



Une nuit de Solstice

Scénario pour Rolemaster

Avant-propos

Ce scénario assez court se déroule dans les forêts du nord de la Sordolia. Il pourra précéder ou faire suite au scénario du mois dernier, « le poids du passé », si vous avez besoin d'une continuité temporelles et géographique (avancez alors la saison où se déroule le scénario « le poids du passé »). Vous pouvez bien entendu placer ce scénario dans le monde de votre choix sans difficulté particulière.

Point des démons à combattre cette fois-ci, ni de machiavéliques complots politiques à déjouer, il faut juste aider deux jeunes filles à préparer les fêtes du Solstice. J'espère que les personnages de vos joueurs savent bricoler un peu et faire la cuisine, cela leur sera plus utile que leurs compétences de combat pour une fois !

Les deux hommes font quelques pas en arrière du petit cercle de pierres. Alors que leurs yeux rougis de fatigue fixent une petite pierre couverte de gravures, le plus grand s'exprime alors.

- *Les nôtres ont trop souffert. Maintenant, tout va rentrer dans l'ordre. Le mal est là et n'en bougera plus.* »

- *Tu crois que cela sera suffisant comme cela ?* », enchaîne alors le second.

- *Il faut l'espérer. Cela doit être transmis de génération en génération. Nous devons l'intégrer à notre histoire. Ce lieu doit être marqué par l'interdiction. Les Komashs des générations à venir doivent se souvenir afin que le mal n'apparaisse plus au sein de son peuple.* »

Les deux hommes s'en vont alors, s'enfonçant dans l'épaisse forêt entourant ce petit cercle de pierres nouvellement dressé.

Introduction

Nous sommes à la fin du mois de Corbeau et le mois d'Etoile approchant, les fêtes du Solstice d'hiver également. Malgré leurs efforts pour revenir le plus vite possible, afin de passer les fêtes en ville, des contretemps divers, tout comme les récentes chutes de neige, les ont énormément retardés. Les voilà donc en pleine forêt à cinq jours des fêtes du Solstice lorsqu'ils font une bien étonnante rencontre en la présence de deux jeunes filles s'échinant à tirer une grosse branche de pin. Les deux jeunes filles n'ont pas encore repérés notre groupe de joueurs alors que ceux-ci peuvent les observer un peu. A vue d'œil, elles n'ont certainement pas plus de 12 ans. Emmittouflées dans des vêtements usagés et un peu disparates elles ont l'air de vraiment peiner à tirer cette branche biscornue. C'est au moment où l'une d'elle tombe dans la faible épaisseur de neige qu'elle pousse un petit cri de surprise en voyant les joueurs.

Orphelines de la forêt

Un peu surprises et sur leurs défenses, les jeunes filles ne fuient pas pour autant, mais au moindre geste menaçant des PJs elles se mettent à courir. Oh, elles n'iront pas bien loin pour autant, l'une d'elle étant malade, elle s'effondrera de nouveau plusieurs dizaines de mètres plus loin.

Des gestes et paroles rassurantes s'imposent donc s'ils ne veulent pas voir les jeunes filles se mettre à crier ou à fondre en larmes. En les approchant un peu plus, les PJs peuvent remarquer que ces dernières sont en fait des jumelles. Des mèches de cheveux châtain clair dépassent du foulard qui leur enserre la tête. De grands yeux verts dévisagent les joueurs. Certains peuvent remarquer que la jeune fille qui était déjà tombée à une ou deux reprises tousse de temps en temps d'une toux assez sèche mais profonde. Elle a également le teint un peu plus pâlot que sa sœur jumelle.

Si elle est un peu plus rassurée sur les intentions des PJs, c'est celle qui n'est pas malade qui parlera aux joueurs. « *Je m'appelle Gail et ma sœur, c'est Gwen. Et vous, c'est quoi vos noms ? Et où est-ce que vous allez ?* ».

Gail leur apprendra qu'elle vit avec sa sœur dans une maison non loin de là. Elles vivent seules depuis à peu près 2 ans.

