

Scénario

L'Île de Solvika

Synopsis

Après des jours, voire des semaines à naviguer sur les eaux torturées de l'océan Frolof, les marins aperçoivent enfin une île à travers la brume ce matin.

Ils décident de la nommer Solvika. Le soleil levant perce doucement les nuages, illuminant les contours de cette terre isolée. Les eaux calmes de la baie reflètent les rayons dorés.

Soulagés par cette découverte, les marins sentent l'excitation monter.

Ils savent qu'ils s'apprêtent à explorer un endroit vierge, riche de promesses et d'aventures.

Solvika, avec sa beauté sauvage et ses secrets enfouis, devient pour eux le symbole d'un nouveau départ, une terre où ils pourront s'installer et laisser leurs problèmes sur le continent.

Thèmes : Exploration, Mystère, Combat, Horreur

4 personnages pré-tirés

durée moyenne : 4h

Conseil d'ambiance :

Une atmosphère d'exploration, teintée d'une inquiétude face à l'inconnu.

Les joueurs doivent ressentir à la fois la fascination d'un territoire vierge et l'instinct qui leur murmure que quelque chose ne tourne pas rond.

Solvika semble promettre un nouveau départ,

Les joueurs devront percer ses mystères, sans savoir si ce qu'ils découvrent les sauvera... ou les condamnera.



Personnage Joueurs



Steinolf Eldgrimsson Noble

Autrefois un noble respecté, Steinolf a été faussement accusé de trahison et a dû fuir pour sauver sa vie. Il a quitté sa vie confortable pour chercher la liberté de créer un nouveau village loin de son passé. Malgré son passé douloureux, Bjorn est devenu un leader courageux et déterminé. Il a investi toutes ses économies dans ce navire et dans l'expédition.



Sibbe Hofland Éclaireur

Sibbe était une voleuse dans sa vie précédente. Elle utilisait son esprit vif et sa curiosité pour survivre dans les rues difficiles de la ville. Après avoir échappé de justesse à la capture, elle a embarqué dans le premier navire qui ne lui posait pas de questions et a commencé une nouvelle vie en cherchant à créer une nouvelle colonie. Maintenant, elle utilise ses compétences pour aider les pionniers à survivre..



Asbjorn Arfastsson Herboriste

Asbjorn était un alchimiste talentueux, mais ses expériences controversées lui ont valu d'être chassé de la ville. Il a cherché refuge auprès de Steinolf, où il utilise ses connaissances pour aider et soigner son nouveau groupe. Malgré son passé, Asbjorn est un homme calme et réfléchi qui joue un rôle crucial dans la survie du groupe.



Hilda Norberg Guerrière

Hilda a été élevée pour devenir une prêtresse, mais elle a quitté le temple avant la fin de son initiation, voulant devenir une guerrière comme sa mère avant elle. Elle a rejoint l'expédition, où elle utilise ses connaissances religieuses pour aider le groupe à comprendre les dieux et à s'entraîner au combat.

Personnages Non Joueurs

Le Navire et sont équipage

Steinolf dirige l'expédition et prend les décisions, le groupe peut aussi prendre des décisions voir trouver des endroits que les joueurs n'auraient pas eu le temps d'aller voir. beaucoup ne sont pas des enfants de cœur et sont prêts à faire passer les intérêts du groupe et peu parfois se montrer avare (pillier le village abandonner)

40 hommes et femmes prêts à se battre : 8 chasseur, 6 bûcheron, 9 raideur, 10 marin, 7 bondi

animaux : 2 cheval, 8 poule, 2 chèvre (Fourrage pour encore 6 jours)

provision : Eau potable 5 jours, Nourriture 5 jours

équipement : Bois et voile de rechange, 40 boucliers, 6 tantes, 3 braseros, 1 tonneau d'huile, 3 filets de pêche, 6 harpons, Cordage, 200 flèches, 9 grandes haches, 3 cottes de maille



