



RUNIKRON

LE VILLAGE FANTÔME

CAMPAGNE D'ENQUÊTE OCCULTE ET D'HORREUR RURALE


POUR LE MAÎTRE DU JEU

Note d'ambiance majeure
Dans le Royaume du Rokron, le Sulfur est une magie interdite. Sa pratique est condamnée à mort. Cette réalité rend chaque trace de corruption sulfurique plus grave, plus dangereuse et politiquement explosive.

Dossier du Maître du Jeu

Campagne d'enquête occulte et d'horreur rurale, présentée comme un manuscrit de guilde : lisible en partie, sombre sans perdre la clarté des indices et des règles.

- 1. Ce que le MJ doit savoir
- 2. Chronologie secrète de Veyrune
- 3. Structure de la campagne
- 4. Illumny et le fief des Joyaux
- 5. Préparatifs et accompagnateurs
- 6. La route vers le nord-ouest
- 7. Sprys, le Marchand Fou
- 8. Arrivée à Veyrune
- 9. Méthode d'enquête au village
- 10. Carte mentale de Veyrune
- 11. Veyrune de jour
- 12. Veyrune de nuit
- 13. La cave
- 14. Boss final — P1 Amalgame / P2 Chimère
- 15. Retour au fief
- 16. Annexes, combats et butins

INDEX RAPIDE

PNJ
utiles
au
MJ

Jasper Delith

Rôle
Commanditaire

Utilité en jeu
Briefing, cadre de mission, retour au fief.

Phrase possible
"Dans un village, l'absence parle plus fort que les traces."

Mise en scène
Sobre, méthodique, jamais sensationnaliste.

Lium Ataa

Rôle
Bénédiction

Utilité en jeu
Relance liée à la peur, aux morts, à l'influence spirituelle ou à la possession.

Phrase possible
"La Lumière ne chasse pas toutes les ombres."

Mise en scène
Présence rare, regard lumineux, responsabilité trop haute pour partir.

Roshi

Rôle
Pistage

Utilité en jeu

Discrétion, repérage, traces, hauteurs et vents.

Phrase possible

"Ces traces-la ne fuyaient pas. Elles suivaient quelqu'un."

Mise en scène

Parle peu ; pointe le détail au lieu d'expliquer.

Drageno

Rôle

Vie

Utilité en jeu

Lire le malaise du vivant, les animaux et la terre malade.

Phrase possible

"La terre n'a pas faim ici. Elle a la nausée."

Mise en scène

Organique, imagé, utile sans livrer toute la vérité.

Mizuuk

Rôle

Eau et morts

Utilité en jeu

Écouter l'eau, les noms, les corps et les mensonges conservés.

Phrase possible

"L'eau garde ce qu'on lui donne."

Mise en scène

Pas de nécromancie directe : la communion passe par l'eau.

Krikri

Rôle

Relais rituel

Utilité en jeu

Ouvrir un passage rituel, signaler les voix mortes qui mentent.

Phrase possible

Coasse sans air dans la cave.

Mise en scène

Étrange d'abord, profondément sérieux au final.

Mikkel

Rôle

Protection

Utilité en jeu

Tenir une porte, cadrer la panique, stabiliser le groupe.

Phrase possible

"La peur ne se nie pas. Elle se cadre."

Mise en scène

Froid, discipliné, utile quand le chaos arrive.

Caldran Vaumille

Rôle

Convoyeur

Utilité en jeu

Route, chevaux, avertissement avant Veyrune.

Phrase possible

"Quand un cheval panique sans raison, c'est que la raison a juste été plus rapide que vous."

Mise en scène

Rieur, pénible, obsédé par les chevaux.

Sprys

Rôle

Marchand impossible

Utilité en jeu

Objets rituels, dettes, indices obliques.

Phrase possible

"Les gens polis regardent la bouche. Les gens utiles cherchent la gorge."

Mise en scène

Sait trop de choses, ne donne jamais le scénario.

