

Le Chevalier de la Noisette

Ce scénario a été développé pour le monde dans lequel je joue. Toutefois, il est facile à adapter, il suffit de retrouver un paysage à peu près similaire et changer les noms des quelques endroits mentionnés.

La seule contrainte est temporelle: le scénario doit se dérouler à l'approche de l'hiver, car on y parle d'hibernation.

Il s'agit essentiellement d'un scénario de voyage. Il ne propose pas de grande intrigue, si ce n'est la complication posée par le Chevalier de la Noisette lui-même. Le but est vraiment d'éprouver le voyage, tel que Ryuutama le propose, avec ses plaisirs et ses difficultés. Vous êtes toutefois chaudement encouragés à proposer diverses rencontres, afin que l'histoire ne soit pas une simple succession de jets d'orientation, de campement et autres. Vous pouvez notamment vous appuyer sur les tables de rencontres qui figurent dans le cahier *Traversées* (qui accompagne l'écran).

Le scénario est prévu pour des voyageurs de niveau 2 ou 3, avec quelques arrangements en ce qui concerne la difficulté du voyage. Il peut être adapté à des niveaux plus élevés en augmentant la difficulté (et la récompense).

Le titre est un clin d'oeil au jeu "Les Chevaliers de la Noisette" de Klaus Teuber.

La situation

Les personnages entrent en contact avec un magicien du nom de Balzathar, d'une manière ou d'une autre. Si leur réputation les précède, ce peut être Balzathar lui-même qui les contacte. Sinon, ils peuvent trouver des petites annonces ou être informés par un aubergiste de bonne compagnie dans la prochaine ville qu'ils visitent.

La mission

Afin d'accomplir un sortilège de sa création, Balzathar a besoin de rayons de lune, mais il se fait trop vieux pour aller les chercher lui-même. En effet, le magicien apparaît courbé par le poids des ans et se déplace avec difficulté. De plus, il a tendance à radoter. Malheur aux personnages s'ils le laissent embrayer sur sa folle jeunesse, notamment son voyage épique où il a suivi une étoile avec deux autres amis magiciens (tout cela pour arriver nulle part).