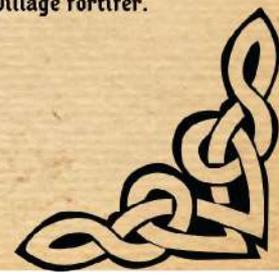
Mstislav Allask l'Érmite

Mstislav – Le Dernier Homme Sain d'Esprit

Ancien villageois, il a survécu en se cachant, observant de loin la chute de son peuple. Il vit principalement de sa propre récolte et des animaux qu'il traque dans la forêt. Il ne fait pas confiance aux étrangers au premier abord et pourrait réagir avec hostilité si surpris. Mstislav ne parle pas la langue des joueurs. Son dialecte vient des Filkirterre, (seule une personne de l'équipage maîtrise cette langue partiellement)

S'il parvient à accorder sa confiance, Mstislav pourra révéler des éléments cruciaux sur l'île: Il a vu de loin l'effondrement du village, et sait que la famine a précédé une mystérieuse maladie. Il parle des nuits étranges, où les vagues semblaient murmurer et où certaines personnes disparaissaient sans laisser de traces. Il évoque les cultistes, et parle du village fortifié.

Il dit vouloir se racheter et aider à faire disparaître le mal qui ronge c'est ancien ami.



Les différents lieux



La Biche

Lieu que les joueurs découvrent en début d'exploration :

Cadavre en décomposition : Les joueurs tombent sur une carcasse de biche gisant au milieu de la forêt. Son état avancé de putréfaction et la présence d'ossements brisés laissent penser qu'elle est morte depuis plusieurs jours.

Jet d'Intelligence (I) ou Perception (P) :

Réussite : Les joueurs constatent qu'elle a été tuée par un pieu enfoncé profondément dans son flanc. Une méthode précise, qui pourrait indiquer la présence d'un autre groupe sur l'île.

1 L'épave du navire

Il peut être découvert en passant dans l'une des rivières de l'île :

Un navire à peine visible sous le couvert végétal du printemps. Le squelette de bois vermoulu repose sur la rive, à moitié immergé dans l'eau stagnante. En s'approchant, les joueurs découvrent un ancien ponton rongé par la mousse et le sel.

Jet de Perception (P) pour le groupe :

1 : Certains arbres aux alentours portent des cicatrices d'abattage. Ces marques semblent vieilles de plusieurs années un signe que d'autres ont déjà tenté de s'installer ici.

2 : Un petit coffre est enfoui sous une poutre brisée du navire. Il est difficile d'accès sans se mouiller, mais contient une amulette de Voska en argent terni. Son origine et sa signification restent à découvrir.

3 : La proue du navire est recouverte de mousse et de végétation. En la grattant, les joueurs dévoilent des gravures anciennes : des montagnes stylisées et un serpent qui s'enlace autour, formant la tête de proue.

Jet d'Intelligence (I) -1 :

Si réussi : Il s'agit du Serpent des Filkilterre, un symbole lié à une région située au nord de l'île. Son apparition ici pourrait indiquer un lien entre les anciens occupants du navire et ce mystérieux territoire.

2 Le Village Abandonné

découvert dans les plaines en contre bas des montagnes :

Le village se confond dans la végétation, aucun bruit n'en sort, aucune âme y vit. Des bâtisses de bois effondrées, des outils rouillés et des restes de foyers éteints témoignent d'une occupation passée. L'air est lourd, chargé d'humidité et d'une odeur de renfermé.

en explorant le village

- **La Statue de Gendil Profanée :** Au centre du village, la statue de la déesse Gendil, autrefois symbole de fertilité et d'abondance, a été grossièrement remodelée. Son visage a été déformé pour ressembler à celui d'un homme à la barbe d'algues ou de tentacules. Les marques de sculpture sont récentes, signe d'une modification volontaire.

