



Les Légendes de la Garde
Automne 1155

Un festin de belettes

Aventure par C.S.S.
Jeu par Luke Crane
Univers par David Petersen
Fond de page libre de droit (Pixabay)

Un festin de belettes

C'est l'automne. La patrouille vient d'achever une précédente mission, et est sur le chemin de Lockhaven. Malheureusement, le danger guette, et le retour mettra les gardes à rude épreuve.

Contexte

Une pluie torrentielle s'abat depuis l'aube sur cette partie des Territoires. La zone étant assez boisée, la frondaison permet néanmoins aux voyageurs de progresser sans trop de peine. Le sol boueux et les flaques ralentissent leurs pattes et leurs attelages.

À quelques lieues de là, un pont de pierre permet aux souris de traverser le ruisseau qui coule ici. Hélas, avec les averses, le ruisseau est sorti de son lit. Le pont se fissure, menace de s'écrouler.

Une bande de trois belettes vivant en aval dudit ruisseau a eu l'idée de s'attaquer aux voyageurs contraints de changer d'itinéraire. Leur stratagème est bien ficelé : une souris leur sert de rabatteur, montre le chemin aux égarés, les guidant ainsi directement sur le territoire des mustélidés.

Cette souris se nomme Warn. C'est un mâle qui a été capturé par les belettes le matin même avec son épouse. Les prédateurs lui ont proposé un marché odieux, en promettant de libérer le couple à condition de leur trouver trois autres souris en échange, avant le soir. Warn a accepté puis a été relâché.

Alors qu'il hésitait à abandonner sa femme et son honneur, le meunier a aperçu la patrouille qui venait. Un dilemme s'est imposé à lui : devait-il duper ces gardes pour contenter ses ravisseurs, ou bien leur avouer la vérité pour obtenir leur aide ? Ayant vite considéré que les gardes n'avaient aucune chance de vaincre les belettes, il a choisi de se ranger du côté de ces dernières... Sans être sûr qu'elles tiendraient parole.

Personnages de l'histoire

• **Warn, souris** : Meunier de 30 ans, fourrure brune, svelte. Il habite Ivydale, et revenait de Lockhaven (où il a livré de la farine de seigle). Il est marié à Alanah, et le couple attend un enfant.

• **Alanah, souris** : Meunière de 33 ans, fourrure noire, un peu gironde. Elle est mariée à Warn, dont elle est aussi l'associée d'artisanat. Elle est enceinte, et au tiers de sa grossesse.

• **Riker, Hart et Welen, belettes** : Trois bandits établis depuis plus d'un an dans la région. Riker et Hart sont frères et ont la fourrure beige. Welen est brun. Ce dernier est assez soumis aux deux frères, qui le rabaissent volontiers, mais il n'ose pas partir de son côté. Ils vivent dans un terrier qu'ils ont aménagé, et se nourrissent de poisson, mais ne seraient pas contre un peu de viande de souris, et quelques esclaves...

• **Jack, souriceau** : Âgé de 9 ans, cette jeune souris est tombée dans la rivière a été emportée par le courant. Les belettes l'ont récupéré et mis de côté dans leur garde-manger. Inactif pendant ce scénario, il peut seulement être découvert et sauvé par la patrouille si celle-ci prend le temps de fouiller le terrier.

Note au MJ : cette aventure a été écrite dans le cadre d'une campagne. Conçue pour prendre place après l'excellent scénario Un Moinillon tombé du nid (de Gé pé, disponible sur La Scénariothèque). Les personnages revenaient donc du monastère sur la route de Blackrock. Évidemment, vous pouvez librement situer l'action à une autre saison, et dans un autre lieu.

Il m'arrive aussi de prendre quelques libertés avec les règles, bien que, dans l'ensemble, je m'y conforme.

Patrouille : 2 à 5 souris

Durée : 2 à 3h

Difficulté : Facile / Moyenne

Tour du MJ

Partie I – Les pluies automnales

La morte saison commence. Le pays est recouvert du voile jaune, brun et rouge des feuilles d'automne. Alors qu'ils reviennent de mission, pressés de se réchauffer auprès d'une cheminée de Lockhaven, les personnages voient les nuages qui s'amoncellent dans le lointain. Il faut accélérer, il reste encore plus d'une journée de marche avant d'atteindre la citadelle.

