



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Rune > Scénarios > Campagne > **La saison du brouillard**

La saison du brouillard

jeudi 15 septembre 2005, par [JyP](#)

Premier épisode d'une ch'tite campagne pour Rune RPG... et une autre vision des Mangeurs de Morts, ou du Treizième guerrier (le film inspiré de ce bouquin de Michael Crichton, qui reprend le compte-rendu d'un voyageur arabe en y ajoutant le mythe de Beowulf).

En termes techniques, ce qui suit est une rencontre d'introduction à l'histoire (*plot encounter - set-up*), qui se passe en Scandinavie.

Scène 1 - C'est la fête au village

✖ Après un court été, l'automne approche pour les vikings. Les réserves de nourriture sont faites, malgré une récolte maigre (de quoi donner à certains l'idée de partir piller les contrées voisines).
Un festin a lieu au village dans la salle commune, une bonne occasion de boire, rire, manger, et de se taper dessus comme de fiers vikings !

Chaque viking a la possibilité de faire un jet de compétence de difficulté 6, pour successivement boire (*Carouse*), chanter (*Sing* ou *Music*), manger (*Carouse*), faire la fête ou serrer de près les servantes (*Demeanor*).

Si le jet est réussi, le viking gagne en statut auprès de ses pairs : il gagne un point de victoire par point au-dessus de la difficulté (bref, il double les points pour une réussite).

Si le jet est raté, les autres se moquent de lui : il perd 5 points de victoire.

Il est également possible de se battre à coups de poing contre un autre viking, en le cherchant un peu...

Faites un *Roll of Valor* en ne prenant en compte que le combat à mains nues (sans bouclier, mais avec armure). Il s'agit d'un combat secondaire, le mix

total ne doit pas être plus grand que le nombre de héros divisé par deux. Les vikings adverses sont de catégorie inférieure (*mix 0.7*).

Il est bien sûr possible d'utiliser les chaises et cornes à boire qui sont à portée, le seul obstacle est la table en U autour de laquelle tout le monde fait la fête dans la salle : elle compte comme un niveau supplémentaire et il est possible de sauter par dessus avec un jet de compétence de 6.

Enfin, il faut juste assommer l'adversaire, pas le tuer ;o)

Scène 2, par Vincent Marronnier : « Et soudain, c'est le drame... »

✖ Un des guetteurs du village fait irruption dans la salle commune, l'air affolé (et il en faut beaucoup pour affoler un viking). « Le brouillard ! Le brouillard ! Il y a du brouillard sur la montagne ! » s'écrie-t-il.
A ces mots, chacun pâlit : le brouillard n'est pas revenu depuis longtemps, mais chacun sait qu'à chaque fois qu'il vient, il ne laisse que désolation sur son passage...

Nos aventuriers doivent également faire face, en faisant un jet de bravoure (*Bravery*) de difficulté 8. Ceux qui réussissent auront un bonus de +3 sur le



jet pour impressionner l'assemblée, tandis que ceux qui ratent auront un malus de -3 sur le même jet.

❌ Qui plus est, de l'autre côté de la montagne se trouve le domaine du roi Wulfgar, qui a toujours été le premier attaqué par le brouillard. Que s'est-il passé là-bas ? Le thing doit débattre de ce qu'il faut faire...

Finalement, deux expéditions sont prévues : l'une ira au village de Storr, en bord de mer, où l'on devrait savoir ce qui s'est passé dernièrement de l'autre côté de la montagne, tandis que l'autre ira prévenir tous les fermiers isolés dans la vallée pour qu'ils reviennent.

Les plus courageux iront bien sûr prévenir les fermiers et faire face au danger, les héros peuvent se vanter de leurs capacités à la manière viking !

C'est le moment pour nos aventuriers de se remettre des libations et des excès du banquet, en faisant un jet de compétence (*Carouse*) contre une difficulté de 8. Ceux qui échouent ont un malus de -2 à tous leurs jets jusqu'à nouvel ordre (*Impairment*), le temps de se remettre.

Ensuite, chaque viking se vante de sa force et de son courage, en faisant un jet de compétence (*Demeanor*) contre une difficulté de 8. Notez quels sont ceux qui réussissent le mieux leur jet, l'ordre a ici son importance :

Le premier impressionne le chef du village, qui lui donne alors sa propre hache pour aller combattre, et un gain de statut de 20 points de victoire [1]. Le second a lui droit à 10 points de victoire et un casque [2], le troisième 5 points de victoire et un bouclier [3].

Scène 3 - Un kilomètre à pieds, ça use, ça use...

❌ Les vikings ont fort à faire pour prévenir tous les fermiers disséminés dans la vallée : il faut s'orienter correctement, courir d'habitation en habitation, car la lande rocailleuse n'est pas propice aux chevaux.

Un des vikings doit guider les autres, en faisant un

jet d'orientation (*Map*) contre une difficulté de 6. En cas de réussite, il trouve des raccourcis et tous les vikings ont un bonus de +3 sur le jet suivant. Mais en cas d'échec, il se perd plusieurs fois et c'est un malus de -3 qui s'applique.

Chaque viking doit faire deux jets de course (*Sprint*) contre une difficulté de 6. Si au moins un des jets échoue, le viking épuisé subit 2d10 points de dégâts, sans protection de l'armure. Au moins, ce bon exercice leur a permis de se remettre des excès du banquet, le malus correspondant prend fin maintenant (fin de *Impairment*).

❌ Les vikings arrivent dans une partie de la forêt particulièrement silencieuse, où l'on commence à voir de la brume... La ferme que les vikings sont venus prévenir a été sauvagement attaquée, le toit de chaume est partiellement éventré. Les habitants ont été massacrés.

