

Le Seigneur d'Amirante

Préambule

Synopsis :

En route depuis le nord pour la grande ville de Schwartzstadt, les Pjs font route depuis une petite semaine au sein d'une caravane. Alors qu'ils franchissent le col d'Amirante, un vol est commis dans la nuit. Entre fausses accusations et suspiscion multiples, il ne sera pas aisé de trouver le véritable coupable, qui ne se trouve en fait pas au sein du groupe. Et lorsqu'il s'agira de lui faire face, les options seront nombreuses et engageront le sens moral des Pjs. Un soupçon de mysticisme achèvera de transformer l'enquête sur un banal vol en dilemne dramatique.

Intérêt :

L'enquête n'est pas complexe, mais le nombre de fausses pistes est assez important pour que les Pjs se perdent et changent d'avis plusieurs fois.

Le nombre et la variété des Pnjs permet au MJ d'instaurer différentes ambiances et de peupler le scénario. Presque chaque Pnj cache un petit secret ou un comportement qui semble suspect.

Selon leurs choix, les Pjs peuvent s'en sortir sans combat, ou avec un combat simple. Même l'option la plus dangereuse n'est pas un aller-simple certains pour la mort.

Il est facilement adaptable pour plusieurs type de jeu apprécié autour de la table : plus dangereux ? Ajoutez plus de créatures à la fin. Plus rapide ? Faites repartir la caravane au bout de quelques heures et non une journée, plus stressant ? Rendez la région sauvage et pleine de danger, du genre de celle ou l'on ne s'attarde pas, et ajoutez un incident sur la route qui force la caravane à faire une pause : entre les dangers de l'extérieur et les tensions internes, les Pjs ne sauront pas ou donner de la tête.

Le scénario est assez classique en lui-même et s'adaptera aisément à n'importe quel univers med-fan.

Temps :

Scénario prévu pour 4-5 heure. Il a duré 7h dans ma partie test, mais en considérant un combat extrêmement laborieux, et une enquête menée dans les moindres détails.

Nombre de Pjs :

Fait en partie test avec deux Pjs et plutôt taillé pour un petit groupe. L'enquête ne permet pas à plus de quelques Pjs de s'investir au même moment, et il est à craindre que certains soient laissés de côté. Du reste, si l'option "brutale" est choisie à la fin, un nombre important de Pjs rendent le combat trop facile. Il suffit alors d'ajouter une ou deux créatures si on le souhaite. Ainsi, rien n'empêche d'y jouer à 5 ou 6.

Tout les types de Pjs peuvent participer sans être exclus. Dans ma partie test, le berseker à fait la moitié de l'enquête !

Introduction :

1ere Partie

Après une dizaine de jours de voyages, le groupe atteint le sommet du col du pic d'Amirante, célèbre pour sa grande et antique statue taillée à même la roche, représentant un personnage en armure et à la barbe de philosophe, de sa tête jusqu'au genoux, et sur laquelle courent de nombreuses légendes : antique guerrier, roi ou empereur, gardien de la vallée qui, lorsque surgira une grave menace, finira de tailler ses jambes et se dressera pour protéger la populace etc... L'aventure se déroulera sous le regard froid et scrutateur de la statue.

Du reste, excepté la route et la statue, le mont ne recèle aucune présence civilisée significative. Escarpée et giboyeuse, il s'agit plutôt d'une terre de chasse dont les forêts sont profondes. Le groupe y passe la nuit, fourbu après le long voyage. C'est l'occasion d'une soirée un peu plus festive que les autres, car la destination est proche : on aperçoit les lointaines collines de Schwartzstadt et la lueur éternelle du temple du Très-Haut à l'horizon. Il reste en effet deux ou trois jours de voyage avant d'arriver, et la compagnie est heureuse d'arriver à temps pour le mariage du comte.

La soirée est donc l'occasion de boire un peu plus que d'habitude, de danser et chanter. Petit à petit, les gens vont se coucher. Voici l'ordre, qui peut avoir une certaine importance :

En premier, Zurlar et Morlek, qui se saoulaient déjà la journée.

En second, Brienna, qui offre une dernière danse à Grüm. Ce dernier la regarde partir avec tristesse.

En troisième, Einrich v. Lindenorf qui "ôte le plaisir de sa présence". Il est accompagné de son garde Wilbur, qui revient toutefois une dizaine de minutes après.

En quatrième, Brith et son fils Grüm saluent la compagnie.

En cinquième, le père Krüger "Il se fait tard pour mes vieux os".

En sixième, les deux patrouilleurs Brän et Shasha, suivi par Miranda. Ils emportent une cruche de vin presque pleine et s'éloignent en riant.

Enfin, en septième, Wilbur s'en va, saluant ceux -les Pjs- qui seraient encore là.

Pristinya et Olver, à leur habitude, n'ont pas été vu de la soirée.

La nuit se déroule normalement, quelques hiboux et oiseaux de nuit se font entendre. La lune est au quart et le ciel est couvert.

Le lendemain, la compagnie est réveillée par des cris de femmes. Brith et Brienna se battent au milieu du camp. La première à l'air furieuse et hurle "Voleuse, sorcière !", la seconde essaye tant bien que mal de se défendre.

Les autres se rassemblent autour et semblent ne pas trop savoir quoi faire, Pristinya regarde à travers ses tentures et même Olver est réveillé. Lindenorf arrive avec du retard, l'air ennuyé par tout ce cirque. Les patrouilleurs sont embêtés et dépassés. Ils ont par ailleurs l'air de s'être réveillé en sursaut il y a peu. Les nains rient à s'en taper le ventre et Grüm tente de parler à sa mère sans succès. Le père Krüger est le premier à tenter de séparer les deux furies, l'aide des Pjs est la bienvenue.

