



LE REMÈDE DE CÉDONIA





LE REMÈDE DE CÉDONIA

*UNE MYSTÉRIEUSE MALADIE ET UN INGRÉDIENT PARTICULIER
À ALLER QUÉRIR PAR-DELÀ MARAIS ET MONTS.*

Une aventure *Savage Worlds* originale dans l'univers médiéval fantastique de votre choix en édition *Adventure*, pour joueuses et joueurs débutants et meneur peu expérimenté.

INTRODUCTION

Les personnages sont natifs d'un petit village isolé au sein d'une épaisse forêt. Ils peuvent y occuper une fonction, dépendante de leurs compétences. Cela pourrait être le début de leur vie aventureuse.

Depuis quelques jours, la tranquillité du village est perturbée par un fait des plus étranges : les villageois, femmes et hommes, tombent malades, quel que soit leur âge. Les habitants

deviennent violets, s'endorment soudainement ou ont le hoquet indéfiniment. Choisissez le ou les symptômes que vous voulez, mais vous pouvez aussi laisser les joueuses et joueurs décider. Le bruit court dans le village que la maladie est apparue en même temps que l'arrivée de la ménestrelle Elmisia la Flamboyante. A cause de cette épidémie, le baron a ordonné la mise en quarantaine : personne ne peut entrer ou sortir du village.

La vieille Cédonia, la guérisseuse du village, a trouvé un possible remède, mais il lui manque un ingrédient essentiel : une écaille de dragon. Devinez à qui le bourgmestre va faire appel ?



DÉSIGNÉS VOLONTAIRES

Monsieur Hépa, le bourgmestre, fait mander les personnages en sa demeure par un gamin du village.

Une fois réunis, il leur demande expressément d'aller voir Cédonia l'Ancienne. Celle-ci serait sur le point de concocter un remède, mais il lui manque un ingrédient important. Questionné, monsieur Hépa ne sait pas de quel produit il s'agit exactement et ne comprend pas grand-chose à toutes ces fadaïses.

Malheureusement, les personnages ne peuvent pas en savoir beaucoup plus : Wilhelm, le bûcheron, entre en trombe dans la maison du bourgmestre en vociférant. Très en colère, il proteste contre l'interdiction de sortir du village. Monsieur Hépa prend donc aussitôt congé des personnages.

LA DEMEURE DE CÉDONIA L'ANCIENNE

La demeure de l'Ancienne se trouve un peu à l'écart du centre du village, collée à la palissade composée de poteaux de bois solides. C'est une vieille masure à l'intérieur sombre, composée d'une chambre ouverte et de la pièce principale encombrée de plantes qui sèchent pendues aux

poutres, d'ustensiles divers et de fioles en tout genre, vides ou pleines.

Cédonia est une vieille femme aux cheveux blancs, voûtée et paraît toujours un peu dans la lune. Elle semble perdre la mémoire par moments en restant pensive. Certains disent dans le village qu'elle n'a cette attitude qu'avec les gens qui l'ennuient. Toutefois, elle sait comment faire une potion et n'oublie jamais les ingrédients nécessaires ni comment et dans quel ordre les préparer. Et tout cela, sans consulter ses notes.

Elle répondra aux questions des personnages d'une petite voix chevrotante : le seul ingrédient qui lui manque est une écaille de dragon. Elle en a besoin au plus vite mais elle ne sait pas où la trouver.

RECHERCHE D'INFORMATIONS

Les personnages vont devoir chercher des indices sur la localisation d'un dragon dans la région. Ils peuvent, pour cela, interroger plusieurs personnes : le bourgmestre qui est ressorti un peu déboussolé de son entrevue avec le bûcheron, la ménestrelle Elmisia, à l'auberge, ou le bûcheron lui-même qui connaît bien la forêt.

