

LA GAZETTE D' ARGOSIA

TEXTES : John Grümph

Au programme de ce treizième numéro :

TROIS AVENTURES

Voici trois courtes aventures en ARGOSIA, de quoi occuper une séance de jeu plus ou moins longue selon les développements voulus par la maîtresse de jeu et les joueuses. Tu peux aussi placer ces moments au milieu d'une campagne, quand tu as besoin de missions intermédiaires à fournir aux aventuriers ou que tu dois nourrir un voyage avec quelques péripéties. Les aventuriers peuvent donc tomber par le plus grand hasard sur l'aventure, en découvrant les conséquences de ses prémices (à mettre en scène avec attention, par de multiples petits indices), ou parce que des figurants en détresse ont besoin d'aide, qu'il s'agisse de simples villageois, alarmés ou simplement ennuyés, sans moyens d'agir, ou du seigneur local et ses chevaliers, dépassés par les événements ou occupés à d'autres missions plus urgentes. Bien entendu, la règle est toujours la suivante : *aucun gros cul n'est disponible pour faire le boulot et c'est aux aventuriers de s'y coller.*



LE PACTE DES CHAMPIGNONS

LA SITUATION

⊗ Le village de **VIQUEJACQ** est un peu isolé sur les marches du royaume, dans une région de collines boisées et de vallées fertiles peu propices aux chemins transversaux. Le village vit de l'élevage de grands bovins laineux (fournissant du lait pour les fromages et une laine un peu grossière mais très solide, parfaite pour le feutre) et aussi de l'exploitation du bois des forêts proches.

⊗ Toutefois, depuis quelques semaines, mois peut-être, les bêtes sont moins en forme et tombent aisément **MALADES** : leur lait est plus aigre, leur laine plus rêche, elles perdent l'appétit et, parfois, meuglent désespérément la nuit. De même, sur les chantiers forestiers, **LES ACCIDENTS** sont plus nombreux : rien de grave souvent, juste de grosses échardes, des chutes sans gravité au milieu des branches répandues au sol, des cognées qui se brisent, mais il y a aussi eu quelques membres cassés et de profondes entailles. Les habitants du village n'ont pas tout de suite remarqué ces incidents, leur fréquence ou leur concomitance, mais ils commencent à se poser des questions : le village a-t-il été **MAUDIT** ?

⊗ Par ailleurs, le village a été attaqué à plusieurs reprises ces derniers mois par des **INSECTES GÉANTS** descendus des collines, qui ont causé quelques dommages aux cultures (fourmis, scarabées et limaces – certes, techniquement pas un insecte).

⊗ Voici **LES FAITS**, dont personne n'a connaissance et sur lesquels les aventuriers vont devoir enquêter et, peut-être, offrir des solutions :

- ✓ **LA VIEILLE ASCELINE** était la chef du village depuis plus de quarante ans et son herboriste. Elle est décédée un an auparavant (et c'est **MAGLOIRE** qui l'a depuis remplacé). Asceline était du genre affairée et attentive, à se mêler de tout et à trouver des solutions pour tout. Il faut reconnaître que sous son gouvernement, le village a prospéré.
- ✓ Toute enfant, Asceline s'est perdue dans les profondeurs de la forêt. Elle y a fait connaissance de **TEGWEN**, une étrange et très ancienne créature, unique en son genre, moitié-fée, moitié-esprit. Toutes deux ont échangé un **PACTE D'ÉTERNELLE AMITIÉ** : toute sa vie, en plus de lui rendre occasionnellement visite, Asceline a accordé un moment de sa journée à penser à Tegwen et à lui souhaiter le meilleur, partageant ses préoccupations et ses bonheurs dans l'intimité de son esprit. En échange, Tegwen a accordé son attention au village, le protégeant de loin, fournissant des apothicats à Asceline et calmant les tumultueux esprits des bois. Bien entendu, jamais Asceline n'a parlé de cela à quiconque, même si quelques proches avaient remarqué que la « vieille », sur la fin, évoquait parfois une amie imaginaire avec un peu de chagrin.

