

## Qui-Brille dans la Brume

### Le scénario en quelques mots

En pleine fête d'Hivernelle, équivalent de Noël en Tyrie, des Skrits dévalisent les caravanes de jouets qui partent par les portails asuras, à destination des orphelins du Promontoire. Qui les manipule ? Qui est assez infâme pour priver les pauvres gosses d'un cadeau d'Hivernelle ? Vous le saurez en jouant jusqu'au bout ce scénario modulable, à mille lieues des sauvetages d'univers coutumiers en Heroic Fantasy.

### Lancer l'aventure

C'est Noël à l'Arche du Lion. Enfin, Hivernelle, pour reprendre le nom de cette fête dans la cité corsaire. Les rues sont prises dans le gel et la neige, les brouillards givrants avalent un à un les lampadaires, que rallument patiemment des élémentalistes assermentés, engoncés dans leurs manteaux fourrés, boutonnés jusqu'aux oreilles. La glace serpente dans les canaux, le vent mord les oreilles et les nez sans défense. Bref un temps à ne pas mettre un Kodan dehors...

Les Pjs se font aborder dans la rue par deux personnages portant moufles et bonnets, agitant une sébile sous leur nez. Horatio et Hopper sont deux humains du Promontoire Divin, chargés de collecter de l'argent et d'acheter à Tixx des jouets fabriqués à la chaîne, par des golems et des skrits ouvriers. « Vous n'avez pas envie de faire fleurir un sourire d'enfant, à l'autre bout du monde ? De rendre un peu de joie à ceux qui ont tout perdu ? ». Les orphelins sont en effet des milliers dans la cité du Promontoire Divin, la tentative de régicide de Scarlet Bruyère, lors de l'anniversaire de la reine Jenna, et l'irruption de hordes de mécanoïdes déglingués et agressifs ont produit des quantités impressionnantes de victimes. « Et des hordes d'enfants sans parents se lamentent dans notre belle cité... Aidez nous à leur offrir un peu de magie, pour la nuit d'Hivernelle... » Il suffit que les joueurs soient de ceux qui offriront quelques pièces, pour que Hopper s'effondre alors qu'Horatio exulte. Ils ont enfin de quoi racheter une autre cargaison !!! Mais qui dit autre cargaison...

Pour peu que nos Joueurs s'intéressent un tant soit peu au devenir de leur aumône, ils apprendront une chose étrange. Voilà déjà deux cargaisons que nos pères Noël d'opérette sont censés envoyer au Promontoire, mais voilà deux fois qu'ils se font rosser par des skrits et que les maudits rongeurs leur dérobe tous les joujoux... Et comme on dit « jamais deux sans trois »... Les deux compères montreront leurs bosses, sous les bonnets et les toques, leurs lèvres fendues et tuméfiées derrière les écharpes, et

même un gros cocard sur l'œil gauche d'Hopper, juste en dessous de sa mèche blonde...

Si les Pjs ne se moquent pas du Noël d'une dizaine d'orphelins, et s'ils veulent jouer le scénario, ils vont devoir essayer de protéger le prochain convoi de jouets. Mais sans effusion de sang, soulignera Hopper. Après tout, les skrits n'ont jamais fait que les rosser. « Et puis on va pas s'étriper pour des chevaux de bois et des soldats de plomb !! »

### Horatio et Hopper

Aussi brun qu'Hopper est blond, Horatio est un bilieux, un pessimiste, qui se sent obligé de tout planifier mais qui ne sait pas du tout jouir de l'instant.

Au contraire, Hopper est un joyeux évaporé, qui ne prévoit jamais rien à l'avance, et prend la vie comme elle vient. Sans Horatio sur son dos, il se ferait sans cesse berner, et croirait tout ce qu'on lui dit

### Un Convoi de Poupées

Autre scène, autre lieu. Horatio et Hopper viennent d'acheter une cargaison de poupons à Tixx, un asura qui vient spécialement pour Hivernelle livrer des hordes de jouets bon marché. Dans le ciel plane son énorme nef en forme de Golem, là où des skrits coiffés de bonnets rouges fabriquent poupées et Charr Casse-Noisette. On débarque les jouets dans un des faubourgs de l'Arche, tandis que Toxx le golem massif prend les commandes sur son interface ventrale. Les Pnjs sont en train de charger un dolyak de bât, d'une soixantaine de colis qui disent « Maman ! » pour peu qu'on les secoue. Les deux pères Noël d'opérette tremblent à l'idée de traverser la moitié de la ville pour rejoindre les portails de téléportation asura et livrer leur cargaison aux orphelinats du quartier de Salma, à des lieux et des lieux d'ici.



