



La belle dormeuse de l'île aux ours

mardi 2 juin 2009

Où l'on découvre Safran et son Prince Mélancolique

Safran est une cité importante gouvernée par le Prince Asphodèle de Safran.

Celui-ci est âgé d'une quarantaine d'années et fût autrefois un souverain aimé et admiré de tous ses sujets. Hélas, depuis 17 ans, le Prince est atteint d'une mélancolie incurable. A la naissance de sa fille Chilmène, son épouse Cassandra est morte. Asphodèle a alors peu à peu délaissé sa cité pour sombrer dans le chagrin.

Le pouvoir s'est alors réparti entre les nobles, les marchands et Cormux, le Gardien conseiller d'Asphodèle.

Récemment, le fils aîné d'Asphodèle (il a 22 ans), Méliandre, tente de gagner de l'influence. Tant que son père est en vie, il dispose de peu de pouvoir. C'est un mégalomane qui craint d'être empoisonné (toxicophobe). Il hait violemment sa sœur pour lui avoir enlevé sa mère.

Chilmène est une jeune fille charmante et enjouée, qui essaye de divertir son père de mille manières.

Cormux est un vieil homme qui est arrivé à Safran un an avant la mort de Cassandra. Il vient d'un royaume du sud, caché dans les marais. Cet homme taciturne n'est guère apprécié et certains le soupçonnent même d'avoir provoqué la mort de Cassandra.

Enfin, certains nobles fidèles à Asphodèle tentent de lui trouver une nouvelle compagne mais tous ont pour l'instant échoué. Béorix est l'un de ces nobles. Il est dévoré d'ambition et pense que celui qui trouvera cette perle rare gagnera la reconnaissance d'Asphodèle et donc du pouvoir...

Je pars du principe que les PJ sont natifs de Safran ou qu'ils y séjournent depuis un certain temps. Il peut être intéressant de leur faire définir leurs niveaux de relation envers ces PNJ avec les restrictions suivantes :

- NR positif envers Asphodèle.
- NR égal ou inférieur à 0 envers Cormux.
- NR positif envers Béorix.

Où l'on apprend l'histoire de la Belle Dormeuse

Cormux a un secret. Ce n'est pas un hasard s'il a quitté son pays d'origine il y a 18 ans.

Une gardienne nommée Miriel était parvenue à force d'intrigues et de manigances à contrôler les décideurs du royaume. Sa beauté, son charme étaient si grands que nul ne lui résistait. Elle commença à instaurer une tyrannie à l'ancienne mode (gardien + chevaliers). Une poignée d'hommes courageux, dont Cormux, se dressèrent contre elle et la neutralisèrent. Cependant, ils ne pouvaient se résoudre à la tuer (d'autant plus qu'ils étaient dans une certaine mesure encore amoureux d'elle).

Ils endormirent Miriel à l'aide de racines de Ronfleur. Ce puissant somnifère provoque un sommeil quasi éternel tout en préservant le corps. Seule une décoction de feuilles de thé rouge peut réveiller la victime. Cormux fut choisi pour quitter le royaume avec la jeune femme endormie. Il partit loin vers le nord et l'installa dans une île au milieu d'un lac. Il fit un pacte avec la famille d'ours habitant l'île : en échange de son aide, les ours s'engageaient à veiller sur la jeune femme.



Cormux revint alors à la ville la plus proche pour s'y installer. C'est ainsi qu'il arriva à Safran.

Béorix a appris l'existence de la belle dormeuse par un voyageur venant du nord (ce voyageur peut être le Bouffon ou un de ses sbires). Il est persuadé que cette superbe femme pourrait séduire son seigneur. Après quelques recherches, il a découvert ce qui devait provoquer ce sommeil étrange. Il en connaît le remède. Il a alors cherché à se procurer les feuilles de thé rouge. En interrogeant le Fluff Balayeur qui s'occupe du bureau de Cormux, il a appris que le gardien en possédait.

Où une raison d'état vaut bien un petit larcin

Béorix invite ses amis chez lui et leur explique sa découverte. Il sollicite leur aide afin de dérober les feuilles dans le bureau de Cormux. Pour les motiver, il compte sur leur amitié, leur volonté d'aider le Prince, leur goût du pouvoir ou les escarnais.

