

MISSION : LA MAISON DANS LES BOIS

Un scénario inédit pour Rangers of Shadow Deep – Version test

Cette mission est composée d'un unique scénario, destinée à des Rangers de niveau 1 à 3.
Elle est optionnelle et initialement conçue pour se dérouler entre les missions 1 et 2 du livre de base.
Cette mission est évidemment un clin d'œil à Evil Dead que les amateurs sauront reconnaître sans mal.

Épuisés après votre âpre combat contre les araignées, vous vous assurez qu'aucun autre cocon n'a échappé à votre vigilance. Vous prenez ensuite le temps de panser les blessures des rares survivants trouvés dans les nids, afin qu'ils soient en état de reprendre au plus vite la route vers le village. Votre retour est néanmoins ralenti par les blessés et vous voilà pris par la nuit. Un vent glacial se lève tandis qu'une petite bruine commence à vous narguer et tremper lentement mais sûrement vos vêtements. Comme il n'est pas question de dormir à la belle étoile dans ces conditions, l'un des survivants vous indique la probable proximité d'une maison isolée dans les bois, où vit un vieil ermite du nom de Danorym. Avec un peu de chance, il consentira à vous abriter pour la nuit.

À mesure que vous progressez prudemment sur un sentier étroit, il vous semble apercevoir au loin une faible lueur vacillante dans les ténèbres. Soulagés à l'idée de passer la nuit au sec, un sentiment étrange s'empare toutefois de vous alors que la forêt se resserre, vous embrassant de son obscurité lugubre. Vous vous sentez observés tandis que plusieurs craquements de branches mettent vos sens en alerte... Sans plus attendre, vous hâtez le pas afin de rapidement vous mettre à l'abri. Vous êtes devant la maison de l'ermite quand soudain, il vous semble entendre le hurlement étouffé d'un homme. Et puis plus rien... Si ce n'est un silence sinistre. Désirant éviter toute mauvaise surprise durant la nuit, vous décidez d'explorer et sécuriser au plus vite les environs. Il vous tarde en effet de gagner la maison de l'ermite, où vous espérez pouvoir vous reposer jusqu'au lendemain matin.

FIGURINES

Pour la mission, vous aurez probablement besoin des figurines suivantes :

- 1 Goule monstrueuse
- 6+ Goule
- 1 Sanglier
- 5+ Racines obscures (branche)
- 3 Survivants

MARQUEURS SPÉCIAUX

Pour la mission, vous aurez besoin des marqueurs suivants :

- 1 Bureau sur lequel repose un vieux journal
- 1 Cheminée avec un foyer
- 1 Trappe au sol, de préférence enchaînée

MISE EN PLACE

Ce scénario se joue sur une table de 90 x 90 cm (soit 36" x 36"). Une maison d'environ 10 x 10 cm (4" x 4") est placée au centre de la table (il s'agit de la demeure de l'ermite) et doit disposer d'une entrée et d'un intérieur (rez-de chaussée) exploitable.

À l'intérieur de la maison, placez un marqueur représentant une trappe enchaînée, dans un coin de mur, le plus éloigné possible de l'entrée. Dans un coin opposé, placez un marqueur représentant un bureau avec un vieux journal. Sur le mur opposé à la porte d'entrée, en son centre, placez une cheminée.

Placez des arbres sur le terrain, de préférence tortueux et menaçants. Leur emplacement n'a pas d'importance car ils représentent la forêt profonde. Complétez avec quelques bruyères et petits rochers pour donner l'impression d'une forêt étouffante et sinistre.

Trois figurines de Racine obscure (branche) sont disposées à 8" chacune d'un bord de table, déterminé aléatoirement. Si elles doivent se retrouver sur un même bord de table, ces figurines doivent être espacées d'au moins 6" les unes des autres.

Six marqueurs Indice sont placés sur la table et répartis aléatoirement à 10" du centre de la table. Chaque Indice doit être espacé d'au moins 6" avec un autre.

Les rangers, leurs compagnons et les 3 survivants qui les accompagnent doivent tous être placés et regroupés à environ 3" de la porte d'entrée, devant la maison.

Prendre les cartes As rouge à Valet rouge. Mettre le Valet rouge de côté. Mélanger les cartes restantes pour constituer la pioche d'Événements. Prendre les cartes As noir à 6 noir. Mélanger les cartes pour former la pioche d'Indices.

MODE ÉPIQUE

Placez 2 Goules dans la maison lors de la mise en place. Tant que la porte sera fermée, elles ne sortiront pas de cette dernière, leur but étant de gagner du temps et faire fuir les héros.

