

Rite de voyage

Rite de voyage est une scène d'introduction destinée à faire entrer en douceur un personnage chevelu dans la grande histoire de la République. Ecrite spécialement pour un ambact et destinée à être jouée en solo, elle peut être facilement adaptée. Sa trame est simple : d'un côté le personnage passe des épreuves festives, et de l'autre il doit résoudre une histoire sentimentale gentille. En fonction des compétences des personnages, le maître de jeu adaptera la nature des épreuves, en rajoutant chant, jeu d'adresse, de force ou d'esprit.

Les épreuves sont simples. L'objectif est de donner au personnage une profondeur dans sa connaissance de son pays d'origine et de l'introduire à Etherne. Sa famille et ses amis auront désormais un visage et le sentiment de dépaysement sera un peu plus fort.

Le scénario peut facilement être étendu pour plusieurs personnages. Leur trouver un lien avant le début de la partie permettra de dérouler plus facilement le scénario. Dans un cadre aussi intime que leur terre natale, les personnages peuvent tout à fait être déjà amis, voire parents. Peut être même forment-ils une Koadalan, une fratrie sacrée.

Introduction

Braveheart, piste 15.

« Un nouveau jour se lève sur les côtes boisées des Terres Chevelues. Les rayons du soleil caressent doucement les toits de chaume des maisons de la tribu de l'Etoile. Déjà tout le monde s'active.

Car aujourd'hui est jour de fête ! Les femmes du village accrochent des bouquets de fleurs aux toits des maisons, tandis que les hommes revêtent leurs plus beaux atours. Les enfants courent entre les victuailles pendues dans les arrières cours, au milieu des aboiements excités et joyeux des chiens.

Comme tous les ans à la fin de l'hiver, la reine des étoiles organise les différentes épreuves et rites qui donneront à chacun sa place pour l'année à venir.

Hommes et femmes de la tribu attendent ce moment avec impatience, et nombre d'entre eux ont passé l'hiver à préparer cette journée.

D'autant plus que cette année de nouvelles épreuves ont été organisées. Seuls les plus jeunes y sont invités, et tout le monde se demande ce qu'ils y remporteront.

Nom du personnage aussi doit passer ces épreuves, pour prouver sa vaillance et défendre l'honneur de sa famille.

Il a quelques concurrents redoutables.

Calanne fils d'Haleth est un jeune barde du clan, bourreau des cœurs et à la langue tranchante.

Hagald l'hermine ne connaît pas son pareil avec une francisque dans les mains, et pulvérise une courge à vingt mètres. Ou une tête.

Quant à Golegan, sa chance incroyable lui a déjà fait gagner les défis les plus improbables. Même le grand barde Entalin préparerait une musique sur lui !

Parmi eux, combien remporteront les épreuves ? »

Le départ

C'est l'heure du réveil dans la maison familiale, une ferme située à trois kilomètres de la cité chevelue (3000 habitants).

Le personnage est chez lui, faites lui vivre un peu le quotidien.

Dans l'air froid du petit matin, ses deux frères se réveillent alors que sa sœur Ethyanne relance déjà les braises du foyer. Le père revient chargé de bois mort, pour nourrir le feu. Il donne l'accolade et quelques manifestations de joie à son fils pour l'encourager pour les épreuves.

Elles doivent avoir lieu cet après-midi à la cité. Le personnage a donc la matinée pour se préparer, se renseigner et profiter de sa famille. L'épreuve auquel il doit participer est inhabituelle. Si de nombreux jeux sont organisés chaque année, les elsduin ont bien fait comprendre que celui-ci était « spécial ». De plus, seuls les hommes et les femmes de 21 ans ou moins peuvent participer. De quoi s'agit-il ?

En route vers Alsín, le village de la tribu de l'Etoile

Tôt ou tard, le personnage doit se mettre en route, accompagné d'un de ses frères. Le reste de la famille arrivera plus tard. Il rencontre son ami Etiel en chemin qui lui fait plus ou moins part de son intérêt pour sa sœur, Ethyanne. (« Elle ne vient pas ? Quelle tenue mettra t'elle ? »)

Etiel participe aussi aux épreuves d'aujourd'hui, mais n'en sait guère plus. Un elsduin aurait avancé il y a quelques jours que les épreuves spéciales étaient destinées à désigner des Hérault du village.

Alsín, un jour de fête

Une fois arrivé le personnage a deux heures pour se préparer et se restaurer. Il peut croiser sur place Hagald et Golegan, les deux autres favoris, ainsi que des contacts et relations.

Puis Carlin, un noble de l'Etoile, s'avance devant la maison du jugement¹, et fait longuement striduler son carnyx, qui résonne en un écho puissant. Des bruits de tambours rythmés se mettent à retentir. Puis, sortant de la grande maison, la druidesse Gwealen s'avance. Comme dans les légendes, son visage âgé n'exprime que sagesse et douceur. Ses longs cheveux blancs, serrés par un diadème en or, sont repoussés derrière ses épaules.

