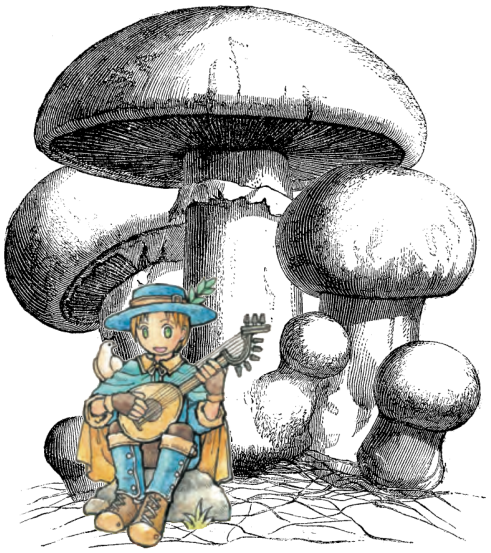


Du miel aux Joutes

Un scénario pour Ryuutama par Arkel

Ce scénario est prévu pour des personnages débutants, de niveau 2 à 3.

Après avoir sympathisé avec un aimable apprenti cuisinier rencontré en chemin, les Voyageurs arrivent dans une petite ville dont la spécialité est la confection de confitures. On y organise à la fin du printemps de fameuses Joutes Succulentes auxquelles va participer leur ami. Une étrange pénurie semble frapper les ingrédients culinaires les plus savoureux. Afin de tirer leur ami de l'embarras, les Voyageurs vont devoir aller à la recherche d'un miel bien particulier.

(illustration : archives départementales de la Somme et Ayako Nagamori)

Fiche d'objectif

SCÉNARIO DE QUÊTE

Objet de la quête | **Titre du scénario : Du miel aux Joutes** | **Date : 03/06/14**

● ***Nom ou description*** :
Un pot d'herboriste remplis de **miel d'abeilles mauves**.

● ***Apparence*** : Le miel d'abeilles mauves est d'une intense couleur ambrée. Au soleil il resplendit comme de l'or dans la cuillère. Mais le plus remarquable reste son arôme riche et subtil (mêlant les fragrances douceâtres des violettes de sous-bois, fruitée des aubépines grimpantes et puissantes des aiguilles de pins), et surtout sa saveur riche et puissante, palette de sensation si complète qu'elle nécessite un grand talent pour s'accorder à d'autres mets. Un défi de taille pour un jeune cuisinier en lice pour les Joutes Succulentes, surtout pour un recours de la dernière chance !

● ***Capacités spéciales*** :
Savoureux, onctueux, lumineux, irradiant à lui seul une symphonie de goûts … mais le jeune apprenti pâtissier **Tidal Bonnecuillère** à en tête la recette d'un dessert qui pourrait lui permettre de remporter le tournoi.

● ***Où se trouve-t-il ?*** :
Les ruches des abeilles violettes sont installées tout au sommet d'un bosquet de **Pins Pique-Ciel** nichés au sein de la forêt de Hauts-Fûts.

● ***Indices permettant de remonter jusqu'à l'objet de la quête*** :
- **Pavel, le grand Achalandeur** de la Joute pourra indiquer la **Forêt de Haut-Fût** et l'apiculteur **Martis Filin**, comme seul fournisseur de miel des abeilles mauves de la région. À une bonne journée de marche.
- Martis ne peut fournir le miel. Ayant la cheville foulée, les Voyageurs doivent aller récolter le miel eux-mêmes : aux sommets des grands pins (là où le vent est frais!).

● ***Les raisons de la quête*** :
Comme chaque année, au début de l'Été, pour marquer les premières récoltes de fruits rouges et donc les premières fournées de confitures qui font sa réputation, le bourg de Rubival organise ses **Joutes Succulentes**. Candidat malchanceux de la dernière édition, le noble **Gontranot d'Aigresoupe**, fils du propriétaire du moulin à sucre, a décidé cette fois de gagner par tous les moyens possibles, et en premier, les plus déloyaux. Identifiant ses concurrents les plus dangereux, il leur met des bâtons dans les roues, en organisant la pénurie d'ingrédients de qualité sur le bourg (ses hommes sont allés dévaliser toutes les réserves avec les flots de pièces d'or). Les Voyageurs ayant sympathisé avec Tidal, celui-ci leur demande de l'aider en échange du prix des Joutes (incertain bien sûr), et d'aller quérir pour lui au moins un pôt de miel des abeilles mauves auprès de l'apiculteur Martis Filin, installé à l'orée de la forêt des Haut-Fût.

