



Il naquit parmi les Valatans

Scénario pour Rolemaster

Notes sur le scénario

Conçu pour être joué suite à une création de personnage, le joueur devra donc incarner un valatan, forcément débutant. Le rite du Totem le fait passer à l'âge adulte. Par défaut, il est prévu qu'il ai comme protecteur le Cheval car il est destiné à être un aventurier qui va parcourir le vaste monde, mais avec quelques adaptations dans le scénario il est possible qu'il soit pris en main par un autre Animal Totem.

C'est un scénario très linéaire et de courte durée, qui devra plus être conté que réellement joué. Il s'agit de mettre le joueur dans la peau de son personnage...

Pour plus d'informations sur le rite du Totem, voire l'aide de jeu sur les Valatans.

Introduction

Ca y est, le grand jour est arrivé ! Il est enfin temps de devenir un homme, non, mieux : un Valatan !

Ishta Wanblee (« œil d'aigle »), notre chaman, est venu me voir et ma prévenu qu'il était temps pour moi de voir mon Totem. A 15ans, c'est le bon âge pour affronter les Totems sans peur. Mon cœur est pur et mon âme est brave.

Mon premier inipi également. J'accueille la vapeur avec joie et plénitude. La douleur marque le corps mais purifie l'esprit. Mes parents sont fiers de moi et mes jeunes camarades me regardent avec envie.

Œil d'Aigle me donne mon sachet d'herbes sacrées et m'explique l'ordre de leur utilisation. Me voilà parti seul à l'écart de tous pour trouver mon lieu de méditation. Je souhaite bien y voir mon Protecteur, mais le chaman m'a prévenu qu'il n'en était pas toujours ainsi...

Les premières herbes sont mises à brûler. Un voile de brumes vient doucement obscurcir l'esprit du joueur. Il doit se laisser imprégner pour que son rêve débute et surtout ne pas résister.

Laissez croire à votre joueur qu'il s'est réveillé et contez lui la suite comme si c'était réel. Une chose pourra lui paraître bizarre, c'est de ne pas se réveiller au bon endroit, mais bon...

Arrivée

Le joueur réalise qu'il se retrouve au sommet d'une petite colline. Il voit en contrebas un campement d'une tribu valatan.

(Note pour le MJ : Si le joueur refuse d'y aller, c'est qu'il refuse de passer l'épreuve. Il se réveille et le rêve s'arrête. Il ne naîtra pas aujourd'hui...)

En s'approchant du campement, il s'aperçoit de quelque chose d'étrange. Il semble vide. Désert. Pourtant les tentes sont couvertes de peaux. Mais elles sont vides si le joueur y jette un œil. Vides à part une où l'on peut trouver une flûte. Une flûte qui a été posée au centre de l'une des tentes, sur un morceau de toile. Sur ce morceau de toile, on peut apercevoir la pyramide des sept triangles. Un symbole sacré !

Si le PJ cherche un peu et se pose des questions (test sous Awareness Searching *

Observation s'il ne le fait pas spontanément), il verra qu'aucun feu ne brûle au centre du campement et que l'enclos des chevaux est vide.

Un grondement se fait entendre au loin.

Soudain, un voile semble passer devant les yeux du joueur. Une main jette quelque chose dans un récipient. De la fumée arrive et la vision disparaît.

En regardant un peu plus autour du camp, on peut apercevoir des traces dans l'herbe. Des jets en pistage (Awareness Searching * Reading tracks) peuvent permettre de suivre la trace pendant un court moment. Les traces datent d'environ deux jours. Visiblement ils sont passés par là et se dirigent tous vers la même direction. Au loin, on peut voir une forêt...

Les arbres sont des sages

De grands peupliers, dont les feuilles bruissent au vent, et des saules composent cette forêt. Nul signe de la tribu valatan. Le soir venu, le joueur n'a toujours pas réussi à quitter la forêt, même en revenant sur ces pas...

Le vent se lève le soir venu. Les feuilles s'agitent. Un son répétitif se fait peu à peu entendre. Au prix d'un jet réussi en Awareness Senses * Senses (Hearing) le valatan peut comprendre distinctement ce son. Les feuilles lui parlent ! Elles lui demandent de parler aux esprits. De jouer de la flûte en somme... Il ne pourra sortir de la forêt tant qu'il n'aura pas fait cela. S'il n'a pas prit celle du campement, il devra s'en tailler une (Crafts * Woodcrafts).

C'est le moment de tester ses talents de musicien (n'oubliez pas que c'est un rêve,

cela devrait être relativement facile), avec un test sous Artistic Active * Play instrument.

Les arbres lui parleront de la tribu qui est passée il y a deux jours. En fait, ils n'ont pas traversé la forêt, mais seulement longés. Qu'il se rassure, ils le guideront dans le droit chemin. De plus, ils lui parlent des animaux. De leur utilité sur ces terres. De l'esprit qui les anime ainsi que de l'esprit qui l'anime lui-même.

« Tu ne te rappelle plus tes origines, mais nous ne les avons pas oubliées. Tu vois, les esprits des Animaux Totems sont une multiple incarnation d'une entité plus grande encore. Elle est partout et en toute chose. Nous sommes capable de te parler. Cela te surprend-il ? Nous le pouvons car les esprits de Totems nous habitent

également. Tout comme ils habitent la plus petite créature et le plus petit cailloux.

