



UN CHANT DE GLACE ET DE FEU

SCENARIO 5

RAZZIA SUR LES OURS

- « Bon, alors c'est facile, on va lasser les Chiens avec les Scorpions chez les Perdreaux pour récupérer les Ours...
 - Mais quelle ménagerie, on se croirait au cirque ! »
- Discussion entre Thayntern et Gondegal Croix de Frêne*

La Guilde marchande de Port-Lannis et Lykker

La Guilde marchande de Port-Lannis ayant perpétré l'enlèvement des jeunes femmes de l'Île-aux-Ours avec la complicité de Ser Mormont possède un agent à Pentos, Lykker. Grand, brun, les épaules larges et carrées, l'homme se tient toujours très droit et possède quelques manières efféminées qui lui donnent une certaine grâce. Lykker porte un bouc finement rasé et possède un regard pénétrant. Sa véritable force est sa voix (instrument persuasif, mielleux, autoritaire, en un mot dangereux), avec laquelle il a déjà escroqué des dizaines de personnes et son sourire éclatant, qui fait tomber en syncope la plupart des jouvencelles. Celui-ci a la lourde charge d'écouler la précieuse marchandise sans faire trop de vagues. L'occasion est trop belle pour lui quand un de ses collègues lui annonce que des personnes cherchent à se procurer des esclaves du Nord. Cet homme (commissionné par les PJ ou homme bien renseigné dans la ville) deviendra un intermédiaire qui fixera un rendez-vous aux personnages.

Au lieu de rendez-vous (une loge secrète dans une auberge huppée de la ville, où maints marchands discutent de leurs affaires à l'abri des oreilles indiscrettes), un homme se présentera comme étant le revendeur direct des belles esclaves du Nord. Il posera beaucoup de questions sur ses nouveaux clients, se méfiant quelque peu au départ. Puis, il leur proposera un prix global pour 30 esclaves, prix qui sera excessivement élevé (15 000 Dragons d'Or). Le marchand se méfiera si les PJ ne marchandent pas. S'ils marchandent et/ou posent des questions sur ses garanties, il acceptera, après quelques grincements de dents, de dévoiler l'identité de ses supérieurs : une guilde marchande de Port-Lannis, parmi les plus célèbres, les Priseurs d'Argent. Cette information dévoilée, cet homme talentueux tournera l'ancien secret en avantage pour ses clients : de telles garanties ne pourraient souffrir aucun doute de la qualité de la marchandise ! Si les PJ n'y pensent pas, le commercial laissera un délai de paiement de trois quinzaines, où les personnages pourront réunir la somme décidée.

Si les PJ n'y pensent pas, le commercial les invitera à visiter l'endroit où les esclaves sont « entreposées », histoire de bien les faire craquer devant la marchandise.

La villa des Perdreaux

C'est dans une villa luxueusement meublée que sont captives les 30 esclaves capturées à l'Île aux Ours. La villa est située sur une colline au sud de Pentos, un peu à l'écart de la ville et d'autres habitations. La villa appartient à une Guilde marchande de Port-Lannis, les Priseurs d'Argent, qui



a très facilement eu accès à ce somptueux emplacement grâce à ses fabuleuses relations commerciales. La villa est entourée d'un mur de pierres haut de 2 mètres, surveillée par quatre tours de guet, à chaque coin de la propriété. De hautes haies taillées cachent la vue depuis le portail en fer forgé blanc et ne permettent pas de voir ce que cachent les murs depuis l'extérieur de la propriété. Cette dernière ressemble à une hacienda texane, version exotique, avec des murs de pierre blanchis à la chaux, une écurie et un chenil. Ce dernier point est assez dangereux, puisque 10 molosses gardent la villa. Plus dangereux encore sont les 40 hommes d'armes qui les accompagnent, des mercenaires à la solde de Lykker.

Les femmes sont bien traitées, mais sont recluses dans deux grandes salles remplies de fauteuils, lits, tapis et coussins, afin qu'elles soient bien à l'aise et ne s'aigrissent pas de leur changement brutal d'environnement.

Les Scorpions Bleus

Le groupe eunuque de mercenaires pourrait aider les PJ à attaquer la villa en force, mais ils ne le feront pas. D'abord, il faudra que les PJ y pensent (premier challenge, de taille). Les eunuques ont fait un don pour se faire pardonner leur méprise auprès des PJ (cf. le scénario plus bas), et ils restent tout de même des mercenaires ! Louer les services de cette petite armée se révélera être un peu excessif pour la bourse des personnages (plus de 500 Dragons d'Or la journée pour un détachement de 15 Scorpions).

Mais (car il y a toujours un mais), un des Scorpions Bleus ayant pris en sympathie leur ancien prisonnier lui communiquera en langage commun (qu'il maîtrise un peu ; parlez le petit nègre pour le faire ressentir à vos joueurs) qu'il peut l'aider.

