

# SCENARIO UN JOUR OU L'AUTRE, IL FAUT CHOISIR...

Version 1.1 - 09/01/2003

Copyright © 2000-2003. Rodolphe Vuattier

Développement, images, illustrations et cartes : Rodolphe Vuattier  
Athala, Advanced Athala, Rayhana, les extensions du monde et les images appartiennent à leurs auteurs respectifs, de même que Rolemaster. Aucune reprise, même partielle, de leurs créations n'est autorisée sans leur accord.

## 1. Introduction

Le but de ce scénario est de donner à des joueurs débutants ou expérimentés, une première approche du monde de Rayhana et plus spécialement du royaume de Vervande et de la situation du moment.

Pour moi, un scénario (quelque soit son niveau) ne doit pas être simplement parachuté aux joueurs en leur disant, vous êtes ici et vous devez aller attaquer tel endroit. Un scénario doit avoir une certaine logique dans la vie des personnages. Le meneur de jeu doit se poser un certain nombre de questions avant de le faire jouer. Comme par exemple, est-ce que le scénario peut se passer à cet endroit? Pourquoi personne n'a rien fait jusqu'à maintenant pour régler le problème (les personnages ne sont quand même pas les seuls aventuriers)? Pourquoi les personnages accepteraient de résoudre le problème s'il ne sont pas de la région (tous non pas une grande bonté d'âme). Sont-ils constraint ? Y-a-t'il un rapport avec leur histoire ?

Tous ces points et de nombreux autres doivent être imaginés à un moment ou à un autre par le Meneur de Jeu. Cela amènera de la cohérence à son monde et plus de plaisir de jeu. Un scénario n'est pas simplement une partie que l'on fait jouer, c'est aussi une partie du monde à qui l'on donne la vie, qui vivait avant que les personnages ne s'y intéressent et qui vivra après leur passage.

L'histoire ou la jeunesse des personnages est un autre point très important. Créer un personnage «rapidement» pour jouer tout de suite est, pour moi, un manque considérable pour ce que peut apporter le jeu de rôle. Comment donner de la personnalité à son personnage sans la création d'une histoire, de sa jeunesse, de sa vie tout simplement. Si une partie de jeu de rôle se limite au lancement de dés pour «éclater» du monstre, il vaut mieux se tourner vers les jeux de plateau qui ne demande aucun roleplaying.

## 2. Généralités

### NOTE DE L'AUTEUR

Ce scénario n'est pas ce qu'on pourrait appeler un scénario «clé en main». Je préfère laisser à chaque meneur de jeu la possibilité de faire des adaptations qui le rendront plus vivant et plus en accord avec la façon de jouer de leurs joueurs ou sa façon de maîtriser.

C'est pour cela que tout ne sera pas systématiquement décrit dans ces pages. Je ne voulais pas faire un scénario «bateau» comme temps d'autres. Le fameux : «... vous êtes dans une auberge, et quelqu'un s'approche de votre table pour vous proposer une mission...» est bien

pratique mais absolument nul pour le roleplaying. Je cherche à donner une possibilité (ou l'impression) aux joueurs de décider par eux-même d'entrer dans la partie plutôt que de leur imposer. Ils n'en seront que plus motivés.

De plus, ce scénario peut facilement s'intégrer dans une campagne déjà commencée comme un intermède puisqu'il s'agit plus d'incidents au cours d'un voyage que d'une aventure. Les personnages ont le choix de s'y intéresser ou non. Mais le plus souvent, ils se retrouveront involontairement au coeur d'événements qui appellera obligatoirement une réaction de leur part.

### CARACTERISTIQUES DU SCENARIO

Chaque scénario est à adapter en fonction des personnages du groupe et de leur force. Voici quelques éléments pour vous aider à l'adaptez à vos joueurs :

**Joueurs** : tous. Le but de ce scénario est justement de permettre aux joueurs débutant de s'affirmer et aux anciens de se faire les dents sur de nouveaux adversaires et leur montrer qu'ils ne sont pas seuls au monde, ni les plus puissants.

**Niveau** : tous. Privilégier le roleplaying pour les joueurs de bas niveau, en leur faisant comprendre qu'il ne faut pas taper sur tous ce qui bouge au risque de s'en mordre les doigts. Un combat contre un ou plusieurs paladins noirs peut s'avérer un challenge intéressant pour des personnages de plus hauts niveaux. Si jamais les joueurs choisissent le camps de Ghor, la vindict populaire ou les druides et leurs alliés peut tout aussi bien représenter un adversaire bien plus dangereux.

**Nombre** : quelconque. Adapter le nombre d'adversaires si les joueurs sont des combattants. Un combat contre des paladins noirs n'est pas à prendre à la légère quelque soit la taille du groupe.

**Profession** : toutes. Ce sont bien plus les réactions des joueurs que leurs capacités qui feront avancer le scénario. Un groupe homogène étant cependant préférable pour d'autres aventures si celle-ci ne forme qu'une introduction.

## 3. Le Scénario

### BACKGROUND

Ce scénario va confronter les joueurs aux deux principales religions en présence en Vervande, à une époque charnière de l'histoire de ce pays. Ils devront faire un choix, en fonction de leur conviction : rester simple spectateur en choisissant la neutralité ou prendre partie pour une religion ou une autre au risque de ce faire de nombreux ennemis, quelqu'ils soient.

**Lieu** : Vervande. Région de Theonesse.

**Date** : fin d'année 269. L'automne se termine et l'hiver semble précoce. Le vent souffle du nord-ouest apportant les premiers froids. La pluie tombe régulièrement et il n'est pas rare de voir quelques flocons de neige.

