




## Le parfum liquoreux

mardi 2 juin 2009, par [Merin](#)

### INTRODUCTION

Les voyageurs quittent enfin le désert aride où ils voyageait depuis de nombreux jours. Les herbes desséchées font rapidement place à de l'herbe tendre et au loin s'élève une forêt de feuillus. Après les lourdes chaleurs un peu de fraîcheur fait du bien. Vers le milieu de la journée alors que nos amis prennent un petit repas bien mérité, des gémissements attirent leur attention. Un peu plus loin, assis sur une souche moussue, un jeune homme sanglote, le visage caché dans les dans les mains, son scribe à demi endormi dans ses boucles brunes. Apparemment rien ne semble devoir le distraire de son désespoir et, à moins de lui adresser la parole, il restera prostré.

#### Lauric

 Il présente aux étrangers qui l'entourent, un visage aux yeux rouges mais charmant. Agitant son mouchoir en dentelle, il se relève alors maladroitement et s'enquiert de ce qui motive les visiteurs.

Quant à lui il avoue s'être égaré dans la forêt tandis qu'il cherchait le petit village des barriques. "On m'avait dit de suivre la rivière vers l'amont. Alors j'ai décidé de descendre, c'était moins fatigant..."

Vous voyez le genre !

Il va donc leur demander de l'aide en échange d'une récompense si nécessaire.

Lauric est le fils unique d'un châtelain plutôt prospère et il doit prochainement convoler avec Auberée, la plus jolie fille du village qui accepte de l'épouser pour son argent. Lauric en est bien conscient mais comme il est follement amoureux de la jeune fille, il attend avec impatience le mariage. Toutefois, il préférerait qu'Auberée l'aime un peu. Aussi, lorsque sa vieille gouvernante lui a parlé de la

sorcière Mélusine spécialisée dans les potions, l'idée s'est imposée à lui : elle pourrait peut-être l'aider en lui préparant un philtre... d'amour.

Sur ses indications de sa gouvernante, il s'est discrètement mis en route, prenant pour la première fois de sa vie une décision.

Durant tous le voyage il tentera d'aider les personnages sans se rendre compte qu'il les gêne tant par ses actes maladroits que par ses propos décalés. Il n'est vraiment pas à sa place, fond en larmes s'il est contrarié et tout le dérange : la chaleur, la fatigue, le sol trop dur pour se reposer, les odeurs, les bruits inhabituels.

Pendant ses phases mélancoliques il essaiera de rédiger des poèmes d'amour dont la conclusion reste toujours malheureuse.


### LES RECHERCHES

#### Le village des barriques

Le chemin pour rejoindre le village des barriques est assez simple. Il suffit de suivre la rivière qu'emprunte les fabricants de barriques pour livrer leur production à dos d'araignée d'eau (on ne manquera pas d'en croiser un groupe portant chacune sur son dos, un homme qui la dirige et une grosse barrique en bois).

Au village on accueille les voyageurs avec bienveillance et, après quelques verres (en forme de barrique bien entendu) avec le chef des lieux, on leur indiquera le chemin pour rejoindre la demeure de Mélusine la sorcière.

#### La chaumière de Mélusine

 Une demi-heure plus tard le petit groupe arrive dans une clairière où pousse un chêne gigantesque. Blottie contre son tronc, une petite chaumière délabrée. L'unique fenêtre est close d'un lourd volet, il est donc difficile de dire si quelqu'un se trouve là.



La fumée qui s'échappe de la cheminée pourrait toutefois le laisser penser.

Qu'ils frappent ou entrent directement, les visiteurs sont annoncés par un mainate bavard.

L'intérieur de la cahute est encombré de tables, d'étagères croulant sous les parchemins et les pots. Dans un coin un lit où est lové un serpent. Près de la cheminée ou trône une vaste marmite, une vieille femme à la peau parcheminée et aux cheveux blancs observe les arrivants.

Mélusine s'est installé dans la région il y a fort longtemps et elle s'est forgée une solide réputation de guérisseuse... et plus. Elle peut fabriquer de nombreux remèdes contre le rhume, les douleurs articulaires, l'acné et bien sûr le mystérieux philtre d'amour souvent recherché par les jeunes gens déçus.

Moyennant quelques escarnais d'or elle est prête à en fabriquer une fois de plus au grand plaisir de Lauric qui ne maîtrise plus son impatience et sautille d'un pied sur l'autre... Toutefois elle ne possède pas tous les ingrédients nécessaires à sa fabrication et il va falloir les lui procurer. Le larmoyant Lauric retombé dans son profond désespoir va demander de l'aide une fois de plus.

### Le philtre

En fait de philtre il s'agit en réalité d'un parfum épais qui doit être enduit dans le lieu où dort la jeune femme afin qu'elle tombe amoureuse durant son sommeil. Il doit être déposé en différents endroits de la chambre : oreiller, table de chevet, coffre à vêtements, bord de la fenêtre, rideau de la porte...