WILHELM LE BÛCHERON

Il est en colère puisqu'il ne peut plus sortir du village et le bois commence à manquer. Mais il pourrait répondre aux personnages s'il est questionné poliment et gentiment avec un jet de Persuasion. Il est célibataire et en mal d'affection (amitié ou amour) et sans préférence particulière : un personnage Séduisant bénéficie de +2 au jet quel que soit son genre.

Avant la fermeture des portes du village, Wilhelm sortait régulièrement dans la forêt, même si celle-ci est dangereuse. Lors de l'été dernier, il était à la recherche de bois solide pour les réparations des chaumières. Il a décidé de chercher dans une zone qu'il ne connaissait pas, pensant avoir plus de chances de trouver quelques arbres solides. Il est sorti du village par le sentier nord et ses recherches l'ont amené à la lisière de la forêt pour apercevoir le marais de l'autre côté de la rivière. Ne serait-ce que l'idée d'en parler lui donne des frissons dans le dos, alors il n'a même pas cherché à aller plus avant. Mais il a eu le temps d'apercevoir une haute montagne à l'horizon.

Sur un jet de Perception, un personnage s'aperçoit qu'il a eu peur de quelque chose à ce moment, qu'il a été plus qu'inquiété par ce qu'il a vu. Si la discussion se déroule bien, que Wilhelm est en confiance, il pourra même apporter une précision sur la raison de sa peur : il a aperçu une énorme créature à proximité du vieux pont qui enjambe la rivière, comme un ogre, ou un géant même ! Il n'en a jamais parlé à personne de peur de passer pour un fou.

LA CARTE

Les personnages savent que Monsieur Hépa possède une carte de la région. Mais il va falloir faire preuve de Persuasion pour qu'il accepte de la leur montrer. Et ne surtout pas mentionner une possible sortie du village. Le bourgmestre étant tiraillé entre trouver une solution et les ordres du baron.

La carte montre les environs du village avec la forêt, la rivière Couhaille au nord et le pont qui l'enjambe. Mais en y regardant de plus près, les personnages remarquent, avec un Succès à un jet de Recherche ou de Perception, quelques pictogrammes symbolisant un marais, qui se trouvent tout au bord de la carte après le pont et la rivière, mais vers l'est.

LA CHANSON

Avec un Succès sur un jet de Performance, un des personnages sait qu'une chanson existe concernant une fable sur un dragon qui aurait élu domicile dans la région. Il la connaît parfaitement en cas de Prouesse. Quoi qu'il en soit, nos aventuriers en herbe peuvent aller voir la ménestrelle de passage au village.

La ménestrelle, Elmisia la Flamboyante, sort très peu de l'auberge et reste assez souvent dans sa chambre, à l'étage. C'est une grande et belle femme à la longue chevelure rousse. Elle a les traits fins, les yeux verts et quelques tâches de rousseur sur le visage. Ses habits sont de qualité, une chemise beige, un pantalon marron et des bottes noires. Un manteau de voyage marron pend à un patère au mur de sa chambre qui, au



passage, est la meilleure de l'établissement. Elle ne quitte jamais son luth, lui aussi de belle facture.

Elle est accusée, par quelques villageois, d'avoir amené la maladie dans le village. Elle s'en défend à qui veut l'entendre (en l'occurrence les personnages) qu'elle n'y est pour rien car elle n'est pas malade, elle-même. Toutefois, pour ne pas prendre de risque, elle préfère rester à l'écart des habitants, dont certains pourraient avoir des gestes malheureux à son encontre.

Questionnée par les personnages (et convaincue par une chope de bière), elle se rappelle une vieille chanson qu'elle ne chante plus, les gens préférant des chansons gaies et entraînantes, pas comme celle-ci, qui est une comptine dont le rythme est plutôt lent. Elle sort son luth et entonne la chanson, que ce soit dans sa chambre ou dans la salle principale de l'auberge.