EN-TÊTE DE CAMPAGNE

Le Sulfur est une magie interdite

Dans le royaume du Rokron, le Sulfur n'est pas une simple magie dangereuse : c'est une magie interdite. Son usage, son enseignement, la conservation volontaire de composants sulfurés ou la protection consciente d'un pratiquant peuvent mener à une condamnation à mort. Cette interdiction rend l'affaire de Veyrune plus grave qu'une enquête de village abandonné. Les traces de cendre gris-jaune, les bandages qui ne sèchent pas, les mutations de chair, les corps remués et la Chimère finale ne sont pas seulement des preuves occultes. Ce sont des preuves politiques, judiciaires et spirituelles.

Si les personnages comprennent que le Sulfur a circulé dans la Couronne Verte, ils doivent mesurer ce que cela implique : le village n'a pas seulement été hanté, il a été souillé par une magie que le royaume exécute plutôt que de juger comme une faute ordinaire. Cette tension doit accompagner toute la campagne. Jasper n'envoie pas la seconde équipe chercher un scandale. Pourtant, si les aventuriers reviennent avec un bandage sulfuré, de la cendre gris-jaune ou un témoignage cohérent, leur rapport peut dépasser le cadre d'une mission locale.

Veyrune devient alors la preuve qu'une puissance interdite a traversé les routes, utilisé la compassion d'un village comme serrure, puis laissé derrière elle une graine de mort. Note de tension : une preuve de Sulfur ne transforme pas seulement l'enquête en affaire occulte. Elle peut provoquer arrestations, silences politiques, peur du culte, intervention militaire ou tentative d'étouffement.

Campagne d'introduction des Joyaux du Rokron

Le Village Fantôme est une campagne d'enquête, de voyage et d'horreur rurale pour Runikron. Les personnages y intègrent la seconde équipe des Joyaux du Rokron, quittent les abords d'Illumny et sont envoyés vers Veyrune, un village agricole de la Couronne Verte qui ne donne plus signe de vie. La mission semble d'abord modeste : vérifier une disparition collective, retrouver d'éventuels survivants et revenir faire rapport à Jasper. Le village n'est pourtant ni pillé, ni assiégé, ni détruit. Il est vide.

Les maisons tiennent encore debout, les outils sont en place, certaines tables sont encore dressées, mais la vie a été retirée comme une nappe qu'on arrache sous la vaisselle. Au cœur de l'enquête se trouve un enfant trouvé sur la route de Gorgemer. Les villageois l'ont appelé Marn, mais ce nom n'était pas le sien : c'était seulement un nom posé sur son silence pour le rendre supportable. Il ne parlait pas. Il semblait blessé, perdu, traumatisé. Après son arrivée, les animaux ont commencé à disparaître. Puis les enfants. Puis la panique a gagné les adultes.

Quand les personnages arrivent, Marn a quitté Veyrune depuis longtemps. Ce qu'ils affrontent n'est pas l'enfant, mais ce qu'il a laissé derrière lui. La campagne conserve une progression claire : fief des Joyaux, briefing de Jasper, préparatifs, voyage en caravane, élémentaire de Terre, campement nocturne, ours blessé, gobelins possibles, rencontre avec Sprys, arrivée à Veyrune, enquête de jour, nuit possédée, cave, rituel, Amalgame de Veyrune, Chimère de Sulfur, retour au fief.

Atmosphère générale

Le début doit rester presque raisonnable : une guilda, une mission, un dossier, une route. La campagne ne doit pas hurler l'horreur des la première scène. Elle doit d'abord installer la confiance, la méthode, la promesse d'une enquête simple. Ensuite seulement, les détails deviennent sales. Un chien manque. Une corde est rongée. Un enfant dessine la mer sur une ardoise alors que personne ne lui en a parlé. Une écurie sent la panique plus que le sang. Le puits garde des voix. La ferme respire. Le village ne doit jamais donner aux joueurs une réponse claire trop vite.