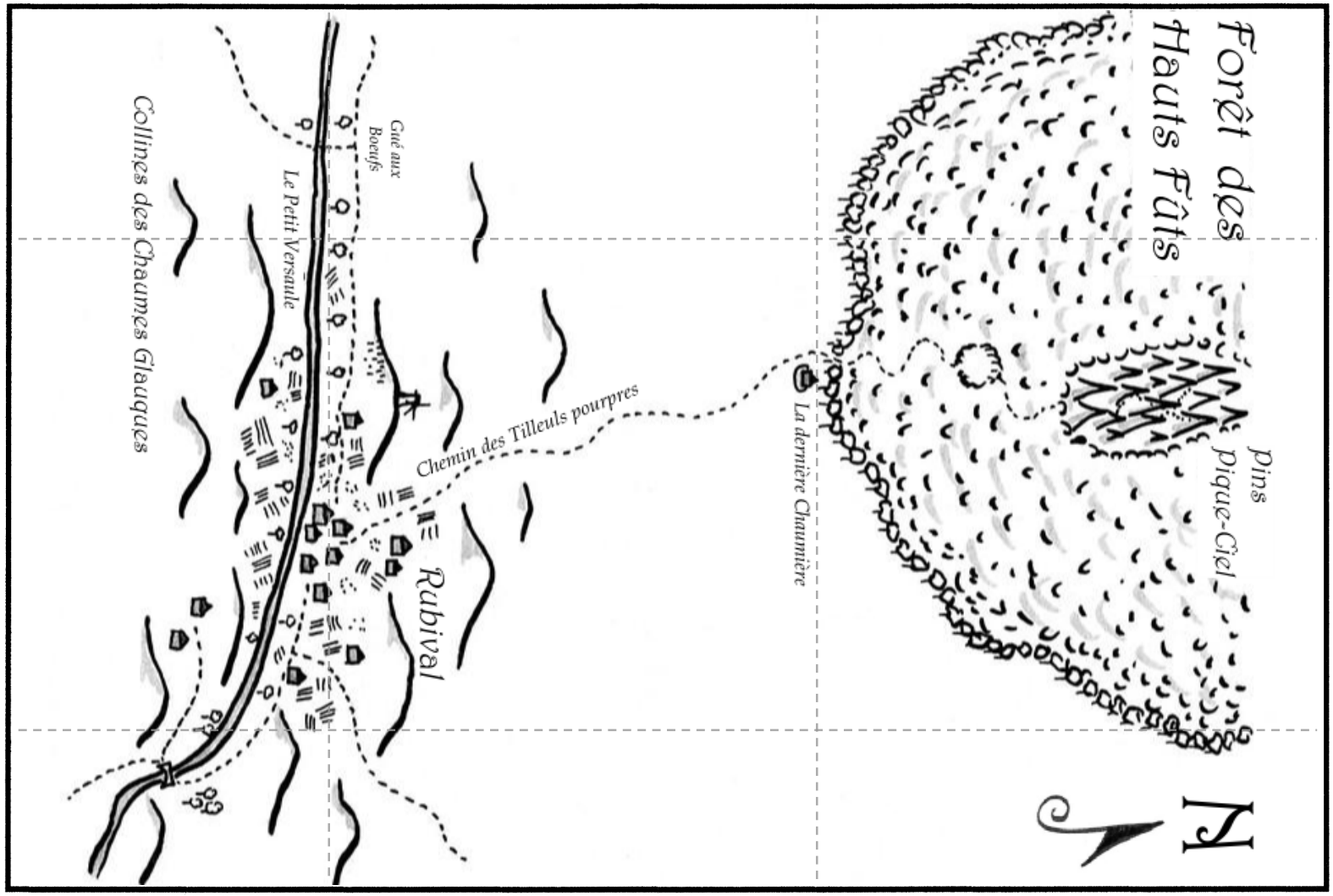
● ***Le point de départ de l'itinéraire*** :
- Départ de Rubival jusqu'à la maison de Martis Filin, l'Apiculteur-acrobate, située non loin de l'orée la forêt des Haut-Fûts
- Suivre la « **Sentes des Fougères à dents** » jusqu'à la **clairière aux Coulemelles** (non loin de la Combe des Bolets Ronds : fricassée délicieuse à réaliser) pour un bivouac nocturne, … et une attaque de nuit d'agressifs **Bousiers Colosses** dérangés sur leur trajet.
- La sente se poursuit jusqu'à **l'Arbre aux marches** : longue escalade jusqu'à la plate-forme de l'Ermite perché : **Yolus Octifor**.
- Emprunter les « **routes des cimes** », minces ponts de cordes tendus entre les faits de hauts arbres, guidés par l'Ermite sous forme d'araignée géante : obstacle du nid de frelons tigrés incontournable.
- Retour à Rubival : embuscade sur le **chemin des tilleuls pourpres**.

● ***La principale difficulté*** :
Il y a trois « agressions directes » :
- L'attaque nocturne des Bousiers Colosses (2 à 3 individus), malus de nuit - 3
- Se débarrasser du nid de frelons tigrés, qui bloque le passage vers les ruches (3 insectes)
- L'embuscade des hommes de main de Gontranot d'Aigresoupe (3 sbires et 1 chef, mais pleutres)

Il y a aussi les difficultés du trajet :
- Escalade de l'Arbre à marche : jet de ESP+VIG /7 sinon état Las (5)
- Circuler sur les chemins des cimes : : tous les jets (sauf dégâts) sont à - 2

