



Recueil des scénarios proposés dans le cadre du 34^{ème} concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 20 juin au 30 septembre 2016, sur les points obligatoires suivants :

* Thème : **Orgueil et préjugés**

* Élément imposé : **un puits**

Ce recueil comprend les scénarios suivants :

- Tambours sur la rivière Rouge (guerre coloniale), par Xaramis 1
- Une fiancée pour deux (cape et épée), par FaenyX 10
- L'île du Puits aux Hommes (*Gelui Kwilgan*), par Ohtar Celebrin 15
- [hors compétition] Le Temps du péril (Terre du Milieu), par FaenyX..... 23
- [hors compétition] [sans titre] (Terre du Milieu), par El Nando..... 28

Tambours sur la rivière Rouge

Scénario de guerre coloniale

par Xaramis

Pourquoi un scénario « générique » ?

Dans nos concours, un scénario générique peut se révéler une faiblesse, si les lecteurs n'y trouvent pas un angle par lequel se l'approprier pour leur(s) jeu(x) favori(s). Mais, têtu que je suis, je continue à penser que les « bonnes histoires » reposent sur des ressorts universels et que la majorité du reste n'est qu'habillage.

Qui plus est, contrairement à un scénario « de commande » pour une publication, une contribution pour un concours de la Cour peut se permettre de prendre des risques et de ne pas trouver son public. J'ose donc une nouvelle fois le générique avec, en fin de texte, quelques pistes d'adaptation pour des univers classiques et moins classiques de JdR.

Mais alors, pourquoi « *Tambours sur la rivière Rouge* » ?

Tambours, pour les « tambours de guerre » qui, dans mes connaissances ou mon imaginaire, collent assez bien à des ambiances très différentes, des Indiens Mohawks aux gobelins de *Warhammer*, en passant par Gengis Khan ou le duc de Marlborough. Mais, si vous préférez les fifres ou les carnyx, ou y ajouter les trompettes du Degüello comme à la bataille d'El Álamo ou dans le film *Rio Bravo*, libre à vous !

Quant à la rivière, j'avais envie de cet élément de paysage signifiant, à la fois lien et séparation, voie et frontière. Et « rouge » ? Une coquetterie assumée.

L'histoire en quelques mots

L'aventure se déroule dans un contexte « colonial », c'est-à-dire celui d'une occupation par une puissance « étrangère », d'un territoire relativement lointain.

Ce qualificatif de « lointain » est interprétable de manière très variée, selon le niveau technologique dans lequel se déroule l'aventure. Si le moyen de transports préférentiel est la marche ou le vol à vitesse supraluminique, l'éloignement sera différent. L'important est de créer, surtout, un décalage fort dans l'environnement (paysage, climat, etc.) et dans les relations humaines.

Les PJ sont attachés à la garnison d'un « fortin », un poste avancé « au bout » du territoire colonisé, à la frontière avec un autre pays en rivalité avec la puissance coloniale. Or, des forces ennemies convergent pour écraser le fortin : si elles font sauter ce verrou, elles s'ouvriront une voie majeure vers le cœur du pays colonisé. Il faut donc les arrêter ou, à défaut, les retenir assez longtemps pour que des renforts arrivent et les contentent.

La situation humaine est complexe, du fait de l'orgueil de certains et des préjugés de beaucoup : l'officier qui commande le fortin méprise une partie de ses propres hommes « métropolitains » et la totalité des « indigènes », fussent-ils au service de l'armée de son pays. Les supplétifs « indigènes » et les colons sont détestés par les habitants des villages voisins. Seules de rares personnes tentent de passer par-dessus ces incompréhensions et détestations.

Les PJ devront faire leur devoir, en contribuant à défendre le fortin et les richesses de certains notables, au besoin en négociant une alliance locale, malgré l'opposition de leur chef et toutes les rancœurs accumulées.

Mettre en œuvre le scénario

Impliquer les personnages

Les PJ sont des membres de l'armée. De préférence sous-officiers, voire officiers subalternes, ou éventuellement militaire du rang, ils ont un peu de latitude pour agir « tactiquement », mais peu de marge de manœuvre en termes de stratégie, un domaine sur lequel leur commandant règne en maître (et il est très peu partageur de responsabilités).

Le terme « commandant » doit être pris ici dans un sens large : il désigne l'officier qui commande la garnison du fortin (y compris les supplétifs locaux). Son grade exact, ou son titre, devra donc être adapté en fonction de l'univers dans lequel se déroulera l'aventure (voir quelques réflexions dans « La galerie des PNJ »).

Pour apporter de la variété, les idées ne devraient pas manquer pour incarner, par exemple, des personnages offrant des contrastes :

- un jeune officier, frais émoulu d'école (ou académie) militaire, et un sous-officier d'expérience, formé sur le tas ;
- un soldat de l'armée « régulière », et un autre commandant une partie des troupes « indigènes » ;
- un tenant de la « grandeur » du pays d'origine, et un autre plutôt intéressé par la géographie, l'histoire et les cultures locales.

Choisir une ambiance

L'aventure est propice à deux ambiances, au moins, qui ont tendance à s'exclure l'une l'autre :

l'une, plutôt réaliste, où une petite troupe militaire, éventuellement encombrée de « civils », affronte un ennemi supérieur en nombre, bien décidé à l'écraser, et pas forcément inférieur en « technologie de combat ». L'issue de l'aventure est, très probablement, fatale pour la petite troupe et, donc, pour la plupart des PJ ; mais, cette tragédie annoncée serait, à sa manière, l'occasion d'une geste héroïque (Les Thermopyles, Roland à Roncevaux, Fort Alamo, Saragarhi, ou, pour les amateurs de space opera, l'Alliance écrasée à Hoth). Ou, pourquoi pas, la victoire contre toute attente (les exemples « vrais » ne manquent pas, comme les batailles de Hodów, Plassey ou encore Rorke's Drift) ;

l'autre, survitaminée, où les PJ sont des sortes de super-héros quasi-indestructibles, capables de hacher menu les vagues successibles des assaillants servant de chair à canon (même avant l'invention du canon !). Pour cette geste d'un autre genre, il faudrait mettre l'accent sur le panache, les actions d'éclat, afin d'éviter la monotonie d'un abattoir mécanique d'adversaires (les amateurs de Tolkien iront piocher du côté de sa bataille de la Ferté-au-Cor).

Cela étant dit, l'ambiance d'une partie découle de ce que MJ et joueurs ont envie de partager. Alors, que personne ne se sente bridé si, autour de la table, le consensus se fait autour d'une ambiance teintée d'humour (noir), comme dans *Kelly's Heroes* / *De l'or pour les braves*, de Brian G. Hutton.

Jouer de l'exotisme

MJ et joueurs peuvent profiter de cette ambiance « coloniale » pour jouer sur l'exotisme, le dépaysement tant pour eux-mêmes que pour leurs personnages. Il ne faut donc pas hésiter à mobiliser des idées à divers niveaux :

- les paysages qui, par leur nature, peuvent être envoûtants ou assommants ;
- le climat, qui affaiblit les organismes ;
- les mœurs des « locaux », parfois difficilement compréhensibles ou supportables, qu'ils soient culinaires, religieux, vestimentaires ou autres ;
- l'organisation de la garnison qui s'est relâchée au fil du temps ;
- les soldats qui s'arment et s'habillent de manière « locale », ou bien ceux qui, au contraire, gardent des habitudes « comme au pays », à adapter selon l'univers du jeu (ex : un officier qui garde la pratique du « five o'clock tea » en toutes circonstances, ou qui a amené son

gramophone au milieu de la jungle ; le matelot qui joue du cor de chasse dans le *Crabe-tambour*, de Pierre Schoendoerffer).

Le scénario, sous forme de « scènes possibles »

Ouverture in medias res : les sonnettes d'alarme

L'aventure commence lorsque la nouvelle du franchissement de la rivière Rouge par une troupe armée est apportée au fortin par des villageois qui fuient devant le danger. Le commandant ne prend pas leurs informations au sérieux : il pense que ces froussards exagèrent.

D'autres porteurs de nouvelles seront peut-être plus écoutés : quelques « trafiquants », habitués à jouer à saute-frontière par des chemins connus d'eux seuls ou presque, sont tombés sur une nombreuse troupe armée venant de l'autre côté, et ont préféré trouver refuge – momentanément au moins – sous la protection du fortin.

Organiser les défenses

Le fortin est déjà assez bien organisé en matière de défense militaire. Mais il a surtout été pensé pour résister à des raids frontaliers. Et certainement pas à une attaque de masse comme celle qui semble se préparer.

Le second du « commandant » est préoccupé, contrairement à son supérieur, par l'imminence et la force du danger qui s'approche. Il tente donc de persuader son supérieur de renforcer les défenses : il faudrait creuser des fossés, planter de nouvelles palissades de pieux, abattre des arbres pour dégager de l'espace de tir pour les rares armes lourdes, etc.

En attendant que le « commandant » se décide, le second organise aussi le ravitaillement, en l'occurrence en envoyant ses « fourrageurs » se saisir du bétail des paysans locaux. Ces saisies n'arrangeront guère les tensions déjà existantes ; la garnison du fortin prendra-t-elle le risque de faire basculer les « locaux » de la neutralité prudente à la franche hostilité, voire au ralliement à l'ennemi ?

Demander des renforts

Le fortin est « au bout du monde », loin de la « grosse » garnison la plus proche. Il est probable que, compte tenu des difficultés ambiantes (mauvais temps qui rend les routes ou les airs très peu praticables ; autres incursions ennemies qui menacent les troupes de secours ; etc.), les renforts n'arriveraient au fortin que plusieurs jours (5 à 10 jours, par exemple) après l'arrivée à l'état-major régional du message portant une telle demande.

Or, pour atteindre cet état-major, il faut déjà un « certain temps » (par exemple, 1 jour pour un pigeon voyageur, ou 3 jours pour un messenger humain voyageant rapidement et sans encombre).

Compte tenu de la force de l'ennemi, il faudrait donc que le messenger – animal ou humain – soit envoyé dès le premier ou deuxième jour après la découverte du franchissement hostile de la rivière. Or, le commandant du fortin est le premier adversaire d'une demande de renforts : il veut attendre l'ennemi et l'écraser sans aide extérieure, pour en tirer toute la gloire personnellement.

Contrer la « folie » du commandant

Les convictions du commandant risquent de conduire à la catastrophe. Il ne « voit » pas (il refuse de voir) la réalité du danger qui s'approche. En revanche, il commence à voir des « traîtres » partout : ses officiers et sous-officiers qui rechignent à obéir à certains de ses ordres (il menace de cour martiale, il fait mettre aux arrêts, etc.), les « indigènes » qui travaillent au fortin mais qui sont peut-être des espions (il veut en faire exécuter un, pour l'exemple – voir scène spécifique), etc.

Or, c'est bien lui qui a l'autorité suprême dans cette région. Refuser de lui obéir constituerait une mutinerie. Faudra-t-il se résoudre à le mettre « hors d'état de commander » ? Si oui,

comment ? L'heure n'est pas à convoquer un tribunal. Envisagera-t-on des mesures plus radicales ? Et comment les assumer, si l'on ressort vivant de l'aventure ?

Gérer l'arrivée des réfugiés

Après le franchissement de la frontière par les ennemis, des villages ont été attaqués. Une partie de leurs habitants a fui vers d'autres villages, ou dans la « nature » environnante. Mais certains ont préféré chercher refuge près du fortin.

Cet afflux n'est pas du tout au goût du commandant qui ne veut pas les accueillir dans l'enceinte du fortin. Il les « condamne » à rester hors des murs, et donc à une mort certaine si l'ennemi arrive jusque-là.

Mais il est prêt à mobiliser cette main-d'œuvre pour contribuer aux travaux de préparation de la défense du fortin (abattage d'arbres, creusement de fossés, etc.).

Remettre le navire à flot

Il y a, sur une berge du fleuve à quelque distance du fortin, un bateau qu'une très forte crue a emporté jusque dans les arbres, où il est resté coincé à la décrue. Ce « bateau dans les arbres » constituerait un atout fort, s'il était dans la manche des PJ. Mais, pour cela, il faut d'une part le remettre à flot et d'autre part convaincre son ancien pilote de reprendre du service.

Le remettre à flot demande des réparations de fortune, pour la coque comme pour le « moteur » (chaudière à vapeur, ou système de propulsion correspondant à l'univers du jeu). Le bateau n'aura pas besoin de servir « longtemps », ce sera son dernier voyage).

Convaincre son ex-pilote de reprendre du service est plus ardu. Celui-ci ne voit pas, en effet, quelles raisons « valables » l'y pousseraient. Et sa détestation viscérale du commandant du fortin pèse lourdement du côté négatif de la balance.

[La nature de ce « bateau dans les arbres » est, bien sûr, à adapter à l'univers du jeu. Il est destiné à offrir aux PJ des possibilités d'utiliser le fleuve (par l'intermédiaire de ce bateau) dans la défense du fortin ou dans son évacuation. Toutefois, il ne peut s'agir d'une arme majeure capable de renverser la situation à elle seule ; c'est plutôt un radeau de survie.]

Mettre le trésor à l'abri

Ce « trésor » sert à payer le fonctionnement du fortin et, supposément, à négocier les alliances locales. Il n'est pas impossible qu'en outre, le commandant se serve d'une partie de ce « trésor » pour mener des affaires un peu aventureuses, voire franchement illégales, avec l'ingénieur civil.