**Situation** : la situation générale dans le pays n'est pas brillante. Depuis deux années, les échanges commerciaux avec les nains de Thûmagar sont en chute libre, risquant d'amener une pénurie de certains matériaux.

L'hostilité de certains seigneurs envers le roi mine les efforts déployaient par Barkosh pour fortifier le pays.

Les relations avec Pergis ne sont pas toujours faciles compte tenu de l'instabilité politique qui règne dans le pays. La présence importante de prêtres et de paladins de Ghor n'arrangent rien. Le roi à l'impression de se faire envahir doucement, par l'intérieur, sans qu'il ne puisse réagir. Dans l'ensemble la population accueille favorablement cette nouvelle religion. Elle apparait comme plus «vivante» à beaucoup, et les prêtres savent faire de nombreuses promesses à ceux qui les

écoutes. Son impact est cependant variable suivant les régions.

A contrecoeur et sous la pression des nobles, d'une partie du peuple et d'une habile manipulation de la part des prêtres de Ghor, le roi se voie dans l'obligation de proclamer la religion de Daïa comme hors la loi.

Les troupes régulières et les seigneurs locaux se doivent de faire appliquer la loi. Cependant, tous ne sont pas prêt à renier plus de deux siècles de pratique religieuse pour une nouvelle religion qui va à l'encontre de leur principe de vie. Mais la loi est la loi.

Cet édit est placardé un peu partout dans les lieux publics, sur les places des marchés et de nombreux messagers et crieurs publics relaient l'information.

### Edit Royal

*Moi, Barkosh, deuxième roi de Vervande, fédérateur des 7 duchés et détenteur de la Couronne, déclare interdire aux serviteurs de Daïa le droit d'exercer, de pratiquer et d'enseigner leur religion, dans la limite des terres dépendant de la royale couronne.*

7-7-269

Cet édit déclarant la religion de Daïa comme illégale rend le roi très impopulaire dans certaines régions. En Theonesse, les druides sont très présents et appréciés contrairement au ghorisme. Les chevaliers locaux font appliqués la loi mais à contrecoeur. Ils sont plutôt souples envers les druides et aucun n'a encore été arrêté ou malmené. Et leurs sympathisants sont nombreux.

La présence des paladins de Jaar-Arak et des prêtres de Ghor est faible, voir inexistante dans certaines localités de Theonesse. Les chevaliers de Theonesse connaissent l'edit et se doivent de l'appliquer. Jusqu'à maintenant, ils n'ont cependant pas eu à tester leur foi entre leurs anciennes croyances et les nouvelles. Ils respectent la loi et l'autorité du roi, mais ils ont également certaines convictions.

### LE CALENDRIER

Voici un certain nombre d'événements tirés de la chronologie de Rayhana et qui concernent directement cette région.

**263 :** Barkosh du comté de Var accède au trône de Vervande de part sa lignée. Il met fin à la régence de Pergis.

**263-272 :** Certains seigneurs de Vervande sont rétissant à donner les pleins pouvoirs au nouveau roi. De nombreuses «petites guerres» auront lieu entre les armées régulières et les troupes dissidentes. Ils appliquent cependant les lois royales avec plus ou moins d'assiduité.

**263 :** En Pergis, l'arrivée des premiers paladins noirs de l'ordre du Jaark-Arak est favorablement accueillie. Elle renforce l'autorité du pays qui commençait à se désagréger après l'abandon de Vervande. Le ghorisme fait intégralement partie de la vie politique de Pergis. Pratiquement toutes leurs actions obtiennent l'aval du gouvernement qui se retrouve à la solde de ce mouvement en quelques années.

**265 :** La montée en puissance de l'ordre du Jaark-Arak est fulgurante. Le gouvernement de Pergis est noyauté par la religion ghorisme. Grâce à d'habiles manipulations, Draman obtient que le Ghorisme soit reconnu comme la religion officielle de Pergis.

**266 :** Vynnar Draman continue. Sous sa régence, le gouvernement déclare le Ghorisme comme l'unique religion autorisée sur le territoire de Pergis. Les prêtres des autres religions sont

persécutés, reniés et éliminés que ce soit par les Chevaliers du Jaark-Arak ou par le peuple que l'on «encourage» à agir de la sorte. Il y a de nombreux cas de lynchages et de temples brûlés.

**266 :** Première contestation publique de la part du Duc Arckenan du Linrad contre le nouveau roi de Vervande. Le Duc est connu pour son opposition à la famille Var et ses positions xénophobes contre les Varfan. Il devient le chef de fil des opposants.

**267 :** Apparition des premiers trolls des Glaces dans les Montagnes du Nord. Personne ne sait d'où ils viennent. Ils vont devenir une véritable menace pour les nains de Thûnagar. A partir de cette date, il devient difficile pour les nains de se rendre en Vervande et Pergis. Les prix montent alors que la matière première devient rare.

**267 :** Vynnar Draman lance ses troupes vers les pays limitrophes. L'implantation du ghorisme dans les années passées leur rend la tâche plus facile même si les autres religions continuent d'être présentes. Les Chevaliers et les Prêtres du Jaark-Arak agissent presque au grand jour pour faire «plier» la foi de certains. Leur cible principale en Vervande est la religion de Daïa qui est la plus répandue.

**268 :** Les persécutions se multiplient contre les druides de Daïa et toutes personnes pratiquant ce culte. Même si le nouveau roi de Vervande ne semble pas spécialement apprécier le ghorisme, il ne peut hélas résister aux moyens de persuasion des Paladins Noirs. De plus, une grande partie de la population suit leurs idées que ce soit par crainte ou par idéologie. La présence d'un prêtre de Ghor au côté du Roi en tant que conseillé en dit long.

