



Jeux d'enfants

Ce scénario s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveau euh... comment dire, à des aventuriers SANS NIVEAU !

Il faut bien commencer un jour !

A propos des caractéristiques...

Au début de la partie, ne faites pas tirer à vos joueurs des personnages classiques. En raison de l'âge des aventuriers qu'ils incarnent, ils ne peuvent prétendre à des capacités égales à celles des adultes. Voici donc le système que je vous propose.

Calcul des caractéristiques de départ : 1d6+4
A l'issue de la partie, chaque caractéristique est augmentée de 1d6. De plus, le joueur reçoit un capital de 3 points qu'il peut attribuer où bon lui semble.

Quelques précisions...

Pour quelques temps, oublions les guerriers du chaos hérissés de pointes, les nécromants sulfureux et autres puissants destructeurs. Revenons au temps béni de l'enfance, où tout n'est qu'innocence et candeur.

Intéressons nous à cette époque, mystérieuse entre toutes, où les aventuriers n'étaient pas encore des aventuriers, mais des galopins au seuil de l'adolescence. L'intérêt de ce scénario est de faire vivre aux joueurs le moment délicat et rare au cours duquel leurs personnages vont passer du stade d'enfant à celui d'« aventurier débutant ».

Pour cela, ils vont être amenés à incarner des adolescents humains, à affronter des dangers et à rencontrer d'étranges personnages. Il est important qu'au cours de cette aventure, les aventuriers en herbe aient l'occasion de se lier d'amitié avec des PNJ amicaux, susceptibles de leur apprendre les rudiments de leur profession. C'est ainsi que s'expliquent les vocations, non ?

Un petit village bien tranquille

Nos galopots habitent le village de Sambre, au centre d'une vaste forêt. C'est un endroit paisible, habité par une trentaine de familles. Les hommes chassent, travaillent le bois et font un peu d'élevage, alors que les femmes s'occupent des jeunes enfants et, bien sûr des tâches domestiques (pourquoi « bien sûr » ? N.D.L.R.). Une entente fructueuse, basée sur le commerce du miel et du sel, règne avec le peuple fée qui veille sur les bois alentour.

Les joueurs incarnent des adolescents de 13-14 ans, n'ayant pas encore été initiés par les chasseurs et le shaman. A leur grand désespoir, ils sont encore considérés comme des gamins.

Vilaine sorcière et méchante malédiction

Un soir d'automne, la sorcière Groutta fait irruption dans le village. C'est une mégère hideuse, véritable caricature de sa profession. Elle se diri-

ge d'un pas sûr vers la hutte du chef du village où s'engage une vive discussion. Groudda revient avec un talisman que le peuple fée aurait remis autrefois au shaman. Mais ce dernier se trouvant actuellement chez les fées, le chef refuse d'intervenir dans ses affaires et finit par expulser la mégère.

En battant retraite Groudda lance une terrible malédiction : « Tu fais le fier, Torgh fils de Krügh, mais bientôt ton village ne sera que ruine ! Que les hommes de ta tribu dépérissent tous, et que les seigneurs des gobelins s'emparent de leurs femmes ! »

Sur ces menaçantes paroles, elle quitte le village en boitant.

Un mal étrange

Au petit matin, un silence inhabituel règne dans le village. Tous les hommes sont couchés, frêvieux, incapables du moindre mouvement. La malédiction de Groudda a frappé... Privés de viande fraîche, à la merci du moindre groupe de maraudeurs, la situation des habitants de Sambre est particulièrement périlleuse. Mais que faire, alors que les seules personnes valides sont des femmes et des enfants ? De surcroît, nul ne sait quand reviendra Adurel le shaman, qui seul peut combattre le sortilège lancé par la hideuse Groudda.

Au chevet de Torgh

Nos amis sont les plus âgés des enfants du village, c'est donc tout naturellement qu'ils sont appelés au chevet de Torgh. Le chef du village est bien mal en point. Fiévreux et très affaibli, il leur tient ce discours : « Mes enfants, l'heure des jeux est passée. Le village a besoin d'aide, sous peine de disparaître. C'est pourquoi je me tourne vers vous, qui êtes presque des hommes (kof! kof!). Je sais que vous êtes encore jeunes pour aller à l'aventure, mais notre destin dépend de vous. Vous devez retrouver Adurel le shaman, avant que la mort n'ait dévasté ce village. Il se trouve chez le peuple fée en ce moment, mais hélas, c'est le seul homme de ce village à savoir comment s'y rendre.

