

Or et Argent

Le scénario vise un seul joueur et sert à faire jouer l'exaltation d'un jeune solaire (un aube canoniquement). Le héros est donc un jeune humain, qui ne devrait pas avoir de caractéristiques d'humain héroïque, mais de simple mortel. Le scénario a pour but de faire prendre conscience au joueur de l'importance de l'exaltation et du changement que cela opère pour son personnage, tout en lui présentant le monde tel qu'un mortel le voit et le connaît.

Le scénario ne regorge pas de fiches de caractéristiques. Il s'agit en effet moins de proposer des chiffres, que de proposer une histoire à raconter. De plus, la partie est originellement créée pour être jouée par un seul joueur, et non un cercle. Le maître de jeu doit d'autant plus s'adapter aux résultats des jets de son joueur.

Si vous lisez ce scénario et que la présentation vous intéresse, vous êtes évidemment tout invité à reprendre les éléments qui vous intéressent et les adapter à votre monde. Il pourrait tout à fait servir pour une rencontre ou une interaction lors du voyage de vos joueurs dans le Nord. De plus, le scénario cherche à présenter les actions des lunaires comme sauvages, incompréhensibles et barbares aux joueurs, tout en donnant des raisons aux élus de Luna d'agir de la manière présentée. De même il présente la manière dont les sidéraux de la Faction Or agissent pour aider les solaires, s'ils n'ont pas le Culte des Illuminés à leur disposition.

Synopsis :

L'action se passe dans le Nord, dans un royaume sous potentat impérial. Le héros est un prince qui voit sa vie basculer lors de la prédiction d'une sidérale de la Faction Or, qui cherche à le protéger (on pourrait aussi dire qu'elle favorise son exaltation au vu des événements). Le héros est alors intégré à une tribu de Marcheurs sur Glace, qui se voit attaquée par des homme-bêtes conduits par un lunaire. Durant l'attaque, le jeune homme s'exalte en tant que solaire de la caste de l'aube. Il est alors rejeté par les survivants de la tribu et part seul. Il rencontre enfin la sidérale, présente pour le guider sur le chemin de sa destinée.

Au début le joueur devrait avoir plus tendance à écouter, par contre, si l'enfance est à décrire purement et simplement, c'est à partir du moment où la chasse commence que l'interaction doit commencer avec le joueur.

Le héros est un jeune homme, d'une vingtaine d'années, du nom de Ryann Fauconnier (bien qu'à l'époque où il va jouer, le nom de famille est volontairement négligé), au symbole héraldique d'un faucon blanc sur fond bleu nuit. Il représente l'archétype du héros manga (cheveux longs d'un roux sombre flottant dans le vent, yeux bleus glacés, finement musclé, aux traits purs et volontaires, attiré par l'aventure mais plongé dans des situations difficiles), prince de sang déchu.

Il y a une vingtaine d'années, le roi Annraoi Fauconnier a eu deux jumeaux pour ses premiers nés : Ryann et Edbert.

Le roi Annraoi est un homme solide, dans la force de l'âge, musclé par des années d'entraînement et de combats, les cheveux bruns grisonnants, les yeux gris et au regard intraitable, d'un maintien droit et d'une certaine noblesse.

Edbert est grand et mince, beau garçon, une attitude maîtrisée, les yeux bruns sombres perçants et sans émotions, les cheveux noirs, il a un maintien strict et légèrement supérieur. Leur mère, Maureen, est une femme qui devait être belle étant jeune, les cheveux blonds, les traits purs, les yeux bleus, et assez mince.