Une fois les femmes séparées, celles-ci s'expliquent :

Brith explique que son objet le plus précieux, la couronne de bronze doré, est manquante. Elle est sûre que c'est Brienna qui l'a volé, et qui a envoûté son fils.

Brienna explique qu'elle était à peine levée qu'elle s'est faite attraper par les cheveux par Brith. Le reste est connu. Elle nie totalement être une voleuse et nie encore plus farouchement être une sorcière.

Après un court temps, les patrouilleurs, ayant retrouvé leurs esprits, regroupent tout le monde, font s'expliquer les femmes l'une après l'autre. Elles s'exécutent, non sans lancer une bordée d'injure à l'une à l'autre.

Les patrouilleurs procèdent ensuite à une fouille.

Einrich v. Lindenorf refuse catégoriquement, se déclarant au-dessus de tout soupçon. Nul moyen de le faire changer d'avis existe. Si on cherche à employer la force, il se défendra, avec Wilbur. Les patrouilleurs le protégeront aussi.

Les deux nains se déclarent négociants-ambassadeurs, et qualifient "d'outrage" ces investigations. Il est possible de les faire changer d'avis, entre autre, en appuyant sur le fait

qu'une enquête repoussée jusqu'à avoir atteint un tribunal en ville leur ferait perdre leur temps et la face.

Pristinya refuse, mystérieuse, elle dit que fouiller ses affaires pourrait être dangereux pour les gens de cette compagnie. Si on insiste fortement, elle permettra au père

Krüger de fouiller. La fouille prendra longtemps, à huis-clôt. Si on écoute, on pourra l'entendre donner nombres d'instructions obscures au père.

Les patrouilleurs oublient de fouiller leurs affaires et celles de Miranda. Il suffit de leur rappeler.

Ceci étant dit, la fouille ne donne rien.

Outre les affaires de voyages et vivre que tout le monde possède, Olver possède beaucoup de peaux, Brith ses bijoux, Miranda d'étrange herbes (Test d'alchimie : ce sont des herbes abortives), si on arrive à jeter un coup d'oeil dans le charriot de Pristinya, on y verra beaucoup de matériel ésotérique, des encens, des tentures, des bijoux... il y a beaucoup de papier et d'alcool dans les affaires des nains.

La couronne se trouvait dans un coffre au fond du chariot de Brith, fermé par une clé dont les seuls jeux se trouvent attachés à une cordelette autour de la taille de Brith et son fils. Le chariot n'est pas fermé, mais les deux dorme dans l'entrée. La serrure n'a pas été forcée ni copiée. Brith vérifie la présence de la couronne matin et soir.

Les patrouilleurs sont de nouveaux embêtés, mais n'ont plus vraiment d'idées. C'est maintenant au Pjs d'agir s'ils veulent lever le voile !

L'endroit étant au demeurant agréable, puisqu'il recèle une petite mare discète et fraîche à une vingtaine de minute à pied dans la forêt et la troupe étant en avance sur l'horaire, il est décidé de faire une journée de pause, pour arriver en forme en ville. Ceci laisse bien entendu 24h aux Pjs pour résoudre l'enquête, c'est à dire tout le temps nécessaire.

Ce qu'il s'est vraiment passé :

La couronne à été volé en pleine nuit par un chef de tribu semi-homme dans les veines duquel coule du sang de peaux-verte. Pour plus de détail, voir l'entrée "Bab'ok".

La scène de la mare de la Mère

Pour que cette scène prenne tout son sens, il faut avoir appuyé sur l'ambiance étrange qui règne dans le lieu. Avoir décrit les crises de foi et les apitoiement et imprécations de Brith. Peut-être avoir ajouté le récit de rêve étrange chez les Pjs, et avoir bien décrit les rêveries diurnes et les prières incessantes du Père Krüger. Le tout sous le regard énigmatique et d'un autre âge de la grande statue qui "protège" la vallée. Toute cette ambiance est diffuse, certes, mais nécessaire pour dépasser le côté plan-plan et la trame classique du scénario. Il faut bien entendu avoir envie de rajouter un côté mystique, ou les dieux sont à la fois absolument présent et complètement invisibles.

En terme pratique, la mare fait une dizaine de mètre de rayon. Elle se situe dans une clairière agréable, et coule en aval au travers d'un petit filer d'eau. Elle est alimentée en amont par plusieurs filets d'eau qui serpentent et s'inflitrent entre les roches d'une facade haute d'une vingtaine-trentaine de mètre qui forme comme un petit pic, que l'on peut contourner sur sa droite et sa gauche en montée progressive.

Lorsque les Pjs vont interroger le Père Krüger, quand ils auront tout leurs indices, pour le faire avouer, celui-ci sera vraisemblablement à la mare en train de méditer. Il y reste en effet jusqu'au petit matin, lors du départ de la caravane.

Il ne faudra pas le pousser trop pour que, face aux éléments de l'enquête, il avoue s'être trouvé devant le charriot de Brith. Il enchaînera en disant qu'il n'a pas volé la couronne, mais qu'il sait qui l'a fait. Il décrira ensuite une petite silhouette furtive, encapuchonnée de vert sombre et de branchages, dont la peau présentait une étrange teinte verdâtre. "Nous nous sommes regardés. J'ai senti que cette créature était dangereuse, mais une part de moi-même a su qu'il ne fallait pas donner l'alarme... C'est assez étrange". Sans s'arrêter, il enchaînera sur les nombreux rêves qu'il fait depuis quelques jours, et qui lui semble envoyés par la Mère. Il n'arrive pas à les décrypter, et suppose que le vol de la couronne et la créatures sont d'autres signes qu'il faut interpréter. "Si je n'ai rien dit, c'est parce que j'ai pensé que la Mère avait aussi pour Brith une épreuve de justice à lui soumettre. Son comportement avec Brienna doit être corrigé, cela est une opportunité pour elle de devenir plus juste et plus bonne". Si on le critique pour avoir laissé le mensonge perturber l'harmonie et la paix du camp, ainsi que l'amour naissant des deux jeunes, Grüm et Brienne, il répondra que lui-même n'est pas infallible, et que cela semblait la meilleure chose à faire. Ceci dit, il médite et prie sans relâche pour éclairer ses décisions.