**268 :** L'hostilité est grandissante entre les opposants au roi et ses défenseurs. Quelques conflits très locaux voient le jour. Seul l'autorité du roi évite d'entrer dans un conflit armé de grande envergure.

**269 :** Soumis aux pressions du peuples et de nombreux nobles qui ont été «convertis» au ghorisme, le roi se voit contraint, et contre ses opinions, de déclarer les druides de Daïa hors la loi. Ils doivent se cacher au sein des forêts de Vervande. Les temples sont fermés. Une partie de la population les soutient en secret mais tous ont peur des représailles que peuvent infliger les prêtres et les chevaliers noirs en cas de découverte de collaboration.

- Les conflits entre l'armée régulière et les paladins noirs lors d'arrestations de sympathisants soupçonnés d'apporter leur aide aux prêtres de Daïa sont de plus en plus fréquents. Suivants les régions, la loi du roi s'applique alors que dans d'autres, personnes n'osent s'opposer aux représentants de Ghor.

Note : La Chronologie reprenant l'intégralité des événements du continent est disponible en téléchargement sur le site officiel d'Athala RPG ou sur le site de Rayhana.

### POINT DE DEPART

Les personnages, quelqu'ils soient, devront avoir une raison pour se rendre au Château de Theonesse, au coeur de la forêt de Maëliand.

Theonesse est une région centrale de Vervande et la Voie du Nord la traverse, amenant de nombreux marchands et acheteurs de toutes les régions alentour.

Ce scénario ne s'occupe pas du Château de Theonesse, mais plutôt des événements qui vont marquer leur voyage pour s'y rendre et il peut donc s'inscrire comme un intermède à une campagne plus importante dont le Château serait le but. Les personnages ont également pu entendre parler d'un grand tournoi de chevalerie s'y déroulant et vouloir y assister ou y participer. Un grand marché s'y déroule également, à la même époque, et il peut être intéressant de voir ce qui s'y vend, ou encore d'espérer y trouver quelque chose de rare, chercher un chevalier pour devenir son écuyer... Les idées sont nombreuses. Le tout étant d'inclure ce scénario dans quelque chose de plus grand pour que les personnages ne se contentent pas de «sauter» d'une aventure à l'autre, sans existence entre les deux.

## INTRODUCTION

Depuis plusieurs jours, les verts pâturages de l'ouest de Theonesse ont fait place aux grands arbres de la forêt de Maëliand. La veille, ils ont quitté la grande route marchande de la Voie du Nord pour bifurquer vers l'Est. Le chemin empreinté est devenu moins large mais tout aussi fréquenté en cette période. Se glissant entre les arbres, descendant les vallons et remontant les collines, la route enjambe parfois, sur de petit pont de bois ou de pierre, les ruisseaux dévalant de l'Eruin Daun. Une pluie fine et froide transforme parfois en bourbier certaines parties de la route, marquées de profondes ornières.

L'automne est précoce cette année, et les feuilles volent, portées par le vent qui agite les cimes centenaires au-dessus du chemin grossièrement pierré.

La forêt est ici très présente. Les cris des animaux se répondent et le vent dans les feuilles des hautes cimes donnent un sentiment de vie propre, les arbres donnant l'impression de regarder passer les voyageurs. Mais c'est un sentiment de calme et de paix, et non de violence ou de haine.

Des caravansérails ou des auberges étapes jalonnent régulièrement le parcours leur permettant la plupart du temps de trouver un logis pour la nuit. Souvent situés aux abords des clairières, ces lieux de repos sont le rendez-vous de nombreux marchands et voyageurs. Cela peut aller de la simple bâtie de bûcheron autour de laquelle se regroupent les voyageurs à un imposante ensemble de bâtiments, regroupant les écuries, des boutiques, des chambres, une auberge, un maréchal ferrant, ... le tout entouré d'une palissade de bois.

En de nombreuses occasions, ils croiseront ou dépasseront de nombreux marchands avec leur mules, leurs chevaux et leurs carrioles chargés de marchandises. Des chevaliers, ou des Dames de Theonesse, souvent par petits groupes, sillonnent également la région.

La région est relativement sûre mais les brigands sont nombreux. A moins que certains personnages ne soient originaires de la région, personne n'a entendu parler du Loup Noir, un célèbre voleur qui écume la forêt de Maëliand depuis maintenant deux années. Ce brigand de grand chemin possède une importante troupe de voleurs sous ses ordres et la forêt est un endroit de rêve pour lui s'y cacher. Jusqu'à maintenant, il a réussi à échapper aux chevaliers qui le recherchent. De nombreux bruits courts à son sujet, souvent très loin de la vérité. En voici quelques uns que l'on peut entendre autour d'un bon verre dans une auberge (aucun n'est vérifié) : *il est mi-homme mi-loup, il a des centaines d'hommes avec lui, des loups précédent ses attaques, il laisse sa «marque» lors de ces attaques, il égorgue ses victimes, il attaque seul, ...* La plupart de ces bruits se contredisent et ne sont issus que de l'imaginaire du peuple, en vérité personne ne l'a jamais vu. Il n'y a pas besoin d'en savoir plus pour l'instant sur le Loup Noir, il ne s'agit que d'un personnage annexe, faisant parti du décor, et pourquoi pas de base à une future aventure. D'autres informations sur lui seront données à la fin de ce scénario.

