



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Herowars - Heroquest > Scénarios > **Dans le coeur de l'hiver**

Dans le coeur de l'hiver

Noces de neige

jeudi 5 septembre 2002, par [Ubblak](#)

Le roi de la tribu sartarite Malani a décidé une alliance avec la tribu Culbrea. Pour cela, il offre son dernier fils en mariage à la seule fille du roi des Culbrea encore célibataire. Le père du fiancé tenait à ce que les lunaires ne perturbent pas la cérémonie, qui comporte des rites à Orlanth, aussi a-t-il prévu un mariage aussi discret que possible, car les Culbrea sont farouchement anti-lunaire. Cette alliance sera en quelque sorte une bouée pour les Malanis en cas de défaite lunaire (car les Malanis sympathisent avec l'occupant). En effet, les récents revers lunaires en Pays Saint aux gués de Pennel ont frappé les imaginations. Personne n'est dupe, pas même les lunaires qui ont quelques espions dans la noce.

Participants :

-Un prêtre d'Orlanth le vent caché : *Vanar*.

C'est un homme dans la force de l'âge, habillé de la toge bleu clair Orlanthi. Ses longs cheveux et barbes sont blonds. Il est calme et pondéré, et très très précautionneux, à cause des espions lunaires. Vanar est un prêtre véritablement puissant. Il est un des rares dépositaires du savoir d'Orlanth sur les dragons (les Orlanthis sont avec les kralorelans le seul peuple de Glorantha à savoir traiter avec les dragons). Il cherche à constituer un groupe de héros, qu'il pourra épauler et pour servir ses desseins anti-lunaires.

La fiancée : *Mathilde*, princesse de la tribu Culbrea. C'est une robuste jeune femme de 17 ans, plus faite pour la vie à la ferme que la vie de patricien lunaire... sa robe est splendide et brodée d'or. Son tempérament est notoirement indépendant. C'est la troisième fille de Ranulf Sinistrépée.

Le fiancé : *Jordan aux cheveux de feu*, prince de la tribu Malani. C'est un jeune guerrier (18 ans), très fier de sa crinière léonine et très imbu de sa personne. C'est le quatrième fils de Jassan.

Le père de Jordan : *Edruf Forte-haleine*, roi de la tribu Malani, essaie depuis des années de composer avec les lunaires.

Pour essayer de se concilier les faveurs des tribus



pro-indépendance, il a arrangé ce mariage en secret. Il est vieux mais rusé, un vieux briscard de la politique tribale.

Sa femme, *Malina*, prêtresse d'Ernalda De l'avis général, cette femme sans charme doit avoir des talents cachés...

On dit que son mari et ses fils ne sont que des pantins dont elle tire les fils. Elle parle peu, mais sa voix sonore et bien timbrée impose le respect des guerriers les plus butés.

Le père de Mathilde, *Ranulf Sinistrépée*, roi de la tribu Culbrea, veuf. Lui aussi est un vieil homme (>60 ans). Il a perdu sa femme il y a trois ans et se laisse dépérir depuis. Pour lui, une alliance avec la puissante tribu Malani est une aubaine. Sa fille le mène par le bout du nez.

6 thanes Malani et 5 thanes Culbrea Ce sont des gens turbulents, prompts à la colère comme à la réconciliation. Chacun est partial. C'est beau l'esprit de clocher...

Les notables du Sentier de la Pomme : *Jarstan BonneHache* le maître d'armes, *Dronlan Finelame*, *Kareena* la prêtresse et bien sûr *Gringle*, toujours en quête d'une bonne affaire. Référez vous à leurs descriptions dans *Les Monts Arc En Ciel*.

120 invités des deux tribus Tous sont ravis de participer à la noce. Comme c'est un mariage

de seconde importance, ils ne sont pas plus nombreux que ça, mais ils ont bien l'intention de s'amuser ! Surtout s'il y a du scandale : ça en fera des choses à raconter lors des longues veillées d'hiver !

60 serviteurs spécialement embauchés par l'Auberge d'Etain. Ils ont peur du grabuge. Ils sont dirigés de main de fer par le tavernier, *Bulster le brasseur* et sa femme *Bertha*, qui sait se faire respecter même des ombrageux thanes. Ils viennent tous de la contrée environnante, qui est la campagne majoritairement anti-lunaire. Les filles sont jolies mais elles ont la main leste...

2 jeunes guerriers éméchés : *Balanir* et *Bannder*. Ces deux imbéciles de Culbrea ont fait le pari, la veille lors d'un repas particulièrement arrosé, d'enlever la fiancée. *Balanir* notamment est persuadé que Mathilde est amoureuse de lui (il est assez beau gosse).