Le royaume en question est un petit ensemble de terres, dominés par des seigneurs-chevaliers locaux ayant prêté allégeance et inféodés au pouvoir dirigé par les Fauconnier. C'est une région froide et assez désertique, aux paysages d'immenses steppes continentales, de grandes forêts sombres et mystérieuses, d'immenses lacs aux eaux profondes et aussi mystérieux que la nuit, de rivières tumultueuses, de montagnes imposantes aux cimes perpétuellement enneigées, aux hivers longs et froids et aux étés doux sans être chauds. La région se trouve à la hauteur de Cherack, quoique plus enfoncée dans les terres. L'Empire n'a qu'une faible influence (en partie à cause du manque d'intérêt de l'Empire sur ces terres sans guère de ressources notables), même si la conquête impériale a laissé des traces en insistant sur la noblesse et les règles de chevalerie afin que le pouvoir soit bien établi. Il n'y a donc que quelques rares temples immaculés et très peu de moines (que des mortels), et un praticien humain représentant de l'Empire à la cour royale, présent pour s'assurer que les taxes dues à l'Empire sont bien payées, accompagné de quelques dynastes humains, ainsi qu'une petite garnison impériale commandée par un sang-dragon cherchant à cacher son passé, visiblement trouble (et ayant sûrement perdu son honneur pour se retrouver dans un endroit aussi éloigné de l'Empire). Le passage d'un sang-dragon est un événement mémorable, ils sont néanmoins plus craints que respectés en raison de leur puissance de demi-dieux. Quelques sangs-dragons de passage sont aperçus, plus généralement des aventuriers en quête de merveilles perdues et aux confins de ce monde. Le royaume doit faire face de temps à autre à des attaques de Marcheurs sur glace, des « barbares » nomades avec qui les relations vont du commerce (troc) aux confrontations armées. L'Empire est déjà venu dans ces régions avec une légion pour faire respecter l'ordre impérial. La dernière fois remonte il y a déjà une dizaine d'années face à un soulèvement des tribus menées par un anathème, qui a été défait, mais au prix de lourdes pertes pour l'Empire.

Le paysage est le château à la manière médiévale, de pierres ajustées, avec une ville de bois et de torchis, aux toits de tuiles et aux poutres de bois. Le travail agricole est dur et la terre assez ingrate, mais les grandes forêts permettent la récolte du bois et quelques petites mines de fer, pierre sont présentes dans les environs. Ces ressources permettent un certain commerce avec les caravanes de la Guilde (à présenter comme les seuls véhicules d'information), fortement protégées par les mercenaires, et convoyant merveilles et produits nécessaires. On se défie des marchands, puisque le royaume est dirigé par une noblesse chevaleresque, attachée à ses terres et voyant toujours les gens de la Guilde comme des fauteurs de troubles et des voleurs, sans aucun honneur.

Les 2 enfants ont donc vécu ensemble, formés pour devenir des chevaliers (code de l'honneur, un minimum, être écuyers et formés au maniement des armes) par différents maîtres. L'enfance est dure mais non malheureuse, les 2 jumeaux entrant dans une certaine compétition pour être le meilleur et ainsi prétendre au trône, sans pour autant se détester. Leur passion à accéder à toujours plus d'excellence attire les regards des quelques nobles mais aussi des dynastes (reconnaissant là un trait habituel dans l'Empire) mais surtout des jeunes filles, de plus en plus intéressées en raison de leur charme viril et de leur nobles ascendances. La famille s'agrandit d'ailleurs de plusieurs frères et sœurs (à décrire brièvement, leur importance étant réduite).

A l'âge de 12 ans, tout bascule pour le jeune homme : une scalde –barde nordique- (une silhouette dissimulée par une grande cape, les traits devenus très rapidement indistincts de façon mystérieuse) après avoir ravi un banquet de ses chansons, déclare, les yeux constellés d'étoiles, que Ryann est en fait le fruit d'un inceste, et qu'il n'a aucun droit à rester un prétendant au trône, devant même être banni du royaume (en fait, cette voyageuse est une sidérale des voyages de la Faction Or, ayant prédit que Ryann deviendrait solaire et cherche à l'écarter d'une place de pouvoir visible, donc aisée à découvrir pour le royaume) puis est repartie. Alors que le roi voulait se débarrasser d'un enfant qui n'était pas le sien, la reine a imploré son mari d'épargner son enfant comme dernière volonté (en fait la sidérale avait prévu cela et manipulé dans l'ombre les événements pour s'assurer que le jeune homme resterait en vie). La reine, par la suite, a été enfermée dans les geôles du château, et n'en est toujours pas ressortie.

Il a donc été « abandonné », une nuit, par une petite troupe de chevaliers loyaux jusqu'à une colline et l'y laissant à une tribu barbare de marcheurs sur glaces : des tribus nomades, sauvages et proches de la nature et des animaux totems.

