

## HÉRON (PARMI LES) CENDRÉ

La saison des moissons bat son plein. La Garde se doit de vérifier que celle-ci se déroule bien et que rien ne vienne l'entraver car c'est vital pour la survie des Territoires. La patrouille est assignée à cette tâche en étant envoyée à Harvestir\*.

### Harvestir

Proche d'Ivydale (cf. LdG, p. 200), ce village n'est constitué que de saisonniers récolteurs de grain(e)s. Ceux-ci proviennent des alentours notamment d'Ivydale. Ce village n'a qu'une existence temporaire le temps des moissons. Le restant de l'année, quelques souris y résident pour entretenir les bâtiments et l'outillage nécessaire. Ce sont de bons charpentiers, menuisiers ou forgerons. Pour l'approvisionnement en eau, un canal a été creusé à partir d'un étang tout proche pour amener l'eau nécessaire.

### Situation/Structure

Le village est constitué d'une rimbambelle de cabanons qui bordent d'énormes étendues de champs céréaliers. C'est là que les saisonniers résident, se reposent et trient le soir venu les grains. Régulièrement des entrepôts sont disséminés afin d'y stocker les sacs. Le tout est relié par une interminable route en terre damée qui permet aux chariots de longer tous les entrepôts et résidences pour le transport des céréales.

### Taille

Village

### Administration

Harvestir est régi par Ivydale dont elle est une sorte de colonie active de manière précaire et temporaire. De fait, pendant les moissons, un légat du magistrat est désigné pour faire figure d'autorité sur place. La présence de la Garde est la bienvenue et plus que souhaitée.

### Principaux Commerces

La récolte du grain.

### Importation/Exportation

On y exporte les graines vers Ivydale et on y importe l'outillage et les sacs faits de toile de jutte nécessaires à la récolte.

### Former la patrouille

La mission du Héron (parmi les) Cendré est une mission habituelle de l'été. L'endroit à protéger est vraiment typique de ces lieux de récoltes disséminés

un peu partout et qui à eux tous réunis permettent aux cités à (sur)vivre. Elle permet de faire découvrir un village original aux membres de la Garde. Elle permet de se rendre compte que l'ennemi surgit le plus souvent de l'intérieur, derrière votre dos, malheureusement...

### Assigner la mission

Gwendolyn invite la patrouille à se rendre dans la salle des cartes. Elle présent brièvement la cité d'Ivydale pour finalement insister sur toute une série de villages-satellites qui l'entourent et de leur importance capitale dans une sorte de grand tout, comme est le Territoire pour l'ensemble des souris face à l'adversité.

Elle les prie de s'y rendre prestement et d'assurer que les récoltes se déroulent dans les meilleures conditions. Pour se faire, elle n'hésite pas confier la mission à une patrouille d'importance composée du maximum de membres possibles.

Marwen, le légat du magistrat d'Ivydale se trouve déjà sur place et attend votre venue avec impatience et fébrilité ajoute-elle. Il fera tout ce que lui est possible pour vous prêter assistance le cas échéant.

### Objectifs de la partie

Chaque joueur fixe son Objectif de la partie mais il pourrait être intéressant que l'un d'eux choisissent celui-ci ? « Je dois m'assurer que la ville ait suffisamment de réserve de grains. »

### Structure de la mission

La mission comprend deux Obstacles importants que la Garde se doit de déjouer.

Tout d'abord, il va falloir réagir face à un incendie qui démarre au coeur des récoltes et qui se dirige vers Harvestir. Eriger une longue langue de terre coupe-feu permettra de sauver les silos et entrepôts à grains.

Ensuite, il faudra enquêter sur la survenue de ce soudain « incendie » de broussailles pas si accidentel que ça, mais de nature criminelle !

Enfin, le MJ dispose de deux Obstacles de réserve qu'il est libre de placer en travers de la route de sa patrouille.

L'extrême sécheresse, la canicule menace les souris, il faudra prendre des mesures pour augmenter l'approvisionnement en eau.

Alors que le terrain est mis à nu par l'incendie, carbonisé et réduit en cendres, un héron cendré y trouvera une certaine opportunité d'attraper l'une ou

l'autre souris qui doit aller travailler dans les champs suivants, étant complètement visibles et vulnérables. Nos patrouilleurs vont devoir les protéger au fil de leur épée ou de la pointe de leurs flèches !