Jet d'Intelligence (I) relance grâce à "connaissance des damnés" :

Réussite : Le joueur identifie une représentation du Damné «Orgdal le Tombé», figure associée à la vase et à la pourriture. Selon les légendes, Orgdal est un être qui veut se venger des dieux qui l'ont trouvé si laid qu'ils l'ont jeté au fond des océans. On raconte que parfois une cote ou une île se retrouve avec plus aucun poisson vivant et les cadavres jonchent les plages. Des chuchotements se font entendre un instant. (1 point de stress)

Échec : La statue reste une énigme, mais son apparence dérangeante inspire instinctivement le malaise et le doute et des chuchotements se font entendre un instant. (1 point de stress)

- **La Fosse Commune :** À l'écart du village, une fosse commune béante expose des corps empilés sans soin. Certains squelettes sont anciens, leurs os rongés par le temps, tandis que d'autres semblent plus récents.

Jet d'Intelligence (I) ou Perception (P) :

Réussite : Les joueurs constatent que les premiers habitants sont morts de faim, tandis que les derniers ont succombé à une maladie inconnue.

Risque : Une analyse trop poussée pourrait exposer les joueurs à une infection latente un jet de FP pourrait être nécessaire pour éviter de tomber malade.

- **Une Surabondance de Poissons :** Des carcasses de poissons gisent un peu partout dans les rues du village, certaines encore entières, d'autres à moitié dévorées. **Jet de Perception :** Sur les toits des maisons, des poissons séchés ont été laissés là, comme si les villageois avaient arrêté toute activité brusquement. L'origine de cette abondance reste étrange.

3 Le Camp de Bûcheron Abandonné

Les cabanes rudimentaires sont en ruine, envahies par la végétation et les champignons. Cependant, un chemin partiellement effacé par le temps et la mousse serpente encore en direction du village abandonné.

- **Signes d'une attaque ancienne :** Les Trois squelettes dispersés dans le camp, leurs os blanchis par le temps. Certains portent des traces de fractures brutales.

Jet de Perception (P) ou Intelligence (I) :

1 : Une vieille lame brisée est retrouvée à moitié enfouie sous les débris d'une cabane écroulée.

2 : Des traces de cendres et de feu sont visibles sur certains murs, comme si le camp avait été incendié après l'attaque.

- **Le Sanctuaire Brûlé**

À l'écart du camp, une petite bâtisse calcinée attire l'attention. Ses murs effondrés et sa charpente noircie suggèrent qu'un incendie,

Jet de Perception (P) ou Intelligence (I) :

Réussite : une amulette et retrouver dans les cendres Il s'agit d'une amulette de Fatiro, dieu des forêts et du sang.

il y avait peut-être des Florga ici ? et ceci était peut-être un hôtel aux dieux

Échec : L'amulette et retrouver dans les cendres bien trop usées par le temps et les personnages n'arrivent pas à l'identifier.

ques qu'aurait bien pu être cet endroit ?



Les différents lieux



4 La maison de L'Hermite

La Maison de l'Ermite – Refuge de Mistslav

Nichée à l'orée de la forêt, la maison de Mistslav est une bâtisse de bois solide, bien entretenue malgré les années d'isolement. Contrairement aux ruines du village, cet endroit respire encore la vie : un potager soigneusement cultivé pousse à l'arrière, tandis que des peaux de gibier sèchent sur un cadre près de l'entrée.

Jet de P (perception) si réussi : il vois les piege disimuler autour de la maison

si raté : jet de R (reflexe) pour ne pas se prendre dans un piege et tombé si rater se qui alertera Mistslav.

5 Le village fortifié des cultist

Perché dans une vallée montagneuse, ce village fortifié est encerclé par une palissade en rondins. Une porte unique donne sur la plaine en décente, tandis qu'un passage est possible dans les hauteurs de la montagne.

Au centre du village, un immense arbre mort a été taillé pour représenter le visage d'Orgdal. Il est l'objet de vénération des cultistes.

Lorsqu'on s'en approche, un chuchotement étrange semble émaner du bois, comme une voix venue d'outre-tombe.

