entrée : porte fermée (pas à clé), fenêtre fermée par un lourd volet.
**psychologie :** Aurore tique en parlant du volet, son fils n'aimait pas du tout être enfermé et elle avait déjà fermé la porte pour le « punir » (d'habitude la porte restait ouverte sur le salon et la lumière du feu de cheminée), elle s'était étonnée de voir le volet fermé aussi.

Aurore se sent coupable de la disparition de son fils

si les PJs l'**apaisent**, bonus de karma +10%

chambre de Pieter : rien à voir, la chambre a été rangée et aérée depuis.

# Famille 4 : Crowe, quartier du marché (disparition : il y a 1 an exactement)

**Enfant :** Sophia (fille, 8 ans et demi) / secret : peur des abysses et des monstres marins
**Parent(s) :** Recel (veuf), commerçant proche de la **guilde des poissonniers** (ferait un contact parfait). Est devenu taciturne depuis la disparition de sa fille qu'il croit morte.
à l'arrivée des PJs : Recel ne veut pas que les PJs entrent. A quoi bon ? Il veut qu'on le laisse tranquille, la seule personne à avoir enquêté n'a plus jamais donné de nouvelles… elle est sans doute morte, elle aussi.
Interrogatoire de Recel : la femme venue il y a un an s'est présentée comme une prêtresse, son nom commençait par un T ou un K peut-être…
**psychologie ou mentir, convaincre ou apaiser les coeurs:** faudra de bons arguments pour entrer chez Recel.
Si échec : Recel accepte de leur raconter la disparition mais pas d'entrer dans la chambre de sa fille.
Si échec critique : leur claque la porte au nez (et il faudra passer par qqn d'autre pour la guilde des voleurs)
Chambre de Sophia : une chambre d'enfant confortable, pleine de bibelots de toutes les couleurs, de tapis et de jouets. Sophia a crié, le temps que Recel ouvre la porte, elle avait disparu. Fenêtre fermée.
**perception :** une odeur d'iode flotte encore dans l'air et le tapis semble un peu rêche => la nuit de la disparition, quand Recel est entré, le tapis était imbibé d'eau de mer. Il y avait de l'eau jusqu'au lit de Sophia

# Famille 5 : Vanaker, quartier des docks (disparition : une nuit pendant l'enquête)

**Enfant :** Finn (garçon, presque 9 ans) / secret : peur des araignées
**Parent(s) :** père Jon, marin-pêcheur ; mère Mary, vendeuse à la criée ; famille bien connue de **César Costa**
à l'arrivée des PJs : en entrant, un PJ frôle la haie qui entoure le jardinet devant la maison et se retrouve avec une grosse araignée sur la main ; la garde est venue en même temps, il faut convaincre les gardes de vous laisser enquêter avec eux.
**mentir, convaincre** (bonus si présence de **Cassandre**) : les gardes vous assisteront sans vous gêner
Si échec : il faudra revenir quand la garde sera partie
Si échec critique : en revenant plus tard, la garde a retourné la chambre et détruit les indices potentiels.
Interrogatoire des parents (sous le choc) : Finn a crié, inhabituel, garçon très calme. Jon et Mary ont dû enfoncer la porte qui s'ouvre vers l'extérieur. Mais Finn avait disparu.

**psychologie ou apaiser les cœurs :** parents sous le choc, ils n'en diront pas plus si échec. Si réussite : Mary se souvient qu'en entrant, elle a reçu une toile d'araignée sur le visage qui l'a faite hurler. Comme son fils, elle ne les aime pas beaucoup. Si Jon interrogé sur les araignées : bah, il y en a dans la haie et, comme il commence à faire humide, elles viennent parfois se réfugier dans la maison. Je les tue, par habitude. Pas bien méchantes.
Chambre de Finn : une petite chambre, décorée comme une cabine de bateau avec des filets de pêche et des coquillages. Visiblement fier du métier de ses parents. Le lit est encore chaud, mais il est entouré de très grandes toiles d'araignée, pourtant, vous ne voyez pas d'araignées autour.
**connaissance de la nature :** aucune araignée connue ne produit ce genre de toile épaisse.
**connaissance des secrets :** toile ressemblant aux araignées géantes de la **forêt sombre de Sauvagny**

# Les différents lieux / points d'intérêt



## A Aria

## Académie des mages

Il s'agit d'un grand bâtiment carré surmonté d'un observatoire à l'est de la ville. De jolis sentiers dans des jardins bien entretenus même à un bureau où attend un vieux magicien réceptionniste, regarde **Skalrun** avec crainte (un peu police des polices), l'endroit est utile pour faire des recherches dans la bibliothèque ou étudier une créature magique
/ !\ l'accès à l'académie est réservée aux mages, et interdite au non-mages
**mentir, convaincre** (uniquement **Skalrun**) pour faire entrer 1 personne avec elle (moins louche). si échec entre seule.

