



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Scénarios > Le Jeu Féérique > **La Fille aux Renards**

## La Fille aux Renards

dimanche 9 mars 2003, par [JyP](#)



© [Stephanie Law](#) 2003. All rights reserved.  
Tous droits réservés.

*Un petit synopsis qui s'appuie essentiellement sur le dessin ci-contre, disponible en plus grande taille sur [Shadowscapes](#).*

Lors de la récolte annuelle de vertu de l'Alliance, les personnages doivent aller récolter des pions qui se trouvent normalement dans une clairière de la forêt. Mais lorsqu'ils arrivent dans la clairière, ils ont la surprise de voir que des renards repus sont en train de faire la sieste, avec une jeune fille aux cheveux roux au beau milieu.

Les renards se sont gavés avec ce qui constitue normalement les pions de vertu de cette clairière (des champignons, une source, etc), et semblent absolument sans défense, apathiques. De fait, seuls des effets magiques féériques en rapport avec ce qu'ils ont ingéré sont susceptibles de leur part.

La jeune fille fait clairement partie du peuple féérique : elle dispose d'oreilles de renard, a les yeux oranges, des canines aiguisées, et une peau de lait. C'est elle qui a guidé les renards jusqu'ici, sachant qu'il y avait des mets savoureux à cette époque de l'année...

Si l'Alliance a déjà passé un accord avec les êtres

féériques au sujet de cette source de vertu, elle fera valoir un rang plus haut que ceux avec lesquels l'accord a été passé : elle n'est pas n'importe qui, mais la fille de Renart lui-même ! Comme lui, elle dispose de traits aristocratiques, et fait valoir son statut de noble sur ses terres pour justifier sa gloutonnerie. Il faudra négocier à nouveau un accord avec la gourmande...

Si aucun accord n'a été placé au préalable, de même elle joue de son statut, mais cette fois-ci pour qualifier les personnages de manants, qui ont interrompu sa sieste. Elle leur demande un tribut en poulets, chapons, boudins et autres charcuteries pour le droit à disposer de la source de vertu. Mais vu sa gloutonnerie, il faudra faire attention à lui fournir ce tribut bien avant que la source de vertu aie produit à nouveau, et faire preuve d'autant de ruse que cette renarde pour qu'elle se plie au marché qu'elle a conclu.

Si au contraire les personnages font montre de violence et tentent de la brutaliser, elle dispose d'assez de pouvoir pour fuir, en mordant cruellement le nez de son principal adversaire. Mais ce faisant l'Alliance vient de gagner un nouvel ennemi féérique gourmand et rusé, qui pourrait de plus faire appel à son père si le besoin s'en fait sentir...



## Liri, fille de Renart

Intelligence +2 (Rusée), Perception +3 (en alerte),  
Force 0, Energie  
+2 (grande vitalité), Présence +2 (noble),  
Communication +2  
(charmeuse), Dextérité -2 (ne daigne pas se servir

d'objets),  
Vivacité +5 (insaisissable).

Pouvoirs Magiques : Contrôle des Animaux (Renards)  
8, Infatuation 5,  
Transformation en Renarde 5

Traits de Caractère : Taquine (+2), Gourmande  
(+3), Noble (+3).