



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Warhammer > Scénarios > Indépendants > **Sourire Jaune**

Sourire Jaune

Petit en-cas léger pour partie décontractée

vendredi 15 juillet 2005, par [ZedroS](#)

Intrigue toute simple pour ambiance décalée : un "monstre étrange" échappe à son maître et bloque une route au passage d'un champ de tournesols. Aux joueurs de trouver la voie !

Une production de la Warhammer Team, et plus particulièrement ZedroS.

Version du vendredi 21 octobre 2005 : ajout d'une illustration et changement du mail en Post-Scriptum.

Sourire jaune est un petit scénario imaginé en deux temps trois mouvements pour une partie entre amis improvisée à la dernière minute. Ma seule directive était celle d'un ami résidant en Chine : faire sortir un Troll d'un champ de tournesols au cours du scénario. Ce fut chose faite, pour le meilleur et pour le pire.

Ce scénario est donc sans prétention, au contraire, il se veut léger et de bon aloi, tout en divertissements et découvertes du Vieux Monde, loin pour une fois des horreurs qui sont le lot des Aventuriers. Il convient ainsi très bien à un MJ voulant jouer dans la légèreté un trajet. Attention, ce scénario ne peut constituer une intrigue principale, il ne s'agit que de jouer un trajet un peu particulier. A ce titre, il convient certainement mieux à des groupes jouant régulièrement.

d'un champ de tournesols. L'animal en question n'est cependant pas commode : il s'agit d'un Troll Oriental. Aux Pjs de trouver une façon de passer ! Ils pourront bien sûr utiliser la force, mais devront en payer le prix et cela amoindri l'intérêt de ce scénario, ou au contraire faire en sorte de redonner le monstre à son propriétaire.

Sourire Jaune est donc destiné à un groupe de joueurs non sanguinaires. Ces derniers doivent être dans la nécessité d'intégrer une caravane pour voyager dans des terres reculées et certainement dangereuses. Il serait préférable que la saison du moment autorise la pousse des tournesols (ou de tout autre plante à votre convenance, seul le nom du scénario perdra en pertinence), car ces plantes ont un rôle tout particulier.

De plus, il serait bon que les joueurs aient un objet auquel ils tiennent qui soit de forme cylindrique (par exemple un étui à parchemin, un bâton quelconque ou un coffret aux formes arrondies). Cela peut aisément être un colis de la plus haute importance qu'ils doivent emmener jusqu'à la ville de destination.

Toujours pour jouer sur la paranoïa innée de tout joueur, il serait également appréciable que les joueurs voyagent dans un chariot couvert. Ce chariot peut être le leur ou, plus probablement, celui d'un membre du convoi qui les a invité pour leur éviter de marcher (moyennant finance éventuellement). Enfin, il serait intéressant que les joueurs aient quelques raisons d'être pressés. La criticité du dénouement en sera augmentée

Synopsis

L'intrigue, si ce terme prétentieux convient à ce modeste scénario, est grosso modo la suivante : l'animal d'un montreur de monstres va s'échapper et causer quelques dégâts, puis, pour des raisons connues de lui seul, bloquer la caravane au passage



d'autant.

Histoire de pimenter cette affaire, une troupe d'Orques et Gobelins sera également de la partie... En fait, son influence directe sur le scénario est nulle, mais sa présence sert à inquiéter les joueurs tout en donnant du corps à leur environnement.

Mise en route

Suivant votre habitude quant aux déplacements et au rôleplay, vous pouvez jouer la constitution de la caravane présentée ci-dessous ou aller à l'essentiel et faire un rapide topo à vos joueurs. Bien sûr, par souci d'exhaustivité, nous présenterons la première option. Les villes de départ et d'arrivée de la caravane sont laissées à la discrétion du MJ, de même que la durée totale du trajet, mais il devra compter au moins trois ou quatre jours.

Les joueurs apprennent par un moyen de votre choix - un marchand, un commerçant, une annonce ou un muletier par exemple - qu'une caravane se monte en ce moment même pour la ville qu'ils veulent rejoindre. L'essentiel est que les joueurs désirent se joindre à ce convoi, la région traversée n'étant pas sure.

Pour faire partie du convoi, rien de plus simple : il suffit de contacter Julius Hermann à son domicile. L'adresse précise de cette demeure est laissée à la discrétion du MJ, mais un quartier marchand convient parfaitement.

Pour achever la mise en route, une petite illustration :



Chez Julius Hermann

Julius Hermann est un petit marchand (qui compte bien devenir gros autrement que par son physique impressionnant). Sa petite entreprise consiste en deux chariots et deux muletiers, **Rolf** et **Hart**. Petit et doté d'un ventre généreux, Julius dissimule ses

angoisses permanentes par une volubilité certaine, parlant pour ne rien dire. Dès qu'un imprévu se présente dans un domaine qu'il ne maîtrise guère, Julius a un don pour ne pas savoir se décider. Par conséquent, il se range à l'avis du dernier qui a parlé, ce qui n'est pas sans poser parfois quelques problèmes. Heureusement, Rolf, un des muletiers de Julius, a un solide bon sens et une envie au moins égale de rester en vie. En cas de situation critique, ses suggestions sont donc bien utiles, même si elles peuvent ne pas rejoindre les envies des joueurs... Il va de soi que Rolf prend grand soin de toujours parler en dernier !

Un de ses serviteurs de Julius (ou plus exactement de sa femme Anoncondia, de Lustrianie, mais n'entrons pas dans les détails domestiques) ouvrira la porte aux joueurs et les conduira dans un salon assez cosu, avec petite table de travail, divers canapés et un beau fauteuil près de la cheminée. Le tout est décoré avec une envie indéniable de montrer que l'argent ne manque pas (pour ce qui est du goût, c'est une autre affaire).