- Notre papa est parti il y a longtemps, cela fait 3 fêtes de solstice qu'il n'est pas revenu maintenant, tous les ans, maman faisait une prière lors des vœux de la fête pour qu'il revienne. Elle est morte l'année dernière après avoir été longtemps malade.

L'année dernière c'est moi qui a fait le vœux pour que notre papa revienne. Surtout que Gwen est malade elle aussi maintenant, un peu comme maman au début. »

Pour ce qui est de la nourriture, elles savent se débrouiller à utiliser les ressources de la forêt et savent aussi cultiver un petit potager à peine suffisant pour quelques mois. Elles savent pêcher et une rivière n'est pas loin de leur chaumière.

Pour le reste, Gail fait aussi allusion aux esprits de la forêt qui doivent venir les aider, parce qu'elles retrouvent parfois des tissus et vêtements au petit matin devant leur porte.

- Vous voulez bien nous aider à préparer les fêtes du Solstice ? », s'exprime alors Gwen d'une voix un peu plus faible et timide que sa sœur.

Vos joueurs auraient le cœur de laisser se débrouiller seules deux petites filles sans défense dans un pays hostile ?

Au fait, la branche c'était pour faire un sapin. Il sera toujours temps d'en récupérer un vrai un peu plus tard. Laissez donc la branche disgracieuse à sa place !

Ma cabane en Sordolia...

Les jeunes filles conduisent les joueurs à leur chaumière. Celle-ci est située dans une petite clairière. Murs en rondins de bois, toit fait de demi-rondins, branches et feuilles séchées. Une petite barrière entoure la chaumière et un cabanon abritant normalement le bois coupé lui est collé. Il est bien entendu vide. Quelques pépiements de poules et le bêlement de chèvres se font également entendre (dans la chaumière).

Le moins que l'on puisse dire de cette chaumière, c'est qu'elle n'est plus en très bon état. Le toit laisse apparaître quelques jours et surtout, un des demi-rondins montre une pliure un peu inquiétante, comme s'il était cassé (ce qu'il est vraiment suite à la chute d'une grosse branche). En regardant de plus près, les jointures des murs ne sont plus étanches (les mousses et la boue sont parties), la porte ferme mal.

Les courants d'air envahissent la demeure et très inquiétant, la cheminée est noire de suie.

L'intérieur est sobre et est dans le même état de manque d'entretien. Planches qui ne tiennent plus bien, chevilles et clous manquants ou rouillés, etc. Les seules choses entretenues sont les couches des jeunes filles. Les draps et couvertures sont propres, mêmes si les peaux sont usées.

Un petit retapage de la maison ne sera décidément pas de trop ! Il y a tous les outils nécessaires dans la chaumière ; Haches, scies, rabots, gros clous, enfin tout le nécessaire pour de la menuiserie. Les rondins

qui ont servi à la maison font à peu près 40cm de diamètre, il en faudra au moins une moitié (en longueur) pour remplacer le rondin abîmé du toit (épreuves en Wood-Craft, ou en leurs sous-compétences, de difficultés diverses).

Note sur les parents des jumelles :

Le père était parti pour Palidam, il y a un peu plus de trois ans de cela, afin de vendre les produits de sa chasse (peaux et fourrures) en ville et comptait bien revenir avec provisions et ravitaillements divers. Il comptait également prévenir en ville que des petits groupes d'orques étaient souvent visibles dans le secteur. Hélas, les orques ont eu raison de lui. La mère des jumelles était une animiste peu appréciée à Palidam et qui préférait l'exil dans ces forêts. Depuis la disparition de son mari elle s'est chargée d'accélérer un peu l'éducation des jeunes filles pour qu'elles puissent éventuellement se débrouiller seules. Au début de sa maladie, et voyant qu'elle ne pouvait y remédier, elle a liée une créature de la forêt à la protection des jeunes filles.

Pensez également au ramonage de la cheminée, elle en a grand besoin et est actuellement à la limite de prendre feu...

