

« Votez Le Baine »

Un scénario pour D&D3 par Pascal Rivière

Petit drame rural en trois actes avec saut temporel ; ce scénario DD3 pour personnages débutants (niveau 1) peut se dérouler aussi bien dans les Royaumes oubliés que dans les Terres balafrées. Alignement bon de préférence.

Par convention, nous prendrons le point de vue d'une intrigue se déroulant dans les Royaumes oubliés. Voici des termes de transcription qui permettent d'adapter l'intrigue aux Terres balafrées. Il suffit de remplacer selon nos indications un protagoniste ou un lieu par un autre. Le premier terme renvoie aux Royaumes oubliés, le second à l'équivalent des Terres balafrées, selon une méthode mécanique et simple :

Baine ⇔ Chardoun

Sunie ⇔ Idra

Gué d'Ashaba ⇔ Moullis

Tyr ⇔ Coréahn

Anauroch ⇔ Plaines caniculaires

Nétheriss ⇔ Empire de la Flamme

Ilmater ⇔ Madriel

Flammelane, le lieu de l'action de cette intrigue, est un village que nous avons inventé. Dans les Royaumes oubliés, il se trouve dans les Vaux – plus précisément à Valbrume, au pied des Montagnes de l'orée du désert, sur le flanc est (naturellement) à quelques jours de la route de la mer de Lune qui se trouve au sud.

Dans les Terres balafrées, Flammelane se situe au nord de Moullis, dans les plaines de Lede, non loin des territoires orques. Reportez-vous au supplément régional Mithril, ou par défaut à L'Encyclopédie de Ghelspad.

I) ARGUMENT

Cette histoire se passe à Flammelane, un petit village de paysans logé au pied des collines rocheuses qui précèdent les Montagnes de l'orée du désert.

Flammelane est un village de 120 habitants qui sont réunis en 30 familles. La grande majorité de la population est composée de fermiers. Il existe deux catégories de fermes. D'abord, celles qui forment le village de Flammelane : les terres entourent le village. Puis il y a l'autre moitié des fermes qui sont disposées dans les alentours du village, à l'extérieur, à une distance de marche qui va d'une dizaine de minutes à une heure pour les plus éloignées. Rappelons que Valbrume est l'un des royaumes des Vaux (et des Royaumes oubliés) les plus paisibles qui soient.

La place centrale de Flammelane dispose d'une poterne à laquelle est accrochée une cloche d'alerte – qui sert surtout à annoncer les réunions municipales. Quelques bâtiments notables bordent la place : la salle communale, la maison de Hemrac, chef du village, une geôle attenante à la salle communale, et l'auberge.

Le village jouxte la Virine, une rivière tumultueuse qui descend des collines et alimente la roue à aube du moulin et le lavoir, dans un bac de pierre ingénieusement alimenté de façon à calmer le cours de la rivière.

Elle met en scène une machination ourdie en secret par un prêtre de Baine nommé Selderan. Ce dernier est l'aubergiste du village. Il est aidé de deux lieutenants – Myrdran, rôdeur et bras droit du chef et Baerlynn Camelonn, un barde censé être de passage et installé dans l'auberge – et de quelques paysans entraînés par Selderan et adeptes secrets de Baine. A part eux, nul ne sait que Selderan est un agent de Baine. On pense qu'il est un jeune homme bien sous tous rapports.

Selderan a l'intention d'effrayer la population en mettant en scène une menace d'invasion orque. Il a pour objectif de déposer Hemrac, le vieux chef, et de convaincre la population que leur survie passe par l'adoration de Baine – dieu fort, loyal et autoritaire qui leur garantira la sécurité. Une famille de demi-orques installée depuis quelques mois au village va servir de bouc-émissaire. Selderan et ses complices vont faire croire que cette famille est complice des orques. Il va pousser le fils aîné – nommé Tononn – à tuer des paysans pour retourner la population contre eux. Tononn agit en réalité sous le coup d'une frénésie meurtrière, après avoir découvert le corps de Miorne, sa mère, assassinée. Mais cela, on l'ignore.

Le MJ doit impérativement comprendre qu'il n'y a pas d'orques dans les collines. Il s'agit d'une mise en scène. Certes, il y a des feux dans les collines et des hurlements de loups nocturnes. En fait, deux complices alimentent les feux et nourrissent quatre



loux faméliques enfermés dans une cage. Certes, un paysan est tué par une flèche à l'empennage noir, puis un couple de fermiers disparaît avant que la rivière qui descend des collines ne rejette leurs corps. Là encore, le crime est en réalité commis par des complices de Selderan.

Cependant, un grain de sable va se glisser dans les rouages de cette mécanique bien huilée. Ou plutôt, deux grains de sable, car, bien sûr, il y a les personnages-joueurs qui vont certainement mener leur petite enquête... De plus, Ewende, une jeune sauvageonne, est amoureuse de Tononn. Cet amour différent – et intense – va attirer l'attention de la déesse Sunie et l'émouvoir, quand Ewende pleurera la mort de Tononn. Sunie va donc intervenir

indirectement (d'abord) et conduire les personnages – après que tout le drame soit achevé – vers un ancien portail magique qui va les transporter dans le temps, quelques heures auparavant. Aussi, une part importante des événements va pouvoir être rejouée et nos héros vont peut-être avoir l'occasion de déjouer le cours des événements. Les joueurs, de leur côté, vont connaître l'expérience inhabituelle d'une partie de jeu refaite « en partie ».