Le froid a vidé les rues, et les brouillards givrants empêchent d'y voir à plus de 10 mètres. Les joueurs et le dolyak vont bien entendu être pris dans une embuscade, à la hauteur de la forge mystique.

Une vingtaine de Skrit dégringolent des toits. Ils sont armés de manche de pioche, ou lancent des boules de neiges avec un pin de glace à l'intérieur... Certains ont même des frondes à élastique, ou des arbalètes, sortes de mélange primitif entre l'arbalète et la catapulte, avec lesquelles ils envoient des cailloux ou des morceaux de glace.

Ils sont là pour estourbir, pas pour tuer. Voilà divers petits événements pour animer la scène, façon Feng Shui. Vous n'êtes pas obligés de tous les utiliser, et vous pouvez vous en garder sous le coude pour d'autres batailles.

1- Un skrit utilise la tête d'un bonhomme de neige comme un projectile improvisé. Hélas pour le Pj, elle a déjà commencé à geler, et s'il se la prend sur la caboche, il risque fort d'être étourdi (A vous de voir comment vous gérez cet état avec vos règles.)

2- Un stalactite devient vite un poignard de glace, et des outils oubliés contre une façade, comme une pelle pour déblayer la neige, peut devenir, l'espace de quelques rounds, des armes redoutables.

3- Un projectile qui manque sa cible, un coup violent contre une façade, et c'est plusieurs mètres cube de neige qui descendent du toit brusquement, ensevelissant les malheureux...

4- Deux skrits, bondissant comme des diables, ligotent un des PJs avec les guirlandes arrachées à un sapin. Laissez le joueur réussir un jet en Intelligence avant de lui expliquer que même avec 2 en force, elles ne résisteront pas à une simple traction de sa part.

5- L'Arche est un empilement de bicoques, de masures de bois, de quais aérien et d'épaves. Des tireurs sur les hauteurs seront difficiles à atteindre autrement qu'avec des projectiles.

6- Les étoiles sur le sommet des sapins sont, elles, des shurikens acérés. Le camp qui s'en rendra compte en premier risque de verser le premier sang.

L'affrontement prend un tout autre tour lorsqu'un des skrits chancelle sous les coups et finit par basculer dans la Forge Mystique. En essayant de se retenir, il emporte avec lui un flot de décorations de Noël, qui tombent, elles aussi, dans le bassin rempli d'un feu alchimique et mystérieux. Même les skrits voleurs de cadeaux retiennent leur souffle, tandis que le liquide thaumaturgique bouillonne et tempête, avant de recracher une créature géante et distordue. Imaginez un rat géant, peluche horrible comme recouverte des épis brillants d'une guirlande, un monstre boursoufflé qui couine comme un kazoo et recrache du polystyrène quand on le blesse. L'horreur est de taille, et ne pense qu'à attraper ces petits êtres qui courent dans ses pattes, pour les jeter ensuite dans les feux alchimiques. Les Skifs ont bien plus peur de leur

ancien confrère que des PJs et c'est tout naturellement qu'ils s'allient aux joueurs, du moins quelques rounds, avant de fuir sans demander leur reste. Si un personnage arrive à 0 point de vie, il est jeté dans la Forge Mystique, au MJ de voir s'il est avalé, s'il ressort différent ou si il reste identique en apparence (mais qui sais quel changement profond la Forge a déclenché en eux.)

Une fois le monstre défait, force est de constater que la majorité des skrits ont fui, escaladant les façades comme des écureuils, plongeant sous la glace des canaux, ou se faufilant dans le moindre chatière... Tous sauf un, estourbi par un coup, ou assommé par une avalanche de poudreuse, dévalant d'un toit.