Les marcheurs sur glace sont des barbares puissants et virils, assez semblables aux esquimaux dans leur société, habillés de gros vêtements de peaux de bêtes et de fourrures, maniant des armes d'os, de cornes et plus rarement de métal (en général ravies lors des raids contre les contrées plus civilisées) et ne portant pas ou extrêmement peu d'armures, soit de cuir, soit de mailles souvent rafistolées. Ils vont avec leurs animaux totems (celle-ci est celle de l'élan), et voyagent sur des traîneaux tirés par des élans, avec des raquettes ou des skis. Ils montent leur campement des tentes comme des tipis, ou des igloos lors des saisons froides et enneigées de l'hiver. Les tribus sont regroupées en familles nombreuses, selon des règles et tabous stricts, donnés par des chamanes, qui sont les voix des totems et esprits envers la tribu.

Il a été adopté par le chef du clan, Ulick, qui l'a pris comme son propre fils, et élevé selon les rites de la tribu. L'apprentissage devient différent, les armes deviennent primordiales, ainsi que la chasse, l'explication des esprits animaux totems qui protègent le clan, les soins aux animaux, la méfiance vis-à-vis du Beau Peuple ainsi que les confrontations guerrières avec les autres clans ou les raids contre les villages. Le chef devient fier de son dernier fils, qu'il veut faire devenir fort et le mène à ses côtés lors des batailles (plus des escarmouches violentes et sanglantes que des batailles rangées) pour que l'on évite de le menacer, car les mots de malédictions sont connus et la tribu, comme les autres des marcheurs sur glace, est plutôt superstitieuse, et nombre grommellent contre le jeune homme au moindre coup du sort. L'enfant devient donc dur et guerrier, tuant pour la première fois à ses 13 ans, sans toutefois oublier les leçons du code de l'honneur et de droiture, voulant prouver à tous que sa place est désormais au sein de la tribu, et voulant devenir fort pour que son père adoptif puisse être fier de lui. Il cherche également à retrouver la trace et à se venger de la scalde, cette étrangère, qui l'a fait bannir, bien qu'il n'ait que des souvenirs très flous de cette femme, ne se souvenant que de ses yeux constellés d'étoiles.

Début du scénario

Partie 1

Scène 1

Le pj est seul, embusqué, dans une région de steppes avec une présence abondante de buissons, et plusieurs conifères, se cachant derrière l'un d'entre eux, guettant les élans qui paissent en harde. Plusieurs autres membres sont eux aussi cachés et couverts de peaux de bêtes pour masquer leur odeur à l'odorat sensible des herbivores. Il ressent peu à peu une tension de plus en plus forte, commençant à se demander si de chasseurs, il en devient pas proie. Quelques bruits infimes et suspects autour de lui, et un grondement qui semble venir tout autour de lui retentit.

Il est rapidement rejoint par ses compagnons de chasse (à la fois pour éviter un trop grand danger pour le pj, mais aussi pour montrer qu'un homme bête peut déchirer facilement un humain), bien que d'autres hurlements de loups répondent au loin, comme une meute qui répond à l'appel d'un éclaireur.

Brusquement, surgit des couverts un monstre : un humanoïde immense, puissant, aux muscles énormes, couvert d'une fourrure blanche, les yeux jaunes de prédateur, et une tête de loup, les mains griffues tiennent chacune une grande lame de fer forgé des plus basique, et les pattes arquées à l'envers sont celles de l'animal. Il se sent un instant misérable face à ce monstre cauchemardesque, dont l'haleine fumante s'échappe des babines retroussées ou luisent d'énormes crocs.

La créature se jette sur eux avec un hurlement bestial de loup et le combat s'engage. Les chasseurs font face mais sont rapidement déchiquetés, alors que la créature semble des plus résistante face aux coups des Marcheurs sur glace. La créature devrait pourtant être terrassée,

donnez au pj l'occasion de montrer son courage (un jet est d'ailleurs le bienvenu pour oser faire face à une telle créature), tout en montrant sa puissance face aux pnjs humains. Elle ne se défend pas, attaquant sauvagement les hommes.

Juste après, un concert de longs hurlements de loups se font entendre.

