

Dans le coeur de l'hiver

NOCES DE NEIGE

jeudi 5 septembre 2002, par [Ubblak](#)

Le roi de la tribu satarite Malani a décidé une alliance avec la tribu Culbrea. Pour cela, il offre son dernier fils en mariage à la seule fille du roi des Culbrea encore célibataire. Le père du fiancé tenait à ce que les lunaires ne perturbent pas la cérémonie, qui comporte des rites à Orlanth, aussi a-t-il prévu un mariage aussi discret que possible, car les Culbrea sont farouchement anti-lunaire. Cette alliance sera en quelque sorte une bouée pour les Malanis en cas de défaite lunaire (car les Malanis sympathisent avec l'occupant). En effet, les récents revers lunaires en Pays Saint aux gués de Pennel ont frappé les imaginations. Personne n'est dupe, pas même les lunaires qui ont quelques espions dans la noce.

Participants :

-Un prêtre d'Orlanth le vent caché : *Vanar*.

C'est un homme dans la force de l'âge, habillé de la toge bleu clair Orlanthi. Ses longs cheveux et barbes sont blonds. Il est calme et pondéré, et très très précautionneux, à cause des espions lunaires. Vanar est un prêtre véritablement puissant. Il est un des rares dépositaires du savoir d'Orlanth sur les dragons (les Orlanthis sont avec les kralorelans le seul peuple de Glorantha à savoir traiter avec les dragons). Il cherche à constituer un groupe de héros, qu'il pourra épauler et pour servir ses desseins anti-lunaires.

La fiancée : *Mathilde*, princesse de la tribu Culbrea.

C'est une robuste jeune femme de 17 ans, plus faite pour la vie à la ferme que la vie de patricien lunaire... sa robe est splendide et brodée d'or. Son tempérament est notoirement indépendant. C'est la troisième fille de Ranulf Sinistrépée.

Le fiancé : *Jordan aux cheveux de feu*, prince de la tribu Malani

C'est un jeune guerrier (18 ans), très fier de sa crinière léonine et très imbu de sa personne. C'est le quatrième fils de Jassan.

Le père de Jordan : *Edruf Forte-haleine*, roi de la tribu Malani, essaie depuis des années de

composer avec les lunaires.

Pour essayer de se concilier les faveurs des tribus pro-indépendance, il a arrangé ce mariage en secret. Il est vieux mais rusé, un vieux briscard de la politique tribale.

Sa femme, *Malina*, prêtresse d'Ernalda De l'avis général, cette femme sans charme doit avoir des talents cachés...

On dit que son mari et ses fils ne sont que des pantins dont elle tire les fils. Elle parle peu, mais sa voix sonore et bien timbrée impose le respect des guerriers les plus butés.

Le père de Mathilde, *Ranulf Sinistrépée*, roi de la tribu Culbrea, veuf. Lui aussi est un vieil homme (>60 ans). Il a perdu sa femme il y a trois ans et se laisse dépérir depuis. Pour lui, une alliance avec la puissante tribu Malani est une aubaine. Sa fille le mène par le bout du nez.

6 thanes Malani et 5 thanes Culbrea Ce sont des gens turbulents, prompts à la colère comme à la réconciliation. Chacun est partial. C'est beau l'esprit de clocher...

Les notables du Sentier de la Pomme : *Jarstan BonneHache* le maître d'armes, *Dronlan Finelame*, *Kareena* la

prêtresse et bien sûr *Gringle*, toujours en quête d'une bonne affaire.

Référez vous à leurs descriptions dans *Les Monts Arc En Ciel*.

120 invités des deux tribus Tous sont ravis de participer à la noce. Comme c'est un mariage de seconde importance, ils ne sont pas plus nombreux que ça, mais ils ont bien l'intention de s'amuser ! Surtout s'il y a du scandale : ça en fera des choses à raconter lors des longues veillées d'hiver !

60 serviteurs spécialement embauchés par l'Auberge d'Etain. Ils ont peur du grabuge. Ils sont dirigés de main de fer par le tavernier, *Bulster le brasseur* et sa femme *Bertha*, qui sait se faire respecter même des ombrageux thanes. Ils viennent tous de la contrée environnante, qui est la campagne majoritairement anti-lunaire. Les filles sont jolies mais elles ont la main leste...

2 jeunes guerriers éméchés : *Balanir* et *Bannder*.

Ces deux imbéciles de Culbrea ont fait le pari, la veille lors d'un repas particulièrement arrosé, d'enlever la fiancée.