Cependant, une personne peut nous venir en aide : Hurn le chasseur. Il vit dans une cabane, à une journée de marche du village, vers le nord, un peu au-delà du lac Blanc. Vous devez aller le trouver et lui expliquer ce qui nous arrive. Si une personne peut encore nous venir en aide, c'est bien lui. Afin de vous faire reconnaître, vous lui remettrez ce médaillon de ma part. Partez vite à présent, et que la bénédiction d'Ephod soit sur vous ! »

Sur les chemins de l'aventure

Équipés d'armes et d'objets appartenant à leurs pères, les aventuriers en herbe quittent le village au petit matin.

Une fois passé le Bois des cerfs, qui est encore en terrain connu, ils pénètrent dans un environnement tout nouveau pour eux. Même les chasseurs s'y aventurent rarement, en raison du peu de gibier qui s'y trouve. Il s'agit d'une prairie à l'herbe rase, parsemée çà et là d'étranges monticules de pierres taillées. Longeant le Valgyr, nos amis se dirigent résolument vers le pays de Tristecolline.

Sous l'œil de la sorcière

Cependant, Groudda n'est pas restée inactive. Se doutant bien que les villageois tenteraient une action désespérée pour prévenir leur shaman, elle a chargé son corbeau fétiche, Orcroa, de surveiller les alentours de Sambre. Le plan de Torgh (fils de Krügh) lui est donc révélé dès le départ, et par l'intermédiaire du contact télépathique qui l'unit à son familier, elle va tout connaître des déplacements des enfants. Son intention est de découvrir l'endroit où se trouvent le shaman et les fées, et de frapper alors que ceux-ci ne seront pas encore sur leurs gardes.

Pris au piège du chasseur !

Nos jeunes amis vont passer une première nuit bien triste dans le pays de Tristecolline, un pays de landes où souffle un fort vent d'est. N'oubliez pas que c'est la première fois qu'ils dorment aussi loin de chez eux, et que la nature n'est pas particulièrement rassurante la nuit ! Vous pouvez la parsemer de détails pittoresques (fausse alette) ou de rencontres plus ou moins désagréables. Au matin, après avoir longé les rives du lac Blanc (un bon endroit pour prendre un bain !), les aventuriers pénètrent dans la forêt du Renard Bleu. C'est là que vit Hurn le chasseur. La forêt n'est pas très dense, mais elle est encombrée de nombreux taillis et il n'est pas facile de trouver une piste. Les aventuriers devront mettre en œuvre les connaissances apprises aux veillées des chasseurs.

Le jour avance et ils n'ont toujours rien trouvé. Hurn reste introuvable, et il n'existe aucun signe apparent de sa présence. Par contre, à deux reprises, ils ont découvert un arbre dont le tronc était gravé de manière à représenter le visage patibulaire d'un humanoïde. Alors qu'ils commencent à désespérer, nos jeunes amis tombent presque nez à nez avec un chien de grande taille, au long poil brun. A leur vue, l'animal essaye de détalé, mais il boite et les aventuriers gagnent du terrain... jusqu'à ce que celui-ci s'effondre sous leurs pieds ! (Dommages : 1d3)

Rencontre avec Hurn

Des aboiements joyeux révèlent aux aventuriers que le chien n'est pas blessé et qu'il semble même très heureux du joli tour qu'il vient de jouer. Nos amis sont en effet prisonniers d'une fosse à ours, et ils ne peuvent remonter. Ce n'est qu'au bout d'une heure d'efforts d'escalade qu'ils entendront des pas approcher, et qu'un visage barbu se penchera prudemment au-dessus du trou. Avec un grand rire, l'homme sautera au fond de la fosse et aidera les enfants à remonter. Ces derniers pourront pousser un soupir de soulagement : ils ont trouvé Hurn le chasseur.

