Moissons de larmes et de flammes

Scénario pour le Jeu de Rôle du Trône de Fer (JDRTDF)

Implication des joueurs

Le scénario tourne ici autour de la Maison Croche (inventée) dans le Conflans. Le JDRTDF est en effet davantage tourné vers la politique et la gestion d'une maison noble tenue par les joueurs. Ce scénario, et les relations de rivalités qu'il comporte, peuvent bien évidemment être déplacés n'importe où dans l'univers (du moins à Westeros). Les personnages sont donc directement impliqués en tant que membre actifs, mais il revient aux joueurs de créer eux-mêmes leurs personnages. Il n'y a donc pas de pré-tiré. Le scénario peut se jouer en stand-alone avec les seuls PJs de maison (au minimum 2, 3 étant l'idéal pour éviter les décisions unilatérales), mais dans le doute, s'il devait advenir lors d'une campagne, il comporte également deux rôles de PJs plus ou moins ponctuels. Le premier des deux, Robett l'Esthète, pourra être pérennisé, ce peut-être l'occasion d'ajouter un nouveau joueur à un groupe déjà en campagne.

Pour des raisons de lecture, tout le scénario se déroule autour de la maison Croche, suzeraine des Bracken, eux-mêmes suzerains des Tully.

Situation géopolitique

Le scénario est prévu pour être joué sous le règne de Jaehaerys Ier Targaryen, donc dans une période de paix. Toutefois, les Tully ne sont à la tête de la région du Conflans que depuis peu (à peine une cinquantaine d'années) et ont de bien turbulents vassaux que sont les Nerbosc et les Bracken, des maisons plus anciennes qui n'ont de cesse de se faire la guerre à la manière des Montaigus et Capulets. Cette rivalité, si elle ne peut troubler la paix du roi, est cependant fréquemment entretenue par le biais de manigances des uns et des autres. C'est dans ce cadre que ce scénario a lieu, alors que la maison Croche, vassale des Bracken, est invitée à Sorcefangier chez les Quenenny, vassaux eux, des Nerbosc.

Selon les joueurs, il est possible que les Croche s'approprient les inimitiés de leurs suzerains, ou au contraire, qu'ils essaient de temporiser pour éviter une guerre voire qu'ils tentent de jouer double-jeu ou de trahir les Bracken. Après tout, quand on joue au jeu des trônes, il faut vaincre ou périr, il n'y a pas de moyen terme.

Personnages Joueurs supplémentaires :

Robett l'esthète

Robett, 23 ans, est ménestrel et va de château en château, utilisant son talent pour la lyre et son côté avenant pour gagner sa vie. Depuis deux mois, il est venu avec Jasper Rivers, bâtard de la maison Bracken et devenu lord de la maison Croche à la Fèvrerie où sa bonne compagnie (et sa frugalité) est fort appréciée, notamment par Tanda Croche. Ser Denys Bracken ayant fortement suggéré aux Croche d'amener un baladin, Robett suit donc la délégation Croche chez les Quenenny de Sorcefangier.

Il s'agit en réalité d'un espion en qui Benifer Bracken, son employeur, n'a pas réellement confiance. C'est donc plutôt un agent dormant. Ménestrel "de passage" (mais cela fait six mois, désormais) chez les Croche. Son sens du contact, son talent pour la lyre, sa bonhommie, et aussi le fait qu'il coûte fort peu d'argent à la famille lui ont permis de s'installer durablement. Jasper Croche est poli avec lui (dame Tanda également). Il a été envoyé par lord Benifer Bracken pour vérifier la loyauté des Croche envers leurs suzerains. Il n'a pas accès à tout mais son talent lui a permis d'avoir des contacts à la Fèvrerie. Tout le monde lui fait confiance et personne ne se demande vraiment, de quoi il vit (car s'il demande peu d'argent aux Croche, c'est parce qu'il reçoit une pension des Bracken). Lord Bracken n'a pas de raisons de suspecter particulièrement les Croche mais il préfère veiller au grain et prévenir plutôt que guérir. Robett est donc plutôt un "agent dormant" : il reçoit sa paye (correcte mais pas mirobolante) et arrondit ses fins de mois avec son talent d'amuseur. Pour son contact Bracken qui se rend à Darry (à une date fixe,

genre une fois par mois). Il en profite pour faire un rapport oral. Jusqu'ici, il n'a rien signalé. Robett ne va pas chez les Bracken car ça pourrait vite être suspect. Il n'est pas sûr non plus que son employeur a totalement confiance en lui. S'il a choisi cette "carrière", c'est parce que cela procure un revenu fixe et qu'il est assez doué.

Si Robett n'est pas joué, ne pas s'encombrer avec le personnage en tant que PNJ, à moins de vouloir mettre une pression sur les PJs du fait de sa « surveillance ».

Arnolf, corbeau errant

Âgé de 34 ans, Arnolf est un corbeau errant de la Garde de Nuit de passage à Sorcefangier. Pas bien grand mais assez costaud et observateur, il espère dénicher des recrues motivées pour rejoindre le Mur. Ou contraintes, ça lui va aussi.