> **fonctionnement des recherches :** annoncer précisément sa recherche (ex : « maison hantée à Aria »)
> 3 recherches / personnes avant le prochain passage du temps (matin, aprem ou nuit mais ne dormira pas)

recherche « disparition enfant » :un vieux papier répertorie des disparitions qui pourraient être liées à de la magie. Une entrée concerne des disparitions mystérieuses d'enfant, il y a 100 ans dans le royaume d'Aria, tout a été consigné dans un livre, **le Codex Lenta**.
recherche « magie qui permet de se rendre esprit/a-corporel » :magie des piques à très haut niveau peut faire de la projection astrale (Skalrun a ce pouvoir, par exemple).
recherche « créature + cauchemars » :un article écrit par une prêtresse nommée Kindry mentionne un moine étudiant d'étranges disparitions où des enfants semblaient disparaître dans leur sommeil, il aurait consigné toutes ses recherches dans le **le Codex Lenta.**
Recherche « maison hantée Aria » :aucune maison hantée n'est recensée dans Aria, les mages et les prêtres faisant en sorte qu'à chaque décès les esprits soient apaisés.
**Faire examiner la poupée :** rien de plus à dire, pas objet magique ni maudit. Seulement super moche et spooky.

> Quand vous demandez le Codex Lenta, le bibliomage prend un air embêté. D'après les registres, le livre a été emprunté, ce qui est très rare (car très peu autorisé) et sur le registre figure le sceau royal (sceau de la famille royale).

## Bureau des doléances / palais royal

**Bureau des doléances :** Tarsile Vernet, fonctionnaire de 40 ans environ, motivé et obséquieux devant **Skalrun** et **Cassandre** MAIS compliqué d'aller demander au roi Blaise un livre qu'il aurait emprunté. « Je peux faire passer une demande officielle, ça prendra une petite semaine. »
**Psychologie** (**Cassandre +10%**) : connaît l'architecture d'Aria, les rois sont tous puissants et Tarsile n'a pas le pouvoir d'accéder à cet ouvrage ; à moins de connaître très bien qqn qui a accès à la famille royale, ce sera quasi impossible de récupérer le Codex via le circuit officiel.

> Cette difficulté d'accès est sensée aiguiller les PJs vers la **Guilde des poissonniers**.

## Temple du Dieu Exilé

Accueillis par Ada, un très vieux prêtre. Il confirme qu'une prêtresse enquêtait l'an dernier sur les disparitions. Kindry, a été excommuniée par l'archiprêtre Zoltan pour avoir pactisé avec le Dieu Ennemi. Elle n'est plus prêtresse, aux dernières nouvelles, serait hébergée à la Pension des Merveilles (quartier des ombres)

Si les PJs prennent le temps de faire une prière au Dieu Exilé : mini bonus secret (+5%) pour résister aux cauchemars

## Pension des Merveilles

Tenue par Dounia, une osmanlienne bien en chair, elle est accompagnée d'un garde du corps, Blackdot, patibulaire.
Elle est vénale et tentera d'obtenir de l'argent des PJs mais fini par indiquer sa chambre, au 3e étage, sous les toits.