Hurn est un homme de forte corpulence, ressem-

blant assez à un ours. Son chien, Orgon, est dressé à guider les proies jusqu'à la trappe creusée en travers du sentier. Le chasseur guidera les enfants jusqu'à sa cabane, une bâtisse en bois dont le confort est plutôt rustique. Il écouterait leur histoire avec intérêt, tout en pensant ceux que la chute aurait blessés.



« J'accepte de vous aider, bien que ce ne soit pas dans mon habitude de me mêler des affaires de ceux du village. Je ne sais pas où vit le peuple fée, mais lorsque votre shaman m'a quitté, il a fait un brin de route avec Gorehn le Fantastique. Je sais que Gorehn est allé sur la rive ouest du lac Blanc, à la recherche d'œufs de poule d'eau douce. Il y a peu de chance qu'il vous écoute, car il déteste les enfants, mais je crois avoir un moyen de le faire changer d'avis... Qui veut m'accompagner à la chasse aux herbes demain matin ? Nous partirons très tôt, avant que le soleil soit levé. »

Les joueurs ne doivent pas perdre de vue que leurs personnages sont furibés après une journée de marche et leur triste chute. Il faudrait être fou pour se lever de si bon matin alors que l'on peut encore dormir près de la cheminée. S'il n'y a pas de volontaire, Hurn désignera le plus costaud de la bande pour l'accompagner (il vaut mieux ne pas le contredire car ses colères sont terribles). S'il y en a trop, Hurn écartera les plus

blessés, les plus faibles, et n'acceptera qu'une ou deux propositions.

Dans la forêt avec Hurn

Hurn va emmener son compagnon au plus profond de la forêt, là où les arbres denses retiennent encore les bancs de brume. Tous deux chercheront une plante assez rare nommée erdyl. Il s'agit d'une variété de primevère poussant au pied des grands arbres. Hurn a 50% de chances de trouver cette plante, son jeune compagnon 5% seulement. Lorsque dix sont cueillies, Hurn fait signe de rentrer à la cabane.

En chemin, ils entendront des gémissements provenant d'un bosquet d'arbres situé un peu à l'écart du sentier. Hurn prendra un air soucieux. « Ça provient d'un de mes pièges, grommelle-t-il. Allons voir... »



Un filet visible à hauteur d'homme retient prisonnier une petite créature gémissante et apeurée. Hurn s'approche et décroche le piège qui tombe au sol, entraînant avec lui la créature. Écartant les mailles, Hurn la contemple puis fait signe à son compagnon d'approcher. « Un petit kobold, grogne-t-il. Il doit avoir ton âge. Je me demande ce qu'il fait ici. Ça ne me dit rien de bon. Enfin... » Sortant son couteau de chasse, il le tend à l'aventurier et dit simplement : « Tue-le. » Le kobold examine ses deux « sauveurs » avec crainte. Il est terrorisé et ne songe pas à s'enfuir.

Si l'apprenti aventurier tergiverse, n'arrive pas à prendre une décision, le chasseur le bousculera (verbalement et -un peu- physiquement) jusqu'à ce qu'il agisse. Quoi qu'il arrive, Hurn ne fera aucun commentaire sur l'action entreprise. Soit il nettoiera son arme, soit il regardera la créature s'enfuir.

Retour vers le lac Blanc

Les herbes ramassées par Hurn sont de très efficaces appâts à poulpes d'eau douce. « C'est un bon moyen d'approcher Gorehn. Avec ça, il vous écouterait. Bonne route ! » Si le kobold a été épargné, il ajoutera en aparté à l'aventurier magnanime : « Lorsque tout ceci sera terminé, si tu le désires, reviens me voir. Tu as des choses à apprendre, et j'aurai plaisir à te les enseigner. » Après une marche pénible le long des berges du lac, les aventuriers découvrent enfin une tente et un petit feu. C'est le campement de Gorehn le Fantastique, un mage de petite renommée. Gorehn est un homme âgé, dont les traits traduisent en permanence un mélange d'ironie et de perplexité. Pour l'instant, il est en train de manipuler un grand filet afin d'attraper des poulpes d'eau douce, mais ses efforts semblent peu couronnés de succès. Il accueille les importuns plutôt sèchement, mais se déride en apprenant qu'ils possèdent quelques brins d'erdyl. Il leur demande de l'aide pour attraper les poulpes (jet sous 3x la Dextérité pour se servir du filet, et sous 3x la Force pour traverser la bête qui se défend...) puis les invite à passer la nuit auprès de son feu. Il les distraira avec des tours de magie assez faciles, puis se plongera dans la lecture de son livre de sorts. Si l'un d'eux manifeste de l'intérêt pour son art, il le soumettra à une série de petits tests (châtaignes) et de questions. Si le postulant se débrouille bien (au MJ de décider !) il l'invitera à passer le voir en ville (qui se trouve à une journée de marche au sud de Sambre) le mois suivant, et l'initiera aux principes de base de la magie.