Il n'avouera en revanche que sous la contrainte les raisons de sa présence près du charriot de Brith en pleine nuit -voir l'entrée "Père Krüger". Lorsque ses aveux seront terminé, il invitera les Pjs à méditer eux aussi. Quoi qu'il en soit, il retournera après cela au

camp qu'un peu plus tard pour faire ses aveux, sans doute juste avant le coucher, voir juste avant le départ de la caravane.

Si les Pjs méditent eux aussi, baignez les d'une description de la mare et de son ambiance mystico-champêtre, puis envoyez un signe : une biche qui regarde fixement un Pj et puis s'enfuit est un classique qui fonctionne. Là où la biche a disparue, les traces de Bab'ok sont décelables -ses précautions ont été moins appliquées- et mènent à sa caverne. Si les Pjs ne méditent pas et continuent dans leur pragmatisme d'enquêteurs, ou si le MJ ne souhaite pas ajouter le mysticisme aux éléments du scénario, le prêtre peut avoir indiqué la direction de la fuite de la créature la veille "il s'est enfui vers cette mare. Peut-être n'est-il pas loin ?", ou peut carrément avoir conscience de sa présence, quelques centaines de mètres plus loin et plus haut et en informer les Pjs.

La caverne de Bab'ok

Nichée au sommet du plateau qui forme le haut du petit "pic" d'où coule la cascade, c'est une grosse enfractuosité dans lequel au moins une trentaine de Bab'ok peuvent tenir. L'intérieur possède encore quelques reliefs des aménagements précédents détruits par les chevaliers, des ossements, quelques peaux déchirées etc... Bab'ok est sur le sommet de la grotte, à l'extérieur, qui culmine à sept ou huit mètres de haut. La forêt est touffue dans cette zone, et ralentit les mouvements. Pour le reste, voir l'entrée "Bab'ok".

Dramatis Personae

Contenu : Description physique, comportement, raisons du départ, liens avec les autres, secrets et trivia. On ajoutera une petite ligne sur l'intérêt du personnage dans l'intrigue.

Seules les relations intéressantes sont notées, et celles que j'ai dû improviser à la volée lors du playtest. Si un élément d'interaction entre les PNJs est investigué par les Pjs et n'est pas indiqué, que le MJ invente quoi que ce soit, généralement, un avis neutre, ou une histoire qui n'impacte pas le reste. Ceci dit, on pourrait rajouter en cherchant bien quelques fausses pistes supplémentaires assurément.

Nous n'indiquons que les scores de caractéristique qui peuvent avoir une importance. Considérez qu'ils ont sinon des valeurs moyennes pour des humains (CB: 4

BB: 4 AB: 3...).

On indique seulement le score des attributs, en considérant qu'il s'agit en fait du score de compétence afférent.

Brith la bijoutière

Bijoutière d'une quarantaine d'année, cheveux blond cendrés et yeux gris. Avenante pour son âge, elle a la carrure d'une femme active et un tempérament farouche.

Elle est habituellement cordiale, mais particulièrement en colère depuis le vol. Plus le temps passe, plus sa colère se transformera en tristesse voir en crise de foi. "Peut-être est-ce là un signe des dieux : j'aurais du rester chez moi !"

Elle a le sommeil lourd, même si elle le nie.

Elle a perdu son mari Laryn d'un souffle au coeur lors du dernier hiver, et a décidé de partir de sa campagne pour installer son commerce en ville. La couronne, dernier chef-d'oeuvre de son mari, devait servir d'introduction pour elle et son fils auprès des orfèvres et bijoutiers de la ville.

Grüm est son seul enfant.

Elle ne connaissait aucun des autres, sauf de réputation le père Krüger, qu'on dit béni, et Brän et Shasha, de loin. Elle a beaucoup discuté avec le père et s'est même confessée -rien de croustillant-.

Il y a quelques jours, v. Lindenorf a tenté de lui acheter la couronne. Elle a refusé au prétexte qu'elle était destinée au mariage du comte. Elle a vu le noble repartir furieux, mais ensuite il n'a pas insisté.

Elle installe leur commerce en ville pour exaucer un ancien souhait de son défunt mari, qui voulait montrer ses talents à tous. Elle compte maintenant sur son fils pour prendre la relève.

Elle a rencontré son mari assez jeune, alors qu'il n'était qu'apprentie. Il venait d'un village proche, Kelalsec. Ils se sont mariés lorsqu'il est devenu compagnon. Son mari était le deuxième fils d'une famille de forgerons. Il a été apprentie du maître bijoutier qui était sans enfant. La famille était installée à Fricsburg.

Dans l'intigue : C'est obvie ! Du reste, sa crise de foi et ses apitoiements participent du drame général.

Grüm le fils

La vingtaine, blond cendré comme sa mère et même yeux. Un brin joyeux, un brin

naïf, costaud comme un paysans.

Il passe son temps à tenter de calmer sa mère et à défendre Brienna, dont il est amoureux. Il ne quittera sa mère qu'à regret, ayant peur qu'elle se mette en tête de faire du mal à sa bien-aimé.

Il a le sommeil aussi lourd que sa mère, et ronfle même.

Grüm est un artisan doué qui est, de manière officieuse, apprentie de sa mère.

Il ne connaissait pas les autres, sauf les patrouilleurs, de loin. Il est tombé sous le charme de Brienna dès le début du voyage et ils se fréquentent depuis quelques jours déjà.

Quelques jours avant le vol, les deux nains ont tentés de lui acheter la couronnes, sans succès, ils sont repartis vexés, dira-il.

