

La malédiction de Kakefwood

SYNOPSIS POUR LE MJ (à ne pas dévoiler aux joueurs)

Dans le hameau plus que paumé de Brugel, (qui peut être placé n'importe où sur la carte, à condition que ce soit dans une région boisée et au bord d'un lac) une rumeur circule. Il paraîtrait que la forêt de Kakefwood est devenue une forêt maléfique... Les héros sont recrutés pour enquêter sur la cause de la malédiction et si possible, la façon d'y remédier.

La malédiction de Kakefwood n'est en fait qu'une supercherie, il s'agit d'un coup monté par les 3 frères gobelins Argarg, Morflex et Crajacac. Ce sont de brillants ingénieurs qu'on mit en place de nombreux mécanismes pour transformer la forêt en lieu maudit... (arbres sous rails, ventilateurs à vent lugubres, projecteur à chandelles pour des lumières surnaturelles et enregistrement magique de sons horrifiant)

LE COMMENCEMENT

Les aventuriers ont un large éventail de choix quant à la façon de recevoir la quête, voici quelques possibilités :

Passer par le hameau et être emmené par la garde au chef du hameau (Jean-Phil le Magnifique), qui leur explique la situation (premier paragraphe du synopsis). Et leur promet la plus belle des récompenses : le titre de *Thané* de ce hameau. La récompense ne doit pas être dite au joueur, c'est plus amusant...

- ◆ Voir une annonce dans un autre hameau "plus important" tel que Loubet, Alaykjdu ou Tulamor, puis s'entretenir avec le chef du hameau...
- ◆ Si les aventuriers ont déjà de la bouteille, se faire accoster par un membre du hameau qui leur suppliera leur aide.
- ◆ Autres et diverses façons...

un Thané est un noble, un héros du hameau, qui doit être respecté par les habitants et qui a le droit de dormir dans la demeure du chef du hameau.

PETITE ENQUÊTE

Jean-Phil le Magnifique demande aux aventuriers de commencer par faire une petite enquête aux près des habitants, pour savoir si quelqu'un a fait quelque chose de mal dans le hameau, qui aurait pu provoquer la malédiction... Et/ou pour récolter des infos diverses.

Informations que les aventuriers pourront récolter et utiliser (au D10 pour chaque personne interrogée) :

- 1) La forêt n'est maudite que depuis 3 semaines... (VI)*
- 2) La semaine précédant la malédiction, de drôles de bruits s'élevaient de la forêt. [note : les bruits des travaux] (VI)*
- 3) Des soldes monstres ont lieu au bric-à-brac depuis 2 semaines. (FI)**
- 4) Une barrière et des cabanes de chasses ont été construites autour de la forêt au alentour du hameau, il s'agit d'une sécurité mise en place par la garde...(VI)*
- 5) Des planches et des clous ont disparu de la réserve du hameau durant plusieurs nuits avant la malédiction... [note : volé par les frères gobelins, pour construire les machineries] (VI)*
- 6) Aucune vérification n'a été faite par des mages pour vérifier l'authenticité de la malédiction... (VI)*
- 7) Il y a des centaines d'années, la forêt a été brûlée par un groupe d'orques... Il s'agit peut-être de la vengeance de celle-ci (FI)*
- 8) 5 personnes ont disparue pendant la nuit depuis le début de la malédiction... (FI)*
- 9) C'est sûrement un ours, y a que des ours là dedans...
- 10) relancer le dé...

**vraie info (utile) **fausse info (inutile)*

Description des lieux de Brugel :



1) La Maison Du Chef Du hameau

Il s'agit à la fois de la mairie, de la salle de fête et de la maison de Jean-Phil. Il y a 3 personnes à interroger :

- Jean-Phi : il n'a rien fait, comment cela pourrait, c'est le chef du hameau...

- la femme et les enfants de Jean-Phil : les enfants refusent de manger leurs carottes, c'est sûrement une piste...

- la servante : elle glisse la poussière sous les tapis de la maison et donne des friandises aux enfants. Elle espère que ce n'est pas la cause de la malédiction

2) et 3) Maisons D'Habitants

Il s'agit de banales maisons habitées par des villageois, il y a 3 types de personnes à interroger :

- maison 2 parents : ils ont une fois donné la fessée très fort à leurs enfants, mais ce n'est pas suffisant pour une malédiction...

- maison 2 enfants : les enfants ont tiré à la sarbacane sur les poules de la maison 3, et sont persuadés que c'est la cause de la malédiction...

- maison 3 : les poules sont nourries aux grains magiques, c'est pour ça que leurs œufs sont très gros... C'est une bonne raison ?

4) Petit Port

Ce vaillant port avec ses 2 majestueux pontons de bois grasseyés est entretenu par le vieil Hubert Moustik. Celui-ci est accompagné de sa troupe de frères à bras qui l'aident dans l'entretien... On peut aussi trouver Guillaume Krug, un pêcheur...