RÈGLES SPÉCIALES

Traitez les figurines de survivants comme celles de vos compagnons avec les caractéristiques suivantes : Mouvement 4, Combat +0, Armure 10, Volonté +0, Santé 8, Désarmé.

Du fait de l'obscurité ambiante, la ligne de vue des héros est limitée à 10". Les tirs subissent un malus de -1 durant tout le scénario en raison des obstacles sur le chemin et le couvert des arbres. Considérez donc en jeu que les décors d'arbres (et seulement eux) sur la table ne gênent pas la ligne de vue pour ce scénario. Ceci ne s'applique pas à l'intérieur de la maison.

Quand un ranger se déplace au contact d'un marqueur Indice, son action prend fin immédiatement. Il pioche une carte Indice et prend connaissance de son effet en consultant la Table des Indices, ci-dessous. Une fois l'Indice révélé, retirez le marqueur Indice de la table.

Afin de conserver un minimum de suspens, les Règles Spéciales listées ci-dessous ne doivent pas être lues à l'avance (ou alors par une seule personne qui s'arrangera à entretenir le suspens du scénario). Chacune d'entre elle est précédée *d'un texte d'ambiance* qui doit être lu à haute voix avant de prendre connaissance des règles spéciales dépendantes. L'ordre de la liste n'est pas déterminant et certaines actions peuvent être entreprises dans le désordre.

- Ouvrir la porte de la maison (dépenser une action)
- Entrer dans la maison
- Fouiller le bureau (dépenser une action)
- Alimenter la cheminée (dépenser une action)
- Étudier les restes du grimoire (dépenser une action)
- Exécuter le rituel (dépenser une action)

Ouvrir la porte de la maison (dépenser une action) :

Vous frappez à la porte mais personne ne répond. Vous patientez un instant avant de frapper de nouveau et cette fois-ci plus fort. Toujours rien. Après vérification, la porte ne semble pas verrouillée. Vous tentez de l'ouvrir mais le bois est anormalement gonflé et elle ne bouge pas d'un poil, comme pour vous empêcher de pénétrer dans la maison. Déterminé, vous décidez alors de forcer la porte pour entrer.

Afin d'ouvrir la porte, une figurine doit se placer à son contact, dépenser une action et réaliser un test de Force (SD12). En cas de réussite, la porte s'ouvre. Lire le paragraphe suivant :

La porte semble se résigner face à votre force brute et s'ouvre soudainement, dans une plainte lugubre. Vous découvrez un intérieur sans dessus dessous, comme si quelqu'un s'y était battu.

Entrer dans la maison :

L'unique pièce de la demeure est faiblement éclairée par le foyer mourant d'une cheminée. En dehors du mobilier commun, la maison dévoile un bureau jonché de documents et une trappe solidement fermée par des chaînes et un cadenas. Alors que vous passez le seuil de la porte, une puanteur anormale et infâme assaille vos narines, au point de provoquer chez vous un haut le cœur.

Tout personnage désirant entrer (excepté les créatures) doit au préalable effectuer un test de Volonté (SD10). En cas d'échec, le héros qui pénètre dans la maison est fortement incommodé par l'odeur ambiante. Jusqu'à la fin du scénario, il subit un malus de -1 à tous ses jets tant qu'il se trouve à l'intérieur.

Fouiller le bureau (dépenser une action) :

Un héros qui se déplace au contact du bureau peut dépenser une action pour le fouiller. Lisez à voix haute ce qui suit :

De nombreux documents gisent çà et là sur le bureau que vous fouillez soigneusement. Sous une pile de parchemins en partie écroulée au sol, vous découvrez sans mal un vieux journal, celui de Danorym, dont vous lisez les dernières pages à haute voix, à destination de vos compagnons.

Vous y apprenez que l'ermite est en réalité un érudit et qu'il s'est retiré dans cette demeure, avec sa femme, afin d'étudier un très ancien grimoire découvert lors d'une expédition. C'est alors qu'il a

Rangers of Shadow Deep – Mission personnalisée – La maison dans les bois

commencé à le déchiffrer. D'après ses notes, le livre en question explique la présence d'êtres surnaturels, possédés par le Mal, qui parcourent les forêts et s'infiltrent dans les maisons isolées. La lecture de certains passages donnerait même le pouvoir à ces êtres maléfiques de posséder les vivants. D'autres notes de l'érudit font mention de mots clefs qu'il a pu déchiffrer et consigner dans son journal. La dernière entrée a été rédigée il y a quelques jours et vous continuez d'y lire :

« Aujourd'hui je crains que ma femme ne soit habitée par un démon, un démon de l'Ombrefosse. Serait-ce lié à la disparition soudaine de Lorenthia ? Que les dieux me pardonnent ma découverte. L'autre nuit, ma femme a essayé de me tuer. Ce matin, elle est morte... Je n'ai pas eu le courage de dépecer son cadavre. Je l'ai traîné dans les escaliers et je l'ai enterré. Je l'ai enterré dans la cave. Je l'ai enterré dans la cave ! Elle y repose en paix pour l'éternité ! ».