Les personnages approchent de la petite bourgade de Trem. Ils ne sont plus qu'à une journée du château de Theonesse, leur destination finale. Dans quelques heures ils devraient être à l'abri dans une auberge du village, devant un bon verre et un bon ragoût.

En attendant, ils aperçoivent devant eux un attelage bruyant. Monté sur une cariole bringuebalante tirée par un sénaeur sale et puant, un nain. Ils viennent de rencontrer un nain de Thûrnagar, Kale Portefer. Tous comme eux, il se rend au Château de Theonesse. Plutôt jovial, aimant la bonne chair et la boisson (une outre de bon vin ne le quitte jamais), ayant le parlé facile, il devrait facilement se lier avec les personnages à leur passage, et pourquoi pas leur vendre un petit quelque chose. C'est un excellent marchand qui ne rate jamais une bonne occasion. Sa marchandise est de bonne facture et vient plus ou moins directement des forges de Thûrnagar ou des forges humaines de Loine. Il s'agit principalement d'objets métalliques (armes, lanternes, pointes de flèches...). Il est de compagnie agréable, bien qu'un peu bruyante. Ses nombreux voyages et son âge font qu'il connaît pas mal de choses et d'anecdotes sur différents lieux de Vervande. Si on le questionne sur le peu de nains de Thûrnagar vu en

Vervande depuis quelques temps, il se renfrogne quelques temps, en parlant de problèmes dans les mines au nord, puis sa bonne humeur reprendra le dessus et il changera de sujet.

**Kale Portefer** est un nain de Thûrnagar, mais avant tout un marchand itinérant. Agé de 73 ans, il a quitté le clan de Thûrnagar depuis maintenant 20 ans, désireux de voyager. Comme au sein des Forteresses Naines, son franc parlé le conduit tout naturellement vers la profession de marchand. Restant en bons termes avec son clan, il proposa les marchandises que ces frères fabriquaient, les vendant sur les marchés de Loine. L'envie de voir d'autres territoires le poussa à espacer ses visites à Thûrnagar, s'approvisionnant parfois auprès d'autres compagnons nains ou même vendant de la marchandise fabriquée par les hommes.

Ses voyages le menèrent même jusqu'en Pergis du temps de la Régence ainsi qu'à Isisse et aux comptoirs marchands des Varlan de Salinar. Il faisait également des affaires avec la Grande Caravane.

Il n'est pas retourné à Thûrnagar depuis de nombreuses années, et ce qu'il connaît des événements qui s'y déroulent ne lui parvient que de quelques amis nains. Il appréhende d'y retourner et d'être obligé d'y rester pour aider son clan. Kale n'est pas un couvant mais ce qu'il craint le plus est de perdre la liberté de vivre comme bon lui semble, une liberté qu'il a depuis plus de 20 ans et qu'il ne veut pas perdre.

Mais au fond de lui, il sait que les liens du sang seront les plus forts, il tarde simplement le moment où il devra s'y plier.

Kale Portefer à tout de l'apparence d'un nain classique, peut être un peu plus rond de figure et de corps que les autres, dû principalement à ses bons repas. Il aime rire et faire la fête. De caractère jovial et amical, il peut devenir très rapidement un ami serviable et fidèle. Son franc parlé est apprécié, et il adore parler mais il sait aussi ne pas devenir trop envahissant. Il connaît le maniement des armes (hachette) mais préfère régler ces problèmes autour d'un bon verre (ce qu'il arrive à faire le plus souvent).

Qu'ils se soient arrêtés pour faire connaissance ou qu'ils repartent ensemble en direction de Trem, ce moment sera choisi par un groupe de voleurs pour attaquer et tenter de s'emparer de la marchandise de Kale (option et au choix du meneur de jeu; ces brigands font parti ou non de la troupe du Loup Noir).

Le personnage le plus en avant du groupe aura droit à un jet de Perception pour éviter la surprise générale. Ce qu'il verra : un archer caché dans le sous bois. La flèche touchera Kale le blessant grièvement, le laissant dans l'impossibilité de combattre ou de s'enfuir avec sa cariole.

*NdA : cette attaque n'a pas pour but déliminer les personnages mais plutôt de créer une situation difficile à gérer pour eux, de tel sorte que seule une intervention extérieure puisse les aider. Ne soyez donc pas intransigeant sur le résultat des dés.*

Les voleurs sont relativement nombreux et bien organisés. La surprise passée de la première flèche, et alors que les autres restent plus ou moins bien cachés dans les fourrés, l'un d'entre eux prendra la parole et demandera aux aventuriers leur rédition. Il leur expliquera qu'ils n'en veulent qu'à leurs biens et qu'il ne leur sera fait aucun mal s'ils les leur remettent (ce qui est vrai, ce ne sont pas des tueurs).

La troupe est forte d'au moins une dizaine d'hommes dont plusieurs archers qui prendront pour cible les personnages semblant les plus dangereux. Leur but n'est pas de tuer, si un personnage semble suffisamment blessé pour ne plus leur poser de problème, ils n'insistent pas.

*Option : si les voleurs font parti du groupe du Loup Noir, ils auront tous un bout de tissus noué devant le visage sur lequel est grossièrement dessiné une tête de loup au charbon de bois.*

Quelque soit le choix des personnages (combat ou rédition), cette rencontre sera interrompue par l'arrivée inopinée de 4 paladins noirs

du Jaark-Arak. Ils prendront aussitôt parti contre les voleurs, au besoin en se servant de leurs armes (ce qu'ils n'hésiteront pas à faire), si leur simple présence ne suffit pas à les mettre en fuite. Leur arrivée peut être discrète s'ils entendent les bruits de combat (ils utiliseront leurs arbalètes) ou pendant que les personnages se font dépouiller.