Carte

Campagne . ***Carte n°*** . 1 ***Région*** : Rubival



** 1 case = 30 km = 1 jour de voyage*

Fiche de ville

Nom	***Rubival***
Taille	***Bourg de 900 habitants***
Gouvernement Personnalités	– Maire : **Pavel Grobouillon** – Grand Ordonnateur des Joutes Succulentes : **Jorin Cornouillet** – « Seigneur » du Moulin à sucre : **Rotégor d'Aigresoupe** – Cheffe de la Confrérie des Confituriers : **Iléna Ravenbotte**
Terrain et climat	Installé dans une plaine doucement vallonnée, baigné du cours tranquille du « Petit Vertsaule » (ruisseau ombragé de grands saules pleureurs), le bourg s'étale de manière assez large. Les champs de betterave et de blé alternent avec les plantations de cassis, de groseilliers, d'airelles, de mûres sauvages et de framboisiers. Si la spécialité du Val est les petits fruits rouges (qui lui valent son surnom de Val Grenat), on y trouve aussi des vergers de cerisiers, de pruniers et de coings. A une journée de marche au nord débute la forêt des Haut-Fûts, aux arbres géants et où, dit-on, tout prend des proportions gigantesques, sous la garde d'un Dragon des Forêt particulièrement ombrageux.
Bâtiments	Le village prend ses aises dans le val. Les maisons, basses et larges, avec de grands toits en tuiles rouges vernissées, sont souvent écartées les unes des autres, ménageant ainsi entre elles des jardins remplis de buissons de fruits rouges et de fleurs. A l'extérieur du hameau, on trouve les champs (betterave, et blé) et les vergers. Il s'y trouve aussi la riche ferme fortifiée du « Seigneur » d'Aigresoupe (il s'est donné tout seul ce titre), contre laquelle s'adosse le moulin à sucre (dit encore « presse betterave ») et le long bâtiment du « sirotage », où, dans de grandes marmites de cuivre, est extrait le sucre des betteraves, deuxième matière première des fameuses confitures de Rubival.
Spécialités	Sans conteste, la spécialité de Rubival est les confitures ! Le bourg en produit de toutes sortes. Leur renommée s'étend à toute la région, et est la source d'un commerce florissant et très profitable pour la ville. Afin d'entretenir la réputation gustative de Rubival, il y a un siècle de cela déjà ont été lancées, par la confrérie des confituriers, les « Joutes Succulentes » : concours de gourmandises, richement doté, dans lequel viennent s'affronter les plus fins cuisiniers, en se soumettant aux jugements d'un jury aussi sévère que gourmand.
Sensations	Rubival est un bourg très cossu et fleuri, aux maisons et aux jardins soigneusement entretenus. Les habitants y sont cordiaux, très commerçants, et plutôt bien nourris (ce qui donne pas mal de travail aux guérisseurs pour soigner les dents gâtées !). Il flotte dans l'air presqu'en toutes saisons une odeur de sucre chaud et de saveurs fruitées. En ce début d'été, les premières confitures ont démarré. Dans la campagne comme dans la ville le vrombissement des abeilles est incessant. L'ambiance de la ville est fébrile avec la préparation des Joutes.
Menaces	Les grêles d'été dans les vergers, les passages de taupes voraces et des grosses limaces qui ravagent les cultures de betteraves, les Rongecassis (chenille du matin), les Merlingobeurs (oiseau du midi) et les Chat-Gobelins trop gourmands (voleurs du soir) qui se gavent tous des petits fruits rouges du val. Mais c'est une autre menace qui pointe sur la réputation de Rubival : un scandale ! Car le fils du « Seigneur » d'Aigresoupe a cette année décidé qu'il remporterait, à tous prix, le trophée suprême des Joutes Succulentes, et il ne reculera devant aucune tricherie pour parvenir à ses fins.

Structure de scénario

Titre : Du miel aux Joutes	**Homme-dragon :**

Type : Chasse • **Quête** • Voyage	**Saison : Tout début été**	**Durée : 2h30**

	Trame principale	*Évènements secondaires*
Introduction	Rencontre en chemin de Tidal Bonnecuillère. Il invite les Voyageurs à l'accompagner aux **Joutes Succulentes** de Rubival.	
Acte 1	Pénurie d'ingrédients culinaires de qualité disponibles à Rubival ! (un fournisseur pourra indiquer que tout a été acheté par **Gontranot d'Aigresoupe** (fils de **Rotégor d'Aigresoupe**, riche famille noble et imbue d'elle-même, grâce à ses taxes sur le moulin à sucre) Tidal a une solution de repli : mais elle nécessite du **miel d'abeilles mauves**.	
Transition	Trajet vers la Forêt des Hauts-Fûts. Rencontre avec l'apiculteur **Martis Filin** : donne les conseils et les avertissements (le dragon de la forêt est « grognon », trouver l'ermite, comment récolter le miel, comment soigner les piqûres !), tous cela pour … un pôt de miel.	L'apiculteur se propose de garder les montures des voyageurs (elles ne pourront pas les suivre sur une partie du trajet) et leur remet 3 « pots d'herboristes »
Acte 2	- Hostilité de la forêt des Hauts-Fûts (branches qui tombent, ronces qui trainent). - Piste d'empreintes de sanglier géant. - Nuée de lucioles, bivouac à l'ombre des Champignons géants - La nuit : Attaque de Bousiers colosses (id scarabée empereur, carapaces noires à reflets bleutés). - Ascension de l'Arbre à marches.	
Transition	- Rencontrer l'Ermite des arbres, **Yolus Octifor**, dans sa cabane suspendue. - Passer un marché avec lui (contre un pot de miel il va les guider jusqu'aux ruches des sapins géants	L'Ermite peut réaliser des « préparations » à partir des Bousiers Colosses (carapaces : 1000 po), lui ne se garde que les viscères dont il fait … des confitures
Acte 3	- L'Ermite les guide (sous sa forme d'araignée géante !) vers les ruches des Cimes. - Progression sur la route des Cimes, vers les ruches perchées des pins Pique-Ciel. - Orage qui menace = colère du dragon des forêts, l'Ermite se propose d'aller l'apaiser … et laissent les Voyageurs poursuivre le chemin sur les arbres.	
Paroxysme	- Le nid de frelons tigrés, tandis que l'orage menace, que le tonnerre gronde et que le vent agite les ponts de cordes, rendant difficiles toutes manœuvres de combat (malus de -2 permanent). - Récolter le miel (faire fonctionner l'enfumoir à lichens, ouvrir les grands paniers d'osier, percer les opercules et remplir les trois pots)	L'Ermite revient, avec un couple de grands corbeaux géants, qui ramènent les Voyageurs à l'orée de la forêt, devant la maison de l'Apiculteur)
Dénouement	- Lors du retour à Rubival : attaque par les sbires de Gontranot d'Aigresoupe. - Tidal remporte les Joutes succulentes grâce au miel rapporté par les Voyageurs. Partage le prix avec les Voyageurs comme promis, et leur donne son livre des « Succulentes recettes en Voyage ».	

Evènements

Titre : Du miel aux Joutes | **Date : 12/06/14**

N°. 1 **Évènement :** Une rencontre sur le chemin

Heure	**Midi**	**Climat**	**Beau**	**Paysage**	Petites collines
● ***Objectif*** : Faire rencontrer aux Voyageurs le sympathique Tidal Bonnecuillère, et faire route ensemble jusqu'à **Rubival**				**Difficulté Paysage + Climat**	**7**

● ***Les 5 sens*** : L'été arrive ! Le soleil commence à darder fort. Sa lumière affadie un peu les couleurs et l'on commence à éviter de marcher aux heures chaudes de la journée. Les insectes chantent, sifflent et volètent en tous sens. L'air est rempli de senteurs chaudes et l'on apprécie les minces brises qui parfois agitent les feuilles et les herbes. L'attention des Voyageurs est attirée un midi par un appétissant fumet d'aromates qui s'échappe de la marmite dont s'occupe un grand garçon joufflu portant une paire de minces lunettes en fer.

