

Le Choix du Crabe

Scénario d'introduction à ESPRI durée 4-5h

CC-BY-NC-ND

Principe du scénario : explorer le concept de cascade écologique

Important : Il faudra sûrement que la table prenne des décisions sur des hypothèses et non des certitudes. Attendre d'être certain de tout conduira certainement à une déception d'action, même avec une compréhension complète. C'est normal en soit, car c'est déjà une leçon d'écologie : la compréhension parfaite avant les opérations est rare. Il faut généralement agir avec des informations incomplètes et des hypothèses réalistes certes, mais sans preuves.

Préambule

- les joueuses se répartissent les pré-tirés en fonction de leurs affinités respectives avec l'Essence et l'Anathème de chacun. C'est ce paramètre qui doit prévaloir. Le joueur reçoit alors sa Feuille de Personnage et les Sortilèges qui lui correspondent.

- les joueuses prennent connaissance de leurs personnages respectifs, définissent leur apparence et racontent aux autres qui ils sont, comment ils sont, ainsi que les relations qu'ils entretiennent avec les autres. Cela fait un an environ qu'ils partagent le même « appartement » dans l'école, cela sert à tisser des liens (et notamment à permettre la Résonance via cette intimité créée) et le Quatuor : ils se connaissent donc TRES bien !

- Afin d'éviter la surcharge, reporter l'explication des règles « au fil de l'eau » ! Amenez chaque règle, chaque système lorsque cela devient pertinent en jeu. Par exemple, pour les Sortilèges, donnez-les aux joueuses lorsqu'ils en gagnent un, pas avant. Expliquez la magie et les Appels lorsqu'ils en ont besoin. Apportez la Résonance quand cela peut permettre de réussir un Appel, etc...

- A la mise en place, expliquez simplement aux joueurs que le cadran Hiver joue sur les précipitations, Eté sur la température, Printemps sur le vent et Automne sur la pression de l'atmosphère.

Contexte

- il y a environ 2 semaines, une personne d'un village de pêcheurs appelé Lefar est venue dans la bourgade voisine d'Ilyana, demander de l'aide. Lefar a été attaqué trois fois par une Chimère, un genre de crabe géant. Ils sont trop peu nombreux et mal équipés pour gérer ce type de menace, et demandent donc à ce que des personnes interviennent. Par exemple, des chasseurs de Chimères, des mercenaires, comme il en existe. L'information est parvenue à l'école via la Grande Prêtresse, Maya Arcana, et s'est certainement répandue plus loin via les nomades qui colportent l'info.

S'ils veulent en savoir plus : la personne ayant donné l'alerte est un humain mâle du nom de Camac. Il est resté une nuit, a placardé une ou deux affiches et est reparti le lendemain, Lefar ayant besoin de lui pour la reconstruction.

Objectifs, par ordre de priorité :

- revenir en vie et ensemble ! Qu'importe le résultat final, la survie du Quatuor est primordiale !

- aller à Lefar, évaluer la situation, prendre les décisions qui paraissent les bonnes. Les professeurs trouvent la chose étrange (Chimère revenant attaquer un village ?) d'où votre présence.

Quoiqu'il en soit, il faudra prendre les décisions nécessaires à la survie de Lefar, dans les meilleures conditions possibles. Evitez les confrontations directes avec une Chimère de grande taille, évidemment...

- si une ou plusieurs personnes donnent l'impression de pouvoir être présentée au Temple pour une tentative d'Adoubement, amenez-la, ou signalez-la.

Remarques :

Lefar est assez proche de l'école. Donc, le Quatuor pourra se rapatrier rapidement au besoin. Mais il doit impérativement bien masquer ses traces ! Protéger le secret de l'école est capital.

L'école fournit aux personnages de la nourriture longue durée, une charrette à bras et de l'outillage de base (cordes, bois, cornes, os, tissus...). Les PJs peuvent ainsi facilement se faire passer pour des nomades suivant les climats favorables.

Lenwë déposera le Quatuor à une journée de marche (en bonnes conditions climatiques) au nord de Lefar, sur la côte, un chemin quelques fois fréquenté par les caravanes venant du nord. Le couloir s'ouvrira à flanc de montagne, puis se fermera derrière le Quatuor. En revenant ici, le Quatuor pourra en demander l'ouverture en « toquant à la porte ».

Démarrez le scénario lors de l'arrivée à Lefar, ou même directement à la veillée le premier soir, en demandant au Quatuor de définir leurs actions pour le jour suivant (selon le rythme et niveau d'action désiré).

Lefar

Le Quatuor arrive au village dans le courant de la matinée, ou en fin d'après-midi selon le rythme d'action voulu. Lefar est un petit village sis dans une crique, entre la mer et la montagne (premiers contreforts à quelques centaines de mètres à l'est). La crique est entourée d'un promontoire rocheux au nord, qui s'avance dans la mer et soutient une petite tour de surveillance en bois. Au sud, une avancée plus large, plus haute, qui donne sur la mer en falaise d'une quinzaine de mètres.