au moment où les PJs s'apprêtent à monter, qqn pousse un grand cri et s'écrase sur le pavé. « Ah bah, la voilà »
en s'approchant : corps respire difficilement, tremble, expression d'horreur sur son visage.
**soigner :** plusieurs côtes cassées, os fracturés, elle est au bord de la mort
(échec : l'achève ; réussite : lui poser 1 question ; rien faire : elle gémit de douleur et meurt)
**magie des piques (Skalrun) :** si ressuscitée : terrorisée, ne parlera qu'en hurlant
Chambre de Kindy : mansarde, petite chambre pauvre mais bien tenue. Un lit, un bureau avec des notes étalées
Note 1 : seigneur Anne du Rideau qui donne l'autorisation pour consulter sa bibliothèque, datée de la veille
Note 2 : parchemin avec des notes illisibles (folie et texte mal rédigé ou codé) mais tu arrives à lire **« Codex Lenta »**
Lit : couvertures encore chaudes
**perception :** à la craie, dans un coin sur un mur, une carte d'Aria annotée de 4 croix (5 si nouvelle disparition) : quartier des manoirs, quartier des docks, place du grand marché et caserne.
interrogatoire de Mme Dounia : elle est arrivée il y a 1 an, suite à des pbs. On n'a pas posé de questions. C'était une ancienne prêtresse et donc elle aidait beaucoup la communauté. Ces derniers temps, elle était instable ; depuis quelques jours, elle faisait bcp de cauchemars. Surtout, elle s'est chamaillée récemment avec Blackdot.

Le fameux Blackdot est parti pour la **place des nobles**, pour un « rdv très urgent ».

## Place des nobles, sur les traces de Blackdot

Blackdot discute avec Klemmo Tréherne sur la place des nobles.
**Perception :** sont sur le point de nouer un contrat pour que Blackdot devienne le garde du corps de Klemmo
Interrogatoire de Blackdot : en fait, un bon gars. Il voulait absolument aller à ce rdv avec Klemmo Tréherne car c'est sa chance de quitter le quartier des ombres. Il aimait beaucoup Kindry. La raison de leur dispute : elle est devenue folle et s'est jeté sur lui quand il lui a dit « tu devrais aller dormir » parce qu'elle avait l'air fatiguée. Et vu qu'elle faisait des cauchemars la nuit, il lui a dit de dormir le jour. Mais elle était énervée et lui a hurlé dessus.

## Contacter la guilde des poissonniers

**Relation dans Aria** (comp spé **César Costa**) : adresser une demande à la guilde.
Si échec : César Costa convoqué par la guilde à 18h dans sa taverne, arrivent à 10 + Rupert le Requin et réclame la cessation de « la Truite Argentée » à sa mort contre n'importe quelle demande.
Si réussite : Astrid retrouve César Costa le soir-même, demande la cessation de l'auberge contre un vol au Palais (ou un prix prohibitif pour une autre demande).
Si réussite crit : Rupert vient à l'auberge le soir même, accepte la demande « en souvenir de ton passé, vieux pirate ».
Possible aussi de passer par **Recel Crowe** s'il apprécie les PJs (contre qqch d'irréaliste : Skalrun lui devra un service).
**La guilde ou le temple du Dieu Exilé :** apprend aux PJs que deux kidnappings ont eu lieu l'an dernier (une femme, garde à l'époque, a perdu son fils ; un enfant [de leur receleur] dans le quartier du grand marché).
Résultat des actions : au retour d'Astrid, elle a réussi à se faufiler dans le Palais déguisée en serviteuse. Elle a « trouvé »**le Codex Lenta** mais dans la cheminée et n'a pu sauver que la couverture, tout le reste a brûlé.
**perception sur la couverture :** le traitement du cuir et l'encre indiquer que l'ouvrage a été rédigé au nord d'Aria.

# Fief du Rideau

Temps de trajet : 1 jour complet de voyage : départ matin arrivée à la nuit tombante.

## Citadelle de Anne du Rideau

Lorsque les PJs frappent à la porte de la citadelle, c'est le bailli Ordo qui ouvre.
si arrivent la nuit, se font jeter sauf s'ils mentionnent qu'il s'agit d'une question de vie ou de mort pour des enfants.
passent dans des couloirs avec des tapisseries qui montrent les différents fiefs d'Aria et des vues du fief du Rideau. Anne est dans sa salle du trône, et ne montre aucune coopération avec des envoyés d'Aria.
« il y a qqs temps, une certaine Kindry voulait voir la bibliothèque (1 an environ) mais j'ai mis sa demande tout en bas de la liste des priorités, et je lui ai répondu seulement il y a quelques jours. »
Anne convoque sa bibliothèque, Caecus un homme-bibliothèque qui vient tout juste d'arriver du gouffre de Staumos. Il a mémorisé tous les livres consignés au gouffre de Staumos et peut vous les réciter par cœur.
**Codex Lenta :** écrit il y a 100 ans, par Tomaso Laversino SantaSofia, membre de l'Ordre des protecteurs, un ordre d'inquisiteurs sacrés issu d'une prestigieuse famille de Varna.