Une fois les joueurs installés, Julius leur pose d'abord quelques questions sur eux, afin de se faire un avis sur leur personne. Il voudra notamment savoir pourquoi ce voyage, de quoi ils vivent, depuis combien de temps ils se connaissent et ainsi de suite. En fait, il a une peur folle que des voleurs, sectateurs, pyromanes et autres personnes de mauvaises compagnies ne veuillent se joindre à son convoi. Il s'agit donc de le rassurer. Des personnages énigmatiques risquent d'avoir bien du mal à le convaincre de leurs bonnes intentions. De même, la présence d'un jeteur de sort entraîne quelques résistances. Des combattants sont par contre les bienvenus, s'ils parviennent à désarmer sa méfiance.

Une fois cette première étape passée, Julius leur présente brièvement la suite des opérations : cette caravane a pour but d'assurer la protection de chacun de ses membres, aussi tous doivent se soumettre à quelques règles élémentaires. Il est le chef de convoi (après tout il en est à l'origine et a quelques expériences de ce genre d'expédition), c'est donc à lui que revient de prendre les décisions

(aie !), que tous doivent suivre. Par ailleurs, il leur apprend que la composition du convoi est de la plus haute importance : un rendez vous deux jours avant le départ est donc donné à tous les propriétaires de chariots prenant part à la caravane afin qu'ils se mettent d'accord sur l'ordre de marche. Si les joueurs ne déclarent ne pas avoir de chariot, ce sera l'occasion de voir s'ils peuvent être passagers de l'un d'eux.

Rendez vous entre futurs compagnons de route

Julius se chargera de faire les présentations, écornant quelques noms au passage, malgré la précaution qu'il avait prise de les noter. Il demande que tout un chacun précise le nombre de ces chariots ainsi que de passagers et, surtout, gardes ou équivalent. Les personnes présentes sont :

- **Bouglio Tagliatelli**, surnommé, par ceux qui le connaissent, « le Surprenant ». Sa profession actuelle, bien que non affichée dans le cadre de cette Aventure, est montreur de monstres. Actuellement, sa créature est aussi rare qu'elle est dangereuse : il s'agit d'un Troll Oriental ! Cependant, afin de ne pas effrayer ses futurs compagnons de route, il n'en fait pas mention, se contentant de se présenter en tant qu'homme d'art itinérant à la recherche de sa muse (la fortune en l'occurrence, nous sommes dans un monde vénal n'est il pas ?).

Bouglio parle avec un accent du sud prononcé et un débit impressionnant. De plus, il ponctue régulièrement son discours d'évocation de la Madone (Myrmidia) et a tendance à légèrement exagérer.

Il a avec lui un chariot et un acolyte, **Brutius**, un solide gaillard haut de deux mètres, originaire des Terres du Sud, à la force exceptionnelle (bien que le Troll le batte aisément au bras de fer, que cela reste clair). Ce dernier compte comme un garde. A noter également la présence de Titi, un petit caniche à l'aspect repoussant pour lequel Bouglio a une affection démesurée.

- **Ilirnir Kroutchev**, un Kislévite loin de chez lui. Avec son compagnon **Dimitrius Rastatof**, ils font commerce de peaux. Ils ont passé l'accord suivant : Ilirnir s'occupe de la vente et des sous, Dimitrius de la chasse et du nettoyage des peaux. Cela peut sembler inégal mais ils sont tous deux forts satisfaits de l'accord. Chacun excelle en effet dans son domaine et, bien que peu loquace, Dimitrius pourra s'avérer d'une grande aide.

Ilirnir et Dimitrius partagent un solide sens commun qui apparaît lors de leurs prises de paroles. Cependant, Ilirnir est bavard et curieux, surtout après ses périodes d'isolement dues à la chasse, alors que Dimitrius est avare de ses mots.

Ils voyagent avec un chariot (plein de peaux) et Dimitrius compte comme un garde.

- **Ildefonse Herbert** est un membre de la suite de Dame Gertrude, petite Duchesse de la région. Cette dernière a décidé récemment de déménager à la ville de destination de la caravane et Ildefonse, homme de confiance, est chargé d'y accompagner les multiples biens de la Dame.

Ildefonse fait de son mieux pour parler avec noblesse, comme il se croit obligé de faire. Ceci dit, sa tendance à s'énervier fait rejaillir aisément ces origines paysannes, avec force jurons.

Son chargement prend place dans deux chariots. Deux muletiers sont également présents. Ildefonse annonce enfin son intention de recourir aux services de quelques gardes si besoin. Il peut également proposer aux joueurs de prendre place dans un de ses chariots (celui avec les couvertures et autres tissus).

- **Frère Marthus**, un homme de foi, est également présent. Se présentant comme initié d'un Temple d'une divinité majeure mais relativement en disgrâce localement (par exemple Sigmar à Middenheim), il dit convoier des onguents consacrés car le Temple de la ville de destination en manque. Bien évidemment, frère Marthus n'est pas ce qu'il prétend, mais un charlatan qui doit quitter la ville rapidement, avant que les ennuis causés par ses fumeux onguents miracles ne le rattrapent.

Désirant conserver son stock, il a choisi cette couverture, espérant passer inaperçu. Si les joueurs se penchent un peu sur le contenu de son chariot, ils pourraient être surpris d'y trouver des élixirs de vie et autres essences de vigueur...

Frère Marthus parle avec une voix douce et empreinte de sagesse, appelant tout le monde « son frère ».

Il voyage avec son chariot et n'est pas accompagné.

NB : ce personnage ne sera pas plus développé dans le présent scénario. Cependant, il peut servir si besoin de fausse piste ou de diversion. Il montre également que toutes les personnes du Vieux Monde ont une histoire. Ainsi, si jamais les joueurs s'y intéressent, il y a du répondant !