Rochers battus et découpés par les vagues.

Plage de corail, c'est-à-dire que des morceaux de coraux, amenés par la mer, recouvrent la plage, puis on passe sur du sable/rocher classique en remontant. La seule de la région (le Quatuor aura pu le remarquer, d'autres criques ont été croisées sur la route, toutes en rochers).

Falaise et haut de la crique couverts d'une lande herbeuse dégradée, pâturée par une dizaine de moutons, le maigre troupeau du village.

Au total, 6 maisons rectangulaires, sur pilotis. Bois flotté, gros coquillages et quelques roches plates pour la construction, assemblées au petit bonheur la chance (voir les habitats néolithiques en bord de lac/mer, tels celles du Lac de Constance). 2 maisons fraîchement reconstruites, 2 détruite, 2 un peu à l'écart encore en bon état. Un abri de Pourprine coincé au pied de la falaise, pour se replier en cas de mauvais temps et stocker quelques réserves pour les mauvais jours.

Des barques, des filets, du poisson à sécher sur un grand foyer au milieu du village. Trois poteaux pour la conchyliculture.

Habitants : trente personnes environ, dont moins de dix enfants. Majorité humaine, moins de dix Trolls, une poignée de Faunes.

La vie à Lefar

Toute la journée, les enfants nettoient la plage de corail, en se relayant pour chercher des crustacés ou aider les adultes à d'autres tâches. Depuis environ un an en effet, certains coraux ramenés sont rongés par la Rupture. On les ramasse donc, pour éviter de se blesser avec, puis les jette dans le feu.

Par roulement, des gens partent pêcher. Coquillages, algues et poissons, dont les quelques cultures de coquillages qu'on tente de mettre en place dans la crique. Cela confine donc les barques à du cabotage. Pas plus d'une ou deux barques s'éloignent de quelques centaines de mètres pour poser des filets.

Les autres restent pour réparer les filets, barques et outils endommagés, consolider les habitations, veiller au troupeau, monter la garde/surveiller les bateaux depuis la petite tour et gérer les enfants. Quelques excursions dans la lande pour ramener de l'eau douce et des plantes ou champignons comestibles. Des cadavres voire un animal à chasser, si jamais on a de la chance.

Le soir, on se retrouve pour sécher les prises du jour et un repas commun : algues, coquillages, poissons, et ce qu'on aura bien pu trouver à la cueillette. Parfois un mouton si la pêche a été trop mauvaise (ils servent de soupape/réserve de survie) ou si l'un d'entre eux est mort. Rarement bon signe donc.

Une vie simple, monotone, de gens pauvres et sans espoir d'amélioration. Ils sont trop occupés à gérer le présent, le jour actuel, n'ont aucune possibilité de faire des réserves de nourriture pour lancer de plus gros travaux, fabriquer des fromages (il faudrait y consacrer 1 à 2 personnes par jour, ce qu'on ne peut se permettre) prendre le risque de taper dans les maigres réserves pendant un temps assez long et voir au-delà du coucher de soleil.

Ceci dit, c'est la seule crique de toute la côte à être habitable, sur plusieurs centaines de kilomètres. Toutes les autres sont infestées de méduses, et donc inexploitable. En plus, les vagues sont beaucoup plus grosses, donc difficiles de s'y installer. Cela isole certes Lefar, mais lui permet de ne quasiment pas craindre les bandits, seules quelques bêtes sauvages menacent occasionnellement le troupeau, mais la tour de guet leur permet de mettre les bêtes à l'abri en avance. Ici, c'est aussi la seule avec du corail. Alors, les gens pensent que le corail « protège Lefar » et en prennent soin. Ils y vouent une sorte de superstition primitives, et tous portent des colliers, bracelets ou autres colifichets en corail. Les habitants portent fréquemment les morceaux qu'ils portent à leurs lèvres pour invoquer la chance, en prononçant « le Corail protège Lefar ».

Les faits vécus

Voilà un peu plus de neuf mois, il y a eu une vraie pêche miraculeuse. On a trouvé, à 200mètres de la côte environ, des tas de poissons, dont certains moribonds ou mort mais encore largement consommables ou séchables. On les a ramenés, prévoyant une grosse réserve. Les projets allaient déjà bon train, car une telle avance de nourriture allait permettre de vraiment penser à l'avenir, pour la première fois !

Une deuxième tour, un vrai enclos pour les moutons sur des zones plus grasses mais plus exposées, peut-être lancer des cultures, du fromage ! Ou se lancer plus sérieusement dans la culture des coquillages, trop balbutiante et inefficace pour le moment, faute de moyens. Peut-être creuser un puit ou amener de l'eau douce plus près...

Et là, le soir, le Crabe attaque. Il sort de la mer, fonce droit sur le village, cassant et détruisant tout sur son passage, les gens comme les biens. Il dévore toute la pêche, blesse voire tue ceux qui tentent de s'interposer, et repart.

Plus aucune ressource de nourriture et un tiers du village à reconstruire. Un désastre total et un ascenseur émotionnel gravissime.