Une dizaine de ces mercenaires est originaire d'un village à flanc d'une montagne à une dizaine de jours de marche. Il paraîtrait qu'une tempête de neige fait rage, chose inhabituelle pour la saison et que le vieux sage des eunuques (74 ans de vie, dont 48 ans de cécité, qu'il passa à réfléchir, dans un état proche de la béatification, sur l'esprit humain), le Vieux Scorpion Blanc, ait pressenti de grands malheurs. En effet, il arrive parfois qu'il ait des visions de combats, de victoires ou de défaites. Ses conseils sont toujours suivis.

Les Scorpions aideront sûrement les PJ à convaincre le Maître de leur prêter main forte dans leur libération de prisonnières, si les joueurs se rendent au village pour voir ce qu'il s'y passe. Le Scorpion qui leur propose l'affaire se nomme Whaéo et est originaire de ce village.

Le village s'appelle Shidoukin et est perché à 2000 mètres d'altitude.

Les Chiens de Guerre...

Ces 40 mercenaires (hommes d'armes de niveau 1) sont dirigés par un homme appelé le « Colonel Charzy ». Cet homme est un vétéran westerosien de la Rébellion de Robert. Il a participé au Sac de Port-Réal aux côtés de la Montagne-à-Cheval, Ser Gregor Clegane. Son appât du gain et son ambition l'ont poussé vers les Cités Libres et il y a formé une troupe de mercenaires il y a une dizaine d'années, les *Chiens de Guerre*, en référence au blason des Clegane, devenu par la suite son grand ami. Les Chiens de Guerre sont présents dans la villa des Perdreaux depuis deux jours.

Colonel Charzy : guerrier niveau 7 ; CA : 19 (armure de plates + écu de maître) ; Bonus à l'attaque +9/+4 (arme de maître + maîtrise + bonus de force) Dégâts : 1d8+6 ; Initiative : +4 ; PV : 74 ; Possessions : Armure de plates, Hache de Maître, Ecu en acier de Maître, Dague, une bourse contenant 84 Dragons d'Or et 64 Cerfs d'Argent.

Le colonel Charzy porte des pantalons moulants soigneusement insérés dans des bottes



d'équitation. Il est vêtu en général de vêtements sobres, tirant vers le brun, le beige, le noir ou le kaki. Il porte toujours sa hache (ornée d'un chien de garde aux abois sur le pommeau et le plat) à la ceinture et n'enlève son armure de plates que pour se restaurer ou dormir. Vous l'avez deviné, c'est un tueur professionnel, froid et sanguinaire, qui n'hésitera jamais à se débarrasser de gêneurs. Alignement : L/M ; Âge : 42 ans.

Les mercenaires ne sont pas débutants, et comme ils sont très bien dirigés, ils exécutent leurs tours de garde avec une conscience professionnelle déroutante. Toutes les zones extérieures à la villa sont quadrillées par 20 hommes et les 10 chiens, par groupe de 2 personnes pour 1 molosse. Chaque homme est armé d'une armure matelassée, d'un écu, d'une épée longue et d'une dague. Le terrain est découpé en 100 zones de 2,5 mètres sur 2,5. Chaque zone se doit d'être vérifiée par les gardes au moins une fois tous les quarts d'heure. Ils ont un itinéraire précis qui change toutes les douze heures. En fait, ils n'ont que deux itinéraires différents, le quadrillage étant optimal et la présence des chiens écartant normalement tout danger.

Dix autres hommes sont répartis sur les quatre tours de guet et les dix derniers se reposent à l'intérieur de la villa.

C'est ce que racontera Lykker aux PJ en leur faisant faire le tour du propriétaire de la villa des Perdreaux.

... et leur escapade montagnarde

La troupe du Colonel Charzy est passée à Shidoukin il y a quelques jours et y a perpétré un viol, suivi d'un meurtre, sur une jeune femme, Myiota, guérisseuse de son état, qu'ils ont jugé « félonne », après qu'elle ait refusé de soigner gratuitement deux des Chiens de Guerre, légèrement blessés par une chute à cheval. Littéralement massacrée, ils jetèrent le corps de la femme au cœur d'un gigantesque glacier. Les Chiens de Guerre partirent le lendemain, après avoir mis à sac les réserves en nourriture, argent et herbes de la guérisseuse. Les villageois ne s'y sont pas opposés, par crainte de représailles et ne sont pas partis à la recherche du corps, tantôt par peur, tantôt par simple volonté de pouvoir rester tranquille dans leur petite vie sans se préoccuper de celle des autres.

Myiota et les légendes

Guérisseuse du petit village de Shidoukin, Myiota a vu un jour d'étranges humanoïdes au loin, alors qu'elle cherchait des herbes. Les approchant en silence, elle reconnut les visages de ses voisins. Les petites créatures étaient hautes de moins d'un mètre, leur peau d'un blanc laiteux, leurs yeux d'un bleu profond et leurs cheveux d'un gris assez foncé, parfois plus clair.