L'ensemble des événements sera posé en chronologie de façon à faciliter le travail du MJ. Un certain nombre de « redîtes » vous permettra normalement de maîtriser le cours des événements. Laissez-vous guider et bon voyage... après vous avoir d'abord présenté les protagonistes de cette histoire.

II) PERSONNALITES

Hemrac :

le chef, un vieux guerrier à la retraite qui a pas mal bourlingué de par Faërun avant de s'installer au village, puis de devenir chef peu de temps après. C'était il y a dix ans. Depuis ses cheveux ont blanchi et son visage s'est amaigri. Des poussées d'arthrite douloureuses qu'il tait l'amènent parfois à laisser tomber l'objet dont il tentait de se saisir. Célibataire, il vit seul dans une maison qui donne sur la place du village et qui est voisine de la salle communale, sorte de salle des fêtes servant à diverses occasions rythmant la vie collective. La bâtisse de Hemrac est assez coquette, le guerrier ayant amassé au long de ses aventures une jolie somme.

Selderan :

Histoire officielle : l'aubergiste est l'un des amis d'enfance des personnages. Avec eux, il a fait les 400 coups. C'était un jeune homme drôle et blagueur. Fils de Maître Faberhan, l'aubergiste, il partit à 14 ans pour la ville – le Gué d'Ashaba – afin de devenir apprenti dans l'auberge de son oncle, lui-même tenancier. Il devint l'associé de son oncle, puis revint à la mort de son père pour l'enterrer et reprendre l'établissement – appelé Le Cerf et le Vin – non sans quelques hésitations, l'activité citadine lui manquant. Il est alors âgé de 18 ans. Quelques mois seulement se sont écoulés depuis.

La vérité : Selderan était farceur, mais aussi cruel. On ne découvre jamais que certains « accidents » survenus n'étaient pas le fait du hasard. Maître en dissimulation, menteur professionnel, sadique sournois, Selderan ne tarde pas à se découvrir une ferveur sincère pour Baine et à rejoindre secrètement son culte durant les années qu'il passa en ville. Il ourdit durant ces années une machination qui

apportera sa perte aux villageois qu'il déteste depuis toujours – du moins depuis une humiliation infligée durant sa petite enfance par son père qui le punit devant tout le monde, en pleine fête pastorale. Mais Selderan a naturellement oublié ce motif inconscient – et d'ailleurs, on se fout de savoir pourquoi il hait son monde, non ? Son père n'est pas mort naturellement. Mydran, son complice de toujours, lui a administré un poison. Officiellement, Faberhan est mort de vieillesse, rejoignant ainsi son épouse aimée disparue depuis 10 ans.



Le Cerf et le Vin : bien sûr, les amateurs de Robert Jordan auront saisi l'hommage... Plus sérieusement Selderan a toujours été, aussi loin qu'on se souvienne, un joueur invétéré, appréciant de longues parties de cartes nocturnes. Il a installé quelques tables de jeu dans une pièce secondaire de l'auberge quand il l'a reprise. C'est ici qu'il use de sa rhétorique pour détourner à son avantage les inquiétudes ordinaires des habitants de Flammelane : il entraîne les participants à éprouver du ressentiment face au désordre du monde et à ses dangers. C'est

évidemment de la faute des dirigeants qui sont laxistes. Selderan alimente le désir d'ordre et attire ainsi des ouailles pour le culte de Baine. Parfois, quand les adeptes sont en cercle restreint, ils descendent « à la cave » –entendez au petit temple de Baine logé dans une petite pièce, derrière une porte dissimulée par des tonneaux. Un autel et une statue du dieu s'y trouvent, ainsi qu'une table et des chaises accueillant les réunions des comploteurs.

Selderan cultive son image de gars sympa forcément animé de bonnes intentions. Au-dessus du bar, une planche de bois gravée proclame : « Qui ici n'a point l'or du client est mon invité ». Effectivement, au Cerf et le vin, la bière n'est pas cher, le crédit est facile et il est possible en fin de soirée de bénéficier de la générosité du patron. Qui irait suspecter un chic type ?

Tononn :

Fils de Morgh et de Miorne, frère de Fannah, ce jeune demi-orque est une force de la nature. Il est taciturne et solitaire, on ne lui connaît aucun ami – et pour cause... Tononn n'a pas l'optimisme de son père : il ne pense pas que la société des humains laissera à sa famille l'opportunité de s'intégrer. Selon lui, il ne reste plus longtemps, encore, avant que les choses ne se gâtent. Et il a malheureusement raison. Dans l'histoire, c'est lui la Bête.