**D**escription des Paladins Noirs du Jaark-Arak : *Leur équipement standard est le suivant : cotte de maille (chemise de maille ou intégrale), surcote noir avec l'emblème de Ghor (un horizon derrière lequel se lève une étoile) et cape de couleur (blanche, rouge ou noire suivant le grade du paladin), arbalète légère, morning star, épée large et parfois fléau ou similaire. Certains ont également des boucliers.*

*Les paladins sont tous de bons cavaliers, et sont généralement à cheval.*

*Seuls les paladins de moyen et haut niveau ont la possibilité de lancer des sorts en rapport avec leur religion.*

Lorsque les voleurs auront fuit, les paladins se présenteront et proposeront leur aide aux blessés. Ils ne poursuivront pas les brigands, la forêt n'étant pas leur terrain de prédilection. Ils accepteront tous les remerciements. Ils justifieront leur intervention par le fait qu'il s'agissait certainement de suivants de Daïa et que par conséquent, il était de leur devoir de les défendre.

Trois paladins ont des capes blanches et un seul une cape rouge. Ce dernier se nomme Hy'san Qued. Ils sont tous originaires de Pergis.

Ils ont la possibilité de soigner (par magie ou herbes médicinales) deux blessés légers ou d'améliorer légèrement l'état de Kale qui est sérieux. Celui-ci aura besoin de soins supplémentaire au village. Les paladins proposent de les escorter jusqu'à Trem.

Ils ne sont pas très bavard mais toujours polis, ils se rendent au Château de Theonesse et s'assurent en chemin que le nouvel édit royal est connu de tous.

A ce propos, et pour calmer les personnages trop curieux, il suffira de leur demander de répondre à cette question des paladins : le connaissez-vous et sont-ils prêts à l'appliquer ?

## TREM

Trem est un village d'environ 200 habitants et qui profite de la proximité du Château (environ une journée). On peut y trouver pratiquement de tout, dans la limite du raisonnable (forgeron, maréchal ferrant, artisans divers, tavernes, auberges...). La quasitotalité des constructions sont en bois, certaines possèdent des soubassements en pierre. Une palissade de bois entoure le centre du village, de nouvelles constructions se sont bâties en dehors de cette enceinte alors que la population augmentait. Des travaux sont en cours pour construire une nouvelle palissade. La forêt proche est clairsemée et les terres sont utilisées pour l'agriculture (rien en cette saison).

Le passage par l'une des portes donnant accès au village est payant pour les gens n'étant pas de Trem. Si Kale est conscient, il paiera pour les aventuriers. Les paladins en sont dispensés. Jet de Perception pour remarquer le regard du garde mélangeant crainte et colère envers les paladins noirs.

*Nd'A : les personnages étant arrivés sous escorte des paladins, ils seront associés à eux dans l'esprit des gens jusqu'à ce qu'ils prouvent le contraire par leurs agissements.*

A leur arrivée, les paladins laisseront les personnages vaquer à leurs occupations (comme de faire soigner Kale ou de se trouver une auberge). Ils pourront entendre les paladins demander aux gardes de

l'entrée à rencontrer le bourgmestre du village. Ils veulent vérifier que toute la population est bien au courant du nouvel édit.

Les joueurs ont quelques temps devant eux avant que de nouveaux événements ne voient le jour, en cette fin de journée.

Suite à la rencontre entre le bourgmestre et les paladins noirs, un certain nombre d'événements incontournables vont se dérouler, en voici la liste :

- la milice du village et le bourgmestre font le tour des habitations et des commerces demandant à tous le monde de se rendre sur la place centrale où attendent les quatre cavaliers. Quelque soit l'endroit où se trouvent les personnages (dans les limites de la ville), ils seront informés de ce rassemblement.

- lorsque la foule est suffisamment importante, l'un des paladins lit l'édit et en distribue quelques exemplaires aux gardes pour qu'ils aillent les placarder un peu partout autour de la place. Les gens écoutent sans vraiment réaliser ce que cela implique.

- Hy'san Qued prend la parole. Sa voix forte est très rapidement le seul son que l'on entend sur la place. Il reprendra le contenu de l'édit en ajoutant que les druides de Daïa soutiennent les voleurs qui attaquent les pauvres gens, leur volant leur richesse provenant de leur dur labeur. Ils cèdent à la facilité en se servant de leur religion pour exploiter et soutirer ces richesses aux gens du peuple tout comme les voleurs qui se cachent en forêt. Et ils se servent du peuple pour se protéger, agissant dans l'ombre. Ils faut les dénoncer pour être libre et reprendre sa vie en main, pour se tourner vers un dieu à l'écoute de chacun, un dieu qui aide le plus misérable des croyants, en le récompensant à sa juste valeur, et en le protégeant contre ceux qui tentent de l'exploiter ou le déposséder de ses biens.

- tout au long de son discours, la foule, attentive, réagit de temps à autres par des murmures, sans que l'on puisse savoir s'il s'agit d'approbation ou de mécontentement.

- une voie s'élève coupant la diatribe d'Hy'san Qued. Une voie de femme. Une Dame de Theonesse. Vêtue de blanc, elle s'était tenue à l'écart de la foule mais s'avance maintenant. La populace lui fait place avec respect. Elle s'élève contre les accusations des paladins noirs.