- ↘ Depuis la disparition d'Asceline, Tegwen s'est retrouvée seule, DÉPRIMÉE par la perte et le deuil, et elle ne s'occupe plus du village et de ses habitants. LES ESPRITS DES BOIS sont plus insolents et mauvais que jamais, déchaînant leur malice trop longtemps réprimée contre les bûcherons. Sans les soins d'Asceline et LES LINIMENTS de Tegwen, les bêtes redécouvrent simplement les effets des parasites et du climat.
- ↘ Tegwen vit dans AU CŒUR DE LA FORÊT, sur les sommets des collines. Les sous-bois dont elle s'occupe sont recouverts de champignons tout droit sortis des profondeurs du monde. Des insectes géants s'en nourrissent (fourmis, scarabées, scolopendres, limaces, et ainsi de suite), ce qui rend les lieux particulièrement dangereux. Tegwen s'y promène invisible, errant sans véritable but, mais protégeant son domaine des intrus – elle les perd dans des zones humides, provoque des explosions de spores toxiques, les ensorcelle avec des petites malédictions mineures et désagréables.
- ↘ Attention, le plus grand danger de la forêt, c'est la présence d'un ESSAIM D'ABEILLES GÉANTES à la piqure mortelle. Elles sont nombreuses, territoriales et agressives. Seule Tegwen est leur amie et peut, sans danger, venir s'y servir en miel et en gelée royale (un puissant médicament capable de guérir les maladies les plus graves, y compris les maladies magiques).

MISE EN JEU

⊗ LES AVENTURIERS sont appelés au village ou y passent simplement la nuit, en route pour une autre destination, et y apprennent l'infortune des habitants. Peut-être que, cette nuit-là, les champs sont attaqués par des limaces géantes.

⊗ La principale problématique de cette aventure est de permettre aux aventuriers de faire UN LIEN ENTRE ASCELINE ET TEGWEN, mais pas trop vite non plus. Il leur faut déjà découvrir l'environnement : le village, ses habitants et ses bêtes ; les chantiers forestiers ; la forêt et ses habitants. Asceline étant décédée depuis un temps, personne ne pense de prime abord à l'évoquer.

⊗ Tegwen peut passer, dans un premier temps, pour LA PRINCIPALE MENACE du village – ses tours malicieuses pour faire tourner chèvre les aventuriers dans la forêt peuvent certainement agacer ces derniers. Les insectes géants qui attaquent le village peuvent sembler dirigés par elle (alors que, bien au contraire, c'est leur abandon qui met le village en danger).

⊗ Le nœud pourrait être, sans doute et pour accélérer le déroulement de l'histoire, que les aventuriers découvrent une sorte de CABANE au creux d'un vieil arbre creux, gentiment confortable, avec un DESSIN D'ENFANT accroché et représentant Asceline et Tegwen se tenant par la main. Le dessin est très ancien, un peu défraîchi, et porte les deux noms. Un dessin identique était accroché dans la chambre d'Asceline, maintenant rangé dans un coffre au grenier de la maison.

⊗ Resterait donc, pour les aventuriers, à ÉTABLIR UN CONTACT avec Tegwen, à lui présenter leur condoléance et, peut-être, à trouver une manière de permettre l'établissement d'un nouveau pacte entre Tegwen et les habitants du village. Quels en pourraient être les termes ?

DEUX GÉANTS EN MARAUDE

LA SITUATION

⊗ Toute la région est **EN ALERTE**. Les chevaliers et les messagers passent dans les villages pour avertir leurs habitants, les soldats sont dépêchés pour protéger les ponts et les ouvrages d'art. **DES GÉANTS** ont franchi la frontière du Sauvage et ravagent les terres civilisées. Un géant est une menace sérieuse pour la plupart des humains. Un groupe de géant est un cataclysme en préparation.