### ET SI MES PJS TUENT LES SKRITS

Les rongeurs ne restent pas désarmés face à l'agression, et la bataille prend un tour plus sanglant. Le problème est que dans la soirée, la rumeur d'une bande de skrits massacrés par des humains va enfler et se répandre, pour devenir une vraie graine d'insurrection, un ferment de révolte et de manifestation que les milliers de rongeurs de la ville feront fleurir, sur le terreau de leur colère. Et tout ce remue ménage, ce n'est pas bon pour le commerce. Le climat social va s'empoisonner, et les autorités interviendront essayons de livrer à la foule quelques victimes expiatoires ...

### PAUVRE DIABLE

Le skrit assommé, même s'il est accompagné d'autres, ne sera pas d'une grande utilité aux joueurs. Les skrits sont des bêtes assez frustrées, obnubilés par les qui-brillent, et à peine sont ils intégrés à la société de l'Arche. Dans le reste du monde, on les considère au mieux comme des primates, au pire comme des nuisibles dont on doit se débarrasser. D'un naturel voleur et incapable de se rappeler trop longtemps de quelque chose, ils sont la main d'œuvre parfaite pour les basses œuvres et les tâches répétitives. Pauvre Diable, puisqu'il faut lui donner un nom, ce que les skrits font très rarement, Pauvre Diable est un skrit à whisky, un buveur d'eau de vie Charr, une gueule cassée, le crâne barré d'une grande cicatrice et qui se met des grands coups de tête dans les murs à peine on élève un peu le ton. Traumatisé par les mauvais traitements qu'il a subis, il ressemble un peu au Dooby d'Harry Potter. Au début, il ne voudra rien dire, « moi pas parler, moi pas parler ! » Assorti de grands coups de tête contre le premier meuble. Pour peu qu'on renifle un peu sa fourrure mitée, et qu'on lui propose une goutte d'alcool, Pauvre Diable se mettra vite à chanter. Tout ce qu'il peut dire c'est qu'il a reçu des ordres d'un « tout grand », avec un « couvre oreille » et qu'ils doivent ramener les

paquets à un « tentrepot » contre des « qui-brillent » et du « ouiské ». On n'en tirera rien de plus... Incapable de décrire le « tout grand », il avouera avoir fait ça déjà, enfin il croit, « pas sur, pas sur, rajoutera-t-il avant de remettre des coups de têtes dans les murs... »

### A LA PECHE AUX INDICES

Voilà la partie la plus libre du scénario, laissons les joueurs se dépatouiller avec la ville et essayer de cueillir des rumeurs. Qui peut bien avoir intérêt à voler des jouets, ou à faire capoter la collecte des questeurs du promontoire ? Plusieurs interrogations et plusieurs rumeurs peuvent titiller nos aventuriers.

#### a) Y a t il d'autres questeurs ? Et ces questeurs ont-ils été brutalisés ?

Il y a 5 questeurs à l'Arche. **Hopper et Horatio**, qui ont décidé de se regrouper, puis **Jorgen Bataf**, un grand norn avec le cœur sur la main qui a décidé de venir bénévolement. Personne n'a agressé Jorgen, et on comprend pourquoi. Le bonhomme se trimballe un trogne couturée et tatouée, le tout sous une crête rouge sang, et posé sur un corps digne d'un gorille. Le genre de personne qu'on appelle monsieur, même quand on est de sa famille. Pourtant Jorgen n'est pas un mauvais bougre, c'est juste que c'est un sanguin et que ça se voit. Il aboie plus qu'il ne parle, et personne ne songerait à l'attaquer, même à plusieurs, pour lui voler des marionnettes ou des poupées de chiffon. De toute façon, Jorgen n'a pas encore rassemblé la somme nécessaire à sa première cargaison. Les passants ont bien trop tendance à courir quand il leur adresse la parole. Il a juste réussi à recueillir quelques piécettes, en acculant quelques fuyards dans des impasses...

**Ho-Ho Tron** est un bot, un drone flottant, un golem de protocole décoré de guirlandes et affublé d'un bonnet à pom-pom. Il agite sa cloche à la hauteur du Quartier des Artisans. Entrecoupant son discours de cliquetis mécaniques, il avouera que « le protocole de ramassage des denrées ludiques a été prématurément interrompu par un redémarrage forcé à coup de manche de pioche. Les items booléens nommés cadeaux ont été annulés. Le programme a redémarré en mode collecte. » Les impacts et les quelques bosselures sur sa carrosserie peuvent témoigner d'un passage à tabac.