« ...de quel droit pouvez-vous accuser des gens qui ont toujours fait le bien autour d'eux, dispensant des soins aux plus pauvres comme aux plus riches. Les druides de Daïa n'ont jamais rien imposé aux gens ni rien demandé en retour... »

Un silence de mort s'est abattu sur la petite place. La dame chevalier reprend « Ne demandez pas à ces gens de renier leur foi et leur croyance qui sont le ciment de cette société et ... »

Le regard méchant, Hy'san Qued la coupe d'un geste « Il suffit ma Dame ! Vos paroles s'opposent à celles du Roi et vous en oubliez ainsi vos devoirs premiers envers votre seigneur. Ne lui devez-vous pas obéissance et alégeance et n'êtes-vous pas sensée être la première à appliquer et à faire valoir cette loi ? Je vous rappelle que toute personne allant à l'encontre de cette loi s'expose à de lourdes peines. »

La Dame de Theonesse ne peut qu'alors se taire, prise entre ses convictions et ses devoirs. Elle quittera finalement la place.

La foule se dispersera lentement, les conversations allant bon train. Chacun rejoindra son occupation du moment. Et les meilleurs endroits pour apprécier le mieux la réaction du peuple sont bien sûr les auberges qui seront bondées.

Ci-après, une liste d'incidents possibles pouvant se dérouler à tout moment (au choix du MJ), entre le moment où les personnages arrivent à Trem et celui où ils en repartent. Note : Aucun n'est obligatoire, de même que de tous les jouer feraient croire aux joueurs qu'ils sont sous le coup d'une machination (ce qui serait quelque peu exagéré). Choisissez ceux qui vous intéressent, développer les en fonctions des réactions de vos joueurs.

*Incident n°1 : Altercation dans une auberge avec des gens n'aimant pas les personnes venues avec les paladins (ils ont peut-être*

tout simplement trop bu). Cela ne doit pas dégénérer car la milice interviendrait. Il faut rappeler qu'en règle général, les personnes présentent dans l'auberge (mais aussi en ville) font simplement partis du peuple et ne sont pas armés.

**Incident n°2 :** Discussion vive concernant l'édit dans une auberge ou ailleurs. Il est clair que la majorité des gens n'apprécient pas cette loi. On peut interroger les personnages pour avoir leur avis. Puis quelqu'un se souviendra les avoir vu arriver avec les paladins noirs. Ils peuvent être pris à parti servant ainsi de défouloir à la population réunie là (on n'en ira pas jusqu'aux main, car la milice est proche) ou être simplement exclus des discussions, qui se dérouleront alors à voix basse.

**Incident n°3 :** si les joueurs cherchent à faire soigner Kale, on leur indiquera un rebouteux ayant quelques connaissances en plantes médicinales. S'ils y vont avant la prononciation de l'édit, il n'y aura aucun problème et l'état de santé du nain en sera amélioré. Bien entendu il paiera lui-même les soins. S'ils y vont après, les paladins seront passés par là pour faire peur au vieil homme qu'ils soupçonnent de connaître des druides. La boutique est «légèrement» dérangée.

**Incident n°4 :** au repas du soir l'un des personnages peut s'apercevoir que quelqu'un à cracher dans leur ragoût. Jet de Perception Très Difficile pour voir que le garçon de salle se fait intercepter à sa sortie de la cuisine et qu'un homme en profite pour cracher dans la soupe avant de le laisser continuer son service.

**Incident n°5 :** Si certains personnages ont des chevaux, l'un d'entre eux découvrira le lendemain matin que son harnais a disparu. On accusera un garçon d'écurie.

Il ne se passe pas toujours quelque chose dans une auberge, on peut également entendre de simples conversations de voisinage sans intérêt, ou les derniers exploits attribués au Loup Noir...

## LE LENDEMAIN

Surprise au lever du jour, une fine couche de neige a recouvert les alentours (environ 5 cm). Kale leur demande de l'escorter jusqu'au château de Theonesse pour ne pas manquer le début des festivités, en les engageant au besoin (s'ils n'acceptent pas de le faire au nom de l'amitié).

Dans la petite ville, la neige s'est vite transformée en boue dans les rues et les places. Alors qu'ils se préparent sur la place centrale, devant l'auberge, chargeant les marchandises et préparant les chevaux, un jet de Perception Moyen leur permettra de remarquer que de nouveaux Paladins sont arrivés pendant la nuit ou tôt ce matin (au nombre de quatre). Ils sont avec les autres arrivés la veille et discutent ensemble. En se rapprochant d'eux sans se faire remarquer (car sinon ils arrêteront de parler et risquent de questionner l'intrus), on pourra comprendre qu'ils parlent de l'intervention de la Dame-chevalier.

Un jet de Perception Très Difficile permettra d'apercevoir dans la foule la Dame-chevalier quitter la ville. Quelques minutes plus tard, cinq paladins de Jaark-Arik quittent également la ville par la même porte (Jet de Perception nécessaire à moins que les personnages ne les observent), prenant la route en direction du château de Theonesse. Hy'san Qued n'est pas avec eux.

Les personnages et Kale sont également prêt quelques minutes plus tard. S'ils se doutent de ce qui risque d'arriver, ils seront assez

presser de quitter la ville à leur tour. Note : s'ils ont vu juste, trouver un petit quelque chose qui les retarde, comme une cariole bloquant le passage pour sortir de la ville, ou autre chose, histoire de faire monter un peu la tension.

## CE QUI SE PASSE PENDANT CE TEMPS...

Comme on peut s'en douter, les 5 paladins suivent la Dame-chevalier pour lui donner une petite leçon. Ils n'interviennent pas sur l'ordre d'Hy'san Qued qui n'accepterait pas ce genre de représaille.