Ses principaux composants sont :

- Du crachouillot de feuillus
- une plume rouge de vol'aile
- des feuilles de menanthe bleue au parfum anisé à ne pas confondre avec la menanthe violette qui dégage un parfum poivré un peu désagréable.

Mélusine ajoute : *"il vous faudra également trouver l'Ondine afin qu'elle vous donne un ingrédient supplémentaire dont je ne peux vous révéler la nature"*.

> Elle refusera de nommer cet ingrédient car pour l'obtenir, les personnages devront répondre à la devinette que leur posera l'Ondine.


Mélusine ne dévoilera pas non plus que le jeune homme qui demande le philtre doit donner de lui même et prouver sa valeur. Si elle l'avouait d'entrée cela n'aurait plus la même valeur, aussi se taira-t-elle, sauf si on lui pose des questions pertinentes.

Notre amoureux est un poltron qui va sans cesse demander l'aide de ses accompagnateurs ainsi c'est une part d'eux qui va entrer dans le philtre.

Il est maintenant temps de partir sillonner la forêt...

## LA QUÊTE

### L'Ondine

 Les personnages arrivent à la cascade une heure après leur départ. Ils auront beau appeler et faire le tour des lieux, point d'Ondine en vue. Une étude plus poussée montrera des traces de luttes au bord du ruisseau. Deux personnes portant chaussures ont mêlé leurs pas à des traces de pieds nus et palmés.

Les empreintes (les attaquants ont apparemment porté leur victime) mènent à une grotte. Là deux hommes (ou plus en fonction du nombre de joueurs) misérablement vêtus dînent sommairement près d'un feu. Plus au fond, l'Ondine gît sur le sol, soigneusement ligotée et inconsciente.

Les brigands envisagent de la revendre à quelque riche collectionneurs, le combat n'est donc pas inévitable si les voyageurs sont fortunés.

Libérée elle retournera vers la cascade puis après s'être longuement trempée elle s'intéressera à ses sauveurs.

L'ondine est très mince, de petite taille avec une peau bleue, des cheveux et des sourcils fournis blanc aux reflets argentés. Ses jambes sont recouvertes de fines écailles et se terminent par des pieds palmés un peu grands.

S'ils citent Mélusine elle leur posera sa devinette. "De multiples origines et donc de multiples parfums, secret de beauté parfois, arme essentielle des cordons bleus plus souvent, qui suis-je ?"



La réponse attendue est l'huile. Faites intervenir Lauric qui embrouillera les joueurs en proposant d'autres devinettes plus ou moins idiotes. Il pourra donner la réponse par le plus pur hasard.

Elle leur donnera alors une petite fiole d'huile légèrement rose et aux senteurs de fleurs.

Moyennant un petit échange (il y a sûrement un objet sympathique en possession des personnages) elle pourra leur dire dans quelle direction trouver de la menanthe bleue et comment la reconnaître de la menanthe violette.

Elle sait aussi que le feuillus est un petit animal craintif et agile qui vit dans les forêts de sapins et de quelle façon on peut le capturer.

Quand aux falaises, c'est facile "tenez on les voit d'ici !"

### **Le feuillus**

C'est un animal qui vit uniquement dans les forêts profondes, les forêts de sapins, précautionneusement caché entre la mousse et les branches brisées. Un seul individu a élu domicile dans cette partie de la forêt.

Précaution et patience seront nécessaires.

### **La menanthe bleue**

Aux abords d'une clairière s'étend un petit tapis de menanthe. Y poussent côte à côte menanthe bleue et violette. Il va falloir se fier à sa vue ou à son odorat pour les différencier.

C'est une herbe qui pousse au raz du sol avec de petites feuilles triangulaires.

### **Les vol'ailes**

A deux heures de marche au nord de la chaumière de Mélusine se trouvent de hautes falaises d'une centaine de mètres qui abritent quelques familles de vol'ailes. Ce sont des oiseaux rouges de forme triangulaire qui flottent plus qu'ils ne volent. Pour se déplacer ils profitent des courants aériens fréquents près des falaises.

Au pied des falaises il sera impossible de trouver la moindre plume : les vol'ailes ramassent soigneusement celles-ci pour en garnir leurs nids. Il va donc falloir faire un peu d'escalade, soit en partant du bas de la falaise, soit en utilisant une corde du haut de cette même falaise. Si les

personnages choisissent cette seconde solution ils vont faire un petit détour de trois bonnes heures qui va les conduire au pont sur l'abîme (voir ci-dessous).

Ce qu'on l'ignore généralement c'est le régime alimentaire du vol'aile. Une fois qu'on a contemplé ses dents acérées la question ne se pose plus. Il se nourrit surtout de petits animaux volants (se poser est facile mais il aurait ensuite du mal à remonter) mais n'hésitera pas à attaquer la "grosse bestiole" qui attaque son nid.