Les indices doivent d'abord paraître contradictoires : l'enfant de Gorgemer est victime, puis témoin, puis mauvais presage, puis suspect, puis cœur de la catastrophe. Tant que la dernière page du journal n'est pas trouvée, le MJ doit entretenir l'incertitude. Peut-être que l'enfant a été accusé à tort. Peut-être que les villageois l'ont sacrifié. Peut-être que les animaux ont fui un prédateur invisible. Peut-être que les enfants se sont enfuis dans les bois. Peut-être que le puits est la cause. Peut-être que la cave est la cause.

A Veyrune, chaque hypothèse doit être plausible pendant quelques minutes, puis se fissurer. À partir de la nuit, le scénario change de rythme. L'enquête ne disparaît pas, mais elle est mise sous pression. Les joueurs ne cherchent plus dans des maisons vides avec un soleil pâle au-dessus d'eux. Ils fouillent pendant que les morts imitent des voix, pendant que les feux follets frappent contre les vitres, pendant que les Remues grattent les portes et pendant que la cave appelle. Le MJ doit donner la sensation d'un huis clos rural possédé : la grande ferme est un refuge, puis une prison, puis un ventre.



RUNIKRON — LE VILLAGE FANTÔME

Ce
que le
MJ
doit
savoir

Le fief

Le fief des Joyaux du Rokron n'est pas un palais. Ce n'est pas non plus une caserne ordinaire. C'est un lieu de départ, de retour, d'entraînement et de mémoire. Les dalles de la cour portent des impacts. L'armurerie sent l'huile, le cuir et la poussière de metal. Les trophes ne sont pas tous exposes : certains sont ranges dans des salles fermees, parce qu'il y a des victoires dont on ne parle pas facilement. Les personnages doivent sentir qu'ils arrivent dans une guilde qui a déjà une histoire. Ils sont accueillis, mais pas encore celebres. Leur place existe. Leur valeur reste a prouver.

Jasper Delith

Jasper est le chef et fondateur des Joyaux du Rokron. Il ne donne pas l'impression de vouloir impressionner. Il n'a pas besoin de cela. Son autorite vient d'une solidite profonde : une maniere de parler peu, de regarder juste, de ne pas remplir le silence avec du confort inutile. Jasper doit être ferme sans être cruel. Il ne sous-estime pas les PJ, mais il ne les traite pas comme des legendes. Il les envoie sur Veyrune parce qu'il croit a l'utilite de la seconde équipe, pas parce qu'il veut se debarrasser d'eux.

TEXTE À LIRE

Jasper Delith pose le dossier sur la table. Il est mince. Trop mince pour annoncer une grande mission, trop mince aussi pour être rassurant. Il vous regarde un par un, sans durete gratuite, sans chaleur superflue. "Vous ne rejoignez pas les Joyaux pour porter un nom. Vous les rejoignez pour porter ce que les autres ne voient pas encore venir." Sa main reste sur le dossier. "À partir d'aujourd'hui, vous formez la seconde équipe. Ce n'est pas une recompense. C'est une charge."

Le briefing

Jasper expose les faits : Veyrune ne répond plus. Les marchands évitent la route. Les fermes voisines n'ont pas reçu de visite. Un messenger envoie pour verifier la situation n'est pas revenu. Aucune attaque n'a été signalee. Aucune fumees. Aucun pillage connu. Aucune demande de rançon. Rien. Jasper insiste sur la méthode. Les PJ doivent observer avant d'agir. S'ils trouvent des survivants, les securiser. S'ils trouvent des morts, comprendre comment ils sont morts. S'ils trouvent une menace depassant leurs moyens, revenir.

TEXTE À LIRE

"Un village ordinaire ne disparaît pas proprement", dit Jasper. "Quand une ferme brûle, on voit la fumees. Quand des bandits attaquent, ils laissent des traces. Quand une maladie frappe, elle laisse des corps. Ici, nous avons surtout des absences." Il fait glisser la carte vers vous. "Cherchez ce qui manque. Dans un village, l'absence parle plus fort que les traces."