● ***Évènement*** : Cheminant sur la piste vallonnée qui serpente entre les molles **collines des Chaumes glauques** (du à la teinte vert-bleue des avoines qui ondulent sous le vent), les Voyageurs rencontrent, à l'occasion du déjeuner et d'un fameux fumet, **Tidal Bonnecuillère**.

- Il se présente comme apprenti cuisinier, et leur propose de se joindre à son repas. Il a tôt-fait d'accommoder leurs propres provisions de manières bien appétissantes.
- Il leur raconte qu'il se rend à **Rubival**, afin de participer aux fameuses « **Joutes succulentes** » qui marquent les premières récoltes de fruits, et les premières « coulées de confitures ».
- Il a déjà participé l'année dernière et manqué de peu la récompense suprême : la cuillère d'or. Cette année, il a peaufiné ses recettes et est sûr de remporter le tournoi.
- Il propose aux Voyageurs de l'accompagner à Rubival, ne serait-ce que pour goûter les confitures.

Au bivouac du soir, Tidal dévoile un peu plus ses talents et prépare un « bon repas » à ses compagnons de voyage, ce qui leur octroi un bonus de + 1 au test de condition du lendemain.

N°. 2 **Évènement :** La pénurie d'ingrédients

Heure		**Climat**	**Beau**	**Paysage**	Ville
● ***Objectif*** : A partir de la pénurie des ingrédients organisée par Gontrannot, lancer les Voyageurs en quête du miel d'abeilles mauves				**Difficulté Paysage + Climat**	---

● ***Les 5 sens*** : Une atmosphère de jour de marché. Les rues sont encombrées de gens portant des paniers. On parle fort, on s'agite, on discute. Des étals présentent toutes sortes de produits … apparemment ! Les rues sont décorées de guirlandes tressées et de bannière colorées. Les bruits des coups de marteaux et des scies résonnent pour l'installation des estrades et des postes de travail.

● ***Évènement*** : Les Voyageurs peuvent accompagner ou pas Tidal dans ses premières démarches (inscription aux Joutes auprès de **Jorin Cornouillet**). Il s'installe à la même maison de voyageurs que les Voyageurs (dans un dortoir, toutes les chambres étant déjà pleines).

Rapidement Tidal sollicitera l'aide des Voyageurs, car il a soudain un gros problème : il n'arrive pas à trouver les ingrédients dont il a besoin pour ses recettes. Le **Grenier des Ingrédients** a été dévalisé de ces produits les plus fins.

- Les Voyageurs pourront prospecter plusieurs marchands (**Ektar Grossel** - marchand d'épices (*bâtons de Canelle, boutons de girofles, noix muscadine, grain de poivre, sel de mer rose*), **Ophéline Bajoune** – (*œufs frais du jour, beurre et sirop de sucre*), **Rufus Picor** – graine, farine (*farine de froment d'orge, graines de lin, cerneaux de noix*)…) : à chaque fois, certains des ingrédients recherchés par Tidal sont manquants.

En interrogeant les marchands : (Jet d'INT + ESP)

- (diff 7) des candidats à la bourse bien garnie ont acheté de grandes quantités d'ingrédients,
- (diff 8) beaucoup d'autres candidats ont des soucis pour se fournir les ingrédients de leur recette, et se plaignent auprès des organisateurs
- (Légendes Jet d'INT + INT / 9) certains « candidats » ressemblaient beaucoup à des hommes de main de la famille d'Aigresoupe.

Faisant le point avec ses livres de recettes, à partir des quelques ingrédients qu'il a pu réunir avec l'aide des Voyageurs Tidal estime qu'il a encore une chance, à condition de parvenir à trouver du **miel d'abeilles mauves**.

Orel Gricorbin, l'échevin du magasin (vieillard à l'oreille dure) est affirmatif : tout le stock de miel d'abeilles mauves a été acquis par Gontranot d'Aigresoupe qui cette année encore concoure aux Joutes, et il n'y a pas d'autres réserve de ce miel rare car l'apiculteur – **Martis Filin** - qui le fourni avait confié toute sa récolte au magasin des Joutes. Pour en obtenir, il faudrait aller le trouver, il vit à l'orée de **la forêt des Haut-Fûts**, à une bonne journée de marche de Rubival.

Le temps ne presse guère, mais il convient toutefois de ne pas trop traîner car les Joutes se dérouleront dans 5 jours.

N°. 3 **Évènement :** Du val grenat à l'orée des Hauts-Fûts

Heure	**Soir**	**Climat**	**Ciel pommelé**	**Paysage**	Plaine
● ***Objectif*** : Un trajet simple et sans histoire, rencontre avec Martis Filin pour une expédition dans les cimes de la Forêt des Long-Fûts				**Difficulté Paysage + Climat**	6

● ***Les 5 sens*** : L'air chaud de l'été qui s'installe, tempéré par une agréable petite brise, les papillons qui volètent de fleurs en fleurs, le chant des grillons, les sauterelles qui bondissent, le cri des hirondelles : un temps idéal pour une bonne promenade.

● ***Évènement*** : Les Voyageurs empruntent un petit chemin bordé de tilleuls aux fleurs rougeoyantes, qui sort du bourg vers le nord, traverse les vergers de groseilliers, de cerisiers, cassissiers, mûriers … où s'activent quantité de cueilleurs en vue de préparer les premières coulées de confitures.

Partis au petit matin, les Voyageurs atteignent la chaumière de Martis Filin en fin d'après-midi. Mais celui-ci n'a pas de miel d'abeilles mauves en réserve, il avait tout livré à Rubival pour les Joutes, et de plus il s'est foulé la cheville et ne peut aller en chercher. S'ils veulent ramener du miel d'abeilles mauves, les Voyageurs doivent aller le récolter eux-mêmes !