Au fait, il faudra également penser au sapin pour la décoration des fêtes au solstice. Quelques décorations supplémentaires sont envisageables, à vos joueurs de voir...

Mais avant toutes choses, il faudrait peut-être porter un peu plus d'attention à Gwen qui tousse de plus en plus et semble franchement ne pas bien aller. En fait, elle est même brûlante de fièvre !

La tombe des maux

Gail pourra apporter quelques indices supplémentaires quant au début de la maladie de sa sœur.

« Elle a commencée à tousser la semaine dernière, avant la grosse neige. On avait passé la journée près des grosses pierres où on a joué et cueilli des racines. Un peu après midi, Gwen disait qu'elle avait un peu mal à la tête et qu'elle commençait à avoir froid. On est rentré à la maison. Comme on n'avait plus de Latha, on en a été en cueillir, comme nous le disais maman quand on commence à être malade. Cela n'a rien fait. Elle continuait de tousser et d'avoir froid. Comme maman avant. »

S'il y a des guérisseurs dans votre groupe, il vont certainement pouvoir faire quelque chose ou du moins voir l'ampleur du mal qui touche la jeune fille. Elle est atteinte d'une maladie pulmonaire assez ancienne qui a touché la région il y a très longtemps, alors que les Komashs habitaient encore cette province. Ces derniers connaissent d'ailleurs toujours celle-ci (par héritage culturel) sous le nom de « Fièvre froide ». Bien qu'ayant perdu de sa virulence (maladie niv.3), il y a toujours un risque de contagion.

Une épreuve réussie en Diagnostique permettra de découvrir qu'il s'agit d'une forme de pneumonie assez étrange. Toux sèche et profonde, tremblements, le malade a toujours très froid et contrairement à la tête, cou et bronches qui sont brûlants de fièvre, les membres sont froids au toucher. Gwen est atteinte assez sérieusement (stade « Moderate »), mais cela s'aggravera d'un degré si personne ne fait rien. L'infection semble s'aggraver lentement mais inexorablement et résiste à certaines plantes comme le Latha (et l'Attanar, mais ils le découvriront après).

A moins d'avoir un Healer dans votre groupe capable d'absorber la maladie, il sera bon de préparer les soins suivants :

- Bains chauds,

- Infusions laxatives à base de baies et feuilles de houx,

- Des infusions de Latha (#666) gardent au mieux l'état stationnaire, à défaut d'autre chose il faut continuer,

- De l'Attanar (#663) est également disponible dans la région pour apaiser les fièvres,

- Des feuilles d'Athelas (#662) peuvent se trouver également en forêt et auront un effet bénéfique sur la guérison.

Si vos joueurs n'ont pas tout cela sur eux, ils devront partir à la cueillette de ces plantes !

Bien qu'assez résistante, la maladie finira par régresser (et disparaître) en 2 ou 3 jours avec des soins réguliers et multiples si l'organisme de Gwen résiste correctement.

Les joueurs les plus curieux voudront peut-être aller sur les lieux où Gwen a semble-t-il contracté cette maladie. Ils pourront y aller sans problèmes, les filles connaissent bien le chemin et Gail pourra les y conduire. Sur place, une dalle entourée de 4 petites pierres levées pourvues de gravures. La dalle est cassée et l'une des 4 pierres levées est au sol. C'est à cet endroit, que les Komashs avaient enterrés cette fièvre grâce à un rituel. Ils en avaient scellé la fosse et l'avaient protégé de 4 pierres de protection. Hélas, quelques maraudeurs Orques sont passés par là et ont ouvert la fosse, pensant y trouver des trésors. Les germes de la maladie sont toujours présents dans le secteur et vos joueurs ont une chance de la contracter.

Des Orques dans la région

Les Sinistérias ne sont pas très loin et vos joueurs en savent peut-être déjà quelque chose, mais Orques, Gobelins et autres humanoïdes plus ou moins agressifs font souvent quelques incursions malgré le Dernier Rempart. La scène qui suit peut se passer à n'importe quel moment au cours des recherches diverses des joueurs. Que ce soit lors de la recherche de plantes ou de la recherche de nourriture pour le futur repas.