RUNIKRON — LE VILLAGE FANTÔME

Préparatifs
et
accompagnateurs

5. Scène d'ouverture détaillée au fief

Cette section sert au MJ qui veut jouer l'introduction en une vraie scène, et non comme une simple lecture de briefing. L'objectif est de donner aux joueurs l'impression qu'ils entrent dans une organisation vivante. Les Joyaux du Rokron ne sont pas une interface de quetes. Ce sont des personnes, des habitudes, des tensions, des regards, des portes fermees et des noms dont on ne connait pas encore le poids.

Arriver dans la cour

Les PJ arrivent pendant un entraînement. Deux membres secondaires s'affrontent avec des armes de bois. Un coup trop appuye fait chuter l'un d'eux. Personne ne rit. Quelqu'un tend la main, l'autre se releve, l'exercice recommence. C'est la première leçon du fief : tomber n'est pas honteux ; rester au sol l'est. Le MJ peut demander a chaque joueur comment son personnage entre dans la cour. Est-il impressionne ? Trop sur de lui ? Silencieux ? Curieux ? Cherche-t-il les sorties ? Les armes ? Les membres importants ? Ces reponses ne changent pas les stats, mais elles peuvent influencer le regard des PNJ.

Si un personnage fanfaronne, Roshi peut lever les yeux sans rien dire, puis retourner a son arc. Si un personnage observe les détails, Jasper pourra plus tard noter qu'il sait regarder. Si un personnage parle aux membres secondaires avec respect, Lium peut le remarquer de loin.

Premier contact avec la salle commune

Avant le briefing, les PJ peuvent passer par la salle commune. C'est une pièce simple, pas une taverne. On y mange, on y repare une sangle, on y lit un rapport. Un tableau porte des noms de missions, certains barres, d'autres en attente, d'autres retournes face contre bois. Les noms retournes sont ceux dont on ne parle pas devant les nouveaux. Un personnage attentif peut remarquer une place vide a une table, toujours la même. Personne ne s'y assied. Ce détail n'a pas besoin d'être explique maintenant. Il sert a faire sentir que la guilde a des morts.



La route vers le nord- ouest

8. Le voyage jour par jour

Cette structure permet de jouer la route sans la réduire à une ellipse. Elle peut être raccourcie si la table veut arriver rapidement au village.

Jour 1 - Quitter Illumny

La route est encore bonne. Les canaux disparaissent progressivement. Caldran parle des chevaux, des routes, de Galea. Les PJ peuvent discuter avec les accompagnateurs. Le MJ doit laisser respirer les liens. Signe discret : un corbeau suit la caravane pendant une heure, puis fait demi-tour brusquement. Drageno peut noter que l'oiseau n'a pas eu peur d'eux, mais de la direction.

Jour 2 - Collines et fermes espacées

La route devient plus rurale. Les voyageurs croisent des paysans qui connaissent vaguement Veyrune. Ils disent que c'est un village tranquille, sans histoire majeure. L'un d'eux mentionne avoir entendu qu'ils avaient recueilli un enfant de loin, "un petit de la mer rouge". Il ne sait pas ce que cela veut dire. Cette mention doit être anodine. Les joueurs ne doivent pas encore comprendre son importance.

Jour 3 - L'élémentaire

La route est bloquée par l'élémentaire. Si la scène est résolue pacifiquement, Caldran respectera davantage les PJ. Si elle est résolue par la violence, il deviendra plus silencieux. Les chevaux seront nerveux plus longtemps. Signe discret après la scène : une flaque au bord de la route a un goût sale. Caldran refuse de laisser les chevaux y boire.

Jour 4 - Dernière halte

L'ours blessé apparaît pendant la nuit. Les gobelins peuvent intervenir. Cette scène doit faire comprendre que la route reste vivante : dangereuse, oui, mais compréhensible. Un ours a peur. Des gobelins veulent voler. Les chevaux veulent éviter une odeur. Tout cela a encore une logique.

Jour 5 - La marche

Caldran repart. Les PJ marchent dans les bois et rencontrent Sprys au crépuscule. Le chemin semble plus étroit après la rencontre, comme si l'étal du Marchand Fou avait marqué un seuil. À partir de là, les bruits d'animaux se raréfient.