Les vieilles légendes de cette région reculée où les hommes ne peuvent survivre qu'en affrontant les plus violentes colères de la montagne, affirment que les Chunigaken sont des créatures enfantées afin de protéger les hommes des rigueurs de la haute montagne. De fait, les légendes sont exactes. Très rares sont les humains qui ont vu ces créatures extrêmement discrètes. Encore plus rares sont ceux qui sont arrivés à les approcher et à communiquer avec eux. Myiota avait réussi ce tour de force après quelques mois d'approche en douceur. Elle n'en parla pas trop aux autres villageois, puisque les quelques amis dans la confidence la prirent pour folle et l'évitèrent rigoureusement. Et elle comprit la fonction de ces petites créatures :

Depuis des millénaires, un Chunigaken a toujours eu pour rôle de protéger l'humain auquel il est lié. Ces créatures utilisent leurs pouvoirs afin de rendre moins dures les conditions de vie de leur



protégé, en tentant de leur montrer comment les rigueurs de la montagne peuvent leur permettre d'atteindre la compréhension des forces naturelles, l'illumination symbiotique. Lorsque, finalement, l'homme meurt, le Chunigaken retourne au glacier qui l'enfanta afin de pouvoir recommencer un nouveau cycle, attendant d'être appelé à nouveau par la montagne. Depuis des siècles, les Chunigaken ont protégé secrètement les villageois résidant près du grand glacier. Pour certains habitants des montagnes, les petits humanoïdes ne sont que des légendes, pour d'autres, ce sont des esprits de la montagne bienfaisants (ils ne comprennent pas l'étendue de leurs pouvoirs et de leur relation symbiotique).

Pouvoirs des Chunigaken	Description
<i>Communion</i>	Les Chunigaken ont la possibilité de communiquer mentalement avec les humains. Ils se contentent généralement de transmettre des avertissements ou des conseils par le biais de simples rêves. C'est ainsi qu'ils guident les chasseurs sur la piste de proies en période de disettes, qu'ils avertissent les villages en cas d'avalanche ou qu'ils permettent à des bûcherons d'éviter la tanière de sombres créatures. Ils peuvent aussi envoyer des images dans l'esprit de leur protégé alors que ceux-ci sont encore éveillés, mais cela a généralement tendance à perturber les humains, c'est pourquoi ils n'agissent ainsi que dans des cas extrêmes (mort imminente, danger immédiat, etc.)
<i>Combat</i>	Les Chunigaken ne combattent normalement pas. Lorsqu'ils sont attaqués, ils fuient souvent dans les montagnes qu'ils connaissent mieux que quiconque. Lorsqu'un Chunigaken est tué (car il ne peut mourir de mort naturelle et aucun animal ne l'attaquera jamais), l'humain auquel il est lié souffrira pendant plusieurs semaines de cauchemars et de rêves éveillés. Nombreux sont alors ceux que ces visions poussent au suicide ou simplement à l'accident par manque d'attention.
<i>Divination</i>	Les Chunigaken ont la possibilité de prévoir la venue des tempêtes, de tremblements de terre, d'avalanches et de toutes sortes de dangers climatiques ou géologiques qui peuvent se produire en montagne. Ils devinent la venue de tels dangers de un à trois jours avant leur apparition.

Myiota, après avoir été violée et massacrée, a été jetée au cœur du grand glacier, à l'endroit exact où naissent les Chunigaken, qui furent pervertis par tant d'horreurs.

Son corps n'ayant pu être incinéré, son âme ne pourra donc pas effectuer son cycle de réincarnation, comme le veut la croyance de ces montagnards. Son âme errant dans les grands espaces enneigés s'est transformé en Yuki no onna (prononcez yukinona), une matérialisation de certaines âmes errantes. Elle est maintenant d'une beauté fantastique, esprit à la peau d'un bleu pâle légèrement laiteux, aux yeux bleu glacé et aux longs cheveux de jais. Elle est vêtue d'une robe aussi blanche que la neige qui flotte constamment autour d'elle, même sans vent.

Elle erre maintenant dans les environs de Shidoukin, montant les Chunigaken contre les humains auxquels ils sont liés, parce qu'ils ne sont pas intervenus pour empêcher son massacre. Les Chunigaken ont déjà attaqué (et tué) quatre personnes du village de Shidoukin. Et ils continueront tant que quiconque n'ira retrouver le corps de Myiota dans le glacier, le bénir, puis l'incinérer, afin que l'âme puisse retrouver son cycle de réincarnation.

Ses caractéristiques de combat ne sont pas importantes, puisqu'elle disparaîtra au premier mouvement agressif. Au cours du scénario, elle se contentera de venir embrasser des villageois, au hasard. Ce simple baiser suffira à les emprisonner dans la glace. Ce sont ensuite les

Chunigaken qui s'occuperont de mutiler les corps pris au piège.