Balanir notamment est persuadé que Mathilde est amoureuse de lui (il est assez beau gosse).

Bek tête de plomb fait comme d'habitude le gros bras/ videur de la fête. Il sait calmer les plus éméchés...

Le Boucher et sa bande, groupe de chasse troll. Le Boucher, alias Sigron, est un chasseur de Dagori Inkarth. Sa chasse est très particulière car il fournit les restaurants trolls en viande humaine... c'est un initié de Zong le chasseur. Il est rusé et responsable de pas mal de disparitions cet hiver.

Premier Acte : la noce manquée

Scène I : Le repas d'avant les noces.

C'est un repas fastueux mais barbare, avec moult sangliers et fûts de bière et d'hydromel, sans compter les innombrables moutons mis à rôtir. Il se déroule dans la grande salle de l'auberge, autour de fosses à feu. Les sang-bleu sont au maître bout de la table, suivi des prêtres et des héros. Les réjouissances sont réussies, mais les potins vont bon train.

(potins)
- Mathilde est secrètement éprise d'un jeune guerrier. Son père l'a forcé à se marier (vrai, mais Mathilde a le sens du devoir)

- Un troll surnommé le Boucher sévit dans la région. Il fait le commerce de viande humaine et profite de ce que les clans soient sans défenses à cause de l'hiver pour effectuer des rafles.
(vrai. Les trolls aussi ont des défauts, n'est ce pas) !

- Les lunaires sont au courant de la noce (vrai, ne le dites pas

trop fort).

- L'hiver est très rude (merci on avait remarqué)

- Les autres princes tribaux sont absents. On dirait qu'ils ont trouvé mieux affaire que de nocer !

(rumeurs plus générales -nouvelles de la guerre des héros) !

- Tatus, qui remplace Fazzur l'instruit à la tête du

gouvernement provincial, a été défait par une coalition de

pirates lousps, de barbares Hendreikis (Orlanthis du Pays Saint),

et l'alliance de la terre tiède au gué du Pennel dans le sud.

Cette coalition était menée par le roi Broyan, que tout le monde

croyait mort lors du siège de Citadelle Blanche, et Harrek le

Bersek. C'est le deuxième revers lunaire depuis le siège de

Citadelle Blanche, en 1621.

- Tatus, toujours lui, est en train de faire construire un

temple dans les collines avoisinantes. Du bel ouvrage !

Temertain, le roi fantoche de Sartar, a été assassiné la

semaine dernière. Seule sa femme Estal Donge l'a pleuré

sincèrement, et c'était une lunaire...

Les pirates lousps, après la victoire de Pennel, hivernent au

Pays Saint. Des déprédations sont à craindre !

Et plein de rumeurs provenant du chapitre ci dessus...

Le repas commence à midi et s'achève en début de la nuit. Tout

le monde se lève et porte un toast bruyant. Alors l'assistance quitte la table et se rend (dans de chaudes fourrures) au temple de toutes les divinités, où Vanar va officier, accompagné de Kareena.

Les personnages des joueurs auront l'occasion de se distinguer en racontant leurs exploits et en dansant de belle façon. C'est de la poudre aux yeux mais ça ne mange pas de pain. (opposant typique : Goguenard/incrédule 14)

Scène II : La cérémonie.

L'assemblée fait une haie d'honneur aux familles royales à l'entrée du temple avec les armes. Vanar est agréable à écouter. Il raconte avec passion la cour d'Orlanth à Ernalda. Puis viennent les cadeaux aux mariés (qui vont partir vivre dans la tribu du fiancé), et la dot que payent les Culbrea est impressionnante : dix vaches et bien des beaux bijoux ! Les deux rois tribaux s'avancent et se jurent une éternelle amitié au nom des liens du sang, et assistance mutuelle entre les tribus.

Les fiancés se tiennent en avant de l'assemblée, face au prêtre.

On apporte alors les coupes rituelles, où le sang des fiancés mélangés va sceller le mariage.

Racontez aux personnages des joueurs le mythe de la cour d'Orlanth. Il ne faut jamais hésiter à augmenter

leur culture générale gloranthienne !

Scène III : sacrilège !

Alors que c'est le moment solennel où Vanar tend le couteau et la coupe à la fiancée, un jeune homme, Balanir, se rue sur Mathilde et l'arrache de son emplacement, tandis qu'un autre se rue sur Ranulf Sinistrépée, le ceinture et lui passe l'épée sous la gorge !



