

Val(se) des seigneurs

Scénario pour



Dans le val de Kazan les seigneurs changent plus vite que les saisons. Le Baron mourant est remplacé par le Chef du village qui l'a en fait empoisonné tandis que le Fils du baron revient tel un enfant prodigue mais transformé, changé par les chocs et la rudesse d'Esteren pour sauver son village natal d'une funeste menace féonde. Sous le couvert d'une sourde menace, les PJ sont plongés dans ce climat de confusion, de tromperie, de suspicion et de manigances.

- **Style** : enquête, action, intrigues, complots et menace féonde
- **Cadre** : village reizhite proche d'un col enneigé frontalier, proche du pic des Corbeaux (cf. Livre I, Univers, p. 23 (19) et 82), à une quinzaine de kilomètres
- **Saison** : à l'approche de l'hiver
- **Durée** : 4 heures au moins (non testé)

Résumé du scénario

L'essentiel est synthétisé avec le schéma officiel de constructions de canevas.

Racines. Le Chef du village convoite la place du Baron. Ce dernier se morfond déjà de la disparation de son Fils parti depuis plusieurs années suite à un climat de disputes et de mésententes. Il faut savoir qu'à l'époque, le Baron influencé par son Confesseur voué à l'Unique a jeté une troupe de tarish sur les routes. Ces derniers sont tous morts dans une avalanche dont a réchappé la matriarche, une Sorcière tarish qui lui a jeté une Malédiction. Le Chef du village empoisonne le Baron depuis plusieurs années progressivement et a détourné les soupçons éventuels sur la Sorcière qu'il a fait condamner au bûcher. Depuis lors, le Baron a sombré dans un profond coma et c'est le Chef du village qui a repris ad intérim la gouvernance du fief.

Mais peu de temps après, le Fils du baron revient. Il est devenu un chevalier hilderin mais il a bien changé, traumatisé par ce qu'il a vu. Il sait qu'une menace féonde va bientôt s'abattre sur le village et il est revenu pour tenter d'en savoir plus et déjouer la menace. Les gens doutent de son identité, et ceci est attisé par le Chef du village qui voit d'un très mauvais œil ce revirement.

Tronc. Les PJ sont soit originaires du village et y reviennent au plus mauvais moment en ces temps difficiles et troublés... Peut-être ont-ils appris la lente agonie, affaiblissement du Baron Kazan. Ou alors, ils sont de passage dans la région. Le mauvais temps peut les bloquer dans le village surtout qu'une récente tradition veut que l'hospitalité soit offerte aux voyageurs à l'approche de l'hiver.

Il règne au village un climat de suspicion et les agissements secrets, discrets et ambigus du Fils du baron n'apaise en rien la tension ambiante. De plus ces sautes d'humeur ou changement d'attitude et personnalité laisse planer l'idée que la folie a gagné son esprit ou

pire encore ; que ça ne soit pas lui ! Tous s'inquiètent de la santé du Baron tandis que le Fils tente de trouver d'anciennes archives qui permettent de contrer cette menace récurrente.

Branches. Les PJ vont devoir comprendre la trahison du Chef du village et s'assurer que le Fils du baron ne soit pas un usurpateur. Ils pourraient essayer de trouver l'antidote même s'il risque de mourir avant. Ils doivent aussi aider à trouver ce qui pourra déjouer la menace féonde et y faire face.

Feuilles. Le village va être placé sous tutelle sans aucun doute (chevaliers ronces ou hilderins). Le Traître, le Chef du village va être conduit au pilori tandis que les PJ pourraient se voir proposer des responsabilités au sein du fief. En effet, le Fils ne va pas quitter l'ordre dans lequel il s'est engagé.

Vents. Des informations seront données sur comment faire vivre le traumatisme subi par le Fils du baron.

Enjeux et objectifs

- Bien cerner que le Jeune est le Fils du baron et qu'il revient pour sauver le village d'une terrible menace féonde. Il ne s'agit pas d'un arriviste et manipulateur qui en veut à la succession et à ses avoirs.
- Comprendre que le Traître manipule le village et a inventé cette histoire de Malédiction de la Sorcière afin de cacher son méfait, l'empoisonnement progressif du Baron.
- Trouver un antidote si possible si l'intensité dramatique serait plus grande si le Baron venait à mourir in extremis... étant de toute façon condamné.
- Au final, aider le Jeune et sa troupe à contrer la menace féonde qui descend de la montagne et l'empêcher de fatalement détruire le village.

Implication des personnages

Les PJ sont soit originaires du village et y reviennent au plus mauvais moment en ces temps difficiles et troublés... Peut-être ont-ils appris la lente agonie, affaiblissement du Baron Kazan. Toujours est-il qu'ils seront très étonnés de revoir le Fils très changé dans son caractère et dans ses comportements. Ils pourraient être réceptifs aux dires du Chef du village

Ou alors, ils sont de passage dans la région. Le mauvais temps peut les bloquer dans le village surtout qu'une récente tradition veut que l'hospitalité soit offerte aux voyageurs à l'approche de l'hiver. Là, ils vont apprendre à le connaître et souligneront des changements notables dans son comportement et caractère. Leurs sources seront le portrait chez son père, les dires des domestiques, les informations révélées par le Confesseur et la vérité sur la première malédiction prémisses de la fugue du Fils pour s'engager auprès de l'ordre des Chevaliers hilderins.

Prologue

Le village de Kazan – du nom de la famille dirigeante – est situé en territoire reizhite. Il est situé non loin d'un col montagneux et se trouve dans le prolongement du chemin qui mène au Pic des Corbeaux à environ une quinzaine (15) de km de celui-ci. Il est composé de 3 éléments distincts. D'une tour de guet demeure seigneuriale, la plus au nord. Seuls 10 km la

séparent du col. Au sud, se trouve le village seulement éloigné de 2 km tandis qu'à l'extrême sud se trouve une zone agricole composée de fermes et de champs à 6 km du village. A vol d'oiseau, de là on rejoint la tour de guet à travers champs pendant 6 km.

Tour de guet (0 km) -- Village (2 km) -- Fermes (8 km) -- Col (10 km) -- Pic des Corbeaux (15 km)

La tour de guet est composée d'un corps de logis dénommé *Kor* auquel est accolée une tour dénommée *Murkvan*. Le bâtiment principal s'élève sur le premier étage (chambres) avec un rez-de-chaussée servant de pièce d'habitation où trône le siège du Baron. La tour de guet s'élève sur 2 étages et comporte des réserves et greniers. Tout en haut se trouve une plateforme d'où l'on peut monter la garde. Elle est entourée d'une palissade. L'accès se fait par une porte située au 2^{ème} étage qu'on atteint à l'aide d'une échelle.

La numérotation des Scènes va se poursuivre au fil des Actes pour un meilleur renvoi et suivi du scénario.