Les gardes évoluent dans un sous-bois. Jusque là, leur trajet n'a rencontré aucun problème, mais il est épuisant.

Obstacles de la Mission

Vous estimez qu'il vous faut encore au moins une longue journée de marche avant de rejoindre Lockhaven. Le ciel a l'air instable mais, outre le climat, rien ne semble se mettre en travers de votre chemin.

La patrouille évolue dans ce que l'automne peut offrir de plus automnal : un air humide, des averses fréquentes. Il s'apprête à pleuvoir considérablement. Heureusement, les feuillages des arbres protègent à peu près les souris – pour le moment. Celles-ci doivent garder à l'esprit le danger que peut représenter une pluie abondante.

Obstacle de Climat : la pluie torrentielle

Comme les nuages se font de plus en plus menaçants et risquent de compromettre votre voyage, vous aurez besoin d'un test de Guetteur d'Orage pour affronter cet obstacle. Un jet de Trace-Sentier est aussi bienvenu pour réussir à l'éviter.

Compétences utiles : *Guetteur d'Orage & Trace-Sentier*
en opposition à

Automne

Puissance : 5 + 2 (pluie torrentielle)

Complications

En cas d'échec au test de *Guetteur d'orage*, les gardes doivent réussir un test de *Vigueur* ou subir l'état *Blessé* (souris principale) ou

Malade (équipiers). La pluie devient torrentielle et dangereuse. Le sentier peut être rapidement inondé, et les personnages emportés par le courant.

Un échec à *Trace-Sentier* fait chuter un garde d'une hauteur, lui infligeant l'état *Blessé*, et ses équipiers subissent la *Fatigue*.

Si les deux tests sont manqués, la pluie peut évoluer en orage.

Si le groupe est accompagné par des PNJ, vous pouvez en profiter pour les blesser et les rendre inactifs pour cette partie.

La patrouille poursuit tant bien que mal la route. Quelle que soit la résolution de l'obstacle précédent, la route est devenue très difficile à pratiquer. Ça et là, il y a de larges flaques et des coulées de boue. Les personnages doivent redoubler de prudence s'ils ne veulent pas se blesser.

Dans les branchages, on aperçoit quelques corbeaux qui sautillent. Certains ont l'air d'observer le groupe, et plus particulièrement les blessés... Mais ils ne s'en approcheront pas.

L'air est trop humide. Il est impossible pour les souris de faire un feu de camp, et il n'y a pas une habitation à l'horizon. La patrouille peut faire une halte à l'abri d'une souche ou d'une racine, néanmoins elle ne pourra ni se sécher, ni se reposer décemment.

En début d'après-midi, les souris arrivent en vue d'un pont qui enjambe un ruisseau. L'ouvrage, construit sous une haute racine afin qu'il ne soit pas détruit par un animal, a l'air de belle facture... Cependant, quand les PJ en approchent, ils constatent que le ruisseau a débordé de son lit. L'infrastructure du pont a l'air fortement endommagée... Un garde avec des connaissances en charpenterie ou en maçonnerie saura même dire qu'il est maintenu debout seulement par l'eau, et donc sur le point de s'écrouler ! Une analyse rapide permet même de supposer que monter sur ce pont provoquera son effondrement.

Si l'un des personnages prend le risque de le traverser, il devra réussir un test de *Vigueur* ou de *Nature* pour ne pas finir à l'eau (il recevrait les états *Malade* et/ou *Blessé* s'il ne les a pas déjà). Le courant est très fort, et une souris a de bonnes chances de s'y noyer.

Obstacle de Terrain : le pont détruit

Le ruisseau a quitté son lit et semble avoir sérieusement endommagé le pont de pierre. Sur les quatre statues de souris qui

orientent celui-ci, l'une est tombée. Au moment où vous vous y engagez, vous semblez être le poids de trop ! Un test de Vigueur ou de Nature est indispensable à la survie !

Compétences utiles : *Vigueur* ou *Nature*

en opposition à

Pont

Puissance : 5, +5 (indomptable ruisseau !)