Martis Filin donne un certain nombre d'indications et de conseils :

- Il faut d'abord suivre **la sente des Fougères à dents** pour atteindre le **bosquet de Pins Pique-ciel**, à une bonne journée de marche dans la forêt, puis trouver **l'arbre à marches** et grimper jusqu'à son sommet pour atteindre **la route de cimes** qui va d'un pin géant à l'autre. Les ruches des abeilles mauves étant accrochées au fait d'un de ces un de ces pins.
- En chemin ils rencontreront peut-être **Yolus Octifor**, un ermite qui vit dans une cabane perchée dans le bosquet des **Pins Pique-Ciel**. Il connaît très bien la forêt et peut leur apporter son aide, mais il n'a pas toujours bon caractère.
- De faire bien attention à leur chemin, et de bien monter la garde s'ils doivent bivouaquer : il n'y a pas que les arbres qui soient géants dans cette forêt, les bêtes y sont aussi … plutôt grosses !

En échange de la promesse d'un pot de miel pour lui, il propose d'autres parts aux Voyageurs :

- De garder leur montures (et autres animaux familiers) dans son enclot, car ceux-ci ne pourront pas les suivre dans les arbres, et il n'est pas conseillé de laisser une bête attachée seule dans la forêt.
- Leur fournit 3 pots d'herboriste en verre épais où conserver le miel, du matériel pour la récolte (un enfumoir à étoupe, un entonnoir en métal, un sac matelassé pour porter les pots en sécurité, une paire de chapeau à voile et des gants de cuir) et des conseils pour les utiliser.

La dernière chaumière avant l'orée

Plantée sur un petit tertre gazonné, la demeure de Martis Filin se dresse comme un dernier havre de sécurité avant de s'aventurer dans le cœur sauvage de la grande forêt des Haut-Fûts et ses arbres géants.

Elle est entièrement ceinte d'un mur haut comme un homme, formée de blocs de pierre massifs. Ceci laisse présumer que la campagne n'est pas forcément très sûre !

Les bâtiments comprennent la maison principale, aux larges murs bombés, coiffée de son épais toit de chaume gris. Les ouvertures sont rondes et petites. Elle est flanquée d'un côté d'une petite étable, et de l'autre d'une sorte de hangar à moitié ouvert où Martis Filin entretient ses ruches et prépare son miel.

Dans l'enceinte on trouve une multitude de fleurs et d'arbustes colorés. De nombreuses ruches y sont également présentes, dont elles forment des gardiennes efficaces.

N°. 4 **Évènement :** Sur la sente des fougères à dents

Heure	Nuit	Climat	Couvert	Paysage	Forêt
● ***Objectif*** : cheminer dans la forêt en suivant les marques de Martis Filin jusqu'à la clairière aux Coulemelles				**Difficulté Paysage + Climat**	10
● ***Les 5 sens*** : Dès les premiers bosquets de houx piquants franchis, les pieds s'enfoncent souplement dans une épaisse litière de débris végétaux, dégageant à chaque pas des odeurs d'humus et de champignons. Bien vite la lumière baisse, et plus aucun rai de lumière ne parvient à atteindre le sol. Tout n'est que mousses élastiques, rases fougères et tapis de feuilles. Des claquements éclatent sans cesse comme les craquements des articulations des arbres, on entend peu d'oiseaux, car ceux-ci résident plus haut. Il règne la pénombre et un silence … attentif !					
● ***Évènement*** : La croisée des traces : Le chemin de Voyageurs croise une piste de profondes empreintes : Jet d'INT + INT /diff 7 (+ 2 si personne n'a la compétence Chasse) : ce sont les traces d'un sanglier … grand comme un boeuf ! Le gland qui marche : Un jet d'INT + INT / diff 8 permettra d'observer un drôle de gland, gros comme une pomme de pin, en train de ce déplacer. Ce n'est pas un œuf qui marche déguisé mais un gland, porté par une fourmi de 10 cm de long. Les bolets bombances : Au déjeuner, les Voyageurs atteignent la combe des Bolets ronds, d'énormes et délicieux champignons haut de cinquante centimètres dont peuvent ramasser une paire de gros bolet (3 rations chacun).					

N°. 5 **Évènement :** Bivouac sous les Coulemelles

Heure	Nuit	Climat	Couvert	Paysage	Forêt
● ***Objectif*** : Repousser une attaque surprise et nocturne d'une paire de Bousier Colosse agressifs				**Difficulté Paysage + Climat**	10
● ***Les 5 sens*** : Odeurs d'humus et de champignons. Petite fraîcheur nocturne. L'abri des Coulemelles semble plus accueillant et rassurant que l'ombre sombre des grands arbres de la forêt.					
● ***Évènement*** : L'abri des coulemelles : Lorsque la lumière décline vraiment, les Voyageurs trouveront refuge dans une sorte de petite clairière où les troncs d'arbres font place à des colonnes de champignons géants qui forment une sorte de dais accueillant formé des chapeaux de gracieuses et géantes coulemelles. La nuitée sera toutefois agitée, car l'endroit se trouve juste sur l'itinéraire d'une paire de Bousiers colosses poussant une énorme boule de bouse chacun contenant leurs œufs. Ceux-ci interprètent tout mouvement nocturne comme une agression, et attaquent derechef. • Dans l'obscurité complète, toutes les manœuvres (attaque, lancé de sort …) subissent un **malus de – 3**. • Celui-ci sera réduit à -1 avec la lumière d'une lanterne (ou du sort *éclatante pureté du cristal*)					

L'arbre aux marches

C'est un travail insensé que cet escalier ! Formé de marches grossièrement taillées et enfoncées dans l'épaisse écorce d'un Pin Pique-Ciel. Les marches forment un escalier circulaire à claire voie qui tourne autour du vaste tronc, avec une main courante en corde accrochée au tronc. Il faut de temps en temps composer avec de larges branches, sur lesquelles sont installées de petites plates formes où souffler un moment. Pour ceux qui aiment compter, il y a 1003 marches jusqu'au sommet, et c'est vraiment beaucoup !

