

L'ÉPINE, LE CROC ET LE PIEUX

Scénario pour deux à cinq joueurs débutants et plus. Une aventure pleine de combats d'énigmes et de magie dans les steppes enneigées d'un continent inconnu dans laquelle les joueurs tenteront d'obtenir un entretien avec une créature divine...

Écrit pour l'univers d'Aria mais facilement utilisable pour tout jeu de rôle à univers médiéval-fantastique

Auteur : MiniEndive

Contact : [miniendive@gmail](mailto:miniendive@gmail.com)

INTRODUCTION

Nos héros forment une troupe d'explorateurs en quête de gloire et de richesses, ils ont toutes et tous embarquer sur un fier vaisseau affrété par la couronne d'Aria dans l'espoir de découvrir au-delà des mers du Nord un continent à explorer. L'équipe a été chargée de trouver la raison pour laquelle d'innombrables icebergs descendaient les mers vers le Sud, menaçant les routes de commerce maritime. Selon les conseillers du roi il s'agirait d'une magie divine qui siègerait au Nord. Puisqu'aucun Dieux ou déesses connu à Aria n'a été désigné responsable, les aventuriers vont devoir trouver une divinité encore jamais rencontrées à Aria. Leur objectif est donc d'accoster sur le continent au Nord et de faire cesser la déferlante d'icebergs en négociant avec le dieu ou la déesse. Évidemment la troupe sera richement récompensée si elle trouve une solution et revient à Aria.

Malheureusement rien ne s'est passé comme prévu. En effet après des semaines de voyage l'équipage n'a trouvé aucunes terres à explorer. Et un soir, au beau milieu de la mer les aventuriers/ères ont été surpris par une violente tempête de neige, événement particulièrement surnaturel. Cette nuit-là des cris inhumains ont déchirés la tempête et avant même que les joueurs ne puissent sortir des cabines, le bateau s'est fracassé sur des glaciers. À leur réveil les Pjs se retrouvent sur la grève, il ne restait que du navire des pans de bois, des tonneaux vides, de la corde et quelques hamacs trempés, l'équipage a été décimé. Il ne reste que la sacoche de Celone, l'apprenti explorateur qui avait tout juste 9 ans, et qui voyageait avec les Pjs.

Un/une des Pjs peut ajouter à son inventaire « Sacoche de Celone ». Si elle est ouverte elle contient un carnet illisible à cause l'eau et un matériel d'écriture abîmés.

Le groupe a décidé de marcher vers le Nord en terre inconnue à la recherche de vie et peut-être de vivres. Après avoir gravi des monts escarpés, puis des plateaux rocheux et enneigées, nos héros ont trouvé refuge sous des bosquets, dans des grottes et ont errés depuis plusieurs jours. Nos Pjs sont épuisés, affamés et frigorifiés. Le soleil vient rosir le sommet des conifères et des falaises qui les surplombent. Au détour d'un col ils aperçoivent à une centaine de mètres d'eux, en contrebas, des structures qui ressemblent à des abris. Dans les broussailles épineuses qu'il faut contourner avant d'atteindre le village il y a une petite créature féroce qui attire l'attention des Pjs, c'est un glouton. La bête ronge une carcasse bruyamment, si les Pjs sont assez discret ils peuvent passer sans se faire remarquer, sinon un combat s'engage.

CHEF GARL

Si les Pjs entre courageusement dans le village pour trouver de quoi se nourrir ils arriveront pendant le discours de Garl. S'ils rôdent autour du village ils pourront entendre de derrière les tentes ce que raconte le chef.

