

LA SOURCE DE LA DRUIDESSE.

Nabeullbeuk JDR, pour 3-4 aventuriers et joueurs débutants. 3-4 heures.

Home made 08/2010 par Lolof_lolof@hotmail.com

Court scénario dont l'intérêt réside dans une situation ambivalente dont l'issue dépendra autant de la capacité des joueurs à aller au delà des apparences que de la volonté du MJ de laisser place à une solution diplomatique et non manichéenne. Cela dit chaque arbitre pourra l'utiliser en allant d'un pur scénario de Baston à un pur scénario de RolePlay.

Bons jeux. Lolof.

LE CONTEXTE

Le scénario se déroule dans une zone reculée au climat plutôt aride. A situer quelque part à la frontière entre le désert des Plaintes et les collines d'Altrouille dans une zone où l'humanité a encore sa place.

Il s'agit d'une quête qui se propose spontanément aux aventuriers lors d'un déplacement motivé par de plus grands desseins (où par les déplacements erratiques caractéristiques des aventuriers).

Après avoir traversé des étendus sauvages quasi désertiques, les personnages ont atteint une zone de champs desséchés et de jardins où seul semble poussé des cailloux pour les yeux non aguerris. Ils finiront par faire étape dans le tout petit **village de Sha'outh**, un simple agglomérat d'une trentaine de maison de pierre sèche et de torchis blanchi à la chaux. Pas d'auberge mais on leur offrira la possibilité d'utiliser le puits et de dormir dans un grenier vide. Alors qu'ils préparent leur bivouac, un groupe de représentants des villageois, engoncés dans leurs plus belles djellabas blanches, viendra les aborder avec une requête :

« Milleux hommages du soir nobles aventuriers. Nos humbles vies sont menacées car il rode en notre contrée une meute de créatures maléfiques qui attaquent les rares voyageurs passant en nos terres. De plus nous sommes sans nouvelles de Douce-Fleur, la jeune magicienne qui réside depuis 2 ans vers la source que nous nommons depuis la source de la druidesse. Très proche de la nature, je crains que cette jeune femme pacifique n'ait été elle aussi la victime des monstres en question. Je suis sûr que votre vaillance vous poussera à agir pour restaurer le maigre trafic commercial qui nous aide tant à survivre... avant que d'autres victimes innocentes ne subissent l'irréparable. »

Si on parle de rétribution, **Mourad, le chef du village**, se montrera âpre au gain. Il proposera d'offrir au personnage une mesure dans son village (Valeur 350Po) avant d'argumenter autour d'un troupeau de 25 chèvres (Valeur 250 Po). En dernier recours il peut proposer le sabre de bonne qualité de son grand-père Kethal le preux (Valeur 200 Po mais non partageable). A sa décharge les villageois n'ont pas grand chose de matériel à offrir par contre il peut promettre de faire une grande publicité sur la réussite des personnages à travers sa famille tentaculaire. (Effet à la liberté du MJ : de significatif à inexistant)

Un témoin décrira les créatures en ces termes :

« Des bêtes énormes... Comme des loups mais en plus gros, plus intelligent et plus vicieux. Les yeux rougeoyants... Le pelage malsain percé de pointes d'os et de plaques rigides verdâtres. Une bave horrible aux lèvres. Une meute d'une dizaine d'individus... »

Un expert faisant appel à ses connaissances pourra reconnaître dans ce témoignage un Loup du chaos. Seuls détails troublants, leurs meutes sont normalement plus petites ne dépassant pas 5 individus et surtout ils ne se rencontrent qu'autour du château de Gzor. Or on est bien trop loin pour être confronté à un groupe errant. Peut être que s'ils suivent un maître... En tout cas ne pas hésiter à donner des informations inquiétantes sur la dangerosité de la bête : puissance, infection des blessures...

Une enquête basique à Sha'outh montrera rapidement :

- Qu'aucune victime ne réside au village. Il semble que seul des étrangers aient été blessés et pour l'instant le « hasard » fait qu'il n'y a, à priori, pas eu de mort.
- Que Douce-Fleur est une magicienne originale, très belle et gentille même si elle n'a pas grand engouement pour la vie en société. Elle n'aspire qu'à vivre au milieu de la nature entourée d'animaux et elle rend quelques services magiques à la communauté notamment des soins humains et vétérinaires. Et son hygiène est discutable...