©Ghislain Thiéry

Ewende :

Voici la Belle. La jolie sauvageonne est la voisine de la famille Morgh. Elle cultive seule un petit champ qui suffit à sa subsistance. En hiver, elle travaille parfois à l'auberge lors des grandes fêtes villageoises. Seule

survivante d'une famille décimée par la maladie, elle a gardé auprès des esprits les plus imbéciles du village la réputation d'être une empoisonneuse. Cette jolie rousse est pourtant charmante, bien que très sauvage. Elle reçoit les garçons trop entreprenants à coup de cailloux, ce qui n'attire guère de courtisans. Mais personne ne sait ce qu'éprouve une fille seule déjà violée un jour par un paysan ivre.



©Ghislain Thiéry

Myrdran :

Histoire officielle : rôdeur, bras droit de Hemrac depuis deux ans, soit depuis son arrivée au village où ses qualités ont été reconnues par le chef, il compose le type même du rôdeur taciturne façon « je préfère la nature à la nature humaine ».

La vérité : Myrdran n'est pas venu il y a deux ans par hasard au village. C'est un agent de Baine repéré par Selderan et placé ici comme pion. Ce complice attend ainsi depuis le retour de Selderan et le lancement de la mise en scène qui doit faire basculer le village dans le rang des adeptes de Baine. Sur ordre de Selderan, il a empoisonné Maître Faberahn, l'aubergiste et le père de Selderan qui, héritant de l'auberge, revient comme par hasard à la campagne.

Baerlynn Camelonn :

Barde, joueur invétéré et... second complice de Selderan. Les motivations de Camelonn sont l'argent, et c'est tout. Baine lui est égal. Il ne quitte jamais son ami, Mystul, le gnome. Ce dernier ignore les motivations de Baerlynn – et les désapprouverait d'ailleurs. Camelonn ment à Mystul depuis suffisamment longtemps pour savoir comment faire passer n'importe quel baratin. Camelonn méprise Selderan et Myrdran, mais il a besoin de l'argent promis – non pas qu'il soit endetté auprès d'un individu dangereux (abandonnons les clichés) mais simplement parce qu'il adore le fric presque autant que le claquer. Baerlynn trouve cependant une certaine satisfaction à berner ces paysans rustauds dont il devine les travers : l'avarice, l'hypocrisie, la malveillance. Peut-être parce qu'il ne connaît que trop bien le vice.



Mystul :

Gnome rondouillard et rieur, ce mage illusionniste est d'un tempérament généreux. Il voyage depuis longtemps avec son ami Baerlynn, individu dont il connaît (croit connaître en réalité car il les sous-estime) les travers et apprécie les qualités – culture, discussion enflammée, sens de l'humour. Mystul n'est pas au courant de la machination de Selderan et de la complicité de Baerlynn. Il accepta d'accompagner son compagnon barde en voyage et pense que le hasard les a menés au village, de la même façon qu'ils le quitteront. Là encore, il se trompe lourdement...

Morgh et Miorne :

Papa et maman demi-orques. Paysans travailleurs, ils aspirent à une vie tranquille et espèrent pour leur fils Tononn et pour leur fille Fannah un avenir heureux. Morgh a longtemps travaillé dans les mines pour accumuler l'argent qui lui a permis d'acheter cette terre sèche moins bonne que celle de ses voisins humains, il y a quelques semaines. Morgh est gonflé d'espérances, même s'il commence à réaliser la mesquinerie d'une partie de la population. Hemrac, le chef, pour sa part, lui a rendu visite et lui a souhaité la bienvenue. Ils discutent parfois ensemble et Morgh est certain que tant que Hemrac dirigera tout se passera bien.

Fannah :

10 ans, pas jolie du tout selon les critères humains, adorable selon ceux des demi-orques. Solitaire, elle parle à des amis imaginaires et est toujours joyeuse. Le village est plus beau que le faubourg des cités grise où petite elle connut son père mineur. Fannah a d'ailleurs une amie bienveillante en la personne de Ewende, leur voisine.

Les paysans :

Pour un tiers d'entre eux, ils sont avares, xénophobes et tendanciellement malhonnêtes (vous trouvez que c'est un préjugé ? Descendez en Alsace...). Le reste de la population, moins hostile, sera cependant inquiétée par l'insécurité représentée par une menace orque.

Merkahn : paysan adepte de la première heure de Baine et complice de Selderan. C'est lui qui diffuse le mensonge selon lequel il a observé un espion orque montant un worg et portant un étui à parchemin.

Charlanne : le fils de Merkhal, âgé de 16 ans, recevra pour instruction par son père d'humilier Fannah et d'attirer Miorne vers un guet-apens mortel. Selderan l'assassinera, provoquant chez Tononn, quand il découvrira le corps sans vie de sa mère, une crise de

frénésie meurtrière qui conduira le jeune demi-orque jusqu'au village, et à la mort.

Alverdhe et Cautherde : autres paysans complices du prêtre de Baine, ces deux frères vivent ensemble dans leur ferme, à l'extérieur du village, et sont célibataires. Ils entretiennent les feux dans les collines, nourrissent les loups engagés et ont kidnappé Orkhan et Vianne, jeune couple de paysans prétendument enlevés et tués par les orques inventés par Selderan.