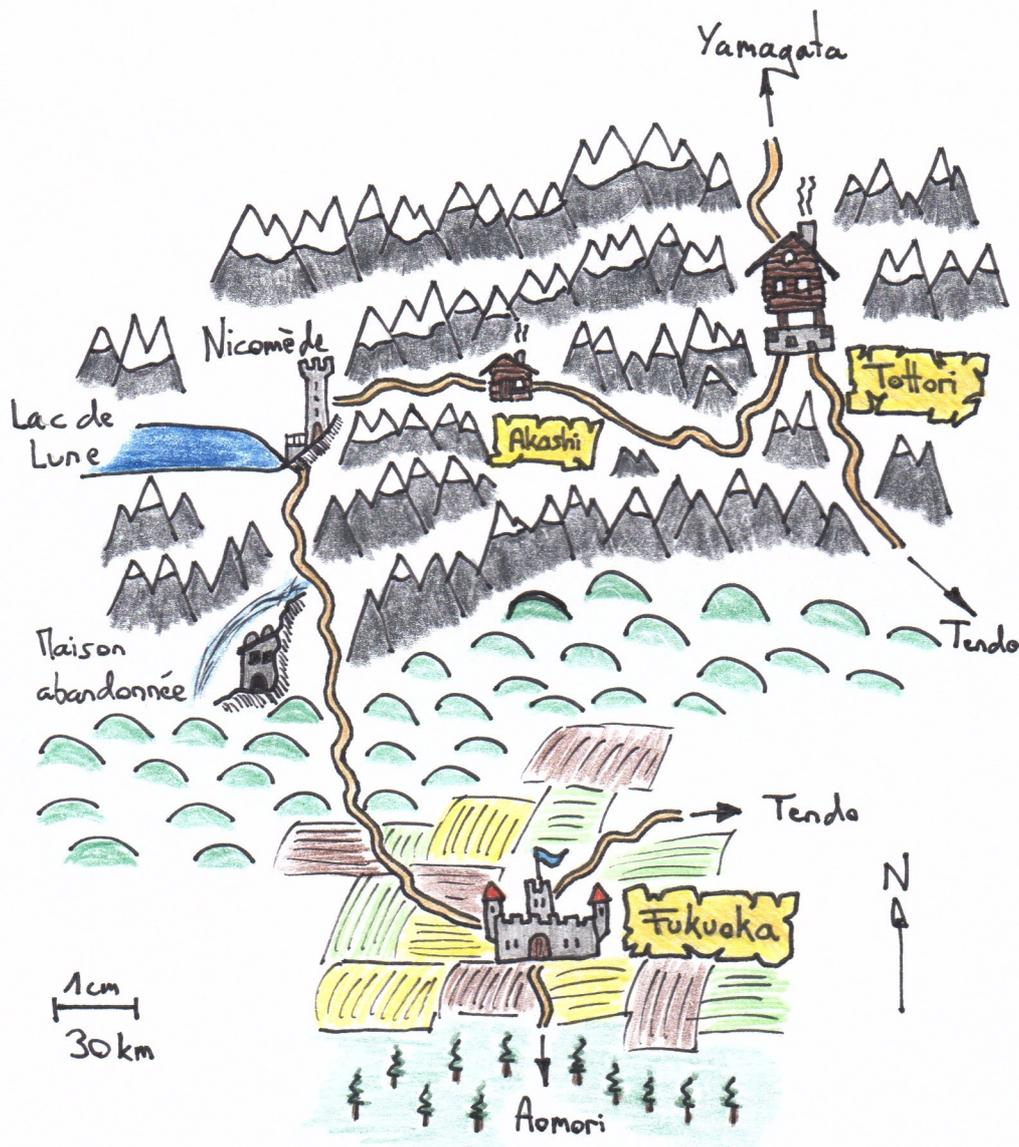
Entre deux digressions, Balzathar parvient quand même à donner aux voyageurs les instructions nécessaires. Ils doivent se rendre dans les montagnes proches, à environ une semaine de marche, où demeure Nicomède, un autre magicien. Ce dernier habite au bord d'un lac de montagne à la pureté inégalée. La pleine lune s'y reflète comme nulle part ailleurs et Nicomède peut en glaner des rayons.

Balzathar est conscient que les voyageurs n'aiment pas les allers et retours. C'est ainsi qu'il est venu recruter à Fukuoka, alors que lui-même réside à Tottori. Les voyageurs peuvent ainsi redescendre de l'autre côté des montagnes pour effectuer leur livraison. Balzathar, lui, peut se payer le luxe d'une diligence pour rentrer au bercail.

Le paiement est une affaire entre les deux magiciens, les voyageurs n'ont pas à s'en occuper. Ils toucheront une prime de 1000 pièces d'or par personne à leur arrivée à Tottori avec les rayons de lune.

Le voyage

Depuis Fukuoka, le chemin parcourt d'abord des plaines cultivées, pour s'enfoncer dans des collines boisées qui constituent les contreforts des montagnes et, enfin, s'élever franchement, jusqu'à passer le col qui domine la demeure de Nicomède. Tottori se situe dans une vallée élevée, que l'on atteint après avoir traversé un haut plateau et effectué une courte descente.



En termes de paysages, le voyage se répartit comme suit:

- 2 jours dans les plaines, difficulté: 6
- 2 jours dans les contreforts (collines), difficulté: 8
- 3 jours dans les montagnes, difficulté: 10

Depuis la tour de Nicomède en direction d'Akashi (2 jours), puis de Tottori (4 jours supplémentaires), tout se passe dans les montagnes.

Pour des personnages un peu débutants, on peut admettre qu'il existe une piste relativement fréquentée et bien balisée, ce qui diminue la difficulté du terrain de 1 ou 2. Au contraire, pour des personnages plus expérimentés, on peut augmenter le défi avec l'arrivée de la neige (difficulté +2), voire décider que la région autour de chez Nicomède est de la haute montagne (difficulté 14).

On peut aussi introduire une pression de temps en jouant sur deux facteurs. Tout d'abord, la date de la prochaine pleine lune. En étant gentil, on peut simplement admettre qu'elle a lieu ou deux jours après l'arrivée des voyageurs. Au contraire, on peut annoncer d'emblée qu'elle a lieu un certain nombre de jours après le contact avec Balzathar, par exemple 8 ou 9 jours, ce qui laisse peu de marge de manœuvre si le voyage se passe mal.