Trois à quatre mois auparavant, à nouveau une pêche miraculeuse. Scénario identique, à ceci près que personne ne s'interpose contre le crabe. On fuit, c'est tout. Seulement des blessés, bien qu'au moins un grave.

Deux jours avant l'arrivée de Camac à Ilyana, même scénario : pêche miraculeuse, projets, joies, Crabe => rien. Que de la blessure légère cette fois, mais assez pour handicaper quelques peu.

Les habitants ont une rancoeur très profonde, une haine totale du crabe. Pour eux, c'est une Chimère, et de toutes façons, Chimère ou pas, il faut le détruire. Il a déjà par trois fois brisé leurs rêves, leurs espoirs, eux qui en avaient déjà peu, et piétinés leurs vies déjà bien assez misérables.

Ils sont prêts à tout pour que cette menace s'arrête.

Le reste du temps, les habitants sont accueillants envers les nomades mais désolés de n'avoir que peu de choses à donner en échange des quelques denrées à recevoir, ou du piètre logement offert. Iels sont chaleureux mais mornes, durcis par la vie. Ils se méfient de la générosité gratuite, qu'iels ne comprennent pas, n'ayant eux-mêmes rien à offrir. Pour eux, rien n'est gratuit, tout doit avoir sa contrepartie. Tout personnage qui offrira quelque chose, n'importe quoi, même un simple service, sans accepter un retour sera perçu comme suspect.

Face à des nomades, iels s'ouvrent vite si on leur annonce qu'on vient détruire le Crabe, ou qu'on entre dans leur jeu de services et échanges mutuels. Ils poseront beaucoup de questions sur la méthode de chasse du Crabe : comment s'y prendre, peut-on aider, vous voulez quoi, etc...

Globalement, ce sont des gens taciturnes et rude en surface, à cause des épreuves de la vie, mais soudés entre eux et chaleureux une fois la confiance établie.

Les habitants

Téotl (humain) : Téolt est l'ancien de Lefar, du haut de ses 50 années bien tassées (il a arrêté de compter). Sans être le chef, les habitants s'en réfèrent souvent à lui. On mènera le Quatuor vers lui à leur arrivée, pour se présenter, car il n'est pas valide. Ses parents et d'autres ont fondé Lefar, voilà près de quarante ans, abandonnant une vie de nomade pour une vie sédentaire dans cette crique abritée, habitable et assez isolée pour ne pas attirer les convoitises.

Longs cheveux blanchis qui lui cachent la moitié du visage. Dessous, une vieille cicatrice de brûlure. Assis en permanence, car sa jambe gauche est rongée par la Rupture, depuis un peu plus d'un an : il a marché sur un corail rongé, c'est comme cela qu'on a découvert que le corail était corrompu.

Il survit depuis un temps assez long, la Rupture n'a pas dépassé la taille. Il ne montrera pas cela au Quatuor s'il ne leur fait pas un minimum confiance et s'il n'y a aucune raison d'en parler.

Téotl cherche d'abord à protéger Lefar, village auquel il tient plus que tout. Il a demandé à Camac d'aller chercher de l'aide à Ilyana, même en sachant que le prix à payer pour l'aider pourrait être énorme. Mais Lefar avant tout.

A bien des égards, Téotl est une synthèse totale de Lefar. Il est de fait, même s'il ne le montre pas, totalement indécis par rapport à la Rupture qui le ronge et donc prêt à basculer, à rompre face à la situation catastrophique et aux défis largement au-dessus des capacités des simples mortels. Mais la Rupture peut être une solution. Pour protéger Lefar, il est prêt à toutes les extrémités, si cela peut pérenniser le village et lui assurer un futur.

Essence : 4 (Foyer) Anathème : 3 (Malice) Résilience : 2

Hiver 3 Printemps 1 Été 2 Automne 2

Survie 2 Erudition 1 Communication 3 Technique 2

Main 2 Paume 2 Griffes 1 Poing 1

Talents : Fertilité, Médiation, Abri, Pêche, Sourcier, Orientation, Bois, Ecailles

Camac (humain) : 18 ans, de grands yeux, de longs cheveux noirs et la peau brunie par le soleil. Camac est un pêcheur de Lefar tout ce qu'il y a de plus commun. Il ne souhaite que se venger de la Chimère. Il est totalement dévoué à son village, mais un peu plus aventureux que la moyenne : il se lance parfois un peu plus loin, aime bien observer l'horizon depuis la tour. C'est lui qui a repéré les pêches miraculeuses. D'après lui, à chaque fois, il y a eu un gros grain au large, la veille. Mais les autres habitants, qui ne regardent jamais bien loin, lui rétorquent au mieux que si la pluie et les grosses vagues amenaient le poisson, ça se saurait, au pire de la fermer et de se concentrer sur le troupeau qui ne va pas se garder tout seul.