SCENARIO

Le PJ kidnappé par les Scorpions Bleus se verra libéré quelques jours après que le navire (long d'une vingtaine de mètres et possédant deux mâts) aura quitté le port de Port-Lannis. Il s'avérera que dans l'énervement général et l'obscurité, les Scorpions Bleus l'avaient pris pour un Scorpion dissident voulant attenter à la vie des deux Maîtres pour gâcher la Prophétie. Whaéo lui expliquera tout cela, car il parle un peu le westerosien. Le PJ n'est pas considéré comme un prisonnier et sera libre d'aller où bon lui semble dès leur arrivée à Pentos.

Si le PJ réussit un test de Navigation (DD 12) ou est particulièrement observateur, il remarquera que les Scorpions ne sont pas assez pour manœuvrer le navire. Libre à lui de les aider s'il le désire.

Sur le bateau, à fond de cale, a eu lieu le combat de la Prophétie et le vainqueur a été nommé Maître après un combat aussi spectaculaire qu'impressionnant. Les Scorpions Bleus sont réconciliés et les mercenaires reprennent du service à effectif complet.

Arrivé à Pentos avec les Scorpions après un mois de traversée, le PJ sera surpris par ce qu'il verra : une ville encore plus animée que Port-Lannis, et trois fois plus grande ! L'animation et le mélange culturel qui règnent dans cette lointaine Cité Libre sont sans commune mesure avec ce qui se passe sur Westeros. Le marché permanent est situé à la fois nulle part et partout, dans les rues de la ville. Tout se vend, se négocie. Le port compte environ une centaine de navires marchands à quai en permanence et il ne se passe pas une heure sans que l'un d'entre eux appareille pour sa destination suivante.

Si le PJ s'est montré correct et humble avec les Scorpions Bleus, ces derniers l'emmèneront dans leurs quartiers, dans le secteur du port. L'édifice à deux étages est carré, a 30 mètres de côté et 15 de haut. L'entrée possède deux colonnes de part et d'autre, et une immense statue de scorpion cerclée de bronze trône fièrement sur le mur au-dessus de la porte principale, bardée de fer. Le premier étage est un immense dojo, garni d'innombrables râteliers d'armes, dont certaines sont assez étranges (double-lames, double-fléaux, katanas, wazikashis, etc.) pour un westerosien.

Là, le Maître proposera au PJ de lui apprendre le maniement de n'importe quelle arme en dédommagement de son enlèvement. En terme de jeu, un PJ non-combattant gagne un don de maniement d'armes, et un PJ combattant gagne un don de maniement d'arme exotique, en une semaine d'entraînement. De plus, le PJ se verra offrir une arme de maître (bonus à l'attaque : +1), correspondant à celle qu'il aura nouvellement apprise à maîtriser.

Le Maître aiguillera le PJ vers Maître Illyrio, un riche marchand qui pourra facilement organiser le voyage du retour du PJ vers Westeros. Illyrio vit dans une riche villa de Pentos.

Il héberge actuellement les deux derniers héritiers Targaryen, Daenerys et Vyserys. La première est une frêle et timide jeune fille de 16 ans, alors que le second, son frère, est un fier et orgueilleux jeune homme clamant sur tous les toits qu'il va reprendre le Trône de Fer d'ici peu de temps. On pourra les croiser rapidement, richement vêtus, au détour d'un couloir ou au cours d'un repas.

Maître Illyrio va affréter un navire pour la Treille dans deux semaines, qui remontera jusqu'à Port-Lannis avec sa cargaison de vin. Le PJ pourra ainsi rejoindre gratuitement le continent.



Pendant ce temps-là, si les autres PJ ont suivi les conseils de Poulard et se sont précipités à la poursuite de leur ami enlevé, ils trouveront un navire marchand pour Pentos. Le prix pour la traversée (qui durera 6 semaines) est d'un Dragon d'Or par personne. La traversée est ennuyeuse, et les PJ pourront vaquer à leurs occupations tranquillement. Ils retrouveront assez facilement le PJ perdu à Pentos, car Maître Illyrio a beaucoup de contacts dans la ville et a prévenu que des personnes chercheraient à retrouver le PJ. Tout ce beau monde se retrouvera rapidement au rez-de-chaussée de la villa d'Illyrio. La véritable enquête pourra commencer.

Il se trouve que Maître Illyrio est au courant de la présence d'esclaves du Nord à Pentos. Le dénommé Lykker en a beaucoup parlé et a lancé un bel appel d'offres. Illyrio pourra faire office d'intermédiaire, mais il conseillera néanmoins aux PJ d'être prudents, et de modifier leur identité.

Après la discussion avec Lykker et la visite à la Villa des Perdreaux, les PJ chercheront sûrement une solution pour récupérer les otages. Sanctionnez toute attaque de front de la Villa des Perdreaux par les PJ par une mort nette ou une grosse frayeur. Les *Chiens de Guerre* seront désormais encore davantage sur leurs gardes.

Si aucun des PJ n'a pensé à tenter d'embaucher les Scorpions Bleus (je vous plains alors, car vos joueurs doivent être des bourrins finis), faites-leur rêver d'un scorpion de la taille d'un chien qui fait fuir un dobermann... Même les plus lents à réagir devraient comprendre...