Orkhan et Vianne : jeune couple de paysans installé depuis peu, ils seront victimes de Alverdhe et de Cautherde – voir au-dessus – et serviront à étayer la thèse d'une présence orques et d'une attaque imminente. Leur ferme est la plus à l'écart du village.

Kerak : un jeune paysan qui, ivre, ennuie Ewende et se fait frapper de facto par Tononn. Tononn y gagne une mauvaise réputation qui va servir les desseins et les manigances de Selderan.

Densen : père de Kerak, il ira se plaindre auprès de Hemrac des violences faites à son fils par Tononn – précipitant une issue malheureuse...

Cavalon :

Simplement le meunier du village. Merkhan se rend chez lui au petit matin du premier jour et prétend à cette occasion avoir vu un orque et un worg. Le moulin, à la lisière du village, est doté d'une roue à aube alimentée par la Virinne, une petite rivière qui descend des collines. Quelques mètres plus bas, un bassin de pierre sert de lavoir.

Masedrys :

Tenancier du comptoir de Flammelane. Il y vend des denrées alimentaires, des semences et des outils usuels. Masedrys insinuera devant Morgh la culpabilité de ce dernier et le mettra en colère.

Les personnages-joueurs :

Jeunes paysans ou artisans rêvant d'aventure, ils ont grandi à Flammelane et vivent pour les besoins du scénario au village même, et non pas dans une ferme isolée. Si d'aventure, l'un d'eux n'est pas humain (nain, elfe...), c'est que, bébé, il fut découvert et adopté. Il est préférable pour les besoins du scénario qu'aucun d'entre eux ne soit demi-orque, ni rôdeur. Si l'un d'eux est mage, imaginez un maître installé au village actuellement en voyage vers une destination lointaine. Un paladin est à exclure absolument : une détection du mal identifierait l'alignement de Selderan et de Myrdran et nuirait au scénario. De toute façon, dans un petit village, il n'y a pas d'académie de Tyr...



III) CHRONOLOGIE

♦ Acte I « Ni vu, ni connu... »

NUIT 1

On entend des hurlements de loups résonner dans les collines au beau milieu de la nuit (Perception auditive DD 12). Si on se lève et sort, on pourra apercevoir quatre feux de camp différents dans les collines (Détection DD 10).

Mydran est l'un des premiers debout. Il interdira à tout individu téméraire – personne d'autre que les PJs – de partir pour les collines. La décision d'une action revient à Hemrac, chef de Flammelane. En réalité, Mydran tente d'empêcher quiconque de monter dans les collines pour découvrir la mise en scène – des feux allumés par Alverdhe et Cautherde et des loups mis en cage.

Diverses conventions de distance :

- Il y a quatre feux espacés chacun de 1 à 2 kilomètres le long de la crête rocheuse des collines. Le camp des loups est à égale distance du dernier feu, au nord. Il faut une heure de marche pour rejoindre les collines et encore trois heures pour atteindre les crêtes.

- Les fermes de Flammelane les plus éloignées sont à une heure de marche. Les fermes voisines de Morgh et de Ewende sont à une demi-heure de marche en suivant le cours de la Virine à partir de Flammelane.

PETIT MATIN DU JOUR 1

Merkhan, un complice de Selderan, a quitté sa ferme pour se rendre au village afin de mener dans sa carriole quelques sacs de blé à faire moudre par Maître Cavalon. Il devait laisser les sacs sur le pas de la porte du moulin avant de retourner aux champs un peu plus tôt ce matin pour réparer sa clôture qui tombe de décrépitude.

Ceci sert en fait d'argument à sa présence en ces lieux et à cette heure afin d'étayer sa déclaration mensongère : il a vu un orque monté sur un worg sortir du village et gagner la forêt. Merkhan jurerait qu'il tenait un étui à parchemin. Terrifié, il resta immobile, tétanisé durant plusieurs minutes, priant pour que son cheval ne hennisse pas, puis il est descendu en courant, abandonnant chariot, cheval et sacs vers la maison de Hemrac où il tambourine des poings, manquant de réveiller la moitié de la population (Perception auditive DD 12 pour être réveillé). Hemrac se lève et l'accueille chez lui pour entendre son histoire.

Il est important de préciser ici qu'il n'y a pas de palissade autour du village. Les maisons donnent directement sur les champs. Rappelons que Valbrume est normalement l'un des royaumes les plus paisibles des Vaux.

L'argument tient moins dans les Terres balafrées. Imaginons que la grande porte de la palissade était ouverte. La nuit, il n'y a pas de gardes. La porte est certes barricadée de l'intérieur par une poutre épaisse ; l'ouverture est donc sans doute le fait du fameux espion – en réalité, de Mydran.

Et si un personnage pose la bonne question, demandant... :

« Est-il dans les habitudes de Merkhan de s'atteler à la tâche d'aussi bon matin ? »

Réponse : client des heures les plus tardives du Cerf et le Vin, il a plutôt la réputation de se lever tard et de cuver son vin jusqu'à midi.