Julius introduit alors le groupe des joueurs, à qui il demande les précisions indiquées. Toute annonce de la présence d'un jeteur de sort est relativement mal vue. Magie rime avec Chaos, et tout le monde désire un voyage calme et serein !

Une fois toutes ces présentations faites, Julius fait état de sa venue avec ses deux chariots, ses deux muletiers et un homme d'arme de confiance puis il s'inquiète du peu de gardes présents. En effet, la route que la caravane va emprunter est réputée peu sûre, de plus des rumeurs courent actuellement évoquant une troupe de gobelinoïdes. Ildefonse s'engage alors à embaucher un garde, Julius insiste encore un peu puis, vu que personne ne se décide, annonce qu'il va recruter des effectifs supplémentaires (deux autres gardes pour être précis).

La négociation pour l'ordre des chariots débute alors. Il faut savoir que les chariots en queue de convois reçoivent toute la poussière de ceux les précédents. De plus, il est dit que les chariots en queue de convois sont bien plus exposés en cas d'attaque. Bref, Julius entend bien placer ses deux chariots en tête (bien que lui siège dans le second). Pour le reste, aux membres du convoi de se mettre d'accord. Une intense discussion débute alors entre Bouglio Tagliatelli et Ildefonse Herbert, tous les deux voulant être placés en troisième position.

Bouglio avance que son caniche ne supporte pas la poussière, qui cause chez lui de terribles quintes de toux, tandis qu'Herbert connaît le goût de la Duchesse pour la propreté.

La vraie motivation de Bouglio est un poil différente : le Troll Oriental supporte effectivement mal la poussière, et ses étternuements ne sont pas toujours très discrets. Cependant, Julius compatie avec Herbert (il a aussi une femme exigeante)... à vous de trancher cette dure discussion. Son but premier est d'éventuellement éveiller des soupçons chez les joueurs et surtout de permettre aux différents membres du convoi de prendre vie.

Le départ du convoi est fixé à l'heure d'ouverture des portes de la cité le jour choisi.

Un voyage au vert

La caravane se met en route à l'heure prévue. Les premiers kilomètres se font dans une zone cultivée assez paisible. Lors de la pause de midi, où les chariots s'arrêtent à proximité d'un petit village, des paysans viennent à la rencontre du convoi pour leur demander des nouvelles de la ville tout en les informant de la présence d'Orques dans les collines avoisinantes...

La nuit se passe tranquillement dans une auberge fortifiée où, une fois encore, on les avertira de la présence menaçante de Peaux Vertes dans la région.

Le lendemain, lors de la pause de midi, une petite frayeur attend les joueurs. En effet, alors qu'ils sont occupés à prendre leur repas, entre deux collines, de la fumée apparaît de l'autre côté d'une des collines avoisinantes. S'en suivra quelques discussions, car la région est normalement inhabitée, puis la décision d'envoyer quelqu'un en éclaireur (un des joueurs ?) le temps que le repas se finisse.

Peu de temps après, on remarque qu'une miche de pain a disparu. Les recherches commencent puis de petits cris de victoires très, hum, enfantins (« Youpi ya yi, youpi ya ! » sur un ton sardonique) se font

entendre, émanant du chariot de Bouglio. Ce dernier devient alors très inquiet et trouve rapidement la cause de ce bruit. En fait, trois Morveux ont trouvé refuge sous le chariot. Deux d'entre eux sont pendus par leurs pieds au chariot et tiennent entre leurs bras le troisième, qui lui serre fort contre son petit corps menu la miche disparue. Ils sont tous les trois très fiers de leur habilité, et la surprise illumine leurs visages lorsqu'ils sont découverts.

Lorsque cet incident est réglé, Julius réunit un « conseil de guerre », un peu affolé. Pour lui, la présence de Morveux implique forcément la présence d'Orques dans les parages. Il écoute alors les conseils des autres puis, suivant en cela l'avis de la majorité, décide de lever le camp le plus vite possible. Comme tout le monde n'est pas présent, étant donné que certains se sont absentés pour aller voir ce qu'il y avait de l'autre côté de la colline, il prend derechef sa corne et en joue, pour prévenir ceux au loin, tandis que le convoi s'ébranle. Un son lourd retentit alors dans la vallée. Il est probable que les joueurs maudissent cette initiative, mais Julius a voulu faire vite et bien...

Les éclaireurs sont arrivés au sommet de la colline lorsque la corne retentit. Elle ne peut que sonner désagréablement à leurs oreilles : sous leurs yeux se prélassent un grand nombre de Peaux Vertes occupées à festoyer autour de trois vaches à la broche... Par malheur, les gobelinoïdes entendent aussi la corne et certains ébauchent un mouvement pour aller voir ce qu'il en est.

Gageons que l'inquiétude gagne les joueurs... fort heureusement, l'appel du ventre se révèle très vite plus fort que la curiosité chez les Peaux Vertes. Aussi, ces derniers ne poussent pas leur investigation jusqu'au sommet de la colline et se concentrent sur la viande sortie du feu. Mais cela les joueurs l'ignorent !

Pour la petite histoire, cette présence d'Orques et Gobelins est due à un anniversaire. En effet, Glob, le chef Orque de la troupe, se dirige vers le camp de la tribu de l'Oreille Cassée où sa mère, Mam Cram, va fêter ses 30 ans. Cet âge canonique est

exceptionnel chez les Orques, de plus Mam Cram est une chamane redoutée aux colères légendaires.