À peine avez-vous terminé la lecture du journal que la trappe se soulève avec fracas. Vous sursautez et faites volte-face pour découvrir avec horreur les bras d'une Goule monstrueuse, que vous devinez être la défunte femme de Danorym, tenter d'attraper tout ce qui passe à sa portée. Heureusement pour vous, de solides chaînes empêchent l'ouverture complète de la trappe, retenant la créature prisonnière dans la cave. Vous vous demandez alors combien de temps les chaînes vont-elles tenir...

Désormais, tout héros passant à moins de 1" de la trappe est automatiquement engagé et attaqué par la Goule monstrueuse. Réciproquement, un héros peut tenter de l'attaquer au corps à corps mais il subit un malus de -5 et ne peut bénéficier du soutien d'un allié (dans ces conditions, il est difficile de l'atteindre). Tant qu'elle est prisonnière, la Goule ne peut pas se déplacer. Ajoutez la carte Événement Valet rouge aux cartes Événement restantes. Mélangez le paquet.

Ouvrir la trappe (dépenser une action) :

Vous parvenez à vous placer sur la trappe afin d'atteindre le cadenas et les chaînes qui la maintiennent fermée. Forcer ces dernières est impossible mais en revanche, avec un peu d'habileté, vous pensez pouvoir crocheter le cadenas.

Un héros qui se déplace sur la trappe ne peut en forcer les chaînes. En revanche, pour une action, il peut tenter de déverrouiller le cadenas avec un test de Crochetage (SD10). En cas de réussite, placez immédiatement la carte Événement Valet rouge au sommet de la pioche d'Événements. Si cette dernière est déjà dans le paquet de carte Événements, mélangez de nouveau la pioche tout en veillant à ce que l'Événement Valet rouge soit le prochain tiré.

Alimenter la cheminée (dépenser une action) :

Vous vous approchez lentement de la cheminée tout en profitant de sa faible chaleur. À l'aide d'un tisonnier, vous remuez avec soin le bois calciné et les cendres brûlantes. Vous ajoutez quelques bûches ramassées au sol dans l'espoir de relancer le brasier qui s'éteint afin de mieux éclairer la pièce et sécher vos vêtements détrempés.

Un héros qui se déplace au contact de la cheminée peut dépenser une action pour y remettre du bois. S'il réussit un jet en Perception (SD8), il trouve les restes d'un très ancien grimoire dont les pages ont presque toutes été consumées par le feu mourant. Seules quelques unes sont encore lisibles. Cet objet est considéré comme un sort et est rangé dans l'inventaire du héros, s'il dispose d'assez de place. Dans le cas contraire, il ne peut l'emporter avec lui.

Étudier les restes du grimoire (dépendre une action) :

Vous prenez un moment pour examiner plus en détail les restes du vieux grimoire, sauvé in extremis des flammes. Vous êtes dans un premier temps frappé par la nature de son immonde couverture. Selon toute vraisemblance, il s'agit d'une peau humaine, travaillée de telle sorte qu'elle affiche une sorte de visage démoniaque au rictus déstabilisant et pourtant sans réelle expression. Vous parvenez à vous défaire de ce regard de chair et ouvrez le grimoire, ou du moins ce qu'il en reste. Le dialecte inscrit sur les pages est étrange et semble primitif, comme s'il datait d'un autre âge. En étudiant de plus près cette langue antique, vous constatez avec horreur que l'ensemble des écritures et des illustrations qui la composent ont été rédigées en lettres de sang. Vous parvenez malgré tout à faire fi de cette horreur et plongez dans l'étude de l'ouvrage mystérieux en espérant y apprendre quelque chose d'utile.

Pour une action, le héros peut étudier les textes du grimoire. Il doit effectuer un jet en Lecture de runes (SD14). Si le journal de Danorym a été découvert auparavant, le héros bénéficie d'un +2 sur son jet. S'il réussit, il déchiffre un rite incantatoire permettant d'affaiblir les démons qui hantent les environs.