L'idéal serait qu'ils ne soient pas tous là (un ou deux) et de préférence accompagnés de Gail pour leur éviter tout acte téméraire. La présence de cette dernière peut s'expliquer facilement dans différents cas. Elle connaît très bien la région et sait où se trouve certaines plantes médicinales ou certains aliments.

Alors qu'ils sont en pleine activité dans un secteur où la forêt s'éclaircit légèrement, les PJs ont une chance d'apercevoir entre pins, cèdres et saules

Sordolains, une troupe d'individus autour d'un feu (le double du nombre de PJs présents). Ils sont à peine à une centaine de mètres et n'ont à priori pas encore repéré le groupe. Des Orques ! Eclaireurs, patrouille isolée ou de simples maraudeurs, qu'importe, il va falloir être discret !

S'accroupir ou éviter d'être en vue directe est déjà un bon réflexe. Réflexe salvateur car l'un des membres du groupe d'Orques va à un moment lever la tête comme s'il avait senti ou détecté quelque chose (une présence les espionnant). Il va alors se lever et se mettre à observer autour de lui.

La discrétion est très importante donc. Le sol est partiellement couvert de neige et dissimule racines et branches mortes, ce qui est handicapant pour s'esquiver facilement (Stalking -20, « very hard »). Se cacher est possible, même si les arbres offrent une couverture relativement limitée si l'on veut continuer à observer le groupe d'Orque (Hiding -20, « very hard » pour continuer l'observation en même temps). Notez qu'il fait frais, environ 5-6°C, ce qui veut dire que de la buée s'échappe de la bouche à chaque respiration et peut révéler une cache entre les branches d'un sapin par exemple (Hiding -10).

Il va être dangereux de combattre à cause de la supériorité numérique des Orques, surtout si Gail est avec eux, mais pas impossible s'ils ne sont pas plus de quatre et que le groupe possède de très bons archers. Gail ne prendra pas les armes, elle ne sait pas combattre. Si elle est en réel danger, lisez le dernier chapitre à propos de l'esprit qui veille sur les deux jumelles...

Préparation du repas

Un repas de solstice, ça se prépare ! Bien que se débrouillant pas trop mal, les jumelles sont loin d'être des cordons bleu, d'autant qu'elles font avec ce qu'elles peuvent attraper ou cueillir. Un bel extra pour cette nuit là leur fera du bien, tout comme à vos joueurs qui en ont peut-être assez des rations de voyage !

Au travail les cuisiniers ! Laissez les joueurs se concocter un festin avec les ressources locales.

Pain ;

Elles ne possèdent pas de farine... Pour cela il faudrait cultiver du blé ! En revanche, elles ont une toute petite réserve de sarrasin (à peine 3 mois de pain) qui pousse dans le potager. Sinon, elles se servent généralement d'un mélange constitué d'une farine de tubercule et de farine de glands. Cela fait des galettes convenables. Si les PJs possèdent des

fruits secs ou des épices, cela peut améliorer l'ordinaire.

Viandes ;

Nous sommes donc quasiment au début de l'hiver mais il y a du gibier. Cerfs, biches et sangliers sont présents pour les gros gibiers. Des lièvres et gros rongeurs également, bien qu'il faille aller les chercher dans leurs terriers pour certains. Le poisson est bien sûr disponible, mais un peu de changement pour ces jeunes filles leur ferait plaisir. De plus, il n'est pas nécessaire de tout consommer le soir même, ils peuvent fumer de la viande pour les jumelles.

Légumes et accompagnements ;

Racines et tubercules se trouvent en forêt. Quelques petits champignons qui ont pu pousser à l'abri de la neige. On peut trouver encore des châtaignes, sinon les jumelles en ont en réserve, tout comme de petits oignons sauvages. Lait de chèvre et œufs sont disponibles.

Dessert ;

Tant que les PJs sont là, les deux fillettes ont une requête... Leurs stocks de miel est bientôt épuisé et si ils pouvaient regarnir les pots elles seraient ravies ! Elles savent la localisation de quelques ruches d'abeilles (dont certaines sont des ruches de guêpes), mais le problème, c'est que les abeilles ça pique quand on les dérange.