Aussi, quand Mam Cram a fait savoir à son petit Glob qu'elle souhaitait fêter son anniversaire en sa présence, son rejeton n'a pas hésité. Ceci dit, cette affaire l'embête au plus haut point (tout se perd que voulez vous, même chez les Peaux Vertes). Glob n'a donc pris que ses meilleurs guerriers afin de faire l'aller retour le plus vite possible. La troupe trace ainsi son chemin sans se soucier de discrétion, misant sur sa rapidité et un chemin de retour différent de celui de l'aller ! Cela n'empêche pas la région de trembler.

Un bruit venu d'ailleurs

Cet incident a lieu alors que la caravane est au fond d'une vallée sans cours d'eau et particulièrement sèche. Le Troll avait jusqu'à présent été relativement discret et Bouglio avait pu prétexter de la santé fragile de Titi, son caniche, lorsque de drôles de bruit se faisaient entendre.

Cette fois ci, le Troll ne peut taire un éternuement sonore... Bouglio a certes mis une lourde toile sur la cage de la bête, mais rien n'y fait : un « brooar » terrible retentit. Les bœufs ou chevaux tirant les chariots doivent alors tester leur sang froid, sans quoi il faudra les maîtriser rapidement...

Une fois le calme revenu, les membres du convoi cherchent probablement l'origine du bruit. Ceux devant Bouglio disent qu'il venait de derrière, ceux derrière notre homme disent qu'il venait de devant... Bouglio désamorce la crise avec brio en disant que le bruit venait du bas côté, non loin de son chariot. Si quelqu'un va inspecter les abords de la route, il ne peut cependant que rester perplexé.

Surprise nocturne

Le convoi avance d'un bon pas tout au long de la journée, la peur chevillée aux ventres des voyageurs. Lorsque la nuit approche, la caravane n'est cependant pas arrivée à la civilisation et le

camp doit être établi en rase campagne, sur une aire dégagée.

Alors qu'ils montent le camp, un chariot les rejoint. A l'intérieur se trouve un couple qui rejoint la ville d'où viennent les personnages. Lorsqu'ils apprennent les dernières nouvelles, ils décident de camper avec notre groupe. Ce couple vient de Kleingöft, un petit village plus loin sur la route qu'emprunte la caravane. Ils sont partis plus tard que prévu car une fête fort sympathique vient d'y débuter (pour plus d'explications voir l'encadré sur la fête du Baron de Kleingöft).

Alors que la nuit est tombée, le Troll Oriental qui dort dans le chariot de Bouglio va, à la faveur d'une brise contraire, sentir les tournesols qui sont dans le chariot du couple ayant rejoint le camp. Cette odeur réveille subitement des souvenirs d'enfance jusque là profondément enfouis chez ce Troll loin de chez lui, et une envie de s'en rapprocher, de serrer contre soi ce concentré de paradis perdu, s'empare de lui.

Notre Troll, qui est en fait une Troll, mais personne n'a jamais remarqué la différence, se libère alors de ses chaînes, brise la cage et se dirige vers le chariot du couple. Aussi, nos guetteurs voient subitement une montagne de muscles apparaître de nulle part. Un Troll Oriental ne ressemble guère à un Troll du Vieux Monde, si ce n'est par la taille : ses yeux sont comme plissés, pour ne pas dire bridés, sa peau est d'un jaune malade, aucun poil ne recouvre son corps musclé et, dans le cas de cette femelle, une quantité impressionnante de graisse recouvre l'intégralité de son corps (Bouglio veille à que son appétit soit toujours comblé). De plus, notre Troll arbore à ses poignets de solides anneaux métalliques auxquels pendouillent des chaînes et un pantalon tâché de sang (il faut impressionner le passant par Myrmidia !) couvre le bas de son corps.

Il est important, pour un effet maximal, de ne jamais prononcer le « type » de la créature, c'est-à-dire « Troll Oriental ». Dès qu'une créature est catégorisée, elle perd sa part de mystique et son aura inquiétant, elle redevient de simples caractéristiques. Il faut insister sur sa description,

ses traits physiques hors du commun et ainsi de suite. Eventuellement, si des joueurs insistent pour connaître le nom, vous pouvez faire un jet d'intelligence derrière l'écran, jet qui ne sera pas couronné de succès, bien sûr. Il est de toute façon excessivement improbable que leur personnage connaisse une telle créature, d'autant plus que tout le charme serait perdu. Les « Ah, c'est une sorte de Troll ! Alors, c'est nul en CC mais son ventre contient de l'acide qui gicle lors qu'on le perce. On devrait réussir à se le faire » sont à éviter à tout prix !

Revenons aux gardes. Ils se trouvent entre notre Troll et le chariot du couple, aussi notre créature en soif de souvenirs d'enfance va passer entre eux, les poussant sans ménagement et, si nécessaire, leur lançant une barrique d'eau qui était posée là, comme un enfant lance un hochet... Une fois arrivé au chariot, le Troll ouvre sans ménagement le coffre à l'avant, y plonge son bras et en ressort un objet cylindrique. Son forfait accompli, la créature s'enfuit dans la nuit.

La panique gagne alors dans le camp qui s'éveille. Bouglio et son acolyte, Brutius, se dépêchent de bâcher à nouveau leur chariot, ce qui passe inaperçu entre la nuit et la cohue, tandis que le reste du camp cherche à comprendre les événements récents. Le couple ne comprend pas ce qui s'est passé, seul un tournesol se trouvait dans le cylindre. A ce moment là, les joueurs devraient réaliser qu'ils possèdent un objet précieux de forme semblable, au MJ de glisser à ce moment là que le chariot du couple ressemble étrangement au leur... Vous pouvez alors les laisser un peu mariner dans leur jus !

Une affaire décidément compliquée

Le lendemain matin la caravane s'ébranle avec une tension perceptible. Tout le monde est armé et on craint le pire pour la journée à venir.

Lorsque la caravane arrive à Kleingöft, en début de matinée, le village est en pleine effervescence. Des gens (re)montent des banderoles, d'autres

(re)mettent sur pied des étalages, quelques-unes nettoient le sol.