Les ruches faîtières

Accrochées au sommet d'un grand Pin, trois grosses ruches, formées de cylindres en osier tressé, long d'un bon mètre cinquante pour soixante centimètres de diamètre, fermés de deux planches circulaires en bois (dont une percée pour la circulation des abeilles). Il faut ouvrir le couvercle de l'arrière pour atteindre les pains de cire contenant le miel.

N°. 6 **Évènement :** Le marché de l'Ermite

Heure	**Midi**	**Climat**	**Couvert**	**Paysage**	Forêt
● ***Objectif*** : Gravir l'Arbre aux marches (Couleuvre grimpante en chemin possible) et rencontre avec l'Ermite perché				**Difficulté Paysage + Climat**	10

● ***Les 5 sens*** : Le grincement des planches qui forme les milles marches à gravir. Les oscillations de l'arbre qui s'accroissent à mesure de l'escalade. La lumière grise qui diffuse plus largement lorsque l'on dépasse la cime des arbres alentours, jusqu'à atteindre, enfin, le refuge de l'ermite !

● ***Évènement*** :

La couleuvre en chemin : Tapis dans les branchages, elle attend qu'une victime arrive en surplomb pour se laisser tomber sur elle et l'enserrer. Pour l'apercevoir : jet de **INT + INT / 9**. Une simple flèche lancée à son encontre suffit à la décourager. De même si les Voyageurs se suivent de trop près.

L'escalier aux marches : Grimper n'est pas aisé ! Les Voyageurs font 2 jets successifs de VIG + ESP : le premier à 8, le deuxième à 9. S'ils en ratent un : Etat *Las* (4, puis 5) et – 1 aux jets suivants. Il faut compter une bonne heure pour faire l'ascension.

Yolus Octifor, l'ermite perché : Cet original s'est bâti une cabane perchée à quelques arbres de là, et il vient sur l'arbre aux marches afin de poursuivre l'étude qui lui permettra d'achever son « ***Grand et ultime traité du vent*** » sur lequel il travaille depuis de nombreuses années.

« Vous en avez mis du temps pour grimper ! Ça fait une heure que je vous attends. Qu'est-ce qui vous amène aux cimes ? ».

- La recommandation de Martis Filin permet de dissiper la méfiance du bonhomme (il l'a plusieurs fois aidé à entretenir les ponts de cordes de la route des cimes)
- Il offre de partager son repas (œufs à gober, purée de gland grillés, …)
- le chemin aux ruches est encore long, mais l'Ermite se propose de les aider. Moyennant une petite rétribution, car dans la nature, on a jamais rien sans rien, il faut un échange équivalent. Il propose donc d'aider les Voyageurs dans leur entreprise, moyennant un pot de miel pour lui.
- Si les Voyageurs ont récupéré une carcasse de Bousier, il peut la leur « transformer ». Il leur laisse la carapace, dont ils tireront des pièces d'or, et se garde (en échange équivalent), les tripes pour en faire des « confitures ».

N°. 7 **Évènement :** Route des cimes et nid en carton

Heure	**Après-Midi**	**Climat**	**Menaçant et venteux**	**Paysage**	Forêt
● ***Objectif*** : Trajet sur la route des cimes et combat contre les Frelons Tigrés installés sur le passage				**Difficulté Paysage + Climat**	10

● ***Les 5 sens*** : Vive odeur d'essence de pin. Vue imprenable sur la mer végétale de la forêt que surplombent, tels des géants, les pins Pique-ciel. Le vent est vif au sommet des grands pins, et une nuée sombre se forme à l'ouest au dessus de la forêt, qui bientôt gronde et tonne apportant des odeurs d'ozone et une promesse d'orage.

● ***Évènement*** :

La métamorphose de l'Ermite : Estimant avoir passé l'age de se ridiculiser sur des ponts de cordes, l'ermite prévient les Voyageurs qu'il va opter pour une apparence dans laquelle le trajet lui sera plus aisé et se transforme … en une araignée gigantesque … et assez répugnante ! Ceci vaut bien un jet ESP + ESP / 9 pour éviter un Etat *Choc* (6).

Marcher sur les cordes : Les ponts de cordes qui relient les cimes des Pin Pique-Ciel surmontent des abîmes vertigineux ! Faire un jet d'ESP + ESP / 8. Si on échoue, on est affligé de vertige et d'un malus de – 1 à toutes les actions.

La colère du Dragon de la forêt : Ce qui tonne et gronde, explique l'Ermite, c'est le Dragon de la forêt, gardien jaloux de son domaine qui s'apprête à fondre sur les intrus. Afin d'éviter la confrontation (et obtenir son pot de miel), l'ermite annonce aux Voyageurs qu'il s'en va aller calmer le gardien de ces lieux.

Les Voyageurs doivent bien reconnaître un profond soulagement de ne plus côtoyer cette araignée géante et ont même droit à un jet d'ESP + ESP / 7 pour se débarrasser de l'Etat *Choc* s'ils en étaient affligés. Cela dit, l'orage qui se dirige vers eux en soufflant des bourrasques de vent glacé qui agitent les ponts de corde, incite à tenter d'accélérer la manœuvre.

Le nid sommital : Au terme d'une bonne heure de déambulations funambulesques, un obstacle se dresse soudain sur la route des cimes : accroché au sommet d'un Pin Pique-Ciel, une masse grisâtre englobe la pointe du Pin et les cordages de la route. Il s'agit d'un **nid de Frelons tigrés**, qui ne peut être ni évité, ni contourné. De toute façon, à moins de 10 mètres du nid, les 3 frelons sortent et viennent défendre leur couvain.