Il faut éviter que le trésor tombe aux mains de l'ennemi ; il est donc nécessaire de le « mettre à l'abri ». Soit en le dissimulant sur place, soit en l'évacuant de la zone. Mais :

le commandant ne fait confiance à personne ou presque pour s'occuper de ce trésor ;

le trésor n'est pas constitué uniquement de numéraire « compact », et il représente un certain volume. Le cacher tout comme l'évacuer demandera donc une logistique particulière.

Justice expéditive

Le commandant du fortin veut faire exécuter un indigène qu'il soupçonne d'être un espion.

Pour personnaliser cette scène plus intensément, faites du supposé espion un PNJ assez fortement lié avec quelqu'un du fortin (voire avec un des PJ) :

le majordome du commandant qui est auprès de lui depuis longtemps, et qui aurait profité de la « faiblesse » du commandant pour le trahir ;

un « ami » d'un des officiers (hors commandant). Le commandant veut punir l'officier, et comme il ne peut pas le faire directement, il s'en prend à son « ami ».

Cela étant, le commandant n'a pas entièrement tort de soupçonner que l'ennemi a su infiltrer des espions jusque dans les gens familiers du fortin. Peut-être même s'agit-il, notamment, de la personne que le commandant accuse d'en être !

Négociation d'alliance

Les indigènes constitueraient des alliés de choix : leurs hommes sont des guerriers courageux, excellents connaisseurs du terrain, et donc capables de mener des raids d'attrition. À défaut de mettre en déroute, à eux seuls, le contingent ennemi, ils aideraient à en ralentir fortement la progression, voire à l'arrêter temporairement.

Mais, pour les convaincre d'entrer en guerre, il est nécessaire de surmonter plusieurs obstacles [voir détails dans la galerie des PNJ].

La négociation d'une alliance sera encore plus difficile si le commandant du fortin, dans sa chasse paranoïaque aux espions, a tué (ou fait tuer) un indigène.

La galerie des personnages

Les guerriers du fortin

L'objectif de l'aventure n'est pas la simulation d'une « grosse » bataille (un wargame y serait plus adaptée qu'un jeu de rôle). Les forces en présence ne doivent donc pas être d'effectifs démesurés. Difficile, pour autant, de conseiller des effectifs, car cela dépendra des capacités technologiques de l'armement dans un camp et dans l'autre, ou du degré de « réalisme / héroïsme » – plus grand que nature ou pas – choisi pour jouer l'aventure.

Les proportions suivantes sont un guide sans prétention : dans le camp des PJ, pour 1 combattant des troupes régulières de la puissance coloniale, 5 combattants des forces supplétives et, dans le camp adverse, 10 à 50 combattants.

Le « commandant »

Comme indiqué plus haut, le terme « commandant » n'est utilisé ici que par commodité. Le MJ devra adapter l'appellation à l'univers de jeu. Il pourra s'agir d'un grade (un décurion romain impérial, le seigneur d'un château féodal aux marches du royaume, le capitaine d'un groupe de forces spéciales, etc.).

Monsieur « Orgueil et préjugés » : il considère que les hommes sont supérieurs aux femmes, la « race blanche » aux autres (ou, dans une ambiance med-fan ou space opera, la « race humaine » par rapport aux « non-humains »), les militaires aux civils, les grands officiers aux sous-officiers et aux hommes de troupe, etc.

Pour lui, le fortin est l'appât sur lequel l'ennemi se jettera et sera décimé. Le savoir-faire militaire, la supériorité d'armement et l'aide d'une puissance supérieure en laquelle il croit y pourvoiront.

Cependant, aussi borné qu'il soit dans ses relations avec les autres, et aussi sûr de ses qualités militaires, ce n'est pas un mythomane pour autant : c'est un guerrier vétéran, un meneur d'hommes qui sait galvaniser ses troupes, les employer de la meilleure manière, et sait se tenir au plus fort des combats.

Son second

Il ne partage pas les préjugés « suprémacistes raciaux » de son commandant. Mais il est convaincu de la grandeur de son pays et de son armée. Cette mission est, pour lui, une occasion d'acquérir la gloire dont il veut se couvrir avant de rentrer en « métropole » pour y briller.

Un officier d'esprit ouvert

Tombé sous le charme de ce pays « colonial » et de ses habitants, il ne supporte pas les préjugés de son commandant. Il n'est pas un belliciste, ni un pacifiste. Il tente de faire son devoir du mieux possible. Dans la tempête qui s'annonce, sa loyauté sera déchirée entre sa fidélité à son devoir de militaire et son amour pour une « indigène » en particulier, et pour cette contrée coloniale en général.

Les supplétifs indigènes

Appartenant à une autre ethnie, ils sont des étrangers dans cette partie-ci du pays (ex : ils sont originaires « des plaines », et se retrouvent dans ce fortin au milieu des « montagnards »). Qui plus est, en tant que soldats au service d'une puissance envahisseuse, ils sont considérés avec une hostilité non dissimulée par les « locaux ».

Dans l'ensemble, ils sont très loyaux à l'armée qui les emploie et à ceux des officiers qui les traitent au mieux.

Les colons « civils »

Un ingénieur jusqu'au-boutiste

Il est sur la même « ligne » que le commandant du fort.

Il ne veut pas que le fortin soit pris et que la région soit abandonnée, car il place beaucoup d'espoir dans de la prospection de métaux précieux précieuses. Il est célèbre, dans les villages alentours, pour les trous de sondage qu'il a fait creuser ici et là, sans qu'aucun puits ne lui ait, à ce jour, apporté la trouvaille tant attendue.

Un ancien pilote de « vapeur »

Ancien pilote d'un petit bateau de transport fluvial, il a abandonné son métier depuis qu'une crue énorme et soudaine a mis son bateau « dans les arbres ».

Depuis cet incident, qu'il a interprété comme un signe céleste, il est resté « à terre », a sombré dans la boisson, et s'est installé dans une sorte de temple qu'il construit lui-même, au fil du temps.

Le bateau est endommagé mais réparable. Une idée pour descendre le fleuve et forcer le barrage que l'ennemi essaie de construire dans les gorges du fleuve, en aval du fortin ?

Les indigènes « civils » liés au fortin

Tout un « petit peuple » de civils indigènes gravite autour du fortin et même dans son enceinte : cuisiniers, charpentiers, terrassiers, charrons, blanchisseurs, porteurs, paysans venant livrer des animaux vivants, des légumes, etc.

[Adaptez les animaux livrés au fortin selon l'univers du jeu : si vous jouez dans une ambiance « Mille et une Nuits », il est peu probable que les paysans viendront livrer des porcs !]

Les « Blancs » ont tellement l'habitude de les voir circuler qu'ils ne se rendent plus compte des tâches qu'ils exécutent. Que tous ces indigènes, pour quelque raison que ce soit, en viennent à ne pas assurer ces « services », et la vie du fortin s'en trouverait totalement désorganisée.

Les villageois

Les habitants des quelques villages proches du poste avancé se sont peu à peu habitués à la présence de ce fortin et de sa garnison. Ils s'en accommodent tant bien que mal. Certains y ont trouvé une activité annexe, des débouchés pour leurs produits agricoles, etc. Certes, le commandant a perturbé leurs petites affaires discrètes, mais les patrouilles ont aussi éloigné les brigands qui, auparavant, n'hésitaient pas à mettre en coupe réglée certains villages isolés.

Les ennemis

La force ennemie vient du « pays » de l'autre côté de la « frontière ». Ce pays en question ne compte pas se poser en libérateur du pays occupé ; il veut plutôt vaincre la puissance occupante et la remplacer en tant que prédateur.

La zone où le fortin est implanté lui semble un endroit propice pour enfoncer ce premier rideau défensif et s'enfoncer profondément dans le pays colonisé. À cet effet, il envoie une troupe qu'il pense suffisamment nombreuse et forte pour faire sauter ce verrou, puisqu'il a fait étudier le fortin, ses défenses et sa garnison par ses espions.

La force ennemie est constituée de 4 « corps » : les deux plus puissants au centre (désignés par « corps A » et « corps B » dans la chronologie proposée plus bas), les deux plus mobiles aux ailes (« corps C » et « corps D »). Les deux corps des ailes seront employés pour tenter de contourner le fortin par l'amont et par l'aval (infanterie ou cavalerie « irrégulière », auxiliaires, voltigeurs, etc.) ; les deux corps du centre, pour « fatiguer » le fortin et sa garnison (au moins un des deux corps dispose d'une « artillerie » plus ou moins développée, de sapeurs, etc.), avant de lancer un assaut majeur.

Pour jouer le thème « orgueil et préjugés » en miroir, le PJ est libre de mettre à la tête de cette force ennemie un « commandant » aussi imbu de lui-même, borné et méprisant envers « les autres », que celui qui commande le fortin.

Les alliés potentiels

Ces indigènes « locaux » ne sentent pas immédiatement enclins à se porter au secours du fortin :

ils ne se sentent pas directement menacés, même si l'ennemi a détruit des villages frontaliers. À leurs yeux, l'ennemi vise bien le fortin, et donc la force « coloniale » ;

ils n'ont pas de raison cruciale d'aider une troupe dirigée par un commandant qui les méprise, qui perturbe leurs « habitudes commerciales » (aux yeux du commandant, ce sont des trafics de contrebande) ;

ils ne veulent pas combattre aux côtés des supplétifs de la troupe coloniale, car ces supplétifs appartiennent à une ethnie qu'ils détestent (antagonisme entre gens des hauts plateaux et gens des plaines).

Un exemple de chronologie des événements « extérieurs »

La durée des différentes phases est à adapter selon l'univers du jeu, la volonté du MJ et des joueurs de faire durer le siège, de faire jouer des épisodes héroïques (tenter une sortie visant à briser l'encerclement, ...), etc.

J0	L'ennemi (corps D – voir « galerie des PNJ » pour plus de détails) franchit le fleuve-frontière, une vingtaine de kilomètres en amont du fortin.
J + 1	Les premiers « témoins » arrivent au fortin (villageois, trafiquants).
J+ 2 ou 3	D'autres témoins apportent des nouvelles sur l'approche de l'ennemi « face au fortin » (corps A et B), et en aval du fortin, dans le secteur des « gorges » de la rivière (corps C).
J + 3 à 5	Les éléments les plus rapides du corps A semblent avoir pris position sur une route située plutôt à l'amont du fortin.
J + 5	Dernier délai pour profiter de la voie de l'amont pour fuir.
J + 5 à 7	Les premiers « projectiles lourds » tombent sur le fortin, tirés de la rive opposée (corps B).
J + 7 à 10	Après un pilonnage qu'il considère comme suffisant pour avoir largement entamé la résistance de la garnison du fortin, l'ennemi lance ses troupes à l'assaut (corps A, appuyé éventuellement par une partie des corps « légers » C et D).
J + 10 et au-delà	Si le(s) premier(s) assaut(s) ennemi(s) ne suffi(sen)t pas à emporter le fortin, l'ennemi reprend un pilonnage, plus ou moins espacé selon ses réserves de « munitions d'artillerie », et tente d'autres approches (saper les fortifications, etc.).

Idées d'adaptation

Les Français au Tonkin dans les années 1880

C'est le décor d'aventure qui m'est venu le premier à l'esprit en cogitant un scénario pour ce concours.

Inspiration : mes souvenirs du roman *La duchesse*, de Lucien Bodard, et mes recherches récentes sur le sujet, notamment sur le siège de la citadelle de Tuyên Quang (650 soldats français, dont beaucoup de la Légion étrangère, résistent pendant 3 mois aux assauts répétés d'environ 12.000 soldats chinois et « Pavillons Noirs »).

Pour l'adaptation : un poste avancé au Tonkin, près de la frontière chinoise. Une garnison de soldats français appuyés par des supplétifs tonkinois. Une attaque menée par une force chinoise et des « Pavillons Noirs », alliés de circonstance. Ne pas lésiner sur les coolies qui servent de porteurs, les bombardements à coups de « fusées » chinoises. Oser, même, des éléphants. Les puits sont ceux de prospection pour de l'étain, voire de l'or.

Français et Anglais au Canada pendant la guerre de Sept Ans

Comme je ne suis pas guéri du *Dernier des Mohicans* de Fennimore Cooper (roman) ou de Michael Mann (film), il me fallait un fortin en rondins, des soldats réguliers en dentelles, et des Indiens dans chaque camp (Algonquins ou Hurons avec les Français, Iroquois avec les Anglais). Certains officiers français et anglais méprisent les habitants des colonies et les Indiens. Certains d'entre eux rêvent de mener, en ces terres loin de leurs contrées natales, le même genre de batailles rangées qu'en Europe ; à leurs yeux, la « petite guerre », faites d'embuscades par des troupes légères, des coureurs des bois, des alliés indiens, n'est pas une guerre digne de gentilshommes.

Ici, le scénario peut être envisagé dans les deux sens (Français assiégeant les Anglais, ou l'inverse), car les deux types de situations se sont produits historiquement.

Quelque part sur le « limes »

L'Empire romain touche, à ses frontières, à des contrées « exotiques ». Les landes embrumées du pays des Pictes, les forêts impénétrables de Germanie, les sables arides de l'Arabie. Et, bien sûr, des hordes barbares bien décidées à bousculer les troupes qui gardent le *limes*, pour plonger leurs mains dans les richesses de Rome. Sur le limes, loin des yeux de l'empereur, un officier peut être pris d'envies de gloire, sûr de la force de ses légionnaires « romains » et de ses auxiliaires « barbares ».