Bek tête de plomb fait comme d'habitude le gros bras/ videur de la fête. Il sait calmer les plus éméchés...

Le Boucher et sa bande, groupe de chasse troll. Le Boucher, alias *Sigron*, est un chasseur de *Dagori Inkarth*. Sa chasse est très particulière car il fournit les restaurants trolls en viande humaine... c'est un initié de *Zong* le chasseur. Il est rusé et responsable de pas mal de disparitions cet hiver.

Premier Acte : la noce manquée

Scène I : Le repas d'avant les noces.



C'est un repas fastueux mais barbare, avec moult sangliers et fûts de bière et d'hydromel, sans compter les innombrables moutons mis à rôtir. Il se déroule dans la grande salle de l'auberge, autour de fosses à feu. Les sang-bleu sont au maître bout de la table, suivi des prêtres et des héros. Les réjouissances sont réussies, mais les potins vont bon train.

(potins)

- Mathilde est secrètement éprise d'un jeune guerrier. Son père l'a forcé à se marier (vrai, mais Mathilde a le sens du devoir)

- Un troll surnommé le Boucher sévit dans la région. Il fait le commerce de viande humaine et profite de ce que les clans soient sans défenses à cause de l'hiver pour effectuer des rafles.

(vrai. Les trolls aussi ont des défauts, n'est ce pas) !

- Les lunaires sont au courant de la noce (vrai, ne le dites pas trop fort).

- L'hiver est très rude (merci on avait remarqué)

- Les autres princes tribaux sont absents. On dirait qu'ils ont trouvé mieux affaire que de nocer !

(rumeurs plus générales -nouvelles de la guerre des héros) !

- Tadius, qui remplace Fazzur l'instruit à la tête du gouvernement provincial, a été défait par une coalition de pirates loups, de barbares Hendreikis (Orlanthis du Pays Saint), et l'alliance de la terre tiède au gué du Pennel dans le sud.

Cette coalition était menée par le roi Broyan, que tout le monde croyait mort lors du siège de Citadelle Blanche, et Harrek le

Bersek. C'est le deuxième revers lunaire depuis le siège de Citadelle Blanche, en 1621.

- Tadius, toujours lui, est en train de faire construire un temple dans les collines avoisinantes. Du bel ouvrage !

Temertain, le roi fantoche de Sartar, a été assassiné la semaine dernière. Seule sa femme Estal Donge l'a pleuré sincèrement, et c'était une lunaire...

Les pirates loups, après la victoire de Pennel, hivernent au Pays Saint. Des déprédations sont à craindre !

Et plein de rumeurs provenant du chapitre ci dessus...

Le repas commence à midi et s'achève en début de la nuit. Tout le monde se lève et porte un toast bruyant. Alors l'assistance quitte la table et se rend (dans de chaudes fourrures) au temple de toutes les divinités, où Vanar va officier, accompagné de Kareena.

Les personnages des joueurs auront l'occasion de se distinguer en racontant leurs exploits et en dansant de belle façon. C'est de la poudre aux yeux mais ça ne mange pas de pain. (opposant typique : Goguenard/incrédule 14)

Scène II : La cérémonie.

L'assemblée fait une haie d'honneur aux familles royales à l'entrée du temple avec les armes. Vanar est agréable à écouter. Il raconte avec passion la cour d'Orlanthis à Ernalda. Puis viennent les cadeaux aux mariés (qui vont partir vivre dans la tribu du fiancé), et la dot



que payent
les Culbrea est impressionnante : dix vaches et bien
des beaux
bijoux ! Les deux rois tribaux s'avancent et se jurent
une
éternelle amitié au nom des liens du sang, et
assistance
mutuelle entre les tribus.

Les fiancés se tiennent en avant de l'assemblée,
face au prêtre.
On apporte alors les coupes rituelles, où le sang des
fiancés
mélangés va sceller le mariage.

*Racontez aux personnages des joueurs le mythe de
la cour
d'Orlanth. Il ne faut jamais hésiter à augmenter leur
culture
générale gloranthienne !*

Scène III : sacrilège !

Alors que c'est le moment solennel où Vanar tend le
couteau
et la coupe à la fiancée, un jeune homme, Balanir,
se rue sur
Mathilde et l'arrache de son emplacement, tandis
qu'un autre se
rue sur Ranulf Sinistrépée, le ceinture et lui passe
l'épée sous
la gorge !