Jour 6 - Veyrune

Le village apparaît avant le soir. Le MJ doit faire sentir que le groupe a marché assez longtemps pour vouloir une halte. Ce désir de repos rendra la grande ferme plus tentante, donc plus dangereuse.

9. La route vers le nord-ouest



LA ROUTE VERS LE NORD-OUEST — L'ÉLÉMENTAIRE DE TERRE

FICHE DE COMBAT

Élémentaire de Terre majeur

DANGERÉlevé

L'Élémentaire de Terre majeur dort au milieu du chemin comme un amas de rochers couvert de mousse, de racines fines et de petites fleurs sauvages. A première vue, il ressemble à une formation naturelle. Seuls quelques détails trahissent sa vraie nature : des pierres trop bien alignées, une respiration lente dans le sol, deux lueurs enfouies sous la roche.

TYPE Élémentaire	AFFINITÉ Terre	RÔLE Obstacle vivant / gardien naturel
COMPORTEMENT Neutre au départ	TAILLE Très grande, 10 à 20 mètres selon l'âge de l'élémentaire	LIEU CONSEILLÉ Chemin rural, prairie, ancien passage de pierre, route oubliée

Il ne cherche pas le combat. Il bloque le passage parce qu'il est là depuis longtemps, et parce que le passage n'a aucune importance pour lui. La route peut attendre. Les vivants aussi.

S'il est attaqué, insulté, miné, brûlé ou forcé à se déplacer, il s'éveille. Le sol tremble alors comme une bête qui ouvre les yeux.

STATISTIQUES

PV 100	PM 20	ATTAQUE PHYSIQUE 1D12
FAIBLESSE Air x2	RÉSISTANCE Plasma x0,5	

RÉSISTANCES ET FAIBLESSES

Faiblesse à l’Air

Les dégâts d’Air infligés à l’Élémentaire de Terre majeur sont doubles.

L’Air s’infiltré dans les failles, soulève la poussière, sépare les plaques rocheuses et desequilibre sa masse.

Résistance au Plasma

Les dégâts de Plasma infligés à l’Élémentaire de Terre majeur sont réduits de moitié.

Son corps rocheux absorbe mal les charges plasma. L’énergie se disperse dans la masse minérale au lieu de la traverser proprement.

ATTAQUE DE BASE

Frappe rocheuse

L’élémentaire abat un bras de pierre, écrase le sol ou balaie les ennemis proches avec son poids.

Type : Physique Cible : 1 cible au contact Dégâts : 1D12 PV

Critique possible : la cible est projetée ou tombe au sol, selon la situation.

Échec critique possible : l’élémentaire frappe le sol trop lourdement et perd son prochain déplacement.

Sorts

2 PM - TERRE - OFFENSIF

Pluvia Roccarum

L’élémentaire soulève plusieurs blocs de pierre et les projette dans une pluie brutale.

Portée : Moyenne Cible : 1 cible ou petite zone selon la scène Effet : projette de gros rochers sur la cible

Critique : Étourdissement. **Jet de 1 :** Saignement.

À utiliser quand les personnages restent à distance ou tentent de l’attaquer sans s’approcher.

2 PM - TERRE - OFFENSIF / CONTRÔLE

Iactus Luti

L’élémentaire transforme la terre sous les pieds d’un ennemi en argile vivante. Le sol colle, avale les bottes et tire vers le bas.

Portée : Courte à moyenne Cible : 1 cible Effet : dégâts légers + immobilisation pendant 1 a 2 tours

À utiliser contre les personnages mobiles, les tireurs ou ceux qui tentent de contourner l’élémentaire.

2 PM - TERRE - DÉFENSIF

Carapax Roccae

La roche du corps de l’élémentaire se compacte. Les fissures se referment, la mousse s’enfonce dans la pierre et sa masse devient presque impossible a entamer.