La force de la Croix (pour Miles Christi)

Une commanderie templière, au sud du royaume de Jérusalem, mois de novembre de l'an de grâce 1177. Une grande partie des armées franques est en campagne dans le nord de la Syrie, aux confins de la principauté d'Antioche et du comté de Tripoli. Salah ad-Din choisit de frapper à l'opposé, venant d'Égypte pour attaquer le royaume de Jérusalem. La petite commanderie templière à laquelle les PJ sont affectés devra être une épine dans le flanc de l'intrusion des troupes de Saladin. Leur résistance doit permettre à la forteresse du Temple à Gaza et à la forteresse royale d'Ascalon dans le comté de Jaffa de se préparer aux sièges par l'armée de Saladin, voire de contre-attaquer.

L'orgueil est un des sept péchés capitaux. Alors, un orgueilleux à la tête d'une commanderie templière... Qui plus est, il méprise ceux des Francs qui ne sont pas chevaliers, tout comme les Génois qui font payer les passages maritimes à prix d'or, les Grecs mauvais chrétiens, les Turcoples indignes de confiance, et sa liste n'est pas limitative.

Les PJ – à la fois chevaliers, soldats et moines – seront-ils enclins au sacrifice suprême pour ralentir la marée de Sarrasins à la veille de les submerger ? Seront-ils prêts à une alliance contre-nature avec une turbulente tribu bédouine qui refuse le joug de Saladin le Kurde ? L'eau, sans laquelle toute résistance serait impossible, est-elle le seul trésor qu'ils devront protéger ? Malgré la guerre, respecte-t-on encore le sens de l'honneur et de l'hospitalité autour des puits ?

Et bien d'autres possibilités encore

Les cadres d'adaptation de ce scénario ne manquent pas.

Par « culture » personnelle, mes inspirations penchent plutôt vers des exemples pris dans notre Histoire et mis en scène dans des BD, des romans, des films.

Mais je ne doute pas que les amateurs des Terres du Milieu, de Rokugan, de Star Wars, du Trône de Fer, ou des invasions de zombies, sauront trouver un décor pour « un fortin à la frontière, menacé par une vague ennemie ».

Une fiancée pour deux

Scénario pour tout jeu de cape et d'épée (prioritairement pour Flashing

Blades / Les trois mousquetaires)

par FaenyX

Préambule : un mariage arrangé...

Le Baron Hubert-Jean de Neuville-en-Bray, cinquantenaire fortuné, s'est toujours désolé de n'avoir pu engendrer de descendant mâle, à qui son titre aurait pu revenir. Son seul enfant légitime fut Éléonore, dont la mère mourut alors qu'elle était encore en bas âge. Bénéficiant de la meilleure éducation qui soit, choyée par son père, Éléonore est devenue une jeune fille en vue, à la Cour, où le Baron a ses entrées. Ces derniers temps, le Baron s'est mis en tête de marier sa fille à Arnaud, fils aîné de son ami, le Vicomte Jean-Hugues de Notre-Dame d'Arville. Les deux nobliaux ont convenu d'un arrangement : à défaut de son titre, Éléonore conservera la fortune de sa famille.

Cupidon s'en fout

C'était sans compter Cupidon. L'orgueilleuse Éléonore s'est amourachée du Renard, un hors-la-loi qui nargue depuis plusieurs mois la Garde. Se faisant fort de voler les riches et de redistribuer ses larcins aux démunis (un grand classique chez cette engeance), le Renard se trouve bien embarrassé avec cette prétendante inattendue (et entêtée comme on l'est à cet âge). De plus, la donzelle n'a jamais apprécié Arnaud de Notre-Dame d'Arville et refuse jusqu'à l'idée d'épouser ce blanc-bec.

Le Baron et son Comte d'ami ont décidé de résoudre tout cela à leur manière et ont fait appel à quelques épées à louer. Leur plan est aussi tordu qu'est leur esprit : tandis qu'une partie de coupe-jarrets qu'ils ont embauché s'en prendront à Éléonore, Arnaud lui sauvera la vie. Elle n'aura d'autre choix que de lui tomber dans les bras.

Et tout reviendra dans l'ordre.

Ou pas.

Le Renard

Recherché par les Gardes du Cardinal, le Renard est le bandit dont tout le monde parle en ce moment. Faisant savoir ça et là qu'il vole les riches pour donner aux pauvres, Anastase Laigle (c'est son véritable nom), aventurier arriviste, n'est pas si philanthrope qu'il veut le laisser croire et garde une bonne partie de ces larcins pour lui-même, dans des cachettes aménagées en plusieurs endroits différents de la capitale. D'abord agacé par la très collante Éléonore, le Renard a décidé d'utiliser les sentiments de la jeune fille et compte profiter de la situation pour soutirer au père de celle-ci une somme rondelette. Pour ce faire, il va, avec la complicité de la donzelle, faire croire à l'enlèvement de cette dernière et réclamer une rançon. Tandis qu'Éléonore pense qu'elle et l' élu de son cœur fileront ensuite vers quelque destination où ils donneront libre cours à leur amour, le Renard compte se mettre au vert quelque temps, sa fortune faite.

Vous êtes dans une auberge...

Parce que c'est leur métier, ou parce que les circonstances les y ont poussés, les Personnages-Joueurs louent en ce moment leurs bras et, si le besoin les y pousse, les armes que ceux-ci portent. Alors qu'ils prennent quelque repos et se détendent dans leur taverne préférée, ils sont contactés par un des serveurs du Baron. Romain, c'est son nom, est

palefrenier pour la maison Neuville-en-Bray, après avoir servi en tant que sous-officier, plusieurs années durant, chez les Dragons. Avec sa cinquantaine bedonnante, cet homme de confiance a jeté son dévolu sur le groupe que forment les PJ, après avoir pris le temps d'observer l'assistance. A n'en pas douter, ils sont ceux qui conviennent pour cette mission.

Leur faisant miroiter une belle prime (50 livres chacun, versées une fois le travail accompli, le lendemain midi dans la même taverne) pour une mission facile, Romain donnera rendez-vous aux PJ le soir même, rue Saint-Matthieu, non loin du théâtre de l'Hirondelle, une salle de spectacle ayant un certain succès en ce moment. Là, ils devront s'en prendre à une demoiselle accompagnée d'un gentilhomme (et d'une petite garde personnelle). Romain, qui est visiblement ravi de faire partie de la conspiration dans laquelle il entraîne les PJ, expliquera que l'escarmouche doit être suffisamment saisissante pour effrayer la jeune femme, mais qu'elle doit aussi se conclure par la défaite des agresseurs (les PJ, donc). Évidemment, leur discrétion est requise dans cette histoire, à tous les sens du terme : nul de doit savoir qu'ils ont été embauchés pour cette agression, qui doit passer pour l'une des nombreuses qui émaillent la nuit parisienne.

Les rues de Paris ne sont plus sûres...

A la nuit tombée, quand le rideau tombe sur la pièce donnée au théâtre de l'Hirondelle, une cinquantaine de jeunes gens en sortent, en petits groupes, chacun rejoignant sa voiture. Celle des Neuville-En-Bray, reconnaissable à la description qu'en aura fait Romain, voisine celle des Notre Dame d'Arville et toutes deux sont rangées à quelque distance du théâtre, forçant leurs passagers à marcher quelques minutes avant d'en retrouver la sécurité. Le jeune Arnaud ouvre la marche, accompagné par Éléonore, visiblement peu enthousiasmée par la soirée qu'elle vient de passer (elle a accepté l'invitation sur l'insistance de son père, mais s'est copieusement ennuyée). A trois pas derrière eux, deux gardes (l'un au service du Baron, l'autre à celui du Vicomte) veillent sur les jeunes gens.

Hormis Éléonore, tous savent ce qui doit se passer : d'affreux malandrins vont tenter de s'en prendre à cette compagnie, espérant sans doute quelque juteux butin. C'est le moment que choisira Arnaud de Notre-Dame d'Arville pour se couvrir de gloire et chasser les agresseurs, voire les blesser. Tout naturellement, pareille bravoure devrait lui valoir l'admiration de la jeune femme.

Le fracas des armes remplit vite la rue et Éléonore est à deux doigts de se pâmer tandis que les hommes se battent devant elle. Arnaud, avec force « N'ayez crainte, Éléonore, je suis là ! » enchaîne les moulinets avec une maladresse à peine croyable. Il est difficile de ne pas le toucher, et presque impossible de ne pas avoir envie de le faire, tant il est puant de suffisance. Les deux gardes, par contre, présentent un réel danger, même s'ils retiennent leurs coups dans un premier temps. Si les PJ prennent leur rôle un peu trop à cœur, ils n'hésiteront pas à rendre coup pour coup, quitte à blesser les acteurs de cette farce. Lorsque celle-ci aura assez duré, les PJ peuvent décider de s'enfuir, mais le MJ peut choisir de faire intervenir une patrouille des Gardes du Cardinal pour les motiver à le faire.

A priori, les PJ peuvent s'en retourner chez eux tranquilles : leur mission est accomplie, malgré quelques probables estafilades, dont les plus notables à leur honneur, puisqu'ils ont du concéder une défaite face à un parti bien plus faible qu'eux. Il ne leur reste plus qu'à aller toucher leur prime, dès le lendemain midi.

Le Renard fait des siennes

Quand midi sonne, Romain est au rendez-vous. En fait, il est même là en avance, attendant visiblement l'arrivée des PJ avec impatience. Quelque chose ne tourne pas rond, et il ne tarde guère à solliciter une nouvelle fois leur aide, pour une mission plus dangereuse encore. Si Éléonore est bien rentrée chez elle, visiblement émue par l'agression, elle est introuvable depuis ce matin. La fenêtre de sa chambre a été forcée et la belle a disparu. Évidemment, son père est au comble de l'affolement, d'autant plus qu'un message a été retrouvé, sur le lit d'Éléonore, revendiquant l'enlèvement et ordonnant au Baron de préparer 5000 livres pour que sa fille soit libérée.

Cette fois, Romain implore les PJ d'aider le Baron à retrouver sa fille et à mettre la main sur les coupables, et assure qu'ils seront généreusement récompensés.

La lettre

Les PJ, s'ils acceptent d'aider le Baron, seront conduits par Romain jusque chez les Neuville-en-Bray. Dans l'hôtel particulier qui sert au Baron de résidence parisienne, l'atmosphère est lugubre.

Visiter les lieux du rapt est possible : la chambre d'Éléonore est située au premier étage et donne sur la Seine : il est possible d'y accéder, à condition d'arrêter là une embarcation et de disposer d'une corde ou d'une échelle d'environ deux mètres. La fenêtre en question a bien été forcée, mais tout porte à croire qu'on s'est acharné sur elle, de même que le désordre dans la chambre peut laisser penser que le (ou les) ravisseur(s) ont pris soin de renverser le contenu des armoires et de vider les coffres avant d'enlever la jeune femme.

La lettre laissée à l'intention du Baron est claire, quoique fort mal écrite : le père d'Éléonore doit, s'il veut la retrouver en vie, déposer d'ici deux jours à l'aube, une cassette contenant la somme de 5000 livres dans un puits situé à l'arrière de l'Église Saint-Fiacre, au sud de la Capitale. Faute de cela, la malheureuse sera assassinée. Il en sera de même si le Baron prévient les autorités ou tente quoi que ce soit. Enfin, la lettre est signée du Renard, le bandit qui fait tant jaser ces derniers temps.

Si les PJ prennent le temps d'examiner les affaires personnelles d'Éléonore, ils se rendront vite compte que la lettre a été écrite avec le papier et l'encre dont dispose la jeune femme dans son secrétoire.

Mais le plus étonnant reste le fait que personne n'ait rien entendu, dans la maison. La dame de compagnie d'Éléonore, Henriette, est en larmes et ne cesse de se morfondre et de prier pour la demoiselle en détresse.

Henriette

La pauvre Henriette est en proie à d'affreux tourments depuis la nuit dernière et il n'est guère nécessaire de beaucoup la menacer pour qu'elle passe aux « aveux ». En allant se coucher, Éléonore lui a ordonné de ne pas entrer dans sa chambre avant l'aube, même si elle entendait des sons suspects ou des bruits inquiétants. En se signant à plusieurs reprises, elle explique regretter de n'avoir pas eu le cran de désobéir à sa maîtresse.

Si on la questionne un peu plus, Henriette peut aussi expliquer que la belle Éléonore n'est pas une jeune fille docile et qu'elle aime à fréquenter des établissements où Henriette ne la suivait qu'à contrecœur. La dame de compagnie pourra citer des tavernes fort peu reluisantes et des salles de spectacles où la fille du Baron aimait rire et danser, souvent au bras de canailles sans foi ni loi. Plus d'une fois, Éléonore a interdit à Henriette de raconter à son Baron de père où elle allait le soir et qui elle fréquentait.

L'enquête

Retrouver Éléonore ne va pas être chose aisée, surtout si l'on sait qu'elle est la complice de son ravisseur. Cette partie du scénario est la plus ouverte et dépend des initiatives des PJ, qui risquent de pousser le MJ à improviser. Voici, si nécessaire, quelques exemples de l'approche envisageable.

La brave Henriette peut, si elle y est contrainte, guider les PJ jusqu'aux lieux de débauche où l'entraîna son orgueilleuse maîtresse (il s'agit essentiellement de tavernes plus ou moins mal famées). Là, en jouant alternativement de l'intimidation et du tintement des espèces sonnantes et trébuchantes, il est possible de remonter la piste du Renard. Malgré sa discrétion habituelle, ce dernier commence à être connu dans la pègre parisienne et s'y est fait autant d'alliés que d'ennemis. Certains se feront donc un plaisir de guider les PJ en direction du Renard, que ce soit pour le rallier ou lui nuire.