> « Il y a 100 ans, des enfants ont disparu au Rideau. J'ai été mandaté pour enquêter sur ses disparitions. Mon enquête m'a dirigé vers un monastère prétendument abandonné dans la forêt de Sauvagny. Là, j'y ai trouvé un ordre isolé de moines du Dieu Exilé. Ils avaient une étrange théorie : convaincus que l'univers est régi par l'équilibre des forces et persuadés que le Dieu Ennemi a disparu du monde, ils voulaient le faire revenir pour obliger le Dieu Exilé à intervenir de nouveau dans le monde des hommes. A mon arrivée, ils avaient déjà réussi à invoquer le Dieu Ennemi grâce à une amulette donnée par une sorcière venant du Kohest. Après lui avoir parlé, le Dieu Ennemi leur a demandé de lui sacrifier 13 enfants pour lui donner la force d'agir sur le plan matériel. A mon arrivée, ils avaient déjà capturés 8 enfants et j'ai réussi à sauver in extremis le 8e enfant au cours d'une cérémonie de sacrifice mais l'enfant était gravement blessé à notre retour au Rideau. Le Seigneur du Rideau a fait pendre tous les moines sauf leur chef, Umbra (de son vrai nom Lenta) qui a été torturé. Sous la torture, il a supplié le Dieu Ennemi de le sauver. Alors que le dernier enfant mourrait de la suite de ses blessures, Umbra s'est transformé en une masse ténébreuse qui s'est envolé vers le sud en nous maudissant et en promettant de revenir terminer son ouvrage. »

Les PJs peuvent se préparer avant l'expédition : Anne du Rideau, devant le danger que courent les enfants,

leur fournira toutes les ressources (matérielles) dont ils auront besoin.
**mentir, convaincre (si enfants mentionnés +20%) :** peut même leur attribuer un soldat supplémentaire.

# Foret de Sauvagny – Monastère abandonné

## Les abords du monastère

Sur le bord du chemin, avalé par la végétation, vous discernez un chemin menant à un ancien monastère abandonné. Pour à l'humidité de la forêt, il est bâti sur de hautes colonnes. Un large escalier mène à une lourde porte en chêne mangée par la mousse. Du lierre court sur ses murs. La plupart des fenêtres sont brisées.
Entrer dans le monastère : **force** pour briser la porte ou **dextérité** pour grimper au lierre ou solution créative.
**Connaissance de la nature :** le lierre est suffisamment fort pour soutenir votre poids.

## Le monastère abandonné

Vous entrez dans un vaste atrium central autour duquel 4 portes mènent à différentes parties du monastère. Au centre de l'atrium, se dresse une statue du Dieu Exilé sans tête avec, à ses pieds, un talisman très simple gravé d'un « X », au nord une chapelle condamnée, au sud un réfectoire, à l'ouest une grande chapelle et à l'est, un couloir ouvre sur 8 portes donnant sur les cellules des moines.

Si un PJ se saisit du médaillon, il devra subir la malédiction du Dieu Ennemi, et sera aussi moins résistant aux attaques d'Umbra (voire pourra entendre une voix qui lui confirme la théorie du moine fou.

**Connaissance des secrets :** déclenche un « sens witcher » qui permet de remarquer une piste d'obscurité menant à une des cellules monacales, la 8e précisément.

**8e cellule :** en entrant dans la cellule, vous remarquez qu'elle est très surnaturellement sombre.
sans torches : vous n'y voyez rien du tout.
avec torche : l'obscurité semble vouloir absorber la lumière de la torche, mais vous distinguez quand même, sur le mur en face de vous, un petit tunnel d'où semble déborder toute l'obscurité. On peut y pénétrer mais en rampant.