Après la discussion avec les Scorpions et Whaeo, le Maître acceptera de les aider si on trouve une explication aux problèmes que connaît le village de Shidoukin. Le village est à huit jours de marche, dont deux jours d'ascension de la montagne du Rokugan.

En cours de chemin, les PJ se sentiront observés, voire suivis, mais rien ne le prouvera avant le quatrième jour, où, au matin, on pourra trouver des traces de grands félins ayant rôdé autour du camp. Un jet de pistage (DD 15) réussi laissera entendre que les bestiaux (il y en a 2) pèsent plus de 300 kilos. Le soir même, les 2 tigres qui les avaient pris en chasse trois jours auparavant les attaqueront, à la faveur du soleil couchant, qui gênera les PJ. (page 204 du Bestiaire Monstrueux) Les tigres ont tous les deux 8 DV. FP du combat : 6

Les PJ arriveront enfin en vue d'une chaîne de montagnes entourées de sombres nuages, qui cacheront les sommets. L'ascension est extrêmement difficile, la neige, le froid et le vent empêchant de se déplacer rapidement. Alors que tout semble perdu... En fait, surtout l'énergie et la route des PJ le seront (n'hésitez pas à faire jouer cette scène et laisser les PJ trouver des solutions pour survivre). Si les PJ décident de suivre un chemin quelconque, un des PJ sera distrait par une silhouette de femme portant de la lumière qu'il distinguera au cœur de la tempête, à quelques mètres de lui et à l'opposé de là où ils ont décidé d'aller. Cette présence salvatrice leur évitera d'être pris dans l'assourdissante avalanche qui vient de se déclarer et qu'ils auraient douloureusement subie s'ils n'avaient vu cette forme. La silhouette a disparu, mais des traces de pas sont présentes là où elle se tenait. En se dépêchant, les PJ pourront suivre la piste avant que la neige ne les recouvre.

Finalement, après quelques centaines de mètres, les PJ parviendront à distinguer les lumières et les fumées d'un petit village, abrité derrière de hauts pins enneigés.

Leur entrée dans la salle principale du plus grand bâtiment des lieux sera des plus remarquées. C'est en ce lieu que presque 60 personnes mangent en commun. Tout d'abord surpris et silencieux, le chef du village se reprendra vite et accueillera comme il se doit les PJ. L'homme se nomme Maro et il fera en sorte que des villageois partent immédiatement faire chauffer de l'eau pour que les PJ puissent prendre un bain avant d'aller se reposer dans une maison mise à leur



disposition. Une fois les présentations faites, l'accueil sera chaleureux et ils seront nourris et choyés par toute l'assemblée, impressionnée que des hommes aient pu oser défier la montagne en tentant de franchir le col par une telle tempête. Les personnages pourront ensuite tranquillement s'endormir au chaud tandis que, dehors, la tempête redoublera de violence.

Le lendemain matin, la tempête de la veille n'a rien perdu de sa violence. De folles bourrasques de neige s'engouffrent entre les habitations et au cœur même du village, la neige monte déjà jusqu'à hauteur de cuisse.

Le matin, on pourra voir un petit groupe de villageois transporter dans un simple sac de toile épaisse, visiblement lourde et imposante, jusqu'à une petite maison isolée. Un simple jet d'Empathie ou de Psychologie (DD 10) lors d'une discussion avec des villageois montrera qu'il existe une certaine gêne dans l'attitude des habitants de Shidoukin.

Interrogé sur le contenu du sac ou sur le comportement des villageois (ou si les personnages sont simplement allés fouiner un peu partout), Maro expliquera qu'il est effectivement troublé par des problèmes plus inquiétants encore que la tempête, mais qu'il s'en voudrait de gêner d'aussi nobles âmes que les personnages avec de simples histoires d'heimin (le nom qui est donné aux villageois par les seigneurs du coin). Avec un peu d'insistance, les personnages pourront finalement apprendre ce qui se passe au village.

En l'espace de quelques jours, trois villageois ont été horriblement massacrés, probablement par un esprit malin de la forêt dont l'appétit aura été réveillé par la tempête. Les corps ont été entreposés dans une maison isolée en attendant qu'un temps plus clément permette de les incinérer. Apparemment (si les PJ s'y intéressent), les yeux ont été énucléés puis les corps ont été sobrement décapités. Un personnage osant s'abaisser à examiner un cadavre pourra facilement se rendre compte que la tête n'a pas été tranchée mais arrachée du corps après que des petites dents aient préalablement déchiré les chairs du cou. Les trois victimes sont respectivement : un bûcheron âgé d'une quarantaine d'années, puissant et musclé ; une femme âgée d'une trentaine d'années, sœur de Kunimaru, le guide du village et un homme âgé d'une vingtaine d'années qui était vraisemblablement l'un des meilleurs chasseurs du village. Ils vivaient dans des demeures différentes et ne semblaient rien partager en commun si ce n'est leur appartenance à une même communauté. Tous les meurtres ont eu lieu la nuit. Des rondes de garde ont été organisées depuis le deuxième meurtre, mais pour l'instant sans aucun effet, comme peut en témoigner le troisième cadavre. Si les joueurs interrogent les villageois, ils seront aussitôt confrontés à des murs. Personne ne comprend, personne ne sait rien. Il sera difficile de dire si la peur bien visible qu'ils expriment est liée au fait qu'ils parlent à des étrangers, qu'il y ait des meurtres atroces ou si elle est liée à une autre raison...