Arnolf a 34 ans, dont la moitié passée à la Garde de Nuit. Orphelin du Nord, il a (re)trouvé une famille là-bas. Il ne se fait pas d'illusions sur les qualités de tous ses frères mais il a appris à se focaliser sur le positif. Patrouilleur assez doué, le Lord Commandant Burley lui a fait confiance pour devenir un Corbeau errant. Il a donc entrepris de se balader dans les Sept Couronnes pour ramener des volontaires, ou des prisonniers au Mur. Cependant, il n'était jamais allé au-delà de Winterfell. Mais là, sa mission est différente car il recherche un déserteur. Et pour cela, la couverture de corbeau errant est bien pratique. Il y a un peu plus de deux ans, un gars du Conflans du nom de Rugen est arrivé au Mur. C'était un prisonnier jugé pour meurtre et incendie volontaire qui a préféré aller au Mur plutôt que mourir (ce n'est pas Arnolf qui s'est cependant chargé de le ramener). Personne ne connaît plus de détails sur ses forfaits et sa vie d'avant. Au Mur, Rugen était turbulent, comme tant d'autres, rien de bien particulier au début. Puis son indiscipline et son manque de cohésion lui ont fait accumuler les corvées et les punitions. Enfin, il y a environ six mois, il a disparu. Arnolf avait envie de voir du pays et a exprimé au Lord Commandant son inquiétude car Rugen parlait toujours de "revenir dans le Bief pour se venger du sale coup qu'on lui a fait". Le Lord Commandant l'a autorisé à partir chercher le déserteur. Il doit le retrouver et le ramener au Mur ou sinon le tuer/faire tuer. Arnolf est parti à pied jusqu'à Salvemer. Là, un ami de la Garde lui a prêté un cheval (qu'il doit rendre avant de rentrer). En effet, sa seule piste, c'est qu'un soir de beuverie, Rugen a parlé de « Sorcefangier dans le Conflans ». C'est donc par là qu'il se dirige. Arnolf a fait dessiner un portrait sommaire de Rugen sur un parchemin qu'il garde sur lui. Car un mec autour de 30 ans, aux cheveux noirs, c'est assez vague quand même. Il a aussi un sauf-conduit signé par son Lord Commandant le désignant comme corbeau errant. Si jamais il tombe sur des gens qui savent lire...

Si Arnolf n'est pas joué, il est important d'en faire un PNJ qui pourra aiguiller les joueurs ou au contraire les entraver, alors qu'ils sont à la recherche de Gared. Le scénario décrit les comportements d'Arnolf en tant que PNJ.

Personnages Non Joueurs

Tous les PNJ sont non-canons par rapport aux livres.

Maison Bracken (vassale des Tully, suzerain des Croche), maison moyennement riche du Conflans

Lord Benifer Bracken à la fois victime (de Gared/Lyman) et bourreau (des Croche/Quenenny). Un des méchants de l'histoire même s'il n'est pas là. Robett est ici son agent, tout comme les Croche, mais personne n'est au courant des agissements de l'autre. Il réside à la Haye-Pierre.

Son fils, **Donnel Bracken** et ses filles Ermesande et Emberei Bracken. Donnel a deux cousins avec qui il a fait les 400 coups dans sa jeunesse : Dafyn et Malwick. Dafyn était réputé pour son arrogance, Malwick pour sa naïveté sans bornes. Des deux, Donnel a un peu pris, ce qui donne un noble très hautain mais aussi très facile à convaincre. Il a un

frère, **Denys Bracken**, tout aussi chevalier que lui, mais beaucoup plus célèbre pour son lever de coude que son lever de lance (c'est lui qui a remis le papier cacheté à la famille Croche).

Maison Quenenny (vassale des Nerbosc) maison moyennement riche du Bief

Lord Derek Quenenny de Sorcefangier, 43 ans, veuf. Même si c'est louche, il veut sincèrement aller de l'avant et oublier les bisbilles avec les autres maisons.

Feu Lady Lynda Quenenny, née Bracken, la sœur de Benifer Bracken, et morte trois ans avant. Elle est tombée de la tour nord-est. En fait, poussée par Gared. Officiellement, elle était très mélancolique et donc aurait pu se suicider même si ça paraît étrange.)

Lady Meredith Quenenny 23 ans, son épouse. Née Nerbosc. Inconsciente du fait que son mariage est né d'un meurtre, elle était un peu réticente au mariage avant de s'y faire. Veut bien faire et surtout éviter de nuire à la famille de son mari.

Sally Quenenny 17 ans, la fille de Derek et Lynda. Pauvre victime des événements. Traumatisée par la mort de sa mère, réconfortée par Ogobryce. S'entend bien avec sa belle-mère et attend d'être bien mariée, surtout depuis que Willis est né.

Willis, 1 an. Présent uniquement pour que les Quenenny aient un héritier mâle qui donc "détrône" Sally

Mestre Olyvar, 58 ans. Un mestre comme on en fait plus, fidèle aux ordres, prend peu d'initiative.

Ogobryce Noyx de Beaumarché, 20 ans. Beau pupille (otage) placé là pour éviter que sa famille et les Quenenny ne se rentrent dans le lard. Bon combattant, belle gueule mais a séduit Sally et est amoureux de Meredith ce qui le met dans une situation inconfortable

Lyman, 52 ans, capitaine de la garde, vieux briscard, trempé jusqu'au cou dans des intrigues douteuses. Mal vu par Lynda, il n'a pas hésité à la faire éliminer. Tient à rester en poste car ce dernier est confortable mais si sa place est compromise, il pourra fuir (quitte à tout brûler avant).

Gared/Rugen, criminel de retour chez lui après avoir déserté du Mur. Pas bien malin, mais déterminé.

Septon Jeremy au village.

Patreck, tenancier de l'auberge des Trois Chênes

Maison Nerbosc (vassale des Tully, suzeraine des Quenenny par mariage), maison moyennement riche du Conflans.

Lord Norwin Nerbosc, qui bien qu'il ne participe pas à l'aventure, a un rôle à jouer. D'une part car il a commandité l'assassinat de Lady Lynda Quenenny auprès de Lyman. D'autre part, parce que son ombre plane sur les actions des PJs avec cette histoire de missive.

Il réside à Corneilla avec sa femme, **Bethany** et son fils et héritier **Royce**.

Garde de Nuit

Lord Commandant Burley, bien qu'il n'apparaisse pas, ce chevalier devenu Lord Commandant après avoir pris le noir pour une affaire que nul n'ose plus évoquer devant lui, a bien autorité pour s'occuper de ses déserteurs.