Chronologie

Par rapport à l'arrivée des PJ, il y a :

- 10 ans Drame tarish avec la malédiction de la Sorcière, la fugue du Jeune et le détachement et prise de distance du Baron avec la religion de l'Unique (Fils/Jeune a 15 ans et son Père/Baron en a 45 ans, il est veuf).

- 8 ans Début de l'empoisonnement du Baron par le Traître/Chef du village.

- 4 ans Le Jeune devient un chevalier hilderin.

- 1 mois La Sorcière périt sur un bûcher et le Baron sombre dans le coma.

- 15 jours Le Jeune revient au courant de la menace qui pèse sur le val.

0 jour ARRIVEE DES PJ AU VILLAGE

(le Fils/Jeune a 25 ans et le Père/Baron a 55 ans)

+ 15 jours Menace féonde. Les PJ, suivant le Meneur de jeu agiront juste à temps ou interviendront trop tard, à eux de faire la différence par leur enquête. De même, le Baron devrait mourir dans l'intermédiaire.

Acte I : Tension dans l'air

Scène 1 : Angoisse palpable

- **Résumé de la scène.** Les PJ arrivent au sein du village et s'installent dans la Maison d'hospitalité typique du Reizh (encadré infra). L'ambiance est pesante.
- **Décor.** Au village. Ce dernier ne possède pas suffisamment de ressources ou membres pour avoir érigé une palissade autour des habitations et commerces. Les fermes au alentours sont éparpillées et ne sont pas protégées non plus. Tout le monde se rassemble dans le tour de guet de la demeure seigneuriale en cas d'alerte. Sinon pour le reste tout cela reste très conforme aux villages ruraux, campagnards et isolés qu'on décrit dans le Livre I, Univers.

Avant toute chose, le MJ prendra connaissance de la Scène 7 qui distille les informations des uns et des autres au sujet du Chef du village, du Fils ou du Baron.

Les PJ peuvent soit arriver par le sud, traversant les terres agricoles pour atteindre le village ou croiser l'imposante bâtisse du Baron, par le nord avant d'arriver au village.

En passant par un côté ou l'autre, rien de particulier ne viendra les interpeller, tout se passe comme à son habitude. Par contre à s'y intéresser de plus près, quelques informations peuvent leur arriver. A la demeure fortifiée, s'ils y réclament audience ou veulent remettre leurs salutations on leur apprend que le Chef du village n'y reçoit personne et les fermiers peuvent s'épancher sur leur cas ou sur les derniers événements (cf. Scène 2).

Sur place, au village, la tension est palpable. Tout le monde se tait plutôt suspicieux, manque de convivialité et de jovialité. On les renverra bien vite à la Maison d'Hospitalité – « là où on a l'habitude de recevoir les étrangers » et même à l'auberge, on ne leur réservera pas un bon accueil, froid et expéditif.

Plusieurs petits groupes de soldats circulent en armes et interdisent tout rassemblement ou halte de personnes en les interrogeant très vite et se leur demandant s'ils n'ont pas mieux à faire, à circuler. Dès lors, les gens marchent d'un pas pressé et n'ont pas fort envie de s'éterniser en palabres avec les PJ ; faites intervenir un groupe de soldats quand la conversation dure un peu et que les paysans s'impatientent.

Les mines sont graves et tristes (coma du Baron). Sur la place du village, il y a encore des traces calcinées (bûcher où la Sorcière périt, cf. Scène 2). Une odeur âcre et forte empeste encore l'air et émane des restes qui finissent de se consumer.

La Maison d'hospitalité est plutôt en bon état. Le confort y est rude et spartiate mais l'aubergiste amène une fois par jour de quoi manger. L'eau est disponible au puits du village. C'est un bâtiment de plain-pied avec un coin « paillasses » et restauration (une table et 2 bancs en bois). Du bois (bûches) est stocké près d'une cheminée qu'on allumera en leur présence à leur arrivée et installation. Dès lors, et sans feu, il règne ici une température glaciale. On suppose que les voyageurs ont leur couverture avec eux. Il n'y a aucun ustensile de cuisine ou nécessaire de couchage.

Le Chef du village n'est pas disponible, sa maison est vide. Depuis le coma du Baron, il a repris la gestion du val et y vit avec sa famille la journée durant. Le soir ils regagnent son logis.

Le Fils (que les PJ reconnaîtront peut-être) avec un **jet de Perception Difficile (17) voire Compliqué (14)** s'ils l'ont déjà reconnu est entraperçu au village tôt au matin (il revient de son échange de signaux lumineux, cf. Scène 3) avec une lanterne à sa ceinture.

En cours de journée, il pourrait se rendre (sans l'évoquer si questionné) chez la Sorcière ou la demeure du Confesseur blottie au fond des bois pour y glaner des informations, trouver les documents qu'il recherche.

En soirée, il pourrait se restaurer à l'auberge mais n'est pas très causant. Après, il pourrait aller « correspondre » avec son groupe de fidèles amis (cf. Scène 3).

Scène 2 : Derniers événements

- **Résumé de la scène.** Les PJ peuvent découvrir ici les derniers événements notables qui se sont déroulés récemment dans le village.
- **Décor.** Au village.

Le Baron a sombré depuis peu dans un coma profond après avoir longtemps été malingre, affaibli par un mal inconnu et tenace. Certains diront que la fugue de son Fils après le drame qui s'est déroulé y est pour quelque chose. Il est comme miné par le chagrin, les remords ont fini par le ronger peu à peu pour que la mort l'étreigne bientôt.

Inconscient, c'est le Chef du village qui était son conseiller qui a repris la gestion courante du Val. Il gère cela directement en ses murs ; il y a vite pris goûts ricaneront et jalouseront les villageois.

La population en général est attristée par son état de santé déclinant et craint qu'il ne meure sous peu.

Sur la place du village, les traces d'un bûcher sont encore toutes récentes, les cendres sont encore fumantes alors qu'une désagréable odeur de suie et de mort flotte encore dans l'air stagnant comme le malaise qui se dégage auprès des villageois quand on les questionne à ce sujet. Par contre, d'autres sont beaucoup plus bavards et agressifs et indiquent qu'elle a mérité ce qui lui revenait après avoir maudit le Baron qui a sombré dans le coma, aux dires du Chef du village qui n'a pas beaucoup de mal au vu de ses antécédents précédents (cf. Scène 6) à la faire condamner pour sorcelleries ! Elle vivait dans une mesure seule... Elle a maudit le village en mourant disant qu'il serait anéanti (sa malédiction pourrait bien se révéler exacte si les féondas ne sont pas stoppés).

Acte II : Suspensions & manigances

Scène 3 : D'étranges agissements

- **Résumé de la scène.** Communication codée (signaux lumineux) entre le Fils et ses amis au sujet de la situation au village. Les PJ pourront en apprendre plus et/ou prendre contact avec l'une ou l'autre des parties.
- **Décor.** Aux abords du village, près des fermes au alentour, à l'extérieur du domaine seigneuriale.