Gorehn indique à nos jeunes qu'Adurel le shaman est parti vers l'ouest, en direction d'une colline plus élevée que les autres, située au cœur de la forêt. Elle a pour nom le Dos de Barbos et c'est à son sommet que se trouve le royaume des fées...

Prisonniers !

Alors qu'ils se dirigent vers l'ouest, les aventuriers tombent dans une embuscade tendue par une dizaine de kobolds.

Les kobolds : CA 8 PdV 4 D 1-3

Une fois capturés, ils sont emmenés dans des grottes situées à flanc de colline. Dans l'hypothèse où le kobold prisonnier du piège de Hurn s'en est tiré, n'hésitez pas à lui faire montrer un peu de reconnaissance envers son sauveur (dans la limite de l'alignement Mauvais Chaotique). Les aventuriers sont enfermés dans une sorte de cavité dont l'entrée est fermée par une grille de bois. Une sentinelle monte en permanence une garde, parfois distraite, devant celle-ci. La prison est déjà occupée par un demi-elfe du nom d'Olyas. Durement blessé et laissé sans soins, il est promis à une mort certaine. C'est un personnage au nez allongé qui parle peu mais dont les yeux obliques brillent de malice. Il révèle aux aventuriers

que leurs affaires ont été enfermées dans une grotte proche et les exhorte à tenter une action désespérée « avant d'être bouffés par ces bestioles ». Il suffit de profiter de la somnolence du gardien pour s'emparer de ses clés, ouvrir discrètement la grille et aller récupérer les armes. « Avec mon épée, même blessé, je peux encore en estourbir une bonne dizaine, affirme Olyas ». Ce dernier est en fait un voleur, et il pourra conseiller celui des aventuriers qui acceptera de tenter la mission.

Arrangez-vous pour que la tentative tourne mal, et qu'un combat désespéré s'amorce entre les aventuriers, retranchés dans la prison, et des kobolds fous furieux. Au moment critique, faites intervenir la cavalerie sous les traits d'un nain effrayant, maniant une lourde hache. Epouvanés par le nain, sa combativité et son masque de guerre, les kobolds s'enfuient, et les aventuriers feront la connaissance de Khāzhūl.

Vers le pays des fées

Khāzhūl est un prêtre d'Alberich, le dieu des nains bienveillants. C'est également un fier combattant, au langage rude et imagé. Il connaît bien la région car il commerce avec les fées (il leur achète une sorte de minerai rare dont quelques grammes suffisent à forger le plus bel acier). Grognon, bouffi mais avec un bon fond, il acceptera de guider les aventuriers jusqu'au pays des fées.

Olyas, quant à lui, décidera de regagner la ville. Si l'un des jeunes a fait preuve d'une bonne dextérité et de sang-froid, il lui donnera discrètement une adresse. « Si tu vas en ville et que tu y as des problèmes, va à cette adresse de ma part et tu seras bien reçu. Y a du boulot pour des p'tits gars comme toi ! » (Cette adresse est bien sûr celle de la guide des voleurs locale !)

En route vers le Dos de Barbos, Khāzhūl apprendra aux enfants quelques rudiments de sa religion et les encouragera à apprendre le maniement des armes. « Avec une prière et une bonne hache, tous les problèmes disparaissent ! » Il faut deux jours pour atteindre la colline des fées...