Si les PJ ont de contacts dans la pègre, ils peuvent se rapprocher du Renard, par quelqu'un qui connaît quelqu'un qui l'a vu récemment. La démarche risque de prendre du temps, mais

peut s'avérer payante. De plus, le Renard commence à se construire une belle réputation auprès du peuple, à qui il prétend rendre ce qu'il dérobe aux riches. Si, dans la réalité, il n'en est pas tout à fait ainsi, le Renard est très populaire parmi les pauvres, mais s'est fait plusieurs ennemis au sein de ce qu'on pourrait appeler la pègre parisienne. Un PJ frayant avec cette Cour des Miracles interlope peut donc essayer de remonter la piste du Renard, mais devra pour cela s'armer de patience, de diplomatie et sans doute prendre quelques risques. De plus, bien souvent, la piste en question s'avérera fausse ou refroidie.

Un PJ en rapport avec les autorités peut apprendre, en usant là aussi de diplomatie (voire en usant de pots-de-vin) que le Renard est sur le point d'être appréhendé et que l'on a repéré l'un de ses cachettes. D'ici quelques jours, une dizaine de Gardes envahiront le repaire du brigand. En interrogeant le Sergent en charge de l'opération, il est possible d'apprendre que le lieu visé est une vieille maison située près du couvent des Ursulines. Les lieux sont déjà sous la surveillance des Gardes du Cardinal qui n'attendent plus que l'ordre de les envahir.

Ajoutons enfin que le Renard, par sa personnalité, aime se faire remarquer : c'est sans doute ce qui le perdra. Il ne résistera donc pas à toute opportunité d'un coup d'éclat. On peut imaginer que les PJ organisent un traquenard destiné à prendre l'animal en flagrant délit. Plus ambitieuse et sans doute plus complexe à mettre en place, cette option peut occuper une part importante du scénario et, si les PJ font preuve d'ingéniosité, déboucher sur l'arrestation du criminel que tout le monde recherche en ce moment, sur la « libération » de sa victime et, finalement, sur un profond ressentiment de la part de cette dernière.

Évidemment, il est possible que les PJ choisissent de prendre le ravisseur la main dans le sac et déposent la rançon (ou un coffre vide censé contenir cette dernière) dans le puits, afin de mettre la main sur le Renard. Quand le coffre s'enfoncera dans le puits, au bout de la chaîne plongeant dans les ténèbres, ils devront réagir vite. C'est tout au fond de ce puits asséché, à dix mètres de profondeur, que le Renard attend la rançon, une petite lanterne à la main. S'échappant ensuite par une galerie aménagée par on ne sait qui, il rejoindra une ancienne carrière (comme il en existait dans le vieux Paris), pour déboucher enfin près de la colline de Montmartre. Le moins que l'on puisse dire est que l'homme est malin. Espérons que les PJ comprendront ce qui se passe et engage une poursuite, sans doute suivie par un affrontement, épée à la main : dans pareil cas, le Renard finira par se rendre, ayant affaire à plus fort que lui.

Et Arnaud, dans tout ça ?

Le prétendant « officiel » à la main d'Éléonore ne va pas rester inactif, pendant que sa promesse est l'objet d'un rapt aussi abject. Dans un premier temps, il insistera pour prêter main-forte aux PJ, ce par quoi il entend diriger les recherches. Bien entendu, le jeune nobliau n'est pas de taille à frayer avec la population interlope que vont sans doute interroger les PJ et il aura tôt fait de se mettre en fâcheuse posture. Affichant clairement son titre et donc sa fortune, il attirera les malandrins et finira par se faire dépouiller de tout ce qu'il porte, voire pire encore.

Se débarrasser d'Arnaud n'est cependant pas la meilleure idée qui soit : s'il est laissé de côté par les PJ, il mènera sa propre enquête, persuadé qu'il est de pouvoir retrouver Éléonore. Après tout, il lui a déjà sauvé la vie une fois, n'est-ce pas ? Bien sûr, cette initiative lui vaudra de se faire remarquer, puis molester et dépouiller, mais loin des yeux des PJ, cette fois. Si le pire devait arriver à Arnaud, c'est le plan tout entier du Baron et du Vicomte qui tombe à l'eau.

L'idéal est sans doute d'accompagner Arnaud, voire de l'utiliser comme appât lors de l'enquête. Si les PJ choisissent cette voie (non dénuée d'embûches et de risques, surtout pour l'appât en question), le jeune noble attirera rapidement les regards de voleurs intéressés par ses richesses. Parmi eux, il en est forcément un (ou plusieurs) qui sait (savent) où se cache le Renard.

A l'issue de ce qui devrait être la plus longue partie du scénario, on peut espérer que les PJ finissent par mettre la main sur le Renard, et l'interrogent sur l'endroit où il détient Éléonore de Neuville-en-Bray. Aussi surprenant que ce soit, le bandit répondra par un long soupir qui en dit long. La jeune femme n'est pas sa prisonnière et se cache dans un de ses repaires. Et, si les PJ veulent la récupérer, le Renard ne demande finalement pas mieux.

Comment te dire adieu ?

Éléonore, en l'absence de l'élû de son cœur, s'est installée au dernier étage d'une vieille maison abandonnée. Elle a commencé d'aménager les lieux, afin de leur donner le confort nécessaire et d'en faire le nid d'amour digne des sentiments qu'elle voue à Anastase. Au retour de ce dernier, encadré par les PJ, elle se jette à son cou, le couvrant de baisers, jusqu'à provoquer la gêne du brigand. Il va falloir maintenant que les PJ assistent (et participent) à la scène où le Renard explique à la jeune femme que leur amour est impossible (et finalement non réciproque) et qu'elle ferait mieux de retrouver le domicile familial. Blessée dans son orgueil, Éléonore réagira de façon violente, refusant qu'on mette en doute la passion qui l'unit à Anastase. Elle qui n'a pas l'habitude d'être contrariée peut vite devenir une redoutable ennemie pour les PJ, qu'elle voit comme ceux qui l'empêchent de vivre (air connu).

Laissez les PJ se dépêtrer de cette situation délicate: après tout, il n'y a ici guère de péril, puisqu'ils sont en face d'une frêle jeune femme, qu'ils doivent simplement ramener chez son père. Il est cependant possible de compliquer encore la situation en faisant intervenir les Gardes du Cardinal, en admettant que ceux-ci aient réussi à localiser la cachette du Renard. Enfin, n'oublions pas que la tête du malandrin reste mise à prix : il est donc très envisageable que l'un des PJ, parce qu'il est du côté de la loi, ne laisse pas le Renard s'en sortir à si bon compte.

Tout se complique (encore) !

C'est précisément à ce moment que choisissent les Gardes du Cardinal pour donner l'assaut au repaire du Renard. La situation, déjà étrange, devient périlleuse pour les PJ. Coincés entre un bandit, sa vraie-fausse prisonnière et les représentants de l'Ordre, ils risquent de perdre sur tous les tableaux. Si le Renard, voyant que la lutte contre les Gardes du Cardinal est par trop inégale, préférera prendre la fuite, les PJ risquent de passer pour ses complices en sortant l'épée face aux hommes de la Garde. S'ils choisissent la fuite (et elle est malaisée, le quartier ayant été bouclé par les autorités), ils risquent également de bientôt voir fleurir des avis de recherche à leurs noms. Trahir le Renard et se placer du côté de la Loi risque de leur valoir l'inimitié d'Éléonore (et sans doute une belle faille dans leur code d'honneur, au passage). Aucun des choix n'est aisé, ni sans conséquences, donc.

Éléonore, puisqu'elle est (normalement) au centre des préoccupations des PJ, représente elle aussi, un danger à sa façon. Si tout est perdu pour celui qu'elle aime et que ce dernier tombe sous les coups de ses adversaires, elle tentera d'attenter à ses jours, en se plantant un couteau dans la poitrine. Si le Renard tente de fuir, elle lui emboîtera le pas, quitte à le ralentir, et disparaîtra dans la nature avec lui. Les PJ ont donc tout intérêt à « neutraliser » la jeune fille, afin de pouvoir la ramener à son père...

Épilogue(s)

Il est difficile de prévoir vers quelle fin les PJ orienteront ce scénario. Ils peuvent mener à bien la mission confiée par le Baron et lui ramener Éléonore. Le vieil homme leur en sera éperdument reconnaissant, même si la jeune femme risque de leur donner du fil à retordre : d'abord réticente à retrouver le logis paternel, le cœur brisé par la fuite (ou la capture, voire la mort) de son amour de brigand, elle pourrait bien se consoler en tombant sous le charme de l'un des PJ.

Quant au Renard, s'il a pu fuir, il fera encore une fois des siennes, avant de ne plus jamais faire parler de lui, lorsqu'il aura amassé suffisamment d'or pour vivre tranquillement jusqu'à la fin de ses jours.

Les personnages, quant à eux, peuvent avoir gagné lors de ce scénario l'amitié d'un Noble fortuné et peut-être même l'amour (encombrant) de sa fille adorée (pour l'un d'entre eux). S'ils ont été suffisamment adroits, ils peuvent s'attirer les bonnes grâces de la Garde.

L'Île du Puits aux Hommes

Scénario pour Gelui Kwilgan

par Ohtar Celebrin

« L'immense avantage de la guerre, comparée à une épidémie, est qu'après avoir nettoyé les bas-fonds de leur surplus de gueux, on peut y mettre fin en signant un simple vélin.

C'est bien plus efficace que tous les remèdes des médecins lorsqu'on a de nouveau besoin de main d'œuvre dans les champs, les mines ou les chantiers de constructions.

Il faut cependant avouer en ce qui concerne Samyr que le vélin n'a jamais assuré plus qu'une courte rémission. »

Marquis Grivesal de Studer

Avant-propos :

Ce scénario propose d'interpréter les membres d'une ambassade chargée de négocier un traité de paix entre Samyr et Studer.

Ce scénario est écrit de façon à pouvoir être joué aussi bien du point de vue Studerois que Samyrien.

L'histoire en quelques mots :

Du côté du royaume de Studer, le roi s'est rendu compte que ses seigneurs, au lieu de s'investir dans la guerre, lui fournissent des hommes inexpérimentés pour combattre, s'enrichissant à ses dépens et gardant pour eux les combattants les plus valeureux.

Le pouvoir royal est affaibli, signer un accord de paix serait donc l'occasion de reprendre la main sur ses vassaux.

L'opportunité se présente lorsqu'est arrêté un contrebandier paraissant avoir établi des liens avec l'ennemi.

Mais le prince rêve de s'illustrer dans la bataille et de devenir un roi conquérant, il impute la faiblesse de la monarchie à la tiédeur de son père.

Il décide donc de faire échouer les négociations tout en se débarrassant du mari de la femme qu'il convoite.

Ainsi son père et tous les autres sauront qu'il faut désormais compter sur lui pour toutes ces questions d'importances.

Du côté de Samyr, les hauts fonctionnaires voient en la proposition de paix de Studer une occasion de renverser le fonctionnaire suprême sans être distrait par des questions militaires.

Ce dernier, fin politicien voyant le coup venir, décide de profiter de la trêve pour circonscrire la tentative de coup d'état et de redorer son blason en lançant une forte offensive contre Studer lorsque la situation interne sera calmée.

Mais les stratèges du pays voudraient sans attendre profiter de la faiblesse de leur ennemi craignant que celui-ci ne cherche à reconstituer ses forces ou à faire appel à de nouveaux alliés.

Chaque personnage, envoyé en mission diplomatique secrète, aura à choisir entre favoriser ses objectifs personnels ou faire ce que l'on attend de lui tout en composant tant avec les envoyés du camp adverse qu'avec ses propres compatriotes.

Tout ceci pourrait presque paraître simple s'il n'y avait un assassin...

Contexte :

Contexte général :

Studer et Samyr sont deux pays situés de part et d'autre du fleuve Rovel.

Ces deux pays se sont formés à la suite de la mythique Bataille de la Dague d'Argent il y a plusieurs centaines d'année et ont depuis lors entretenus des rapports conflictuels.

Il est à noter toutes fois qu'aucun n'a jamais réussi à imposer durablement sa suprématie sur l'autre quel que soit le domaine, culturel ou militaire.

Le contexte en Samyr :

Samyr se voit comme une méritocratie.

Il n'y a pas officiellement de noblesse ni de titres ou droits héréditaires.

La terre appartient au canton, les cantons font partie de districts eux même contenus dans des circonscriptions, chaque subdivision étant administrée par des fonctionnaires représentant de l'état central.

Il s'agit pourtant d'un régime autoritaire très structuré où le mérite compte moins que l'apparence et le respect des conventions et bien sûr le clientélisme, chaque position étant attribuée par nomination ou cooptation.

De cette façon, même si en théorie tout un chacun peut intégrer les écoles d'officiers ou de fonctionnaires permettant de grimper les échelons de la société, les frais liés à ces études et les entretiens de sélections ne laissent de place qu'aux fils d'une aristocratie implicite.

Dans le même ordre d'idée, les femmes sont censés pouvoir accéder aux mêmes fonctions que les hommes, mais la pression socioculturelle les cantonne dans un rôle de représentation au côté de leur mari dès que celui-ci a une position officielle.

Il y a donc des femmes médecin mais aucune magistrat, quelques soldates mais quasiment pas de femmes officier.

Dans la culture Samyroise, les femmes sont garante de la position, et donc du pouvoir de leurs époux.