PJ : Arnolf, corbeau errant

Caractéristiques des PNJ importants

Lord Derek Quenenny : Corps à corps 3 (lames longues 1), Dressage 3, Duperie 3, Ingéniosité 3, Langues 4, Persuasion 4 (Charmer 1, Convaincre 1, Marchander 1), Statut 4 (Bienséance 1, Intendance 1), Volonté 3

Lady Meredith Quenenny : Discrétion 3, Persuasion 4 (Charmer 1, Inciter 1), Langues 4, Soins 3, Statut 3 (Bienséance 2)

Sally Quenenny : Agilité 3, Discrétion 3 (Furtivité 1), Duperie 3 (Bluff 1), Ingéniosité 3, Langues 3, Larcin 3, Statut 3, Volonté 3

Mestre Olyvar : Connaissances 4, Ingéniosité 3, Persuasion 3, Soins 4 (spécialisations à 1), Statut 2 (Intendance 2), Volonté 3.

Ogobryce Noyx : Agilité 4, Athlétisme 4, Corps à Corps 3 (Lames longues 2), Dressage 3 (équitation 1), Duperie 3 (Bluff 1), Endurance 3, Langues 3, Tir 3, Vigilance 3

Lyman : Agilité 3, Athlétisme 4, Corps à Corps 4 (Lames longues 1), Dressage 3 (équitation 1), Duperie 4 (Bluff 1), Endurance 3, Langues 3, Larcin 4, Persuasion 3 (Marchander 1), Tir 3 (arcs 1), Vigilance 3 (Observation 1), Volonté 3

Gared/Rugen : Agilité 3, Athlétisme 4, Corps à Corps 3 (Lames longues 1, Rixe 1, Lames courtes 1), Dressage 3, Duperie 3 (Bluff 1, Déguisement 1), Endurance 3, Survie 3, Tir 3, Vigilance 3 (Observation 1), Volonté 3

Axes du scénario

Le scénario a plusieurs axes, ce qui force les PJ à jongler avec, à voir les rapports entre eux (même si des fois, il n'y en a pas, c'est juste une coïncidence temporelle). C'est sans doute ça qui donne un aspect assez libre mais en même temps envahissant/étrange.

1er axe : La vengeance de Gared et le complot contre les Bracken

Le déserteur souhaite incendier le grenier et veut faire accuser les Bracken en laissant une lettre chez le vieux Patreck (aubergiste) incriminant « le cheval rouge ». Lyman est complice et peut envisager de tuer Gared si ça l'arrange.

2e axe : un suzerain qui ne vous veut pas du bien

Avant le départ, ser Denys Bracken vient à la Fèvrerie pour demander à certains PNJs (au choix du MJ) de déposer en douce un parchemin enfermé dans un étui dans la chambre de lord Quenenny. Il s'agit d'un faux mal fait qui sera tout de suite vu comme incriminant et cela risque de retomber sur les Croche. L'étui renferme un parchemin qui a un arbre avec un visage (ce qui fait penser au blason des Nerbosc).

Si on regarde de plus près, le sceau est une contrefaçon peu subtile ce qui est encore plus louche. Si on décachette le sceau, le message qu'on peut y lire est le suivant :

Chère Meredith, en cet été particulièrement chaud, il reste encore quelques noix de l'hiver dernier à s'accrocher aux arbres. J'espère qu'elles ne tarderont pas à tomber, pour mieux faire de la place aux suivantes, bien sûr.

Votre dévoué frère, Norwin.

Il s'agit en réalité d'une idée de Benifer Bracken pour d'une part, tester la loyauté des Croche à son égard, mais aussi tenter de planter les graines pour de futures actions de sa famille. En effet, une guerre entre vassaux, ici les Noyx et les Quenenny, peut tout à fait affaiblir les Nerbosc et permettre aux Bracken de profiter de l'occasion. Mais si déjà, il se débarrassait de sa femme pour trahison, voilà qui mettrait Benifer en joie, qui se ferait un plaisir de proposer une de ses petites-filles. Et puis même si cela devait avoir moins de retentissement, aller provoquer des esclandres chez la maison que les Bracken détestent depuis plusieurs générations, c'est déjà un prétexte suffisant !

À voir donc, ce qu'en feront les PJs.

3e axe : Ogobryce veut tuer Meredith qui refuse ses avances

Meredith a menacé Ogobryce de révéler le harcèlement qu'elle subit de sa part s'il ne se calme pas. Terrifié à l'idée de mettre son père dans l'embarras, Ogobryce préfère passer à l'action (c'est le principal mode opératoire qu'il connaît).

4e axe : Sally est enceinte d'Ogobryce et surtout, les gens s'en rendent compte

Meredith veut la faire avorter et a un remède sur elle. Ogobryce veut la faire avorter et demande un remède au mestre. Il accusera Meredith si cela se passe mal.

Résumé du scénario

Trois ans avant le début du scénario, Lynda a été tuée (tombée du haut de la tour nord-est) par Gared en fait manipulé par lord Howland Nerbosc (qui voulait placer sa fille) et Lyman (corrompu, et peu aimé de Lynda). Le meurtre fut parfait car jamais on ne retrouva le coupable. Peu après, Lyman a mis le feu à un bâtiment dans une petite ville voisine (Beaumarché) et fait accuser Gared qui a été jugé très rapidement et sans être écouté par Lord Derek (en deuil à ce moment-là) et allé au Mur en punition. Meredith n'est au courant de rien et même si elle était un peu réticente au mariage et s'est finalement accommodée de la situation. Gared a déserté le Mur et est revenu, caché sous le nom de Rugen. Il veut se venger de Lyman mais arrive à se faire retourner par lui. Gared est d'accord pour brûler la grange (ça fera du mal à Derek qui l'a condamné au Mur). Lyman dépose dans l'auberge des Trois Chênes tenue par le vieux Patreck une lettre incriminant « l'étalon rouge » (référence au blason Bracken).