## Trou de ténèbres : seul face à ses peurs

De l'autre côté, vous atterrissez dans un endroit étrange. Les autres ne semblent pas à portée de vue, ni de voix.
**Arachnophobie :** alors que tu cherches tes compagnons, tu remarques que l'obscurité bouge autour de toi. Il ne fait pas sombre, tu es en fait entouré de milliers d'araignées qui se dirigent toutes vers toi. Alors que tu te demandes quoi faire, tu sens les premières araignées grimper sur ta jambe droite.
**Cynophobie :** alors que tu cherches tes compagnons, tu entends un grondement sourd derrière toi. Tu

tournes la tête doucement et tu aperçois, du coin de l'œil, un énorme molosse noir comme la nuit qui te regarde fixement en grognant. Seuls ses crocs étincèlent dans l'obscurité.
**Thalassophobie :** alors que tu cherches tes compagnons, tu t'aperçois que tu es engoncé dans un scaphandre, suspendu au-dessus d'une fosse d'un noir plus sombre que la nuit. Alors que tu t'apprêtes à nager vers la lueur du ciel, très loin au-dessus de ta tête, tu aperçois du coin de l'œil le mouvement d'une créature immense sous tes pieds.
**Myrmécophobie :** alors que tu cherches tes compagnons, tu sens une petite démangeaison sur ton bras gauche. En remontant ta manche, tu aperçois des fourmis qui grouillent sur toi. Soudain, tu sens les fourmillements sur ton torse et dans ton dos.
**Claustrophobie :** alors que tu cherches tes compagnons, tu remarques une forte odeur de terre. Elle occupe tout ton espace et, en voulant te pincer le nez, tu te rends compte que tu ne peux plus bouger les bras ! Il semblerait que tu sois enterrée vivante.
**Acrophobie :** alors que tu cherches tes compagnons, tu t'aperçois que tu es au sommet d'une tour immense, qui ouvre sur un vide abyssal. Plus tu regardes, plus le sol semble s'éloigner de toi. En te retournant, quelques pierres s'effondrent : tu es coincé sur une plateforme qui s'effrite à chaque mouvement, le vent hurle autour de toi.
**Autophobie :** alors que tu cherches tes compagnons, tu t'aperçois que tu es dans une sorte de ville immense, entièrement vide et plongée dans l'obscurité. Tu appelles tes compagnons mais seul l'écho de ta propre voix te répond. Ils ont tous disparus et tu te trouves seule dans cet espace inconnu que peuplent les échos de tes pas.
**Eisoptrophobie :** alors que tu cherches tes compagnons, tu t'aperçois que tu es dans une pièce entourée de miroirs. En t'approchant d'un des miroirs, tu scrutes ton visage immobile, blanc de peur, qui te dévisage. Soudain, tu te vois cligner des yeux : brièvement tes paupières s'abaissent et se relèvent. En face de toi, ton reflet commence à sourire.

Régler les différentes situations de la manière suivante :
Si réaction violente : un des enfants kidnappés sera blessé (gravement si la réaction est disproportionnée)
Si échec au jet décidé (à voir en fonction des réactions des joueurs) : le PJ reste coincé dans son cauchemar ; tous les PJs jouent leur tour puis chaque PJ ayant échoué a droit à une nouvelle action ; si second échec : devra être libéré par les autres joueureuses.
Si tous échouent à leur jet : un des enfants sera sacrifié par Umbra (au hasard parmi les 5 disparitions de la partie)
Si réussite au jet décidé : le PJ se libère du monde cauchemardesque, voir la suite
Si réussite critique au jet décidé : le PJ se libère du monde cauchemardesque et peut aider immédiatement un compagnon qui aurait échoué.

Après les tests, la vue des PJs qui ont réussi leur jet (ou se sont fait aider) se brouille et ils se retrouvent tous côte-à-côte, face à eux, un homme habillé en moine, drapé d'obscurité et, derrière eux, les 5 enfants.
Enfants blessés : non / oui (combien : )
PJs encore bloqués dans le monde des cauchemars :

# Temple des cauchemars : la confrontation finale

Dès que les PJs sont sortis du monde des cauchemars, Umbra s'adresse à eux

« Vous êtes venus sauver ces enfants, mais c'est une erreur. Même si vous y arrivez, j'en trouverai d'autres. Ceux-là, plus tard, ou de nouveaux. Vous êtes convaincus de faire le bien, mais vous vous trompez. Quand j'aurais sacrifié ces 5 enfants, je convoquerais le Dieu Ennemi et le Dieu Exilé sera obligé de revenir pour le combattre et le monde sera enfin guéri. 13 enfants contre le bien du monde, ce n'est pas cher payé. Ne vous trompez pas de combat ! »