-Hubert Moustik : il annonce avec honte qu'il a fait partie d'un équipage de pirate étant jeune, et que cela est peut-être la raison de la malédiction...

-les frères à bras : de temps en temps il se bagarrent entre eux pour rigoler un bon coup, mais rien de bien méchant...

-Guillaume Krug : ce pêcheur déclaré haut et fort qu'il prend un malin plaisir à torturer ses poissons avant de les éventrer, mais ce n'est pas grave non ?

5) Poste De Gardes

Il s'agit du poste principal de garde du hameau (et les gardes aiment le souligner fièrement), c'est aussi là que les villageois vont aiguiser leurs lames. Il y a 3 gardes à interroger :

-le portier : il arrive qu'il parte aux toilettes sans prévenir...

-l'armurier : parfois, il abîme des lames en les aiguisant, rien de bien méchant...

-le garde de nuit : zzz...

6) Bric-À-Brac

Paul Employ, le vendeur, tient cette échoppe depuis un bon paquet d'années. Il est le seul à tenir son magasin:

-Paul Employ : il compte remettre son commerce en fin d'année, cela explique pourquoi il a soldé tous ses

articles....

7) et 8) Maisons Jumelles

Ces deux maisons appartenaient à la famille Bouletfrit, mais lors de la mort des parents, elle a été séparée en deux parties afin que l'héritage soit égal entre les deux frères Bouletfrit (Goldorhack, et Albatbor), il y'a 4 personnes à interroger :

-Goldorhack Bouletfrit : lors de la séparation de la maison, il a volé 3 mètres carré de surface en plus, fourbe n'est-ce pas ?

-sa femme : secrètement, elle aime plus Albatbor que Goldorhack...

-Albatbor Bouletfrit : lors de la séparation de la maison, il a volé 3 mètres carré de surface en plus, dingue n'est-ce pas?

-sa femme : elle sait que, au fond de son cœur, elle préfère Goldorhack à Albatbor...

9) Ancien Phare

Le vieux phare ne marche plus depuis des années, et n'a jamais été utile pour quoi que ce soit... En fait, aucun gros navire ne navigue sur le lac... Le vieux Finestt habite encore dedans...

-Finestt : il lui arrive encore, les nuits de pleines lunes, d'actionner le phare à ses frais...

10) Place Du Marché

La place du marché, la seule place du hameau, existe pour combler le manque de magasins et d'animation dans le hameau, il a lieu tous les jours, sauf le dimanche... On y retrouve tous les habitants et aussi quelques pêcheurs voisins et des marchands ambulants :

-pêcheur 1 : sont poisson n'est pas toujours des plus frais...

-pêcheur 2 : il n'a jamais naviguer de sa vie... Il revend des poissons achetés ailleurs...

-marchant ambulant : il vend tous ses produits 5 fois le prix normal, car les habitants ne quittent jamais leur hameau et n'ont donc aucune idée des prix réels...

11) Barricades

Ces barricades ont été construites après que la forêt ai été maudite, elles ont pour but de protéger le hameau si jamais des monstres maléfiques sortent de la forêt... Les 6 gardes qui la surveillent sont tous morts de peur durant leurs rondes. 3 des gardes sont présents, les autres sont en ronde :

-garde 1: il arrive qu'il ne fasse pas son tour de garde, il a bien trop peur de la forêt...

-garde 2 : chaque fois qu'il doit faire une ronde, il se cache sous un tas de feuille morte et attend la fin de son tour...

-garde 3: lui, c'est un vrai bonhomme, il n'a rien à se reprocher...

MALÉDICTION, NOUS VOILÀ

Après que la petite enquête ai pris fin, sur une conclusion (ou non), il est logique que les aventuriers aillent jeter un œil à cette petite malédiction... Pour la visite de la forêt, il faut se référer à sa description ci-dessous et au petit plan en annexe... Il est capital que les aventuriers doivent remarquer la supercherie et les mécanismes de la forêt ! Pour cela, à chaque événement maléfique, les aventuriers doivent lancer un test d'intelligence (donc de perception) pour savoir s'ils ont découvert un élément factice... La difficulté est notée entre crochet (+I = INT+I) et l'élément remarqué suit...

Description de la forêt de Kakefwood :



Kakefwood, appelée aussi la forêt de Kakef, est en fait les vestige d'une ancienne forêt. Cette forêt s'étendait autrefois sur plusieurs kilomètres... Mais il y'a des centaines d'années, un raid orques traversa la forêt et elle fut incendiée. Depuis il ne reste plus que cette mini-parcelle d'arbre, et le titre de « forêt » n'est resté qu'en mémoire de sa gloire ancienne.

La forêt à l'allure sombre et mystérieuse par nature, la terre est sombre, encore noircie par les cendres. Et les arbres difformes suite aux traumatismes qu'ils ont subit (oui, les arbres peuvent être traumatisé). Ces caractéristiques ont été accentuées par les gobelins à l'aide de peinture, suie et autres babiole...