Scène 2

Il est temps de fuir, alors que de nombreuses silhouettes lupines sortent des couverts, se regroupant vers les chasseurs restants qui fuient vers le camp.

Faites faire au pj des jets de Vigueur + endurance et Vigueur ou Dextérité + athlétisme et rendez la poursuite haletante et précipitée à travers les fourrés et les bosquets, sautant par-dessus les arbres morts et pataugeant dans la couche de boue presque verglacée qui recouvre le sol.

Arrivés au campement, la bataille se prépare. Les hommes fouraillent leurs armes, les tentes de peau commencent à être démontées par les femmes, les enfants et les anciens. Les chefs rassemblent leurs hommes et faire face à la menace et les chamanes peinturlurés gesticulent autour du totem de bois et d'os, appelant la protection des esprits animaux.

Le pj se retrouve aux cotés de son père, prêt à l'épauler comme à chaque combat. La meute de créatures se rassemble en hurlant, comme si elle pouvait s'organiser et les encercler de façon méthodique et intelligente. Les hommes sont nerveux, tenant fébrilement leurs armes contre ces rejetons qui doivent provenir des enfers nordiques ou du Kaos. Plusieurs lancent des regards lourds de sous entendus et de colère dans la direction du pj, comme s'il était encore le responsable de ce désastre ; d'autres font le signe de conjurer le mauvais sort, appelant l'esprits protecteur de la tribu.

A grandes enjambées inhumaines et a la vitesse prodigieuse, les hommes bêtes bondissent soudain en avant dans la direction des hommes, se précipitant avec une sauvagerie des plus bestiale, les flèches et javelines décochées par les hommes ne les ralentissant qu'à peine. Ils enfoncez les premières lignes et la mêlée s'engage, dans des corps à corps chaotiques, la supériorité des monstres créant des ravages dans les rangs humains qui cherchent à riposter avec férocité. Laissez ainsi le pj épauler son père, le protégeant tandis que celui-ci envoie des coups puissants contre un des homme-bête. Après avoir blessé Ulick en l'envoyant à terre dans une gerbe de sang, la créature se tourne vers lui et assène un coup ou deux, que le pj doit parer au moins en partie, coups qui doivent le blesser sérieusement, mais pas le tuer.

Etrangement, les meilleurs combattants, malgré leurs blessures, sont laissés en vie et encerclés, de la même manière qu'Ulick et le pj. Le reste de la tribu est laissé en vie, les hommes-bêtes semblant être indifférents à leur sort.

Scène 3

Apparaît, comme dans un rêve, un homme à la beauté divine ayant la démarche assurée d'un prédateur, et une aura de puissance émanant de lui. Précédé d'une meute de loups géants grognant et hurlants, aux fourrures hérissées et aux oreilles rabaissées en arrière. Une longue chevelure blanche aux reflets argentés, coulant librement dans son dos. Un visage superbe, les yeux argentés d'un loup, une expression clame et dangereuse le rend encore plus terrifiant que les hommes bêtes. Son corps somptueux juste recouvert de peaux de loups, laissant apparaître un corps finement musclé a la peau laiteuse au doux duvet argenté, scarifiée de motifs primitifs en arabesques étranges mettant d'autant plus en valeur sa musculature. Il porte deux lames à la forme de gigantesques épées-haches faites d'un argent liquide et brillant qui semble avoir pris temporairement une forme. Les lames qui font chacune au moins la taille d'une épée à deux mains, et sont d'une épaisseur énorme. Les armes sont improbables et il les tient comme si il s'agissait d'épées en bois.

Son front s'allume alors d'un disque d'argent liquide, symbole des anathèmes, alors qu'il devient véritablement monstrueux. Il se transforme, gagnant une taille et une musculature prodigieuse, se recouvrant d'une fourrure blanche et argentée, la tête devient celle d'un loup, d'énormes griffes comme d'argent à ses pieds et à ses mains, les jambes devenant des pattes arquées a l'envers. Il se dirige vers les hommes gardés par les hommes-bêtes et attaque chacun d'entre eux. Il cherche visiblement plus à tester leur courage que leur réflexes, même

si ses attaques sont invisibles tant elles sont rapides. Seuls ceux qui se tiennent droits et courageux sont laissés en vie, les coups ne s'arrêtant pas pour ceux qui échouent le test. Ton père est l'avant-dernier et fait face bravement, sans même chercher à se défendre. Le monstre arrête son attaque au dernier moment, ne tranchant pas sa tête comme pour certains autres. Il s'approche ensuite de toi. Le temps semble s'arrêter. Ton regard est encore rivé dans les yeux argentés de la créature de cauchemar, qui domine de toute sa hauteur et de sa puissance maudite. Le coup part, invisible à tes yeux.