Le soir venu, au début de la nuit, les PJ peuvent être les témoins d'une scène étrange. Soit on leur en a fait part, soit ils se trouvent sur place au bon moment, au bon endroit. Soit enfin, on leur a fait part d'inquiétantes et mystérieuses lueurs dans la nuit noire (des c'maoghs ?).

En fait, c'est le Fils qui communique avec le reste de sa troupe d'amis fidèles, eux aussi chevaliers hilderins. Ceux-ci se tiennent à respect pour ne pas éveiller les soupçons ou pire encore effrayer la population par leur présence. De plus, le Fils préfère agir discrètement pour ne pas faire paniquer toute le monde sans être sûr d'avoir des réponses, des solutions pour éviter le désastre.

S'ils se placent attentivement aux aguets guettant le moindre signe anormal, il ne faudra pas longtemps pour voir scintiller des signaux. Ils peuvent décoder ceux-ci (sorte de code morse) à l'aide d'un **jet de Milieu naturel ou Voyage Compliqué à Difficile (14 à 17** s'ils doivent faire cela de tête sans avoir eu l'occasion de prendre note des signaux). Il en est de même s'ils suivent le fils, ils pourront observer l'échange des signaux. Sinon, il leur faudra réussir un **jet de Perception Compliqué (14)** pour percevoir du coin de l'œil ces scintillements et avoir l'attention attirée.

Voici en substance ce qu'ils peuvent déchiffrer de la transmission que s'échangent le Fils et ses loyaux amis, chevaliers hilderins :

- Le Fils explique chercher des informations sur le cas précédemment vécu de son enfance, de ses souvenirs ;
- Son père est dans le coma, mourant (ça ne semble pas le toucher) ;
- Il pense bientôt mettre la main sur des documents qui feront toute la lumière (il parle de la menace féonde pas de succession ou richesse) ;

- Il contactera peut-être son ancien « Confesseur » (il vit reclus à l'extérieur de village) ;
- Le Chef du village ne l'apprécie pas et est suspicieux mais il n'en a cure ;
- ...

Les PJ peuvent aller à la rencontre des chevaliers. Ils peuvent les avoir entraperçus à travers les futaies, à l'orée des bois ou on leur a indiqué leur campement. Ils sont établis dans une petite clairière. Ils y ont établi une vaste tente et un petit bivouac en face. La plupart du temps, les hommes sont présents autour ou dans la tente et jamais très loin. Souvent un voire deux hommes quittent le campement pour chercher de l'eau, du bois, des vivres, etc.. Ils sont 5 au total. Ils se montrent méfiants, distants mais polis. Ils ne se présentent pas comme tel et sont peu hostiles, plutôt pacifiques. Ils vivent en bon voisinage avec les fermiers des alentours, ils ne cherchent pas querelle et leur achètent même des produits de la ferme.

Si les PJ les interrogent, ils se défendront d'être des bandits mais un groupe de mercenaires en « pause ». Ils reviennent d'une précédente embauche et sur le chemin vers une ville de plus grande importance, ils se reposent. Ils peuvent raconter avoir œuvré à chasser et traquer des bêtes sauvages qui terrorisaient une région située non loin d'ici. Les bergers via le chef du village avait fait appel à eux. C'est une invention mais cela est raconté de façon fort crédible. Il suffit de remplacer « bêtes sauvages » par « féondas » et tout cela n'est pas très éloigné de ce qu'ils font réellement et habituellement.

Scène 4 : Comportement déstabilisant

- **Résumé de la scène.** Voici une série d'actions et événements dont pourront être témoins les PJ. Ces derniers démontrent de manière criante le traumatisme vécu par le Fils. Le Chef du village veut se servir de ces éléments pour le discréditer (et s'en débarrasser) voire le mener au bûcher.
- **Décor.** Au sein du village ou au cœur du logis principal.

Insomnies. Le Fils passe de nombreuses nuits debout. Il erre dans le village comme une âme en peine ; et ce sans tenir compte de ses rendez-vous nocturnes ou ses passages à l'auberge pour se soûler. On peut ainsi avoir la surprise de le surprendre debout, sans mot dire, l'air hagard.

Hyperstimulation. Il est très volubile parfois, poussant des cris. Il se déplace à grande enjambée et exécute des mouvements brusques et rapides surtout quand il est stressé et anxieux notamment lors de ses recherches. Il perd alors sa contenance habituelle et on l'impression d'avoir affaire à une autre personne (dissociation de personnalité).

Évitement. Si l'on parle de féondas, de lutte ou de combat contre ceux-ci, très vite, il quitte prestement la conversation et ne souhaite jamais s'exprimer sur le sujet préférant noyer le poisson et devenir une personne fortement agressive (dissociation de personnalité).

Hallucinations. Parfois au détour d'une conversation ou d'une action, il peut soudain être pris de terreur et crier voir un monstre être tapis dans l'ombre, au détour d'un bâtiment prêt à fondre sur le groupe et alors se montrer hyper-stimulé. Il n'y a rien mais le Fils y croit dur comme fer et fera tout en fonction, il se jettera au combat, protégera ou fera fuir les personnes présentes, etc. Celles-ci peuvent aussi être auditives (crissement, feulements, grognements, etc.) et olfactifs (odeurs suspectes, de mort, de marécages, etc.).

Abus d'alcool. On peut parfois peut être le retrouver à l'auberge complètement bourré. Il se comporte alors de manière suicidaire et destructrice provoquant tout à chacun, mettant les

gens au défi, accomplissant des actions folles et dangereuses. Il faut beaucoup pour le retenir. Tout ceci tranche fameusement car il est plutôt réservé et calme.

Pour plus de détails, voir l'Annexe en fin de scénario.

Scène 5 : Frénétique archiviste

- **Résumé de la scène.** Le Fils se met en quête presque désespérément de toute information qui pourrait l'aider à contrer la menace. Les PJ peuvent en être témoins ou parties prenantes.
- **Décor.** Essentiellement au château ou au village.

Le Fils a besoin d'informations sur la menace. Il sait que jadis son père lui en parlé et qu'il disait avoir des anciens parchemins qui en faisait état. Cette histoire lui avait aussi été contée par sa nourrice comme une légende, un conte pour enfants destiné à leur faire comprendre toute l'horreur et la brutalité des féondas. Il décide d'investiguer suivant ces deux pistes.

Pour connaître le passé douloureux du Fils (perte de sa mère, nourrice, etc.) il faut interroger les villageois ou laisser raconter l'ancien Confesseur, mis en confiance. Ce dernier vit reclus au fin fond de la forêt tel un ermite.

Les PJ (et le Fils) peuvent tenter de retrouver l'**ancienne nourrice**. Mais en se renseignant auprès des « ancêtres » du village ou de toute autre personne, ils apprendront bien vite avec un **jet de Relation Facile à Standard (8 en consultant les vieilles personnes à 11 pour tous les autres)** qu'elle est décédée entre temps. Maintenant cette légende fait partie du patrimoine culturel local du Val et il est loisible de se la faire raconter par la Dàmàthair.