La raison de ce capharnaüm est rapidement apprise : une bête énorme a traversé le village cette nuit, détruisant tout sur son passage ! Comme si elle était possédée par un terrible démon, la créature a déchiqueté les banderoles, qui ne lui arrivaient qu'au ventre, puis s'est jetée sur les étalages. Elle les a envoyés valser avec une force phénoménale puis s'est emparée de quelques biens de valeur. Le monstre s'est alors rendu compte de la présence du témoin du présent récit, Herr Schrump, et a craché du feu dans sa direction. L'homme s'est alors réfugié dans un abreuvoir, geste qui lui a sauvé la vie à l'en croire. Lorsque Herr Schrump a ressorti la tête, la créature avait disparue.

Enfin, telle est la version racontée par Herr Schrump, l'unique témoin de la scène. L'ivrogne du village cuvait en effet son vin sur la place du marché et il a été réveillé en sursaut. Puis, paniqué, il s'est fait dessus avant de se jeter dans l'abreuvoir, se disant que cela le réveillerait... Lorsqu'il a réalisé qu'il n'avait pas rêvé, il s'est empressé de mettre à l'abri quelques piécettes qui s'étaient libérées de leurs coffres puis a inventé une version un peu plus glorieuse des événements. Bien sûr, tout le monde n'est pas totalement convaincu de son récit, mais les faits sont là : une créature de grande taille et d'une grande force a traversé le village cette nuit, détruisant au passage de nombreux stands et en dévalisant certains. Les hommes ont donc pris leurs armes avec eux et les épreuves de la fête du Baron sont remis à l'après-midi, le temps de tout remettre sur pied et s'assurer de la sécurité du village. La tension est depuis retombée car la bête semble s'être envolée (les traces montent loin dans les collines et ne semblent plus en descendre).

Notre Troll a en fait humé une fois de plus la présence de ses chers tournesols dans le village et est allé se servir. Plus grand que les banderoles, il les a arrachées dans sa course sans même s'en apercevoir, puis s'est rué sur un des stands où se trouvaient des tournesols dans leur coffrets cylindriques, en prenant un maximum dans ses bras puis repartant aussi vite qu'il était venu, renversant

sur son passage quelques étalages... Tout content de sa trouvaille, et voulant en profiter dans la tranquillité, le Troll s'est alors dirigé vers les hauteurs à grands pas. Pour le malheur des joueurs et de leur convoi, il se trouve qu'une fois arrivé assez haut la brise a porté l'odeur d'une grande concentration de tournesols. La bête s'est alors dirigée dans cette direction. A deux heures du village, il y a en effet un champ de tournesols, qui sert à faire de l'huile. Bien évidemment, la route qu'emprunte les joueurs passe juste au milieu de cette mer jaune.

Le champ de la peur

Sans nul doute, les joueurs traversent le village avec perplexité puis continuent à avancer. En tout cas, Julius en décide ainsi et ne veut pas changer d'avis. Avec une horde de Gobelins aux trousses, il n'a pas le temps pour le tourisme !

Vers la fin de la matinée, le convoi arrive en vue d'un grand champ de tournesols. Ce champ se trouve au milieu d'une vallée encaissée et est coupé en deux par la route. Au milieu s'y trouve une charrette renversée dont un des bœufs a été à moitié dévoré, l'autre étant hors de vue. A part cela, tout semble calme.

Cependant, lorsqu'on s'approche de plus près, un frémissement se fait entendre en provenance du champ... subitement, une tête jaune énorme, arborant des petits yeux plissés et des canines proéminentes apparaît, poussant un rugissement intimidant. La tête disparaît alors et les fleurs bougent à nouveau, indiquant que la créature se rapproche. Quelques jets de peur et une prudence respectueuse s'imposent alors...

Le Troll désire en fait protéger sa récente acquisition. Tous ces souvenirs d'enfance lui sont montés à la tête et il est hors de question que quelqu'un les lui arrache à nouveau. Tout homme, chariot ou bestiau est donc considéré comme ennemi, et le Troll fera en sorte de le mettre hors d'état de nuire d'une charge bien menée. Cependant, si l'objet de sa colère se met à distance

respectueuse, le Troll ne s'en occupe plus. De plus, pour cette brave bête, plus l'objet approchant est volumineux, plus il est dangereux. Aussi, si les joueurs tentent de faire diversion en contournant le champ, le Troll va dans un premier temps les suivre puis revenir au pas de charge dès qu'un chariot s'approchera trop. La charrette renversée illustre le triste sort qui attend toute chose défiant le Troll. Le propriétaire s'en est retourné chez lui, de l'autre côté du champ, bouleversé et en état de choc mais, grâce aux Dieux, indemne. Il est également à noter que le Troll coure parfois ventre au sol, à quatre pattes donc. Dans ces moments là il est très dur de deviner sa localisation dans le champ. Cela garantit un petit effet de surprise que les joueurs devraient adorer.

Par un cruel hasard, il va sans dire que les chariots ne peuvent pas contourner le champ, les bords de la vallée sont bien trop rocailleux et raides. De même, il a plu récemment et un feu aura du mal à prendre, d'autant plus qu'un ruisseau traverse le champ. Bien évidemment, si le moindre tournesol est abîmé des cris déchirant se font entendre en provenance du champ, et la rage du Troll s'en trouve décuplée. Les joueurs se retrouvent donc face à un dilemme : comment faire pour que le convoi traverse le champ ? Il est probable qu'ils essayent de faire diversion puis que la violence ou le feu leur vienne en tête. C'est alors qu'intervient Bouglio. Ce dernier dit avoir retrouvé sa muse grâce à cette charmante créature, dont l'attachement aux fleurs, dit-il, lui rappelle toute la douceur de son premier amour. Il enjoint alors les membres de la caravane à capturer la créature vivante, pour qu'elle puisse continuer à l'inspirer. Si les joueurs, et le reste de la caravane, ne se rangent pas à ses beaux sentiments, Bougliodit alors qu'il est prêt à mettre la main au portefeuille... A vous de voir quel montant est à même de tenter les joueurs.