Chilmène organise bientôt un bal pour égayer quelque peu son père. Béorix peut obtenir des invitations pour tous les PJ qui ne seraient pas nobles. C'est selon lui l'occasion de pénétrer dans le palais et d'accéder au bureau de Cormux. En effet, ce dernier est parti dans le sud pour un moment. Lors du bal, les PJ ont l'occasion de danser, écouter de la musique, badiner avec les jeunes femmes ou jeunes hommes, rencontrer des personnalités de Safran (Asphodèle, Chilmène, Méliante, d'autres nobles). A eux d'imaginer un plan pour détourner l'attention des gardes et s'aventurer dans les couloirs du palais. Après avoir forcé le cragond du bureau de Cormux, les PJ y trouvent les feuilles de thé rouge. En fouillant le bureau, les PJ peuvent également découvrir un portrait d'une magnifique jeune femme (Miriel).

Le Nifleur Hurlleur : Un MJ taquin peut décider que le bureau est gardé par un Nifleur-Hurlleur. Cette bestiole hurle dès qu'une odeur inconnue pénètre son territoire. Elle peut être dressée pour reconnaître l'odeur de son propriétaire, et servir ainsi d'alarme. Un PJ portant des vêtements de Cormux peut éviter les hurlements.

Où l'on part sauver la Belle

Une fois en possession des feuilles de thé rouge, Béorix demande aux PJ de l'aider à organiser l'expédition vers l'Île aux Ours. Celle-ci se trouve à trois jours de marche durant lesquels il faudra traverser la Grande Forêt de Pomedepin. En tant que Noble, Béorix est complètement incompetent pour préparer et faire un tel voyage. Il se révèle être un véritable boulet.

Les PJ doivent donc prendre en charge le voyage : préparation des campements, nourriture, tours de garde, orientation...

Vous pouvez agrémenter le voyage de quelques rencontres :

- carabe nécrophage si vos PJ sont des violents (?)
- chasseur/chasseuse (qui peut les aider et sympathiser en échange d'un coup de main ou qui peut les handicaper en les volant).

Ils finissent par arriver au bord d'un lac gelé sur lequel évoluent des araignées des glaces. Ces dernières sont le moyen le plus simple et efficace de traverser le lac, pourvu que les PJ parviennent à les convaincre. Elles peuvent confirmer le passage fréquent (et récent) d'un humain.

Où l'on rencontre les fameux ours...

Une fois sur l'île, les PJ doivent trouver un moyen d'accéder à la grotte où dort Miriel. Les ours tenteront de les intimider pour les en empêcher. Aux PJ de choisir leur tactique :

- le combat : il risque d'être sanglant et dangereux...
- la ruse : il s'agit de tromper la vigilance des ours. Le problème est qu'il y en a toujours au moins un qui dort devant l'entrée de la grotte.
- discuter avec les ours : ils leur expliqueront alors le pacte qui les unit à Cormux. Selon lui, l'Endormie serait une femme extrêmement dangereuse. Malgré cette information, Béorix souhaitera la réveiller. Aux PJ de décider : vont-ils le laisser faire ou l'en empêcher ?

Où l'histoire se termine

Si les PJ réveillent Miriel, elle se montrera



charmante. Elle jouera l'ingénue et tentera de manipuler les plus influençables. De retour à Safran, elle n'aura aucun mal à se frayer une place auprès d'Asphodèle. Cormux cherchera des alliés pour lutter contre Miriel. Peu à peu les choses changeront. Cette option peut déboucher sur une série de scénarii dans lesquels les PJ luttent ou sont manipulés par la Gardienne. Les factions qui divisent le royaume peuvent alors prendre de l'ampleur.

S'ils ne la réveillent pas, Béorix tentera de trouver d'autres alliés et retournera sur l'île...

ANNEXES

Ours

FI 8 (-) / RA 5

Attaques : 50 %(Morsure)/10 / 65% (griffes)/9 dom
2D6/+1 / 1D6+2/+1

SYM/CON -25/-10

Armure : 1

Déplacement : 1.5

PV/SE/RES : 28/7/90

Talents : DIS 25, SAU, 40 REP 60

Asphodèle

(Noble/Ville)

FO 1 / RA 7 / PR 7 / PE 5 / EN 3

AG 6 / BE 10 / GA 5 / AU 10 / VO 5

PV 10 / SE 2 / PI 0 / ML 1 / AP 9 / NS 9 / CONMAX 8

Compétences : SYM 75 / CON 75 / SED 88 / CMM 91
/ REP 50 / DIS 55 / SAU 65 / TIR 60 / LAN 30 / COM
35 / PRE 75 / RES 40