Elle lève la main et commence :

« Hommes et femmes de l'Uthelon, voilà venir un de ces jours heureux, dont nous nous rappelons toute notre vie. Pas un jour d'insouciance, néanmoins, pour tous ceux qui veulent nous montrer leurs forces et leurs faiblesses avec autant de courage. Faites leur toujours bon accueil et de grands encouragements, car vainqueurs et suivants seront nos héros de la journée. Je pense en cela à ceux qui veulent être Hérault cette année. Qu'il fasse de leur mieux, car des épreuves leurs ont été préparés pour l'honneur de la tribu. Mais maintenant, place à la fête ! »

Des elsduin prennent alors le relais pour relever les participants au concours, et commencent à préparer les premières épreuves.

Celles-ci doivent être aménagées en fonction du métier et des compétences du personnage. Proposez en trois par personne, une difficile, une moyenne et une facile pour les compétences du personnage.

¹ La grande salle publique de la tribu, où sont rendus les jugements de la druidesse Gwealen.

Le saut de bois (Puissance) :

Une aire de terre battue toute en longueur a été dégagée au milieu d'une clairière. Les champions doivent se saisir de troncs élagués de trois mètres de long et d'une bonne largeur. Après les avoir levé à la verticale, ils doivent les lancer le plus loin possible.

Le tout est résolu par un jet de puissance contre une difficulté de 14. La marge de réussite indique le nombre de mètres auquel a été lancé le tronc. Une marge de zéro indique que le champion a prit le tronc mais n'a pas réussi à le soutenir assez longtemps.

Le vainqueur de cette épreuve remporte un grand bouclier de l'Etoile (large pavois cerclé de fer, peint en rouge et jaune, aux couleurs de la tribu, avec moult entrelacs).

La frappe de la couleuvre cornue (Précision) :

La couleuvre cornue est un énorme serpent des forêts chevelues, qui frappe avec la rapidité d'un éclair. Cette épreuve n'est autre qu'un concours de tir à la francisque.

Il y a six tirs. Chacun des trois premiers, sur des cibles fixes, rapporte 1 point. Les deux suivants, sur des cibles lointaines, rapportent deux points. Le dernier, une cible balançoire, rapporte trois points. Elles sont de difficultés respectives : 12, 15, et 20.

Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points. Il remporte deux francisques marquées aux symboles de l'Etoile.

La saga du vieil Elsduin (Enigme) :

L'épreuve suivante est une petite histoire racontée par un noble de l'Etoile, avec une énigme. Rapidement celle de cette année raconte ceci : quatre personnes d'une tribu, dont le champion, sont retenues prisonnières par un noble cruel. Il y a une jeune femme, un cul de jatte et un vieux sage.

Le Noble demande au champion de choisir une personne qu'il fera tuer, après quoi il les libérera tous.

Chacune des personnes prisonnières veut rester en vie. La jeune femme dit qu'il lui reste à fonder une famille, le sage qu'il peut apprendre des secrets aux générations futures et le cul de jatte est un héros qui a sacrifié son corps à l'honneur de sa tribu et qui est couvert de gloire.

Le champion est obligé de choisir quelqu'un.

La seule réponse du champion acceptée par l'Elsduin est « Moi ». Car tous méritent de vivre, et le champion n'a pas à faire payer son choix par le sang des siens. Il doit donc se sacrifier.

La course de l'honneur (Endurance et Honneur) :

Il faut rejoindre en courant une colline, située à quelques kilomètres et revenir le premier.

Quatre jets d'endurance contre une difficulté 12 ponctueront la course. On cumulera les marges et les échecs de réussite pour connaître l'ordre d'arrivée.

Cette épreuve est en fait truquée. Chacun des candidats, à son retour, apercevra un vieil homme ou un autre candidat blessé, appelant à l'aide. Les pièges les plus gros sont souvent les plus efficaces. Les Elsduin et les druides attendent des champions qu'ils abandonnent la course et soutiennent le blessé jusqu'au village...

Le corollaire est donc que les candidats doivent tous emprunter un chemin différent, au moins sur le dernier tronçon. Les elsduin se chargeront de faire respecter cet aspect, en leur assignant à chacun un chemin sur les derniers arpens.

Le chant d'Éveil (Chant ou Intelligence)

Au sein de la salle du jugement, près du grand âtre, un conseil d'elsduin et la grande druidesse elle-même attendent les champions.

Ils vont leur demander, à tour de rôle, d'improviser un chant ou un poème sur un thème qu'ils leur donneront. Il pourra s'agir du « Voyage », de « l'Etranger », de la « Grande Alliance ».

Si les champions choisissent de chanter ils doivent faire un jet de compétence Musique (art), sinon ils tentent de réciter sous forme de poème, avec un jet d'attribut intelligence.

Il n'y a pas de seuil fixe à dépasser, mais le résultat des autres participants à cette épreuve.

Attribuez un bonus au jet du personnage s'il interprète la chose en jeu et faites-lui grâce s'il pousse quelques fausses notes...

Le champion qui remportera cette épreuve se verra offrir une harpe en bois d'If, décoré d'entrelacs centré autour d'une étoile stylisée.