Malheureusement, cela ne va se passer comme ils l'avaient prévu.

La Dame-chevalier ne sera pas une proie aussi facile qu'ils l'avaient pensés. Un combat va s'engager, qui se terminera par la mort de la Dame. Avant de rendre l'âme, elle aura cependant blessé grièvement l'un d'entre eux.

Voici comment s'est passé le combat (pour le cas où un ranger /rôdeur suffisamment doué chercherait à savoir ce qui s'est passé). Les 5 paladins à cheval ont rattrapé la Dame et l'ont entouré. En se défendant, elle en blesse un premier et son sang coule dans la neige fraîche. Puis son cheval glisse dans la neige et elle tombe de sa monture qui s'enfuit en direction de Trem. L'un des paladins s'élance pour la rattraper (voir après). La Dame quitte le chemin en plongeant dans la forêt pour que les quatre assaillants restant ne puissent la poursuivre à cheval. Ils sont obligés de mettre pied à terre et la poursuive entre les arbres, jusqu'à une clairière à environ une centaine de mètres de la route. Là, elle sera rattrapée et le combat final s'engagera.

## ET POUR LES PERSONNAGES ?...

Les personnages ne devraient avoir que quelques minutes de retard sur les paladins. Principalement dû à la cariole de Kale. A peine dix minutes après avoir quitté Trem, ils verront (et entendront) le cheval blanc de la Dame arriver au galop droit sur eux, un paladin noir à sa poursuite. Si celui-ci pense que les personnages sont une menace (armes dégainées, ou tentative de lui barrer la route), il tirera son arme en les menaçant pour vouloir s'opposer à l'autorité d'un représentant de Ghor. S'il ne peut les intimider, il les attaqua. C'est un excellent cavalier et donc un redoutable adversaire. Heureusement, les personnages ont le nombre pour eux. Même si le paladin est pris vivant, il ne dira pas grand chose, trop dévoué à sa cause (proche du fanatisme), il ne fera que les menacer, qu'il ne craint pas la mort....

En continuant sur la route, ils arriveront au lieu du premier combat. Du sang est visible sur la neige piétinée (Jet de Perception). Les quatre chevaux des paladins attendent en bordure, accrochés aux arbres. Il ne sera pas difficile de suivre les traces s'enfonçant dans la forêt grâce à la neige (Pistage Facile). Quelques flocons commencent de nouveau à tomber. Kale les attendra là.

Cette zone de la forêt de Maäland est constituée principalement de bouleaux poussant de façon assez dense rendant parfois la progression difficile. Les troncs droits et blancs sont parfois si serrés qu'un homme ne peut se glisser entre eux.

Ils arrivent à la clairière. Suivant leur mode d'approche :

- discrète et lente : les paladins ont terminé de recouvrir le corps de la Dame de branchages morts, de feuilles mortes et de neige (Jet de Perception Difficile pour voir autre chose que la neige piétinée). Ils s'apprêtent maintenant à rejoindre leurs chevaux. Ils peuvent apercevoir les personnages et les attaquer...



- rapide et peu discrète : ils peuvent surprendre les paladins en train de recouvrir le corps de la Dame. Le combat s'engage alors...

Quatre paladins devraient représenter une trop grande menace pour les personnages et les inciter à fuir. Au besoin, faites arriver plus de paladins à Trem et lancez en plus à la poursuite de la Dame Blanche. (et peut être plus à la poursuite de son cheval pour faire un premier combat plus musclé).

Le but de ce combat est d'obliger les personnages à fuir dans la forêt face à ces adversaires. L'idéal étant de réussir à séparer les personnages chacun poursuivi par un ou plusieurs paladins. Les paladins chercheront avant tout à les empêcher de fuir, laissant tomber les adversaires blessés pour s'attaquer aux plus coriaces qui devraient rapidement se retrouver avec plus d'un paladin sur le dos et vouloir ainsi tout naturellement fuir (à moins que les personnages ne soient suicidaires). Les blessés pourront ensuite facilement être retrouvés et éliminés.

Il faut bien s'imaginer un combat en forêt et dans la neige. Les bruits sont étouffés et après s'être éloignés les uns des autres d'à peine une vingtaine de mètres, les combattants se perdent de vue à cause de la végétation.

Note : au besoin, si le combat tourne vraiment mal pour l'un des personnages, faites intervenir Kale. S'inquiétant de ne rien voir venir, il les a suivi et bien que partiellement blessé, il peut être d'une grande aide. Cela pourra également renforcer les liens d'amitié avec lui.

La neige se mettra à tomber à gros flocons, diminuant encore la visibilité et c'est finalement ce qui pourra sauver les personnages. S'ils arrivent à distancer quelque peu leur poursuivants (Jet de Manoeuvre avec risque de glissade, chute... valable pour les joueurs mais aussi les paladins), ils auront de bonnes chances de pouvoir se dissimuler à leur yeux (Jet de Dissimulation/Discretion avec bonus).

Note : N'hésitez pas à faire sortir les joueurs lorsque leurs personnages sont séparés, cela augmentera la tension de ne pas savoir ce qui arrive aux autres. Mais faites le à tour de rôle pour des périodes de cinq minutes maxi, pour que certains n'attendent pas une 1/2h avant de jouer. Si le fait de les séparer n'amène pas un plus au jeu (ou à l'intrigue), ne le faites pas, car après avoir expliquer quelque chose à un joueur, celui-ci devra le réexpliquer de nouveau aux autres joueurs, ce qui serait une perte de temps. Laissez les assister aux événements en silence et n'hésitez pas à pénaliser ceux qui parlent avant leur tour ou sur des propos que leur personnage ne devrait pas connaître .