Complications

En cas de réussite, même optimale, une pierre du pont se dérobe sous la patte du personnage. La queue de celui-ci s'enroule *in extremis* autour d'une statue, le sauvant peut-être de la noyade. Ses compagnons peuvent l'aider à regagner la berge, tandis que le pont se fend en deux.

En cas d'échec, le personnage tombe à l'eau et est emporté par le courant. Ses équipiers peuvent le sauver à condition d'avoir un bâton (la souris à l'eau est *Malade*, celle qui l'a aidée est *Fatiguée*), sans quoi ils risquent de tomber avec lui. Dans le pire des cas, la souris à l'eau finit par s'agripper à une racine quelques mètres plus loin et à se hisser (elle en ressort *Blessée*). Le pont s'écroule totalement.

Le pont étant infranchissable, il leur faut dévier pour rejoindre Lockhaven... Un garde est peut-être sur le point de gravir une élévation de terrain, au moment où arrive, inattendue, une souris.

Partie II – Une aide trop inopinée

Épuisés, les personnages sont interloqués à la vue d'une souris, seule au beau milieu de la route. Brune et svelte, c'est un mâle qui va sans habits malgré le froid. Il les appelle en les invitant à le rejoindre.

L'individu décline son nom : Warn le Meunier. Il se présente comme un voyageur qui a lui aussi été surpris par les précipitations et les dégâts sur le pont. « Suivez-moi, je vais vous montrer la route ! En aval, j'ai placé une belle branche qui permet de traverser ! Venez ! »

Warn parle assez peu, mais quand il le fait, il ne cesse de répéter que l'on peut traverser le ruisseau plus loin. Il se permet de poser quelques questions sur les personnages, notamment pour être sûr qu'ils sont bien de la Garde.

Ceci le met sous pression... En effet, Warn s'apprête à les jeter en pâture à trois belettes pour sauver sa femme. Il ne le dira pas aux PJ, bien sûr, mais le fait qu'ils soient des souris de la garde l'amène à questionner son choix. Peut-être doit-il être honnête envers eux pour qu'ils l'aident de son mieux ? Cela dit, il faut au moins deux souris pour terrasser une belette, et il y a trois belettes, et clairement pas assez de gardes ! La balance de son cœur penche donc en faveur de ses ravisseurs...

Quand les PJ lui posent des questions, ils répond de manière plutôt évasive : il est très préoccupé par l'urgence de la situation, et peine à se concentrer pour paraître serein. Il y a aussi des détails étranges : il est trempé (il a donc passé l'heure dehors), sans habit chaud ni marchandise (alors qu'il dit avoir livré Lockhaven). Warn est cependant un bon Manipulateur. Il n'hésitera pas à employer des stratagèmes, à dire par exemple que sa marchandise est au chaud dans une auberge – *Auberge du Voyageur* – de l'autre côté du ruisseau (mais un PJ qui connaît bien les environs croit savoir que c'est faux), et que son comportement est dû à un coup de froid qu'il a attrapé.

Tout cela peut éveiller les soupçons... Et, en effet, si l'un des gardes précise qu'il est intrigué par son comportement et qu'il souhaite le faire parler, il est possible d'engager un Conflit.

Conflit de Souris : Warn le Meunier

Ce guide surgi inopinément éveille vos soupçons... Vous cache-t-il quelque chose ? Un test de Manipulateur ou de Conseiller serait utile pour percer cette façade...

Compétences utiles : Manipulateur / Conseiller – Volonté en opposition à

Warn le Meunier

Nature : 3 Volonté : 2 Vigueur : 3

Compétences : Baroudeur 3, Manipulateur 3, Meunier 5, Négociateur 4, Savoir (Meule) 4.

Objectif : Conduire les gardes aux belettes pour sauver Alanah

Complications

En cas d'échec, les gardes ont toutes les raisons de penser que Warn dit bien la vérité, et qu'il doit être seulement malade.

L'initiateur du Conflit renforce cependant ses soupçons, et obtient l'état *En rogne*. Ses équipiers éventuels peuvent brusquement ressentir la faim et recevoir l'état *Affamé*.