Cette histoire raconte qu'« une troupe immonde de féondas allait fondre sur le Val plus vite que la neige au soleil. Leur brutalité et leur sauvagerie semblaient égaler les horribles et terribles cris et râles gutturaux qu'on entendait venir des montagnes en un sinistre écho. Tous étaient paralysés par la peur et le Baron se demandait bien si sa demeure résisterait à l'assaut et si tous pourraient s'y réfugier. Déjà la crainte, l'envie et la sauvagerie frénétique de survie se lisait dans les visages des villageois. Tous étaient inquiets sauf un jeune garçon. Il était calme et plein d'assurance, paisible. Il aurait fait un excellent Demorthen sans doute mais il avait la Foi. Avec celle-ci disait-il *on peut abattre les montagnes... sur ces créatures impies !* Il possédait un cor qui lui servait à alerter les bergers dont il faisait partie pour rassembler leur troupeau à l'approche du mauvais temps ou d'un prédateur. Il passait souvent du temps, l'air extatique à y graver des runes. Il partit donc seul dans les montagnes car nul n'osait l'accompagner préférant se terrer, presque s'emmurer vivant, se condamnant certainement. Il souffla alors dans sa corne un long signal plaintif et rapidement un grondement sourd se fit entendre. Personne ne voyait ce qui se passait mais on reconnaissait le bruit caractéristique d'une avalanche tandis qu'un nuage de neige s'élevait d'un fracas monstre. Les créatures poussèrent alors un terrible cri d'agonie, monstrueux et bref. Puis vint le silence étonnant. Le jeune homme revint alors comme transfiguré et apaisé. Il n'y avait plus rien à craindre. Il pendit son cor à un clou chez lui et partit pour entrer dans les ordres, au séminaire pour y faire sa prêtrise. Il était convaincu que cet événement lui dictait ceci et que cela représenterait une sorte de juste remerciement pour l'Unique. Plus personne ne le revit mais on raconte qu'il devint célèbre et important au sein du clergé du Temple. »

Pour le reste, il faut consulter les **archives du Baron** dans sa bibliothèque ou bureau. L'accès n'est pas librement autorisé surtout depuis que le Chef du village occupe les lieux. Les PJ ne

pourront pas accéder à ses parties de la demeure. S'ils le veulent, il faudra s'y introduire clandestinement en forçant le passage ou en déjouant la garde des soldats.

Le Meneur de jeu gère cela sachant que la garde est renforcée et qu'ils ont eu instructions de les tenir à l'œil.

Les informations se trouvent dans des parchemins enroulés qui sont rangés dans la bibliothèque. Avec un peu de **Recherche** et de temps, c'est **Facile (9)** tandis que si le temps leur presse ça devient **Difficile (17)**.

Dans le bureau, on ne trouvera pas le carnet de notes personnelles du Baron qui relate les événements qui se sont jadis déroulés dans le Val. Il est à ses côtés, sur son meuble de chevet.

Le Fils lui peut y accéder même si le Chef du village le fait surveiller par un scribe, érudit à sa botte soi-disant là pour l'aider même si celui-ci le renvoie dans le couloir où il est bien obligé de l'attendre.

Un érudit a étudié cette légende du Cor ayant exterminé ces féondas et la remet en question. Il pense quant à lui que le son grave qui en sort a fait rentrer en résonance la montagne qui a tremblé et fit se détacher la neige qui la recouvrait pour ensevelir les créatures.

Il remarque que les versants pentus doivent y être pour quelque chose tandis que la neige glisse sur la surface tendre et verte des pâturages. On glisse beaucoup mieux et les luges et autres traîneaux y dévalent beaucoup mieux. Ils parlent de tarish qui usent de ces moyens de transport tirés par des chiens-loups. C'est très efficace apparemment. Ceux-ci évitent semblent-ils les cols comme le nôtre étant trop pentus; les risques d'avalanche y sont narrés comme accrus. Il a consigné et couché par écrit ces conseils oraux sur ces parchemins.

Le Fils effectue *a priori* ses recherches en toute discrétion comme tout ce qu'il entreprend depuis son retour ce qui a le don de semer l'interrogation et la stupeur parmi les villageois ce qui alimente le discours suspicieux du Chef du village à son encontre.

Maintenant, il faut retrouver ce cor magistral. C'est le Confesseur qui le détient, il s'en sert comme objet de culte car il a été béni par un prêtre du Temple. Il a des runes et des signes de l'Unique qui ont été gravés par la suite dans la matière, de la corne de bouquetin. Il en a d'ailleurs la forme et l'apparence. Il se trouve dans la chapelle particulière et discrète qu'il possède dans sa mesure et qu'on peut dénicher à l'aide d'un **jet de Perception Difficile (17)**. Maintenant si on lui en parle, il n'hésitera pas à leur donner l'objet car il a toute confiance en l'objet et pense que c'est la volonté de l'Unique que les choses se passent ainsi.

Les PJ peuvent apprendre qu'il suffit apparemment juste de souffler dans le cor. On ne sait rien de plus sur les événements exacts qui se sont déroulés jadis. L'ancien jeune et timide berger serait devenu un membre important de l'ordre clérical du Temple et cet artefact se devait de rester dans son village natal là où il avait accompli un Miracle ayant engendré son entrée en religion.

Pour toute prêche, être en possession de cet objet confère un bonus au **jet de Prêche (Relation)** et son porteur sera vu avec déférence et on l'écouterait avec grand et sincère intérêt prêt à tout pour lui venir en aide et rencontrer ses attentes mais il est fort peu probable qu'on leur laisse l'objet ; il se doit de rester ici pour le bien et la protection de tous.

Scène 6 : Séparer le bon grain de l'ivraie

- **Résumé de la scène.** Les PJ doivent enquêter afin de connaître les réels tenants et aboutissants. Déterminer ainsi où s'arrête la vérité et où débute le mensonge, la tromperie et les préjugés.
- **Décor.** Au sein de la communauté (place-forte, village, mesure en pleine forêt, etc.).

Les PJ apprendront très vite que la Sorcière était accusée par le Chef du village à avoir maudit le Baron (pour une seconde fois après avoir lancé sa première malédiction). A ce sujet les PJ peuvent apprendre que le Baron était déjà malade, bien mal en point depuis déjà fort longtemps et qu'il a sombré dans un profond coma qui le conduira certainement à la mort.

Auparavant, ils peuvent apprendre la terrible tragédie qu'ont vécue les tarish de passage et comprendre ainsi la véritable malédiction même si on peut aussi penser que le Fils a quitté son père n'étant pas en phase avec lui et étant déjà fort attristé de la mort de sa mère.

Le Confesseur s'il est approché et s'il en discute parlera d'une perte de la foi du Baron.

Ici il n'y a pas de « seconde » malédiction mais la fin tragique d'une maladie. Les PJ peuvent peut-être trouver des indices d'empoisonnement et de complot à l'encontre du Baron par le Chef du village.