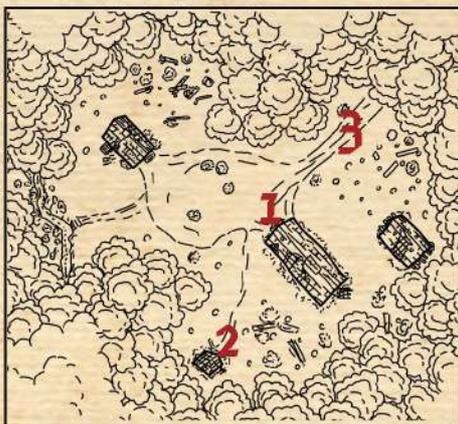
Le village abrite vingt guerriers fanatiques, vêtus de peaux et de fourrures, armés de pieux taillés, de haches en pierre et de couteaux en silex. Leur chef, un homme imposant, porte une armure en os et une hache rouillée prise dans le village abandonné.

une dizaine de femmes et d'enfants vivent ici, si les guerriers meurent, ils n'hésiteront pas à défendre le village par tous les moyens.

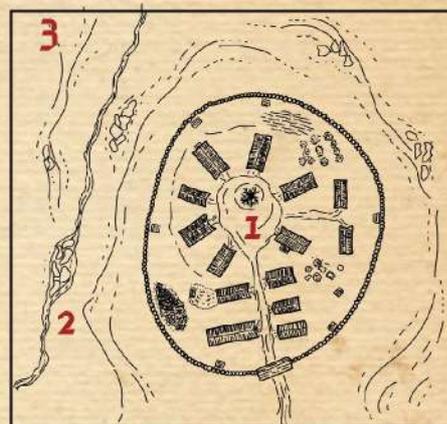
si les joueures essaye d'abatre l'arbre totém ils devons faire un voir plusieurs jet de FM, une entité cherchera a perturbé leur esprits en chuchotement et vision, il peu juste en être terrifier voir même se retourner contre leur allier dans une folie incontrôlable jusqu'à se que le totém soit abatu.



- 1 direction d'où vient l'expédition
- 2 epave
- 3 village abandonner
- 4 camps de bucherons
- 5 maison de l'hermite
- 6 village des cultists



- 1 reste des occupant
- 2 petit hotel bruler
- 3 Chemins vers le village abandonner



- 1 Grand arbre noir
- 2 Rivier
- 3 Passage dans les montagne



- 1 fausse comune
- 2 Hall
- 3 statue de Gendil profanée
- 4 Le Camp de Bûcheron Abandonné



déroulement du scénario

les joueuses arrive par [direction] et peuvent exploré la cote de l'île



ACTE I – Le Soulagement Trompeur

Découverte de Solvika

Au petit matin, le groupe aperçoit une terre au loin : Qu'ils nomère Solvika. Un soupir de soulagement parcourt l'équipage. Ça y est. Après des semaines de galère, une terre en vue.

Le chef de l'expédition (un PJ) décide où poser le camp. Les plages semble calme. Les hommes sont fatigués, mais soulagés. ils peuvent encore faire un effort de ramé quel que distance autour de l'île.

Suivi de la côte

En longeant le rivage pour chercher un endroit où s'installer :

Jet de Perception pour le PJ le plus attentif :

Réussite : une ombre humanoïde avec des bois de cerf entre les arbres. Fugace. Jet de stress.

Échec : juste une impression désagréable... un regard invisible, rien de net.

Le navire peut remonter les rivières plus loin si le chef décide.

Montage du camp

Les PNJ montent le campement selon l'endroit choisi (plage, clairière...).

Les chasseurs PNJ partent en éclaireurs.

Les PJ peuvent explorer où ils veulent :

Découverte de «la biche» tuée par un pieu.

Jet de Intelligence ou Perception prouve d'un humain et non d'un prédateur.

MJ : insère dès ce moment des tensions : bruits étranges la nuit, trace de pas autour du camp, paranoïa montante.