### **Le pont sur l'abîme**

C'est un pont suspendu fait de lianes et qui oscille doucement au dessus d'une gorge profonde. A l'endroit où il est construit, l'eau s'engouffre dans un aven sans fond faisant un bruit infernal et chargeant l'air de gouttelettes. Il va falloir être courageux et ne pas glisser (Lauric toujours maladroit fera "de son mieux" pour rendre cette traversée périlleuse).

Le pont est formé de trois grosses cordes, une pour les pieds, deux autres pour les mains, et attachées entre elles par des cordes plus petites. Il faudra y passer à l'aller et sans doute au retour car il est peu probable que les personnages possèdent une corde assez longue pour redescendre par la falaise.

## **CONCLUSION**

### **Retour à la chaumière**

Mélusine prend tous les ingrédients et commence sa préparation dans un petit chaudron où elle commence par faire fondre le miel. Elle coupe finement les ingrédients solides, ajoute l'huile puis quelques pincées de ceci, quelques gouttes cela. Quand tout bouillotte doucement, elle sort sa baguette et lance quelques paroles mystérieuses avec un regard absent (faut bien entretenir sa réputation).

Deux heures plus tard le liquide épais est filtré et Mélusine demande au jeune Lauric de lui donner une goutte de sang pour ajouter à la préparation.

Bien sûr il ne veut pas, il a la trouille ! Nul doute que les personnages vont devoir "l'aider" à accomplir ce geste...



Le philtre est ensuite versé dans une petite fiole en terre cuite et échangé contre les escarnais promis et tout le monde se met en route.

### Amour quand tu nous tiens

Après de longues heures de marches (et mal aux pieds pour certains) tout le monde arrive au village de Côte sur Eau Verte construit au pied du château. Sur la place les voyageurs croisent la belle Auberée au bras d'un grand gars solide et rustique (elle trompe déjà ce pauvre Lauric et il est manifeste que le mariage ne sera pas une gêne pour elle).

Le jeune homme va inviter les personnages à loger au château où ils seront bien accueilli par le père, content qu'on lui ramène son idiot de fils sain et sauf et paiera sans rechigner les dettes de son rejeton.

A la nuit tombée il va falloir se rendre au domicile de la jeune fille. Lauric, maladroit, demandera à quelqu'un d'autre d'accomplir le travail. Il faut être discret et faire vite tandis que la famille d'Auberée dîne.

Un peu plus tard Auberée s'endort et le parfum agit sur ses sens. Au petit matin, elle se met en quête de son nouvel amour.

A moins que les joueurs aient réussi à faire participer activement Lauric, la jeune fille tombera amoureuse de l'homme qui aura le plus participé à la quête des composants. Elle voudra le suivre dans son aventure. Libre au joueur de décider s'il doit briser ce "tendre" cœur.

Moral : 0

Armure : 0 (soies et dentelles)

Arme :

FI : (AP finale)/1

Niveau social : 6 (marquis)

Déplacement : 45

Talents : Combat 30 / Communication 75 / Contrôle 45 / Discrétion 25 / Esquive 12 / Lancer 45 / Parade 8 / Premiers soins 45 / Repérage 20 / Résistance 40 / Saut 45 / Séduction 90 / Symbiose 45 / Tir 40

Talents spéciaux : Danse 35 / Discours 55 / Flatterie 65

Défauts : mélancolie

Possession : 10eo et un scribouillard

### BRIGANDS

Origine : forêt

Caste : soldat

FO 8 / EN 6 / PR 7 / RA 8 / PE 8

AG 2 / BE 4 / GA 2 / AU 2 / VO 9

PV 24 / SE 6

Apparence : -4

Paix intérieure : 25

Moral : 6

Armure : 2(cuir)

Arme : mandibule de fourmi (AP-2) et gourdin en bois

FI : 1

Niveau social : 1

Déplacement : 40

Talents : Combat 90 / Communication 05 / Contrôle 55 (corbeau)/ Discrétion 45 / Esquive 25 / Lancer 75 / Parade 45 / Premiers soins 50 / Repérage 65 / Résistance 70 / Saut 60 / Séduction 30 / Symbiose 40 / Tir 65

Talents spéciaux : Grimper 65 / spécialisation en arme 55 / Pistage 35

Défauts : cicatrice et monomaniaque

Possession : 1eo au total

### LE VOL'AILE

voir section créatures

## ANNEXES

### LAURIC

Origine : ville

Caste : noble

FO 3 / EN 6 / PR 6 / RA 9 / PE 2

AG 3 / BE 10 / GA 8 / AU 7 / VO 2

PV 22 / SE 5

Age : 20 ans

Apparence : 9

Paix intérieure : 30



**LE FEUILLUS**

voir section créatures