Sauf que Arnolf est sur les traces de Gared (qu'il connaît sous le nom de Rugen) et qu'il arrive pile au bon moment. Avec son portrait en poche, il tombera forcément sur quelqu'un au village qui dira que ce "Rugen" est d'ici. Et vu que Gared traîne dans le village et qu'Arnolf regarde un peu partout, il risque de finir par le voir. Sauf si Lyman tue Gared avant, car il a peur qu'il en dise trop (il pourrait aussi tuer Arnolf). En tout cas, incriminer les Bracken alors que Derek fait des propositions de paix serait très mal vécu par Derek Quenenny. Cela peut/pourrait finir en prise d'otage ou autre suivant les actions des PJ.

À côté de ça, on a le triangle Ogobryce-Sylva-Meredith qui complique la donne (3e et 4e axes). Ainsi que le parchemin des Bracken (2e axe) qui devrait donner des sueurs froides au PJ qui le détient.

.

Chronologie résumée des événements

Séquence des événements

3 ans avant : mort de Lynda Quenenny assassinée par Gared sur ordre de lord Howland Nerbosc qui a convaincu Lyman d'agir. Quelques jours plus tard, suite à un incendie, Gared est jugé et envoyé au Mur (il a préféré ce châtiment à la mort).

Environ 2 ans avant : Mariage de Derek Quenenny et Meredith née Nerbosc

Environ un an avant : naissance de Willis

J-180 : Gared (connu au Mur sous le nom de Rugen) s'échappe du Mur. Un peu plus tard, Arnolf est chargé d'un long périple pour le retrouver. Vu qu'il parlait de Sorcefangier, le lieu le plus propice est par là.

J-120 : Robett s'installe chez les Croche

J-90 : Derek Quenenny envoie un messager pour inviter les Bracken à la fête des moissons

J-50 : Robett apprend de son contact Bracken que les Croche vont être fortement incités à se rendre à la fête des moissons et qu'il devrait faire partie de la délégation

J-35 :Ser Denis Bracken arrive chez les Croche pour les inciter à remplacer leur suzerain lors de la fête des moissons.

J-15 : La délégation Croche quitte son domicile pour se rendre à la fête des moissons

J-5 : Gared arrive à Sorcefangier et prend contact discrètement avec Lyman pour lui mettre la pression avant de se faire retourner par lui. Ils conviennent de saboter la fête des moissons pour nuire aux Quenenny (Gared par pure vengeance, Lyman pour avoir un motif d'arrêter Gared ou se débarrasser de lui ensuite… il ne pourra plus le faire chanter ou le menacer s'il est mort)

Jour 1 : Les Croche et Arnolf se retrouvent à proximité de Sorcefangier. Installation au château.

Jour 2 : Fête des moissons le midi jusqu'au coucher du soleil

Nuit entre Jour 1 et Jour 2 : Sally meurt, la grange du village brûle

Jour 3 : l'intrigue se dénoue, on incite les PJ à quitter les lieux car le lord a beaucoup d'ennuis simultanés à gérer

Déroulé détaillé

Jour 1

Un petit cadeau ?

Pour gagner du temps, on peut tout à fait commencer le scénario au jour 1 (estimant qu'il y a une semaine de voyage et qu'il ne va rien se passer). Toutefois, il est possible de commencer avec l'arrivée de Denys Bracken à la Fèvrerie et de voir si les joueurs à qui on a confié le parchemin vont essayer de l'ouvrir. Cela peut également être l'occasion de chercher un cadeau pour la Maison Quenenny, sachant que les Croches sont réputés pour leur travail du métal.

À la rencontre d'Arnolf

Si Arnolf est en jeu, les PJ le croisent sur le chemin (en train de remettre un fer à son cheval par exemple). Tout en noir, il est manifestement de la Garde de Nuit. Mais il est bien loin du Mur. Arnolf dira sans doute qu'il est un corbeau errant. Mais ramener du monde au Mur alors qu'il est seul et à cheval, c'est louche. Pour rendre son histoire plus crédible, Arnolf peut raconter son périple (en oubliant de dire qu'il cherche en fait un déserteur) et dire que sa monture vient d'un mécène de la Garde qui vit à Salvemer (c'est vrai). Il a un mot du Lord Commandant qui peut servir à dissiper les soupçons. L'idée étant qu'ils partent ensemble.

Arrivée au village

La route passe à travers des collines et des champs qui viennent d'être moissonnés. Le temps est beau. Sorcefangier est un château situé sur une colline à environ deux kilomètres du village. La route empruntée passe d'abord par le village et les PJ y arrivent en milieu d'après-midi (la fête des moissons est prévue le lendemain et les PJ sont invités à passer la nuit au château). Les PJ ont le choix de faire une pause dans une auberge (pas forcément Les Trois Chênes, sauf si ça arrange le MJ) pour glaner quelques informations sur le lord et sa famille car au moment du départ, ils savent juste que c'est un lord veuf qui vient de se remarier et qui a une fille d'un précédent mariage. Robett peut faire des miracles dans l'auberge en poussant la chansonnette. Arnolf peut espérer glaner des informations sur Rugen, surtout s'il montre son portrait (car Rugen est inconnu ici, ou est quelqu'un d'autre si vous vous sentez de jouer le quiproquo). Le village est en pleins préparatifs pour la fête (tréteaux, lieu de combat etc).

Arrivée au château

Au bout d'un moment, les PJ iront au château. Robett aussi, probablement, Quant à Arnolf, vous pouvez lui faire miroiter qu'un seigneur digne de ce nom offrira le gîte et le couvert aux frères de la Garde.

Le château reste modeste. Son enceinte carrée avec une tour à chaque coin et une simple porte (pas de douve) comporte un bâtiment principal avec un seul étage, pas de roukerie. Pour prier, Lord Quenenny descend au village, qui dispose d'un petit septuaire.