**Hugg Terrason** a lui aussi été rossé par les skrits, depuis il peur de sortir et se saoule à la taverne de Haute Dunette, dans les hauteurs au dessus de la Forge Mystique. Il est souvent ivre et il pourra livrer quelques infos aux joueurs.

A part Jorgen, aucun des collecteurs n'est là par simple charité. Tous ont des sortes de travaux d'intérêt généraux. Hopper et Horatio sont des bardes qui ont accompagné la délégation de Scarlet à l'anniversaire royal. Si on leur demande, ils ont été payés et ne savaient rien de l'horreur qui allait se

produire, quand les mécaniques assassines ont déchiré les emballages et surgis des montagnes de papier cadeaux. Ho-Ho Tron a fait ce qu'un Bot de protocole ferait face à une interface d'arquebuse... Il a guidé Scarlet à travers la ville, et le palais royal, de peur d'être « upgradé avec du calibre 12... » Quand à Hugg, il avouera honteux être le plus couard des gardes royaux, puisqu'il s'est caché sous une table. Les collecteurs auront du mal à cracher ces aveux, et clameront leur innocence. Ils ont soit agité sous la contrainte, soit pour survivre, soit sans savoir qui était leur employeur...

### C'EST QUOI CETTE HISTOIRE ?

Qu'est-ce qui s'est passé dans la ville du Promontoire Divin, la capitale du plus grand royaume humain, lors de ce fameux anniversaire de la reine Jenah ? Une certaine Scarlet Bruyere a réussi à s'introduire à la cérémonie chargée de nombreux présents. Dans ces cadeaux des mécaniques de mort, bombes diverses, gaz mortels et golems déglingués qui ont semé le chaos et failli assassiner la reine et mettre la ville à sac. Le pire fut certes évité, mais au prix de nombreuses vies.

#### b) Est-ce qu'à l'Arche du Lion on a déjà volé des jouets ?

Il y a deux ans, l'équipage du Black Bwork s'était illustré en pillant les magasins de jouets de plusieurs petites villes portuaires, pour déverser leur butin sur les quais de l'Arche, et inonder les orphelins sous les cadeaux. Il faut dire que la moitié de l'équipage du navire pirate était issue d'un des orphelinats proche de la ferme aux moas, et que le Capitaine Strike le Rouge, un terrible asura écarlate et mutant, ainsi que nombre de ses écumeurs, dont Bellisama la torche humaine, ou bien Burgond l'archer, avait à cœur de se faire pardonner par la vieille Sœur Rosse, une nonne dévouée à Lyssa...

Le black Bwork est justement à quai, mais c'est une fausse piste. Si les Pjs se frottent de trop près à l'équipage, cela risque de finir par un affrontement mémorable, car les pirates ne sont pas des enfants de chœur.

#### c) Où sont passés les jouets volés ?

Il est peu probable que les skrits les aient gardés pour eux, à part s'ils brillent et sont couverts de paillettes, ce qui n'est pas le cas. Si l'on cherche sur les marchés d'occasion, on ne trouvera pas d'afflux de jouets bon marché. Alors où ont-ils pu passer. En fait ils ont été brûlés en masse dans une grotte, aux abords champêtres de l'Arche. Soit les aventuriers explorent méticuleusement les environs, mais autant chercher une aiguille dans une meule de foin, soit ils ont trouvé un moyen pour remonter jusqu'aux jouets. A moins qu'une bande de gosses tombent sur

le tas de plastique fondu, les armatures de bois à demi consommées, en jouant aux robinson...

Si un de vos aventuriers fait un jet de folie en perception, on peut se demander si tous les jouets ont été brûlés, ou si dans certains cas ce ne sont que des emballages...

**d) qui peut bien voler des jouets pour les brûler par la suite ?**

Si l'on se pose vraiment la question, la réponse coule de source. Les jouets dans leur intégralité ont été achetés à Tixx, un asura qui ne vient à L'Arche qu'en période de fête. Le fabricant de jouet inonde alors les quais de merveilles, à un prix modique. Il faut dire que contrairement aux commerçants de l'Arche, Tixx, en bon asura a découvert le mérite du travail à la chaîne. Profitant de l'avance technologique typique de son peuple, le petit bonhomme vient chaque année à bord de son Infinarium, un colossal engin volant, qui masque tout une partie du ciel d'hiver. Dans ce vaisseau, des ouvriers skrits pour la plupart, travaillent en boucle pour fabriquer des merveilles.