Si les voyageurs ratent la pleine lune, ils doivent attendre un mois, en se débrouillant comme ils peuvent, car Nicomède ne va pas les héberger pendant tout ce temps. De plus, l'hiver approche. On peut ajouter un stress supplémentaire en indiquant que le lac va bientôt geler, empêchant la récolte des rayons de lune jusqu'au prochain dégel.

Peut-être les aventuriers devront-ils faire des choix difficiles, comme se séparer pour laisser partir en avant un groupe qui voyage plus vite.

Parmi les diverses rencontres possibles en cours de route, signalons en particulier les fourbes des montagnes, animaux particuliers de cette région. Des attaques de bandes sont possibles à tout moment.

| Fourbe des montagnes | | Niveau | Saison | Habitat | Dépouille | N° |
|--|---|------------------|---------------|------------------------------|---|--------------|
| | | 1 | Eté | Montagnes, moyenne altitude | Fourrure (100 PO) Viande (2 rations) | - |
| ♥ PV | 8 | * PE | 8 | VIG / AGI / INT / ESP | Toucher / Dégâts | Prot. |
| Initiative | 6 | Condition | 6 | 4 / 6 / 4 / 4 | d4 + d4 / d4 | 0 |
| Description/Pouvoirs | | | | | | |
| Le fourbe des montagnes est un grand renard qui change de pelage au gré des saisons. Brun-vert au printemps et en été, il vire au roux en automne, pour passer au blanc en hiver. Il n'est ni très fort, ni très courageux, mais passablement rusé par contre. | | | | | | |
| Un fourbe qui perd plus des deux-tiers de ses points de vie cherche automatiquement à s'enfuir. | | | | | | |
| Grâce à son pelage, le fourbe peut faire des attaques surprises. Un voyageur qui ne se méfie pas n'a presque aucune chance de détecter un fourbe avant qu'il attaque (INT + ESP difficulté 12). Si le voyageur se méfie, la difficulté descend à 9. | | | | | | |
| Les fourbes attaquent souvent en petits groupes de quatre à six individus. La difficulté de détection diminue de 1 par 2 individus en chasse. | | | | | | |
| Quand le fourbe meurt, son pelage se fige sur la variante brun-vert. Ce n'est pas très élégant, mais permet de faire des vêtements chauds et relativement discrets, appréciés des montagnards. | | | | | | |

La maison près de la cascade

Alors que les personnages abordent les montagnes (soit au début du cinquième jour de voyage, s'ils n'ont pas pris de retard), ils tombent sur une jolie maison en pierre, adossée à une falaise, non loin d'une cascade. Cette dernière entraîne un moulin, relié à la maison. L'endroit est vraiment charmant. La maison a pourtant l'air à l'abandon: des pierres sont tombées de-ci, de-là, certains volets sont cassés, des masses de feuilles mortes sont accumulées dans tous les recoins possibles.

Toutefois, elle n'est pas vide: un ours y a élu domicile, se préparant pour l'hiver (bête de niveau 4, p. 156). Il n'est pas trop en forme, car il commence à hiberner (condition = 6, état: Las (8)), mais cela reste un adversaire redoutable. Si les voyageurs décident de s'y frotter, la ruse est peut-être meilleure conseillère.

Nicomède

Enfin, les voyageurs franchissent un petit col et aperçoivent la demeure de Nicomède. La vue est à couper le souffle. Un haut plateau s'étale devant eux, occupé en majeure partie par un lac aux eaux cristallines. Non loin du col, se dresse une tour de pierre un peu bancal, entourée de petits jardins en terrasse, qui descendent jusqu'au bord de l'eau. Un homme aux cheveux blancs est occupé à récolter les derniers légumes du potager. C'est Nicomède lui-même.

Le magicien a l'air empressé et contrarié. Il se montre tout d'abord jovial, puis se renfrogne. Invite les voyageurs à venir se réchauffer, puis s'enquiert brusquement de la durée de leur séjour, qu'il espère court. Finalement, autour d'une boisson chaude, Nicomède laisse aux voyageurs le temps d'exposer la raison de leur venue.