MATIN DU JOUR 1

9 heures : Sur la place du village, la cloche sonne. Ceci annonce une réunion collective à la salle communale.

Alors que les hommes du village patientent aux portes, attendant l'arrivée de Hemrac, une curieuse altercation éclate. Il s'agit d'une mise en scène montée par Baerlynn Camelonn dont les acteurs sont le barde, Mydran et Alverdhe. Il s'agit de l'arrestation de Baerlyn par Mydran. Le ranger extirpe violemment Baerlyn du Cerf et le Vin, sous le regard courroucé de Alverdhe qui accuse Baerlyn de lui devoir une dette de jeu impayée de 20 pièces d'or. Baerlyn clame son innocence, protestant qu'il va le payer rapidement. Mydran le traite de « vaurien ». Baerlyn prend la mouche. « Vous me ferez des excuses », répond le barde. « Pour toi, c'est les geoles », répond le rôdeur. Mystul, ami gnome du barde, jaillit à son tour de l'auberge et paie la dette de jeu du barde à Alverdhe. Baerlyn ajuste son costume d'un air indigné pendant que Alverdhe s'éloigne en maugréant, à l'instar de Mydran.

Hemrac sort de chez lui et ouvre les portes de la salle communale. Les hommes rentrent et s'installent. Hemrac aux côtés duquel se tient Mydran prend la parole. « Il y a peut-être un espion dans le village ». Les visages s'allongent et les murmures s'élèvent. Hemrac rapporte les propos de Merkhan et rappelle les faits observés ou entendus cette nuit. Hemrac stipule la nécessité de demeurer vigilant et l'interdiction de monter dans les collines. Il charge certains adolescents de rejoindre les fermes éloignées, d'avertir leurs habitants et de rester sur leurs gardes. Pour l'instant, il n'y a pas de quoi paniquer. La réunion est close.



Hemrac prend Myrdran à part et lui murmure quelque chose. Un petit malin genre voleur du groupe pourrait espionner (discretion et Perception auditive DD 15) : Hemrac ordonne à Myrdran de monter dans les collines pour observer ce qui s'y passe. Il conseille au rôleur d'être prudent. Myrdran acquiesce.

La majeure partie des hommes se rend au Cerf et le Vin pour boire un verre, avant de rejoindre maison et champs. Alverdhe et Cautherde profitent de l'occasion pour diffuser une rumeur : les Morgh pourraient bien être des espions. Après tout, ils ne sont ici que depuis quelques semaines. Bientôt, la nouvelle va se répandre dans le village, tout au long de la matinée.

Myrdran, quant à lui, est retourné dans sa maison, dans le village, pour prendre ses affaires et partir pour les collines. Il prend aussitôt le départ en direction du faux « camp des orques ». Il sera vigilant à ne pas être suivi.

11 heures : Dans les collines, Myrdran rejoint Cautherde qui le flèche sans gravité. Puis ils rejoignent l'endroit où se trouvent les loups. Myrdran soumet son bras aux morsures de l'un d'eux.

A la même heure, Alvherde assassine Keremdal, un pêcheur du village au bord de la rivière, à une demi-heure de marche de Flammelane. Il utilise une flèche empennée de noir pour faire croire à une attaque orque.

Midi : De retour au village, visiblement blessé, Myrdran explique qu'il n'a pu atteindre le sommet des collines où se trouvaient les feux de camp. Il a été attaqué par trois orques et un worg. Fléché par une flèche à la penne noire – qu'il exhibe – et mordu par le worg, il n'a pu que fuir. Il est parvenu à lâcher ses poursuivants.

Midi trente : un enfant paniqué arrive au village. Il a trouvé sur les berges le corps mort de Keremdal. Une procession rejoint l'endroit où l'on trouve le corps et la flèche – à 13 heures.

APRES-MIDI DU JOUR 1

15 heures : Morgh, le père demi-orque, va au comptoir de Flammelane pour acheter des provisions. Il surprend le discours insidieux du tenancier – Maître Masedrys – et d'un client qui désignent sa famille comme espions des orques. Morg sort « vert » de colère et rejoint sa ferme.

16 heures : Alvherde et Cautherde se rendent chez Orkhan et Vianne qui vivent dans la ferme la

plus éloignée de Flammelane. Ils les surprennent et les assassinent à coups de cimenterres. Ils montent les corps au sommet de la colline et les abandonnent à côté des cages des loups, dans l'intention au lendemain de faire choir les corps au long de la rivière.

17 heures : Près de chez Ewende, au bord du ruisseau, la jolie sauvageonne est « ennuyée » par Kerak, un fils de paysan, ivre. Tononn survient alerté par les cris. Une altercation éclate et Kerak en tire un coquard qui va enfler et virer au violet.

A partir de ce moment-là, il est possible que l'un des personnages tombe sur ce jeune paysan et lui demande ce qui lui est arrivé. L'individu ment, répondant que Tononn l'a agressé de manière gratuite. La rumeur commence à se répandre, d'ailleurs : Tononn deviendrait incontrôlable.