Dans l'intrigue : Sa relation avec Brienna est là pour créer une fausse piste et nourrir les raisins de la colère de sa mère. Sinon, c'est juste un brave gars.

Grüm et Brith voyagent en charriot couvert tiré par un vieux canasson.

Brän et Shasha les patrouilleurs

Les deux patrouilleurs, décrits en même temps car ils sont sensiblement identiques.

La peaux hâlée par le soleil, ils ont le physique de ceux qui passent leur temps sur les route. Ce ne sont pas des soldats professionnel, mais plutôt des chasseurs. Cheveux court, dans des nuances de brun, barbe de trois jours.

Ils montent la garde la nuit en deux tours, et se lèvent généralement plus tard que les autres, sur les coup de 10-11h. Ils cherchent à éviter les ennuis. Ce sont des braves gars, qui s'expriment avec un bon accent du terroir. Ils sont tout a fait ennuyés par le vol mais un peu résignés.

La journée, après la fouille, ils passent une petite heure à fouiller les alentours pour voir si la couronne ne serait pas enterrée à proximité. Bredouille, ils passent le reste de la journée au bord de la mare avec Miranda.

Ils font le voyage pour profiter des festivités du mariage, tout en protégeant la caravane.

Ils connaissent bien le père Krüger, qu'ils qualifient de "béné", Olver, qui est un trappeur avec qui ils ont déjà travaillé, et ils le respectent, Brith et son fils de réputation "on dit que ce sont de bon artisans" et Brienna, qu'ils ont déjà vu danser dans les foires de la région : ils la trouvent pleine de "grassiosité".

Ils ont rencontré Miranda quelques jours avant le début du voyage, et ont vite sympathisés.

On peut obtenir de nombreuses histoires et de nombreux renseignements et avis en discutant avec eux :

Sur Olver, la nuit du vol, ils l'ont vu sortir de la forêt, et y retourner, sans passer par le camp. Ils n'ont rien vu d'autre cette nuit là.

Ils n'avouèrent pas avoir été un peu trop saoul pour avoir tenu leur garde correctement, mais ce sont de mauvais menteurs (tout les tests de psychologie sont à minimum à +20%).

Ils trouvent Pristinya bien étrange, et leur superstition de paysans les en font s'en méfier. Ils raconteront avoir entendus des bruits étranges dans son chariot une nuit.

Ils sont tout a fait soumis et admiratif de v. Lindenorf : c'est un membre de la noblesse, un être forcément supérieur et sans reproche.

Sur le Père Krüger, ils raconteront plusieurs choses :

Comment il a béni un champs qui ne donnait plus, et comment le champs est devenu fertile par la suite. Comment il a rendu fertile une vieille vache, comment il a soigné la jambe du vieux Emil et sauvé le petit Harolt née lors d'un hiver rigoureux... et cent autres choses positives.

Le seul point négatif, qu'en vérité il ne lui reproche pas, qu'il évoqueront est la rumeur suivante : il y a une vingtaine d'année, le père a fauté avec une veuve du double de son âge qui est morte l'hiver suivant. Le saint homme a tenu cela pour punition divine et il n'a jamais eu d'autres liaisons connu ensuite.

D'une manière générale, ils sont prompts à abreuver leurs interlocuteurs d'histoires diverses, ce qui noie les informations utiles

Brän et Shasha voyagent avec leur deux poney. Ils sont équipés de couteaux et d'arc de chasse. Ils portent des armures de peaux.

Combat : 52% (5)

Brawn : 45% (4)

Agility : 54% (5)

Dans l'intrigue : plateforme de racontards et d'histoires, vos Pjs vont s'arracher les cheveux à noter toutes les "indices" qu'ils croieront déceler dans les paroles des deux compagnons, oubliant que les seuls détails intéressant concernent Olver, leur manque d'attention et l'amie défunte du prêtre. Soyez créatif ! Dans ma partie test, une simple histoire de gamin du village parti à l'aventure une dizaine d'année auparavant leur a fait échaffauder des théories à base de père caché (le pretre), de gamin de retour (Wilbur) et j'en passe. Du reste, leur fraîcheur paysanne contribuent à l'ambiance.

Miranda "La Bienbonne"

Un petit quart de siècle, une belle frimousse ponctuée de tâches de rousseur, et des cheveux couleurs noisette, un petit rire cristallin et une absence relative de maladie vénérienne font de cette charmante enfant une douceur dans le monde frustré de la paysannerie.

Enjouée, elle ne refuse jamais de discuter avec quelqu'un, de partager un verre ou une petite blague. Ceci dit, durant la journée, elle traîne souvent avec les patrouilleurs, et dors avec eux la nuit. Elle ne s'intéresse pas vraiment au vol "Hey quoi ! Faut il la pleurer ? Ils lui en reste encore plein des bijoux ! Quant à moi, je n'ai que ce que j'ai sur le dos, et ça n'est parfois pas grand chose, ihih".

Elle s'est attiré quelques ennuis dans sa ville natale, Trombe-Lafalaise, plus au nord, et a décidé de changer d'air. Elle espère bien trouver un emploi de serveuse ou de servante en ville.

Avant le voyage, elle ne connaissait personne du groupe. C'est tout juste si elle a entendu parler de la famille v. Lindenorf, originaire de la région de Trombe-Lafalaise aussi. A la discrétion du MJ, elle aura un petit commentaire mi-moqueur mi-grivois sur chacun des autres caravaniers. Elle n'est pas commère au delà de ses gentilles moqueries, toutefois, elle pourra laisser échapper en riant "ah, que j'aimerais pouvoir séduire moi aussi un bel et jeune artisans prometteur. Que de richesses !".