⊗ **LES GÉANTS** ne sont pourtant que deux et assez jeunes encore, mais ils restent dangereux et vont sans doute provoquer de nombreuses destructions. Ils ont pour noms **URARQUA** et **MUNDEUS**, ils sont amoureux et ils ont été bannis de leur clan pour des raisons complexes. Urarqua est, par ailleurs, enceinte. Deux gamins en rupture de ban, bien colère et sans ressources, obligés de quitter le sauvage, voilà qui promet de l'agitation et de la casse – il faut se nourrir et passer ses nerfs sur quelque chose.

⊗ Bien entendu, au plus simple et au plus rapide, il suffit d'aller **LEUR TAPER DESSUS** assez fort et assez longtemps pour qu'ils fuient ou qu'ils décèdent. **MAIS...**

- ↪ **ET SI** on les avait aperçus se recueillir à un sanctuaire de la déesse du sauvage. Et, plus tard, s'approcher d'un village et balancer en direction de l'église, connu pour son culte local d'une sainte de la déesse de la vie, de pleins paniers de fruits et de plantes médicinales – comme une manière d'offrande ?
- ↪ **ET SI** d'autres géants avaient passé les frontières, ceux-là agressifs et méchants ? En vérité, un seul autre géant, puissant celui-là, envoyé **TRAQUER** les amoureux pour les **ASSASSINER** brutalement.

MISE EN JEU

⌘ **LES AVENTURIERS** sont mis en alerte par les hérauts du seigneur ou appelés par lui. Un groupe de géant, ce n'est pas une mince affaire, ni pour les chevaliers, ni pour les soldats.

⌘ Bien entendu, **DES RÔDEURS** les surveillent de loin et les suivent. On ne comprend pas ce qu'ils veulent : ils volent du bétail, cassent des cabanons isolés et de vieilles granges, dénudent des vergers, piétinent des bosquets, mais ne s'approchent pas des villages ni des voyageurs. La nuit, ils semblent simplement disparaître (ils possèdent, en vérité, une tente magique et invisible, sous laquelle ils se retirent).

⌘ **LES DEUX AMOUREUX** ont été bannis par le chef de leur clan. Il avait des vues sur Urarqua, mais celle-ci a refusé ses avances. Le chef a profité d'une broutille pour se débarrasser de Mundeus, d'abord en tentant de le faire tuer puis en le bannissant. Bien entendu Urarqua l'a suivi dans son exil.

⌘ Pour les éliminer, le chef a dépêché son meilleur chasseur **ENNOSH**, un géant brutal et rusé qui savoure déjà son plaisir – la tendre viande des tourtereaux sera son meilleur repas de l'année.

⌘ Les aventuriers vont devoir démêler les fils de **CETTE HISTOIRE**, éliminer tout ou partie des géants (et, on l'espère, ne choisir d'Ennosh pour cible). Et ensuite ? Raccompagner les géants dans le sauvage ? Leur offrir un coin où s'installer (à condition qu'ils se comportent convenablement) ? C'est, bien entendu, au seigneur de prendre la décision finale, mais il saura nécessairement écouter l'avis des aventuriers.

LE MAUDISSEMENT DE CLOTHILDE

LA SITUATION

⊗ **CLOTHILDE**, 15 ans et demi, la fille du seigneur **GAULTIER DE LANGOT**, est atteinte d'une terrible affliction qui, sans doute, ne lui laisse plus que quelques mois à vivre. Elle est désormais enfermée dans une chambre au donjon, volets fermés et porte gardée jour et nuit : au cours de crises terribles, elle se transforme en une sorte de monstre affreux qui agresse et mutilé les malheureux à portée – au cours de sa toute première crise, le jour de ses quinze ans, elle tua ainsi sa nourrice, celle qui l'avait élevée depuis sa naissance.

⊗ Les mages et les clercs ont pu déterminer que la jeune fille avait été **MAUDITE** de telle manière que les effets s'en déclenchent le jour de son anniversaire. Aucun rituel n'a permis de l'en débarrasser, d'en annuler ou d'en réduire les effets. Chaque jour, de nouvelles crises l'affectent et réduisent, peu à peu, sa vitalité et sa résistance – les crises sont plus longues, plus violentes, et la métamorphose en une créature humanoïde difforme, surpuissante, qu'il faudra certainement achever avant qu'elle ne puisse s'échapper.