## DANS LA FORET

Les personnages isolés et ayant échappés aux paladins se retrouvent dans une situation peu brillante alors qu'il neige abondamment. S'ils se risquent à appeler leurs camarades, ils peuvent se faire repérer par les paladins qui les cherchent toujours. Ils vont devoir attendre ou errer un peu au hasard. Ils devraient rapidement se perdre, la neige recouvrant tout. Ceux qui ont pu rester groupés se retrouvent dans la même situation, ils auront cependant plus tendance à rester à un endroit et à attendre que les choses s'améliorent.

Il fait froid et le vent souffle, formant des tourbillons de neige.

La forêt de Maëland abrite divers puissances, prêtes à aider ceux qui se dressent contre le ghorisme. Une apparition va les guider, que ce soit pour les ramener vers un chemin en direction de Theonesse sur lequel attendra la cariole et les chevaux des personnages ou que ce soit pour diriger les personnages isolés vers le reste du groupe. Au

final, et quelque soit le moment et la façon dont ils le font, les personnages se retrouveront donc à proximité de ce chemin, tous à peu près au même moment.

L'apparence de cette vision peut être différente suivant les personnages, il peut s'agir d'une femme, d'un homme jeune ou non, d'un animal ou simplement d'un mouvement aperçu et qui semble attendre que le personnage avance dans la bonne direction. La neige ne permet pas d'en avoir une vision correcte. A la moindre manifestation d'hostilité envers elle, la vision s'en ira et laissera l'impudent à son triste sort.

Il n'est pas nécessaire de connaitre la source véritable de cette manifestation. Il y en a plusieurs de possibles, il peut s'agir de l'esprit de la forêt, des druides, des varlan ou autres choses. Elle les récompense simplement de leur intervention même si la fin en est malheureuse pour la Dame Blanche.

Les personnages savent maintenant que quelque chose vit au fond des bois.

## EN ROUTE POUR LE CHATEAU

Les paladins noirs sont loin, occupés à les chercher sur d'autres chemins, ou repartis, leur méfait accompli. Ils n'auront cependant pas la conscience tranquille sachant que les aventuriers les ont vu.

Alors qu'il ne neige presque plus et que le ciel se dégage, un petit vent du nord fait prendre conscience aux aventuriers qu'il leur reste encore de la route avant de pouvoir se mettre à l'abri près d'un bon feu.

Sans s'en rendre compte, l'esprit les a mené bien plus prêt du château de Theonesse qu'ils ne pouvaient le supposer...

## EPILOGUE

L'aventure pourrait s'arrêter là. En effet, elle le peut mais cela dépendra surtout des joueurs et de l'importance qu'ils ont donné à ces événements.

Certains peuvent avoir envie de retrouver les paladins noirs pour leur faire payer leur acte, au risque d'être déclarer hors la loi. Ou encore d'essayer de les faire accuser du meutre de la chevalier.

Pour d'autre, l'incident sera clos et ils n'y penseront plus, reprenant le cours de leur vie et la suite de leurs aventures.

D'autres encore, voudront savoir ce qui se cache dans la forêt...

Les idées traversant l'esprit des joueurs sont nombreuses et parfois surprenantes. Ecoutez-les et inspirez-vous en. Ils ne seront que plus motivés pour la suite.

Surprenez-les également. Pour ceux qui se désintéressent de la suite à donner à cette histoire, faites les de nouveau rencontrer ces mêmes paladins noirs alors qu'ils ne s'y attendent pas. Au château de Theonesse, par exemple. Les paladins chercheront alors à les éliminer discrètement pour se couvrir.

Accuser les paladins devra être un choix murement réfléchi car ils ne faut pas oublier que ce sera leur parole contre celle des joueurs et qu'il leur sera facile de les faire accuser à leur tour comme comploteur ou hérétique. Les joueurs devront le jouer finement s'ils ne veulent pas se retrouver derrière les barreaux ou pire. Mais peut-être que des personnes mieux intentionnées peuvent leur permettre de

s'échapper...

Le simple fait de ramener le corps de la chevalier au château peut bien sûr amener de nombreuses complications (en bien ou en mal) aux personnages principalement. La mort de la Dame en elle-même n'influencera pas les grands événements futurs de la région. Mais d'autres ami(e)s chevaliers peuvent vouloir en savoir plus. Ce sera peut-être le moment pour certains personnages de se rapprocher de la chevalerie. Et découvrir, pourquoi pas, qu'une résistance s'organise contre les prêtres noirs du Jaark-Arak.

Certains personnages à la forte personnalité pourront être réutilisés comme initiateur d'aventures ou simples figurants. Il s'agit par exemple d'Hy'san Qued ou de Kale Portefer.

Kale Portefer peut servir de lien pour initier des aventures vers Thûrnagar ou vers d'autres contrés où ses voyages pourraient le conduire. C'est aussi une bonne source d'informations et un ami sûr.

Hy'san Qued, même s'il appartient au Jaar-Arak, est un homme d'honneur et qui pense que la cause qu'il défend est la meilleure chose qui peut arriver aux hommes. Sa foi est plus proche de la dévotion que du fanatisme, il est ouvert au dialogue et peu comprendre des points de vue différents. Il n'imposera pas ces idées par la force mais essayera toujours «d'ouvrir les yeux» à celui qui se trompe. Il peut devenir un «interlocuteur» régulier dans le camp adverse sans pour autant que chacune de ses rencontres se transforme en un bain de sang.