- Combattre à la corde : Toutes les manœuvres de combat sont rendues difficiles par la situation qui limite les mouvements, et par l'agitation des cordes dû aux bourrasques de vents : **malus de – 2** à tous les jets (sauf dégâts) : il va falloir penser à bien se concentrer !

N°. 8 **Évènement :** Tirer le miel et filer à tire d'ailes

Heure	Soir	Climat	Menaçant calme	Paysage	Forêt et ciel
● ***Objectif*** : Faire un peu d'apiculture en situation d'équilibriste, récompensé par un tour à dos de Choucas géant				**Difficulté Paysage + Climat**	10

● ***Les 5 sens*** : Juché en plein ciel sur une petite plateforme de cordes. Le vent est frais, le regard porte au loin sur une mer d'arbre au nord et de molles collines vert tendre loin au sud. Le ballet vrombissant des abeilles mauves (longues de seulement 5 cm, ce qui paraît bien chétif pour cette forêt où tout est surdimensionné).

● ***Évènement*** : Après encore un quart d'heure de route, les Voyageurs parviennent enfin aux ruches faîtières installées par Martis Filin. Il est temps de récolter le miel !

- Ne pas oublier de s'équiper : Enfiler le chapeau à voilette et les gants de cuir.
- Mettre en marche l'enfumoir à étoupes : Jet d'AGI+INT / 7
- Récolter le miel avec les abeilles vrombissantes alentour : Jet d'AGI + ESP / 8 par pot. En cas d'échec : 1 piqure ! (1PV et Etat Blessé (4) avec un doigt bien enflé !)

Vol à dos de Choucas : Absorbés par la récolte du miel, les Voyageurs ne s'apercevront que tardivement que l'orage furieux qui menaçait s'est évanoui. En revanche le soleil est maintenant bas sur l'horizon, et il reste un long chemin pour le retour. Au point qu'il paraît difficile d'être de retour à temps à Rubival.

Mais c'est alors qu'arrivent 4 énormes Corbeaux, qui se posent près des Voyageurs. L'un d'un se métamorphose bientôt en **Yolus Octifor**. L'ermite explique aux Voyageurs, qu'il est parvenu à apaiser la colère du Dragon de la forêt, et que croisant un nid de Grands Corbeaux, il s'est dit que les Voyageurs apprécieraient certainement un petit coup d'aile pour hâter leur retour, d'autant qu'ils ne paraissaient pas très à l'aise sur les cordes.

L'ermite exprime toute sa gratitude pour le pot de miel qui lui ait destiné. Puis les 3 oiseaux noirs, après un vol inoubliable au-dessus de la forêt, déposent les Voyageurs juste à côté de la dernière chaumière, devant un Martis Filin médusé.

Les Voyageurs ont désormais largement le temps de rentrer aux Joutes, de quoi satisfaire du récit de leur aventure Martis Filin qui leur offre à nouveaux l'hospitalité de la dernière chaumière pour la nuit.

N°. 9 **Évènement :** Le coup du mauvais joueur

Heure	Après-midi	Climat	Beau	Paysage	Plaine
● ***Objectif*** : Déjouer une embuscade sur le chemin du retour, qui permettra de confondre Gontrannot				**Difficulté Paysage + Climat**	6

● ***Les 5 sens*** : L'air chaud de l'été qui s'installe, tempéré par une agréable petite brise, les papillons qui volètent de fleurs en fleurs, le chant des grillons, les sauterelles qui bondissent, le cri des hirondelles : un temps idéal pour une bonne promenade.

● ***Évènement*** : Le temps est beau, la route est droite, le retour à Rubival n'aurait dû poser aucun problème … Mais Gontranot d'Aigresoupe se méfit de Tidal, et l'expédition des Voyageurs n'est pas passée inaperçue. Le mauvais joueur a dépêché un de ses hommes de main pour fomenter une agression en chemin, et priver un dangereux candidat de son atout.

Sur le **chemin des Tilleuls pourpres**, postés derrière un bosquet à une heure de marche de Rubival, les faux brigands attendent depuis deux jours le retour des Voyageurs. Leur tactique est simple (faire peur) et leur motivation assez faible.

N'importe quel sbire mis KO, une fois revenu à lui avouera sans hésiter la manœuvre de Gontranot. Et s'il s'agit du chef, celui-ci est bien connu pour être l'homme de paille du rejeton d'Aigresoupe. L'exhiber à Jorin Cornouiller suffira à disqualifier Gontranot.

Compte tenu de la position de Rotegor, l'affaire se traitera à huis clos, mais penaud, Gontrannot devra se déclarer publiquement forfait, et son père garantir que son fils désormais ne concourrera plus aux Joutes.

N°. 10 **Évènement :** Tartines de pain d'épices à la confiture

Heure	Après-midi	Climat	Beau	Paysage	ville
● ***Objectif*** : Victoire de Tidal Bonnecuillère aux Joutes succulentes, et quelques récompenses				**Difficulté Paysage + Climat**	---

● ***Les 5 sens*** : Effluves mêlées des diverses préparations des candidats (quelques fumets de brûlé, par des cuisiniers distraits). Les cris, les encouragements, les moqueries, les bousculades, les râleurs éternels, les trop joyeux … ambiance de fête à Rubival.

● ***Évènement*** : Les Voyageurs assistent au concours. Tidal s'est concentré sur l'épreuve reine : **la grande bataille des douceurs**. En misant tout sur les qualités du miel rapporté par ses amis, il a confectionné un pain d'épice aussi moelleux que savoureux, pour servir de base à des « ***Languettes de tartines de pain d'épice au fromage blanc frais fouetté agrémenté de confitures du Val Grenat*** ».

À l'heure du goûter, le jury, composé de 7 goûteuses et goûteurs, notables de Rubival, déguste les préparations des 23 candidats au titre. Et après une courte délibération dans la salle du conseil communal, **Jorin Cornouiller**, en tant que grand ordonnateur des Joutes, monte sur l'estrade afin de proclamer les résultats, accompagné du reste du Jury. La mine renfrognée de Rotégor d'Aigresoupe indique qu'il a dû avaliser les sanctions contre son mauvais joueur de rejeton.