Talents : Commandement 100 / Discours 30

Défaut : Mélancolie

NR : Méliante +3 Chilmène +3 Cormux +3 Béorix
+1

Méliante

(Noble/Ville)

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

AG 4 / BE 10 / GA 3 / AU 7 / VO 6

PV 10 / SE 2 / PI 33 / ML 1 / AP 8 / NS 5 / CONMAX 5

Compétences : SYM 45 / CON 65 / SED 97 / CMM 50
/ REP 40 / DIS 30 / SAU 50 / TIR 40 / LAN 20 / COM
30 / PRE 45 / RES 45

Talents : Mensonge et Discours 26

Défauts : Mégalomanie, Toxicophobie

NR : Asphodèle -3 Chilmène -4 Cormux -3 Béorix +1

Chilmène

(Noble/Ville)

FO 0 / RA 8 / PR 6 / PE 5 / EN 2

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

PV 6 / SE 1 / PI 43 / ML 1 / AP 10 / NS 10 / CONMAX 6

Compétences : SYM 60 / CON 50 / SED 88 / CMM 75
/ REP 40 / DIS 60 / SAU 65 / TIR 55 / LAN 25 / COM
35 / PRE 60 / RES 25

Talents : Danse, langage des fleurs, maquillage

NR : Asphodèle +3 Méliante +2 Cormux +1 Béorix
-1

Cormux

(Gardien/Marais)

FO 8 / RA 6 / PR 7 / PE 10 / EN 3

AG 5 / BE 5 / GA 4 / AU 9 / VO 9

PV 8 / SE 6 / PI 47 / ML 9 / AP-1 / NS 0 / CONMAX 10

Compétences : SYM 95 / CON 90 / SED 58 / CMM 83
/ REP 95 / DIS 75 / SAU 60 / TIR 85 / LAN 90 / COM
65 / PRE 95 / RES 60

Talents : Vision 36 / Télépathie 18

Défaut : Vieux (60 ans)

NR : Asphodèle +3 Méliante -1 Chilmène +3 Béorix
-1

Béorix

(Noble/Ville)

FO 5 / RA 6 / PR 6 / PE 2 / EN 3

AG 4 / BE 9 / GA 5 / AU 5 / VO 3

PV 10 / SE 2 / PI 35 / ML 1 / AP 4 / NS 5 / CONMAX 4

Compétences : SYM 35 / CON 40 / SED 70 / CMM 50
/ REP 25 / DIS 30 / SAU 50 / TIR 40 / LAN 35 / COM
45 / PRE 35 / RES 30

Talents : Flatterie 20 / Discours 16

Défauts : Dandy, Acrophobie NR : Asphodèle +3
Méliante +1 Chilmène +1 Cormux -3

Miriel



(Gardienne/Toundra)

FO 2 / RA 9 / PR 9 / PE 10 / EN 5

AG 10 / BE 10 / GA 4 / AU 10 / VO 10

PV 16 / SE 8 / PI 48 / ML 10 / AP 10 / NS 3 / CONMAX 10

Compétences : SYM 100 / CON 100 / SED 100 / CMM 70 / REP 100 / DIS 100 / SAU 95 / TIR 95 / LAN 60 / COM 60 / PRE 100 / RES 75

Talents : Mensonge 40 / Changer les NR 20 / Lire les pensées 20

Défaut : Autophobie

NR : Cormux -4

Araignée des glaces

Lieu de vie : Eau douce (gelée)

Fréquence : rare

Type : Prédateur

Description : énorme araignée d'eau (2m), avec des ventouses aux pattes, bleue.

Comportement : Avec sa " trompe ", elle perce l'eau gelée et se nourrit de poissons. Elle vit 3 ans.

Capture : le chasseur doit l'attraper au lasso (LAN extrêmement difficile) puis lui lier les pattes (RES difficile).

Utilisation : Une fois dressée, elle peut servir de monture sur glace, quelque soit l'inclinaison de la pente.

Prix : 8eo

FI : 3 (-)

SYM/CON : +00/+10

Ra 7

Attaques : 30 % (pattes)/15 ; 80 % (piqûre)/10

Dommages : D6/0 ; D6+2/+2

PV/SE/RES : 20/5/60

Armure : 2

Talents : DIS 20 SAU 70 REP 65

Deplacements : 4 sur glace , 2 sur terre.

P.-S.

par Virgile Malaquin