Les tentes sont disposées en cercle et au centre on découvre une foule de nomades assis formant un grand cercle. Une seule personne est debout, c'est Garl, un homme grand et baraqué qui porte une fourrure de loup blanc sur l'épaule, il s'exprime devant tout le monde :

« Aujourd'hui nous avons un grand problème, la forêt noire s'est étendue très rapidement, elle est incontrôlable. Nous n'avons plus accès au col pour aller faire paître nos yacks, et s'ils ne peuvent plus être nourris ils seront rapidement affaiblis. Normalement nous devions migrer vers les plateaux bas pour passer la mauvaise saison or nos traîneaux ne peuvent pas traverser cette forêt nous sommes maintenant coincés ici. Le pire dans tout cela c'est que Karra, mon deuxième et dernier enfant est parti demander de l'aide à notre déesse Avrahar dans son sanctuaire, personne n'a pu l'arrêter et il n'en reviendra sûrement jamais. J'ai décidé que malgré tout, nous partirons demain dès l'aube et essayerons de tracer un chemin à travers la forêt noire, en attendant nous ferons une grande fête en l'honneur d'Avrahar ce soir ! »

Pendant le discours une silhouette attire l'attention de notre équipe, elle semble familière mais impossible de voir son visage. C'est Celone leur apprenti, il est vivant ! Mais ça nos Pjs le découvriront un peu plus tard.

La foule se disperse et Garl le chef de tribu se tourne vers les Pjs, ils les avaient repérés dès leur arrivée. Il les questionne sur leur accoutrement venu d'ailleurs. Il leur propose de discuter et de les nourrir car il n'est jamais arrivé au chef de rencontrer des étrangers sur les Terres du Nord. S'il est informé de la mission des Pjs pour trouver une divinité en lien avec des glaciers il leur expliquera le moyen de discuter avec Avrahar. Au passage il leur demander de ramener son fils Karra avant qu'il ne disparaisse sans laisser de trace comme sa sœur (Voir Laïra). Avant de pénétrer dans le sanctuaire d'Avrahar et espérer discuter avec, il faut compléter les 3 mérites :

-Obtenir une épine de la couronne noire en suivant Ateva le Chamane dans la forêt noire

-Acquérir un pieu gelé des esprits de glace au grand lac (Ouest)

-Obtenir un croc de loup blanc en demandant à Amara la traqueuse de la tribu

Garl ne donne que la position des artefacts et n'ira pas aider les Pjs. Les trois artefacts peuvent être obtenus dans n'importe quel ordre. Souvenez vous juste qu'ils doivent être terminés dans la journée avant la fête en l'honneur d'Avrahar et que l'apprenti Celone n'entre en scène qu'une fois que les Pjs sont allés chez Amara. Une fois les trois mérites obtenus les Pjs pourront entrer dans le sanctuaire, retrouver Karra et négocier avec la déesse.

KARRA

C'est l'héritier du chef du village, il est parti dans le sanctuaire pour demander à la créature divine si elle pouvait libérer le col bouché par la forêt noire qui a subitement poussée au niveau du chemin, rendant le passage du col impossible pour les bêtes. Secrètement il a l'intention de venger sa sœur et obtenir les pouvoirs d'Avrahar en tuant la déesse si elle ne coopère pas. C'est un guerrier plein de fierté et de bravoure, il se déplace toujours avec une grande hache. Il a déjà accompli les trois mérites et il part pour le sanctuaire le matin où nos Pjs entrent dans le village.

AVRAHAR

Une créature divine qui a toujours protégé la tribu nomade, elle reste très discrète et intervient peu puisque les nomades sont les très rares humains qui connaissent son existence. Elle vit dans un sanctuaire ancien dans le flanc d'une montagne, mais personne n'ose jamais lui rendre visite. Autrement elle veille sur les steppes et ses animaux sauvages. Il y a trois ans, suite à l'intervention de Laïra ses pouvoirs ont totalement diminué et Avrahar est incapable de maintenir l'équilibre naturel qui doit régner sur les steppes. C'est pour cela que les glaciers se décomposent et voguent vers le Sud empêchant Aria de mener à bien son commerce.

LA TRIBU

Le village nomade est un regroupement de plusieurs tentes faites de peaux et fourrures, de tailles différentes. Le campement est installé près d'une rivière à moitié gelée coupant la plaine de l'Est à l'Ouest. Elle balayée par un vent qui soulève une fine couche de neige à travers laquelle on parvient à discerner quelques taches noires dans le lointain. En s'avançant on trouve ça et là de grands traîneaux, des silhouettes grossières habillées d'épais manteaux en peaux de bêtes qui s'occupent d'animaux diverses : Yack, chevaux et chiens. Ils vivent de l'élevage de yacks et se nourrissent en majorité de céréales, lait, beurre de dri, (femelle du yack) mais aussi de leur viande. Ils commercent en troc et n'accepteront aucune pièce d'or, en revanche ils sont très curieux de découvrir les objets et technologie d'Aria. (Matériel à écrire, ustensiles métalliques, forme de magie ou d'alchimie...) Les Pjs peuvent toujours filouter et faisant passer des objets communs pour des artefacts rares...