LA RÉGION DE LA SOURCE

Il est probable que les personnages s'intéressent à la situation de Douce-Fleur. Tout le monde pourra leur indiquer la source de la druidesse, un havre de paix verdoyant au milieu des collines arides, non loin de la route qui traverse Sha'outh. Arrivés sur place, ils finiront par trouver au milieu des buissons couverts de fleurs et à l'abri de grands palmiers chargés de fruit, **une modeste cabane** de bois recouverte de feuilles de palme. Un apprentis attendant semble servir de chenil de part l'odeur et les poils jaunâtres perdu en masse et un grand enclos de branches et d'épineux est resté ouvert laissant un troupeau d'une dizaine de chèvres vagabondé aux environs. (A noter que le mâle est territorial et belliqueux) (A noter 2 : les bonnes mœurs voudraient que l'animal soit enfermé dans l'enclos plutôt que trucider...)

En se baladant aux alentours, il est possible de tomber sur des animaux rendus irascibles par le dressage de Douce-Fleur et par l'habitude de ne plus être embêtés par les humains (chèvre comme on l'a déjà dit mais aussi scorpion, phacochère, fennec, ...). Près de la source, on pourra remarquer **nombre de dégradations** liées au passage de caravanes : arbres abattus pour cueillir des dattes, buissons taillés pour faire des abris ou nourrir les animaux de trait, détritiques abandonnés (caisse de vivre, bouteille de bière, ...). Tout ce qui faut pour énerver quelqu'un de proche de la nature !

Une inspection de l'intérieur de la cabane révélera des affaires très simples : un lit 1 place, une table basse sur un tapis hors d'âge, 1 gros coussin garni de feuilles séchées, du matériel de cuisine en terre cuite, quelques réserves de nourriture : l'idée générale qui s'en dégage est que l'habitant était encore là il y a peu. (A noter 3 : les gens bien élevés ne fouillent pas chez leurs voisins en leur absence)

Le seul **détail incongru** sera 1 plume noir trouvée au sol, appartenant visiblement à un grand oiseau qu'un expert pourra reconnaître comme celle d'un rapace voir d'un vautour en cas de réussite hors norme. Dans un coffre non fermé parmi des vêtements féminins élimés, on pourra trouver une **belle besace** de cuir noir, contenant des fioles et pots étranges :

- un serpent séché (serpent mort de peur),
- un petit œil flottant dans du liquide (œil de crapaud),
- une mèche de cheveux noirs (cheveux de vierge),
- 2 x des cendres grises (cendres d'un érudit),
- 6 x morceau de bois tarabiscotés (sarmant de vigne séché),
- 4 x de la poussière argentée (poudre d'argent),
- un liquide nauséabond verdâtre avec un dépôt noir inquiétant (Elixir Bénéfique du Docteur Zutt),
- un sirop rouge aux reflets dorés et à l'odeur de sous-bois (Sirop de Boulorne).

Une fouille plus poussée permettra de trouver **un espace dissimulé** sous le plancher, de la taille d'un grand coffre mais vide à l'exception d'une robe des aspirants de Tzinntch, taille 12 ans, poussiéreuse et roulé en boule sans ménagements (un cadeau de son papa plein d'espoir quand à sa vocation...). Douce-fleur ne sera jamais là car prévenue par ses coyotes de l'arrivée des personnages, elle prendra systématiquement le maquis.

LA CONFRONTATION

A un moment, soit parce que les aventuriers se contentent de patrouiller la route sans aller à la source, soit parce qu'ils font des déprédations sur la nature, soit simplement parce que cette rencontre est nécessaire, Douce-Fleur passera à l'action.

Après avoir revêtu son costume et transformé ses coyotes, elle fera une apparition dans un endroit surélevé, difficile d'accès (le sommet d'une colline abrupte), entourée de sa meute de loup du chaos, prenant la parole d'une voix un peu théâtrale et forcée :

« Vous n'êtes pas les bienvenus, aventuriers porteurs de misères, cette région est maintenant sous le contrôle de KAOSS MISTRESS, donc moi et mes tueurs démoniaques et mutants. Partez par la plus directe route où notre prochaine rencontre verra votre sang nourrir la terre. Ah, Ah, Ah ! »

Un combat n'est pas à l'ordre du jour de son point de vue mais les aventuriers peuvent très bien penser autrement... Même sous l'apparence de Loup du chaos les coyotes continuent à se battre avec des caractéristiques de coyotes (et à sentir comme des coyotes): pour éviter le bain de sang ils fuiront dès qu'ils ont subi la ter égratignure.

Un magicien utilisant « Examen de Pryaka » ou faisant appel à ses connaissances en constatant la nature des sorts invoqués par Kaoss Mistress (notamment face à un cadavre de loup qui reprend sa forme première) pourra conclure qu'il s'agit de magie de Métamorphe, magie chaotique même si moins violente et malsaine que les autres.