Les commerçants de l'Arche considèrent cette concurrence comme déloyale. Ils ont même manifesté sur la place où Tixx et son golem Toxx débarquent leurs paquets, à coté de l'entrepôt où tous les questeurs ont chargé leur dolyak.

Malheureusement, ils n'y sont pour rien. Mais on reste à l'Arche du Lion, une ville au passé pirate, qui accueille encore nombre de boucaniers. Autant dire qu'il vaut mieux prendre les gens avec des pincettes et de la diplomatie...

**E) Au final c'est qui qui ?**

Le véritable coupable est... Ho-Ho-Tron. Le drone a été perverti par son contact avec Scarlet. Arrivé à l'Arche, quand il a vu qu'il recevait nombre de doublons, il n'a pas pu s'empêcher de les jouer, aux courses de Moa et ailleurs. Et il les a perdu. Inquiet, et ne pouvant acheter les jouets, il a eu l'idée de se concocter un alibi. Un vol. Par des Skrits, un vol de cadeaux vides. Cela l'a beaucoup amusé. Il s'est dit que ce vol serait plus crédible si le même genre d'évènement arrivait aux autres questeurs... Il suffisait de trouver des skrits à whisky, de les acheter avec trois bouteilles et de se déguiser pour que personne ne remonte jusqu'à lui. Un jeu d'enfant... C'est même drôle. Sans le savoir Ho-ho-Tron venait de basculer dans le crime... Une défaillance de son circuit des valeurs ? Il simula deux ou trois vol de sa cargaison, et claqua l'argent en futilités et fréquenta de drôles de personnes... Il fit brûler plusieurs cargaisons, en envoya tout de même une au promontoire, à son nom, espérant pouvoir continuer son manège encore quelques tours. Si les Pjs le démasque, il essaiera de fuir, les laissant se débrouiller avec deux golems de neige qu'une de ses mauvaises fréquentations a enchanté pour lui. Si jamais il arrive à fuir, qui sait jusqu'à

quel point il se plaira à explorer les strates les plus crapuleuses...



**Quelques évènements liés au froid, histoire de faire sentir la rudesse du climat, certes artificiel, d'Hivernelle.**

- 1) Un Pj butte sur un étrange caillou, bien massif en travers du chemin. Ce n'est nullement un minéral, mais bel et bien un **Hylek congelé**. En effet comme la grenouille des bois (*Rana sylvatica*), la rainette crucifère (*Hyla crucifer*), la rainette versicolor (*Hyla versicolor*) et la rainette à trois bandes (*Pseudacris triseriata*) les hyleks peuvent survivre congelées pendant des semaines avec 65 % de leur eau corporelle transformée en glace. Ils peuvent même survivre après avoir été refroidis jusqu'à -8 °C. A cette température, ils ne respirent plus et leur cœur est arrêté. Notre Hylek a été surpris par le froid de nuit, ivre, au sortir d'une taverne. Mais un jet en Erudit ou autre permet de savoir qu'on peut le sauver, en prenant un maximum de précautions...
- 2) Pourquoi est-ce toujours au moment où vous essayez de vous faufiler discrètement, au moment où vous surveillez quelqu'un, qu'une bande de gosses hilares vous lance une boule de neige dans le cou. Jordyhn et Lysah ne sont pas des mauvaises gosses, juste la petite charr et sa copine se croient dans la Légion de fer, bataillon emblématique de l'armée Charr... Pour peu que les PJs rentrent dans leur jeu, ils trouveront des soldats et des espions de première classe...
- 3) Des gens de l'Arche ne trouvent rien de mieux que de faire du Lancer de Baril, une sorte de rugby Norn, sur les canaux gelés. Seul problème, ils ne sont pas Norn et ont sur estimé la couche de glace. Celle ci finit par se fendre à la faveur d'un placage violent, et plusieurs personnes passent dans l'eau glacée. Les secours sont à organiser.
- 4) Déjà que l'alcool est un fléau à l'Arche, partout l'on vend des grogs, du vin chaud, du rhum bouillant rallongé d'épices...