Scène 7 : Commérages et babillages

Il ne s'agit pas à proprement dit d'une scène mais plutôt d'un rassemblement d'informations, de rumeurs, de racontars que les uns et les autres membres de la communauté diffusent au sujet du Fils, du Chef du village et du Baron. Chaque faction est reprise avec ce qu'elle pense ou raconte au sujet des 3 principaux intervenants de ce scénario.

Menuisier et forgeron. Ils travaillent au village tous les deux. Ce sont des personnages de premiers plans au sein du village. Leur travail est reconnu et essentiel à la survie de la petite communauté.

Leurs ouvriers soit se confieront aisément ou auront peur au contraire de leur patron. Le plus souvent ils adopteront le même discours que celui-ci.

Par contre les apprentis forgerons aspirent à quitter la région et à perfectionner leurs arts en ville chez un maître.

Avec un **jet de Relation Difficile (17)** réussi, si les PJ peuvent les y aider et arrivent à gagner leur confiance, ils indiqueront que le forgeron est de connivence avec le Chef du village et le suivra sans ciller. Ils pourraient même apprendre que des partisans du Chef du village ont constitué discrètement une petite réserve d'armes discrètement et pourraient prendre les armes s'il faut. Elles sont entreposées chez le forgeron. Les apprentis n'approuvent pas cette possible mutinerie à peine voilée.

- Baron : l'homme était fort affaibli et faisait peu (voire quasi plus rien) pour ces sujets. Heureusement que le chef du village était là ou tout le val aurait couru à sa perte. Il est vieux, malade et bientôt mort, ainsi va la vie en Tri-Kazel. Point.
- Chef du village : c'est l'un des leurs et ils le suivront sans sourciller et ils se réjouissent (à peine dissimulé) que le pouvoir est repris des mains des nobles pour se retrouver entre celles du peuple, de véritables hommes du clan qui ont trimé et n'ont pas profité de privilèges fournis par l'autorité royale.
- Fils : un parvenu, un fils prodigue qui tout d'un coup revient à la « surface » sorti d'on ne sait où depuis toutes ces années, un parvenu qui essaie de récupérer un pactole qu'on a pris soin de conserver pour le bien de tous et pour ne pas le dilapider ou le voir reversé au profit de ces vénaux et mercantiles chevaliers hilderins corrompus plus intéressés par la richesse que par leur mission de service et de protection.

Trappeurs, chasseurs, bûcherons. Ceux-ci se trouvent à la lisière de la forêt voire même ont établi un camp de base au cœur de celle-ci. On les retrouve peu au village. La plupart du temps, on les croise aux abords des fermes et champs situés aux alentours du village. Ces derniers ont rencontré les chevaliers hilderins planqués dans les bois. Mais de nature discrète et amicale, ils ne s'en soucient pas et les laissent « vaquer » à leurs occupations. Ils sont plutôt déférents envers le statut de chevaliers hilderins et préfèrent ne pas se mêler de leurs affaires. Ils sont bourrus et ne causent pas facilement sauf avec les fermiers (**jet de Relation Compliqué voire Difficile (14 à 17)**). Les aborder avec eux permettrait un bien meilleure relation et discussion avec seulement un **jet de Relation Standard (11)**.

- Baron : ils le respectent car il leurs a autorisé la chasse sur son domaine ce qui est un grand privilège et avantage. Tant qu'on ne touchera pas à ceci, ils seront des plus respectueux du pouvoir en place, qu'importe la personne qui le pratique tant qu'elle en a l'étoffe.
- Chef du village : ils ont très peu de contact avec lui et ne savent pas bien ce qu'il se passe au village ; ils ne s'en soucient guère.
- Fils : certains l'ont connu avant qu'il ne s'en aille. Ils ne savent pas bien ce qu'il était devenu. Ils pourraient le reconnaître mais respecte maintenant plus sont statut de chevalier que d'héritier trouvant qu'il en a perdu l'étoffe en s'enfuyant et en embrassant l'ordre des Chevaliers hilderins.

Chef du village. Il possède une maison au village mais depuis le coma du Baron, il occupe la demeure seigneuriale pour y gérer les affaires courantes. La nuit, il occupe sa maison au village avec sa femme. Sur place, sa femme s'occupe des tâches domestiques.

- Baron : il est fort malade, dans le coma. Il a beaucoup œuvré et est fort déprimé depuis la disparition/fugue de son Fils. Ça a été un grand homme mais il est maintenant grandement diminué et c'est peu de le dire.
- Fils : est-ce vraiment lui ? il a tant changé ? Le Baron étant malade, il revient à un moment fort opportuniste ? n'est-ce pas plutôt un escroc, un manipulateur qui a l'air de ne pas beaucoup s'étendre sur ses origines et agir de manière des plus étranges malgré son statut présumé. Il poussera tout à chacun à mettre en doute son statut, à la faire arrêter et condamner pour imposture.

Fermiers des environs. Ceux-ci résident aux abords du village près des champs qu'ils cultivent. Ils ne savent pas bien ce qui se passe au village. Ils ne s'y rendent que rarement car les soldats du Baron viennent chercher avec des chariots et charrettes les céréales et autres produits agricoles. De temps en temps, ils viennent au marché du village pour vendre et échanger quelques denrées. Parfois même, ils donnent leurs produits à vendre aux trappeurs, chasseurs et bûcherons qui se chargent de les monnayer.

Ils pourraient avoir vu ou entraperçu les hommes dissimulés du Fils (ses compagnons chevaliers hilderins). Avec un **jet de Relation compliqué (14)**, ils peuvent craindre qu'ils ne s'agissent de brigands et s'épancher à leur sujet car les hommes du Baron n'ont pas l'air de beaucoup s'en soucier. Il faut dire que le Chef du village garde un maximum d'hommes sous la main pour parer toute rébellion à son pouvoir naissant, tout juste embryonnaire.

Les PJ peuvent ainsi partir à la recherche de ces hommes et déterminer leurs intentions même si ceux-ci restent des plus discrets comme leurs a ordonné le Fils (voir la Scène 3 de l'Acte II).

- Baron : leur labeur est pénible et pourtant indispensable. Ils doivent verser le produit de leur récolte. Des chariots sont amenés du château pour se faire et le blé est récolté et stocké dans des granges aménagées dans les combles de celui-ci. Un palan permet d'y monter les sacs de grain.
- Chef du village : ils ne l'apprécient pas beaucoup estimant qu'il oublie souvent ceux qui triment aux alentours du village pour en assurer sa subsistance. Ils trouvent que le pouvoir lui est monté à la tête et en oublie ses origines et la défense de leur intérêt comme auparavant. Ils ne l'aideront pas mais n'iraient pas jusqu'à se rebeller, trop dangereux pour ces paisibles paysans.
- Fils : ils savent qu'il est de retour et l'apprécient. Il œuvre pour eux, et ceci discrètement et ils se montreront fidèles, loyaux et des plus discrets. Ils savent qu'il a des contacts avec l'extérieur mais ne s'en soucient pas. Ils parleront difficilement et peu de cela avec les PJ.