Ils vous parlent souvent à vous, mais avez parfois des difficultés à les comprendre. Et que dire de ces créatures venues d'au-delà de nos terres ? Elles ne les entendent même pas !

Respecte tes frères qui n'ont pas la même parole que vous et écoute les Totems ! »

Ils lui donnent un dernier conseil : pour communiquer avec les esprits, rien ne vaut les fumées de l'écorce de saule. Qu'il

n'hésite pas à leur poser des questions s'il est dans le doute où s'il ne trouve pas de réponses à ses questions.

La même vision que la veille fait son apparition. Une main jette quelque chose dans un récipient. De la fumée arrive et la vision disparaît.

Il ne se rappelle plus le moment où il s'est endormi, mais lors de son réveil un chemin s'est ouvert dans la forêt et il peut en voir la fin.

Les nuages sont les paroles sacrées...

Sortit de la forêt, les traces sont de nouveau visibles et partent vers de petites collines. Estimation du passage : trois jours !

Hélas, le sol devient rocailleux et les collines laissent place à de solides contreforts. Impossible de savoir si la tribu a bifurqué et elle est invisible, même des plus grandes hauteurs.

C'est sur ces contreforts que le joueur remarque alors le vent qui souffle et les gros nuages cotonneux qui se déplacent dans le ciel. Hélas, le vent forci vite et les nuages noircissent !

Il serait temps de trouver un abri, comme une grotte (d'ailleurs, par une étrange coïncidence...). Un gros orage éclate vite et le refuge est le bienvenu. Se promener sous l'orage alors que l'on est le seul paratonnerre des environs est à éviter, ceci dit, nous sommes dans un rêve... Le joueur se réveillera, malheureusement inaccompli s'il persiste à braver les éclairs.

Dans cette grotte, des gravures représentant des nuages aux formes animales ou humaines sont dessinées sur les parois. Les restes d'une pipe traînent au sol, elle est inutilisable. Par contre un petit sachet à moitié enseveli dans le sol contient de l'écorce de saule (si le joueur n'a pas pensé à en prendre dans la forêt).

Le message est à peu près clair ? De toute façon, il faut interroger les esprits pour retrouver la tribu et pour ce faire, il faut fumer.

Une fois l'orage terminé, il va falloir trouver une branche et la tailler pour faire une pipe. Cela peut durer un jour ou deux en temps de rêve. Meilleure est la qualité de la pipe Crafts * Wood-crafts, meilleur sera la communication.

Une fois terminée, il faut broyer et fumer les écorces. De nouveau cette étrange vision de main et de fumée...

Une des premières questions concernera certainement la direction qu'il faut prendre pour trouver la tribu de valatans. A cela, un des nuages prendra vaguement la forme d'une tête de cheval et ira dans une direction complètement différente des autres. Il s'agit de la direction à prendre bien sur.

A la question : Quel est mon Totem ? Les nuages resteront muets ou ils prendront à tour de rôle toutes les formes...

A chaque question du joueur, essayez de répondre en donnant des formes aux nuages, illustrant plus ou moins vaguement sa réponse. Jusqu'à ce qu'il se décide à trouver cette tribu.

Soudain, un voile semble passer devant les yeux du joueur. Une main jette quelque

chose dans un récipient. De la fumée arrive et la vision disparaît.

Naissance

En suivant la direction indiquée par le nuage pendant une journée, le joueur entend un hennissement (ou un bruit s'il loupe son jet en Awareness Senses * Sense Hearing) au détour d'une colline.

En grimant sur la colline, il aperçoit en contrebas un campement avec des gens qui s'affairent à leurs tâches quotidiennes.

Sa vue se brouille soudain et il aperçoit un jeune homme qui lui semble familier au sommet d'une colline qu'il n'avait pas vu auparavant. Sa vue se trouble à nouveau. (Il s'est en fait vu avec les yeux d'un cheval...).

Plus trace de la colline aperçue l'instant d'avant...

Il se rend alors compte que le bruit (ou le hennissement) provient d'un enclos qui disparaît progressivement.

A sa place, il n'y a plus rien. Plus trace du campement, ni des valatans d'ailleurs. Juste des braises, un récipient dans lequel fini de se consumer des bouts d'herbe et le décors dans lequel il se trouvait avant de faire cet étrange rêve...

Il a bien rêvé ! C'est une bonne chose, il faut maintenant aller voir Ishta Wanblee, le chaman, pour qu'il interprète ce rêve.

Laissez le joueur faire un résumé avec les détails avant de faire parler le chaman.

« Jeune garçon, te voilà maintenant devenu un vrai valatan. Ta voix va désormais compter lors des conseils de la tribu. Quant à ton rêve, je peux te dire que tu es né sous la protection du Cheval, jeune homme ! Que les Animaux Totem te guident vers la sagesse. ».

Bienvenu à toi nouvel homme.

Considérations bassement matérielles :

Le but de ce scénario n'était bien entendu pas de faire de l'expérience ! La découverte d'un peu de philosophie valatan est bien plus important.

Donnez néanmoins entre 500 et 1000 XPs (grand maximum) purement symboliques...