

# *L'hiver éternel de Riverbord*

## CRÉPUSCULE DU ROI DE L'ÉTÉ CHAPITRE 35, PRINTEMPS 546

Ce 35e scénario de la Campagne "Le Crépuscule du roi de l'été" se passe durant le printemps 546. Les personnages vont devoir conjurer la contrariété de Petit Pas, un esprit faërique qui a fait durer l'hiver et a laissé un esprit malfaisant, le Maître de la Meute s'installer à Riverbord.

### INTRODUCTION

Arrivés à Riverbord, les personnages accompagnés du Chevalier Heaumé découvrent un fief sous la neige où l'hiver semble encore régner en maître alors que partout ailleurs le printemps éclate de vigueur ! Des loups hurleront même au loin tandis que la petite troupe progressera difficilement jusqu'au village. Selon si les personnages sont venus à la demande du prêtre ou du chef du village, ils se rendront chez lui afin d'avoir des explications.

Si les personnages ont passé trop de temps entre la réception de la supplique des habitants du fief et leur venue et si l'un d'eux est le seigneur de Riverbord, la fidélité des paysans aura diminué d'un point en raison de leur perte de confiance en lui.

### CE QUE POURRA LEUR DIRE LE PRÊTRE OU LE CHEF DU VILLAGE

Depuis près de deux mois maintenant, l'hiver devrait avoir laissé la place au printemps et aux semailles mais le fief de Riverbord contrairement aux terres voisines reste couvert de neige, le ciel nuageux, la terre dure et les arbres endormis ! De plus une meute de loups est sortie des bois et dévastent les troupeaux de moutons. Les villageois sont persuadés d'être victimes d'une malédiction et en appellent aux personnages pour les sauver de la famine.

### LA VÉRITÉ

Amy, la jeune paysanne que les personnages ont permis d'épouser le jarl Offa du Danemark vivait dans ce village. Elle et ses ancêtres respectaient un pacte passé il y a fort longtemps par le fondateur du village et de leur lignée avec un esprit de la forêt. Chaque printemps, un descendant du mortel qui conclut le pacte doit aller dans la forêt, apporter à l'esprit du miel, du lait et un gâteau afin de renouer le pacte par lequel il s'engage à protéger le village des menaces faëriques et faciliter la venue du printemps et de bonnes récoltes.

Or Amy vivant au-delà des mers et étant la dernière de cette lignée au courant du rituel, l'esprit qui se fait appeler Petit Pas par les mortels ne reçut pas ses offrandes en ce printemps 546.

Fort mécontent, non seulement, il ne facilita pas la venue du printemps mais bien au contraire aida l'hiver à perdurer et permit à un esprit maléfique, le Maître de la Meute de venir s'installer dans les bois.

Petit Pas n'est pas un mauvais bougre et il commence déjà à regretter ce qui se passe, mais le Maître de la Meute est maintenant trop puissant pour qu'il puisse le chasser tout seul. De plus il faut voir les modestes offrandes demandées par certaines créatures faëriques comme Petit Pas comme des symboles. Elles sont le signe de l'attachement des hommes aux vieilles coutumes et du respect qu'ils portent aux faës. Cesser les offrandes, c'est en quelque sorte rompre le lien avec le monde des anciens. C'est participer un peu plus à l'irréversible processus d'exclusion des divinités païennes. Ce faisant, les hommes prouvent qu'ils ne craignent plus ces dernières et font capital, qu'ils prétendent vivre désormais à l'écart d'elles. On comprend donc pourquoi les faëries comme Petit Pas attachent tant

d'importance aux vieilles dévotions. La Bretagne Arthurienne est un monde en plein bouleversement qui, peu à peu, n'obéit plus aux mêmes lois et échappe aux puissances qui le dominaient.

## PETIT PAS

Il ressemble à un lutin grand comme un enfant d'une dizaine d'années et habillé de vêtements verts. Il porte un chapeau pointu à grelot et son embonpoint dément l'allure juvénile que lui donnent ses joues roses et rebondies. C'est un être faërique fantasque et plus que centenaire mais qui malgré la colère irraisonnée qui l'anime aime les humains. Sa colère tient d'ailleurs plus de la peur de l'abandon que d'une réelle volonté de faire du mal aux mortels. Il sera donc mortifié de l'attitude du Maître de Meute et cherchera à aider les personnages en toute occasion dans leur lutte contre ce dernier et paradoxalement dans leur quête d'une solution à la situation qu'il a lui-même créée... Tant qu'ils seront sur le fief, leurs chevaux seront ainsi toujours bien soignés, leur feu entretenu et leur nourriture tenu à l'écart des animaux sauvages.