Cela veut dire qu'un homme, quel que soit sa position, sera gravement affaibli si son épouse le dédie en publique ou le quitte.

Le chef de l'état, nommé à vie par ses pairs au sein d'une poignée de hauts fonctionnaires est appelé « dictateur » ou « fonctionnaire suprême ». Il détient un pouvoir quasi absolu uniquement bridé par l'influence des autres hauts fonctionnaires.

L'actuel fonctionnaire suprême se nomme Frigrik Girodan.

Il n'est destituable que si aucune épouse ne le soutient plus.

Cela a incité les dictateurs à autoriser la polygamie, il faut donc que l'ensemble des femmes du dictateur se prononce simultanément et publiquement contre lui pour qu'il puisse être démis de ses fonctions.

Cela engendre évidemment des intrigues meurtrières dans son entourage.

La polygamie est donc légale en Samyr, cette pratique reste néanmoins limitée à la haute société, le fait de prendre une seconde épouse est une façon d'asseoir sa position et de revendiquer un intérêt pour le pouvoir dictatorial.

Studer vu par Samyr :

Studer est un pays de sauvages.

Les Studérois n'ont jamais réussi à se policer et sont restés dans une conception antique de la société.

Leur lignée royale est une succession de bâtards consanguins se vantant de la pureté de leur lignage.

Et le reste de leur noblesse est à l'avenant.

Leurs femmes des ribaudes vulgaire, soumises et malpropres, sans grâce ni manières.

Le contexte à Studer :

Studer est une monarchie basée sur un modèle féodal très classique.

Les titres nobiliaires sont héréditaires et se transmettent de père en fils avec toutes les charges, prérogatives et possessions qui y sont attachées.

A la tête de l'état se trouve donc le roi, Eord, assisté par un conseil des paires du royaume, lui prêtent allégeance. A sa mort, son fils aîné Ronald lui succèdera.

Les grands vassaux sont nommés duc ou marquis, ils sont les suzerains de nombreux petits comtes.

A noter qu'il n'existe pas d'ordre de chevalerie, ce concept ayant été proscrit depuis la Bataille de la Dague d'Argent.

Chaque seigneur, possède son armée qu'il doit mettre au service de son suzerain si celui-ci lève son ban.

En pratique, devant le manque d'enthousiasme des marquis, grands vassaux non frontaliers de Samyr, le roi leur achète des soldats théoriquement expérimenté pour constituer sa propre armée, les « hommes du roi ». En pratique les marquis ont trouvé là une nouvelle façon de s'enrichir au dépend de la couronne.

Samyr vu par Studer :

Samyr est un despotat, non la soi-disant méritocratie qu'elle prétend être.

Les prétendus fonctionnaires-suprêmes successifs ne sont que des bouchers usurpateurs ayants assassinés leurs prédécesseurs.

Les Samriens sont obsédés par les convenances et l'apparence mais ce sont de fourbes parjures auquel aucune confiance ne peut être accordée.

La parole donnée n'a pas de valeur à leurs yeux, aucun accord ne valant pour eux s'il n'est écrit, et alors même ils discutent l'interprétation de chaque mot pour en détourner le sens à leur avantage.

Les PJ :

Samriens :

Volleïra

Concept :	Ancienne paysanne, séductrice, ambitieuse et indépendante elle est encore très ignorante des usages du monde.
Statut :	Cinquième épouse de Frigrik Girodan fonctionnaire suprême de Samyr
Mission :	Négocier au mieux la trêve avec Studer afin de laisser le temps au dictateur de contrer la tentative de coup d'état qui le menace.
Objectif personnel :	Lier des contacts en Studer pour pouvoir s'y réfugier et y être accueilli avec considération en cas de destitution du dictateur.
Historique :	Fille de fermiers, elle profite de l'absence de ses parents pour vendre leurs porcs. Avec l'argent elle monte à la capitale, observe la haute société achète une tenue de bal et s'invite dans une réception mondaine. Là, le hasard lui fait rencontrer le dictateur et, contre tout attente, celui-ci décide de faire d'elle sa cinquième épouse.
Point de vue sur les autres personnages :	Samriens : - Marco Frondekir : Fonctionnaire, en apparence aimable, sans doute manipulable même s'il continue de me regarder de haut lorsque j'ai le dos tourné. - Wilhelm Krinelly : Stratège, campe sur ses positions, n'a pas accepté qu'une inconnue se distingue ainsi. - Elyseline : Conseillère spéciale, d'où vient-elle ? Comment connaît-elle les usages de Studer ? Inquiétante. Studérois :

	- Vivian : Un homme du peuple à n'en pas douter, que vient-il faire ici ? - Duchesse Palarine Armond duchesse d'Orua : Elle prend des grands airs mais porte une robe antique... - Morlan de Kirlik : Bel homme, il pourrait représenter ma voie de sortie en cas de besoin. - Lenor : Quel drôle de personnage... un érudit, vraiment ? Comment peut-il paraître si frustré ?
--	---

Marco Frondekir

Concept :	Jeune et ambitieux fonctionnaire
Statut :	Conseiller du haut fonctionnaire Karneï Lefir
Mission :	Le dictateur l'a chargé d'assister sa cinquième épouse, le haut fonctionnaire Lefir lui a ordonné de discréditer Volleïra en sabordant les négociations pour affaiblir le dictateur.
Objectif personnel :	Trouver un moyen d'introduire un assassin ou un espion au sein de la cour de Studèr sans que son supérieur n'en soit informé afin de gagner suffisamment de prestige pour devenir lui-même haut fonctionnaire.
Historique :	Fils d'un fonctionnaire comptable, il souffre du désaveu et de la mise à l'écart que subit son père après qu'il ait établi la preuve de corruption dans les plus hautes sphères. Marco comprend que seul un haut fonctionnaire pourrait remettre en question le système et décide donc de se hisser dans cette caste. Meilleur élève de son école, il cherche à suivre un cursus lui permettant de grimper les échelons de la société mais se voit systématiquement recaler au profit de fils de puissants personnages. Il décide donc d'utiliser d'autres moyens, moins avouables pour atteindre son but.
Point de vue sur les autres personnages :	Samriens : -Volleïra : Cinquième épouse du fonctionnaire suprême Frigrik Girodan. Une parvenue, incompétente qui ne doit son rang qu'à son joli visage... quel déchéance pour Samyr ! - Wilhelm Krinely : Stratège, la vieille garde... son père était sans doute stratège aussi, et son grand père ? Stratège naturellement. Un va-en-guerre qu'il faudra brider, mais avec tact, il a l'oreille du dictateur. - Elyseline : Conseillère spéciale. On nous a imposé la présence de cette femme pour jouer le rôle de mon épouse... Je n'ai pas à me plaindre, elle a toutes les qualités pour tenir ce rôle, mais pourquoi elle ? Studérois : - Vivian : Un paysan ! Est-ce une insulte ? N'avaient-ils rien de mieux à nous envoyer pour cette négociation ? - Duchesse Palarine Armond duchesse d'Orua : Au moins cette femme paraît-elle sensée malgré son apparence de vieille chouette empaillée. - Morlan de Kirlik en Aymeth : Un compte ça ? A moitié dégénéré je suppose... voilà bien pourquoi nous ne voulons pas de noblesse chez nous. - Lenor : Drôle d'oiseau. Mais au moins est-ce au moins là une personne choisie pour ses compétences ?

Wilhelm Krinely

Concept :	Vieux stratège fatigué
Statut :	Conseiller militaire du dictateur.
Mission :	Evaluer les forces et le moral des studerois. Proposer des conditions de paix incluant des concessions permettant à Samyr de lancer une offensive décisive le moment venu.
Objectif personnel :	Trouver le moyen d'établir une paix durable par une victoire rapide ou par un traité solide malgré les manigances des hauts fonctionnaires.
Historique :	Officier compétent, il a durant des années manœuvré assez habilement entre hiérarchie militaire et responsables administratifs. Aux premiers prouvant autant que possible sa valeur lors des engagements sur le front, aux seconds répondant de son mieux à leur lubies bureaucratiques. A vrai dire le cercle d'informateurs et obligés qu'il a su se constituer n'est pas étranger à sa bonne fortune mais le grand bond qu'a connu sa carrière, Wilhelm le doit à la seule chance. Ayant vu le jour dans le même district que Frigrik Girodan, toutes les portes se sont soudainement ouvertes lorsque celui-ci est devenu fonctionnaire suprême. Sa maîtrise des convenances, capacité à s'adresser aussi bien aux soldats qu'aux administrateurs ainsi bien sûr que le cercle mentionné plus haut, ont fait le reste et c'est ainsi qu'il fut nommé conseiller militaire en charge de la médiation avec le cercle civil auprès du dictateur. Mais à la vérité il n'est plus capable de savoir ce qui l'a le plus épuisé, et en vain, au

	cours de son existence. La guerre ou le système ? Il est donc bien décidé de faire changer les choses
Point de vue sur les autres personnages :	Samriens : -Volleïra : Cinquième épouse du fonctionnaire suprême Frigrik Girodan. Bienvenue à celle qui renforce le pouvoir du dictateur, nul doute que son successeur ne me gardera pas comme conseiller. Mais pourquoi devrais-je supporter une telle béotienne? - Marco Frondekir : Fonctionnaire : un caillou dans ma botte ? Non, un serpent sous mon oreiller. - Elyseline : Espionne : Au moins sur elle je peux compter, jamais elle ne me décevra. Si j'avais une fille ce serait elle. Je voudrais pouvoir la placer pour lui assurer son avenir avant de me retirer des affaires. Studérois : - Vivian : Le benêt qu'a entortillé Elyseline... il est la cause de toute cette histoire. Stupide au point de se faire prendre... mais pourquoi nous le renvoient-ils donc ? Aurions-nous sous-estimé son rôle ? - Duchesse Palarine Armond duchesse d'Orua : Ils ont fait l'effort de nous envoyer une femme parmi leur délégation. Probablement pour satisfaire à nos coutumes. Louable effort mais je suppose qu'elle n'a ni compétence ni éducation et pas plus de substance. - Comte Morlan de Kirlik en Aymeth : Que valent leurs nobles lorsqu'ils ne cherchent pas à mourir sous nos lances ? Celui-ci semble bien fait malgré ses manières rudes. Avec un peu de chance il sait se servir d'une dague. - Lenor : Envoyer un gratte-papier qui doit avoir mon âge à la frontière... supportera-t-il seulement l'humidité de l'aire ?

Elyseline

Concept :	L'espionne
Statut :	Epouse de Marco Frondekir
Mission :	Officiellement servir de faire-valoir à son « mari » et assurer une bonne compréhension entre les deux délégations. Officieusement, glaner le plus d'informations susceptibles d'être réutilisées par la suite sur les studerois et surtout, surveiller Voleïra et Marco pour éviter qu'ils ne compromettent les objectifs de Wilhelm par leur incompétence ou en poursuivant des buts propres.
Objectif personnel :	Démêler la nature de son lien avec Vivian. Trouver le moyen de s'affranchir de son mentor pour ne pas perdre sa position lorsque le présent dictateur sera destitué.
Historique :	Fille d'un administrateur de district frontalier, elle est reconnue pour son aisance en société et sa grande capacité à mettre en relation toutes les informations qui viennent à ses oreilles. Son père profite de ses conseils jusqu'à ce qu'il en vienne à importuner une mauvaise personne. Là le conseiller Wilhelm Krinely, alors général, intervient providentiellement pour leur sauver la mise. Depuis lors elle lui envoie des rapports ou accomplit quelques services à sa demande. Mais la situation change lorsqu'elle découvre une caisse d'objets manifestement étrangers dans un entrepôt. Avec la bénédiction de son mentor elle remonte la filière jusque au contrebandier Studerois mais au lieu de démanteler son trafic, elle le séduit pour en faire son agent. Mais aujourd'hui, alors même qu'elle joue la parfaite épouse de fonctionnaire le temps des pourparlers, il lui faut mieux comprendre qui est réellement Vivian. Définir si elle ressent ou non des sentiments envers lui, définir enfin si leur relation restera intéressée ou si elle est prête à prendre le risque de s'engager à son côté.
Point de vue sur les autres personnages :	Samriens : -Volleïra : La cinquième épouse. Cette femme est parvenue au sommet par sa seule beauté si vulgaire. Ne suis-je pas cent fois plus belle ? Et je ne parle même pas du reste... - Marco Frondekir : Je suis sensé être son épouse... cela me donne le droit de le destituer en cas de besoin. Je ne sais s'il s'en est rendu compte. - Wilhelm Krinely : Mon mentor, il m'a beaucoup appris et ouvert un grand nombre de portes. Mais combien de temps tiendra-t-il sa place ? Je le respecte au plus haut point tout en sachant qu'il me faudra m'en séparer. Studérois : - Vivian : Amant utilisé pour glaner des informations stratégiques sur Studer, pressenti pour établir la tête de pont d'un réseau sur place. Mais ne suis-je pas en passe de m'attacher vraiment à lui ? Mon inquiétude lorsqu'il s'est fait arrêter et ma joie de le revoir aujourd'hui sont-elles purement intéressées ? - Duchesse Palarine Armond duchesse d'Orua : Il serait stupide de la sous-estimer, je

	ne suis pas forcément la seule à jouer les parfaites épouses. - Comte Morlan de Kirlik : Cet homme semble en colère, il me faudra en trouver la raison pour pouvoir l'exploiter. - Lenor : Il y a un mystère là dessous ou je ne m'y connaît pas.
--	---