Contrairement au début de l'aventure, les vikings n'ont pas ici de jet de bravoure à faire : un viking normalement constitué est habitué aux scènes de massacres ! Mais par contre, il est possible de déterminer que des gobelins ont fait le coup, à la manière dont ils ont sucé les os (voir la description du *Rock Goblin*) : pour cela, il suffit de réussir un jet d'attention (*PER* + *Awareness*) contre une difficulté de 6.

❌ Les gobelins ont laissé des traces derrière eux, qui se dirigent vers une autre ferme...

Scène 4 - Cannibal Pygmies of the Jungle of Doom [4]

Plus les vikings avancent, plus le brouillard se fait épais. Il est bientôt à couper à la hache (seuls ces imbéciles de romains utilisent des couteaux), et occasionne un malus de -1 (*Obscured Vision*, p. 125). La forêt devient également très touffue, les branches gênent tout usage d'armes à distance pour un malus de -2.

❌ En fait, les gobelins ont monté une embuscade un peu plus loin : quelques-uns d'entre eux se sont



positionnés derrière un vieux tronc d'arbre abattu, de l'autre côté d'une clairière tapissée de mousse, et lancent des sagaies sur les héros.

Pour savoir si les vikings remarquent les gobelins et détectent l'embuscade, tous doivent faire un jet d'attention (*Awareness*) contre une difficulté de 10. Si au moins un échoue, tous subissent les désagréments d'une embuscade (*Ambush Opportunity*, p. 148).

Le tronc d'arbre abattu fait office d'obstacle : sauter par dessus nécessite un saut (*Jump*) contre une difficulté de 6. Il permet également aux gobelins de se cacher (*Half Cover*).

Les autres gobelins sont cachés dans les branches des arbres, prêts à lancer des sagaies à leur tour quand les vikings seront dans la clairière... Il est possible de la contourner.

De plus, la mousse dans la clairière dissimule une fosse, dans laquelle les gobelins ont déposé des ruches. Mais les gobelins sont trop légers pour faire s'effondrer les branches qui camouflent la fosse, et sentent trop mauvais pour intéresser les abeilles.

Les gobelins

Ce sont des guerriers gobelins, qui sont trois fois plus nombreux que les vikings. Ils sont assez faibles pris individuellement (*Threat Category : Pitiful*), mais compensent par le nombre et la ruse. Ils ne sont pas gênés par le brouillard, les abeilles ou la fosse, mais les branches d'arbres les gênent autant que les vikings pour l'emploi d'armes à distance.

Il y en a autant en bas que dans les branches. Ceux du bas repoussent les vikings dans la fosse, ceux des branches se contentent de tirer, à moins qu'un héros essaye de grimper aux arbres.

Dans la fosse aux gobelions

Dès qu'un viking passe sur la fosse, durant tout le combat qui va suivre, un craquement de mauvais augure se fait entendre, il lui faut alors faire un bond (*Jump*) contre une difficulté de 8, ou tomber dans la fosse (chute de 10 pieds, p. 151).

Tant qu'il est dans la fosse, le viking subit les assauts des abeilles (10 points de dégâts par round, *Nuisance Animals*, p. 154). La fosse est assez grande pour que les gobelins descendent se battre, et protège partiellement contre les armes de jets (*Half Cover*), au prix d'une obscurité accrue occasionnant un malus de -2 (*Obscured Vision*).

Pour sortir de la fosse, le viking doit utiliser une action de combat, et réussir un jet d'escalade (*Climb*) contre une difficulté de 4. Pas besoin de matériel d'escalade pour ce faire ;o)

Dans les arbres

Pour occire les gobelins qui leur tirent dessus depuis les branchages, les vikings voudront sûrement aller les chercher au contact. Grimper aux arbres nécessite une action de combat, et un jet d'escalade (*Climb*) de difficulté 7. En cas d'échec, le viking chute lourdement de 15 pieds (p. 151).

Mais une fois que le viking est dans la canopée, il y a assez de branches pour ne plus risquer de tomber, même si la progression est malaisée (*Uneven Ground*). La canopée compte comme un niveau additionnel.

Il est possible d'utiliser les lianes (si si des lianes) qui pendent pour charger sur les adversaires en dessous. Pour cela, il faut faire un jet d'équilibre (*Balance*) contre une difficulté de 7, qui nécessite une action de combat. En cas d'échec, le viking tombe sur le sol (chute de 15 pieds), mais sinon il dispose d'un bonus de +3 sur son prochain jet d'attaque.

Conclusion

✖ Après cette bonne baston, il est temps d'honorer les morts (de fouiller les cadavres donc) : pas de chance, les gobelins ne possèdent rien d'intéressant. A priori, il s'agissait juste d'une bande en maraude, mais qui sait ce que peut apporter le brouillard ? Du nerf, il reste encore une ferme à prévenir, en route !



Vous pouvez éventuellement enchaîner sur une ou deux rencontres aléatoires se passant en forêt, en supposant que les vikings se sont perdus, mais la suite au prochain épisode, [La Guerre Fratricide](#) ;o)

En termes techniques, la rencontre ci-dessus est équilibrée, à +410 / -410 points.

Notes

[1] Hache du chef : trésor catégorie F : *Axe of Glory*

[2] Casque : trésor catégorie E : *Helm of Power*

[3] Bouclier : trésor catégorie D : *Magical Round Shield (+1 Dfn)*

[4] un excellent jeu au demeurant, car tant que l'homme blanc a son chapeau, on ne peut pas le blesser