Dans l'intrigue : Que serait une aventure de dark-fantasy sans sa péronnelle inconséquente à la cuisse légère ? Elle peut attirer les soupçons en tant que fille de mauvaise vie, ou glisser des commentaires sarcastique. Du reste, il s'agit d'un personne "boîte à outils" : envie de rajouter une sorcière maléfique déguisée ? Une noble dame en fuite ? Une bâtarde recherchée par quelques famille princière ? La talentueuse Miranda, célèbre pour son gang de quarante voleuses et le vol du diamant sacrée du temple trucmuche ? Hop ! Le scénario s'inclut dans une trame plus large !

Elle se déplace à pied, et ne transporte que peu d'affaire, principalement des vêtements et quelques herbes en plus des vivres.

Oliver le trappeur

Halfelin aux cheveux noirs long et gras qui lui tombent en cascade autour d'un petit crâne rond. Engoncé dans ses peaux de bêtes.

Très rustre et frustré, il évite généralement la compagnie de la troupe, mange dans son coin, dors le jour dans la carriole du prêtre et chasse la nuit. Il partage toutefois de temps en temps un lapin ou un renard.

La journée de l'enquête, il posera son sac près de la mare pour y faire une sieste.

Il se rend en ville pour profiter de la fête afin de vendre le mieux possible ses peaux. Il compte ensuite retourner au fond de la forêt pour y poursuivre son travail, en oubliant le plus vite possible la grande ville.

Il connaît les patrouilleurs et le prêtre, qu'il a cotoyé à plusieurs reprises, mais d'une manière générale, il ne révélera pas grand chose. C'est l'inverse d'un commère. Il sera tout aussi taiseux sur son histoire personnelle.

Le MJ peut insister sur son habileté pour le rendre suspect du vol. Si on l'accuse, il dira n'avoir rien à faire de la couronne, et si on insiste voir on le menace, il tentera de se défilier et partira en douce quand personne ne le regardera. Tout le monde sait qu'il sort la nuit pour chasser, avec un jet global de vigilance à -20%, un PJ peut avoir repéré ce qui constitue en fait ses aller et retour discret dans la nuit (il se ravitaille, dépose des proies... car il ne s'éloigne jamais vraiment du convoi, la zone étant suffisamment giboyeuse).

Olver est un peu le gars qu'on oublie, et il faudra lui tirer les vers du nez pour qu'il révèle un indice important : la nuit du vol, il est rentré pour déposer une proie, quand il a vu le prêtre, debout, et qui regardait l'intérieur du charriot de Brith. Il s'est prudemment éloigné, parce qu'il a du respect pour le prêtre et qu'il préfère être partout sauf dans les histoires des autres.

Olver voyage avec son âne qui tire une civière chargée de peaux. Il possède un arc de chasse et des couteaux.

Combat : 35% (4)

Brawn : 40% (5)

Agility : 65% (6)

Pristinya la voyageuse

Femme mystérieuse qui vient de loin, on ne sait vraiment quel âge lui donner, elle se dissimule toujours sous un voile violet fait dans une étoffe de qualité et semblable à celui des veuves qui portent le deuil. Ses cheveux sont noirs, la teinte de sa peau s'approche de celle du cuivre, et elle est fardée de manière très élégante et exotique. Si on l'observe attentivement, on remarque que ses mouvements sont gracieux. Elle parle peu et toujours d'une voix douce nimbée d'une certaine menace.

Pour rajouter une fausse piste, un test réussi de Vigilance ou de Rumeur peut

permettre à un PJ d'avoir assisté durant le voyage à la scène suivante : En pleine nuit, Pristinya, débarassée de son voile, s'éloigne à foulée rapide et inaudible dans la forêt. Assez rapidement, elle s'arrête pour prier et annoncer des salamalecs incompréhensible. Le Mj se devrait d'insister sur deux choses : la bizzarerie du rite -n'importe quel paysans superstitieux pourrait y voir là de la sorcellerie. D'ailleurs, c'en est peut-être!-, et l'extrême discrétion dont fait preuve la mystérieuse femme -décrivez ses foulées comme un "courant d'air" etc...-. Elle ne fait toutefois rien de nuisible au groupe.

Elle réside presque tout le temps dans sa carriole, dont les tentures en cache l'intérieur aux regards indiscrets (voir le passage sur la fouille). Elle ouvre rarement la bouche, préférant répondre aux questions par des mimiques faciales éloquentes. Si on l'interroge trop sur le vol, elle répondre "Je ne suis pas celle que tu cherches" d'un ton qui laisse à penser qu'elle connaît le coupable. Quoi qu'il en soit, elle ne révélera rien.

Elle ne connaît personne de la caravane. C'est une voyageuse qui vient de très loin et qui se rend "là ou le vent la porte". En vérité, il s'agit d'une membre de l'ordre des Cinq Lunes qui a le rang de conseillère, et elle se rend auprès du comte pour l'avancée d'un agenda qui reste bien mystérieux. Du reste, pour le scénario en lui-même, ça n'a aucune importance, elle pourrait très bien être moniale, marchande en colifichets ou princesse des dragons. L'essentiel est de la rendre à minima un peu inquiétante.

Pristinya voyage dans une belle carriole bourrée de machinchooses dont l'utilité en dehors d'une scéance de ouija reste à prouver : tapisseries, tentures, parfums, bijoux, vêtements, cartes, encens, parchemins, dagues ornées, défenses d'éléphants et dents de requins... Elle a toutefois suffisamment voyagé pour savoir se servir d'une dague (et au choix du MJ, de quelques pouvoirs divers et variés).

Agility : 60% (+X%) (6)

Brienna la danseuse

La vingtaine, brune dont les cheveux sont aussi doux et lisse que de la paille sèche, elle a le nez un peu tordu et quelques tâches de rousseurs qui dissimulent de petites cicatrices d'acné. Sous ce physique anodin de paysanne se cache une artiste gracieuse lorsque la musique d'un trublion l'emporte dans ses élans.