Jorin annonce les prix en commençant par les plus modestes :

- Accessit de la Belle Assiette (pour la présentation),
- Accessit du Plaisant Fumet (pour l'envie d'y goûter),
- Prix du Palais Satisfait (cuillère d'étain),
- Prix de la Bonne Bombance (cuillère d'argent),
- et enfin Grand Prix du plat en tout succulent (cuillère d'or) : remis à … Tidal Bonnecuillère ! (bien sûr !)

« *Pour un plat pourtant simple, mais qui plus que tout autre a su mettre en valeur la succulence des confitures de Rubival.* »

Les Voyageurs, qui auront l'honneur de partager les tartines de Tidal, ne pourrons en effet qu'en convenir.

Des récompenses :

- Comme promis, Tidal partage avec les Voyageurs son prix en quatre, soit 1000 po chacun.
- Par gratitude, il leur remet également son « **carnet de recettes de voyages** ». Celui-ci contient mille petits trucs pour agrémenter les repas quotidiens des voyageurs. En y consacrant une petite heure et en réussissant un jet d'INT + ESP / paysage + climat : le repas du soir se transforme en un « bon repas » (+ 1 au test de condition du lendemain).

Source d'inspiration :

Et si je vous dit … « **Bilbo le Hobbit** », d'un certain JRRT (le glyphe de sa signature) ! Essentiellement pour l'épisode de la maison de Béorn et de ses abeilles.

Et pour le reste, des souvenirs gourmands (et assez salissants) de préparation de bassines de confitures de groseilles chez mon grand-père !

Arnaud « Arkel » Joulin

Bousier Colosse

Niv.	Habitat	Saison	Dépouille	N°
5	Sombre forêt	Eté	Carapace (2000 po)	

♥ PV	29	✲ PE	4
Initiative	6	Condition	4

VIG	AGI	INT	ESP	Toucher	Dégâts	Prot.
D 12	D 6	D 2	D 6	D12 + D6	D12	3

Description : Un scarabée géant dont la carapace est aussi résistante que l'acier, mais bien plus légère. La carapace des bousiers colosses est noire avec d'intenses reflets bleus et peut servir à fabriquer des armures. Sinon il est assez semblable aux bousiers ordinaires et comme eux, est à la recherche d'excréments où installer ses œufs. Cependant sa taille le force à rechercher les déjections de bêtes géantes, telles qu'on en trouve aux plus profonds des anciennes forêts.

Capacités spéciales : L'histoire se déroulant en été, les Bousiers bénéficient de +1 à l'Initiative et à la Condition.
Bousier 1 : PV 29
Bousier 2 : PV 29

Couleuvre grimpante

Niv.	Habitat	Saison	Dépouille	N°
3	Forêt géante, Jungle	Eté	Peau (300 po), Nourriture (3 rations)	

♥ PV	19	✲ PE	4
Initiative	7	Condition	5

VIG	AGI	INT	ESP	Toucher	Dégâts	Prot.
D 8	D 8	D 2	D 2	D8 + D8	D8	0

Description : Serpent constricteur arboricole d'une taille de 2 à 10 mètres. Ce type de monstre s'approche de ses proies sans bruit, puis les enserre par surprise, les étouffe et, enfin, les avale d'un coup. Capable de percevoir la chaleur, ils n'ont aucune difficulté à chasser la nuit et apprécient l'avantage que cela leur procure.

Capacités spéciales : L'histoire se déroulant en été, les Couleuvres bénéficient de +1 à l'Initiative et à la Condition.
Étreinte mortelle : si la couleuvre réussit son attaque, elle enserre sa victime qui ne peut rien faire d'autre que tenter de se libérer à son tour par un test de VIG + VIG en opposition avec le serpent. A chaque début de round où elle est enserrée, elle subit d6 point de dégâts.

Frelon tigré

Niv.	Habitat	Saison	Dépouille	N°
3	Grande forêt, Montagne	Eté	Dard (lance solide)	

♥ PV	15	✲ PE	4
Initiative	7	Condition	4

VIG	AGI	INT	ESP	Toucher	Dégâts	Prot.
D 6	D 8	D 2	D 2	D6 + D8	D6	0

Description : Un frelon de la taille d'un homme, à l'abdomen tigré de larges bandes dorées et noires. Les frelons tigrés bâtissent des nids tout à la cime des arbres. Il s'agit d'alvéoles en carton gris bleu contenant les larves et une petite réserve de nectar destinée à leur nutrition. Ils sont très agressifs dès que l'on approche leurs nids et attaquent sans répits les intrus.

Capacités spéciales : L'histoire se déroulant en été, les Frelons bénéficient de +1 à l'Initiative et à la Condition.
Dard empoisonné : Le frelon possède un gigantesque aiguillon venimeux que l'on dit capable de transpercer même un Dragon. En plus des dégâts normaux, le Frelon fait d4 points supplémentaires et la cible subit l'état Empoisonné (6).

Homme de mains

Niv.	Habitat	Saison	Dépouille	N°
5		---	---	

♥ PV	12	✲ PE	12
Initiative	8	Condition	7

VIG	AGI	INT	ESP	Toucher	Dégâts	Prot.
D 6	D 8	D 4	D 6	D6 + D8	D6	1

Description : 3 hommes de main et 1 Chef (voir plus loin). Les hommes de main utilisent des gourdins, le Chef tire une épée.
Chef : caractéristiques de la grille
3 *Hommes de main* : initiative : 7 – condition :7 - toucher : d6 + d6 - dégâts : d6

Capacités spéciales :
Pleutre : Les hommes de main ne sont pas là pour se faire tailler en pièce et apprécient modérément de se faire taper dessus. Dès que le chef ou 2 hommes sont mis KO, les autres fuient.