⊗ L'origine du maudissement reste encore un mystère, bien que les érudits, après en avoir appelé aux connaissances du dieu du savoir, pensent que le responsable en serait **ATELSTHAN DE LAZAN**, le premier conseiller du père du seigneur actuel.

- ↘ Atelsthan servait le précédent seigneur en qualité de **PREMIER CONSEILLER**, il y vingt ans et plus. On s'aperçut toutefois qu'il détournait des revenus et surtout qu'il exerçait une influence magique sur les gens pour en obtenir faveurs et services. Il devint un jour évident que l'homme était un **SORCIER MALÉFICIEUX**.
- ↘ Le seigneur Gaultier venait de succéder à son père et sa fille aînée, Clothilde, venait de naître qui lui succéderait à son tour. Les preuves réunies contre Atelsthan, les chevaliers organisèrent **SON ARRESTATION** au château. Malheureusement, il était encore trop puissant pour eux et leur échappa. Toutefois, avant de s'enfuir, il croisa la route de la dame du château et de Clothilde ; il la maudit d'un regard et disparut. Personne, à ce moment, n'en pensa bien plus et l'affaire fut oubliée.
- ↘ Ce qu'est devenu le sorcier ? Il apparaît qu'il a trouvé refuge au cœur de **LA FORÊT DE RESSOUCHE** et que depuis, personne n'a plus jamais entendu parler de lui.
- ↘ Le secret du maudissement, et la raison pour laquelle il est impossible de le lever, par aucun rituel connu, est sans doute que le sorcier est encore **VIVANT** et qu'il a lié le sort à sa propre vitalité.

⊗ **LA FORÊT DE RESSOUCHE** se niche dans une large vallée, entre de hautes collines, en plein milieu du royaume. Les lieux, toutefois, sont absolument infréquentables et nul n'y a pénétré depuis des générations. Le dieu du savoir (ou des érudits, ou même quelques livres poussiéreux) peut toutefois donner les informations suivantes :

- ↪ Lorsque le royaume fut créé, la forêt était déjà très dangereuse et n'avait pu alors être débarrassée de la **TRIBU DES ORQUES DE BRONZE** qui y vivait, non plus que d'autres créatures terrifiantes comme des meutes de **LOUPS-FENRIR** (des loups de feu).
- ↪ Depuis, la situation s'y est encore aggravée : emportée par un cataclysme inconnu, la tribu orque a disparu. Désormais, ce sont plus de **DEUX MILLES ORQUES ZOMBIES** puissants et dangereux qui hantent les lieux, errant au hasard des futaies le long de la rivière qui la traverse.
- ↪ Toutefois, comme aucun zombie, ni aucun loup ne sort jamais de l'abri des frondaisons, il a été décidé de **NE PLUS S'EN OCCUPER**. Les rôdeurs du roi veillent de loin, mais aucune tentative de conquête n'a jamais eu lieu.

MISE EN JEU

⊗ Les aventuriers ont été appelé au secours par **GAULTIER DE LANGOT**, à moins que, entendant la rumeur, ils ne se présentent d'eux-mêmes au château. Bien entendu, cette histoire tragique ne connaît, pour le moment, qu'**UNE SEULE SOLUTION** : s'introduire dans la forêt de Ressouche, trouver le sorcier, le tuer et récupérer tout ce qui pourrait servir à un rituel de désenchantement réussi.

⊗ Après cette **LONGUE INTRODUCTION**, l'aventure est finalement assez linéaire :

- ↪ Se rendre aux portes de la forêt, guidé par des rôdeurs du seigneur.
- ↪ Choisir un chemin : en suivant la rivière, au creux de la forêt, (avec une plus forte concentration de zombies) ou, au contraire, en recherchant les chemins hauts, sur les pentes des collines (avec des loups-fenrir plus nombreux).
- ↪ Trouver la tanière du sorcier et l'éliminer.