Le scénario se veut ici assez ouvert.

Si les joueurs insistent pour passer en force, sans se préoccuper de la capture, ainsi soit-il. Cela ne sera pas chose aisée, le feu ne réussissant pas à se propager dans le champ, pas plus qu'une torche brandie n'empêchera le Troll, au désespoir, de jeter

des rocs voir même, en ultime recours, de mener une charge furieuse et désespérée (sur une zone moins protégée par les flammes, comme l'arrière d'un chariot par exemple). Dans une telle hypothèse, il paraît improbable que tous les chariots s'en sortent sans dégâts. Le combat peut aussi être une option, mais assurez-vous que les joueurs paient cher ce choix si peu romanesque ! Parmi les membres du convoi, Dimitrius est prêt à participer. Après tout, c'est une belle bête et un tel défi l'interpelle. Les gardes engagés pour l'occasion, par contre, ne sont pas d'accord. Ils ont été engagés pour défendre le convoi, pas pour attaquer un monstre. De plus, les gardes s'opposent aussi à continuer le chemin alors que la bête est toujours là. Ils n'ont pas non plus été engagés pour se jeter dans la gueule du loup ! Attention, cela ne va pas dire qu'ils ne peuvent pas se faire convaincre (surtout moyennant finance), mais que cela est difficile.

Bouglio, lui, fera son maximum pour éviter toute blessure de part et d'autre, mais veillera à ne pas s'identifier comme le propriétaire de la bête : on pourrait venir lui demander des comptes... Dans l'espoir de changer l'attitude des joueurs, il peut aussi évoquer le pauvre hère propriétaire du champ : si on lui abîme ses plantes il perd toute une année de labeur.

A l'inverse, si les joueurs se prennent au pari de la capture, un plan bien conçu peut permettre une capture sans trop de mal. Il faut dire que Bouglio fera remarquer, si besoin et l'air de rien, que cette bête doit craindre le bruit et le feu, comme n'importe quel animal. L'idée d'une battue repoussant le Troll dans un piège devrait pouvoir commencer à germer. Bien sûr, il faudrait plus d'effectifs que n'en compte la caravane, mais un Baron fraîchement choisi devrait pouvoir mobiliser les habitants de Kleingöft... Eventuellement, les joueurs pourraient essayer de faire la battue en se passant de bras supplémentaires, mais charge au MJ de montrer, éventuellement par la pratique, combien le volume sonore et un « mur de feu » concentré sont importants (si les personnes sont trop distantes les unes des autres le Troll n'hésitera pas à passer entre deux rabatteurs, à l'inverse, si

les personnes sont trop groupées alors elles ne parviendront pas à obliger le Troll à quitter le champ). Quand au piège en lui-même, une petite reconnaissance des alentours devrait facilement mettre à jour un ancien puit à moitié comblé. Si les joueurs pensent en plus à garnir le fond de tournesols, cela devrait fonctionner sans trop de mal ! Par ailleurs, il y a au village un forgeron nain assez réputé. Ce dernier pourra fournir, si on lui demande, des chaînes à même de résister à la force phénoménale de la créature. Autre possibilité, gaver la créature de nourriture grasse a toujours fait ses preuves. Quelques dizaines de kilo de viande avalés suffisent en effet à rendre somnolent le Troll, mais il faudra ensuite réussir à l'attacher solidement, ce qui ne manquera pas de le réveiller...

Bien évidemment, les possibilités de plan sont innombrables et il revient au MJ de s'adapter. Cependant, Bouglio veille à ce qu'un plan réaliste et sans trop danger pour sa bête de cirque soit adopté. Si besoin, il préconise d'aller voir au village avant de se décider. Le Troll n'a pas l'air de vouloir bouger dans les prochains temps, il n'y a donc pas de raison de se presser. Bouglio fait tout de même attention à ne pas trop en faire. Pour cela, il joue sur les peurs des personnes réunies, renchérissant quand bon lui semble.

Quelques artifices sont tout de même envisageables pour "forcer la main des joueurs". Julius pourrait tout naturellement insister pour passer en toute sécurité. Le propriétaire du champ, non évoqué jusqu'à présent, pourrait pointer le bout de son nez et vouloir une solution définitive au problème. Evidemment, il préfère les solutions qui n'incluent pas la destruction totale de son champ (et dans ces moments là un propriétaire est plein de ressources).

NB : mon groupe de joueurs n'a pas daigné se joindre à la fête décrite ci dessous. Cela peut sembler à priori dommage mais loin de là : la Fête du Baron était tout de même là en trame de fond et ... on s'est bien amusé quoi qu'il en soit !

Un petit village si sympathique

Dans l'hypothèse où les joueurs décident de participer aux épreuves de la Fête du Baron, il faut alors jouer sur l'ambiance villageoise (où les inconnus sont toujours sources de sentiments variés) beaucoup plus que sur la difficulté des épreuves.

Il faut dans un premier temps réussir à s'inscrire à une épreuve, sachant que les joueurs arrivent tard et que les inscriptions sont closes. Les organisateurs ne veulent pas déroger à la règle à moins que le Bourgmestre les y autorise. Ce dernier finit actuellement son plantureux repas tout en mettant à la cave ses possessions les plus précieuses (en prévision du lendemain, quand le nouveau Baron viendra habiter chez lui). Il est donc pas mal occupé. Son accord obtenu, il faudra retrouver les organisateurs qui, depuis, sont passés à autre chose (préparation des épreuves, rafraîchissements alcoolisés ou visite au champ de tournesol).