Pendant ce temps, dans le cœur des jeunes...

La demande d'Etiel :

Etiel, après la première épreuve, demande une faveur à son ami : demander à sa sœur, Ethyane ce qu'il doit faire pour lui plaire... Elle demandera réflexion et ne répondra qu'après l'épreuve suivante, en faisant suivre sa réponse par son frère.

Une victoire :

Après la seconde épreuve, Ethyane va voir son frère, notre champion joueur. Elle demande à Etiel de remporter maintenant une victoire pour elle, pour lui prouver sa vaillance et sa détermination. Si cela peut placer l'ami joueur d'Etiel en position de dilemme, c'est encore mieux : le laissera t'il gagner pour gagner le cœur de la belle ou choisira t'il de défendre sa fierté ?

Victoire ?

Chaque première place à une épreuve rapporte deux points, chaque seconde place rapporte un point. Les deux participant(e)s qui remporteront le plus de points gagnent la journée ! Néanmoins un comportement particulièrement noble sera récompensé par le conseil des druides.

Lors du banquet du soir, la reine des étoiles annoncera les résultats et désignera les vainqueurs. Elle leur annonce qu'ils ont été désignés pour représenter le clan dans la République, pour une mission spéciale. Ils devront prendre la route pour rejoindre la grande Etherne et apporter un précieux colis à un noble de l'Etoile, égaré dans la grande cité. Mais c'est une autre histoire...

Si le personnage est sélectionné, il remporte 2 points d'expérience.

S'il réussit à arranger honorablement la rencontre d'Ethyanne et d'Etiel, en le laissant gagner, en l'encourageant ou en persuadant sa sœur qu'il est un bon parti, il gagne 1 point d'expérience supplémentaire : ces deux braves jeunes gens ont bien le droit de s'aimer...

Enfin, en cas de victoire, le personnage gagne 1 point de Renom.

Annexes

Quelques noms chevelus :

Prénoms masculins

Exemple de terminaisons : en -o/ior, -ix, -os, -ir/yr, -in, -ain, -eth.

Artelin, Aementhor, Arvintrix, Catulos, Herlat, Endalin, Aldyr, Gwailcamen, Lanwelleth, Ollathir, Jourain, Tarlen, Ventalior.

Prénoms féminins

Exemple de terminaisons : en -ael/elle, -ine, -en.

Edanelle, Ethyanne, Arvantael, Méaline, Gwealen.

Les champions de l'Étoile

Voici quelques exemples de favoris pour les épreuves, dont on n'a détaillé que les compétences en rapport avec les épreuves. Libres à vous d'en rajouter, de les augmenter ou les affaiblir ou de les emporter avec les joueurs comme compagnons de route.

Calanne, fils d'Haleth, barde de l'Étoile

Calanne est un jeune homme intelligent, au sourire ravageur. Il a eut beau chercher des émotions fortes autour d'Aslin, rien ne l'a satisfait. Il n'a maintenant plus qu'une envie, c'est voyager de par le monde.

Attributs		Perception :	3
Puissance :	3	Instinct :	3
Endurance :	3	Intelligence :	5
Rapidité :	4	Charisme :	4
Précision :	4	Volonté :	4

Compétences : Art : musique 5 (8).

Etiel, fils de Trebane, guerrier de l'Étoile

Etiel est un jeune guerrier enthousiaste et courageux au combat, mais terriblement timide en société. Il est épris de la jeune Ethyanne depuis le dernier printemps et a décidé d'agir pour les fêtes, en comptant sur ses amis...

Attributs		Perception :	2
Puissance :	5	Instinct :	3
Endurance :	4	Intelligence :	3

Rapidité :	3	Charisme :	3
Précision :	4	Volonté :	3

Compétences : arme de jet : francisque 1 (5).

Golegan le veinard, fils d'Alard, jeune noble de l'Étoile

Il appartient à une famille connue dans la région, qui compte de nombreux nobles. Golegan lui-même est quelqu'un d'assez simple et heureux, bien qu'un peu prétentieux. Il est surtout particulièrement chanceux et semble béni des dieux. Il semble que ce soit à cause de cela qu'il était nommé l'année dernière noble de l'Étoile.

Golegan a trois points de fortune à utiliser lors des épreuves.

Attributs		Perception :	4
Puissance :	3	Instinct :	3
Endurance :	3	Intelligence :	3
Rapidité :	4	Charisme :	3
Précision :	3	Volonté :	3

Compétences : arme de jet : francisque 2 (5).

Hagald l'Hermine, guerrier de l'Étoile

Hagald n'est pas très beau, mais les hommes du village l'estiment pour ses talents de chasseur exceptionnels. Un peu misanthrope, il ne gagne que rarement le village et impressionne tout le monde lors des compétitions de francisque.

Attributs		Perception :	4
Puissance :	4	Instinct :	4
Endurance :	4	Intelligence :	3
Rapidité :	3	Charisme :	2
Précision :	4	Volonté :	2

Compétences : arme de jet : francisque 7 (11).