Si les joueurs l'imposaient, il sera possible d'obliger tous les villageois à venir dormir dans la grande maison commune du village. Dans un tel cas, aucun meurtre n'aura lieu de nuit. Mais ils reprendront alors de jour, dès qu'un villageois se trouvera isolé dans la tempête...

Deux situations différentes peuvent se présenter.

Si les joueurs l'imposaient, il sera possible d'obliger tous les villageois à venir dormir dans la grande maison commune du village. Dans un tel cas, aucun meurtre n'aura lieu de nuit. Mais ils reprendront alors de jour, dès qu'un villageois se trouvera isolé dans la tempête... Cependant, les personnages éveillés pourront se rendre compte que tous les villageois, sans exception, sont victimes de cauchemars vraisemblablement terrifiants. Plongés dans le sommeil, ils ne cessent en

effet de s'agiter, de crier, de pleurer et de se débattre. S'ils sont réveillés ou questionnés le lendemain ou le soir même, ils se montreront simplement particulièrement fatigués, mais ils prétendront ne pas avoir de souvenir de leurs mauvais rêves de la nuit passée.

Si les villageois dorment dans leurs propres demeures, un nouveau meurtre aura lieu au cours de la nuit (tour de garde ou pas ! Un vieux chasseur sera retrouvé au petit matin, le corps emprisonné dans un bloc de glace, la tête arrachée et les yeux énucléés.

Au cours de la nuit, si les personnages participent aux tours de garde dans les rues du village, ils pourront alors apercevoir quelques petites créatures rôder dans ces mêmes rues. L'obscurité et la tempête ne permettront pas de distinguer clairement de quoi il s'agit. Seuls des PJ versés dans les connaissances folkloriques pourront penser à des Chunigaken (jet de connaissance « mystères » à DD 18). Toutefois, toutes les légendes présentent ces créatures comme des esprits pacifiques et bienfaiteurs, il est donc peu crédible qu'elles soient responsables des meurtres, si toutefois il s'agit bien de Chunigaken.

Alors que le jour s'apprête à poindre, il sera aussi possible à un personnage de voir une Yuki no onna (prononcez « yukinona ». Cette dame des neiges est si belle que le personnage pourrait avoir envie d'en pleurer, et ce sont d'ailleurs des larmes aussitôt transformées en éclats de glace qui perleront de ses yeux lorsqu'il contempera le doux visage marqué par une insondable et insoutenable tristesse. Rapidement, la magnifique créature disparaîtra emportée par le vent et la neige. Elle ne laissera derrière elle qu'un immense vide dans le cœur de l'homme qui, l'espace d'un instant, aura pu contempler l'abîme de sa douleur et l'étendue de sa beauté. Les villageois prétendront ne jamais avoir eu connaissance de l'existence d'un tel esprit à proximité de leur village. Les personnages du groupe versés dans le mystique sauront expliquer que ces esprits des glaces peuvent tout aussi bien se montrer bienveillants que malfaisants. Il ne serait donc pas impossible que la Yuki no onna soit responsable des meurtres (idée qui sera d'autant plus validée si une nouvelle victime est découverte le corps emprisonné dans un bloc de glace). Le personnage qui a aperçu la jeune femme sera quant à lui intimement convaincu d'une chose : il s'agit de la jeune femme qui les sauva de la mort en leur montrant le chemin du village. Bien évidemment, la tempête n'aura pas le moins du monde perdu de son intensité.



Les amants éternels

Au cours de la journée, il sera possible d'organiser des petites expéditions dans les bois environnants en quête de traces d'un éventuel meurtrier surnaturel.

Tandis qu'ils progressent avec difficulté dans la neige, les personnages pourront découvrir des traces de pas ensanglantés quittant le sous-bois pour se diriger vers un gigantesque glacier situé à moins de deux heures de marche du village. Un personnage particulièrement perceptif (jet de pistage à DD 20) pourra estimer que ces traces sont celles d'une jeune femme (elles pourraient parfaitement être celles de la Yuki no onna aperçue au cours de la nuit). Les traces s'interrompent à l'entrée du glacier. Si les personnages parlent de cette découverte aux villageois et notamment à Maro, ils pourront aisément ressentir le trouble de leurs interlocuteurs. Interrogés sur une telle réaction, ces derniers prétendront qu'ils sont simplement mal à l'aise à l'idée d'apparitions de traces mêlant magie et sang et une telle réaction est parfaitement naturelle dans la région.