Confesseur. Celui-ci se montrera plutôt discret sur ses anciennes attributions depuis l'époque de sa révocation et de la perte de la foi en l'Unique du Baron qui n'a plus soutenu la religion du Temple à partir de ce moment. Cette dernière est même un peu devenue « hérétique » depuis lors. Ce dernier habite une mesure proche de celles des fermiers et vit là un peu en ermite. Il pratique un peu l'herboristerie et semble assez érudit notamment en Doctrine du Temple ou Géographie avec un niveau professionnel de 9 et Prière à 7. La plupart des gens peuvent en témoigner surtout la communauté rurale des fermiers. Il a de nombreux ouvrages ou parchemins chez lui ce qui fait de lui un homme assez consulté. On peut d'ailleurs franchement s'étonner de voir pareil savant reclus dans une misérable mesure alors que sa place serait sûrement au côté des puissants pour les conseiller. On se rendant chez lui en réussissant un **jet de Perception Compliqué (14)** on peut discerner quelques symboles et effigies liés à l'Unique. A ce sujet il ne s'épanchera pas ou alors prétextera avoir perdu la foi suite à un grand malheur ; ce qui n'est pas sa vérité mais celle du Baron.

- Baron : il a beaucoup d'estime pour lui et s'inquiète de son état de santé... d'autant que la Sorcière qui était une rebouteuse émérite a été brûlée en place publique récemment. Il peut renseigner les PJ sur les origines tarish de la vieille femme et pourrait parler de la disparition de sa famille et du fait qu'elle ait été hébergée par le Baron. Il ne parlera pas de la responsabilité du Baron et ni de la malédiction qui a suivi.
- Chef du village : il ne l'apprécie pas beaucoup même si sa gestion est efficace. Il pourrait bien lâcher que son pouvoir pourrait être illégitime si le Fils du Baron revenait au-devant de la scène. Il espère bien que les PJ le balayeront de l'avant-scène.
- Fils : il peut finir par dire qu'il l'a connu enfant et attestera qu'il s'agit bien de lui. Il pourrait raconter sa fugue. Il se taira sur sa mise à l'écart par le Baron. Parfois, il indique que les aléas et les blessures de la vie peuvent mettre à mal la plus forte des personnes évoquant de manière directe les troubles que vivent le Fils du Baron.

Fils. Ce dernier parle assez peu et évite plutôt les contacts. Pour ses motivations et comportements voyez les Scènes 4 et 8.

- Baron : c'était un homme bon, quelque fois (souvent) borné et strict (trop). Il ne conteste en rien sa précédente autorité ou actions. Il se montre tantôt peiné ou très froid et distant, ce qui est dû aux difficiles et pénibles situations qu'il a vécues et à la tâche ardue et angoissante qui l'occupe et qui repose sur ses épaules : sauver la petite communauté du val d'un raid mortel.

- Chef du village : il ne s’y intéresse pas beaucoup. Il pense sa tâche primordiale (combattre les féondas) et trouve qu’il est normal qu’il ait repris les rênes du pouvoir, même pour un temps plus long qu’un simple intérim. Il ne s’intéresse pas beaucoup à la chose politique. Maintenant s’il apprenait que ce dernier a comploté contre son père allant même jusqu’à l’empoisonner, il en sera autrement, bien évidemment.

Acte III : Dévoilements

Scène 8 : Mise à nue

- **Résumé de la scène.** Les PJ découvrent la véritable identité et but du retour du Fils fugueur.
- **Décor.** En présence du Fils, au château, au village ou aux abords de la ferme.

Le Fils s’épanchera sur les véritables raisons de sa présence si les PJ se montrent bienveillants à son égard et à celle de la population. S’ils s’inquiètent véritablement pour leur salut. Ils peuvent aussi après leur enquête confronter leurs conclusions à son égard. A ce moment, il ne contredira rien, obtempérera et leur révélera tout ce qu’il sait pour faire avancer les choses.

En ce qui concerne le groupe basé près des fermes (cf. Scène 3), ils sont 5 chevaliers hilderins aguerris, entraînés et en parfaite condition physique, prêts à se battre. Leur maintien, structure, élocution trahissent une posture guerrière, des habitudes militaires avec un **jet de Perception**.

Ce sont les compagnons d’armes directs du Fils et ils se battent corps et âme à ses côtés, prêts à tous les sacrifices. Ils n’acceptent aucun reproche, grief ou critique négative à son encontre. Ils attendent ses ordres pour reprendre les armes et armures.

Ils sont là en soutien du Fils et l’aideront à combattre les créatures. Si le Fils devait connaître des difficultés et s’il peut les avertir au préalable (via ses messages), il fera appel à leur aide pour soutenir ses actions surtout si le Chef du village se mettait à vouloir le mettre aux arrêts.

Enfin, il est **Facile (8)** avec un **jet de Voyage ou d’Erudition** de reconnaître les signes des chevaliers hilderins quand on veut bien les montrer. A défaut, le Fils ou ses hommes tenteront de dissimuler des regards curieux ou indiscrets (**jet opposé de Discrétion et de Perception**).

Mais il y a des signes de reconnaissance qui ne trompent pas tels que le casque conique notable, la sorte de soleil d’or aux rayons brûlants représenté sur l’armure et la cote de mailles typique renforcée de plaques de métal.

Scène 9 : Horreur pointe à l’horizon

- **Résumé de la scène.** Des paysans terrorisés s’enfuient déjà des montagnes. Les féondas dévalent déjà les pentes prêts à fondre sur le Val et ses habitants.
- **Décor.** Au val et dans les campagnes alentour au nord.

Les PJ sont au village ou au castel et voient arriver, paniqués et terrorisés un petit groupe d’hommes, de femmes et d’enfants. Les jeunes hommes portent les petits enfants tandis que quelques hommes valides portent quelques brancards avec de vieilles personnes impotentes. Le reste s’est armé de pics, lances et autres petites hachettes. Ils encadrent tout le groupe et jettent des regards inquiets par delà leurs épaules vers les contreforts au loin des monts.

Ceux-ci ont vite fait d’expliquer qu’une meute sanguinaire et violente de féondas dévale les pentes. Ils détruisent et broient tout sur leur passage. Ils ont pu s’enfuir avant grâce à un feu d’alerte produit par le village voisin et signalant le danger. Le village semblait être la proie

des flammes, il rougeoyait au loin la nuit tombée. Probablement un incendie occasionné ou provoqué durant le saccage du village.

Ils ont décidé de s'enfuir et venir chercher refuge ici. Ils ont allumé leur propre tourelle d'alerte qui brille encore d'une flamme claire au loin... Puis ils ont dévalé un raccourci escarpé pour arriver plus vite ici. Ils dénombrent deux morts dans leur fuite éperdue et de nombreux blessés. Ils n'ont pas encore vu les féondas. Ils sont une bonne cinquantaine de personnes, affamés, transis de froid et terrorisés ! Les blessés et personnes âgées seront gardés au château tandis que les hommes et femmes iront occuper la Maison d'hospitalité. Les enfants eux seront pris en charge pour les apaiser et tenter de diminuer leur traumatisme par la dàmàthair.