Un garde est de faction devant la grande porte. Quand les PJ s'annoncent (qui prend la parole ?), il ne percute pas. Cela devrait leur poser question. Il fait appeler Lyman qui vient et se montre un peu suspicieux « On ne vous attendait pas ».

Si les PJ disent qu'ils représentent les Bracken, on leur dit qu'ils n'étaient pas au courant (c'est vrai), ce qui devrait rendre les PJ encore plus perplexes. Lyman, dans le doute, les fait entrer et va chercher Derek Quenenny. Si Arnolf est là, il le fait entrer aussi en disant de voir avec le lord (en soulignant que la Garde de Nuit, c'est quand même un peu des pouilleux…).

Derek est très avenant et salue les PJ (et ne voit aucun souci à héberger un frère de la Garde). Il confirme qu'il est étonné par leur présence car il n'était pas au courant, mais qu'importe, ils sont les bienvenus (et le cadeau est fort apprécié, s'il y en a un). Leurs montures sont emmenées par des palefreniers (idem pour celle de Arnolf) et on propose aux PJ de se reposer et de se changer avant le repas du soir. La maisonnée Quenenny est logée à l'étage et il est difficile de s'y rendre discrètement car il y a toujours quelqu'un qui est dans les environs. Quant à demander à y aller, cela laisserait les gens perplexes car ce sont les chambres ou bureaux des nobles et de leurs serviteurs les plus proches, pas des endroits à visiter. Les Croche et Arnolf sont logés dans des chambres au rez-de-chaussée dans une dépendance. A priori des chambres de deux, voisines dans une aile du château. On peut aller sans trop de difficultés aux cuisines ou aux écuries.

Un peu de pause

Les PJ ont donc environ deux ou trois heures pour se reposer. Après une semaine de chevauchée, ils auront besoin de changer de vêtements, voire de se laver. Les PJ furtifs pourront tenter d'aller fouiner à l'étage mais ce ne devrait pas être possible (il y a toujours un garde de faction en bas : l'assommer ou le distraire est compliqué dans un cadre diplomatique. Aucun autre accès à l'étage depuis l'intérieur). Le PJ qui a l'étui pourra aussi se demander quoi en faire (voire de l'ouvrir ou de s'en ouvrir aux autres joueurs). Bref, c'est quartier libre et les PJ iront sans doute se renseigner. Des « petites gens » peuvent aussi aller parler aux personnes dans les cuisines ou dans les écuries (Robett est particulièrement doué pour ça). Arnolf peut parler de Rugen, inconnu ici ou montrer le portrait de Gared qui évoque des faits connus. Si Arnolf va voir Lyman ou un garde proche de Lyman, sa vie est en danger car on tentera de l'éliminer s'il insiste et ne veut pas abandonner ses recherches (ou se contenter d'une réponse un peu bateau).

Le dîner

Les PJ se rendent au dîner où toute la famille étendue Quenenny est là. Il n'y a aucun autre invité. Cela pourra étonner les PJs, jusqu'à ce qu'ils se demandent si ce n'est pas un piège. Cela n'en est pas un mais si les PJ demandent trop de sécurité (insister sur le pain et le sel par exemple), cela pourrait être mal pris à force. Faites le plan de table suivant le statut, en reléguant les gens de moindre statut en bout de table. Les PJ découvriront probablement Meredith, Sally, Ogobryce etc. Là, en principe, les PJ vont faire du roleplay pour tenir leur rôle et en apprendre plus (notamment sur le fait qu'il n'y a pas d'autres invités, ce qui allait de soi pour Derek même s'il n'avait rien dit dans son invitation) ou sur les détails de la fête des moissons. A priori, Arnolf devrait être plus à l'aise (avoir un toit et de la nourriture chaude devrait lui suffire car c'est rare pour lui).

Pendant le repas, Sally et Lyman mangent peu, la première car elle est malade, le deuxième car il est plutôt ascète et surtout qu'il jauge les PJ. À un moment, Sally, fort pâle, s'excuse et quitte la table. Meredith (au courant) et Derek (pas au courant) excusent leur fille, un peu faible en ce moment. Si les PJ observent autour de la table, Ogobryce et Lyman froncent les sourcils pour des raisons différentes (le pupille car il a des sentiments pour elle, l'autre car il flaire un coup fourré). Si les PJ proposent d'aider, on leur dit « merci mais ce n'est pas nécessaire ».

Pour détendre l'atmosphère, Robett sera incité à jouer de son instrument.

Si les Croche cherchent à faire des alliances (matrimoniales), Sally n'est pas fiancée, ni Ogobryce (mais bon). Ce dernier reste assez vague sur la raison pour laquelle il a été éduqué par les Quenenny.

À la fin du dîner, on annonce que le cortège Quenenny pour la fête des moissons quittera le château en fin de matinée : il y aura une cérémonie religieuse, un banquet et des jeux sportifs.

La nuit venue, les PJ peuvent tenter de se balader mais pour aller à l'étage, il faudra être très discret. Et prêt pour le lendemain.

Jour 2

La fête des moissons

Les Quenenny (sauf Lyman et Olyvar) quittent le château vers onze heures. Ils invitent les Croche à partir ensemble mais ne s'offusqueront pas s'ils veulent partir avant (partir en retard les ferait rater la cérémonie religieuse, cela serait mal pris). On fera préparer leurs montures, etc. Arnolf peut être tenté de rejoindre plus tôt le village pour chercher Rugen (qui traîne dans le coin en effet mais reste un peu caché et peut devenir violent s'il est repéré). Sally va mieux et remercie si on s'inquiète pour son état.