***Studérois :**

Vivian

Concept :	Contrebandier amoureux (de la mauvaise personne ?)
Statut :	Prisonnier en sursis
Mission :	Guider la délégation studéroise et éviter les problèmes diplomatiques par sa connaissance de la culture samyroise.
Objectif personnel :	Œuvrer autant que possible pour la paix afin de pouvoir s'établir avec sa bien aimée Elyseline ou a défaut de paix, la convaincre de s'enfuir avec lui. Mais avant toute chose, comprendre ce qu'elle fait là en plein milieu de négociations secrètes. Au pire s'enfuir seul.
Historique :	Soldat en faction le long du Rovel, il souffrit tellement de la faim durant un rude hivers qu'il aurait accueilli a bras ouvert un colporteur samrien. Lorsque la famine toucha leur voisin, il sut s'en souvenir et traversa le fleuve sur une barque chargée. Les début de contrebande ont été des plus difficiles mais il fini par établir des contacts sûrs et son commerce, quoi que de faible ampleur n'était pas moins fructueux. Un jour il rencontra une nouvelle acheteuse, Elyseline et en tomba follement amoureux. Il commença à multiplier ses incursions en terre ennemie pour la rencontrer aussi souvent que possible et fini par se faire prendre. Accusé d'espionnage il reconnu seulement la contrebande espérant échapper à la question et mais pensait tout de même subir la corde. Quelle ne fut pas sa surprise d'être secrètement conduit au roi pour monter ces pourparlers.
Point de vue sur les autres personnages :	Samriens : -Volleïra : L'histoire qui circule sur sa rencontre avec le dictateur est assez étrange, pour ma part je veux croire qu'ils sont tombés amoureux. Pourquoi pas ? - Marco Frondekir : Brrr combien de frictions et d'affrontement avec ses hommes ? Et aujourd'hui le voilà devant moi... - Wilhelm Krinely : Un noble comme un autre même s'il n'a pas de titre. - Elyseline : Je brûlais de la revoir et croyais ne plus avoir cette chance... mais que signifie sa présence ici ? Studérois : - Duchesse Palarine Armond duchesse d'Orua : Une noble dame paraît-il. - Comte Morlan de Kirlik en Aymeth : Lorsqu'il m'a... interrogé, le prince a parut très intéressé de savoir qu'il venait avec nous. On dit qu'ils pas amis, si c'est le cas je ferais mieux de me méfier. - Lenor : Les livres ne me disent rien de bon. Il y a dedans les lois qui vous envoient à la corde ?

Duchesse Palarine Armond duchesse d'Orua

Concept :	Associée à la délégation pour faire figuration, elle compte bien faire entendre sa voix
Statut :	Duchesse.
Mission :	Les Samriens considérant que le statut d'un homme n'est valable que s'il a le soutien de son épouse, elle est chargée d'assister et soutenir son mari dans sa mission.
Objectif personnel :	Le duc veut se venger de la mort de son frère et de son fils aîné. Si paix il y a, ce devra être au bénéfice exclusif de Studèr, de la manière la plus humiliante, sinon il lui faudra trouver le moyen de mettre Samyr à genoux par tous les moyens. La duchesse elle veut saisir l'opportunité qui lui est donnée de protéger ses enfants restants en faisant la paix. Elle souhaiterait également renforcer le duché en développant le commerce, pour cela elle sait qu'un climat serein et des soldats pour assurer la protection du fief sont nécessaires. Et comme elle calcule sur le long terme, elle envisage la possibilité que son duché, avec quelques autres, fasse sécession du royaume si la guerre perdure contre Samyr. Mais bien sûr son mari ne saurait entendre de telles idées.
Historique :	
Point de vue sur les autres personnages :	Samriens : -Volleïra : Une bien belle princesse, moins guindée que ses semblables. Mais est-elle aussi fausse ? - Marco Frondekir : L'absence de titre est des plus déconcertant... devoir dire

	« monsieur » ou madame à tout le monde... malgré leurs mises coûteuses j'ai l'impression de parler à des manants. - Wilhelm Krinely : Un homme charmant, mais je suis depuis longtemps prévenu contre ces beaux parleurs. - Elyseline : Curieusement cette femme m'inspire confiance, mais si j'étais son mari je m'en garderais bien. Studérois : - Vivian : Contrebandier : On ne m'a pas vraiment expliqué d'où vient cet homme. Que fait un homme du commun parmi nous ? - Comte Morlan de Kirlik en Aymeth : Le duc m'a prévenu contre cet homme, trop proche du prince. Pour ma part je n'ai rien à lui reprocher. - Lenor : Je n'arrive pas à me souvenir de son lignage, pourtant il a toujours été proche du roi d'aussi loin que je me souviens.
--	---

Comte Morlan de Kirlik en Aymeth

Concept :	Jeune noble jaloux.
Statut :	Comte, vassal du marquis d'Aymeth.
Mission :	Veiller aux intérêts royaux dans la négociation en contre-pouvoir face au duc.
Objectif personnel :	Faire que les négociations soient les plus brèves possible afin de pouvoir retrouver son épouse.
Historique :	Seigneur d'un petit fief au cœur du duché d'Aymeth, Morlan a toujours fréquenté assidument la cour royale, son frère aîné devant hériter du titre il ne s'est jamais beaucoup préoccupé du domaine, préférant s'assurer une place de conseiller et ami du prince. Il partage avec lui le goût des femmes, de la chasse, des joutes et de la guerre et les deux vont toujours de paires. Mais au décès de son frère il dû revenir au domaine familial dont il hérita bientôt. Il resta en bon terme avec le prince jusqu'à son récent mariage, mais depuis il est des plus inquiet de la façon dont son ami regarde son épouse.
Point de vue sur les autres personnages :	Samriens : -Volleïra : Pourquoi s'entêtent-ils à nous présenter cette princesse comme première interlocutrice alors que chacun sait que le pouvoir de négociation n'est qu'entre les mains de messieurs Frondekir et Krinely ? - Marco Frondekir : Cet homme paraît plein d'expérience, à vrai dire nous avons déjà lutté contre ses hommes lorsqu'il était général. Ne pas le sous estimer, j'espère qu'il n'a pas caché quelques unités hors de vue... - Wilhelm Krinely : Voilà l'archétype du samrien, perpétuel sourire inexpressif aux lèvres. Il ne doit pas plus s'en départir pour embrasser une femme que pour vous planter une dague dans le dos. - Elyseline : Encore une fois, pourquoi faut-il mêler des femmes à cette histoire ? A cause de cela nous avons dû demander à duchesse d'Orua de prendre le risque de nous suivre dans cette entreprise incertaine. Studérois : - Vivian : Le roi a mis sa confiance dans un rufian, je l'aurai pendu moi-même, je l'aurais occis si on ne me l'avait pas défendu. - Duchesse Palarine Armond duchesse d'Orua : La duchesse est une femme respectable qui a une excellente réputation. Je rage qu'elle doive ainsi s'exposer. - Lenor : Nous sommes parents et je lui dois beaucoup, je ne trahirais donc pas son secret. Enfin, je me doute que ce soit le seul et me demande si elle ne poursuit pas des buts moins honorable qu'il n'y paraît.

Lenor(a)

Concept :	Erudite en quête de connaissance.
Statut :	Archiviste personnelle de sa majesté Eord de Studèr
Mission :	Enquêter au sujet du duc Armond d'Orua et de sa gestion militaire. Le contrer si possible dans ses dessins.
Objectif personnel :	Établir une ambassade en Samyr pour pouvoir étudier les documents qui s'y trouvent.
Description :	De prime abord on prend Lenora pour un homme, fluët, aux traits peux gracieux mais dont les yeux pétillent derrière les verres de ses bésicles. Même sa voix ne laisse pas deviner sa vraie nature. Mais elle dégage tout de même une impression étrange qui empêche de se sentir facilement à son aise en sa compagnie. Elle ne ment jamais sur son sexe mais fais tout son possible pour tromper son entourage, de cette façon, si quelqu'un s'adresse à elle en l'appelant « monsieur Lenor », elle le reprend en disant « archiviste Lenor ».

	Sa seule entorse est donc d'omettre le « a » qui féminise son nom.
Historique :	Oisiveté est mère de tous les vices ? Jamais dicton ne se sera révélé moins vrai que pour Lenora. Cette fille de la noblesse dont le père siégeait au conseil royal au temps du grand père du souverain actuel s'ennuyait à en mourir. Au lieu de quoi elle s'occupa en lisant un à un tous les volumes de la bibliothèque familiale puis tout ceux accessibles au palais. Son père accepta de lui offrir les services d'un précepteur, puis d'un autre et il devint bientôt difficile de lui trouver un homme capable de lui apprendre quoi que ce soit qui convient à une jeune femme. Son père voulut la marier, elle tempêta tant et si bien qu'il y renonça. A partir de ce jour, elle gomma toute trace de féminité de son apparence pour convaincre de vrais professeurs de lui permettre enfin d'assouvir son insatiable curiosité et devint un véritable puits de science. Un jour un de ces professeur lui permit enfin d'entrevoir un domaine capable de la combler : l'art de plier le monde par la connaissance du monde. Autrement dit la magie et en ce qui la concerne, plier le papier et l'ancre à sa volonté.
Point de vue sur les autres personnages :	Samriens : -Volleïra : Quelle vulgarité, voici une femme qui n'existe que par son apparence. On ne peut pas l'ignorer mais on ne peut pas plus ignorer qu'il s'agit d'une coquille vide. - Marco Frondekir : Parfait représentant de son peuple, il faudra apprendre à composer avec lui si l'on veut avoir une chance d'entrer en Samyr. - Wilhelm Krinely : Un vieux conseiller nous dit-on... je me demande qui dirige entre lui et ce Marco ? - Elyselline : Les samriens se sentent vraiment obligés d'amener leur femme partout avec eux ? Suis-je la seule à remarquer de quelle façon Vivian la regarde ? Studérois : - Vivian : Idiot de s'être fait prendre ou sacré rusé pour avoir évité la corde ? - Duchesse Palarine Armond duchesse d'Orua : Cette femme a du cran sous le vernis réservé de ses bonnes manières. - Comte Morlan de Kirlik en Aymeth : Le comte est mon neveu, bien que mes liens familiaux échappent à beaucoup. Je l'ai choisi car c'est un homme de principe sur qui on peut compter. Et parfaitement loyal au roi.

Le lieu de la négociation :

L'île sur le Rovel

Sur les cartes de la région, le fleuve et ses deux bras paraissent très larges et l'île de grande importance. La réalité risque de surprendre par la modestie de ses mesures.

L'île de L'île du Puits aux Hommes forme un langue de terre désolée dans le lit du Rovel. Aucun pont n'ayant jamais réussi à franchir le fleuve en aval du confluent, l'îlot n'est accessible qu'en barque.

L'enceinte

L'île est littéralement couverte des ruines des fortifications successives que les samriens et studérois ont tenté d'y ériger. L'ensemble forme un labyrinthe chaotique.

La place du puits

Il s'agit d'un lieu qui dénote dans le paysage par l'atmosphère paisible qui y règne. C'est une place ovale au centre de laquelle on découvre un puits dont la margelle est encore intacte et à chaque extrémité un orme séculaire. Ces derniers ayant été visiblement fréquemment émondé par le passé, se sont récemment développés plus librement ce qui leur permet d'ombrager la place.

C'est l'endroit idéal pour des pourparlers.

Les péripéties :

La plus part du scénario est tournée autour de la négociation de paix qui devraient autant intervenir au sein d'un même camp qu'entre les membres des deux nations.

Néanmoins un élément perturbateur en la personne de l'assassin viendra compliquer les choses au moment souhaité.

Le prince de Studer s'est arrangé pour placer un homme dans la délégation studeroise.

Son but est de compromettre les négociations et d'en profiter pour supprimer le comte Morlan.

Son homme de main est le capitaine de la garde. Cet homme est dévoué au prince mais ne veut pas risquer inutilement sa vie. Il décide donc de commencer par assassiner le duc, cible plus aisée et de laisser le comte se faire trahir dans le chaos qui ne manquera pas de survenir.

Le capitaine de la garde craint en effet le comte qui est réputé pour son adresse martiale il veillera également à se ménager une porte de sortie en cas de conflit ouvert.

La scène introductive :

Après une dure traversée les ayant menés sur l'île de l'Hom'Debout, les deux délégations installent de tentes de part et d'autre de la place du puits.

Le scénario commence alors que le comte Morlan sort de la tente du duc, son vêtement est maculé de sang, il vient de découvrir le duc au moment où celui-ci rendait son dernier soupir.

Vivian, le contrebandier le surprend sur ces entre-faits, plus loin, dissimulée dans les ruines, Elyseline sera également témoin de la scène.

Quelle fin pour ce scénario ?

Ce scénario est volontairement très ouvert, toutes les fins sont envisageables. Il est peu probable qu'un traité en bonne et due forme soit signé dès la première rencontre mais peut-être sera-t-elle la première d'une longue série permettant le rapprochement des deux pays ?

Quoi qu'il en soit, si un accord, même provisoire est trouvé, les personnages devront encore à le faire accepter de retour au pays... et cela en dépit de l'orgueil et des préjugés de leurs compatriotes respectifs.

Le Temps du péril (hors compétition)

Scénario pour la Terre du Milieu

par FaenyX

*« Il avait devant lui une de ces vieilles images amenée à la vie
ou peut-être une créature descendue en droite ligne,
au cours d'années sans fin, des modèles utilisés par des artisans oubliés de jadis. »*
Le Seigneur des Anneaux, Livre V, chapitre V

Ce scénario est la suite directe des « Heures Sombres » et forme donc le huitième volet de la Chronique entamée avec « Quand grandissent les ombres ».