Un **jet de Raison (ou Compétence appropriée) Compliqué (14)** permet de comprendre que les feondas se repaissent des cadavres qu'ils ont occis et qu'ils vont probablement poursuivre leur transhumance guerrière et sanglante.

Bref cette section ne devrait pas beaucoup informer les PJ sur la menace à venir mais leur fait sentir qu'elle est maintenant bien présente, à leur porte ce qui devrait les conduire sous peu à la Scène 11.

Ils pourraient effectuer une reconnaissance en éclaireurs jusqu'au village en flammes. Mais cela leur prendrait de nombreux jours d'expédition pour ne retrouver qu'un village en cendres, détruit et saccagé. Il n'y a aucun survivant, les hommes ont été dévorés et seuls restent des membres épars, en bouillis et sanguinolents.

Il risque aussi de rencontrer la harde en cours de route avant qu'elle n'arrive au Val. Ils devraient alors se battre avec l'énergie du désespoir et avoir beaucoup de chance pour en réchapper. S'ils meurent – ce qui serait fort probable – le village du Val sera détruit sans pitié et dans sa totalité ; ce sera la curie.

Bref, tout ceci serait une bien mauvaise et tragique idée... Il vaut mieux rester ici et renforcer ses positions ou œuvrer à mettre en place le « rituel » qui pourrait permettre d'en venir à bout, comme jadis !

Scène 10 : Percé à jour

- **Résumé de la scène.** Les PJ peuvent ici connaître les véritables identités et buts de personnalités importantes et influentes du scénario, à savoir le Chef du village et le Confesseur.
- **Décor.** Au château et à l'orée de la plaine de la forêt.

Les personnages avec les informations qu'ils ont obtenues, les récits qu'on leurs a contés devraient commencer à se douter de l'identité et rôle particulier qu'a le Confesseur. Celui-ci possède des informations sur la Sorcière, son identité réelle, son passé et sur le pardon qu'elle avait fait et la « malédiction » qu'elle aurait lancée en faisant partir le Fils même s'ils doivent avoir appris que ce dernier ne supportait plus son père et avait des aspirations différentes, s'engager auprès des Chevaliers hilderins. Le Confesseur possède chez lui plusieurs signes distinctifs de croyance et son discours est empreint de religiosité ce qui se détecte par un **jet de Perception difficile (17)** ou **Doctrine du Temple Compliqué (14)**. Ils peuvent arriver à lui faire « avouer » et obtenir de sa part de précieuses informations qui leur permettront de mieux comprendre et cerner ce qui se trame actuellement. S'ils leurs parlent de la coulée de neige comme moyen Purificateur du Temple, il ne pourra que corroborer leurs propos même si on peut toujours se dire que c'est l'avalanche en elle-même qui est destructrice.

Les PJ peuvent comprendre que le Chef du village a rallié à lui bon nombre d'hommes du village et non des moindres et qu'il n'a pas tardé à prendre le contrôle de ce dernier et a orchestré l'empoisonnement du Baron tout en portant les soupçons sur une prétendue malédiction lancée par la Sorcière qu'il a fait taire en la condamnant au bûcher tout en jetant l'opprobre sur le Fils revenu.

Si on fouille chez lui avec un **test de Perception Difficile (17)** voire **Compliqué (14)** si on dispose de plus de temps, on pourrait retrouver des traces du poison (fiole), des documents de sa commande auprès d'un herboriste et de l'achat de plantes rentrant de sa composition – sorte de liste de courses (échange de courrier entre l'herboriste et lui) avec un **test de Milieu naturel Compliqué (14)**.

Il niera les faits mais s'il est acculé par des preuves, il se montrera très vite agressif et tentera de faire taire les PJ en ordonnant de les capturer morts ou vifs s'ils opposent la moindre résistance.

Les PJ savent que le Fils a subi quelques chocs traumatiques qui expliquent son comportement tandis que les PJ en apprendraient plus sur les malédictions tarish auprès du Confesseur qui confirmerait qu'il est nécessaire d'avoir un fait tangible important pour proférer une telle malédiction, aussi puissante et fatale...

Scène 11 : Le temps d'action

- **Résumé de la scène.** Les PJ sûrement aidés du Fils et des amis chevaliers hilderins vont sans doute tout tenter afin de contrer l'avancée des Féondas et les stopper dans leur avancée.
- **Décor.** Au-delà du Val, en direction du col enneigé.

Les PJ doivent se placer au contrebas des versants enneigés. A l'aide des informations trouvées et du cor *magistral*, ils doivent souffler dans ce dernier face à une pente d'au moins 30° qui est habituellement gazonnée lors du printemps.

Les PJ peuvent apprendre des habitants du village avec un **jet de Relation Facile (8)** ou de **Voyage Standard (11)** les pentes qui sont garnies d'herbe le printemps venu. Le calcul des pentes (30°) peut se faire avec un **jet d'Érudition ou de Science Très difficile sans outil voire compliqué (20 voire 14)**.

Tout cela doit se faire face au troupeau de féondas fonçant sur eux à toute vitesse, en toute hargne. Un **jet de Résistance mentale (Seuil de difficulté 17 à 11)** suivant le profil des personnages et leur expérience personnelle ; les chevaliers hilderins ayant 11 et un « rat de bibliothèque » 17) pourrait être requis par le MJ pour que tous ne s'enfuient pas avant, prenant leurs jambes à leur cou, de frayeur. Les PJ ont intérêt à bien se positionner et à fuir à toute allure pour ne pas être emporté par la vague de fond neigeuse qui va déferler.

Une coulée de neige dévalera sur les féondas et les emportera en enfer. Ils seront ensevelis, broyés, asphyxiés et transis de froid. Un vacarme assourdissant et interminable vrombit dans la vallée. Les flots de neige roulent et déboulent sur eux-mêmes. Chacun attend avec anxiété que cela cesse pour savoir ce qu'il en est et découvrir le spectacle si apaisant, si contrastant quelques minutes auparavant d'un splendide manteau immaculé de neige. Rien ne dépasse pas même une cime de sapins ou un cadavre de féondas.

Cette coulée de neige peut être vue comme « purificatrice » comme l'entendent les disciples du Temple, de la religion Unique. De nombreux Miracles et la doctrine théologique soutiennent que le froid est purificateur et qu'il est l'arme de prédilection contre les forces

démoniaques et du chaos que sont les féondas. Chacun des PJ se positionnera comme il veut par rapport à cela. Bien évidemment le Confesseur y verra l'influence et l'action directe de Soustraine, lui-même venant en protecteur et pourfendeur de féondas.