Les Quenenny sont acclamés par la population et s'assoient dans la tribune principale, les nobles Croche étant à une place de choix. Derek fait un discours introductif où il remercie les Dieux pour la moisson et les villageois pour leurs efforts. Il oriente ensuite ses paroles vers l'importance de travailler ensemble et d'œuvrer vers un avenir commun, loin des querelles du passé et remercie en cela la présence de la délégation représentant la famille Bracken. Il les fait applaudir (mais a priori ne leur donne pas la parole sauf s'ils insistent) puis le septon procède à la bénédiction des chariots de céréales qui entrent dans la grange du village. On passe ensuite au banquet, tout le monde est en joie.

La mêlée

Après le repas, une mêlée (paysanne) est organisée. Combat aux poings, prix pour le dernier debout. Ogobryce y va et propose aux Croche de l'accompagner (s'ils ont un combattant) voire à Arnolf en lui suggérant que ce serait une belle manière d'amener à recruter de nouveaux frères jurés. Si Ogobryce n'est pas seul, il propose un arrangement « ne pas se combattre tout de suite ». Faites des jets Corps à Corps / Rixe contre des PNJ (mettre Corps à corps 3 Rixe 1 pour le premier tour). Si Ogobryce ou un PJ est en difficulté, l'autre peut tenter de l'aider (Ogobryce le fera systématiquement). Laisser les PJ faire les jets des PNJ contre Ogobryce peut aussi les intéresser. Au 2e round, l'opposition sera Corps à corps 4 Rixe 1. Si Ogobryce et les PJ réussissent à passer, Ogobryce proposera une victoire commune. Si le PJ est d'accord avec ce concept, il respectera sa parole et saisira la main de son adversaire pour la lever au ciel en signe de victoire commune. Libre au PJ de trahir sa parole s'il veut (selon profil).

Les applaudissements seront nourris et les vainqueurs obtiendront 2 jambons et 4 fûts de bière en récompense (en offrir une partie aux villageois sera bien vu). Les Quenenny partiront en fin d'après-midi (les Croche sont invités à les suivre). Tout le monde étant fatigué par la journée et n'ayant pas vraiment faim, une petite collation sera servie avant de retourner à ses propres appartements. Le retour à la Fèvrerie est prévu le lendemain. Au MJ de voir si Arnolf a avancé dans son enquête pour trouver Gared/Rugen. Le portrait est assez ressemblant et il devrait apprendre assez vite le vrai nom de sa proie. Tout le monde se souvient de la mort de la lady et de l'incendie au village voisin suivis du jugement de Gared, mais ce dernier se méfie et ne se montrera pas au grand jour très longtemps, surtout s'il sait qu'on le recherche.

Nuit tragique

Deux événements tragiques vont arriver simultanément pendant la nuit. Au MJ de gérer qui va où et qui fait quoi, quitte à faire des allers-retours dans le déroulé des intrigues

Le feu au village

Si Gared est toujours en vie (et ce serait mieux qu'il le soit), il met le feu à la grange en pleine nuit pour nuire aux Quenenny. Sur un jet de Vigilance difficulté 9, les PJ endormis peuvent percevoir dans leur sommeil des bruits (les gardes qui voient au loin un feu au village) peu avant minuit. S'ils se lèvent, ils s'aperçoivent que l'alerte est donnée au château. Derek demande l'aide des hommes valides pour le suivre au château : Lyman le suit et les PJ qui veulent y aller sont les bienvenus. Arnolf peut aussi aller sur place (s'il n'y est pas déjà) car l'incendie devrait lui mettre la puce à l'oreille.

Sur place, les villageois font ce qu'ils peuvent. La grange est en feu et il y a toutes les réserves dedans ! Certains chariots remplis de sacs de grain n'ont pas été déchargés donc il est possible d'aller sur place pour les sortir, mais ce serait dangereux. Les PJ ont trois choix a priori s'ils veulent aider : se fondre dans les secours et faire la chaîne avec des seaux, organiser les secours pour être plus efficace (jet d'Ingéniosité pour comprendre la situation puis de Commandement pour donner les ordres), ou

jouer les héros pour sauver le grain sur les chariots. Il faudra faire des jets d'Endurance pour pénétrer dans la grange en feu (mettez des PNJ avec les PJ) et supporter les flammes puis de Force pour pousser le chariot. Plus le temps passe, plus c'est dangereux. Une fois le chariot sorti de la zone la plus dangereuse, des PNJ aident pour sortir le chariot au plus vite. En fonction des actions, du timing et des résultats, jetez 1d100 pour voir ce qui a pu être sauvé des récoltes. Ce sauvetage devrait durer jusqu'au petit matin, sauf qu'un messager du château va sans doute arriver en urgence.

Mort au château

Quand tout le monde est parti au village, le reste des occupants du château est inquiet. Puis, il y a un cri à l'étage. Une servante sort de la chambre de Sally en hurlant des phrases incompréhensibles. Bien entendu, il y aura moins d'opposition pour empêcher les PJ de se rendre à l'étage. [Si le MJ souhaite faire de cette nuit un enfer, cela peut être à ce moment qu'Ogobryce tente de tuer Meredith aussi]. Meredith et Ogobryce sont devant la porte tandis que la servante dit que Sally ne bouge plus. Les PJ doivent être persuasifs pour entrer en premier. La chambre est plongée dans le noir et dégage une forte odeur de vomi. On voit bien une forme corporelle dans le lit de Sally. Si on touche les draps au niveau des jambes, ils sont trempés (de sang). Sally ne respire plus. Un Soins / Diagnostic normal permet de voir qu'elle est morte. Si on enlève les draps, on remarque du sang sorti du bassin, aucune coupure. Si les PJ ont repéré une grossesse plus tôt, ils devraient penser à une fausse couche. Bien entendu, on ne les laissera pas longtemps seuls avec Sally et on enverra vite chercher le mestre qui insistera pour examiner Sally et faire partir les PJ (la chambre est assez petite de toute façon). Si les PJ regardent les réactions des gens, Meredith, comme le mestre, est sincèrement choquée. En revanche, dès qu'il a entendu que Sally était morte, Ogobryce a fui, fou de rage, vers les écuries (si on a interdit à quiconque de quitter les lieux, il s'en moque). Les PJ peuvent tenter de le rattraper mais il va falloir courir vite. Cela dit, il lui faudra un peu de temps pour seller son cheval. Il tentera de persuader les PJ de le laisser partir, jouant sur leur sens de l'honneur. Il admet avoir aimé Sally mais que maintenant il ne peut plus rester ici, dans ce château. Il est très énervé et si on le pousse encore plus à bout, il pourra se battre. Il est prêt à admettre qu'il avait demandé à Olyvar de donner un abortif à Sally à son insu.