Si le meunier révèle aux PJ la situation sordide dans laquelle l'ont mis les belettes, ils seront en mesure de préparer leur rencontre avec les prédateurs et de leur tendre un piège. Warn affirme qu'il y a trois belettes, et sait où est leur terrier, à quelques mètres de la berge. Le repaire se trouve à une heure de marche du pont. Un point sur lequel Warn n'a pas menti : les mustélidés ont étendu un pont improvisé pour traverser le ruisseau.

Si les personnages n'en savent rien, le meunier les conduit devant le terrier, puis leur montre le pont qu'ils peuvent traverser. Ce pont peut raviver leurs soupçons : il est bien trop gros pour être placé par une souris seule. Warn rétorque qu'il l'a fait avec les autres souris de l'auberge du Voyageur, mais cela reste peu probable. Les PJ ne peuvent pas relancer le Conflit s'il a déjà été perdu, mais cela peut les décider à se montrer bien plus vigilants que d'ordinaire... Et à raison : sitôt qu'ils arrivent sur le pont, une belette arrive en face d'eux. Elle pousse un cri, et sa congénère vient dans leur dos. Warn crie : « Je suis désolé ! Ils m'ont forcé à le faire ! »

Partie III – Le combat contre les belettes

Si la patrouille tombe dans le piège...

Ce qui suit détermine ce qui se passe dans l'optique où les PJ tombent dans l'embuscade (autrement, improvisez selon les idées de vos joueurs – vous trouverez des précisions après le Conflit).

Lorsqu'ils s'engagent sur le pont, deux belettes (les frères Riker et Hart) font en sorte de les prendre en tenaille. Warn se retire près du terrier. Il faut 1D6 + 1 tours pour que Welen, alerté par les cris, ne se joigne aux festivités.

Si la bataille est serrée, Warn le Meunier essaiera de venir en aide aux gardes en s'armant d'un bâton de fortune.

Conflit d'Animaux : les belettes brigandes

Hautes comme trois souris, ces belettes portent des armures en écailles de poisson et sont armées d'armes en os. Un air cruel se dessine sur leur visage perfide... Le combat va être rude.

Compétences utiles : *Combattant / Chasseur – Vigueur*
en opposition à

Riker, Hart et Welen

Nature : 4 Volonté : 2 Vigueur : 5

Compétences : Chasseur 5, Combattant 3, Éclaireur 4,
Manipulateur 2

Objectif : Capturer les souris, ou les tuer si elles résistent !

Complications

Les PJ reçoivent l'état *Blessé* et/ou *Fatigué*. Les belettes n'auront aucun scrupule à les tuer, mais elles préfèrent les garder vivants.

Elles les conduisent dans leur terrier, où elles les ligotent. Dans ce cas-là, elles ne tiennent pas leur parole et continuent de retenir Warn et Alanah.

Cela peut donner lieu à une nouvelle partie où les souris doivent se libérer de leurs ravisseurs. Elles peuvent devoir trouver un moyen de se libérer, ou profiter d'une querelle qui peut éclater entre les frères et Welen... Ou une autre patrouille peut être envoyée à leur recherche et parvenir à les libérer.

Ou si la patrouille tend un piège aux belettes...

Pendant la journée, les belettes sont occupées ainsi : Riker et Hart errent dans les environs, chacun d'un côté du ruisseau. Ils pêchent du poisson, pendant que Welen reste au terrier pour le protéger. Il a été chargé d'y nettoyer la fosse d'aisance, une tâche ingrate... Il surveille aussi Alanah.

Il n'est pas trop compliqué de faire en sorte de combattre une seule belette à la fois. Lors d'un combat, leurs objectifs sont les suivants :

- **Riker** : massacrer ces petites souris ! (ou fuir si elles sont quatre ou plus)

- **Hart** : fuir auprès de mon frère

- **Welen** : fuir, ou négocier ma survie

Une chose à prendre en compte pour les PJ est que les belettes ont précisé à Warn que, s'il n'était pas de retour au coucher du soleil, elles dévoreraient Alanah. Les PJ ne peuvent donc pas trop tarder. Ils peuvent toutefois s'essayer à une attaque en début de nuit, mais les belettes seront toutes les trois au terrier (bien que désarmées). Elles ne mangeront pas Alanah, pour plusieurs raisons : ils préfèrent la garder comme esclave, ou

comme monnaie d'échange s'il s'avérait que Warn revenait avec du renfort.