SOIR DU JOUR 1

Au milieu de la nuit : Alverdhe et Cautherde allument les feux, excitent les loups pour qu'ils hurlent.

Avant l'aube : Alverdhe et Cautherde jettent les corps des deux victimes dans la rivière et redescendent vers leur ferme.

◆ Acte II « je crois ce que je vois... »

MATIN DU JOUR 2

8 heures : chute des corps de Orkhan et Vianne au long de la rivière ; ils arrivent dans le bassin du lavoir. Les dépouilles sont découvertes par des femmes du village qui hurlent de terreur.

9 heures : Hemrac réunit une nouvelle fois les hommes du village. Le chef a l'air sombre. Si monter dans les collines est trop dangereux pour Myrdran lui-même, il faudrait qu'un groupe monte. L'assemblée baisse les yeux. Si les PJs sont volontaires, Hemrac refuse au motif qu'ils ne sont encore que des enfants. C'est alors que Baerlyn surgit : il se porte volontaire. Aux doutes de Hemrac sur ses capacités, Baerlyn répond par un rire et riposte : « vous verrez bien, je serai de retour rapidement ». Puis, il adresse un clin d'œil crâne à l'assemblée et prend le départ pour les collines. Mystul ne l'accompagne pas. Il a l'air mort d'inquiétude.

Il faut savoir ici que Baerlyn possède un objet magique gagné un jour au cours d'une partie de carte : un anneau de résurrection. Il ne peut l'utiliser qu'une fois. Il explique à Mystul qu'il va monter au



camp, se faire capturer, tendre l'oreille, puis, alors qu'il sera tué et jeté dans la rivière, il suffira au barde d'employer l'anneau – laissé à la garde du gnome – pour le faire revenir à la vie. Mystul se laisse berner. Car en haut, naturellement, Baerlyn, seul, s'administre une série de plaies et de bosses en se jetant contre les arbres et en se frappant. Puis il se poignarde en se laissant tomber des rochers dans la Virinne.

Midi : le corps sans vie de Baerlyn choit dans le bassin du lavoir. Mystul pense que son ami héroïque a réussi. Il lui passe au doigt l'anneau et Baerlyn reprend vie sous les regards stupéfaits des villageois. Le barde lance un regard triomphant à l'assemblée puis plonge ses yeux droit au fond de ceux de Myrdran qui s'excuse pour les propos peu élogieux qu'il eut la veille pour Camelonn.

Puis, Baerlyn raconte « son histoire ». Capturé par les orques, il a été mené au camp, torturé puis exécuté. Les chefs des orques ne sont autres que des drows – peuple dont il connaît un peu le langage. Il a entendu que les drows préparaient l'invasion de la région. De plus, ils auraient un agent au village, un espion, mais Baerlyn affirme n'en avoir malheureusement pas entendu le nom...

Notre ami gnome illusionniste ne voit que du feu à ces mensonges, ce qui est un comble !

APRES-MIDI DU JOUR 2

13 heures : Densen, le père de Kerak, jeune paysan frappé par Tononn, vient se plaindre auprès de Hemrac. Morgh est convoqué au village par Hemrac, sur la suggestion de Myrdran, qui part le chercher.

Remarque importante : prenez note du lieu où se trouvent les personnages et de l'action qu'ils sont en train de produire à 13 heures pile ! C'est à ce moment et à cet endroit qu'ils réapparaîtront dans le passé après avoir emprunté un portail de saut temporel la nuit suivante.

13 heures trente : Ewende descend au village faire des courses.

14 heures : Pendant que Morgh est chez le chef, Fannah, la fille du demi-orque, rentre en pleurs à la maison, humiliée par Charlanne, le fils de Merkhal, qui l'a battue et insultée.

Miorne remonte seule vers le ruisseau pour remonter les bretelles au méchant gamin. Elle tombe nez à nez sur Selderan, qui l'attend avec un sourire narquois. L'aubergiste la tue en la poignardant.

Alerté par les cris, Tononn remonte vers le ruisseau et découvre le corps sans vie de sa mère – Seldaran,

caché, observe la scène sans se faire voir. Tononn entre dans une folle frénésie meurtrière. Il se dirige vers la maison de voisins qui lui ont toujours été hostiles, les prenant pour les meurtriers, pénètre dans la bâtisse, et commet un carnage. Ewende, absente, ne peut le contrôler. Puis Tononn court au village où sitôt arrivé il tue un maximum d'hommes avant d'être enfin abattu par Myrdran. Ewende, qui était allé au comptoir de Masedrys, tombe en sanglots et serre dans ses bras la dépouille de Tononn sous le regard écœuré des villageois.

Sur la place du village, Selderan et Myrdran prennent le pouvoir en déposant Hemrac, qualifié de faible et d'incapable. Le chef est mis en contestation par une partie des paysans – notamment contre les demi-orques, au motif de son incapacité. Une crise d'arthrite mal venue prend Hemrac alors qu'il défie Myrdran. Il lâche son épée en gémissant de douleur et abandonne la partie.