La chevauchée qui conduit les personnages hors du Rohan est longue et souvent silencieuse. Les deux cavaliers qui les accompagnent (et gardent leurs armes) parlent peu aux prisonniers, et il est impossible d'échanger plus que des banalités avec eux. Erghelm et Menhelir, ce sont leurs noms, ont hâte de se débarrasser de la mission qui leur a été confiée, et de retrouver leurs foyers. Les temps sont sombres et ils n'aspirent qu'à retrouver les leurs. Lorsque la troupe atteindra la rivière Glanhir, qui fixe la frontière orientale du Rohan, ce sera chose faite. La chevauchée durera cinq jours durant lesquels le temps va progressivement se gâter : le paysage du Rohan n'en paraîtra que plus rude aux PJ. Durant le dernier jour de route, la forêt de Drûadan est visible au sud-est. Les deux Rohirrim peuvent expliquer qu'elle est peuplée d'hommes sauvages et que c'est un endroit dangereux qu'il serait bon de reconquérir. La dernière partie du voyage amène la petite troupe à longer la forêt de Drûadan et la méfiance est palpable chez les cavaliers.

La Glanhir

Au soir du cinquième jour, quand apparaît le trait d'argent de la Glanhir, les PJ et leur escorte savent qu'ils sont au bout du voyage. Silencieusement, la petite compagnie rejoint donc le cours d'eau, pour y chercher un passage à gué (le niveau de la rivière a augmenté avec les pluies). Après une halte (on fait boire les chevaux, on se prépare aux adieux), les cavaliers et les PJ s'apprêtent à remonter en selle quand le sifflement d'une flèche se fait entendre. Mortellement touché, l'un des Rohirrim tombe. Il est aisé d'identifier les assaillants : il s'agit d'une petite escouade d'orques (une dizaine, ou moins, selon le nombre de PJ), qui peuvent être rapidement défaits par les PJ et le Rohirrim qui reste, pour peu que ce dernier les laisse prendre leurs armes. Menhelir est facile à convaincre, tant sa loyauté vacille, en ces temps sombres. Durant la chevauchée, les PJ ont d'ailleurs pu ressentir plus de bienveillance que de haine à leur rencontre, de la part de leurs deux gardiens...

A l'issue de l'escarmouche, à la nuit tombée, les PJ et leur garde peuvent s'interroger sur la présence dans la région d'éclaireurs orques (arborant pour certains la main blanche d'Orthanc). S'il doit laisser les PJ ici, Menhelir, le Rohirrim survivant, préférera attendre l'aube pour repartir. Raisonnable, ce dernier peut avoir revu son opinion sur les PJ et il est possible de s'organiser en bonne intelligence avec lui, pour préparer le camp et établir les tours de garde, par exemple.

A l'aube

Au petit matin, lorsqu'ils s'éveillent, les PJ ont une drôle de surprise : Menhelir, le Rohirrim, a disparu. S'il devait réveiller l'un des PJ pour prendre son tour de garde, ce dernier a pu finir sa nuit sans encombre, mais, à l'aube, c'est le mystère. A première vue, on pourrait penser que Menhelir a quitté le campement sans prévenir, mais à y regarder de plus près, on peut trouver quelques traces d'une lutte brève et des traces de pieds nus (et humains) en direction du sud-est, mais pas les empreintes habituellement reconnaissables des troupes orques.

Note au Conteur : si l'un des PJ est natif du Rohan (au vu du précédent épisode, ce serait périlleux), il aura subi le même sort que Menhelir. Une grande partie du scénario se déroulera donc sans lui. Par contre, les PJ hésiteront sans doute moins à entreprendre la poursuite.

En héros qu'ils sont, les PJ devraient partir au secours de Menhelir, malgré les différends rencontrés précédemment à Edoras. Les deux cavaliers qui escortaient les bannis ont pu laisser entendre qu'ils n'étaient pas en accord avec la décision prise sous l'influence de Grima-Langue-de-Serpent. S'ils exécutent les ordres reçus, ils aspirent à la délivrance de leur royaume et, s'il faut pour cela que le Gondor intervienne, ils en sauront gré aux PJ.

La forêt de Drûadan

Sa présence a fait frémir les cavaliers et c'est la direction qu'ont prise ceux qui se sont emparés de Menhelir. La piste est discrète et il est aisé de la perdre à plus d'une reprise, mais la poignée d'hommes qui a capturé celui qui fut le gardien des PJ s'est enfoncée dans les frondaisons sans craindre ceux qui résident là. Le territoire des Woses est l'un des lieux les plus méconnus de la Terre du Milieu. Les habitants du Rohan l'évitent et seuls les plus instruits ont eu vent de l'histoire des hommes sauvages, dont beaucoup pensent qu'ils ont disparu. L'une de leurs tribus est pourtant bien là, et certains d'entre eux vouent une haine féroce au Rohan.

La forêt a peu à envier à d'autres lieux du même genre. La végétation y est dense et semble ne pas vouloir se laisser franchir aisément, forçant les PJ à moult détours et circonvolutions pour ne pas perdre la piste. Ceux qu'ils suivent semblent bien connaître les lieux, et on pourrait penser qu'ils creusent leur avance.

Il n'en est rien, puisque ces derniers, face à la détermination des PJ, vont vouloir s'emparer d'eux. Il s'agit des derniers descendants des hommes sauvages, et plus particulièrement de la tribu menée par Ghân-buri-Ghân : les Woses.

Les Woses

Dans l'ombre des frondaisons, les Woses auront repéré les personnages bien avant eux. Dès leur entrée dans la forêt, les poursuivants ont été l'objet de toute l'attention des hommes sauvages. Tout au plus le meilleur pisteur du groupe pourra-t-il se douter de présences dans les environs, mais pas avant que le petit groupe découvre qu'il est entouré par des Woses, armés d'arcs et d'épieux. Après les avoir observés, le chef de la troupe de Woses leur intimera l'ordre de jeter leurs armes à terre et de les suivre. Ghân-Ghân, c'est visiblement son nom, ne parle pas un traître mot de Langage Commun, mais sait se faire comprendre par gestes. Qu'un seul des PJ tente de fuir ou, pire encore, de s'en prendre aux Woses et une flèche partira, rapide, précise et sans doute empoisonnée.

Le village wose

Fait de huttes de branchages, logé dans une combe rocheuse, le village wose est peu visible et difficile à localiser. Il est aisé de deviner qu'il s'agit plus d'un campement que d'un village implanté définitivement et que les Woses ont probablement à se déplacer de point en point, au gré des saisons et des événements. Il est difficile de dire combien d'âmes peuplent le village de bois, tant il se confond avec la forêt. Vêtus de pagnes simplistes faits de feuilles, portant des peintures sombres et quelques colliers de bois et d'os, les Woses font partie des derniers hommes sauvages de la Terre du Milieu et semblent avoir été oubliés du monde.

L'arrivée des prisonniers dans le village fait sensation. On les regarde avec méfiance et inquiétude, mais sans haine. Nul n'ose les aborder, hormis le plus imposant de la tribu, son chef.

Ghân-buri-Ghân

Le chef Wose est le seul de sa tribu à parler un tant soit peu le Langage Commun. Une seule chose lui importe : la sécurité de son peuple, en ces temps de péril. Il a senti, dira-t-il, le danger dans le vent venu de l'Est. Une fois rassuré sur l'identité des PJ, Ghân-buri-Ghân pourra

expliquer que de nombreuses bandes organisées d'orques rôdent ça et là. Sans le savoir, la poursuite qu'ont engagée les personnages leur a sûrement permis d'échapper à ces maraudeurs.

Sur le sort de Menhelir, le Rohirrim disparu, Ghân-buri-Ghân sera très clair : le cavalier est bien leur prisonnier et le chef des Hommes Sauvages compte renvoyer sa tête au Roi du Rohan, afin de lui faire comprendre que les Woses sont une force avec laquelle compter et qu'ils ne disparaîtront pas sans lutter. A leur demande, les PJ pourront découvrir le lieu de détention de Menhelir : le malheureux a été jeté dans un crevasse profonde d'une dizaine de mètres, au fond de la combe, dont il est impossible de sortir seul. Légèrement blessé (il a tenté d'échapper à ses ravisseurs), le Rohirrim est cependant en état de répondre aux questions des PJ, mais pas de s'extirper de sa prison naturelle tout seul.

Un léger malentendu

Ces derniers temps, les abords de la forêt de Drûadan a fait l'objet de dévastations que les Woses ne peuvent tolérer, parce que c'est leur territoire depuis toujours. Même si ce sont le fait d'orques et de maraudeurs au service de Saroumane et de Sauron, Ghân-buri-Ghân tient le Rohan pour responsable de ces incursions. Les cavaliers ne protègent plus les frontières du Royaume, en ces temps troublés. Pour brutal et désespéré que soit le message, Ghân-buri-Ghân compte à sa façon rappeler son existence et la présence du danger à son voisin rohirrim.

Sauver Menhelir devient donc une priorité pour les PJ, malgré le vécu malheureux de l'épisode précédent. Deux options se présentent aux aventuriers. La première consiste à faire évader le Rohirrim et à s'enfuir avec lui. Inutile de préciser que sa réussite est hautement improbable et que ses conséquences seraient désastreuses : les Woses perdraient un peu plus confiance dans le Rohan et ses alliés, or on sait que leur concours sera précieux, à l'avenir. La chasse à l'homme qui s'ensuivrait risque fort de mal se terminer pour les PJ, tant les Woses connaissent la forêt de Drûadan. Au passage, celle-ci commence à être l'objet d'incursions de la part des orques et des hommes des montagnes (voir plus loin).

La seconde option relève de la diplomatie : faire entendre raison à Ghân-buri-Ghân. Les bandes organisées qui ravagent les alentours ne sont pas un phénomène isolé, les PJ peuvent en témoigner, et la Guerre gronde ça et là dans la Terre du Milieu. Le Rohan a fort à faire et est déjà miné de l'intérieur, mais sa cause n'est pas totalement perdue aux yeux de Ghân-buri-Ghân. Si les personnages se montrent respectueux des Woses et de leur environnement, le vieux chef les écoutera, avant de se retirer dans sa hutte, afin de méditer sur les paroles échangées.

Incursion nocturne

Les PJ sont ensuite conduits dans une hutte pour la nuit, sous bonne garde. La méfiance est toujours de mise, mais ils ne sont pas (sauf s'ils ont provoqué quelque incident) dans la même position que Menhelir, auquel cas ils le rejoindraient dans le puits de pierre. Dans le village et aux alentours, des Woses immobiles, pareils à des statues, ne font plus qu'un avec la terre, la pierre et la forêt. Ces veilleurs sortiront de leur torpeur au beau milieu de la nuit et, silencieusement, iront éveiller tous les hommes de la tribu en âge de se battre. Les PJ, sauf s'ils ont fait en sorte de se faire emprisonner auprès de Menhelir, peuvent profiter de l'occasion pour prendre part au combat qui s'annonce. Si les chuchotements gutturaux des Woses ne permettent pas de comprendre ce que les guetteurs ont vu, le péril est très vite sur le campement. Des Orques et des hommes des montagnes, au nombre d'une cinquantaine (cet effectif est à ajuster afin de rendre le combat des plus périlleux, si nécessaire), fondent sur le village, bien décidés à s'emparer de cette partie de la forêt.

Bataille dans le village wose

Qu'ils y participent activement (c'est à souhaiter) ou non, les PJ vont se retrouver au centre d'une bataille qui devrait laisser trace dans leurs mémoires, par son ambiance et par sa violence. La combe rocheuse où vivent les Woses, à peine baignée de clarté lunaire, est prise d'assaut par une horde beuglante d'Orques, accompagnés par des hommes portant eux aussi la main blanche de Saroumane. Idéalement, il serait souhaitable que les PJ se montrent

héroïques (à ce stade de la Chronique, ce devrait même être naturel) et prouvent leur valeur aux Woses. Ces derniers font montre d'une sauvagerie sans nom face aux troupes de Saroumane, quitte à effrayer quelque peu les PJ. La survie de leur peuple tout entier est en jeu, ne l'oublions pas.

Selon la bravoure des PJ, l'issue des combats peut varier quelque peu. Néanmoins, la bataille doit logiquement s'achever par la déroute des assaillants. Encore couvert du sang noir des Orques qu'il tua pendant la nuit, Ghân-buri-Ghân enverra des hommes pourchasser les fuyards. A l'en croire, aucune de ces engeances ne doit sortir en vie de la forêt de Drûadan. Alors qu'on panse les blessés et que les cadavres des morts sont déposés dans une clairière, à l'abandon comme le veulent les rites funéraires woses, le chef de la tribu recevra une nouvelle fois les PJ.

Ghân-buri-Ghân

Le chef des Woses a observé les PJ et leurs agissements, lors de la bataille qui vient d'avoir lieu. Il sait qu'ils ont dit vrai, et que la Guerre qui se prépare menace tous les peuples. Les Woses ne seront pas épargnés et leur ennemi est le même que le royaume du Rohan. Il va libérer Menhelir et le laisser repartir vers son peuple, car là est sa place. Ainsi, le Rohirrim pourra-t-il rappeler à son roi l'existence des Woses et, qui sait ?, plaider leur cause.