Epilogue

Il y a fort à parier que le Chef du village soit démasqué et que sa tentative discrète et prudente de prise de pouvoir soit avortée. Les PJ auront rétabli la légitimité du Fils du Baron sur ses terres. Celui-ci aura désavoué le Chef du village et pourrait bien nommer l'ancien Confesseur (bras-droit du Baron) comme Intendant. En effet, la prononciation de ses vœux de chevalier hilderin l'empêcheront d'accomplir lui-même cette tâche qui lui revient de droit. Ils pourraient même offrir cette charge aux PJ en récompense de ce qu'ils ont accompli. Mais accepteront-ils cette charge ou continueront-ils de courir l'aventure par monts et par vaux en Tri-Kazel ? Notons que le Meneur de jeu pourrait aisément je pense faire vivre plusieurs aventures dans ce val de Kazan où les PJ auraient fort à faire, au tout premier plan.

Les PJ en apprendront ainsi plus sur les feondas et sur les raids plus ou moins fréquents qu'ils mènent sur les communautés. Le Meneur de jeu est libre d'appuyer ou d'accentuer le lien que je laisse deviner entre chasse et destruction des feondas et le pouvoir du Temple, de la foi en l'Unique. Cette religion permet à ses clercs d'effectuer de véritables actions, des miracles et même de combattre, eux aussi ces forces malfaisantes comme le font les démorthens. Les PJ pourraient ainsi conclure que mêmes adversaires, même combat !

PNJ

Elijah Kazan

Homme, reizhite, 25 ans, chevalier hilderin

Voies : Combativité : 6. Créativité : 3. Empathie : 1. Idéal : 4. Raison : 3.

Compétences : Combat au contact 5 (Epée 10, Combat à mains nues 8, Combat aveugle 8), Discrétion 5 (Furtivité 6), Erudition 3, Milieu naturel 4, Perception 5 (Vigilance 6), Prouesse 5 (Escalade 6), Relations 3, Sciences 4, Voyage 4.

Avantages : Fort (+1), Endurant (+1)

Désavantage : Pauvre, Traumas (3)

Santé mentale : Résistance mentale 9, Orientation : instinctive, Traits de caractère : Combativité / Renfermé.

Combat : Combat au contact 5 (Epée 10, Combat à mains nues 8, Combat aveugle 8)

Potentiel de combat : 2, **Défense** : 9, **Rapidité** : 7, **Score d'attaque** : 16

Vigueur : 10, **Santé** : 10

Point de survie : 1

Elijah vécut d'abord une enfance heureuse et studieuse. Il fut ensuite très affecté par la mort de sa mère et entretient alors une relation houleuse avec son père, le Baron. Il finit par quitter le foyer familial un beau jour. Il s'engagea pleinement dans l'idée des chevaliers hilderins et fit son apprentissage avec brio se perfectionnant notamment dans l'art de la guerre et de la progression en milieu hostile. Lors d'une rencontre fortuite, il apprit que son val se trouvait sous la menace d'une terrible attaque féonde. Il ravala sa fierté et décida de regagner ses terres pour sauver ses sujets. Son père ne l'intéresse pas beaucoup plus qu'à son départ. Il n'en a

cure surtout qu'il est vieux et malade dit-on. Il vécut néanmoins des traumatismes ce qui lui vaut d'être d'humeur versatile et distant.

Personnalité

Traits de caractère : Pugnace / Renfermée

Il n'abandonnera pas son projet de sauver le val et fera tout pour cela mais reste renfermé et mystérieux vu son traumatisme subi.

Equipement

Baume cicatrisant, bandages propres, cape en laine verte, botes de chevalier, une chandelle, cheval harnaché, écu hilderin (Protection : 1), heaume, épée longue, armure de plaque (Protection : 4), Dague

Bouquetin glacial

Membre d'un troupeau de feondas, terrestre et dévastateur

Voies : Combativité : 6. Créativité : 3. Empathie : 3. Idéal : 3. Raison : 3

Compétences : Discrétion 8 (Camouflage 10, Furtivité 10, Mimétisme 10), Prouesse 9 (Acrobatie 12, Escalade 12, Course 8, Endurance 8), Milieu naturel 8 (Survie 10), Perception 8

Avantages : Leste (cf. Livre I, Univers, p. 213)

Combat : Combat au contact 9 (Pointe 12 (2 points de Dégâts))

Potentiel de combat : 2, **Défense** : 11, **Rapidité** : 9, **Score d'attaque** : 18

Art de combat : Attaque sournoise (cf. Livre I, Univers, p. 237 et 238)

Vigueur : 12 **Santé** : 10

Traversant les cols et cimes enneigés, ils dévalent les monts et les vaux pour tout piétiner sur leur passage. Ils forment un troupeau compact difficilement attaquant individuellement. Chacun d'eux constitue un redoutable adversaire.

Il ressemble à un bouquetin avec une corne unique au milieu du front tel un épieu lancé à la face de ces victimes (comme une licorne). Une solide peau tannée lui confère une Protection naturelle (cuir) de 1. Une épaisse toison laineuse mais crasseuse presque huileuse le protège sans doute du froid et des intempéries. Ces sabots confèrent une attaque avec 1 point de Dégâts avec ces ruades et piétinements. Son regard est froid, glacial, bleu aigue-marine. Il ne semble pas avoir d'âme même s'il hennit de plaisir lors de dévastation et ravages rapportés. Son hennissement ressemblerait aux rires d'un dément.

Si les PJ devaient s'attaquer au troupeau, le Meneur de jeu est invité à se servir de ces caractéristiques. Ces mêmes caractéristiques techniques peuvent bien sûr servir en cas de combat avec l'un ou l'autre individu.

Annexe

Le Fils du Baron est victime de *troubles comportementaux de guerre*. Ce sont des troubles psychiques et relationnelles qui apparaissent en condition de guerre ou de stress intense, ou suite à une exposition à ces conditions. Ce sont tous des risques auxquels sont exposés les chevaliers hilderins, eux qui combattent les féondas et parcourent Tri-Kazel en y découvrant des faces parfois bien sombres.

Tout ceci entraîne entre autres, les troubles suivantes : insomnie, hyper-stimulation, évitement lors qu'on revit l'événement traumatisant, cauchemars, paranoïa, hallucinations, dissociation de la personnalité et des comportements suicidaires et destructeurs liés à l'abus d'alcool entre autres. Il leur est difficile de revenir à une vie familiale et sociale. Il éprouve des difficultés à partager la violence qu'ils ont vécue. Ils peuvent ainsi très vite se dé-sociabiliser.

En termes de règles, on parle de la Santé mentale aux pages 269 et ss. du Livre I, Univers notamment à la page 276, on évoque le Désordre mental instinctuel de la *Frénésie* qui cadre plutôt bien avec ce qui a été décrit supra.

C'est en rapport avec son score majeur en Combativité où l'on peut être irritable/agressif, exercer un contrôle et une domination d'autrui, violent, enfreindre le règlement, prendre des risques inconsidérés avec une humeur lunatique et parfois même de la tyranniquer.

verheve_AT_gmail.com
sur une idée initiale de Philippe RAT
Septembre 2013 – Octobre 2017