En visitant le village nomade ils trouveront :

- La hutte du Chamane Ateva (Herboristerie) : Cataplasme (Pansement aux herbes) / Épines de Torga (En décoction elle cautérise. En potion par un Alchimiste = Paralysie pour 3min) / Flasques en cuir
- Une échoppe tenue par Amara la traqueuse qui propose en troc : Fourrures épaisses/Bottes en peau/torche à la graisse de yack/Coutelas/Ceinture de cuir/ Viande de yack séché /Hachette de lancer etc...

CELONE

À l'intérieur de l'échoppe d'Amara se trouve un jeune garçon au teint halé, les joues rougies par le froid. Il porte une fourrure blanche trop grande pour lui et des cheveux bouclés attachés en arrière. C'est bien l'apprenti aventurier des Pjs : Celone, il est extrêmement soulagé de revoir ses mentors, il explique que pendant le naufrage il a senti se faire attraper puis il a été retrouvé devant le sanctuaire. Alors Amara s'est occupée de lui, il ne se souvient de rien d'autre. La traqueuse l'a adopté et a pris soin de lui. Celone leur propose de leur faire visiter le village. C'est l'occasion de jouer un enfant attachant et curieux qui n'hésitera pas à prendre le Pj le plus roublard comme mentor et à questionner ses motivations. Il a la fâcheuse habitude d'écrire absolument tout ce que fait son mentor dans son carnet.

LAÏRA

Sur leur chemin vers l'Est pour trouver l'épine les aventuriers passent à côté de nombreuses pierres disposées géométriquement. C'est une forme de cimetière, sur chacune des pierres sont gravés quelques mots. Celone indique l'une d'entre elles en expliquant que Karra venait souvent se recueillir devant. Il y est écrit : Laïra fille de Garl et Moïs, que ton âme demeure sereine.

Laïra est le deuxième enfant du chef Garl, il y a trois ans elle est allée implorer Avrahar pour repousser les meutes de loups qui décimaient les troupeaux de yacks. Elle n'est jamais revenue du sanctuaire. Dans la tribu ont dit qu'elle a été prise par Avrahar comme compensation. Depuis les loups de tiennent à distance de la tribu.

L'ÉPINE

Pour trouver la couronne d'épines au cœur de la forêt les Pjs auront besoin d'un guide. Ateva le Chamane est un vieil homme qui passe la plupart du temps dans la forêt, le reste du temps il est dans sa hutte à concocter des mélanges d'herbes. Il accompagnera avec plaisir les Pjs vers la couronne d'épines, il ne dira rien sur la nature magique de l'arbre, même s'il sait qu'il est très dangereux.

Au bout d'une heure de marche une masse sombre se distinguent à l'horizon. Ici les arbres ont une écorce noire, ils sont tortueux et épineux, ils ne portent pas de feuilles. L'ambiance est lugubre et la brise qui sort de ces bois semble porter les gémissements de la forêt à travers toute la plaine. Ateva mène la marche, il est très agile pour un homme de son âge.

Les Pjs lancent chacun leur tour un dé et rencontre une aventure différente qui peut être étoffée pour laisser le joueur interagir avec ce qu'il rencontre.

1- Vous glissez dans un fossé épineux, il est difficile de vous en sortir, vous portez une grande entaille dans la jambe et votre armure est endommagée si vous en portez une.

2- Un très joli oiseau noir et blanc aux yeux nourris d'intelligence se pose sur une branche et se met à l'envers en vous fixant. Il vous vole votre premier objet et s'enfuit en volant.