Balanir hurle alors à l'assemblée médusée :
"Mathilde m'aime, et
je ne laisserai personne me la voler, fut-il prince de
sang !"
Mathilde proteste qu'elle ne connaît pas le jeune
guerrier, très
calmement.
Et Bannder : "ne vous approchez pas ou vous aurez
le sang du roi
sur les mains !" Ranulf Sinistrépée, tétanisé, ne
réagit pas.

Vanar, calmement, exhorte les jeunes gens à se
raisonner. Un

coup de poing l'envoie dans l'assemblée, qui se lève
alors comme
un seul homme.

*Les personnages des joueurs sont pris dans la
bousculade. Ils
sont totalement impuissants sur cette scène.
Dissuadez-les de se
livrer à la poursuite ; mais s'ils insistent menez leur
la vie
dure jusqu'à la scène VI.*

Scène IV : la bousculade

Dans le chaos confus qui s'ensuit, Balanir et
Bannder
prennent la fuite par la 'sacristie'. L'assemblée,
gênée par son
propre nombre, ne peut rien faire d'efficace.
D'ailleurs la voix
de Vanar, couvrant le tumulte, crie qu'il ne faut pas
répandre
le sang dans le temple !

Finalement, tout le monde se retrouve
dehors. La neige tombe, le vent souffle. On entend
dans la
direction du nord un vague bruit de galop. Mais le
vent est
trompeur...

Ranulf Sinistrépée est trouvé, un rien moins que
digne, non loin, et confirme que les jeunes gens se
sont enfuis
à cheval.
*Oui, bon, les personnages des joueurs n'auront qu'à
dire 'oh !'
ou 'ah !' Ca meublera bien.*

Scène V : attention bain de sang en vue !

L'assemblée rentre à l'auberge ; en effet poursuivre
ou
pister dans la neige relève de l'impossibilité.
L'ambiance est
tendue.

Vanar est resté au temple pour effectuer des
divinations.



Dans l'auberge, les deux tribus se regardent en chiens de faïence.

C'est alors qu'un thane Malani laisse tomber :
"C'était Balanir
et Bannder n'est ce pas ? C'est bien des Culbreas,
pour avoir
tant de vantardise et de témérité sacrilège" !

Un Culbrea : "répète un peu, sale foie jaune vendu
aux lunaires " !

Les armes remuent dans leurs fourreaux. Les
personnages des
joueurs vont devoir calmer le jeu. (et gagner le
respect des
tribus) Sinon, au moment le plus tragique, surgit
Vanar entouré
des deux rois. "Paix ! Nous allons retrouver Mathilde
! Orlanth
a parlé, malgré la voix discordante de son neveu
Valind, dieu de
l'hiver " !

L'assemblée est suspendue aux lèvres de Vanar.
"Orlanth a
soufflé de Sa Voix semblable à celle du tonnerre :
Suivez le
vent du nord ! Que les plus braves d'entre vous
enfourchent
leurs chevaux ! la chance sera avec eux, car Orlanth
aime les
braves" !

*Cette scène est prévue pour que les personnages
des joueurs se
mettent en valeur en évitant le bain de sang. Incitez
les dans*

*ce sens : leur réputation en dépend ! (Orlanthis :
attristés 18,
furieux 15, atterrés 14). Si les personnages des
joueurs
décident une démonstration de force ou se
conduisent comme des
nouilles : Thane : Guerrier 17, furieux 15, Convive :
Guerrier
15, furieux 15.*

Pendant ce temps, le jeune guerrier et son
compagnon ont

enfourché des chevaux et tracent leur chemin dans
les collines.

Ils ne vont pas bien loin : Ils sont interceptés par un
groupe
de dragonewts en maraude. Ceux ci ont besoin de
se rendre auprès
du Vrai Dragon de l'Hiver, et ont trouvé en Mathilde
une
offrande de premier choix. Ils tuent Balanir et
laissent Bannder
pour mort.

Scène VI : le mourrant

Les Orlanthis se divisent en groupes de recherche
qui se
répartissent sur les routes du nord. Le vent est
violent, la
tempête de neige fait rage, et la visibilité est limitée.
Au
bout d'heures et d'heures de recherche à la lumière
des torches
dans la nuit, ils remarquent enfin deux chevaux sur
le bord de
la route.

Les bêtes sont mal en point et se serrent l'une
contre
l'autre pour se protéger du froid ; ça doit faire
longtemps
qu'ils sont arrêtés. Non loin les personnages des
joueurs
trouvent deux corps inanimés : Bannder et Balanir,
couverts de
sang.