Acte II – Découverte organique

Exploration libre des diferent lieux selon lemplacement de leur camps

Les éclaireurs PNJ peuvent revenir avec des direction de lieux pour guider les PJ.

Influence croissante

Visions nocturnes, voix dans le feu, jets de Force Mentale (FM) pour certains événements.

Vois nocturnes au camp : nourriture manquante, symboles taillés dans les caisses. (rune du damné)

Certains PNJ deviennent agressifs ou superstitieux, remettant en cause les décisions du chef.

MJ : Gère une "carte mentale" de l'île avec des points d'intérêt à débloquent selon les décisions du groupe.

Acte III — la Bataille pour l'île commence

Quelle stratégie adopter face au culte : attaque directe, infiltration, étude. plus ils attend plus les hommes de l'expédition sont sousyeux et le risque d'être détecté et grand et l'effet de surpris tombe a l'eau.

Final – L'Arbre Corrompu

Au centre du village se tient l'arbre mort sculpté à l'image d'Orgdal. Il murmure, il attend.

Trois choix s'offrent aux PJ :

-Détruire l'influence : il faut frapper fort. Des sacrifices seront nécessaires.

-Comprendre l'entité : ils peuvent tenter d'entrer en communion... au risque de céder.

-Fuir : abandonner Solvika. Le mal reste tapi, mais les joueurs survivent... avec le doute dans leur esprit.

Enrichissements possibles

Système de réputation & moral

Échelle de cohésion du groupe (PNJ).

Chaque décision difficile fait monter ou baisser le moral. la peur du dieu damné peut joué aussi.

Conséquences : Mutinerie. Fuite de PNJ. Tensions internes voire bagarres. Menace de pillage des lieux sacrés, aggravant l'influence du Dieu Damné.

tu peut lancer un d10 sur 6 ou plus le moral baisse /4

donc a 4/4 le moral et au plus haut se qui ai au débute du scénario par leforie de la découverte



Fiche de Caractéristique et de combat

Statistique des humains

Nom	CC	CT	F	A	R	I	P	S	FM	FP	PV	Mots-clés	état actuel			
Mistlav Allask l'ermite	4	5	3	4	5	5	6	3	6	5	3G	Discret, Survie, Diser juste Remords	L	M	G	
Arc court, couteau en silex, bol de teinture végétale. Cape en peau, vêtements rustiques. Sac : racines médicinales, objets rituels en os Poche : colifichets en bois noué, sachet d'herbes contre le stress																
Chéf Fanatiques	7	4	6	5	4	4	5	5	6	6	3G	Charismatique, Endurent, combattant Dément	L	M	G	
Grand hache, poignard en pierre, collier d'ossements. Armure en os, cape en peaux, masque cérémoniel de loup. Sac : repars de l'ours, cloche en bronze, onguent noir. Poche : perles de corail																
Guerriers Fanatiques	5	4	5	6	4	4	5	4	4	4	2G	Disciplinés, Endurants, combattant Fanatisés	L	M	G	
Pieu taillé, hache en silex, javelot 1-3. Peaux de bêtes, ceinture de corde, Sacoche de racines, petits totems en bois sculpté Poche : petits os porte-bonheur																
femme, enfant Fanatiques	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	1G	Survie, Courageux, Rusés Désespérés	L	M	G	
Armes improvisées, couteaux, outils en bois. Vêtements simple Sacs : restes de provisions, plante de soins, huiles Poche : pierres colorées bijou simple en bois ou en os																
Le Totem d'Orgdal	x	x	x	x	x	x	x	x	x	8	4	3G	Damné, magie, corrupteur peur de mourir	L	M	G
Arbre mort sculpté – visage d'Orgdal Racines contiennent : morceaux de chairs séchées, symboles gravés, résine noire suintante																



Sibbe Hofland
éclairneur



Hilda Nordberg
guerrière



Asbjorn Arfastsson
Herboriste



Steinolf Eldgrimsson
Noble



Mstislav Allask
Ermite