Négocier / discuter avec Umbra : le moine est convaincu de sa théorie, il pense faire tout cela pour le bien de l'Humanité (13 enfants, ce n'est pas un grand sacrifice pour le bien commun).
**psychologie :** Umbra veut vraiment faire le bien, mais il a été perverti par le Dieu Ennemi. Peut-être est-il possible de le ramener à la raison ?
**bénédiction d'Ina (comp. spé d'Arkhana) :** Umbra a le cœur noirci par le Dieu Ennemi mais Ina peut lui montrer la voie
**Apaiser les cœurs (comp. spé de Racine Acide) :** Umbra est belliqueux, apaiser son cœur permet de gagner du temps.
**mentir, convaincre -30% :** peut le convaincre de son erreur, il tombe alors inerte (poupée de chiffon)

Observer les alentours : Umbra semble cacher ou protéger quelque chose derrière lui.
**perception :** un grimoire, ouvert en grand derrière lui, duquel il semble tirer son pouvoir.

Combattre Umbra : dans ce monde, Umbra est incarné. Il est donc possible de le blesser voire de le tuer.

Umbra, le moine fou
Combat (corps-à-corps : masse d'ombre; distance : projectiles d'obscurité) = 65% ; esquive = 70%
Armes :
masse d'ombre 1d6 dégâts (si moins de 3PV, retombe dans le monde du cauchemar jusqu'à être aidé d'un camarade).
projectiles d'obscurité : 1d4 dégâts (aveugle temporairement le PJ visé qui doit attendre la fin du tour pour agir)
pouvoir spécial : peut faire apparaître un brouillard d'obscurité épaisse qui aveugle temporairement les PJs (actions repoussées à la fin du tour).

**connaissance des secrets :** Umbra tire son pouvoir de l'obscurité et des peurs, une lumière l'affaiblira (une très vive lumière va le recroqueviller dans un coin de la pièce, voire le tuer si elle est dirigée sur lui).

Une fois Umbra mis hors d'état de nuire, l'obscurité se résorbe, vous êtes de retour dans la cellule monacale (le tunnel d'obscurité a disparu), avec les enfants. L'espace est un peu petit pour vous.
**Perception (ou en quittant la pièce) :** vous remarquez au sol un livre fermé ayant pour titre « Codex Umbra » et le cadavre d'un voyageur.
**soigner :** l'homme est mort il y a une quinzaine de jours, maximum. D'après sa position, recroquevillé, les bras autour de la tête, vous supposez qu'il est mort de peur.
**connaissance des secrets :** du livre émane encore quelques bribes de ténèbres, il semble que l'esprit d'Umbra en soit prisonnier.

Que faire du Codex Umbra ? Si les PJs le détruisent, Umbra ne sera plus jamais une menace. Si les PJs le laissent sur place, le prochain aventurier à ouvrir le livre fera resurgir le moine fou. Il est aussi possible de le mettre sous clé au Palais (attention à Zoltan) ou à l'Académie des Mages, ce qui pourra nourrir les futurs scénarios !

# Retour à Aria : fin de  la partie !

Alors que vous sortez du monastère, le brouillard s'en va magiquement. Vous avez ……. enfants avec vous, un peu KO et étonnés d'être en pleine forêt alors qu'ils étaient endormis dans leur lit. Vous les avez sauvés !
si un ou des enfants sont morts, lancer 1d4 (Willa mourra en dernier) pour savoir à quel(s) parent(s) annoncer la mort de son enfant.

Vous rentrez en carrosse dans Aria de façon triomphale ! Les parents vous sont éternellement reconnaissants, surtout Aurore Speeler et Recel Crowe qui pensaient que leurs enfants étaient morts et pleurent en les serrant dans leurs bras. Les familles des dockers sont étonnées et ravies de voir que des gens de la haute peuvent sauver des gens comme eux.
Arkhana est promue grande prêtresse d'Ina. Les habitants d'Aria, impressionnés par l'efficacité de la prêtresse, se rendent massivement au temple, renforçant l'influence d'Ina dans le royaume.
Cassandre est promue générale de la garde d'Aria, responsable de toutes les troupes de la cité d'Aria.
César Costa est fêté en héros dans le quartier des docks et devient le représentant officieux des quartiers populaires.
Sklarun devient officiellement la plus puissante des miséricordieuse de l'Académie des mages (et la préférée de la famille royale).
Racine Acide connaît un regain de popularité, en récompense, la couronne lui offre une maison.