Conclusion : si les PJs n'y ont vu que du feu et n'ont pas compris la machination en place, la majorité des familles du village, effrayées par la menace orque, soutiennent Selderan qui dépose Hemrac.

Le vieux demi-orque et sa fille, seuls survivants de la famille, sont arrêtés et vont être exécutés en place publique par Myrdran – avant que les personnages ne voyagent dans le temps.

Selderan prend le commandement. Il propose de fortifier le village avant d'organiser un raid dans les collines. Les travaux débutent. Ce soir là, il n'y a pas de feux dans les collines. Plusieurs jours plus tard, Selderan monte une expédition vers les collines. On constate que « les orques ont fui ».

Si les personnages ne peuvent empêcher que ces événements ne se reproduisent une seconde fois (après leur voyage temporel – voir acte III), Sunie intervient directement devant l'assemblée du village alors qu'on s'apprête à exécuter Morgh et Fannah. Elle apparaît, superbe apparition descendant des cioux, et maudit Selderan, Myrdran et Barlynn en les transformant en orques. A cette occasion, un court échange verbal mélodramatique oppose Selderan et Sunie :

Selderan : « Disparais, catin de l'Élysée ».

Sunie : « Maudit sois-tu, Selderan pour le mal que tu as commis et pour ton injure à l'amour. »

Selderan – hurlant : « Tu ne peux rien contre un adorateur de Baine ! Mon seigneur me protège ! »

Sunie – impérieuse : « Et moi, je suis une déesse ! Je te condamne à révéler ton vrai visage à tous. »



De même, si au cours de la partie, à un moment quelconque, avant ou après le saut temporel, les personnages découvrent la machination et se retrouvent en situation de combat contre Selderan, Myrdran et Baerlynn – combat normalement perdu d'avance car ces trois PNJs, plus puissants, sont de niveau 3 –, elle apparaît également alors que tout semble perdu, et s'oppose de la même façon au prêtre de Baine et à ses acolytes.

♦ Acte III « On prend les mêmes et on r'commence... »

NUIT DU JOUR 2

Quatre heures du matin : un agent de Sunie mène les personnages par un portail géographique dans un demi-plan où un portail temporel les mène au début de l'après-midi du jour 2, à 13 heures.

Aucun paradoxe temporel ne se produit : ils réapparaissent à l'endroit où ils se tenaient à ce moment.

Ils sont conduits, comme hypnotisés, par une forme féminine qu'eux seuls voient, dans la forêt. A peine l'un d'eux s'éveille-t-il de cet état en compagnie des autres que, faisant un pas, il tombe dans un trou et atterrit moins de 3 mètres plus bas, dans une petite grotte bien peu naturelle. En effet, le sol est aplani et conduit à un escalier qui descend dans une seconde cavité souterraine où se trouve un portail magique.

Passé, il mène dans une pièce étrange. Le noir est complet. Il faut s'éclairer pour voir un second portail qui se trouve en son centre. La seule issue est un escalier empli de sable qui s'est déversé sur la moitié de la salle. Le sol est de marbre. Des socles, au long des murs, soutiennent des statues précieuses représentant des notables ou des souverains. Ils l'ignorent, mais ils sont actuellement quelques dizaines de mètres sous le sable d'Anauroch, dans les décombres d'une cité nétheriss, puissante civilisation magique ancienne. Mais qu'importe... Passer le portail les conduit à l'endroit et à l'activité qui fut la leur dans la journée passée, à 13 heures pile (vous savez, au moment où je vous ai suggéré de noter où ils étaient...).

L'action peut reprendre son cours. Les personnages connaissent une partie des événements et en ignorent encore bien d'autres. Ils ont toutefois désormais l'opportunité de les découvrir et d'empêcher les desseins de Selderan.

Peut-être pourront-ils empêcher de si nombreuses morts, et notamment celle de Tononn ? Dans le cas contraire, s'ils sont sauvés, Morgh et Fannah quitteront Flammelane après avoir vendu leurs terres, accompagnés de Ewende, qui en ayant fait autant a décidé de rejoindre le culte de Ilmater...

Bien sûr, dans une version plus optimiste, Sunie, triomphante, pourrait ressusciter Miorgh et Tononn... Personnellement, je vais pas me gêner.