Au cours de la journée aura lieu un nouveau meurtre, qui ne sera finalement découvert que lors du repas du soir. Dans leur chambre, il sera possible de découvrir les cadavres d'un jeune couple de villageois. Les deux corps sont nus et enlacés. Ils ont visiblement été emprisonnés dans la glace alors même qu'ils étaient en train de faire l'amour. Un peu plus loin, sur le sol de la pièce, il sera possible de trouver les têtes arrachées, dépourvues d'yeux et dont les traits sont figés en un éternel et mortel masque de pure terreur. Un examen approfondi des lieux (quelques jets seront les bienvenus selon les compétences de vos personnages) permettra de découvrir deux types d'empreintes différentes : plusieurs empreintes légères de pieds nus d'êtres humains de toute petite taille, et les marques de quelques doigts fins, probablement des doigts de femme, et ensanglantés sur la joue de la tête de la femme décapitée. Après que les personnages ont discuté et mangé avec Maro, ce dernier expliquera son désir de participer activement aux tours de garde de la nuit, afin de tout faire pour que ces crimes odieux cessent enfin. Au cours de la nuit, Maro et une vingtaine de ses plus fidèles hommes de main quitteront le village pour se rendre au glacier dans l'espoir d'y trouver et d'y tuer les créatures responsables des meurtres. Ils s'arrangeront pour partir lorsque les personnages dorment. Si les personnages organisent des rotations et montent la garde toute la nuit, Maro prétendra partir patrouiller à l'extérieur en compagnie de quelques autres villageois et, discrètement, quelques autres hommes viendront ensuite les rejoindre. Des personnages perspicaces et perceptifs pourront alors remarquer divers points troublants : Maro et ses hommes semblent lourdement équipés et armés (interrogés, ils expliqueront que c'est afin de pouvoir mieux se défendre et que les cordes qu'ils portent avec eux pourraient leur permettre de s'encorder pour ne pas se perdre de vue dans la tempête, mais aussi pour capturer d'éventuelles créatures), et au bout de quelques dizaines de minutes il sera évident qu'ils ont quitté le village pour de bon. Les cauchemars des villageois ne cessent de croître en intensité et la nuit au village est désormais emplie des cris de terreur et de douleur des femmes et de cris bestiaux poussés par les hommes (la Yuki no onna et les Chunigaken ne cessent de faire revivre le meurtre et le viol de Myiako aux villageois, les hommes dans la peau des bourreaux et les femmes dans celle de la victime).

Les Chunigaken

Si les personnages décident de suivre l'expédition de Maro et de ses compagnons, la tâche ne sera pas trop difficile en dépit de la neige qui continue à tomber. Maro et ses vingt hommes laissent d'importantes traces derrière eux et il faudra plusieurs heures pour que la tempête finisse par les dissimuler. De toute évidence, ils se dirigent dans la direction que suivaient les pas ensanglantés de la veille. Alors que les personnages approchent de l'orée de la forêt, ils pourront entendre des



cris de rage d'une extrême violence. S'ils poursuivent leur chemin, ils arriveront alors sur le lieu d'un véritable carnage, une quinzaine de petits êtres humanoïdes à la peau blanche ont été tués par Maro et ses hommes et plus d'une trentaine vivant encore ne cessent de leur sauter dessus et de les mordre de leurs dents fines et acérées. Trois des villageois gisent au sol dans une mare de sang s'écoulant de leur carotide, visiblement arrachée à grands coups de dents. Si les personnages se rangent aux côtés des villageois, ils se rendront vite compte que les petits êtres les évitent en permanence et ne semblent s'intéresser qu'à Maro et à ses hommes. Au bout d'un moment, les Chunigaken finiront par rompre le combat avant de s'enfuir en direction du glacier. Maro tentera alors de convaincre les personnages de la nature évidemment malfaisante de ces petits êtres et de la nécessité de les détruire afin que le village puisse recouvrer enfin la paix. Il dira retourner au village, afin de préparer une véritable expédition punitive contre ces êtres mauvais et à fin de ramener les corps de ses compagnons. Si les personnages s'intéressent de plus près aux Chunigaken, ils pourront leur trouver quelques traits de ressemblance avec certains villageois (hasard ou maléfice prétendra Maro). Le personnage qui, le premier, a aperçu la yuki no onna pourra alors l'apercevoir au loin contempler la scène du massacre avec une terrible tristesse.