Le Chevalier de la Noisette

Nicomède fournit bien volontiers les rayons de lune pour Balzathar, mais il a actuellement un problème, qui l'empêche de se concentrer sur le sortilège nécessaire. Il accueille, en effet, un hôte indésirable: le Chevalier de la Noisette. S'il y a un ménestrel dans le groupe, il peut connaître des légendes à son propos (**INT + INT, difficulté 9**), sinon Nicomède leur en dressera un portrait.

Le Chevalier de la Noisette (personne ne se souvient de son vrai nom) est un aventurier au long cours, qui a accumulé de nombreux exploits tout au long de sa carrière. Son surnom est lié à son histoire particulière: on dit qu'il s'agit d'un écureuil-garou, fruit des amours d'une femme et d'un écureuil géant. A l'approche de l'hiver, il est gagné par la somnolence, puis finit par se transformer en écureuil et s'endort jusqu'au printemps.

Or, voilà qu'il passait par chez Nicomède quand une torpeur assommante l'a gagné. Il ne s'est pas encore transformé en écureuil, mais il passe ses journées à dormir et le magicien ne sait comment s'en débarrasser. Si les voyageurs parviennent à trouver, en peu de temps, un autre logement pour le Chevalier de la Noisette, Nicomède leur en sera très reconnaissant. Et surtout, il pourra se concentrer et accomplir le rituel nécessaire à la collecte des rayons de lune.

Aux voyageurs d'imaginer une solution au problème, sachant qu'aussi bien Fukuoka que Tottori sont beaucoup trop loin pour le Chevalier au bord de l'hibernation. Le déloger par la force risque de mal se passer, car c'est un combattant aguerrri. Et où irait-il ensuite? La manière forte risque de laisser un goût amer aux voyageurs, car le Chevalier est un bon bougre, comme ils pourront le constater lors de sa présence joviale aux repas.

La maison abandonnée

Une solution pourrait être la maison abandonnée aperçue précédemment. Elle n'est qu'à deux jours de marche de chez Nicomède. Par contre, elle a besoin d'être quelque peu retapée et fournie en bois et en nourriture pour l'hiver. Il y a du pain sur la planche!

Le village voisin d'Akashi peut aider, mais ne veut pas accueillir le Chevalier (mauvais souvenirs d'une précédente hibernation du Chevalier: au réveil d'un cauchemar, il a combattu héroïquement un monstre malfaisant qui n'existait que dans ses rêves et détruit la presque totalité de l'auberge du village).

Le Chevalier a de l'argent et veut bien payer pour qu'on l'installe quelque part. Il n'a juste déjà plus l'énergie de le faire lui-même.

Autres solutions

La maison abandonnée n'est qu'une solution possible, les voyageurs auront sans doute d'autres idées. Ils peuvent, par exemple, chercher une grotte. Cela demanderait plus d'aménagements nécessaires, mais pas d'ours à combattre.

On peut aussi imaginer amener le Chevalier de la Noisette jusqu'à Tottori, mais ce dernier ne pourra pas marcher. Il faudrait organiser un transport en chariot.

Rejoindre Tottori

Comme indiqué dans le chapitre sur le voyage, après Akashi, il reste encore quatre jours de marche dans les montagnes pour rejoindre Tottori.

Tottori se présente comme un gros bourg fortifié, accroché au flan de la montagne. Les maisons sont soit en pierre, soit en bois, comme de gros chalets. Les habitants sont accueillants, mais avec le côté un peu rude des gens qui vivent dans un environnement relativement hostile à longueur d'année.

Il est facile de trouver la maison de Balzathar, c'est une personnalité connue de Tottori. Si les voyageurs n'ont pas raté la pleine lune, il les accueillera chaleureusement et leur donnera la

récompense promise. Il les hébergera aussi pour une nuit et leur offrira un excellent repas. S'ils ont subi trop de délai, Balzathar sera de fort mauvaise humeur et ne leur remettra que la moitié de la somme promise. Qui plus est, il leur fermera la porte au nez après remise des rayons de lune.

François "Roboduck" Suter