Essence : 2 (Curiosité) Anathème : 1 (Prévoyance) Résilience 2
Hiver 2 Printemps 3 Été 1 Automne 2
Survie 3 Erudition 2 Communication 2 Technique 1
Main 2 Paume 2 Griffes 1 Poing 1
Talents : Fertilité, Athlétisme, Elevage, Voyage
Atouts : Aide Précieuse, Idéaliste 1, Increvable 2

Bslama (Troll) : Bslama est un Troll dans la fleur de l'âge. Sa maison a été détruite par le Crabe lors du premier passage, et endommagé sur le suivant. Mais bon, c'est réparé là. Iel accueille le Quatuor, les marchands, les voyageurs dans sa maison, qui a le mérite d'être un peu plus grande et proche du foyer commun, donnant directement sur la mer. Facile d'entrer, facile de sortir. Facile d'accéder à la nourriture. Facile à casser aussi. Bslama a perdu son conjoint dans la première attaque du Crabe, piétiné alors qu'il voulait protéger la nourriture. Comme il n'y avait plus rien, ce soir-là, on a mangé le corps de son conjoint. C'est encore assez traumatisant pour iel de l'évoquer, et demande à ce qu'on ne parle pas du Crabe près de son enfant, Zoé, encore bouleversé par tout cela. Malgré tout, Bslama est la personne la plus ouverte de Lefar après Camac, bien que se méfiant vraiment de tout don gratuit. Iel n'a qu'un désir : détruire ce Crabe. Chez elle, c'est une idée fixe.

Pour Bslama et les autres habitants :

Essence 2 (Foyer) Anathème 1 (Malice) Résilience 2
Hiver 3 Printemps 2 Été 1 Automne 2
Survie 2 Erudition 1 Communication 2 Technique 3
Main 2 Paume 2 Griffes 1 Poing 1
Talents : au choix parmi Athlétisme, Entregens, Pêche, Coquillage, Algues, Bois, Ecailles, Os, Elevage, Orientation, Chasse, Abri, Laine, Cuisine, Peaux, Cueillette
Atouts : Aide Précieuse, Dur à Cuire (Trauma) et Increvable, à combiner

Zoé (Troll) : Zoé est l'enfant Troll qui s'occupe de Téotl, infirme. Comme son parent Blasma, iel est plutôt abordable, mais a encore la joie et l'innocence de l'enfance. Iel fera visiter le village au Quatuor, se liera facilement avec eux, et surtout avec Ki-Rin, qui lui plaît bien. L'inconnu, ça la travaille, c'est normal à son âge. C'est un peu le leader des enfants de Lefar. Disons qu'ils la suivent parce qu'iel s'exprime plus et facilement.

Hécate (Faune) : Hécate est la guerrière de Lefar, la seule à avoir une formation de soldat. Arrivée il y a quelques années par une caravane, blessée, elle est restée après avoir récupéré de ses blessures, la caravane étant partie. Elle garde les moutons, veille depuis la tour et mène les chasses/cueillettes. Elle a « affronté » le Crabe, et a survécu. Disons qu'elle s'est interposée et a réussi à esquiver. Elle est encore blessée, mais se remet bien. Elle n'aime pas qu'on la sollicite pour raconter ses exploits guerriers, en particulier son altercation avec le Crabe/Chimère, mais cède finalement car elle aime faire plaisir. Et bon, il y a peu de distractions ici...

Essence : 2 (Complaisance) Anathème : 0 (Gloire) Résilience : 2
Hiver 1 Printemps 2 Été 2 Automne 3
Survie 1 Erudition 2 Communication 2 Technique 1
Main 1 Paume 2 Griffes 3 Poing 2
Talents : Au Aguets, Chasse, Athlétisme, Conter, Réparation
Atouts : Guerrière, Meneur, Increvable 1
Armement : Armure de Soldat, Lance, Bolas

Hector (Saprosite) : arrivé avec Hécate, iel est resté car iel n'y avait pas de médecin à Lefar. Iel a bien fait, car les bobos ne manquent pas. On l'aime bien, iel s'adapte à tout, iel a toujours un mot gentil qui rassure. Et en cas de coup dur, iel ne baisse pas les bras, trouve toujours, si ce n'est une solution, un moyen, une raison, un truc qui fait

avancer les choses. Après, c'est un être discret la plupart du temps. Iel apprécie les coups de mains, et en a notamment besoin pour maintenir sa pharmacopée assez fournie...la foule de bobos lui permet rarement d'aller récupérer les terres, champignons et plantes nécessaires aux pansements et désinfections. Iel a entendu parler des Nymphes, car il est cultivé. Iel ne sait pas trop quoi en penser, mais iel se dit que c'était peut-être pas plus mal avec les Gardiens. Enfin, si elles pouvaient apaiser un peu ce monde dément, iel ne s'en porterait pas plus mal, et pourrait se mettre à la poterie. Iel aime bien ça, la poterie. D'ailleurs, tous ses onguents sont dans des pots finement travaillés...