Exécuter le rituel (dépendre une action) :

Vous vous emparez du vieux grimoire bien déterminé à exécuter le rituel qu'il renferme. Tandis que votre voix s'élève, la maison semble mugir et trembler de tout son bois. À mesure que vous prononcez les paroles obscures, les mugissements se changent en un long et lent râle d'agonie monstrueux tandis que la forêt est secouée d'une tempête soudaine et irréelle. Le vent s'engouffre avec vivacité dans la maison et vous devez lutter pour mener jusqu'au bout votre incantation qui vous semble sans fin.

Si le rite incantatoire a été trouvé et déchiffré, le possesseur du sort peut tenter de l'exécuter au prix d'une action et effectuer un jet en Volonté (SD16). Dans le cas d'une réussite, toutes les figurines possédées reprennent leurs esprits et redeviennent normales, sans risque d'être à nouveau ensorcelées. Toutes les créatures subissent jusqu'à la fin du scénario un malus de -4 sur tous leurs jets. Dans le cas d'un échec, le calme revient et rien ne se passe. Il est possible que les rangers retentent leur chance.

Point clé :

Le point clé de ce scénario est l'intérieur de la maison.

Fin du scénario :

Ce scénario prend fin à l'issue du 8ème tour de jeu. Si les héros ne parviennent pas à exécuter le rituel incantatoire dans les temps, ils sont contraints d'abandonner les lieux maudits au plus vite, dépassés par les forces maléfiques et les hallucinations qui les assaillent. Dans le cas où le rituel a été exécuté avec succès, le mal finit par se dissiper et libérer les lieux de son emprise. Les rangers passent alors une nuit calme et reposante.

TABLE DES INDICES	
DÉ	INDICE
As noir	Terre remuée : <i>Vous découvrez une zone dégagée où la terre semble avoir été remuée récemment. Alors que vous vous penchez pour observer plus attentivement le sol, un bras décharné surgit et vous agrippe la jambe.</i> Au début de chaque tour, le héros doit réaliser un test de Force (SD10) afin de se dégager. En cas d'échec, il ne s'activera pas pour le tour à venir. En cas de succès, il s'active normalement. En revanche, une Goule émerge de la terre fraîchement retournée, lors de la prochaine Phase des monstres. placez une figurine Goule à l'emplacement de l'Indice lors de la Phase des monstres.
2 noir	Animal sauvage : <i>Il vous semble discerner une silhouette dissimulée dans les buissons. Alors que vous vous attendiez à trouver une victime, vous surprenez un sanglier en pleine recherche de nourriture. Se sentant agressé, la bête sauvage vous charge.</i> placez une figurine de Sanglier au contact du héros avec les caractéristiques suivantes : Mouvement 6, Combat +2, Armure 12, Volonté +2, Santé 8, Animal. (2 PX)
3 noir	Cabane en ruine : <i>Vous tombez sur les restes d'une vieille cabane en bois. Totalement effondrée, il n'en reste rien. D'importantes traces de sang sont néanmoins visibles par endroit.</i> Effectuez un test de Perception (SD8). En cas de succès, votre héros remarque sous les décombres une Hache à deux mains magique (2) et peut l'emmener avec lui. Cette arme confère +1 en Combat ; elle peut être utilisée par la figurine si cette dernière peut manier les armes à deux mains et peut être donnée à n'importe quelle figurine pour le prochain scénario.
4 noir	Fausse alerte : <i>Vous étiez sûr d'avoir entendu un bruit dans cette direction, comme un grattement épouvantable et pourtant il n'y a rien si ce n'est l'obscurité profonde de cette forêt cauchemardesque. Sans doute le fruit de votre imagination.</i>
5 noir	Cadavre : <i>Vous dégagez quelques feuilles et branchages et découvrez avec horreur le cadavre contorsionné d'un vieil homme, correspondant à la description que l'on vous a faite de l'ermite nommé Danorym.</i>
6 noir	Racine obscure : <i>Alors que vous vous frayez un chemin au travers des arbres tortueux, vous constatez avec horreur qu'une racine épineuse ondule dangereusement dans votre direction, tel un serpent fondant sur sa proie.</i> Placez au contact de votre héros une figurine Racine obscure (branche).