Fille généralement agréable et joviale au cours du voyage, elle se renfermera un peu suite à l'agression dont elle est victime. Elle est tout à fait peinée de la perte de la couronne, pour Grüm, et fera de son mieux pour aider l'enquête, mais elle dormait profondément cette nuit là. Elle viendra informer d'éventuels enquêteurs au moment opportun que Grüm

lui a appris que les deux nains avaient tenté de lui acheter la couronnes quelques jours auparavant, sans en parler à Brith, mais qu'il les avait envoyé sur les roses.

Elle a commencé à fréquenter Grüm presque depuis le début du voyage. Un jet de Vigilance ou de Rumeur pré-introduction d'un PJ permettra d'entendre quelques ébats au cours d'une halte. Elle paraît sincèrement entiché du jeune homme.

Elle connaissait les patrouilleurs, le père Krüger et avait entendu parlé de Olver, sans en connaître aucun, excepté le père, plus que de vue. Elle n'a pas grand chose à raconter sur eux, excepté quelques compliments pour les patrouilleurs qui ont accepté de les protéger lors de ce voyage, et pour le père qui jouit d'une très bonne réputation de saint homme.

Brienna voyage à pied, elle a peu d'affaires notables.

Einrich v. Lindenorf la noblesse oblige

Einrich est un homme d'une trentaine d'année, cheveux brun et court coupés au bol et yeux bleus. Il a toujours l'air affecté et hautain, et s'exprime avec une certaine condescendance, même s'il fait un petit effort pour se mêler au groupe. Ainsi, il se place toujours autour du feu de manière à laisser une distance vis-à-vis groupe mais visible et capable de se faire remarquer. Si un Pjs est aristocrate, il lui parlera comme à un égal. Un Pjs combattant verra toutefois sans problème que derrière ses froufrous, Einrich est un bretteur aguerri : ses gestes sont sûres et ses muscles sont bien formé.

Lors de la journée d'enquête, Einrich passe son temps à lire près de sa tente et se dégourdi un peu en faisant quelques exercices. Il écrit aussi quelques missives. Il ne s'éloignera de sa tente pour se ballader vers la mare notamment que s'il est sûr que personne ne va la fouiller en son absence. Il garde du reste ses effets les plus coûteux dans un coffre verrouillé, ou sur lui. Fier et ombrageux, il cherchera à châtier un importun qui se montrera trop insistant dans l'enquête, ou qui fouillera ses affaires.

Il se rend au mariage parce que c'est un événement ou il faut se faire voir.

A part Wilbur, il ne connaît personne, excepté le père, de réputation. Il ne s'attardera de toute façon pas à répondre aux questions ou à faire des commérages.

Il a tenté d'acheter la couronnes à Brith il y a quelques jours de cela. Il a mal pris son refus dans un premier temps, mais s'est fait une raison lorsque celle-ci lui a dit qu'elle était destinée au mariage du comte. En bon aristocrate, il connaît sa place et sait qu'il n'est pas de ses prérogatives de s'adjuger un tel objet.

Heinrich voyage sur un beau cheval et possède de beaux habits de voyage, une épée,

une armure de cuir, un casque et une plaque de torse, et toutes choses qui sieds à un noble voyageant dans son genre -bijoux, papiers etc...-

Combat : 64% (7)

Brawn : 54% (5)

Agility : 56% (5)

Wilbur le garde grisonnant

Wilbur est un quarantenaire grisonnant, dont le physique indique qu'il a subit les outrages d'une vie passée à combattre. Ceci dit, il s'estime chanceux, car aucune amputation ne l'a meurtri. Il se tiens droit, et a l'air de faire un effort pour sa tenue, mais il reste crotté et barbus comme un soudard. Ses yeux noirs et profonds sont assez intimidants, mais, du reste, c'est un homme agréable, un bon compagnon de boisson qui a laissé derrière lui ses mauvaises manières.

Il reste toujours près de son maître et ne le quitte pas d'une semelle de toute la journée. Il s'autorise seulement à le quitter lorsque celui-ci dors, et garde toujours un oeil sur sa tente.

Type sympathique, il n'a pas vraiment d'infos à partager. Il ne connaissait que v. Lindenorf avant le début du voyage. Il sera en revanche intarissable sur ses histoires de guerre et d'aventures. Il ne parlera toutefois de lui directement -sa famille, ses origines- qu'avec regret, et se bornera à dire qu'il vient de Trombe-Lafalaise, qu'il s'est engagé jeune dans l'armée, qu'il ne laisse aucune descendance et qu'en tant qu'homme d'arme honorable, il cherche, sinon à laisser une descendance physique, du moins à laisser un souvenir honorable à ceux qui l'auront cotoyés. Du reste, il avoue sans mal avoir choisi de servir Einrich afin de trouver un emploi calme et sans vraiment de danger, car il est conscient d'avoir atteint un âge canonique pour un combattant de la ligne.

Wilbur voyage sur un vieux cheval et possède une épée, un bouclier, une armure de maille et un casque, ainsi qu'une petite réserve d'alcool. Il trimballe par ailleurs une partie des affaires de son maître.

Combat : 73% (9)

Brawn : 56% (6)

Agility : 45% (4)

Père Krüger Enlétoile le saint homme

Le Père est un homme d'un calme incroyable, comme un océan de sérénité. Le

dessus de son crâne est dégarni, et ses yeux d'un bleu clair. Il a le physique rassurant et motivant d'un Robin Williams vivant, les épaules larges, le visage carré et toujours un petit sourire en coin, à peine dissimulé par une courte barbe qui ondule dans la brise. Il porte de vieilles robes et marche avec un bâton. Quoique âgé, le temps semble avoir eu sur lui l'effet qu'il peut avoir sur un philosophe grecs : il en ressort plus assuré et plus imposant.