La patrouille peut réussir à intimider Riker ou Hart en lui montrant le cadavre de l'un ou de l'autre (mais il y a aussi une chance que l'adversaire entre dans une colère sanguinaire).

Welen n'a quant à lui pas envie de se mettre en danger. Il aidera volontiers ses compères si le combat est à son avantage, mais ne prendra pas de risques inconsidérés. S'il est encerclé par les PJ, il se présentera comme la victime des deux frères, et implorera leur pardon. Welen peut aussi leur montrer l'endroit où ils cachent leur butin en échange de la promesse de ne pas le tuer (il déterrera alors un grand coffre qui renferme des bijoux et autres objets précieux). Il n'est pas « bon » pour autant, et n'hésitera pas une seconde à s'attaquer à une souris isolée s'il se sait gagnant. Autrement, il prend ses affaires si on le lui permet, et quitte la région.

Tour des Joueurs

Le tour des joueurs commence à leur arrivée dans le sous-bois, au moment où la violente averse tombe.

Le terrier des belettes

Une fois l'ennemi neutralisé, les gardes sont libres d'inspecter la planque des brigands. Ils peuvent ainsi y découvrir Alanah, enchaînée au mur.

Le terrier (dont la carte se trouve en fin de document) regorge d'outils de qualité plutôt médiocre, et de quelques armes de chasse (un arc trop grand pour une souris, et deux harpons d'os). Un test de *Nature* (diff. 8) permet de trouver le butin que les belettes ont enterré (voir plus haut).

Au fond du terrier se trouve le garde-manger des bandits. Il y a quelques baies, du poisson et des insectes séchés, des tonnelets de bière. À première vue, il n'y a rien de plus à y trouver, mais si l'on prend le temps de fouiller, les PJ peuvent y débusquer un souriceau ligoté et bâillonné. Il s'agit de Jack, qui habite une ferme à proximité de Lockhaven, en amont du ruisseau.

La suite et fin de cette aventure reposera sur l'interprétation des personnages, et leurs rapports avec Warn, Alanah et éventuellement Jack.

Les PJ peuvent en profiter pour se reposer dans le terrier. Celui-ci est sûr et suffisamment en hauteur par rapport au ruisseau pour ne pas être inondé. Le confort y est spartiate mais suffisant pour des souris exténuées. C'est aussi l'occasion de se remettre de leurs états.

- Ils peuvent retirer 1 état *Fatigué* après la nuit
- Ils peuvent utiliser *Guérisseur* pour traiter leurs blessures ou leurs maladies
- Il y a bien assez à manger ici pour retirer l'état *Affamé*

Les intempéries cessent en début de nuit.

Retour à Lockhaven

La patrouille reçoit les félicitations personnelles de Gwendolyn, qui salue leur courage dans cette mésaventure. Ceci justifie largement l'obtention d'un repas chaud devant l'âtre. Ils sont enfin rentrés et peuvent dormir du sommeil du juste ! À moins que le MJ n'ait d'autres tours dans son sac...

Récompense

En plus des récompenses habituelles, les personnages peuvent prétendre à quelques points de Destin supplémentaires si...

- Warn et Alanah ont été sauvés
- Jack, le souriceau, a été libéré

Suites ?

Si des belettes sont encore en vie à l'issue de cette aventure (suite à une fuite, laissées pour mortes, ou par la clémence des souris), elles pourraient nourrir une haine particulière envers les personnages. Ce serait l'occasion de les faire revenir ultérieurement pour mettre la patrouille en péril.

Les PJ pourraient aussi les recroiser par hasard, en un autre point des Territoires.

Carte - Le terrier de belettes

L'entrée est au sud. Au centre, les pailles de Riker et Hart, et le foyer (une ouverture dans le plafond permet l'évacuation des fumées). Dans la deuxième pièce, la paille de Welen, et l'atelier. C'est ici qu'est retenue Alanah. Tout au fond, peu visible si l'on ne fait pas attention, une porte de fortune mène au garde-manger, où est retenu le souriceau Jack. Carte réalisée via pyromancers.com.