Essence : 2 (Opportunisme) Anathème : 0 (Gloire) Résilience 2
Hiver 2 Printemps 3 Été 2 Automne 1
Survie 1 Erudition 3 Communication 2 Technique 2
Main 2 Paume 2 Griffes 1 Poing 1
Talents : Compostage Médecine Poterie Diplomatie Pharmacopée
Atouts : Dur à Cuire (Maladie) 2 Zélote (+1 pts de Résilience)

Ce qu'il se passe réellement

Le Crabe est couvert de corail, dont certains sont Rongés. D'où l'impression que c'est une Chimère. Toutefois, le Crabe en lui-même n'est pas une Chimère. Le corail Rongé s'accroche simplement à sa carapace, comme le corail non Rongé, mais ne la pénètre pas et ne touche pas ses chairs.

Les habitants pourront le décrire comme couvert de corail violet intuitivement. Des descriptions plus précises sont possibles, avec de l'aide.

Il mesure près de 4 mètres de haut sur 10 de large et 8 de long. Sans compter les pattes. Oui, il est énorme, mais parfaitement naturel. Les Crabes Géants sont très rares, mais existaient avant la Rupture.

Ils nettoient le fond des océans et disséminent le corail. Voilà.

Le corail au large de Lefar forme une barrière contre les méduses et adoucit les grosses vagues. Il pousse à peu près jusque là où s'aventurent les bateaux de pêche, mais on ne le voit pas de la surface à cause de la profondeur.

Derrière le corail, en partant de la côte, le plancher océanique se creuse en une fosse, remplie de cadavres ou presque cadavres de poissons de toutes tailles, déposés là par les courants, ou simplement vivant à proximité du corail donc mourant près de lui. C'est ici que le Crabe vient se nourrir. Notamment, en ce moment il y récupère des restes pour les poser près de ses œufs.

Le Crabe vit dans une grotte sous la falaise où paissent les moutons. L'entrée est à une vingtaine de mètres de profondeur, accessible pour un bon nageur téméraire donc. Il y dort en journée. Une dizaine d'œufs à côté de lui, et des réserves de nourriture ramenées des hauts-fonds et des attaques sur Lefar, qui éclosent dans quelques semaines. Si le Crabe meurt, les petits, après avoir dévoré les réserves de leur mère, mangeront les réserves des habitants, mais de façon plus discrète au départ, puis graduellement de plus en plus agressivement jusqu'à atteindre leur taille totale en quelques années.

Le Crabe, en franchissant le corail, le piétine certes (la trainée est visible si on a les moyens de regarder), mais surtout, des morceaux vivants s'accrochent à lui. Morceaux qui seront relargués plus loin, pour ainsi permettre la croissance et la santé de la barrière.

On a donc l'enchaînement : Crabe se nourrit de cadavres marins => Crabe récupère nourriture là où les courants faiblissent et les déposent, c'est-à-dire près du corail => Crabe dissémine corail => corail s'étend et saine => corail protège la crique de Lefar des méduses et vagues trop fortes => Lefar viable en l'état

Le corail Rongé va répandre la Rupture aux animaux et êtres de chair qu'il touche, mais pas ceux couvert d'une carapace. Là où ce corail meurt, de grands trous se sont formés dans la barrière, qu'il faut donc du temps pour se reconstruire. D'ailleurs, certains pêcheurs trouvent qu'on a quand même plus de méduses maintenant qu'il y a quelques années.

La Rupture vient d'une Chimère, une vraie celle-là, qui vit et se promène au large. Elle « chasse » en créant des tempêtes, grosses vagues et grains violents (ce que Camac a vu). Cela tue des animaux en masse, qu'elle engouffre. Certains arrivent sur la barrière de corail et, contaminés, contaminent celui-ci. D'autres sont remontées du fond par les remous de la Chimère, et arrivent en surface.

La Chimère, une murène à plumes de tente mètres de longs, à la crinière constituée de têtes de Tengu et possédant de très longs appendices filiformes, comme des pattes de Skryx allongées à l'extrême, pendants sous elle comme des tentacules de méduses, est très agressive. Lorsqu'elle passe, le Crabe ne sort pas (il est donc encore plus affamé). Si un Sortilège est lancé par une personne ayant franchi la barrière de corail vers le large, elle pourra le repérer (elle a

le Sortilège « Rompre l'Isolation » actif en permanence, ciblant la magie), et attaquera alors aussi Lefar. Elle ne pourra pas atteindre la plage par manque de profondeur, mais déchainera les éléments sur le village et gèrera les personnes encore dans l'eau. Aucun Appel possible, si elle arrive au contact, le Quatuor est mort. Il faut donc la repérer de loin et arriver sur les bas fonds. Elle se lasse cependant vite si elle ne parvient pas à dévorer sa proie. Une grande lame déferlante, assez pour faire de sérieux dégâts à Lefar, et elle repartira si les cadavres des Gardiens ne tombent pas dans son bec. Elle utilise le Sortilège de Rupture « Faire et Défaire les Liens », uniquement pour provoquer des tempêtes et grosses vagues, et peut dépenser jusqu'à 5 gemmes de Rupture pour l'alimenter.