Un jet de courage est alors requis pour le pj.

S'il est raté, la lame arrive pour le décapiter, ayant flanché. Pourtant, sa propre lame, mue par quelque réflexe impossible, fuse et arrête le coup porté nonchalamment par la créature.

S'il est réussi, la lame s'arrête au niveau de la gorge, laissant juste un filet de sang.

A ce moment, le pj ressent une brûlure à son front, et entend une voix paternelle et chaleureuse qui lui réchauffe le cœur et l'âme : « Je t'ai choisi, pour que tu apportes ma lumière et ma justice sur ce monde. Tu seras le bras armé de ma colère contre ceux qui osent se dresser face à moi. Reçois ma bénédiction... Elu. ». Une lumière dorée illumine alors la scène, comme si le soleil se levait juste derrière son dos ou sa tête.

La créature semble intriguée, presque pensive. Elle gronde quelque chose, et les hommes-bêtes reculent, formant un large cercle autour du pj et de son adversaire. L'anathème se met alors en position de combat et bondit.

Le combat doit être rapide et où la supériorité du lunaire doit pleinement se faire sentir. Le lunaire, qui fond sur le pj, avec une vitesse néanmoins déconcertante et une fluidité phénoménale, il est même presque impossible de le suivre du regard.

Accordez au pj un round de combat avec des parades gratuites, et décrivez la lame qui s'embrase de feu doré, cherchant à parer des coups qu'un mortel ne pourrait même pas imaginer éviter.

A la fin du round, le lunaire se retrouve face au pj, le regardant droit dans les yeux. Un regard étrange, presque amusé et aussi profond que celui d'un être ancien. Une douleur à la poitrine du pj, ou un sillon sanglant barre maintenant son cœur (il est marqué d'une cicatrice qui ne se résorbera pas). Le lunaire rompt alors le combat à moins que le pj soit assez stupide pour chercher à continuer à combattre. Il parle alors en langue du Nord :

« Je te laisse la vie pour que tu trouves ta place sur ce monde. Cette cicatrice te lie à moi. Un jour, je reviendrai et tu devras obéir à ma demande, afin de payer ta dette de sang envers moi. Méfie-toi de mes frères et sœurs. Le plus souvent, ils ne sont pas aussi bien disposés envers toi et les tiens que moi. Si par malheur tu devais montrer que tu n'as pas été digne que je te laisse en vie, alors je reviendrais pour mettre fin à tes jours. ».

Il n'ajoutera rien et ne répondra à aucune question, jette sa tête en arrière, lance un long hurlement de loup, et la meute se retire. Elle repart ainsi vers les terres sauvages, emportant avec elle les hommes ayant passé le test (ceux si seront bénis par la magie de l'élus et deviendront à leur tour des homme-bêtes, prêts à défendre Création contre les hordes kaotiques qui se massent à ses portes).

Scène 4

Un grand silence, alors que tous les regards des survivants sont tournés vers le pj. L'horreur, l'incrédulité, la crainte, la haine la plus brute qui se mêlent dans les regards des hommes et des femmes de la tribu. L'un tend son arme vers le pj, et hurle « Anathème ! ». Ceux qui sont proches reculent, les armes pointées dans sa direction. Nombre d'hommes ramassent des cailloux et commencent à les lancer, afin de commencer une lapidation.

Le pj devrait éprouver alors de l'incrédulité, l'incompréhension, et ne ressentir qu'à peine les impacts des pierres jetées contre lui. La fuite doit être la meilleure des possibilités qui s'ouvre à lui.

Partie 2

Scène 1

Plusieurs jours passent. La nature sauvage devient un refuge, et il s'agit d'éviter les traques de la tribu, qui semble désormais avide de tuer l'anathème.