Balanir hurle alors à l'assemblée médusée : "Mathilde m'aime, et je ne laisserai personne me la voler, fut-il prince de sang !"

Mathilde proteste qu'elle ne connaît pas le jeune guerrier, très calmement.

Et Bannder : "ne vous approchez pas ou vous aurez le sang du roi sur les mains !" Ranulf Sinistrépée, tétanisé, ne réagit pas.

Vanar, calmement, exhorte les jeunes gens à se raisonner. Un coup de poing l'envoie dans l'assemblée, qui se lève alors comme un seul homme.

Les personnages des joueurs sont pris dans la bousculade. Ils sont totalement impuissants sur cette scène. Dissuadez-les de se livrer à la poursuite ; mais s'ils insistent menez leur la vie dure jusqu'à la scène VI.

Scène IV : la bousculade

Dans le chaos confus qui s'ensuit, Balanir et Bannder prennent la fuite par la 'sacristie'. L'assemblée, gênée par son propre nombre, ne peut rien faire d'efficace. D'ailleurs la voix de Vanar, couvrant le tumulte, crie qu'il ne faut pas répandre le sang dans le temple !

Finalement, tout le monde se retrouve dehors. La neige tombe, le vent souffle. On entend dans la direction du nord un vague bruit de galop. Mais le vent est trompeur...

Ranulf Sinistrépée est trouvé, un rien moins que digne, non loin, et confirme que les jeunes gens se sont enfuis à cheval.
Oui, bon, les personnages des joueurs n'auront qu'à dire 'oh !'

ou 'ah !' Ca meublera bien.

Scène V : attention bain de sang en vue !

L'assemblée rentre à l'auberge ; en effet poursuivre ou pister dans la neige relève de l'impossibilité. L'ambiance est tendue.

Vanar est resté au temple pour effectuer des divinations.

Dans l'auberge, les deux tribus se regardent en chiens de faïence.

C'est alors qu'un thane Malani laisse tomber : "C'était Balanir et Bannder n'est ce pas ? C'est bien des Culbreas, pour avoir tant de vantardise et de témérité sacrilège" !

Un Culbrea : "répète un peu, sale foie jaune vendu aux lunaires " !

Les armes remuent dans leurs fourreaux. Les personnages des joueurs vont devoir calmer le jeu. (et gagner le respect des tribus) Sinon, au moment le plus tragique, surgit Vanar entouré des deux rois. "Paix ! Nous allons retrouver Mathilde ! Orlanth a parlé, malgré la voix discordante de son neveu Valind, dieu de l'hiver " !

L'assemblée est suspendue aux lèvres de Vanar. "Orlanth a soufflé de Sa Voix semblable à celle du tonnerre : Suivez le vent du nord ! Que les plus braves d'entre vous enfourchent leurs chevaux ! la chance sera avec eux, car Orlanth aime les braves" !

Cette scène est prévue pour que les personnages des joueurs se mettent en valeur en évitant le bain de sang. Incitez les dans ce sens : leur réputation en dépend ! (Orlanthis : attristés 18, furieux 15, atterrés 14). Si les personnages des joueurs décident une démonstration de force ou se conduisent comme des nouilles : Thane : Guerrier 17, furieux 15, Convive : Guerrier 15, furieux 15.

Pendant ce temps, le jeune guerrier et son compagnon ont enfourché des chevaux et tracent leur chemin dans les collines. Ils ne vont pas bien loin : Ils sont interceptés par un groupe de dragonewts en maraude. Ceux ci ont besoin de se rendre auprès du Vrai Dragon de l'Hiver, et ont trouvé en Mathilde une offrande de premier choix. Ils tuent Balanir et laissent Bannder pour mort.

Scène VI : le mourrant

Les Orlanthis se divisent en groupes de recherche qui se répartissent sur les routes du nord. Le vent est violent, la tempête de neige fait rage, et la visibilité est limitée. Au bout d'heures et d'heures de recherche à la lumière des torches dans la nuit, ils remarquent enfin deux chevaux sur le bord de la route.

Les bêtes sont mal en point et se serrent l'une contre

l'autre pour se protéger du froid ; ça doit faire longtemps qu'ils sont arrêtés. Non loin les personnages des joueurs trouvent deux corps inanimés : Bannder et Balanir, couverts de sang.

Balanir est mort, mais Bannder bouge encore. Alors que les personnages des joueurs s'approche de lui, il a le temps de dire : "Mathilde... elle va être mangée" ! et il meurt.

Pas trace de Mathilde. Les recherches seront infructueuses cette nuit là après ça. Les personnages des joueurs n'ont pas le choix et ramènent les deux Culbreas.