Pendant ce temps et même ensuite, les enfants du village prennent à parti ces étrangers pressés aux drôles de visages, se moquant de leurs manières et de leur hésitations. Les jeunes marmots sont en fait envoyés par quelques rudes gars du coin qui aimeraient bien montrer aux demoiselles locales leur vaillance. Aussi, si les Aventuriers commencent à s'en prendre aux enfants, ne serait ce qu'en élevant la voix, les « grands frères » viennent tout de suite les remettre dans le droit chemin. Mais il se peut aussi qu'une vieille villageoise vienne sauver nos héros infortunés en fustigeant la jeunesse.

Entre temps, n'oubliez pas Herr Schrupp, qui a encore plein d'histoires à raconter, les vendeurs de tournesol (après tout, des gens qui viennent de la ville ne peuvent qu'être riches), une ou deux villageoises bien agréables à l'œil et attentives aux agissements des joueurs, sans parler des chiens peu amènes du voisinage, des Anciens qui ont déjà bien bu (« Vous voulez pas goûter la dernière goutte de mon grand aïeul des fois ? Y a pas dire, 20 ans de cave ça fait son effet ! ») et l'excitation générale à laquelle participe gaiement les quelques musiciens locaux (qui compensent le talent par l'enthousiasme,

à moins que vous n'ayez de la musique appropriée à faire passer en même temps, avec une mention spéciale pour la troupe d'Emir Kusturitzza).

Vous aurez donc compris le tempo de cette partie du scénario : déborder les joueurs par des détails burlesques, ennuyeux et attachant à la fois, tous relevant de la fête de village sauce Warhammer... Ils ne doivent plus savoir où donner de la tête pour tout de même réussir à s'inscrire et remporter au moins une épreuve. Voilà qui apprendra aux étrangers à ce mêler de tout !

Lors des épreuves, tout le monde se presse pour aller voir ces étrangers si surprenants (« Si j't'le dis, c'est bien eux qui veulent capturer le monstre cracheur de feu. Oui, oui, même le maigrichon ! ») et leurs actions sont commentées comme il se doit. Les épreuves font également leur effet et il est dur d'y garder sa dignité. En fait, c'est justement si les joueurs se « mettent au niveau » des villageois, riant de leurs déconvenues et abordant tout cela avec humilité qu'ils se feront le plus aisément accepter par la majorité (les notables locaux, eux, ne peuvent se permettre un tel laisser aller).

Au final, gageons que les joueurs remportent au moins une des trois épreuves. Le choix du vainqueur, à la courte paille, devrait être fait « pour de vrai », autour de la table, afin d'avoir un maximum de suspens. Si jamais les joueurs ne sont pas vernis, il leur faudra convaincre la population locale par un autre moyen... cela peut aller du plaidoyer larmoyant (auquel cas Bouglia peut apporter son aide) à une rémunération du nouveau Baron ou à insister auprès du Bourgmestre sur les dangers du monstre (voir, en effectuant la battue le lendemain, à éviter que sa demeure ne serve de palais au Baron Nouveau, tout dépend de nos chers joueurs !)...

Une battue à la campagne

La battue doit être un moment de tension, quelle que soit la préparation et le nombre de personnes présentes. Nul ne souhaite y laisser sa peau et les joueurs doivent se mettre en première ligne et sans

cesser d'haranguer les troupes, tout cela avec un Troll Oriental guère coopératif comme invité d'honneur. Au programme pour l'acteur principal : des charges avortées, une ou deux vraiment portées si une ouverture se présente. Les acteurs secondaires ont des soucis plus élaborés : comment s'organiser (et qui ?), comment commander (« Serrez les rangs à droite, la bête ne doit pas nous échapper... Serrez les rangs j'ai dit ! Foutus incapables, tout est à recommencer, et la bestiole commence à s'énervier ! »), d'où commander (50 personnes en train de crier, ça en fait du bruit, surtout si le reste du village est à côté en train de commenter ou de pousser la chansonnette, histoire de donner du cœur). Les animaux du voisinage ont eux plus de mal à garder leur calme et si jamais le monstre s'en approche trop il se peut qu'une débâcle se produise parmi les chariots et autres attelages.

De plus, si les villageois sont de la partie et avec un peu de chance, une atmosphère de spectacle commence à régner. Les enfants courent un peu partout, les pépés donnent des conseils, femmes et notables se mettent sur les hauteurs, tout le monde commente à souhait. Assurer la sécurité de tous devient vite très difficile et les joueurs devraient craindre d'être débordés par les événements. Si vos joueurs sont du genre tire laine, il est également possible que des petites mains viennent visiter des affaires laissées sans surveillance, dans les chariots par exemple. De même, si vous avez des joueurs généralement tatillons, excessivement hésitants ou fanfarons, c'est l'occasion pour eux de se voir dans un miroir... Quel bonheur le jeune homme bien né du village qui sait tout mieux que quiconque !

Attention cependant à ne pas trop noircir les événements, que ce soit la battue collective ou la fête de village. Quelques villageois doivent aussi apparaître comme des « gens bien », mais ils ne sont pas forcément les plus nombreux, ils peuvent aussi avoir d'autres priorités (« Désolé pour ta battue mon gars, faut vraiment qu'y aille, j'ai d'jà trop attendu pour récolter mon foin. Avec le mauvais temps qui s'amène c'est mes vaches qui vont y passer cet'hiver si j'traîne trop ! Mais mes frères viennent, j'suis allé les chercher exprès. ») ou



tout simplement ne pas aimer s'imposer ou se mettre en avant, se contentant de donner un petit coup d'main de ci de là. Faîtes remarquer ces personnes juste avant que les joueurs ne supportent vraiment plus les « agitateurs ».