Scène 2

Un soir, le pj peut apercevoir la lueur d'un feu. Il découvre une silhouette, encapuchonnée, en train de faire cuire de la nourriture grâce à son feu de camp. Un gros sac repose à côté d'elle, ainsi qu'un instrument de musique (une lyre), de même qu'un étrange bâton de presque trois mètres de long et au gros diamètre, entouré dans des bandes de tissus.

Quelle que soit sa réaction, et avant même qu'il entreprenne quelque chose, l'individu se tourne vers toi, le visage dissimulé sous son capuchon, mais observant le pj avec un regard hypnotique.

Elle –le timbre de sa voix indique qu'elle est en fait une femme- invite le pj à prendre place et à partager son repas. Elle demande bon nombre de choses, dont la raison de sa présence en des lieux si désolés et vides d'hommes, la raison de ses habits en lambeaux et de son état hirsute. Elle répond par interrogations, notamment à propos de son sentiment sur le Royaume ou encore les anathèmes. Elle ne semble pas du tout effrayée, ni même étonnée ou impressionnée par quelque révélation. Elle se recroquevillera dans ses couvertures et sombrera rapidement dans un profond sommeil. Si le pj est intrigué par le bâton, celui-ci se révèle être un bâton à sections disproportionné, d'une épaisseur improbable, et d'un métal semblable à du mercure. La voyageuse ne se réveillera pas, en fait elle laisse le pj faire ses découvertes et ses déductions, mais se défendra grâce à des prises d'arts martiaux si il l'attaque.

L'apparence de la voyageuse est étonnante. C'est une femme d'âge mûr, belle sans être une somptueuse beauté, d'environ quarante ans, de type occidentale, aux traits doux et harmonieux parsemés de quelques ridules, les cheveux gris, ramenés en arrière par un ruban de cuir avec un regard quasiment doré d'une expression à la fois lointaine et perçante. Elle est habillée simplement d'une chemise de cuir lacée au col, une grande ceinture à boucle de bronze, un pantalon de cuir et des grosses bottes de voyage, le tout assez élimé et sali par les voyages. Par-dessus, une grande cape brune à capuche.

La voyageuse propose de voyager ensemble, argumentant que le nombre facilite les voyages, et disant qu'elle connaît assez mal la région, errant à gré des chemins ou des étendues qui se proposent à elle, acceptant avec plaisir les conseils d'un autochtone. Elle se présente sous le nom d'Ygrid.

Conseils de jeu : Ygrid est mystérieuse, et cherche toujours à longuement tester les individus, et ce dans tous les domaines possibles. Elle donne de temps à autres quelques conseils, apparemment innocents, mais recélant un grand savoir, comme si elle avait déjà tout vécu... Elle doit paraître mystérieuse, sage, ancienne, mais avare de révélations, laissant trouver, comprendre et déduire sans donner de réponse toute faite. C'est une éternelle voyageuse, qui a déjà plusieurs dizaines d'années d'existence derrière elle, et qui connaît les principales régions de Création. Elle semble ne jamais s'attacher à rien et reste finalement assez solitaire, quoique fidèle par conviction à la Faction Or et obéissant à sa manière aux demandes des plus anciens.

Développements ultérieurs

Il s'agit désormais pour le jeune solaire de découvrir ses charmes, sa puissance, sa place et sa véritable nature, en profitant d'une étrange mentor sidérale. Il pourrait également se mettre en route pour retrouver ses artefacts enfermés dans sa tombe, son ancien manoir, son éventuel conjoint lunaire et d'autres membres de son cercle si son incarnation précédente était liée à d'autres solaires.

De plus, devenu un anathème, il va falloir pour lui déjouer la Chasse Sauvage, avec la Faction de Bronze la guidant dans les ombres, de la même manière que la Faction Or guide les solaires en coulisses.

En espérant que ce scénario vous aura plu.

Il comporte donc essentiellement des ressources présentant le Nord et une tribu de Marcheurs sur Glace.

Bien évidemment, il ne s'agit que d'une proposition, qui n'appartient qu'à ma vision du monde.

Natsu.

Si tout cela vous a plu ou intéressé, n'hésitez pas à visiter notre site dédié à ce jeu.

Vous y trouverez de nombreuses ressources et autres indications.