*Dans une forêt mystérieuse, je me suis aventuré,
À travers les arbres majestueux, j'ai cheminé,
Les rayons du soleil filtrent à travers le feuillage,
Le chant des oiseaux guide mes pas avec sagesse.
J'atteins le marais, où la brume danse doucement,
Les roseaux se balancent au rythme du vent,
Mes pas s'enfoncent dans la terre humide et
glissante,
Je poursuis ma quête, animé d'une volonté
ardente.*

*La grotte du dragon, elle m'appelle au loin,
Un trésor caché dans les profondeurs, je le rejoins,
À travers la forêt, le marais et la montagne,
Je suis prêt à affronter tous les dangers, sans
peur ni crainte.*

*La montagne majestueuse se dresse devant moi,
Ses sommets enneigés touchent le ciel d'un
éclat froid,*

*Un pas après l'autre, je gravis les pentes abruptes,
Ma détermination grandit, ma volonté ne
faiblit pas.*

*Enfin, j'atteins l'entrée de la grotte mystique,
Les ténèbres m'entourent, une atmosphère
énigmatique,*

*Je pénètre avec courage, le cœur rempli
d'excitation,*

*Prêt à découvrir le trésor, fruit de ma
détermination.*

*La grotte du dragon, je l'ai enfin atteinte,
Un trésor brillant, une victoire qui éveille mes
étreintes,*

*À travers la forêt, le marais et la montagne,
J'ai surmonté tous les défis, je suis le héros
qui gagne.*

Les personnages devraient avoir assez d'indices pour savoir qu'il faut prendre le sentier du nord à travers la forêt et le suivre jusqu'à la rivière. Il faudra ensuite traverser le marais vers l'est et se diriger vers la montagne.

LA FORÊT

Les hommes d'armes du baron ont fermé l'unique porte du village et empêchent quiconque d'en sortir pour éviter la propagation de la maladie. Les gardes peuvent être soudoyés ou leur attention détournée. Ceux-ci ne sont pas très vigilants et il leur arrive même de s'endormir, en fonction de la difficulté que vous voulez que les personnages rencontrent.

Les héros peuvent aussi choisir de sortir discrètement la nuit, en escaladant le toit de la maison de la vieille Cédonia et passer par-dessus la palissade de rondins. Mais gare à ne pas se faire attraper par l'Ancienne qui n'aime pas ce genre d'activité sur sa maison.

Après être sortis du village, les personnages doivent prendre le sentier nord et pénétrer dans la forêt. Un jour est nécessaire pour traverser celle-ci. Il s'y trouve beaucoup d'animaux sauvages qui, généralement, fuient à l'approche des personnages. Une petite bande de gobelins est en maraude à proximité. Ils ne sont pas très discrets mais s'en prennent aux personnages s'ils les repèrent. Un jet de Discrétion et/ou Perception par personnage est nécessaire pour éviter la confrontation. Une Prouesse permet de compenser l'Échec d'un camarade.

Si les personnages passent la nuit en forêt, des jets de Discrétion ou de Survie sont nécessaires pour ne pas se faire surprendre par la bande de gobelins ou par tout autre animal à la recherche nourriture (chasse ou cueillette). Une Prouesse permet de compenser l'Échec d'un camarade.

LE PONT DE LA RIVIÈRE COUHAILLE

A la sortie de la forêt, le sentier mène à un pont qui enjambe la rivière Couhaille. C'est un très vieux pont de pierre qui, autrefois, faisait partie d'une route importante vers une ville qui n'existe maintenant plus.

Les personnages aperçoivent vite un ogre sur ce pont, appuyé sur une énorme massue rudimentaire. Il attend que quelqu'un veuille bien l'emprunter pour lui faire payer le passage. A leur vue, il se redresse donc et fait quelques pas jusqu'au pied du pont, du côté des personnages.

En effet, l'ogre Yuzur a décidé que c'était son pont et demande quelques pièces en guise de péage. Il n'est pas très futé, il s'exprime mal mais sait reconnaître de vraies pièces de monnaie, même s'il n'en connaît pas la valeur exacte.