## **Tour du MJ**

La patrouille se trouve dans les champs à surveiller que les récoltes se déroulent bien. Mais très vite, un crépitement inquiétant, une fumée va s'élever et des flammes vont apparaître. Le dur et zélé labeur va céder la place à la panique.

Aux membres de la Garde d'agir immédiatement et à ensuite comprendre ce qui s'est passé.

## **Obstacles de la mission**

### ***Incendie !***

Les souris sont au bord des champs ou avec les récolteurs à être attentifs à tout ce qui pourrait survenir. Il fait très chaud, le soleil tappe dur et des réserves d'eau ont été apportés pour abreuvers les récolteurs.

Très vite, elles remarquent quelque chose de suspect avec un test de Nature à Ob 1. Il y a tout d'abord un crépitement inquiétant, suivi de panaches de fumée dense et blanchâtre, une odeur âcre de brûlé et des flammes qui apparaissent rougeoyantes. Les premières souris détalent à toute vitesse en piaillant. Mais nos membres de la Garde, eux ne fuient pas !

Il faut agir, vite et bien. Faites un test de Volonté à Ob 3 augmenté de 1 à cause du climat estival, très chaud.

La patrouille comprend alors que seule une fauche rapide tracée en sorte de coup-feu permettrait d'éviter que le feu ne se propage et atteigne les maisonnettes de bois, les entrepôts et les silos à grain.

Il faut alors réussir un test d'opposition d'Orateur contre une Volonté de 4 (cf. LdG, p. 226) pour amener les Récolteurs à agir de concert et à distribuer les ordres aidé d'une compétence Militaire pour une population pacifique (3), dans un avant-poste (1) et pour Défendre (2) ou Manipulateur.

Le fauchage du blé arrosé et humidifié d'eau permet au feu d'arrêter sa course et de finir de se propager pour finir de se consumer. Il s'en est fallu de peu.

Une épaisse fumée blanche d'herbes roussies finit par se dissiper lentement en de longs panaches et fumerolles qui s'étirent paresseusement. Une odeur exécrable et âcre se lève du terrain réduit en cendres.

MJ n'oubliez pas le test de Vigueur réduit à Ob 2 réclamé en cas de Feux de broussailles (cf. LdG, p.

166) car les personnages ne se trouvent au beau milieu de la fournaise mais aux abords immédiats.

### ***Comprendre ce qui s'est passé***

Marwen est très vite arrivé sur place et invite à la Patrouille à déterminer avec précision ce qui a pu bien se passer pour qu'il puisse consigner ça dans le journal d'Harvestir et dans ses rapports.

La Patrouille peut faire un test de Savoir à ob 3 pour déterminer les causes de l'incendie. À l'orée d'un petit bosquet situé non loin de là, on voit qu'un petit feu avait été entretenu dans un brasier improvisé et qu'il a servi à bouter le feu aux longues herbes sèches qui ne demandaient qu'à s'embrasser à la première étincelle.

### ***Confondre l'incendiaire***

La Patrouille peut se rendre dans le petit bosquet où se terre Burk qui n'est pas rentré à Harvestir. Il s'est d'ailleurs un peu blessé durant son méfait et est Blessé (état). Un test d'Eclaireur à 5 permet de le retrouver sans problème. Pour le combat, reportez-vous aux règles qui régissent les Conflits (cf. LdG, p. 109 et ss.).

## **Complications de la mission**

Pendant que vos Souris évoluent sur le terrain incendié, réduit en cendres introduisez cette complication de mission avec le héron cendré.

Tandis que les conditions climatiques risquent de provoquer un nouvel incendie ou le redémarrage d'un foyer pas tout à fait éteint. Jouez la complication de type Climat.

### ***Canicule***

Une vague de chaleur peut s'écraser sur Harvestir et ses environs. Cette chaleur implacable met les corps à rude épreuve et fait quasi suffoquer tout à chacun surtout avec les cendres qui volent encore dans les airs. Faites un test de Vigueur à Ob 3 pour ne pas être malade (cf. LdG, p. 163).