Le mestre n'a rien pu faire pour Sally et a fait fermer sa porte. Meredith est rentrée auprès de son fils, et Olyvar dans sa chambre. Si les PJ questionnent habilement Meredith, ils apprennent qu'elle voulait aider Sally en la faisant avorter (elle avait un abortif type thé de lune, toutes les femmes savent où en obtenir). Olyvar peut aussi admettre qu'il a aidé Ogobryce à sa demande, pensant qu'une grossesse en n'étant pas mariée n'allait pas aider la jeune fille. La double dose a tué la jeune fille qui était assez frêle (mais une personne normale y aurait aussi succombé). On va sans doute dire qu'il faudrait prévenir lord Derek. C'est sans doute le moment idéal pour que le personnage principal cache l'étui à l'étage de manière à ce qu'il soit trouvé par la famille mais pas trop tôt. S'il ne l'a pas déjà fait et s'il veut le faire.

Retour de flammes (fin ouverte)

Si on apprend à Derek que sa fille est morte et si l'incendie est maîtrisé, il retourne rapidement au château (il serait bon que les PJ le suivent, sauf peut-être Arnolf), probablement vers 2 heures du matin au mieux. Il demande un compte-rendu de la situation et personne ne lui ment, tout le monde est désolé. Si les PJ se montrent grossiers ou trop intrusifs, il les renvoie à leurs quartiers (s'ils ont aidé à éteindre l'incendie, il sera plus magnanime). La suite est ouverte. Arnolf a-t-il repéré Gared (qui observait l'incendie sans agir), en a-t-il parlé aux PJ ou à Derek ? Le personnage principal a-t-il parlé de l'étui des Bracken aux autres PJ ? S'il a mis Robett dans la confidence, ce dernier sera très intéressé de savoir si les Croche ont désobéi à leur suzerain.

À partir de ce moment, Lyman fera tout pour plomber Gared et faire en sorte qu'il soit tué. Et si ce dernier l'accuse de complicité, il insistera qu'on ne peut pas croire un criminel, déserteur qui plus est. Lyman sera prêt à se battre, voire à tuer (Meredith ?) pour s'en sortir. S'il pense que la situation est trop critique, il peut quitter le château et aller au village, par exemple pour retrouver Gared (et le tuer ?). Une expédition matinale où il(s) trouve(nt) la mort peut être une bonne fin si le MJ est gentil et veut aider les PJ à boucler quelques intrigues. Sinon une visite à l'auberge des Trois Chênes pourrait leur faire fouiller les affaires restantes de Gared dont celle qui incrimine (à tort, même si c'est un pourri) Benifer Bracken. Mais une lettre (mise par Lyman) dans les affaires de Gared qui ne sait pas lire devrait les intriguer.

Les PJ iront probablement se coucher au milieu de la nuit. On leur fera comprendre que ce serait bien qu'ils quittent les lieux durant la matinée du lendemain car lord Derek a beaucoup de problèmes à gérer.

Jour 9

Retour au bercail

Après une semaine de trajet, les Croche sont de retour chez eux. Arnolf, s'il a accompli sa mission, est probablement en route pour le Mur via Salvemer. Denys Bracken se pointera quelque temps après à la Fèvrerie leur demande comment cela s'est passé. La réponse dépend de leurs bourdes diplomatiques, de leurs actions d'éclat (mêlée, incendie, mort de Sally, enquête… voire arrestation de Gared ou Lyman). S'ils ont déposé le parchemin, cela ouvre sur une suite qui peut être embêtante pour eux (Derek pensera forcément que c'est lié à leur passage… sauf s'il pense que c'est Lyman comme pour la lettre de Gared à l'auberge). S'ils ne l'ont pas laissé, lord Bracken devrait s'étonner que rien ne vienne et pourra imaginer que ses vassaux ne sont pas vraiment loyaux. Il pourrait peut-être en savoir plus si Robett était de la partie (et si on l'a mis dans la confidence). Cela ouvre la voie à pas mal de possibilités pour le futur, et même si les Croche sont dans une mauvaise passe, il leur reste des moyens d'actions pour reprendre la main face à leur suzerain.

Enfin, pour terminer, si les PJs parviennent à arracher le nom de son employeur (Norwin Nerbosc), dans le meurtre de feu Lady Lynda Quenenny, il y a fort à parier qu'ils gagneront des points en termes d'influence auprès de leur suzerain. D'ailleurs, si jamais les joueurs peinent à s'impliquer, avoir un PJ au courant de la mort de Lady Lynda qui souhaiterait faire la lumière sur son contexte peut être une option.

Le scénario (et ses contraintes)

Le scénario est assez ouvert et il demande un MJ qui sait improviser, s'adapter. Certains rôles aussi nécessitent un peu d'expérience.

Au briefing prépartie, il vaut mieux éviter de trop en dire aux joueurs sur les Quenenny (qu'ils ne connaissent pas vraiment). Du fait de la quantité de PNJs à présenter, il est important de ne pas aller trop vite au démarrage et de laisser du temps aux PJs sur le Jour 1/Jour 2, de se consulter et de mettre en place des plans… pour mieux réagir lorsque tout s'accélère. Mais la sauce prend mieux si les PNJ ont de l'épaisseur. Il est donc possible que les PJ aient le sentiment de faire du sur-place et n'osent pas aller se coucher de peur de rater des choses.