- *Vouloir passer, vous devez payer ! Un sou, un passe ! Dit-il en levant l'index de la main gauche deux fois.*

Les personnages peuvent décider de ne pas passer par le pont, la rivière est large d'une dizaine de mètres, le courant est fort et la profondeur de 1,5 m au milieu. Cela donne donc lieu à une Scène dramatique Facile : en cas d'Échec critique, le personnage perd pied dans le courant et commence à se noyer, sous les quolibets de l'ogre s'il est toujours en vue.

LE MARAIS

Après le pont, le sentier s'efface peu à peu. Le paysage se transforme aussi : le sol devient boue, l'atmosphère humide et de nombreux insectes s'intéressent de près aux personnages. Il ne fait

aucun doute qu'ils pénètrent dans le marais. Un jour est nécessaire pour le traverser avec les désagréments que vous pouvez imaginer.

Lors de cette traversée, un des personnages doit être désigné pour mener le groupe (tous ne peuvent pas suivre la même piste en même temps). Pour ne pas s'égarer, le pisteur doit réussir un jet de Survie avec les règles de Soutien adéquates. Dans le cas contraire, nos héros subissent un point de Fatigue et augmentent leurs chances de faire des mauvaises rencontres, si vous le souhaitez.

LA GROTTÉ

Après le marais, le sol remonte et les personnages entrent dans une zone de collines. Au sommet de l'une d'elles, la montagne est visible vers l'est.

En quelques heures de marche, les collines se font plus hautes et la progression plus difficile. Un Échec à un jet de Vigueur fera perdre un point de Fatigue aux personnages.

La montagne devient alors assez proche pour apercevoir une grotte visible, à mi-hauteur. Les



personnages constatent alors qu'il sera nécessaire de faire un peu d'escalade. Un jet réussi d'Escalade permet de déterminer, suivant le nombre de Prouesses, les choses suivantes :

- Cela ne devrait pas être trop difficile sans équipement spécifique.
- Déterminer le chemin le plus facile pour éviter de perdre un nouveau point de Fatigue.
- D'autres avantages que vous êtes libre de choisir.

A l'issue de leur progression, les personnages arrivent à l'entrée de la grotte qui fait plusieurs mètres de large et de hauteur. Avec un jet de Perception réussi, ils sentent un léger courant d'air intermittent accompagné d'un faible bruit sourd et profond qui résonne sur les parois de la grotte.

Avant d'arriver à la caverne du dragon, vous pouvez faire durer l'exploration de cette grotte en imaginant un dédale où les personnages peuvent facilement se perdre. Vous pouvez aussi abrégé cette partie et passer à la suite.

LA CAVERNE

Après une longue progression dans les couloirs sombres, les personnages débouchent sur une immense caverne avec en son centre un trésor inimaginable et un dragon gris argenté, allongé au sommet. S'ils sont discrets, ils peuvent s'approcher suffisamment près (une vingtaine de mètres) pour vérifier que le dragon est pour l'instant plongé dans le sommeil.

Si un des personnages s'approche trop et marche sur l'or, cela fait un bruit, même minime, qui réveille immédiatement le dragon. Dans le cas où un personnage veut s'approcher discrètement du dragon ou prendre quelques pièces, il lui faudra avoir plusieurs Prouesses au test de Discrétion pour réussir sans réveiller le dragon.

Que les personnages le réveillent accidentellement ou volontairement, il s'exprime d'une voix grave et lente, comme s'il choisissait ses mots avant de les prononcer. Sa voix se répercute sur les parois de l'immense grotte et résonne comme un écho. Il veut d'abord connaître les importuns puis les raisons de leur présence. Si les personnages arrivent à le convaincre, il propose de donner une de ses écailles contre la réponse correcte à une ou plusieurs énigmes.

Suivant l'intérêt des joueuses et joueurs pour cet exercice, vous pouvez n'en faire qu'une ou en proposer plusieurs. Le dragon peut être friand

de ces jeux intellectuels ou, au contraire, encore trop fatigué au sortir de son long sommeil pour que cela ne dure trop longtemps.