Un des chasseurs envoyés à la poursuite des survivants en fuite arrivera à la fin de l'entrevue et racontera à Ghân-buri-Ghân ce qu'il a pu apprendre (notamment par les éclaireurs woses qui parcourent la forêt et ses alentours, écoutant ce que chuchotent les animaux qui parcourent la terre et le ciel). Tous les fuyards ont péri de la main des Woses, mais le temps du péril est venu. Les troupes qui jusque là œuvraient éparpillées s'unissent et vont frapper les royaumes des hommes. Les terres du Rohan sont parcourues par de véritables armées descendues du Nord, sous l'étendard de la Main Blanche. Il se dit qu'une grande bataille a eu lieu en Rohan et qu'un grand Roi a défait les Orques de Saroumane, mais également qu'une immense armée se prépare, à l'Est. La grande cité de pierre, Minas Tirith, est en grand danger.

Et Menhelir, dans tout ça ?

Une fois sorti de sa cellule naturelle, le Rohirrim devra être tempéré avant qu'il n'accepte son sort d'otage. Il va falloir que les PJ réussissent à le convaincre des (relativement) bonnes intentions des Woses. Enclin à se méfier de ce peuple (qui tient plus de la légende, en pays de Rohan), Menhelir a vu nombre de ses convictions ébranlées, lors des jours précédents. Persuadé que les cavaliers pourraient sans trop de mal se débarrasser de la tribu de Ghân-buri-Ghân, il a également compris qu'un péril bien plus concret menace son royaume, ainsi que le tout proche Gondor. Il lui faudra sans doute la force de conviction des PJ pour vaincre l'orgueil qui l'habite : devant la menace, l'union est vitale. Menhelir comprendra aussi qu'il doit retourner à Edoras et raconter ce qu'il a vu. De leur côté (et le Rohirrim peut les pousser à agir ainsi), les PJ se doivent de reprendre la route vers Minas Tirith, et y témoigner de la situation en Rohan.

La route se poursuit, sans fin...

A la lisière nord de Drûadan, rôdent encore des Orques et les Rohirrim pourchassant ceux qui errent sur leurs terres. Les PJ ne peuvent se permettre de retourner dans cette région, dont ils ont été bannis. Au sud de la forêt, les contreforts des montagnes les attendent. Ghân-buri-Ghân leur propose l'aide d'un guide pour rejoindre une vieille piste menant aux villages de montagnards, avant de reprendre la route de Minas Tirith. Hîn-Ghiran, leur guide, les mènera jusqu'à la lisière sud de Drûadan.

[sans titre] (hors compétition)

Scénario pour la Terre du Milieu

par El Nando

Accroche :

Scénario mi-roadtrip, mi-polar.

Les PJ font partie d'un groupe expulsé du pays et/ou de l'escorte qui les conduit à l'extérieur du territoire.

Au sein de ceux-ci sont infiltrés un espion, et (au moins) un agent à sa recherche.

Au long du voyage, les PJ vont faire la connaissance des membres du groupe, et d'autres rencontres.

Refoulés aux frontières ou même victimes d'accrochages avec des maraudeurs, la seule route ouverte est celle du Nord, celle de l'espion.

Avec qui les PJ chemineront-ils ?

Prologue

Le fil conducteur

Rhovanion, quelques années avant la guerre de l'Anneau.

Un des seconds couteaux du Mordor (X) a monté le coup de sa carrière.

Manipulant un elfe (Iorn) et un oriental (Rhaw), il compte s'emparer d'une citadelle abandonnée mais stratégiquement intéressante (les Jardins Suspendus) et, au passage, saper l'entente précaire entre les peuples libres.

Des Naugrim avec qui Iorn a un vieux compte à régler vont faire route depuis les Monts de Fer jusqu'aux Jardins Suspendus.

Rhaw s'est fait recruter pour organiser la caravane.

X fournissant les troupes et Iorn la connaissance du terrain, un guet-apens est prévu à l'arrivée.

Déclenchement du plan

Les ultimes mises au point ont lieu au nord d'Ithilien au cours de deux rendez-vous : Rhaw confirmant à X départ et itinéraire de la caravane, celui-ci informant ensuite Iorn.

Ordre est enfin donné aux gobelins de faire route en groupes dispersés vers le lieu de l'embuscade, à Fangorn.

Les agents-doubles

L'oriental révèle le plan aux franc-tireurs d'Ithilien, province du Gondor. S'ensuivent plusieurs embuscades dont peu de gobelins réchappent, mais aucune trace d'X ni Iorn.

Et pour cause : ce dernier est l'allié de longue date des Gondoriens, cherchant l'oubli dans les combats aux frontières du Mordor... Ce qui lui a forgé une glorieuse réputation en Ithilien. Ses « frères d'armes » l'ont donc naturellement tenu au courant de leurs mouvements.

Rhaw n'ayant entendu parler qu'à mots couverts d'un complice de X, les francs-tireurs vont tout mettre en œuvre pour rechercher cet espion, sans se douter qu'il est dans leurs rangs.

Pendant ce temps...

Sahaba, une elfe envoyée par Cirdan (inspiré par sa clairvoyance légendaire ?) remonte une antique voie joignant Dol Amroth aux Jardins Suspendus, via les plaines du Rohan. Elle a appelé à son aide un cheval noir, apparenté aux Mearas.

Les Rohirrim pensent à un vol (les orcs capturent parfois des montures noires pour les Nazgûls) et cherchent d'éventuels maraudeurs... A voix basse, s'évoque la sorcellerie.

Entrée en scène des PJ

Usuels suspects

Les personnages se retrouvent dans une taverne au nord du Gondor, suite à une rafle de tous les étrangers.

Infiltrés parmi eux, quelques « enquêteurs » (dont Iorn en double-jeu) ayant mis au point un plan : se mêler au groupe qui sera escorté jusqu'à la frontière sous prétexte d'expulsion, et démasquer un éventuel espion au cours du trajet.

La seule alternative étant de rallier les Jardins Suspendus pour tenter un coup de filet, les expulsés seront conduit vers le Rohan, par ailleurs seule frontière sûre et donc destination la plus légitime (du point de vue gondorien) pour des étrangers.

Départ prévu au petit matin, après une nuit entassés dans la salle commune. Les enquêteurs en profitent pour cuisiner leurs "codétenus".

Pendant la nuit, Rhaw s'étant assuré qu'X n'est pas parmi les raflés, il est discrètement exfiltré de l'auberge. Par la suite il avancera parallèlement au groupe, communiquant régulièrement avec Gregor, un des franc-tireurs.

Attention : tout ce qui suit n'est qu'illustration ! Au MJ d'y piocher des éléments : les PJ (qu'ils soient expulsés ou enquêteurs) auront plusieurs possibilités de rencontres et trajets, et certains PNJ disparaîtront peut-être prématurément (ce qui, comme on le verra, pourrait dangereusement faire pencher la balance).

On the road again

Les chevaux se faisant rares au Gondor et les enquêteurs souhaitant prendre leur temps pour "lier connaissance", le voyage se fait à pied (mis à part d'éventuels PJ et si on ne compte pas la mule, seuls deux Rohirrim sont montés).

Sur la route, quelques indices permettent aux PJ de se douter qu'on leur cache quelque chose. Un bon roleplay peut griller la couverture de certains.

A la frontière, ils n'ont à première vue pas le choix : les Rohirrim, sur le pied de guerre, leur interdisent le pays. Ne pouvant rebrousser chemin, ils ne leur reste qu'à accompagner les franc-tireurs en direction du nord, longeant les confins du Rohan .

Aiguillages

Un accrochage avec des gobelins leur offre une opportunité parmi d'autres de fausser compagnie à Gregor&alliés.

Si certains s'en désolidarisent (ce serait mal vu par des locaux, mais faisable), ils rencontrent probablement Sahaba, Rhaw ou même Iorn, qui les encouragent à continuer vers le nord : plusieurs motivations possibles, de la plus noble à la plus mesquine.

Si malgré tout ils prennent une autre direction, gobelins et/ou Rohirrim les remettront sur le droit (et dur) chemin.

Au nord du Rohan, Banshee (une des expulsés) prend le large, poussée par Iorn qui lui a discrètement confié un message pour X. Un Rohirrim accompagne la belle. Cette « désertion » à l'approche du lieu de rendez-vous les rend suspects aux yeux de Gregor.

Les franc-tireurs lancent la poursuite, pendant que Rhaw part à la rencontre de la caravane. Sahaba suit la même route pour prévenir les elfes de Lorient que quelque chose se trame.

Ceux qui approchent des Jardins entendent les hurlements nocturnes de wargs des Monts Brumeux : X leur a fait miroiter de nouveaux territoires, en contrepartie ils rattrouperont Gobelins encore en chemin ainsi qu'éventuels importuns.

Le Vieil Arbre

Banshee (rabattue par les wargs) atteint les Jardins et montre patte blanche en remettant le message d'Iorn.

Le Rohir, par contre, a pris un mauvais coup.

Alors qu'il va être achevé, Banshee blesse X par surprise, le prend en otage, puis se réfugie sous la frondaison d'un vieil arbre extrêmement craint par les gobelins : trois d'entre eux sont déjà tombés de la falaise, balayés d'un coup de branche agitée par l'orage.

Adossée au tronc, à bout de forces et tentant de chasser le sommeil, elle se met à fredonner...

Le Grand Fleuve

Si les Pjs ont accompagné Rhaw et/ou Sahaba : ils se retrouvent au bord de l'Anduin, où les elfes ont monté un pont flottant pour la caravane.

Là, on leur demande de transmettre un message de la part d'une Dame de Lorient: "Qui reste à chanter auprès de l'Huorn ?" (dernier vers de la complainte du Vieil Arbre). Le destinataire n'est pas explicitement nommé, à eux de le deviner (s'ils posent la question, on leur assure qu'ils comprendront en temps voulu... ce qui peut-être faux !).

Sahaba mise à part, les elfes n'interviendront plus, ne voulant pas braquer Iorn qu'ils pressentent fébrile.

Si les PJ n'ont pas entendu l'appel du destin : Rhaw demande leur soutien, usant de n'importe quel argument, les Naugrim souhaitant continuer leur route à tout prix (au propre comme au figuré).

L'Orage

Si Iorn atteint les Jardins Suspendus, il réalise les conséquences de ses actes: la présence de gobelins et wargs en son ancien fief le met en fureur. Il suspecte tout le monde de vouloir le manipuler. Le message de la Dame, s'il lui parvient, peut changer la donne...

L'Oeil avance ses pions, une Tour chancelle

Ça sent l'sapin

Banshee, son otage, le blessé, voire des PJ sont coincés au pied de l'Huorn, cerné par les gobelins.

La caravane arrive par une forêt hostile et infestée de wargs, droit sur le pont-levis tenu par les gobelins.

Iorn, en plein délire, cherche un exutoire et c'est un combattant hors-pair. L'avantage est qu'il n'aime pas les gobelins ; l'inconvénient, qu'il n'aime pas grand monde.

A l'échelle géopolitique, la chute en mauvaises mains de la citadelle et un incident diplomatique causé par l'attaque de la caravane seraient de belles boulettes.

Solutions ?

La jouer fine : roleplay, ruse ou stratégie.

Plan B comme baston: sauver la veuve, faire des orphelins.

La fuite : se replier en limitant les dégâts s'ils sont à l'extérieur, passer par le réseau souterrain des puits, ou tenter une percée s'ils sont assiégés.

Demander de l'aide : les Rohirrim redoutent les bois, et même les forestiers évitent Fangorn. Le Gondor est loin, la Lorien cachée. A la limite, l'évocation de Dol Guldur voire Sauron pourrait tirer de leurs rêveries quelques elfes et Istari (Saroumane en particulier). Encore faut-il les joindre...

Par chance invraisemblable, croiser à ce moment là un ours amical, un grand aigle, un gars qui parle aux arbres ou même un magicien.

Wild Bunch

Banshee, Sahaba, Iorn, Rhaw, Gregor & franc-tireurs, wargs, gobelins (au moral plus que vacillant), Rohirrim, Naugrim et caravaniers pourront rallier une cause ou l'autre, selon le cours des événements.

En guise d'épilogue...

Alors que semblent se mettre en place les rouages de la guerre, quelques grains de sable tentent de faire la différence...

Annexe: De l'Orgueil et des Préjugés

Iorn : sa rancœur à l'égard des naugrim est due à un vieil affront (de son point de vue) ; les ancêtres des caravaniers ont reçu un présent symbolique d'une Dame chère aux yeux - et au cœur? - de l'elfe (d'où la caravane, qui est une sorte de pèlerinage rituel des naugrim, en reconnaissance de la générosité de la Dame). Il ne l'a jamais digéré, ayant conseillé à l'époque de les chasser (cf les différents mémoriaux entre naugrim et elfes). Se considérant désavoué, il est depuis parti en exil (plus de 3000 ans ! De quoi ruminer...).

Rhaw : c'est un oriental, donc considéré comme un ennemi par la majorité des peuples libres (à l'exception notable des naugrim de l'Est, qui commercent sans complexe avec certains clans, notamment pour l'achat de poneys). Il est pourtant l'un des orientaux déplorant l'extension croissante de « l'Ombre » sur le pays de Rhûn.

Sahaba : c'est une elfe, elle est donc considérée comme une sorcière par les rohirrim (entre autres), très superstitieux dès que l'on parle du « Peuple de la Forêt ». Elle est pourtant la bienveillance incarnée.

Banshee : elle est originaire d'Umbar, et serait donc considérée comme une espionne par tout gondorien qui devinerait sa provenance (ces deux peuples, aux ancêtres communs, sont « frères ennemis » - un grand classique, toujours efficace). Elle ne cherche pourtant qu'à fuir Umbar, Gondor et leurs rancœurs stériles.