Les fins sont très ouvertes et dépendent beaucoup des PJ qui sont en jeu et de leurs actions.

Et si ? (ou autres ajouts possibles au scénario)

Et si on a peu de temps ?

Pour tenir une session en moins de quatre heures, il vaut mieux faire sauter l'axe où Ogobryce veut tuer Meredith.

Et si Arnolf ne parle jamais de sa vraie mission aux PJ ?

À lui de voir mais s'il ne partage aucune info, sa quête est plus compliquée et sa vie sans doute plus précaire (Gared et Lyman n'hésiteront pas à se débarrasser de lui s'ils le peuvent)

Et si Arnolf ne comprend pas que celui qu'il recherche n'a pas le même nom ici ?

Ne pas à hésiter à souligner au joueur « C'est marrant mais cela ne correspond pas au nom que tu connais » pour éviter de bloquer le jeu. Avec un dessin représentant Gared, les gens du village le reconnaissent très vite.

Et si les PJ savaient qu'ils étaient les seuls invités ?

Tous les groupes ont été surpris d'être seuls parmi les invités. Pourtant, dans la tête de Derek, ils sont les invités privilégiés pour aplanir les différends, donc inviter plus de gens amoindrirait l'effet recherché. On peut spécifier qu'ils seront les seuls mais cela me semble moins fort.

Et si Robett était, dès le début, au courant du parchemin ?

C'est possible mais cela donne un rôle de confiance à Robett, ce qui paraît un peu surdimensionné. Cela lui donne aussi une position de force beaucoup plus importante et peut déséquilibrer le groupe, tout en apportant des tensions après la partie. Mais c'est faisable et cela peut changer grandement les interactions (si Robett doit déterminer qui a l'étui, s'il est laissé sur place etc), tout en donnant le change pour être un simple baladin de l'entourage des Croche.

Et si Lyman était en réalité un prédateur sexuel indépendant des actions de Lord Nerbosc ?

C'est une option qui demande un peu de remaniement dans le scénario, mais qui n'est pas impossible à appliquer, surtout si le MJ veut faire quelque chose de moins politique. En ce cas, Lyman aurait violé la première femme de Lord Derek avant de la faire tuer pour garder son secret. Il peut aussi être à l'origine de la grossesse de Sally, et a souhaité s'en débarrasser avant que l'enfant ne naisse, comme dans le cas de Lady Lynda. C'est une thématique qui colle bien à l'atmosphère souvent glauque du Trône de Fer, mais elle est à réserver à un public averti.

Ambiances

La mécanique du scénario est là, mais il est possible de pousser plus loin en termes d'ambiances. Pour cela, il suffit de jouer un peu avec la météo. C'est une fête des moissons, mais l'été peut être suffocant, il peut y avoir de l'orage. Au contraire, la saison peut être plutôt pourrie, ce qui donnerait un sens encore plus lourd à cette fête, du fait du manque de récoltes. D'autant que dans le Trône de Fer, les hivers peuvent durer plusieurs années. Il ne faut donc pas négliger ce paramètre, mais il reste à voir selon le MJ.

Version Sorciers

Pour ceux à qui le caractère fantastique du médiéval-fantastique du Trône de Fer manqueraient au cours de cette aventure, il est possible d'amener une ambiance plus énigmatique autour de Sorcefangier.

En effet, le nom de Sorcefangier en VO est Hag's Mire, qui désigne le « Bourbier de la vieille sorcière ». Le cadre, avec un village et un château qui dépendent de quelques champs de blé, mais qui sont entourés de marécage, se prête bien à une ambiance de « sorcellerie » qui peut rappeler *Black Death* (film, 2011) ou *The Wicker Man* (films 1973, 206). La région se situe au nord du Conflans, un lieu

qui porte encore la marque des Anciens Dieux priés au nord de Westeros. Voici donc de quoi aménager un peu le scénario, pour développer un autre genre d'ambiance :

1) Le thé de lune de lady Meredith, est fourni par une vieille rebouteuse dans le marais (qui donne son nom à la région), avec une ambiance à base de grigris pendus dans les arbres et des pattes de poulet autour du cou. Il est possible d'en faire un personnage similaire à Maggy la Grenouille (qui prédit la mort de ses enfants à Cersei Lannister) ou encore la sorcière des bois qui accompagne Jenny de Vieille-Pierre et que rencontre Arya Stark à Noblecoeur. Nul doute qu'une interaction avec cette personne marquera les PJs.

2) Supprimer le septon du village en laissant planer le mystère sur sa disparition. Il est aussi possible d'enlever les statues du septuaire pour les placer… sous le comptoir de l'auberge, par exemple ? Voilà qui devrait donner du grain à moudre à vos PJs, en particulier s'ils sont dévots en ce qui concerne la foi des Sept. S'ils sont plutôt Anciens Dieux, il y a fort à parier que la cérémonie religieuse devrait être toute autre que celle décrite ci-avant.

3) Ajouter des « bonshommes de carnaval » faits avec la paille des moissons que les villageois brûlent au terme de la cérémonie. Cela ne coûte pas grand-chose, et accentuera cette histoire de rituels païens.

4) Pourquoi ne pas avoir un arbre-cœur que le domaine ou du moins une souche, s'il a été rasé ? Mettez-le à proximité du château, pour ne pas éparpiller les PJs qui auront déjà fort à faire.

5) Insistez sur les histoires autour de la mort de la Lady. Peut-être son fantôme hante-t-il encore ces murs ? (ou du moins certains souhaiteraient que l'on y croie ?).

Évidemment, ces pistes ne sont données qu'à titre indicatif et tout n'aura pas lieu d'être dans votre partie, mais cela pourra vous servir, si vous souhaitez rester à Sorcefangier un peu plus longtemps que prévu avec des joueurs qui ont un jeu moins politique et plus orienté sur la religion ou les ambiances.