Groudda intervient

Mise au courant des événements par l'intermédiaire de son corbeau Orcroa, Groudda décide d'intercepter le petit groupe, de le détruire, et de se présenter seule chez les fées. Pour cela, elle élabore un plan astucieux, se munit de quelques artefacts et s'élance dans les airs, juchée sur son balai volant.

Son plan est simple : profiter de la nuit pour attaquer le campement et neutraliser le nain d'entrée de jeu (pour cela, elle emploiera un sort unique de type Hold person). Massacrer les enfants ne sera plus ensuite qu'un jeu... d'enfant (croit-elle !). Afin de mettre toutes les chances de son côté, elle s'enveloppe dans une grande cape noire, rend ses yeux rouges et brillants à l'aide d'un peu d'herbe de ghlorfyante, et s'arme d'un bâton qu'un sort d'illusion fait ressembler à une terrible épée brillante.

Attaque nocturne

Le campement est calme. Le groupe se repose tranquillement. La colline aux fées sera atteinte le lendemain. Tout irait donc pour le mieux si, soudain, une forme ténébreuse ne surgissait de la



nuit. Avec ses longs vêtements sombres, ses yeux rouges et sa grande épée, elle a tout d'un esprit maléfique. Khāzhāl se lève d'un bond mais la silhouette brandit un index impérieux. Aussitôt, le nain s'écroule avec un gémissement, portant les mains à sa tête.

Nos amis sont seuls à présent, face à cette silhouette qui s'approche avec un ricanement carverneux. Tous les aventuriers doivent réussir un jet de protection contre la peur ou s'enfuir en hurlant. (Note : arrangez-vous pour qu'un d'entre eux au moins reste sur le champ de bataille...).

La situation est critique mais pas désespérée, alors que la forme s'avance, brandissant son arme, le nain reprend ses esprits et, bien qu'étant dans l'incapacité de bouger, hurle des conseils à celui (ceux) qui a résisté à la panique. « Prends ma hache ! Comme ça, oui ! Tiens-la de biais ! Frappe avec la tranche ! Feinte sur le côté ! »

Avec un tel conseiller va pouvoir s'engager un combat épique entre la sorcière et l'apprenti guerrier. Compte tenu des conseils judicieux du

nain, le vaillant aventurier sera considéré comme un guerrier de niveau 1.

Groutha, sorcière niveau 2 : CA 8 PdV 8. Elle n'a plus de sort en tête. D 1-6 (son épée est en fait un bâton.)

Après un combat homérique, il faut espérer que la sorcière soit terrassée. Une fois mise hors de combat, le nain sera délivré du sortilège et félicitera chaudement le ou les vainqueurs.

Si vous le souhaitez, vous pouvez également faire combattre le corbeau de Groutha.

Orcroa : CA 8 PdV 4 D 1/1/2

Arrivée au pays des fées

Le reste du voyage se déroule sans problème, et

les aventuriers arrivent au Dos de Barbos. A vous de développer le pays des fées. Il peut ressembler à une sorte de termitière géante ou, au contraire, à un palais en pleine nature... Inspirez-vous de *La perle verte* (Jack Vance, Presse Pocket) pour lui donner un côté original.

Mais en tous cas ces fées-là sont plus aimables que celles de Vance...

Adurel le shaman est là, et il félicitera les enfants pour le courage dont ils ont fait preuve. Il prendra alors congé des fées et retournera à Sambre soigner les malheureux villageois.

Un métier pour la vie

Nos jeunes aventuriers ont fait la connaissance de nombreuses personnes et découvert beaucoup de choses très différentes. Prenez chaque personnage à part et demandez-lui ce qu'il compte faire. Devenir guerrier en s'entraînant avec le Nain ? Mage en étudiant avec le shaman ou Gorehn ? Voleur ? Ranger ? Prêtre ? Les possibilités ne manquent pas. Faites cette partie de l'aventure en solo et ne réunissez vos joueurs que lorsqu'ils auront des personnages adultes, des « premier niveau » en terme de jeu... Ils auront certainement beaucoup de plaisir à se retrouver, à raconter leurs expériences respectives, et à partir ensemble pour une nouvelle aventure...

scénario
Denis Beck
illustration
Eric Larnoy
plan
Stéphane Truffert