Le miel permettrait de faire quelques desserts sucrés avec les galettes.

Pour la recherche de racines, tubercules et champignons, procédez comme pour la recherche d'herbes médicinales (Foraging), sauf que la fréquence est plus commune pour ces plantes alimentaires (entre 1 et 2).

Les chasseurs du groupe sont attendu pour une traque ou deux. Les pêcheurs disposent de conditions correctes (compétence Foraging également...). Le miel est plus délicat à récolter, d'autant qu'il faudra écumer plusieurs nids pour refaire les réserves, dont certains à une hauteur respectable !

Au meilleur cuisinier du groupe de s'y coller pour les différentes préparations. Les difficultés seront variables en fonction de la complexité des plats préparés vis-à-vis des ingrédients disponibles.

Cela dit, toute cette phase préparatoire doit être un moment plaisant pour vos joueurs. Laissez-les se concocter leur menu de fête sans être forcément trop regardant.

Gardienne des orphelines

Ca y est. Le début de soirée approche, la luminosité baisse doucement. Le sapin est là, fièrement décoré par les jeunes filles. Ceux qui sont éventuellement dehors pourront peut-être capter du bruit en provenance de la forêt (Alertness ou Sense hearing). Pas extrêmement discrets les visiteurs... Mais... Ces formes là... Des Orques !

Et en grand nombre encore (trois fois plus nombreux que tous les PJs). Certainement appartenant à la même bande que le groupe rencontré il y a quelques jours.

Il va falloir tenir le siège pendant quelques rounds. Les Orques sont plutôt bien armés et également équipés d'arbalètes légères pour certains. Ils attaquent surtout de force et ne tentent pas de mettre le feu à la maison (ils sont là pour piller). Gail et Gwen se blottissent l'une contre l'autre et se mettent à pleurer. A partir du moment où ils vont commencer à rentrer dans la maison, les jumelles

vont se mettre à hurler, d'autant que l'un d'eux arrivera près d'elles !

A ce moment, un long hennissement cristallin se fera entendre. Une lueur apparaîtra fugitivement de la forêt pour se précipiter et pourfendre les différents Orques sur son passage jusqu'à la maison.

Les joueurs vont alors pouvoir apercevoir une superbe licorne à la corne entachée de sang. Devant le combat qui prends une mauvaise tournure, les Orques refluent et s'enfuient en forêt.

La licorne va alors se diriger doucement vers une fenêtre (la porte si elle est ouverte) pour observer les deux jeunes filles qu'elle doit protéger. Gail et Gwen observent la licorne avec des yeux ronds avant de s'en approcher. Elles seules seront autorisées à la toucher.

Après quelques caresses, la licorne s'en retourne en forêt, disparaissant dans l'obscurité naissante. Il est temps de nettoyer un peu la place des différents corps d'Orques et de remettre un peu d'ordre dans la maison avant de démarrer les festivités.

La nuit du solstice est là. Musique et chants peuvent accompagner le repas, les jumelles n'en seront que plus ravies !

Il est une coutume chez les Sordolains. Chacun doit faire un vœu lors de cette nuit. Si ce vœux est vraiment profond, parfois il paraît qu'il se réalise. A vous de voir...

Karim Aïssaoui
Site de L'Elfe Noir



Copyright Iron Crown Enterprise pour les images (sauf mention contraire).

Rolemaster, JRTM et Shadow World sont des marques
déposées par ICE et Hexagonal pour la France.

Paorn est un monde développé par le magazine Casus Belli. Le logo de Paorn
est propriété de Casus Belli.

Les illustrations ici présentes ont été reproduites grâce à l'aimable autorisation
de leurs propriétaires et dans le cadre du Site de l'Elfe Noir (SDEN).

SDEN : <http://www.sden.org>
Rubrique Rolemaster / Spacemaster : <http://www.sden.org/jdr/rolemaster>