CARTES ÉVÉNEMENTS	
CARTE	ÉVÉNEMENT
As rouge	Goule : Placez une Goule supplémentaire sur la table, au centre d'un bord de table déterminé aléatoirement.
2 rouge	Brouillard étrange : <i>Un brouillard irréel vient s'ajouter à l'obscurité déjà pesante des lieux.</i> Avant un déplacement, une figurine dans la forêt doit effectuer un test d'Orientation (SD6). En cas d'échec, elle subit un malus de -2 à son mouvement. Les créatures ennemies et tout personnage commençant son mouvement depuis l'intérieur de la maison n'est pas affecté.
3 rouge	Chuchotements malsains : <i>Venant de loin, tel un écho sinistrement inquiétant, de nombreux chuchotements fantasmagoriques vous parviennent et vous mettent dans un état de stress intense.</i> Tous les héros situés dans ou à 6" de la maison doivent effectuer un test de Volonté (SD8). En cas d'échec, ils n'auront qu'une seule action durant leur prochaine activation.
4 rouge	Possession : <i>Le commun des mortels est si faible. Une entité maléfique tente de prendre le contrôle d'un survivant en s'insinuant dans son esprit.</i> Déterminez aléatoirement un survivant. Il doit effectuer un test de Volonté (SD10). En cas d'échec, le survivant ne parvient pas à résister et se laisse malgré lui posséder par l'entité maléfique. Désormais, il est considéré comme une créature. Remplacez sa figurine par celle d'une Goule.
5 rouge	Adaptation : Les héros se sont en partie habitués à l'obscurité ambiante et la configuration des lieux. La ligne de vue des héros est à présent limitée à 12".
6 rouge	Confusion : <i>Tous ces bruits étranges, grattements et vrombissements vont vous rendre fou.</i> Déterminez aléatoirement un ranger et effectuez un test de Volonté (SD10). En cas d'échec, il ne bénéficiera que d'une action lors de sa prochaine activation, luttant contre lui-même afin de reprendre ses esprits et ne pas blesser ses alliés.
7 rouge	Goule : Placez une Goule supplémentaire sur la table, au centre d'un bord de table déterminé aléatoirement.
8 rouge	Racine : <i>Une racine épineuse ondule dangereusement dans votre direction, tel un serpent fondant sur sa proie.</i> Placez une figurine Racine obscure (branche) dans une direction aléatoire, à 12" du centre de la table.
9 rouge	Possession : <i>Le commun des mortels est si faible. Une entité maléfique tente de prendre le contrôle d'un survivant en s'insinuant dans son esprit.</i> Déterminez aléatoirement un survivant. Il doit effectuer un test de Volonté (SD10). En cas d'échec, le survivant ne parvient pas à résister et se laisse malgré lui posséder par l'entité maléfique. Désormais, il est considéré comme une créature. Remplacez sa figurine par celle d'une Goule.
10 rouge	Racine : <i>Une racine épineuse ondule dangereusement dans votre direction, tel un serpent fondant sur sa proie.</i> Placez une figurine Racine obscure (branche) dans une direction aléatoire, à 12" du centre de la table.
Valet rouge	Chaînes brisées : <i>La trappe enchaînée vole en éclats dans un fracas assourdissant. Un rire perçant et venant d'un autre monde résonne dans la maison. On pourrait même croire que les murs rient aussi de ce qui vient de se passer. L'obscurité de la cave libère alors une créature hideuse dont on devine qu'il s'agissait autrefois de l'épouse de Danorym.</i> Placez une Goule monstrueuse sur la trappe.

DÉNOUEMENT ET EXPÉRIENCE

Qu'ils aient repoussé les forces maléfiques des lieux ou qu'ils aient fui, les rangers ne manquent pas de faire leur rapport sur ce qu'il s'est passé dans la demeure du vieil ermite. Si elles ont été trouvées, les pages du grimoire pour repousser ce mal inconnu ont été remises aux officiers de la Confrérie des Rangers. Les survivants quant à eux sont remis entre les mains d'autorités compétentes dans l'attente qu'ils retrouvent leur foyer.

- +3 PX pour chaque Goule vaincue.
- +4 PX pour la mort de la Goule monstrueuse.
- +0 PX pour chaque Racine obscure (branche) vaincue.
- +2 PX pour le Sanglier vaincu.
- +6 PX pour chaque marqueur Indice découvert.
- +5 PX si la Hache à deux mains magique est détenue par un héros.
- +5 PX pour chaque survivant encore en vie.
- +8 PX si le journal de Danorym est découvert.
- +8 PX si les restes du grimoire ont été découvert et déchiffrés avec succès.
- +10 PX si le rite incantatoire a été exécuté avec succès.