LA SOLUTION

De nombreuses pistes peuvent laisser penser qu'il y a un lien entre Douce-Fleur et Kaoss Mistress :

- **KM et DF sont la même personne** : affinité avec les animaux, protection de la région, odeur de coyote, jamais vu ensemble, cache vide pour son costume, attaque globalement peu violente, robe de Tzinntch taille enfant, trace récente de vie dans la cabane, ...
- **KM a kidnappé ou tué DF** : plume de vautour dans la cabane, cabane vide, disparition avérée de DF, apparente différence de comportement, rumeurs au village,...

Après c'est en fonction de nombreux paramètres qu'une solution ou une autre se mettra en place. Chaque MJ organisera donc sa partie en fonction du contexte et des actes des personnages.

Garder à l'esprit que Douce-Fleur peut être raisonnée : en lui donnant partiellement raison puis en essayant de l'aider à trouver un moyen plus correct d'exprimer son point de vue justifié sur ce qu'elle souhaite pour la source qu'elle a décidée de protéger. Elle est même capable d'admettre que si certains de ses coyotes sont morts c'est à cause de sa manière d'agir et que c'était du bol qu'il n'y ai pas encore eu de victime. Les villageois sont prêts à participer en contraignant les voyageurs à plus de respect pour le lieu, du moins tant que les affaires continuent.

LES PROTAGONISTES

La druidesse du chaos

	Att	Prd	Ev	Pr	Dégâts	Cou	Xp	Notes
Magicienne	8	13	24	0	1D+1	11	20	EA 40 Magie PHYS 14 Magie PSY 15 FO 9 AD 13 INT 15 CHA 14 RM 12

- **Nom** : Douce fleur ou Kaoss Mistress
- **Métier** : Mage niveau 4, spécialisée en Métamorphe

- **Apparence** : jeune femme d'une vingtaine d'année, grande et mince, blonde et belle. Bref une icône de beauté pour de nombreux hommes. Enfin visuellement car olfactivement la fréquentation des coyotes l'a imprégnée d'une odeur intolérable.
- **Comportement** : Timide, asociale, fuit littéralement le contact des humains pour lui préférer celui des animaux et des plantes. Un peu dérangée même si elle est capable à terme de reprendre pieds dans la réalité.
- **Histoire** : Cette jeune magicienne a eu beaucoup de mal à se faire une place dans le monde. Issue d'une famille aux forts penchants chaotiques, elle a malgré tout choisi la moins perturbante des disciplines magiques du Chaos. Pacifiste, elle n'a eu d'autre choix que de s'isoler en pleine nature pour trouver un peu de sérénité. Ce n'est qu'en arrivant au niveau 4 que ses nouveaux sorts lui ont fait envisager de se mettre sur le sentier de la guerre pour préserver plus activement son coin de nature et ses habitants originels. Elle s'est inventée pour l'occasion une nouvelle personnalité « Kaoss mistress ». Pour cela elle revêt un masque grossier en bois aux traits démoniaques accompagnée d'une robe décorée de plume de vautour noir et transforme l'apparence de ses coyotes en loup du chaos.
- **Équipement** : Bâton de sorcier moyen, Robe de mage de qualité, déguisement de Kaoss Mistress, 20 po.
- **Tactique** : ne combat pas directement, se contente de parer avec son bâton. N'utilise sa magie que pour transformer l'apparence de ses 6 coyotes apprivoisés. Pour cela, elle utilise « Changeforme de Niugilak »: sur un test d'INT, pour 6 PA et pendant 30 min, change l'apparence d'un animal de moins de 50 kg. Les coyotes étant bien dressés ils sont volontaires et n'opposent donc pas leur résistance magique.

Ses créatures locales

	Att	Prd	Ev	Pr	Dégâts	Cou	Xp	Notes
Coyote	10	4	8	1	1D	6	4	Haleine qui déchire
Scorpion commun	12	0	2	0	1D-1*	7	5	* Poison: si armure passée +1D
Fennec	6	4	5	0	1D-1	5	2	
Phacochère noir	10	6	25	2	1D+4	20	16	Parade impossible => Esquive sur test d'AD
Chèvre sauvage	12	2	10	1	1D	12	3	Parade impossible => Esquive sur test d'AD

L'EXPÉRIENCE

Le tout à titre indicatif et en complément de ce qui mérite d'être donné pour les actions en jeu et pour les combats :

- Mettre fin au problème des villageois : 30 xp aux participants
- Comprendre avant la fin que DF et KM ne font qu'une : 15 xp au découvreur
- Résoudre le problème sans violence : 20 xp aux participants
- Accepter la mission sans rémunération : 10 xp aux participants
- Echec de la mission : 15 xp aux participants