Rompre l'Isolation

Ce Sortilège permet au Parjure de sentir la Pourprine, les Chimères, les autres Parjures et les Rongés. Rompre l'Isolation est traité comme une Compétence de Niveau égal à son Intensité.

Au lieu de la Pourprine, des Chimères, Parjures et Rongés, le Parjure peut choisir de percevoir une unique autre chose (électricité, magie, UV, infrasons...). Cela est décidé au lancement de Rompre l'Isolation. L'Intensité est cependant divisée par 2 (arrondi).

Faire et Défaire les Liens

Ce Sortilège permet au Parjure, et uniquement à celui-ci, de modifier les contraintes et obligations, tant physiques que mentales de ses cibles. On peut ainsi changer la cible d'un lien de dépendance, modifier une peine ou une dette, déclencher la foudre, un tremblement de terre ou autre catastrophe naturelle, faire repousser des membres et organes. On peut aussi retirer ou greffer des membres et des organes à ses cibles, et les lier à la Pourprine.

C'est avec ce Sortilège que les premières Chimères ont été créées, et c'est celui-ci qu'elle utilisent généralement pour générer la destruction qui les caractérise.

Lorsque la Chimère chasse au large avec ses pouvoirs, cela remonte et tue de nombreux poissons, de grande taille. D'où la pêche miraculeuse. Ce qui provoque un appauvrissement du haut-fond où se nourrit le Crabe.

Qui va alors chercher sa pitance là où il sent de la chair en cours de décomposition : à Lefar. Il ne fait aucun cas des habitants, trop petits et insignifiants. Il ne cherche pas non plus à les dévorer (pas de la chair marine), mais il sera difficile aux villageois d'admettre qu'il n'a pas attaqué les habitants, juste balayé ceux qui étaient devant lui ou le gênaient.

Il mange et prend le reste dans sa gueule/sur ses pinces et repart. Là encore, les souvenirs des villageois seront brouillés, faussés par leur rancœur et se rappelleront surtout qu'il a « tout dévoré ».

On a un vrai travail de déchiffrement des souvenirs possible.

D'autant qu'il y a de la concurrence.

Les Chasseuses de Chimère

Le lendemain ou surlendemain de l'arrivée du Quatuor, dans la matinée (ou quand le temps s'y prête, possiblement jamais), trois personnes arrivent à Lefar, depuis la route d'Ilyana : des Chasseuses de Chimères. Elles ont croisé une caravane qui leur a donné l'info. Ces Chasseuses n'en sont pas à leur coup d'essai, même si le Crabe sera leur plus grosse prise. Elleux, iels viennent pour le sang. Iels demanderont à récupérer ce qu'ils veulent sur le cadavre avant de laisser le reste aux habitants, selon leurs blessures et le mal qu'il auront eu à le trouver et le vaincre.

Iels restent à l'écart, se feront une habitation en pierre pour la nuit avec les pouvoirs d'Héra.

Iles ne sont pas agressifs, mais pas vraiment sympathiques non plus. Si le Quatuor se présente également comme des chasseuses de chimères, iels pourront offrir de collaborer, mais leur feront bien sentir qu'ils sont des débutants. Après tout, ellux ont déjà abattus trois Chimères et survécus, ce qui est effectivement une belle performance.

Les villageois sont bien sûr très enthousiastes de leur présence, et n'hésiteront pas à les solliciter. Il y aura de la bravade, de la fausse modestie, à l'arrivée avant de s'isoler (ce qui ajoute au mystère et à l'émoi), et certainement de l'enrôlement voire de nouvelles personnes prêtes à faire le pacte avec la Rupture s'ils sauvent le village.

Les Chasseuses se mettront en chasse le lendemain de leur arrivée, ou dès que la météo est vivable. Pâris partira en éclaireur sous l'eau, renforcé par Héraklès qui tiendra la corde pour le remonter. Une sorte de pêche/appât. Le Crabe localisé (entre 1h et 3h de recherche selon les conditions météo, car iels sont mal équipés), Héraklès et Héra iront dans l'eau pour l'éliminer, le premier tel quel, la seconde entourée d'un scaphandre de pierre.

Le Crabe éliminé, iels remonteront son cadavre et prendront les pattes et pinces, laissant les antennes et le corps aux habitants. En marque de générosité, après qu'Héra engueule ses compagnons pour laisser une bonne image.

En cas de catastrophe, les Chasseuses sauvent leur peau d'abord, et quittent la région si le village est trop ravagé.

NB : les Chasseuses peuvent apparaître aux joueurs-euses comme une équipe de cinglés, du même acabit que les road warrior et autres combattants hauts en couleur et folie de MadMax. Et c'est totalement normal, c'est le but. Les Chasseuses de Chimères vivent généralement des vies courtes, intenses où tout se brûle et consomme dans une orgie de plaisir immédiat et souvent violent. En plus, iels sont au-dessus du lot...