Balanir est mort, mais Bannder bouge encore. Alors
que les
personnages des joueurs s'approche de lui, il a le
temps de
dire : "Mathilde... elle va être mangée" ! et il meurt.
Pas trace de Mathilde. Les recherches seront
infructueuses cette
nuit là après ça. Les personnages des joueurs n'ont
pas le choix
et ramènent les deux Culbreas.

Tout le monde à l'auberge est



attristé par leur fin, mais tous espèrent pour Mathilde. Ceci dit, ils ont un suspect tout trouvé : Le Boucher, ce sale troll, est le coupable ! Ca lui ressemble bien d'attaquer de nuit en plein hiver, il a sauté sur un mets de choix ! Les deux guerriers sont enterrés avec les honneurs (ils étaient braves).

Piste difficile à suivre : 2M, froid mordant 5M

Deuxième acte : Le Boucher

Le repère du boucher est bien connu : il s'agit d'une petite caverne dans les collines, à une journée de marche. Il n'a pas encore été délogé car le shérif Dronlan Finelame est hors de mesure de réunir une compagnie armée assez forte avant le printemps, et alors le Boucher sera déjà parti...

Scène I : un coupable tout désigné

Tout le monde est bien décidé à l'attaque. L'assaut est décidé pour le lendemain matin, en plein midi. Les personnages des joueurs sont écoutés pour leurs connaissances dans l'art de la guerre. S'ils se débrouillent bien, ils seront nommés pour conduire l'assaut (les rois ne se mettent pas en danger ; trop vieux).

Mais les thanes sont matamores et comptent bien aussi tirer cette gloire à eux. Environ 60 hommes sont disponibles pour se battre.

*Les thanes : matamores 17, connaissance de l'art de la guerre 13
Dronlan Finelame, shérif du Sentier de la Pomme : connaissance de la région 1M, guerrier 5M*

Scène II : la marche forcée

L'assaut. La troupe armée, après une marche forcée d'une journée et munie d'un bon guide, arrive au site occupé par le Boucher. Celui ci et sa troupe ne cessent de harceler les hommes durant la marche qui s'effectue en partie de nuit. A l'aube, les Orlanthis harassés et parfois blessés par les pierres jetées par les trollinets n'ont pas de répit : le temps est si couvert que les trollinets ne craignent plus le soleil. Mais qui les a prévenus ?

Les trollinets : vifs 18, furtifs 18, fronde 12 V1 (heureusement)

Scène III : Surprise !

Les trolls, qui n'ont pas l'intention de crever comme des rats dans leur repère, prennent les devants et lancent l'assaut sur le flanc de la petite armée des Orlanthis, déjà fatigués.

Une ruée des trollinets(30) sème la pagaille dans les rangs, suivis de près par une dizaine de trolls, brandissant de terribles masses et fronde. L'un d'entre eux hurle des ordres un peu en retrait.

La bataille est désespérée des deux cotés, et les trolls malgré leur infériorité numérique, ont l'avantage de la surprise.

Armée Orlanthis : Combat 18, désordonnée 14, motivée 20.

Armée trolle : Combat 15 V2(avantage de la surprise), efficace 15, désespérée 16

Le Boucher : Commandement 19, armure de cuir V1, fronde 19 V2,



masse troll 20V5, rusé 1M, furtif 18, traque 19, boucherie 17.

Affinités : Ténèbres 17 (aveuglement, commander insectes

géants), chasse 16 (trouver humain, trait mortel).

Trollinets :

voir plus haut. Trolls : combat 16V5, Forts 17

Quel que soit le résultat, les personnages des joueurs

apprennent d'un Boucher goguenard/terrifié qu'il n'a jamais

enlevé la princesse Mathilde. A son repère, les personnages des

joueurs ne pourront que constater son absence, et aucun indice

ne va dans le sens de sa présence sur les lieux...

Points d'héroïsme

1 PH pour ceux qui ont su éviter le bain de sang

1 PH pour ceux ou celui qui a pu retrouver la piste de Balanir

et Bannder.

4 PH à répartir en cas de victoire contre les trolls.

P.-S.

Ce scénario constitue la première partie de la campagne

'le coeur de l'hiver'. On peut le jouer séparément du reste de

la campagne (dans ce cas mathilde est retrouvée au camp troll).

Ce scénario est de niveau 5M

Pour jouer cette campagne, il vous faudra le Livre de Base de

Herowars, l'*Arche d'Anaxial*, et *Glorantha*.

Ce serait mieux

si vous aviez aussi un vieil exemplaire des *Monts Arc-en Ciel*.

Inspirations :

HeroWars, *livre de base* : la mention 'Hiver Froid Dans la

Passé du Dragon'.

Le premier tome de la BD 'La complainte des landes perdues :

Sioban' pour le mariage.