■ DIFFICILE :

*J'ai des rivières où ne coule nulle eau, des forêts où ne pousse aucun arbre,
Des montagnes sans une seule pierre, et des villes où nul ne peut vivre.
Que suis-je ?*

Réponse : Une carte.

*Difficile à trouver, difficile à garder, je cesse d'exister si je suis découvert.
Que suis-je ?*

Réponse : Un secret.

■ FACILE :

*On me poursuit sans me rattraper
Toujours à proximité, on ne me peut me saisir
La lumière est mon ennemie et pourtant je n'existerais pas sans elle
Que suis-je ?*

Réponse : Une ombre.

Si vous estimez que l'exercice est un succès pour les personnages, le dragon expire longuement un souffle chaud et commence à se tortiller. Avec une des pattes arrière, il déloge une vieille écaille sous son ventre et la pousse pour qu'elle glisse jusqu'aux personnages.

Lors de leur départ, il les met en garde que la prochaine fois risquerait bien de ne pas se passer de la même façon.

LE RETOUR

Vous pouvez abrégé le retour des personnages, celui-ci se fait sans encombre car ils connaissent déjà les dangers du voyage et comment s'en prémunir. Vous pouvez aussi leur demander des jets de Survie, Perception et Vigueur avec des complications en cas d'Échec ou le faire jouer comme à l'aller avec la fatigue qui s'accumule et les dangers qu'ils peuvent de nouveau rencontrer.

Personne n'étant toujours autorisé à rentrer au village, les personnages vont devoir aussi

trouver un moyen d'escalader la palissade ou attendre un moment où les gardes seront moins vigilants.

Lorsqu'ils apportent l'écaïlle de dragon à la vieille Cédonia, celle-ci les toise d'un regard perçant et s'exprime avec un sérieux qu'ils ne lui connaissent pas, mais toujours avec la voix chevrotante :

« Merci, mes braves petits, vous rendez un fier service au village et je ne manquerai pas d'en faire part à cet imb... monsieur Hépa. »

Elle s'attaque sans tarder à sa préparation et dans les heures qui suivent, la mixture est prête. Les nombreux malades sont guéris en quelques jours. Les gardes ouvrent les portes du village et la ménestrelle Elmisia la Flamboyante repart en fredonnant quelques paroles pour elle-même. Peut-être une chanson sur nos braves héros ?



PROTAGONISTES

MONSIEUR NYALL HÉPA

Bourgmestre du village, d'habitude affable, il est très inquiet pour les villageois. Malgré son impuissance face à cette situation, il essaie tout de même de faire preuve d'assurance.

LA VIEILLE CÉDONIA

Vielle femme courbée par les ans, elle parle d'une voix chevrotante mais assurée. Elle a le visage fin et très ridé. Toutefois, ses mains aux doigts crochus ne tremblent pas.

LE DRAGON MELDRIOVNURTH

C'est un très vieux dragon gris, sage et pas forcément belliqueux. Si les personnages veulent discuter avec lui, il sera ravi de faire la conversation après des années de sommeil. Il aime beaucoup les énigmes mais il est très attentif à son trésor. S'il manque une pièce, un bijou ou quoi que ce soit, même le plus infime objet, il le remarquera instantanément et deviendra agressif.

En cas de confrontation, les personnages vont devoir faire preuve d'ingéniosité et de ruse pour espérer lui échapper.

Voir le profil du Dragon dans *Savage Worlds*.

ÉQUIPEMENT

Un trésor inestimable.

LA BANDE DE GOBELINS

La bande de gobelins dont le nombre est à déterminer, avec un chef Joker, si vous le souhaitez.

Voir le profil du Gobelin dans *Savage Worlds*.

L'OGRE YUZUR

Voir le profil de l'Ogre dans *Savage Worlds*. C'est un Joker.

CRÉDITS

- **ÉCRITURE** : Denis
- **RELECTURE** : E. Decencièrre, X.O. de Vorcen
- **MAQUETTE** : Yannick « Torgan » Le Guédart.