Durée : 3 attaques reçues Immunité : Saignement et Étourdissement Bonus : les critiques physiques reçus deviennent des réussites normales

Fin de l’effet : l’élémentaire effectue une contre-attaque physique contre une cible au contact, si possible.

À lancer dès que l’élémentaire subit de gros dégâts ou lorsqu’un personnage tente de le briser au corps-à-corps.

Comportement en combat

L’Élémentaire de Terre majeur n’est pas intelligent au sens humain. Il réagit selon une logique de territoire, de pression et de desequilibre.

Début du combat

Au premier tour, il ne cherche pas forcément a tuer. Il tente d’abord de faire reculer les intrus.

- se redresser lentement ;
- frapper le sol ;
- bloquer le passage ;
- utiliser Iactus Luti sur un personnage trop proche ;
- utiliser Pluvia Roccarum si le groupe attaque à distance.

Milieu du combat

Quand il a subi assez de dégâts, il devient plus actif.

- lancer Carapax Roccae ;

- écraser les cibles immobilisées ;
- viser les personnages utilisant l’Air en priorité ;
- ignorer les provocations verbales ;
- réagir violemment aux attaques qui fracturent son corps.

Fin du combat

À partir de 25 PV ou moins, l’élémentaire ne fuit pas. Il ralentit. Ses pierres se désassemblent. Ses fleurs tombent. Ses yeux deviennent moins lumineux.

- tenter une dernière Frappe rocheuse ;
- s’enraciner dans le sol ;
- se rendormir s’il n’est plus attaqué ;
- s’effondrer en barrage de pierres.

Durée et rythme

Le trajet dure quatre à six jours selon le rythme du MJ. Le Rokron est vaste, la Couronne Verte est fertile mais étendue, et Veyrune se situe assez loin d’Illumny pour que la route devienne une vraie transition. La campagne doit faire sentir ce changement : de la capitale pleine d’eau et de voix vers des chemins plus étroits, des bois plus silencieux, des fermes plus espacées.

Caldran Vaumille

Caldran Vaumille est un vieux convoyeur sous contrat avec les Joyaux du Rokron. Il transporte les membres de la guilde quand la route le permet. Il est robuste, rieur, un peu pénible, et absolument obsédé par les chevaux. Il parle d’eux comme d’autres parlent de dieux, de rois ou de stratégies militaires. Son rêve est de confirmer les rumeurs venues de Gorgemer et d’au-delà de l’Ouest, jusqu’à Galea, où l’on parlerait d’un cheval gigantesque. Caldran est convaincu que si cette créature existe, elle doit être traitée comme un sage, pas comme une monture.

Repliques :

"Un cheval ne ment jamais. Il peut refuser, mordre, vous casser le pied, mais il ne ment pas. C’est déjà plus que la plupart des hommes." "A Galea, ils parlent d’un cheval haut comme une maison. Moi, je dis qu’un cheval pareil, on ne le monte pas.

On lui demande conseil."

"Quand un cheval panique sans raison, c’est que la raison a juste été plus rapide que vous." Cette dernière phrase est importante. Elle annonce les animaux de Veyrune.

L’élémentaire de terre

Un élémentaire de terre bloque la route. Il est grand, massif, presque confondu avec le chemin. Il ne semble pas agressif. Il est simplement là, comme si la route n’avait jamais eu le droit de passer.

TEXTE À LIRE

La caravane ralentit avant de s’arrêter. Les chevaux refusent d’avancer. Devant vous, la route disparaît sous une masse de terre, de roche et de racines. Au début, vous pensez à un éboulement. Puis la masse respire. Un torse de pierre se distingue, des bras épais, une tête sans visage net. L’élémentaire ne vous attaque pas. Il ne vous regarde même pas. Il est là. Pour lui, votre urgence n’existe pas. Solutions possibles : communion avec la Terre, offrande minérale, détour, patience, chant, signe de respect. Si les personnages attaquent, l’élémentaire riposte et des élémentaires mineurs surgissent. Ce combat n’est pas la punition du MJ. C’est une leçon : dans Runikron, le monde répond aux gestes.