Une fois tout ce ramdam passé et la créature piégée, les joueurs devraient être plein de respect pour tous les organisateurs du monde ! Ah, les joies des contrées sauvages (je reviendrai une autre fois sur les plaisirs comparés des insectes, ours mal léchés et autres tentes percées, gniark !)...

Bouglio remerciera chaleureusement les joueurs, si sa bête a été capturée saine et sauve, et restera à Kleingöft pour « continuer à s'en occuper ». Il doit désormais trouver un moyen de transport adéquat (sa cage ayant montré ses limites) et cela nécessitera un peu de temps. De plus, il a assez risqué sa couverture et ne veut plus tenter le diable. Le convoi des joueurs repart donc avec un chariot en moins. Si vous vous sentez d'humeur taquine, la rumeur concernant la troupe d'Orques et Gobelins peut continuer à les accompagner, avec son cortège d'inquiétude.

La Fête du Baron de Kleingöft

La légende raconte qu'il y a longtemps de cela, un Baron d'une région lointaine arriva à Kleingöft. Cet homme avait été détrôné par un ambitieux et sa vie était en danger. Aussi, lorsqu'il arriva dans ce petit village, il décida d'aller se réfugier dans le chêne de la place du village. Ce dernier était en effet très dru et sous ses branches se tenait le marché, dont les restes parsemaient encore le sol. Cependant, très vite, les villageois se rendirent compte de sa présence et puis, peu à peu, prirent soin de lui, lui apportant force nourriture.

Pour commémorer cet événement historique d'importance majeur, une fête a lieu tous les ans, la Fête du Baron, où un Baron Nouveau est nommé pour une journée. Cette fête se tient pendant trois jours.

Le premier jour a lieu une pièce de théâtre,

organisée par les enfants du village, contant la fuite salvatrice du Baron et montrant les dangers de l'ambition et du pouvoir. La journée suivante a lieu des épreuves rappelant le vécu de l'illustre personnage.

Les épreuves sont les suivantes :

- une course dans des sacs à charbon consistant à faire quatre aller retours entre deux barriques séparées de 50 mètres. Le Baron fuyait ses ennemis dans des habits tout sauf pratiques et il a parcouru une sacrée distance.

- un concours de grimpe, sur des mâts levés pour l'occasion, rappelant le chêne salvateur. Afin de corser l'affaire, la tradition exige que les mâts soient graissés, le Baron était tout sauf doué pour la grimpe !

- un concours de gloutonnerie, consistant à manger un maximum de saucisses au chou. L'appétit du Baron était féroce et la seule nourriture en abondance alors était la fameuse saucisse au chou de Kleingöft !

Enfin, le Baron de l'année, appelé Baron Nouveau, est tiré à la courte paille parmi les vainqueurs des trois épreuves présentées ci-dessus. Etre noble est une chance dont les élus sont rares !

Le Baron Nouveau exerce enfin son règne le troisième et dernier jour de la Fête du Baron. On doit alors lui satisfaire tous ses désirs, dans la limite du raisonnable bien sûr. Une coutume s'est instaurée avec le temps : le Baron Nouveau prend possession, pour la journée, de la plus belle demeure du village. Suivant les années, cela a ravi le propriétaire, lorsque ce dernier était en manque de reconnaissance sociale, ou l'a ennuyé au plus haut, lorsque sa position à la tête du village était incontestée...

Symbole de cette fête, des tournesols sont vendus aux badauds. En effet, ces fleurs rappellent la collerette jaune que portait le Baron autour du cou. Afin de protéger ce précieux souvenir, les tournesols sont vendus dans des cylindres de paille tressée afin de protéger la fleur des chocs et d'assurer un séchage optimum. Accessoirement,



cela donne aussi du travail au vannier du village...

La Fête du Baron est un événement local incontournable et les villageois de Kleingöft et des alentours se pressent pour y participer. Cependant, sa notoriété n'a jamais atteint une quelconque ville d'importance, aussi les étrangers y sont rares. Aussi, quand certains décident de s'y mêler à la dernière minute, tout le monde retient son souffle...

Epilogue

Il est probable, si vous avez réussi à taire le nom de l'animal, que les joueurs soient des plus perplexes et curieux quand à sa véritable nature et à ses motivations. L'évidence a beau leur crever les yeux, ils ont en général du mal à l'accepter : un monstre ne peut pas déceimment être tout bonnement amoureux de simples tournesols non ? Il doit y avoir quelque chose derrière ! Mais entre nous, que peut on attendre d'une créature enfantée par le Chaos ?

Je ne sais pas dans quelle mesure leur révéler la vérité est une bonne idée. Je l'ai déjà fait et certains joueurs ont été déçus, la menace du Troll Oriental leur semblant d'un seul coup amoindrie. D'autres au

contraire ont adoré cet éclairage original du Vieux Monde. Dans les deux cas, la magie de l'inconnu a perdu de sa vigueur, le rêve ayant été défloré. Je ne serai donc dire qu'elle est la meilleure approche ! Pour ma part, mes joueurs finissent généralement par me convaincre de tout révéler, à leurs risques et périls, mais une plus grande force morale est peut être souhaitable.

J'espère en tout cas que vous aurez passé un bon moment, loin des soucis du quotidien, qu'ils soient rôlistiques ou non.

Tous vos retours sont les bienvenus !

Cordialement,
ZedroS

P.-S.

Si quelqu'un se sent une envie d'illustrer ce scénario, j'en serai ravi. Pour me contacter utilisez mon mail (zedros.schwartz_at_gmail.com, en remplaçant le _at_ par un @) ou envoyez un message privé à ZedroS depuis les forums du Site de l'Elfe Noir (www.sden.org/forums).