3- Vous trouvez une magnifique clef scintillante, ornée de jolis motifs (Utile pour ouvrir le coffret sans en détruire le contenu en forçant l'ouverture)

4- Vous trouvez un joli coffret en bois orné de jolis motifs (Contient un flocon de neige sculpté dans de la glace, en le brisant une petite tempête de neige se lèvera)

5- Dans le creux d'un arbre immense vous trouvez une petite hermine semblant être blessée. (Apprivoisée facilement en la soignant)

6- Vous apercevez une lumière scintillante provenant d'un objet à deux pas de vous, c'est une amulette en bois blanc sur laquelle une tête de renard est sculptée (Permet d'améliorer la discrétion sur la neige)

Après avoir marché, longuement notre équipe pense peut-être que le chamane les a perdus dans la forêt. Puis ils aperçoivent une clairière, et au centre de celle-ci un arbre qui porte des branches pleines d'épines tranchantes, au sommet de celui-ci se trouve une couronne noire constituée de rameaux piquants. Une fois grimpé au sommet de l'arbre et une des épines de la couronne arrachée, d'immenses branches noires fondent sur le voleur/la voleuse pour tenter de récupérer l'épine manquante. Une des solutions pour se libérer de la forêt vivante et épineuse est d'utiliser le feu, la magie ou d'effectuer une fuite efficace et bien coordonnée hors de la forêt. Ateva peut aussi porter secours si les Pjs ne réussissent pas à se libérer de l'étreinte de l'arbre.

LE PIEU

Les aventuriers arrivent devant un immense lac gelé, au centre de celui-ci se dresse un monticule de pierres grand comme une maison. Le vent glacial durcit la surface des vêtements, tout est étrangement silencieux. Le lac glacé est recouvert d'une fine pellicule de neige, il y a en dessous une glace de couleur bleu ciel, et plus profond encore une eau sombre. Les Pjs doivent trouver un moyen astucieux d'atteindre l'île centrale sans briser la glace sur le chemin, ils peuvent ramper pour répartir leur poids, se construire un radeau pour glisser ou toute autre solution un minimum plausible.

Sur l'île ils trouveront un passage souterrain vers un temple fait de glace, le lieu est imprégné de magie. Ils entrent dans une longue salle, des bancs taillés dans la glace se font face de part et d'autre de l'allée centrale, sur la droite se trouve un autel et une stèle au sol. Sur la gauche se trouve un miroir de la taille du mur qui reflète symétriquement le lieu. Il n'est rien écrit sur la stèle en revanche les Pjs peuvent remarquer un petit flocon gravé sur l'autel, alors que dans le reflet du miroir celui-ci est en relief. Enfin les Pjs pourront découvrir qu'il n'y a pas leur reflet dans le miroir...

En effet la salle se termine par un faux-miroir, de l'autre côté de la couche de glace transparente qui sert de miroir, se trouve une salle parfaitement identique. C'est pour ça qu'ils ne voient pas leur reflet. Une fois le mystère percé et la glace brisée les Pjs trouveront au fond de la deuxième salle une stèle. Réussir un jet de Lecture permet d'apprendre la Langue des glaces.

Langue des glaces : Lecture et compréhension de la langue ancestrale, utilisée par les créatures magiques et certains animaux du continent du Nord. Le % de la compétence est défini par le premier jet de dés réussi pour tenter de le lire. (Ex : je tente de lire la stèle, lance 1d100 et je fais 12. J'aurais alors 12% en Langue des glaces)

Une fois la langue apprise, des cliquetis cristallins résonne sur le mur au-dessus des Pjs. Le flocon se détache et lévite. C'est un des deux frères jumeaux qui vivent dans ce lac, un jour il s'est retrouvé tout seul. Il attend patiemment le retour de son frère. Si les Pjs promettent à l'esprit de glace de délivrer un message pour lui à son frère jumeau s'il le rencontre dans leur aventure, alors il leur offrira le pieu gelé.

LE CROC

Les Pjs doivent demander à Amara de les guider dans les plaines pour trouver les loups.