## Et si vous voulez rallonger la sauce

Un scénario verra peut être le jour, une excursion à bord de l'Imaginarium de Tixx, cette nef aérienne, colossale usine à jouet, où triment des hordes d'ouvriers skrits, sur des machines étranges, fabricant des tombereaux de mannequins, de poupons et de peluches, pour les enfants du monde entier. La clef de ce scénario sera peut être une poupée devenue vivante, lors de l'accident au niveau de la Forge Mystique. Il suffit d'une goutte, d'une petite flaque, et d'un jouet qui tombe dedans. Vous pouvez laisser planer le doute, la silhouette d'une poupée qui se lève et s'en va, ou bascule dans un canal. Juste une scène dans le coin de l'œil, tandis que les joueurs sont trop occupés à se battre. Juste de quoi les faire stresser peut être, sans être utilisé par la suite, qui sait, mais ça ne fait pas de mal...



## PETIT LEXIQUE

**ASURA** nabot aux grandes oreilles, savants en diable et ayant généralement une très forte opinion d'eux même, les Asuras, souvent accompagnés de leurs golems, sont à la pointe de nombre de technologie.

**CHARR** Les Charrs sont des félins, grands et sauvages, qui occupent une grande partie de l'est de la Tyrie. Ils ont renoncé à leurs faux dieux et à leur ancien mode de vie, de la magie au combat, avec un œil cynique. Leur culture s'est développée en un État militaire, où ils sont éduqués comme des guerriers depuis la naissance.

**HYLEK** une race de batraciens qui vivent dans tout type d'eau, mais préfèrent les régions marécageuses. Où qu'ils décident de s'établir, les

hyleks se reproduisent à une vitesse alarmante. Autrefois reclus et xénophobes, les hyleks se sont désormais répandus au-delà de leurs terres natales. Ils ont souvent une culture proche des aztèques et autres...

**KODAN** sorte d'hommes ours mystiques, porteurs de lumière et habitant les terres gelées du nord. Très philosophes, proches du bouddhisme, et portant des noms dignes des indiens d'opérette, ils sont parfois durs à comprendre. Essayer de saisir la portée symbolique de leurs réponses est le meilleur moyen de ne plus comprendre votre question.

**NORN** Les Norns sont une race de combattants nordiques métamorphes, grands de 2 mètres 50, qui vivent dans les régions reculées de Kryte et dans les anciennes forteresses des Nains dans les Cimefroides. Pour un Norn, les exploits, les vantardises et la bière sont trois choses essentielles et inséparables...

**PROMONTOIRE DIVIN** capitale humaine du continent de Kryte, le Promontoire est une cité immense et étagée, fleurie, peuplée de millions de personnes. Il y règne la Reine Jenna sous la garde des Séraphins, ordre de soldat emblématique de la Kryte.

Le promontoire a subi dernièrement un assaut lors du Jubilé de la Reine. Scarlet Bruyère, véritable génie du mal, capable de mélanger l'ingénierie Asura, la mécanique Charr, la magie et la science végétale des Sylvari, a essayé de tuer la reine, accompagnée d'une horde de machines impies. Ce fut un bain de sang, qui a fait de nombreux orphelins, et qui s'est conclu par la fuite de Scarlett...

**SKRIT** des hommes rats, maigrichons et couinants. Existant à l'état sauvage, en tribus, ou clochardisés dans les cités, ils sont réputés pour leur cervelle en papier mâché, cependant, et d'après certains chercheurs voulant briser les clichés, ils pourraient développer une sorte d'intelligence de groupe quand ils sont en masse...

**SYLVARI** jeune peuple d'être végétaux, liés ensemble par le rêve et leur croyance en l'Arbre...

## Remerciements

- À Arena pour son jeu
- À Chucky le poupon de l'enfer

Si vous avez des améliorations ou du background à apporter, des remarques à faire, ... adressez vos mails à : [jall2\\_at\\_orange.fr](mailto:jall2_at_orange.fr) (remplacez bien sûr « at » par @) ou sur <http://www.ginungagap.fr/test/>