Le père se rend au mariage pour refaire ses provisions de simple, pour s'enquérir des dernières nouvelles des alentours et pour prier au grand temple de la Mère.

La journée, il médite près de la mare dès que le repas du midi est passé.

Beaucoup le connaissent et l'estiment. Il connaît tout ceux-là et aura un mot juste en cas d'interrogation sur tout membre de la troupe : "Les deux nains sont désagréable, mais ils n'ont pas les mêmes vies et ne connaissent pas tout nos usages. Montrons leur un peu d'empathie, et peut-être s'amenderont-ils" "Brienna est une jeune artiste pleine de talent, et je prie pour que son âme profite de la ville pour s'épanouir et non pour se perdre" etc...

Il est cordial depuis le début du voyage, soigne les animaux comme les humains, mange peu et partage, a fait une messe chaleureuse pour un village d'étape et permet à Olver de dormir la journée dans son charriot. Il a tout du saint homme, et, du reste, n'a pas grand chose à se reprocher.

Seulement, Brith ressemble trait pour trait à son ancien amour (voir l'histoire des Patrouilleurs), et, bien qu'il estime toujours que sa mort était une punition divine, il ne peut s'empêcher, le soir, de regarder Brith dormir un certain temps avec nostalgie -et discrétion-. On y verra pas là une indication salace même si rien n'empêche de transformer la vieille blessure du pretre en problème d'ordre sexuel, même si cela revient à ajouter du "trash" à moindre prix. Il tiens cette rencontre pour une épreuve ou un signe supplémentaire que lui envoie la Mère, et cela contribue à ses interrogations incessantes.

Si les Pjs viennent le trouver pour lui expliquer ce qu'est Bab'ok et son histoire, il souhaitera rencontrer cette créature et s'entretenir avec elle. Il reviendra ensuite avec la couronne mais restera auprès de Bab'ok un temps indéterminé.

Pour les détails supplémentaires, notamment sur l'intrigue et Bab'ok, voir "La scène de la Mare de la Mère".

Zurlar et Morlek les négociants

Les deux nains sont des caricatures de nains. Barbus, gros pif et sourcils touffus, accent qui roulent les "r" à tendance vendeur de kebab, penchant pour l'alcoolisme et caractère de cochon. Ils sont toutefois habillés d'habits relativement riches et colorés qui les distinguent de simples clochards. Difficile de dire s'ils le font exprès ou s'ils ne s'en rendent pas compte, mais ils critiquent tout tout le temps, sont acerbes et sarcastiques en

permanence, en plus d'être condescendants comme de vieux séniles qui sont sûrs des bêtises qu'ils affirment. Ils n'ont donc pas réussi à se rendre sympathiques, même s'ils ne sont pas foncièrement méchants.

Zurlar est plus âgé que Morlek, sa barbe est plus grise et plus longue. Les deux sont des blonds aux yeux verts, et se présentent comme "négociants et diplomates du clan Rok, du Fort de Korlen".

Ils viennent pour nouer et renouer des affaires, et liquider certaines positions commerciales "lien qu'une tête cleuse comme la tienne puisse facilement complendre, double-poltion". Ils seront plus enclin au dialogue avec un confrère marchand ou artisan, mais resteront insupportable, sauf avec un nain -qui leur aura offert un verre avant-. Ils n'hésitent pas à traiter un non-nain qui les ennuerait ou leur refuserait un verre de "nain des plaines", une grave insulte.

Quoique faisant plutôt commerce de leur intellect et de leur esprit commerçant -ils se comportent naturellement bien en affaire et avec les gens "qui comptent"- ils n'hésiteront pas à mettre leurs poings dans le pif d'un enquêteur qui viendrait leur causer trop de troubles sans raisons, à plus forte raison s'ils se font insulter de "nains des plaines". Un fois le combat terminé, s'il n'y a pas mort d'homme et que l'affront est lavé convenablement (si l'adversaire s'est bien défendu), ils seront plus favorable à son égard. Sauf s'ils se sont fait insulter de "nain des plaines"...!

Ils ne l'avoueront pas, mais ont tenté d'acheter la couronne à Grüm, pensant qu'ils pourraient faire une bonne affaire plus simplement qu'avec sa mère. Quoi qu'ils en disent, ils la trouvent magnifique et savent qu'ils pourraient en tirer un bon prix, mais ils en parleront toujours en termes négligeant "Joli, mais loin d'égaliser ce que faisait mon bijoutier de cousin lols de sa première démonstration".

Ils ne connaissent personne avant le départ, et "ont hâte que cette collaboration gagnante-gagnante se termine pour que les vraies affaires démangent".

Ils voyagent avec deux mules bien chargées de papiers -divers contrats, chartes et accords- et d'alcool.

Bab'ok le Seigneur sans tribus

Bab'ok est un halfelin à la peau olivâtre, barbus et l'air farouche. Il a un nez assez large et des petits cheveux noirs, ainsi que des tatouages à l'air agressifs.

La tribu de Bab'ok a été récemment attaquée par des chevaliers et leurs hommes d'armes. Beaucoup sont morts et d'autres se sont enfuis. Il a une grande rancœur contre "ceux qui chatoient". Il suit la caravane depuis plusieurs jours, invisible comme une ombre,

et à vu la couronne. Il a formenté le projet de s'en saisir pour recréer sa tribus et la rendre plus forte qu'auparavant, capable de resister aux "doubles portions chatoyantes". Difficile de savoir si la couronne est une question de prestige, un symbole ou si il lui attribut des vertues magiques. Il dira qu'il "ne peut pas être seigneur de la tribus sans couronne, et que la dernière, faite de bois, a été détruite par ceux qui chatoient". La nuit, sans laisser aucune trace, il l'a volé et s'est enfui dans sa grotte, au delà de la mare.