## LE MAÎTRE DE MEUTE



Esprit faërique mauvais, il tire sa force de l'hiver et ambitionne de remplacer Petit Pas comme être faë protecteur de Riverbord. Ce dernier, affaibli par la rupture du pacte avec les mortels ne peut s'opposer à lui et contrairement à Petit Pas, la force du Maître de Meute grandit avec la peur qu'il inspire... et les esprits apeurés et inquiets du village sont autant de source de pouvoir.

Afin de chasser Petit Pas définitivement et inquiet de la présence des personnages, il exterminera la famille d'Amy afin qu'aucun d'eux ne puisse renouer le lien.

Il se présente sous la forme d'une silhouette sombre qui semble être celle d'un voyageur à la grande cape et au large chapeau. Il tient un bâton de marche et ses traits sont invisibles dans l'obscurité à l'exception de ses yeux froids et luisants. Il est toujours accompagné d'une meute d'une dizaine de loups et d'une

étrange nappe de brume instaurant un froid glaciale. Les personnages ne devraient pas pouvoir le combattre mais auront peut être avoir à faire à ces loups.

## UNE FERME ANÉANTIE

Alors que les personnages échangent avec la population et mènent leur enquête, un jeune pâtre viendra, affolé, les avertir du massacre des habitants d'une ferme voisine. Sur place une scène de carnage les attend.

La porte de la maison a été arrachée de ses gonds et gît quelques mètres plus loin comme si le vent froid qui siffle encore aux oreilles des personnages avait eu la force de la projeter. La mère et les trois jeunes enfants ont été égorgés et gisent dans une mare de sang au milieu de la pièce. Ils ont visiblement été attaqués durant le repas et leurs blessures présentent tous les signes de morsures de loups. Le père gît dans la neige, à quelques pas de la porte, mort de la même façon mais sa cognée rougie du sang de ses agresseurs et les traces de lutte dans la neige témoignent de sa résistance futile.

Un **jet en Chasse** réussi permettra aux personnages de trouver étonnant qu'aucune des victimes n'aient été dévorées pas plus que les brebis qui paniquées se trouvent à quelques pas de là dans la bergerie, accessible comme souvent dans les fermes par une simple porte battante dans la salle commune.

Un **jet en Vigilance** réussi permettra également de trouver la trace d'un homme qui visiblement commandait aux loups, au nombre d'une dizaine. En interrogeant les paysans ou en remarquant qu'Amy habitait dans une mesure désormais à l'abandon sur les terres de cette ferme, les personnages apprendront que ses occupants étaient de sa famille. Ils étaient d'ailleurs les seuls sur le fief à continuer en raison de leur lien de parenté à parler avec Amy qui était un peu... mal vue, entre sa mère morte folle, sa grand-mère qui avait le mauvais œil et son père mort à la guerre... En poussant les paysans dans leur dernier retranchement ou en réussissant un **jet en Connaissance des Faës** en fouillant l'ancienne maison d'Amy, les personnages devraient comprendre qu'Amy et sa famille étaient réputés être des païens contrairement au reste du village christianisé et qu'ils respectaient encore d'anciennes coutumes.

## SOLUTIONS

Il existe trois façons pour les personnages de mettre fin aux ennuis du village :

- Combattre et bannir le Maître de Meute. Cela fera reculer l'hiver pour cette année, mais la colère de Petit Pas n'étant pas assouvie, l'an prochain l'hiver reviendra et avec lui d'autres esprits mauvais ;
- Aller sur le lieu où la famille d'Amy vénérât Petit Pas et le combattre. Le prêtre de la paroisse se fera une joie de conduire les personnages jusqu'à l'autel du démon et de les encourager à anéantir cette engeance du diable. Il leur fournira de plus de nombreuses et inutiles protections et bénédictions (eau bénite, gousse d'ail, croix en fer, etc.) ;
- Apprendre qu'il existe encore une personne en vie de la famille d'Amy, une jeune femme qui a épousé un laboureur du fief voisin de Whitewater. La convaincre de revenir (elle s'est convertie au christianisme et ne désire pas particulièrement que son époux très croyant apprenne ses racines païennes) et de rencontrer Petit Pas. L'être Faë acceptera de lever

la malédiction en échange du tribut traditionnel. Mais la jeune femme lui expliquera gentiment sa conversion et que la fin du pacte est inéluctable et ne doit pas amener le malheur sur les mortels. Elle convaincra Petit Pas de quitter la forêt et de rejoindre les siens. Lorsqu'elle reviendra vers les personnages pour être raccompagnée chez elle, ils auront l'impression de voir dans la clairière lointaine la silhouette de Petit Pas s'éloignant en pleurant à travers les arbres.

*Gloire : 15 pour chasser le maître de meute, 20 points pour chasser Petit Pas, 30 points pour le convaincre de partir sans combat.*

**Cette campagne a été créée et jouée au sein du club de jeux de rôle Le Cercle Fantastique de Maisons-Alfort. Plus d'infos sur <http://www.cerclefantastique.fr>**