Pâris (Skryx) : Paris est un guerrier et un baladin. C'est lui qui gère la partie contrat/social du groupe, et sert d'éclaireur. C'est un fin tireur à l'arbalète. Il aime s'isoler pour jouer de la musique quand il le peut. Il est assez sociable, mais plutôt bourru pour un Skryx. Il faudra lui parler car il ne lancera pas les discussions de lui-même, sauf si c'est pour négocier un contrat. Il s'est lancé dans la chasse aux Chimères car ça rapporte. Il se sent un peu diminué vis-à-vis d'Héra et Héraklès, n'ayant pas de pouvoir particulier, mais bon. Pas une raison pour faire le pacte avec la Rupture non plus, il tient trop à sa nature profonde.

Essence : 3 (Possession) Anathème : 0 (Immobilisme)
Hiver 3 Printemps 4 Été 3 Automne 3 Résilience 3
Survie 2 Erudition 2 Communication 2 Technique 1
Main 2 Paume 4 Griffes 3 Poing 2
Talents : Stridulation, Négociation, Exploration, Chasse, Athlétisme
Atouts : Guerrier, Inceivable 2,
Equipement : armure de soldat, arbalète, hallebarde

Héra (Humaine). Sorcière de la Terre, c'est l'artillerie lourde de l'équipe. C'est aussi la plus loquace, et la seule personne habilitée à rabrouer Héraklès. Elle est même très familière avec lui, comme si elle ne le craignait pas. Elle raconte assez facilement les exploits de la troupe, tentera parfois d'arrondir un peu les angles, car on ne fait de profit en se comportant systématiquement comme des asociaux. C'est, finalement, quelqu'un d'assez sympathique, malgré une posture clairement hautaine. Mais c'est plus la certitude, la conscience de pouvoir surpasser la personne en face qu'un orgueil démesuré. Elle est devenue Chasseuse de Chimère pour tester ses limites, et a formé le groupe avec Héraklès et Paris suite à leurs rencontres alors qu'ils traquaient un genre de lion-serpent-aigle chacun de façon indépendante. Tant qu'on va dans son sens, tout va bien...

Essence : 3 (Gloire) Anathème : 0 (Adaptabilité)
Hiver 3 Printemps 3 Été 4 Automne 3 Résilience 3
Survie 2 Erudition 2 Communication 3 Technique 1
Main 2 Paume 1 Griffes 1 Poing 2
Talents : Fertilité, Diplomatie, Bricolage, Abri, Médecine
Atouts : Meneur, Lien Renforcé (Pâris et Héraklès)
Armement : armure de voyage, bouclier, masse

Appel de la Pierre

Ce Sortilège permet de créer ou supprimer une roche/métal/cristal. Il ne peut créer que des roches/minerais/cristaux présents dans l'environnement du Gardien, de la forme choisie. Les éléments créés disparaissent lorsque le Sortilège prend fin, ceux détruits reviennent, repoussant à l'extérieur ce qui aurait pris leur place.

Forger

Ce Sortilège permet de modeler à loisir la forme d'une roche/métal. Il peut permettre de tordre le métal, animer des figures de sable ou de mercure, changer la forme d'un rocher...La quantité de matière doit être conservée. L'Intensité dépend de l'ampleur des changements effectués.

Forger permet également de reformer une roche à partir de ses morceaux (pierre, bloc, sable, poussière...) ou, à l'inverse, de l'éroder et la fracturer en morceaux. L'Intensité dépend alors de la différence de taille entre les blocs d'origines et finaux.

Frisson de Terre

Ce Sortilège permet de produire ou d'atténuer une secousse sismique selon son Intensité. Il permet également de réduire la Difficulté de Météo due à l'Automne pendant sa Durée. La Difficulté de Météo due à l'Automne est réduite de la moitié de l'Intensité de Frisson de la Terre (arrondi).

Héraklès (humain) : longs cheveux blanc, 2m de haut sur 80cm de large, Héraklès est une force de la nature. Ou plutôt de la Rupture. Comme en témoignent les protubérances cristallines violettes qui dépassent de ses épaules. Il est arrogant, souvent méprisant, fera référence au Quatuor comme de la bleusaille, et n'hésite pas à frimer, vendre le choix qu'il a fait. C'est un enthousiaste de la Rupture. Il dit avoir fait le pacte pour sauver un ami à lui alors qu'ils gardaient tous deux un troupeau de chèvres. Son ami est tombé dans un trou, il est allé manger de la chair de Chimère, sur un cadavre vu le matin, pour acquérir la puissance. (NB : il ne précisera pas s'il l'a effectivement sauvé après cela). Il parle sans complexe du pacte, qui consiste à rejeter tout ce que l'on aime et auquel on tient, mais pour acquérir un vrai pouvoir de changer les choses, de rendre le monde meilleur et de le débarrasser des Chimères. Il est convaincu, et s'il élimine le Crabe, sera particulièrement convaincant pour les gens de Lefar.