Exemple de fin : ce scénario a été joué à Colmar le 28 août. Voici comment cela s'est achevé. Après le saut temporel, deux personnages se sont rendus chez Hemrac pendant qu'un autre est allé chez Ewende. Les deux premiers parviennent par force de persuasion à convaincre Hemrac que quelque chose cloche. Pendant ce temps, le troisième rencontre Ewende sur le chemin alors qu'elle se rend chez Masedrys. Il réussit à la ramener chez elle. Chez Hemrac, alors que Morgh et Myrdran arrivent, Hemrac renvoie Morgh chez lui. Myrdran improvise et suit Morgh pour empêcher qu'il survienne alors que Selderan tue Miorne. Myrdran est suivi par les personnages. Sur le chemin, gêné par ces deux témoins, il leur ordonne de revenir au village. Ils désobéissent et le combat s'engage. Myrdran tombe inconscient et est stabilisé. Plus haut, le troisième personnage assiste à l'arrivée de Fannah en pleurs mais ne suit pas Miorne alors qu'elle remonte vers l'endroit, plus haut vers la rivière où Charlanne a humilié la jeune demi-orque. Selderan surprend Miorne qui, frappée à mort, hurle. Tononn, le personnage et Ewende arrivent sur les lieux du drame. Tononn devient fou furieux. Ewende parvient à détourner sa colère du personnage. Tononn se précipite au village. Dans sa course, il est assommé par surprise par Morgh qui l'ayant vu accourir le frappe par surprise au détour d'un arbre. Les personnages reviennent au village et informent Hemrac de la situation. Bientôt, Selderan va réapparaître en arme et armure. Mais son plan a déjà échoué, Tononn n'ayant tué personne au village. Hemrac se rend à l'auberge avec les PJs. Il ordonne aux fidèles de Selderan de sortir de l'auberge ; ils obéissent lâchement. Camelonn en profite pour prendre la poudre d'escampette. Quand Selderan apparaît, il se retrouve nez à nez avec Hemrac et les personnages. Ses partisans ont disparu. Les personnages ont averti Hemrac de sa crise d'arthrite. Il tend au guerrier du groupe son épée, le nomme son bras droit en remplacement de Myrdran et ordonne aux personnages de mettre Selderan aux arrêts. Un combat s'engage, il voit la défaite de Selderan, isolé. Hemrac reprend son épée, la plonge dans le corps de Selderan et sort exhibant « l'arme qui a tué le prêtre de Baine ». Ce stratagème astucieux lui permet de reprendre autorité. Il annonce qu'il n'y a pas d'orques et dévoile la machination. Myrdran ranimé parle ; Alverdhe et Cautherde sont exécutés pour le meurtre de Keremdal, Orkhan et Vianne, ainsi que Myrdran. Peu de temps plus tard, l'oncle de Selderan vend l'auberge à des clients du Gué d'Ashaba. A l'ouverture, les habitants de Flammelane font connaissance du nouveau tenancier : un semillant demi-orque...

FICHES TECHNIQUES

◆ Seldaran, prêtre niv. 3

For 13, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 15, Cha 16
 Points de vie : 23
 Dons : Ecriture de parchemins, esquive, arme de prédilection (morgenstern)
 Attaque : morgenstern +5, dommages : 1d8 (+1 aux dégâts).
 Initiative : 0
 J.S. : Réf 1 / Vig +6 / Vol +7
 Compétences : concentration +8, Connaissance des sorts +6.

Magie

Nombre de sorts par jour : 4 / 3 + 1 / 2 + 1
 Domaines : destruction, Mal
 Pouvoirs :
 - une fois par jour, +4 à l'attaque / bonus aux dommages + 3 (destruction)
 - Lance les sorts du Mal comme s'il avait un niveau de plus (Mal)

Niveau 0

- assistance divine
- soin superficiel
- blessure superficielle
- stimulant

Niveau 1

- frayeur
- anathème
- sanctuaire

Sort de domaine (destruction) : Blessure légère. Inflige 1d8 pts de dégâts, +3.

Niveau 2

- force du taureau
 - alignement indétectable
- Sort de domaine (destruction) : fracassement.
 Endommagement objets ou créatures cristallines.

CA : ordinaire : 10 [+1 esquive]

CA : au moment où il assassine Miorne, ainsi qu'à celui où il paraît sur la place pour destituer Hemrac, il porte une cotte de maille +1 : + 6

Possession : une potion de soin léger (1d8+3)

◆ Mydran, rôdeur niv. 3

For 14, Dex 15, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 8.
 Points de vie : 24

Dons : tir à bout portant (+1 att./dégâts), tir de précision, tir rapide (2 flèches à -2 à l'att.)
 CA : 15 (dex +2, armure de cuir cloutée de maître +3)
 Epée longue (de maître) +5 (1d8 + 2)
 Epée courte (de maître) +5 (1d6 + 2)
 Arc long composite de force + 2 : + 5 (1d8 + 2)
 J.S. : Réf +3/Vig +4/Vol +2
 Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +12, discrétion +8, science de la nature +7.

◆ Baerlyn Camelonn, barde niv. 3

For 10, Dex 13, Con 12, Int 14, Sag 8, Cha 15

Dons : esquive, science de l'initiative, arme de prédilection (épée courte)

Points de vie : 16

CA : 14 (cuir clouté)

Epée courte (de maître) : +4 (1d6)

Arbalète légère : + 3 (1d8 ; portée 25 m).

J.S. : Réf +4 / Vig +2/ Vol +2

Compétences : acrobatie +7, Bluff +8, Connaissance des sorts +8, diplomatie +8, psychologie +5, représentation + 8.

Sorts : 3 / 2 [15 % de chance de rater ses sorts]

Possession : une potion de soin léger (1d8+3).