### ***Héron cendré attiré par terrain réduit en cendres***

Durant l'Eté, ce prédateur est attiré par cette vaste étendue morne et vide qui permet très facilement de repérer un prédateur et s'y attaquer. C'est un redoutable adversaire et il a appliqué dans les parages et trouble les récolteurs tentant d'happer deci-delà une pauvre souris fasciné par son plumage ou occupé à la tâche.

Nos souris peuvent d'abord devoir se cacher ou fuir (test d'opposition Nature) pour éviter d'être pris ou capturer pour ensuite faire cause commune,

rassembler leurs forces, mettre au point une stratégie et se défaire de ce coriace adversaire (cf. LdG, p. 242) en appliquant la règle du Conflit.

Quelques informations à destination du MJ : ordre de la Nature (cf. LdG, p. 252) avec Héron à +3 et souris à 0. Il s'agirait d'une *Guerre avec des Animaux* avec une mise en fuite du héron ou *Aveuglée par la Science!* (cf. LdG, p. 253), il faudrait mobiliser une centaine de souris pour accomplir tout cela.

Un test d'Erudit contre la Nature du héron permet d'en savoir plus à son sujet (cf. LdG, p. 282). Au MJ et joueurs de mettre au point le plan de bataille !

## Les PNJ de la mission

### Marwen – Légal du magistrat d'Ivydale

ATTRIBUT BRUT	RANG	ATTRIBUT SPECIAL	RANG
NATURE (SOURIS)	3	RESSOURCES	5
VOLONTÉ	3	CERCLES	5
VIGUEUR	3		

COMPÉTENCES : *Administrateur 4, Savoir (agriculture) 4, Savoir (Loi) 4, Savoir (Ivydale) 4*

TRAITS : *Calme (1), Déterminé(3)*

EQUIPEMENT : *Nécessaire d'écriture, livres de comptes, boulier*

### Burk – Renégat incendiaire et terroriste

ATTRIBUT BRUT	RANG	ATTRIBUT SPECIAL	RANG
NATURE (SOURIS)	4	RESSOURCES	5
VOLONTÉ	3	CERCLES	2
VIGUEUR	5		

COMPÉTENCES : *Eclaireur 5, Combat ant 4, Militaire 4, Manipulateur 4*

TRAITS : *Déterminé (1), Discret (2), Rusé (2)*

EQUIPEMENT : *Armure légère, stylet et dagues de lancer*

### Héron cendré

Cf. LdG, p. 242.

## Tour des joueurs

Les joueurs peuvent utiliser leurs coches pour récupérer des états de leur personnage et agir sur l'aventure qui se déroule.

### Guetteur d'orage

Les joueurs pourraient se servir de la compétence Guetteur d'orage à ob 4 pour faire en sorte que l'épisode canilaire prévu dans les Complications de mission ne se déroule pas.

### Le faire prisonnier

Nul doute qu'il ne se rendra pas et qu'il combattra. Il leur faudra le capturer. Ensuite les personnages peuvent se montrer convaincant et lui faire avouer ce qu'il sait avec un test d'opposition de Manipulateur et de Volonté.

## Finir la mission

La mission se termine quand tout danger a été écarté et qu'une patrouille vienne prendre la relève ou appuyer les forces déjà sur place si les joueurs pendant leur tour ont alerté Gwendolyn de la situation. Elle dépêchera alors des renforts sur place en provenance de Ivydale ou de Lockhaven.

Il faudrait que le héron cendré soit neutralisé et que le traître incendiaire ait été débusqué si possible.

## Continuer la partie

Les membres de la Garde peuvent vouloir en savoir plus sur le renégat, ses motivations et ses éventuels commanditaires. Ceci pourrait constituer une seconde mission qui les emmènerait au sein de la cité d'Ivydale où d'intrigantes souris tentent de destabiliser la région par une action terroriste qui visent à placer un nouvel magistrat, plus laxiste et plus « conciliant » et « tolérant » face à certains puissants commerçants de la cité.

### RÉDACTION

*pitche*

[verheve@gmail.com](mailto:verheve@gmail.com)

SCÉNARIO PLAYTESTÉ CE 29/03/16 AU CLUB DES  
« SAIGNEURS DU CHAOS » AVEC

*Lyubina, Poly et Kasor*

<http://www.saigneursduchaos.be>