Essence : 1 (Passion)

Anathème : 6 (Gloire)

Hiver 3 Printemps 3 Été 3 Automne 4 Rupture 3

Survie 3 Erudition 1 Communication 2 Technique 1

Main 3 Paume 2 Griffes 4 Poing 4

Talents : Fertilité ; Prouesses, Elevage, Bravade, Sourcier

Atouts : Increvable 3

Jamais Démuni

Ce Sortilège permet de créer ou de supprimer un objet de Pourprine. Un objet de Pourprine confère un bonus égal à son Intensité lorsqu'on l'utilise. Une arme de Pourprine impose un test de Résistance à la Rupture égal à son Intensité si elle Blesse quelqu'un (faites le test à la fin du combat).

Mille Façons de dire Non

Ce Sortilège permet de modeler à loisir la forme d'une concrétion de Pourprine. On peut la tordre, l'animer, la liquéfier, la fracturer, la souder...tant que la quantité de matière est conservée. L'Intensité dépend de l'ampleur des changements effectués.

Le Parjure peut également utiliser Mille Façons de dire Non pour infliger des Blessures, Traumas, Maladies ou Poisons, ou les guérir (la guérison ne concerne cependant que le Parjure).

Refuser l'Échec

Ce Sortilège confère au Parjure qui le lance (et uniquement à ce Parjure) un bonus égal à son Intensité pour tous les Appels et tests de Résistance effectués pendant sa Durée.

Dénouement

Il n'y a pas de dénouement définitif.

Selon les cas, les Chasseurs peuvent arriver ou pas. Le Quatuor laisser le Crabe mourir, voire le tuer (avec les conséquences sur les œufs, le corail et les méduses). Il est également possible de le nettoyer du corail rongé et de se lancer dans la régénération de la barrière de corail. Ou simplement d'apprendre à vivre avec le Crabe, la Chimère et le corail.

On peut également réorienter la vie de Lefar vers de la culture et l'exploitation des ressources en pierres et minerais des falaises environnantes (avec les bons outils), par exemple. Il est également possible pour un personnage avec au moins 2 en Ingénierie de faire du mortier et de leur offrir cette technologie qui leur donnera de bien meilleures demeures, donc la possibilité de faire des projets (atelier transformation du lait ? Elevage des poissons ?)

Ce qui est sûr :

- les habitants de Lefar n'ont à priori aucune raison de faire confiance au Quatuor s'il leur annonce que le Crabe n'est pas une Chimère, et même si, la soif de vengeance et la peur l'emportent. Gagner la confiance des habitants est une étape capitale pour les convaincre de ranger leur rancœur, ou juste de ne pas sombrer dans la Rupture
- le lien entre les habitants et le corail est le meilleur levier sur lequel s'appuyer
- si Héraklès tue le Crabe et que celui-ci est toujours considéré comme une menace, il suscitera des vocations, de Chasseuses de Chimère et de personnes prêtes à se Parjurer. Téo! sera le premier à faire le pacte, souhaitant devenir un protecteur du village...qu'il quittera alors juste après où dont il provoquera la chute.
- Les Chasseuses de Chimère peuvent tuer la Chimère, mais avec l'aide du Quatuor. Même une aide infime fera pencher la balance en leur faveur, mais sans cela elle les dévorera

- Le Quatuor n'a quasiment aucune chance de vaincre le trio par eux-mêmes. Un conflit avec eux est peu recommandé, il n'est pas dit qu'ils épargneront la vie de leurs adversaires, surtout s'ils donnent du fil à retordre et ont des pouvoirs (pour le sport et le défi).
- Hector peut être amené au Temple, ou simplement signalé pour qu'il soit approché. Il deviendra un Gardien de l'Hiver.
- Hiriël Maevia sera contente dès lors que le Quatuor revient sain et sauf. Si Héraklès et sa clique sont encore en vie, et d'autant plus s'ils ont fait des émules, elle demandera au Quatuor, pour la suite des opérations, de les suivre et de comprendre ce qu'ils veulent, mais surtout d'éviter qu'Héraklès ne crée des poches de Parjures sur son sillage.
- Le Quatuor peut décider de rester à Lefar pour la reconstruction, gérer les conséquences de ses décisions et d'aider le village dans sa nouvelle vie, jusqu'à ce que ce soit à peu près stabilisé avant de revenir à l'école

Les Intempéries, les masses saisonnières et des décisions prises, tout peut faire partir l'histoire très loin de la préoccupation première.

Si le temps restant le permet, il est intéressant de faire jouer la stabilisation/reconstruction ou toute autre décision prise par le Quatuor.

Le scénario prend fin lorsque les joueurs décident de rentrer à ESPRI, font un débriefing et que la Directrice leur donne ses conclusions et directives. Aucune limite de temps pour cela, juste prévenir un minimum l'école que le Quatuor est vivant et de ce qu'il fait.

Quelques infos sur le Corail

Les coraux en question sont de la famille des coraux rouges et des coraux noirs qu'on trouve sur Terre. Bien sûr, chez nous coraux ne font pas de grandes barrières et ne s'accrochent pas aux crabes comme ici, mais c'est pour donner une idée de leur formes et couleurs 😊



Carte de Lefar (merci à Trajan de <https://ludilogie.fr> 😊)
Voir page suivante