Tout au long du parcours de la forêt, des bruits de vents, de craquements et autres retentissent de parts et d'autres des aventuriers... Et entre chaque lieu important, sur 1, 2 et 3 au D6, un élément aléatoire tiré au D6, dans la liste qui suit, se produit :

1. Une branche frappe le dernier de la troupe (1D6 dégâts, ignore l'armure)
2. Un gros loup noir attaque les aventuriers (voir tableau des rencontres)
3. Un aventurier est aspiré par le sol... [+2] Découverte : une trappe...
4. Une racine attrape un aventurier pas le pied (résistance force pour la contrer) et l'entraîne dans les bois jusqu'au (6) [-2] Découverte : racine articulée...
5. Un nuage de corbeau attaque les aventuriers et repart (1D6+2 dégâts)
6. Rien

Description des lieux de Kakefwo

1) Le Croisement De La Sorcière

Arrivée au croisement, une sorcière déboule d'entre la cime des arbres en volant et criant avec une voix aiguë... Elle survole les aventuriers en leur donnant des baffes et leur vomit dessus... Le seul moyen de l'atteindre est de lui jeter un sort, des flèches ou autre chose... Ou bien, de lui couper ses câbles qui la tiennent dans les airs aux arbres... Elle part après 2 minutes...

[-2] Découverte : la sorcière est suspendue par des câbles... Bonus jet : 1, 2 ou 3 ou, sorcière au sol : goblin déguisé en sorcière

2) La Clairière A La Source

Cette clairière est baignée dans une lumière bleutée et un petit chant est perceptible... Au centre de la clairière est située une source, de cette source une voix s'élève : "Jetez 10 000 pièces d'ors dans mes entrailles, et la paix de Kakefwood sera rétablie"

[-2] Découverte : la lumière provient de projecteur à chandelles bleues, les chants sont faits par des boîtes à musiques et la voix vient d'un perroquet apprivoisé... Bonus elfe sylvain : la clairière a été faite par des êtres pensants (arbres déraciné)

3) La Terre De Sang

Le sol de ce chemin est trempé par un liquide rougeâtre, ressemblant étrangement à du sang...

[+3] (au goût) Découverte : c'est de la teinture rouge avec de l'eau...

4) Sentier De La Terreur

Sur tout le long du chemin, un souffle inquiétant rôde autour des aventuriers, des arbres craques, des pas retentissent, bref : les chocottes... Un test de COU-2 est nécessaire pour aller jusqu'au bout...

[-3] Découverte : arbres articulés, tambours, ventilateur...

5) Sortie De La Forêt

C'est une sortie de la forêt, rien de plus normale...

6) Le Repère

Il s'agit de l'autre des frères gobelins... C'est à cet endroit qu'ils se reposent et qu'ils attendent que des personnes pénètrent dans la forêt (dans ce cas, une alarme les avertit... C'est là qu'est toute la machinerie, les costumes, et autres artifices servant à leur besogne. Il n'y a pas un rat, tout du moins tant que les gobelins pensent que les aventuriers sont dans la forêt : ils n'ont pas pensé que quelqu'un les découvrirait. Il faut que les aventuriers stimulent leur départ, ou trouvent une quelconque astuce pour les faire revenir. Suite "au cœur du manège"...

7) Le Moulin

Il s'agit de la source d'énergie mécanique de toutes les installations de la forêt, elle est alimentée par le moulin qui tourne avec le cours d'eau... Si le moulin est détruit, tout s'arrête...

AU CŒUR DU MANÈGE

Une fois que les aventuriers ont réussi à prendre les frères sur le fait, ceux-ci ne se rendent que si la possibilité de fuite est nulle. Mais ils ne se battent pas, déçus par eux-mêmes, ils raconteront tout :

Ils se prétendent artistes de rue... Ils créent une attraction terrifiante et attendant que les cibles voient la demande d'or et ensuite ils partent s'installer ailleurs et font de même... Leur meilleure réussite a été créée sur une île où ils ont fait un joli monstre de fumée. Pour eux il ne s'agit pas de chantage, et ce ne sont pas des charlatans... Jamais ils n'ont pensé faire du mal à quiconque, mais bon, les artistes sont tous des incompris...

Ils proposent une somme de 2000 PO aux aventuriers s'ils les laissent tranquilles... C'est au joueur de voir s'ils acceptent. Si oui, alors c'est fini, sinon, ils les emmènent au hameau.

LA FIN ET RÉCOMPENSE

Après que les aventuriers ont expliqué toute l'histoire, que les frères aient été livrés et que les mécanismes aient été montrés, Jean-Phil dévoile la belle récompense aux aventuriers... Si ces derniers demandent de l'or en plus, le chef se vexera et ne leur donnera que l'or (300 pièces par aventuriers non négociables) et ils seront priés de quitter Noghall au plus vite...

Au niveau de l'expérience, ce serait dans les environs de 80XPs...