C'est ici le commencement et la fin, l'alpha et l'oméga

Si les personnages décident de poursuivre vers le glacier sans attendre Maro, ils seront alors guidés par la Yuki no onna. Curieusement, la tempête semblera alors les épargner. Leur progression sera plus facile et ils finiront par parvenir à une impressionnante crevasse. Doucement, la jeune femme tombera en flottant au cœur du glacier. Si les personnages ne sont pas munis de cordes, la descente s'annonce alors des plus périlleuses. C'est donc au fond de la crevasse qu'ils pourront espérer découvrir le secret de cette histoire. Les personnages y trouveront le corps de Myiako, souillé et égorgé. Ils trouveront aussi le reste des Chunigaken, réunis autour du cadavre et protégeant l'un des leurs visiblement malade (en fait le Chunigaken de Myiako qui fut ravagé par le crime dont elle fut victime et qui ne put rejoindre le glacier lorsqu'elle se transforma en créature spirituelle). Il est aussi possible que les Chunigaken expliquent clairement qui ils sont, et le drame qui se déroula, en envoyant des images mentales aux personnages. Libre à vous de décider alors du dénouement. Il peut s'ensuivre une terrible bataille contre Maro et ses hommes ou les villageois pourront simplement décider de cesser de se battre, vaincus par les images envoyées par les Chunigaken.

Si les personnages permettent enfin au corps de Myiako de trouver une sépulture décente, ils accompliront alors un acte très honorable. Peut-être la jeune femme se réincarnera-t-elle alors dans le corps d'un individu susceptible d'aider le groupe dans le futur. Ou peut-être même continuera-t-elle à exister sous forme de Yuki no onna afin de protéger ses sauveurs au cours du reste de leur périple dans la montagne... et peut-être même au-delà.

Maro était en fait un lâche, désirant oublier très vite la mésaventure de Myiako avec les *Chiens de Guerre* en la laissant pourrir où elle était. Ignare de sa propre culture, il n'a pas reconnu les avertissements des Chunigaken et la Yuki no onna qu'est devenue Myiako a fini par sévir contre tant de lâcheté. Qu'est donc le pire ? L'oubli des traditions et de la culture ? Ou une lâcheté effarante ? Peut-être ces deux situations sont-elles synonymes...

En attendant, les morts des quinze Chunigaken tués par les hommes de Maro ont fait sombrer dans la folie quinze habitants de Shidoukin qui les a terrassés en deux jours. Ironiquement, il semblerait que les hommes de Maro aient assassiné leur propre Chunigaken... Ou ces Chunigaken se seraient-ils sacrifiés pour protéger les autres, voyant que ces humains étaient condamnés ?

Retour à Pentos

Les PJ, heureux d'avoir sauvé une âme, trouveront facilement le chemin de Pentos, la tempête ayant cessé tout de suite après l'incinération de Myiako.

Les Scorpions Bleus, mis au courant des exactions des *Chiens de Guerre*, point d'origine de toute l'affaire, seront passablement énervés... D'autant plus qu'ils ont une furieuse envie de démontrer que les habitants de Shidoukin ne sont pas des lâches... C'est donc gratuitement qu'ils offriront leurs services aux PJ pour prendre d'assaut la Villa des Perdreaux...

Razzia

On assistera donc à un combat entre 15 Scorpions (moines de niveau 3), un Maître Scorpion (moine de niveau 6), les PJ contre 40 hommes d'armes niveau 1, 10 chiens, et le Colonel Charzy (cf. les « Chiens de Guerre » plus haut).

Libre aux PJ d'imaginer leur plan d'attaque à grande échelle, étant donné que les Scorpions Bleus se placent sous leurs ordres pour l'opération.

Les mercenaires se défendront jusqu'à la mort, sous les cris du colonel, qui organisera la défense depuis un balcon. Il descendra au rez-de-chaussée prendre un peu d'exercice lorsqu'il remarquera que les PJ tentent d'entrer, afin de défendre lui-même la villa, entouré de 5 hommes d'arme. Si les PJ ne s'en occupent pas directement, ce sera le Maître Scorpion qui ira venger la mort de Myiako en trucidant lui-même Charzy.

Une fois les combats terminés, les femmes de l'Ile-aux-Ours seront libérées. Toutes ces belles femmes remercieront chaleureusement les PJ (si un des PJ veut trouver femme, c'est le moment...).

Lykker, habitant en ville, aura été averti de l'attaque et se sera enfui à cheval... Il m'est avis qu'il créera encore quelques problèmes... Plus tard.

Il ne reste plus aux PJ qu'à faire affréter un navire pour l'Ile-aux-ours (par Maître Illyrio, ce sera gratuit) et à y débarquer les femmes. Puis, un rapport à Lord Eddard Stark s'imposera afin de le mettre au courant...

Expérience :

- Faire se réunir tous les habitants de Shidoukin dans une seule demeure afin de mieux les surveiller : 50 XP
- Incinération et enterrement de Myiako ayant provoqué l'arrêt de la tempête et des meurtres : 800 XP/PJ
- Harangue aux habitants de Shidoukin de ne plus oublier leur histoire et leur culture : 200 XP
- Excellente planification de l'attaque de la Villa des Perdreaux : 200 XP/PJ s'impliquant réellement
- Mort des Chiens de Guerre et du Colonel Charzy : 4200 XP à diviser entre les PJ

Ce scénario est inspiré d'un scénario L5A de Geoffrey Picard, « Tempête d'une nuit d'hiver », paru dans le Backstabb n° 40 (Août/Septembre 2002). L'illustration est de Benjamin Fracasso (tous droits réservés).