Tout le monde à l'auberge est attristé par leur fin, mais tous espèrent pour Mathilde. Ceci dit, ils ont un suspect tout trouvé : Le Boucher, ce sale troll, est le coupable ! Ca lui ressemble bien d'attaquer de nuit en plein hiver, il a sauté sur un mets de choix ! Les deux guerriers sont enterrés avec les honneurs (ils étaient braves).

Piste difficile à suivre : 2M, froid mordant 5M

Deuxième acte : Le Boucher

Le repère du boucher est bien connu : il s'agit d'une petite caverne dans les collines, à une journée de marche. Il n'a pas encore été délogé car le shérif Dronlan Finelame est hors de mesure de réunir une compagnie armée assez forte avant le

printemps, et alors le Boucher sera déjà parti...

Scène I : un coupable tout désigné

Tout le monde est bien décidé à l'attaque. L'assaut est décidé pour le lendemain matin, en plein midi. Les personnages des joueurs sont écoutés pour leurs connaissances dans l'art de la guerre. S'ils se débrouillent bien, ils seront nommés pour conduire l'assaut (les rois ne se mettent pas en danger ; trop vieux).

Mais les thanes sont matamores et comptent bien aussi tirer cette gloire à eux. Environ 60 hommes sont disponibles pour se battre.

*Les thanes : matamores 17, connaissance de l'art de la guerre 13
Dronlan Finelame, shérif du Sentier de la Pomme : connaissance de la région 1M, guerrier 5M*

Scène II : la marche forcée

L'assaut. La troupe armée, après une marche forcée d'une journée et munie d'un bon guide, arrive au site occupé par le Boucher. Celui ci et sa troupe ne cessent de harceler les hommes durant la marche qui s'effectue en partie de nuit. A l'aube, les Orlanthis harassés et parfois blessés par les pierres jetées par les trollinets n'ont pas de répit : le temps est si couvert que les trollinets ne craignent plus le soleil. Mais qui les a prévenus ?

Les trollinets : vifs 18, furtifs 18, fronde 12 V1 (heureusement)

Scène III : Surprise !

Les trolls, qui n'ont pas l'intention de crever comme des rats dans leur repère, prennent les devants et lancent l'assaut sur le flanc de la petite armée des Orlanthis, déjà fatigués.

Une ruée des trollinets(30) sème la pagaille dans les rangs, suivis de près par une dizaine de trolls, brandissant de terribles masses et fronde. L'un d'entre eux hurle des ordres un peu en retrait.

La bataille est désespérée des deux cotés, et les trolls malgré leur infériorité numérique, ont l'avantage de la surprise.

Armée Orlanthis : Combat 18, désordonnée 14, motivée 20.

Armée trolle : Combat 15 V2(avantage de la surprise), efficace 15, désespérée 16

Le Boucher : Commandement 19, armure de cuir V1, fronde 19 V2, masse troll 20V5, rusé 1M, furtif 18, traque 19, boucherie 17.

Affinités : Ténèbres 17 (aveuglement, commander insectes géants), chasse 16 (trouver humain, trait mortel). Trollinets : voir plus haut. Trolls : combat 16V5, Forts 17

Quel que soit le résultat, les personnages des joueurs apprennent d'un Boucher goguenard/terrifié qu'il n'a jamais enlevé la princesse Mathilde. A son repère, les

personnages des
joueurs ne pourront que constater son absence,
et aucun indice
ne va dans le sens de sa présence sur les
lieux...

Points d'héroïsme

1 PH pour ceux qui ont su éviter le bain de sang

1 PH pour ceux ou celui qui a pu retrouver la
piste de Balanir

et Bannder.

4 PH à répartir en cas de victoire contre les
trolls.

P.-S.

Ce scénario constitue la première partie de la
campagne

'le coeur de l'hiver'. On peut le jouer
séparément du reste de
la campagne (dans ce cas mathilde est
retrouvée au camp troll).

Ce scénario est de niveau 5M

Pour jouer cette campagne, il vous faudra le
Livre de Base de

Herowars, *l'Arche d'Anaxial*, et *Glorantha*.

Ce serait mieux

si vous aviez aussi un vieil exemplaire des
Monts Arc-en Ciel.

Inspirations :

HeroWars, *livre de base* : la mention 'Hiver
Froid Dans la
Passe du Dragon'.

Le premier tome de la BD 'La complainte des
landes perdues :
Sioban' pour le mariage.