Une piste s'offre au groupe, après quelques heures de marche dans les monticules rocheux : des traces de loups mêlées de sang. Ils suivent la piste durant quelques kilomètres, leurs muscles s'engourdissent dans le froid mettant leur endurance à l'épreuve, vous pouvez tester leur Endurance. Soudain ils aperçoivent au centre d'un cirque rocheux le corps ensanglanté d'un jeune yack. Au-dessus du cadavre de la bête se découpe dans le ciel gris la silhouette d'un loup. A l'instant où ils s'avancent et dégainent leur armes trois autres loups apparaissent derrière eux, si les Pjs ont bien menés la traque ils ne sont pas surpris par cette embuscade et peuvent attaquer en premier, sinon les loups ouvrent le bal à coup de crocs. Amara elle aussi se bat avec une lance, elle est plutôt bonne chasseuse. En revanche Celone est tétanisé par la peur et risque d'être un boulet pour l'équipe.

Durant le combat apparaît au sommet d'un promontoire le loup Alpha, une créature haute de 3m, avec des cristaux de glace sortant de sa fourrure blanche. Il attend le bon moment pour frapper.

4 Loups gris : 5PV - 65% morsure (1d4) (Faiblesse feu)

Loup blanc : 10PV - 80% morsure glaciale (1d6) - 30% Hurlement Blizzard (1d8zone)

Une fois la meute et l'alpha vaincu Amara effectue un rituel, elle trace un cercle avec des pierres autour de chaque animal puis s'agenouille pour prier Avrahar. Après cela elle arrache un croc du loup blanc. (Les Pjs qui effectue également le rituel peuvent obtenir la compétence Croc blanc)

Croc blanc 70% : Vous avez respecté votre adversaire dans le combat et vous êtes battu avec loyauté, vous faites preuve d'un grand charisme au combat, avant d'attaquer un ennemi utilisez cette compétence, si vous touchez, la victime est tétanisée de peur pour quelques instants.

INTERLUDE : FÊTE AU VILLAGE

Si vos joueurs sont très efficaces et que vous voulez faire durer l'aventure vous pouvez jouer ce passage. Avant que nos héros se jettent dans la gueule d'Avrahar ils peuvent profiter d'une pause festive. La nuit tombe sur les tentes en peau de yacks et des feux sont allumés dans le centre du village. On chante, on danse et on mange assis sur des peaux à même le sol. Les plats ne sont pas très raffinés mais tout à fait copieux. Les Pjs sont invités à participer à un jeu : la danse des ours. Les danseurs mettent leur endurance à l'épreuve car ils doivent danser au rythme des tambours autour d'un feu en portant des costumes en fourrures et des masques en bois très lourds. S'ils passent leur test d'endurance alors ils sont acclamés par le village et peuvent être récompensés d'objets de petite valeur. Après une bonne nuit de sommeil les blessés peuvent récupérer de leurs blessures et se mettre en marche pour le sanctuaire dès l'aube.

LE SANCTUAIRE

Celone guide les joueurs devant le sanctuaire d'Avrahar, là où il a été retrouvé après le naufrage. Sculptée dans le flanc d'une falaise se trouve une porte de pierre noire au reflets bleutés. Au pied de la porte un immense cercle est gravé dans la roche et orné de motifs, en son centre une fresque. Elle représente une créature ressemblant à un cerf, ou un loup, elle tend une patte vers le monde et de ses trois griffes elle sculpte des montagnes, creuse des rivières et repousse des nuages. Des emplacements sont creusés dans la fresque sur les trois griffes. Ils servent à accueillir les trois mérites. Il est inscrit quelque chose en langue de glace. Test de lecture.

« Antre d'Avrahar, Là où les trois pics se rejoignent vous récitez mon nom »

Une fois le croc, l'épine et le pieu installés sur les trois griffes les portes tremblent et les trois artefacts se transforment en poussière. Les portes s'ouvrent sur une immense caverne remplie de cristaux rutilants, bleus turquoise, roses et blancs immaculés. Au fond de celle-ci un mur de glace et en son centre se trouve un petit flocon. Le flocon est perdu, c'est bien le jumeau de l'esprit du lac. Il libère le passage de la glace si on lui indique en langue des glaces son chemin pour retrouver son frère.