La tribus de Bab'ok n'est pas une menace sérieuse pour les communautés alentours. Ils vivent de chasse et de cueillette, cultivent des champignons et font un peu d'élevage. Ils "obtiennent" parfois du bétail, mais très rarement, dans les villages alentours. Ils ne qualifient pas cela de "vol" -ils ne comprennent pas bien la notion-, car ils "n'obtiennent" que ce dont ils ont besoin. Ainsi, Bab'ok dira qu'il a "obtenu" la couronne, et ne comprend pas que la femme qui la possédait avant cherche à la récupérer puisque elle détient encore bien d'autres trésors "auxquels Bab'ok n'a pas touché".

Bab'ok est courageux pour quelqu'un de sa taille mais n'est pas fou, ainsi, il ne se laissera impressionner que par une force bien supérieure en nombre, et n'hésitera pas à fuir s'il en à la possibilité et s'il est en mauvaise posture, mais engagera rapidement le combat s'il voit qu'il n'y a pas d'autres solutions. Si des Pjs portent des armures de métal de manière ostensible, il sera plus prompt à la colère et à la violence.

Si le MJ le souhaite, pour réhausser la difficulté, Bab'ok peut avoir réuni quelque uns des membres éparpillés de sa tribus pour l'assister. Par ailleurs, tant qu'il n'aura pas constaté le départ de la caravane, il sera sur ses gardes, même la nuit -c'est un chasseur qui ne dors que d'un oeil-. Prudemment, il ne s'établit par dans sa caverne, mais au dessus de celle-ci, afin d'avoir une bonne vue sur d'éventuels assaillants.

Combat : 55% (5)

Brawn : 48% (5)

Agility : 57% (6)

Perception : 51% (5)

Willpower : 63% (6)

Fellowship : 43% (4)

Peril th : 7 / 13 / 19 / 25

Damage th : 5 (+1 armure) : 6 / 12 / 18 / 24

Initiative : 8

Movement : 9

Attaque d'opportunité gratuite quand un ennemi le pare

Quand une de ses attaques de corps à corps touche : Test endurance de la victime +10% par point d'armure, sinon la victime Bleed!

2 attaques à distance pour 3 PA

+1 Pa pour esquive/parade à chaque tour.

2 Dirk : Fast/Finesse/Light/Weak

1 Hunting Bow et 15 flèches : Portée 14, 1AP, Finesse/Weak.

Armure de peau

Conclusion :

Les fins :

Les options sont nombreuses. Les Pjs peuvent n'avoir pas trouvé ou abandonné. Ils peuvent avoir accusé un faux coupable, auquel cas l'issue dépend fortement de l'accusé et de la véhémence des Pjs : Si v. Lindenorf risque, pour tout affront, de tirer l'épée, il sera bien plus facile de jeter l'anathème sur Pristinya par exemple. Le MJ doit savoir comment gérer telle situation en fonction de la manière dont elle se présente.

Ceci dit, il est plus probable que Bab'ok soit découvert et la couronne récupérée.

Si Bab'ok est tué sans ménagement par les Pjs, aidés ou non des PNJs, c'est une victoire "militaire" mais pas morale. Si Bab'ok est laissé en vie, avec la couronne, c'est une victoire "anarchiste", et sans la couronne -par exemple s'il est intimidé par une force attaquante bien supérieure-, c'est une victoire "militaire subtile" si on veut.

La meilleure option est tout de même de mener le père Krüger vers Bab'ok pour qu'il prenne en charge la créature et ce qui adviendra de ses ambitions. Tout l'aspect métaphysique du scénario, au travers des rêves et des signes envoyés par la Mère, y pousse les Pjs. Par ailleurs, Krüger réussit à convaincre Bab'ok de rendre la couronne. Pour une victoire militaire, je ne donnerais pas de bonus, et j'ajouterai 3 points de corruptions pour l'option "cassage de tronche en règle". Pour la victoire "Krüger", 1 rang automatique d'Ordre -qui ne compte pas celui potentiellement gagné à la fin de la partie-. Pour la victoire anarchiste, le jugement est plus diffus : 1 rang d'ordre si ce côté "neutre-neutre" semble justifié par le RP des Pjs et leur conduite habituelle, rien si cela semble juste être l'occasion d'éviter un combat par exemple.

Ensuite viens la remise de la couronne, qui est plus prosaïque et ne devrait pas vraiment être jugé d'une manière morale : le commerce c'est le commerce. J'ai toutefois donné un petit bonus "moral" à mes Pjs qui ont rendu la couronne sans rien demander

après avoir charcuté Bab'ok sans trop se poser de question; qui consistait en un bonus sur les prochains jets de corruption. Brith peut donner quelques menues monnaies, elle peut réunir une demi-pièce d'or, et rajouter des bijoux si on la pousse, (au delà d'une pièce d'or en tout, elle se sentira saignée), mais elle manque de fond. La meilleure solution est sans doute de faire une dette ou de s'en faire un contact pour le futur -si on admet bien sur que son affaire va marcher, dans l'année qui suit-.

Lorsque tout est réglé, la troupe repart. S'il y a des blessés, le père Krüger -ou Pristinya s'il est parti- s'en occupe grâce à son stock de simples et de cataplasmes, toutefois, les blessures graves ne disparaîtront pas par magie !

Le voyage jusqu'à la ville se fait sans encombre.

Récompenses :

J'irais jusqu'à 85-100 xp pour la réussite de l'enquête -dépendant de l'étendue de la complexité introduite par le MJ-, et rajouterai jusqu'à 25 xp pour le RP, le scénario étant un peu exigeant de ce point de vue là. Si l'humeur est à la générosité, un petit 15 xp si un ou plusieurs joueur s'est creusé les méninges sur l'aspect moral et l'ambiance mystique des messages et des voies de la Mère -et s'ils ont agi en conséquences-, à remplacer par 5 xp en cas de victoire sur Bab'ok, qui reste un adversaire coriace.