L’ours blessé

La dernière nuit avec la caravane, les PJ entendent un grognement dans les bois. Ils trouvent un ours blessé. Ses plaies sont irrégulières. Certaines ressemblent à des griffures, d’autres à des marques faites par des petites mains. L’ours est terrifié par la direction de Veyrune. Avec Drageno ou une affinité Vie, l’ours peut être apaisé. S’il est nourri et soigné, il peut suivre les personnages à distance et intervenir une seule fois plus tard pour alerter ou protéger. Il ne devient pas un compagnon domestique.

Si les joueurs ratent leurs approches ou font trop de bruit, un petit groupe de gobelins opportunistes peut apparaître. Les gobelins ne sont pas liés au mal de Veyrune. Ils représentent encore un danger normal, bruyant, cupide, vivant. Ce contraste est important.



GOBELINS DE ROUTE — DANGER VIVANT AVANT L'HORREUR DE VEYRUNE

FICHE DE COMBAT

Gobelin de route

RENCONTRERoute

Petit prédateur opportuniste de bord de route. Il attaque pour voler, distraire ou couvrir une fuite : c'est un danger vivant, lisible et bruyant avant l'horreur de Veyrune.

TYPE Humanoïde opportuniste	AFFINITÉ Terre	RÔLE Escarmouche / embuscade
FAIBLESSE Air x2	RÉSISTANCE Plasma x0,5	PM 0

STATISTIQUES

PV 6	PM 0	AFFINITÉ Terre
FAIBLESSE Air x2	RÉSISTANCE Plasma x0,5	ATTAQUE PHYSIQUE 1D4 + 1

ATTAQUE DE BASE

Lame, gourdin ou pointe sale

Le goblin frappe vite, au contact, puis cherche à se replacer derrière un arbre, un chariot ou un allié.

Type : Physique

Cible : 1 cible au contact

Dégâts : 1D4 + 1 PV

Séparation avec Caldran

Le matin, la caravane ne peut plus avancer. Caldran refuse d'emmener ses chevaux plus loin. Il n'est pas lache : il les écoute.

TEXTE À LIRE

Caldran verifie les harnais plus longtemps que nécessaire. Les chevaux renacent, grattent le sol, tirent sur les rennes. Le vieux convoyeur finit par revenir vers vous. "La route continue, mais pas pour moi. Pas avec eux." Il pose une main sur l'encolure d'un jument nerveuse. "Quand un cheval refuse une route, je discute pas. Les hommes se trompent pour prouver qu'ils ont raison. Les chevaux, eux, survivent." Il regarde vers le nord-ouest. "Faites attention aux maisons trop calmes. Une maison, ça doit toujours faire du bruit. Quand une maison ne fait plus de bruit, c'est qu'elle écoute."



RUNIKRON — LE VILLAGE FANTÔME

Sprys, le Marchand Fou

10. Sprys, le Marchand Fou

Sprys apparaît après la séparation avec la caravane, au crépuscule, dans les bois. Il ne devrait pas être là. C'est précisément ce qui le rend juste.

TEXTE À LIRE

Le chemin se divise, puis se resserre, puis semble hésiter. C'est la que vous voyez l'étal. Pas une boutique, pas une caravane, mais un assemblage de caisses, de tissus, de fioles, de bouts de métal, de parchemins, de choses pendues a des ficelles et de coffrets qui tremblent parfois sans raison. Derrière tout cela, un homme sourit trop largement. Ses yeux, eux, ne sourient pas. "Ah", dit-il. "Vous êtes en avance. Ou en retard. C'est souvent la même chose quand les morts ont commencé à apprendre vos noms." Sprys ne doit pas expliquer le scénario. Il doit donner aux joueurs l'impression qu'il sait quelque chose, mais que le savoir est une monnaie dont ils ne connaissent pas le prix.