Les Pjs rencontrent finalement Karra, un jeune homme très svelte, il porte une très grande hache dans le dos. Il est coincé ici car il n'a pas trouvé de moyen pour poursuivre et n'a pas fait

demi-tour par fierté. Il accueille volontiers l'aide des Pjs à poursuivre en revanche ne souhaite aucunement faire marche arrière pour rejoindre son village. Il veut absolument rencontrer Avrahar pour lui demander de libérer sa tribu de la forêt noire. Au fond de lui il veut découvrir ce qui est arrivé à sa sœur et la venger, si nécessaire en tuant la créature.

Enfin, le groupe entre dans une salle circulaire et haute comme une montagne, en regardant le plafond on a l'impression d'être au fond d'un puit noyé de lumière. D'innombrables reflets colorés arpentent les parois gelées, le sol est délicatement gravé d'un cercle parcouru de motifs. En levant les yeux les Pjs font face à une créature immense et majestueuse, haute comme la tour d'un bastion avec une mâchoire allongée capable d'avaler un bœuf. Une épaisse fourrure blanche parcourt tout son corps de sa nuque jusqu'à sa queue. La créature a la peau blanche, rosée d'un reptile, de grands yeux bleus expressifs au regard presque humain ainsi que de grands bois semblables à ceux d'un cerf, recouverts de givre. Avrahar, déesse protectrice des Terres du Nord, scrute les aventuriers depuis une haute estrade de glace.

Karra entre alors et s'agenouille, il implore la créature d'aider sa tribu et dit qu'il donnerait sa vie pour que son vœu se réalise. La divinité ne répond rien ni même aux Pjs, elle est totalement immobile. Elle observe attentivement Celone. (Dans le naufrage c'est Avrahar qui, en prenant pitié de l'enfant, a enlevé Celone et l'a déposé devant son sanctuaire)

Pris de rage Karra décide de tuer la bête pour absorber son pouvoir et venger la mémoire de sa sœur. Les Pjs peuvent décider d'empêcher son projet en tentant de le convaincre, de l'intimider ou même de le neutraliser. Il utilise sa hache pour escalader la paroi de glace et atteindre sa cible. S'il ne parvient pas à son objectif il sera rongé par la honte et s'enfuira dans la plaine, ou sinon sera assommé par Avrahar d'un revers de patte dans le cas où il atteint le sommet de la paroi de glace.

LE DÉNOUEMENT

Une fois les héros seuls avec la créature, une jeune fille qui jusque-là était cachée derrière la bête s'avance. C'est Laira, elle explique sa situation aux Pjs :

Il y a trois ans, elle est venue implorer la divinité pour chasser les loups qui ravageait les troupeaux de yacks et ainsi protéger sa tribu. Au centre du cercle gravé dans le sol se trouvait un anneau elle l'a porté à son doigt pensant accomplir un rituel et depuis elle contrôle les pouvoirs d'Avrahar. Mais en contrecoup elle draine son énergie et ainsi les Terres du Nord vont sombrer dans le chaos, la forêt noire est incontrôlable, les tempêtes de neige font rage et les glaciers se détachent pour dériver en mer... Elle est incapable de l'enlever, ni de s'éloigner d'Avrahar car cet anneau est un sceau magique qui l'entrave. Elle ne peut lire les runes pour se libérer de ce pacte alors elle implore l'aide des aventuriers.

Elle montre le cercle au sol tracé de motifs. Après un test de Lecture on peut lire :

« Je naît par l'accord de deux êtres, Je survie tant que l'on peut me tenir mais je peux être brisée sans devoir tomber »

- Une promesse -

Laira peut ajouter un indice si les Pjs ne trouvent pas : **On dirait la parole, mais on ne peut pas briser la parole...**

Une fois le mot « Promesse » prononcé l'anneau se libère de Laira et retourne se déposer au sol au centre du cercle. Et c'est ainsi que la jeune fille et la créature retrouvent à nouveau leur indépendance et Avrahar devrait finir par retrouver son énergie après quelques temps. Les Pjs peuvent discuter avec la créature qui sait parler, elle leur propose de renvoyer leur navire vers Aria s'ils le souhaitent ou bien de les accueillir sur ses Terres. Nos héros ont résolu le problème pour lequel ils ont été envoyés et seront sûrement acclamés en héros une fois de retour à Aria.