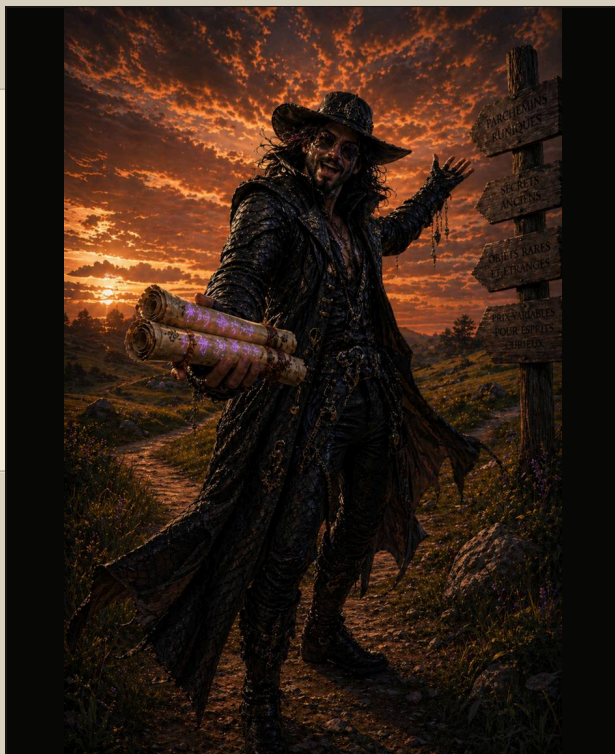
Phrases possibles :

"Si la maison vous parle, manquez de politesse. C'est souvent plus sain."
"Le puits ? Non, non. Le puits, c'est la bouche. Les gens polis regardent la bouche. Les gens utiles cherchent la gorge." "Un enfant perdu n'est pas toujours perdu. Parfois, c'est la route qui l'a envoyé. Parfois, c'est pire : il savait où il allait."

Objets de Sprys

Le Bol de dernière pluie : petit bol noir, froid au toucher. Il recueille une eau chargée de mémoire. Si Mizuuk n'est pas présent, cet objet peut permettre le rituel final. Prix possible : un souvenir lié à la pluie. La Corde qui se souvient : corde pâle qui devient humide lorsqu'elle descend dans un lieu où quelqu'un est mort noyé ou a été appelé par l'eau. Au puits de Veyrune, elle ressort trempée d'eau noire même sans toucher le fond. La Chandelle sans flamme : chandelle qui brûle d'une lueur pâle. Elle révèle pendant quelques secondes les traces spectrales, mais attire les morts.

Le Parchemin runique mouvant : parchemin dont les signes changent lorsque personne ne le regarde directement. Il peut renforcer un rituel, mais impose une vision ou une dette symbolique. La Clochette de mauvais chemin : quand on la sonne à une intersection, elle n'indique pas le bon chemin. Elle indique celui que le personnage aurait préféré éviter.



SPRYS, LE MARCHAND FOU — PARCHEMINS RUNIQUES, PRIX VARIABLES



RUNIKRON — LE VILLAGE FANTÔME

Arrivée à Veyrune

38. Quatrième de couverture

Aux abords d'Illumny, capitale du Rokron, une nouvelle équipe rejoint les Joyaux du Rokron. Sa première mission paraît simple : enquêter sur Veyrune, un village agricole de la Couronne Verte qui ne donne plus signe de vie. Sur la route, les signes se multiplient. Un élémentaire bloque le passage. Un ours blessé fuit les bois. Sprys, le Marchand Fou, attend là où les chemins hésitent. Puis vient le village. Pas de cris. Pas de corps dans les rues. Pas d'oiseaux.

Seulement une ferme trop silencieuse, un moulin immobile, un puits au goût de sel, des traces d'animaux disparus, des chambres d'enfants vides et un journal taché de sang dont la dernière page a été arrachée. Les habitants avaient accueilli un enfant perdu venu de Gorgemer. Après lui, les animaux ont disparu. Puis les enfants. Puis le village entier. Dans Runikron : Le Village Fantôme, les aventuriers ne devront pas seulement survivre à une maison qui parle, à des morts qui rient et à une cave qui respire. Ils devront comprendre pourquoi le village a ouvert sa porte.