⊗ Bien entendu, le principal danger pour les aventuriers est de croiser **DES ORQUES ZOMBIES** (plus puissants qu'un zombie normal). Ceux-ci ont un comportement étrange : contrairement aux zombies classiques, ils ne s'assemblent pas en meutes de plus en plus grandes, mais restent en petits groupes de trois à vingt individus (1d6 fois trois ?). De plus, ils ne quittent jamais la forêt. Par ailleurs, aussitôt tués, ils disparaissent dans l'humus de la forêt, et réapparaîtront plus tard, d'ici quelques mois. La seule parade connue pour éviter les rencontres ? Marcher lentement et ne pas faire de bruit.

⊗ **LES LOUPS-FENRIR**, quant à eux, chassent en petites meutes les grandes bêtes de la forêt dont ils sont les seuls prédateurs. Pour les tenir à distance, il faut être rapide et agressif – c'est-à-dire, le comportement parfait pour attirer les zombies. Autant dire, par ailleurs, qu'un combat engagé contre des fenrirs pourra bien se poursuivre aussitôt par un engagement contre des zombies.

⊗ Selon le temps disponible pour la séance de jeu et L'ASTUCE DES JOUEUSES, la route peut être parsemée d'embuscades et d'échauffourées ou, au contraire, ne connaître aucun épisode alarmant (la forêt est immense et les chances de tomber sur un ennemi diminue drastiquement avec les précautions prises).

⊗ Au cœur de la forêt, le long de la rivière, se dresse UN IMMENSE BÂTIMENT maçonné et décoré, entouré de dizaines de mesures dont il ne reste plus que des piles de gros cailloux. Le bâtiment était UN OBSERVATOIRE ORQUE, un lieu de savoir et d'étude. Il est constitué d'une grande salle à colonne soutenant un toit en terrasse et d'un sous-sol sous voûte, accessibles par un escalier à vis. Tous les murs sont décorés de figures astronomiques et astrologiques.

↘ LA GRANDE SALLE À COLONNES est vide, mais un squelette git au pied de l'escalier : un homme âgé, vêtu d'habits grossiers et solidement reprisés, des bagues magiques aux doigts, un sac qui contenait des vivres près de lui. C'est le sorcier : Il est simplement tombé là, terrassé par l'une des afflictions qui le marquait.

↘ SUR LA TERRASSE, des pierres de diverses tailles, disposées sur les pourtours, marquent la mesure d'un calendrier draconique, et ses sols dessinent des motifs et des calculs complexes.

↘ DANS LES SOUS-SOLS, divisés en une multitude de petites salles en enfilade selon un modèle en damier, les aventuriers trouvent aussitôt le camp du sorcier – des meubles qu'il a construits lui-même, des livres de magie, quelques parchemins peut-être, et ce qu'il faut pour s'installer confortablement. Il apparaît qu'il a pu vivre ici une ou deux années avant de succomber.

↘ LES MURS DES PETITES SALLES portent illustrations, peintures et marques laissées par des générations d'astrologues orques. C'est une mine d'information et de savoir, mais difficile à déchiffrer (c'est une version ancienne de l'alphabet draconique, utilisée pour translitérer un patois gobelin local).

↘ En explorant les lieux, les aventuriers sont rapidement attaqués par LE SPECTRE DU SORCIER. Il va falloir le vaincre pour espérer sauver Clothilde.

↘ Plus loin, les aventuriers trouvent LE CORPS MOMIFIÉE D'UNE GUERRIÈRE ORQUE (oui oui, elle est bien morte). Elle est entièrement entourée de voilages et de tissus et installée sur une table en pierre, avec beaucoup de précautions et de respect. Il faut la déshabiller pour en apprendre plus : il apparaît qu'elle porte encore des traces de blessures et qu'elle a été décapitée (sans doute une exécution). Sa tête a été réalignée avec le corps, elle a été soigneusement rhabillée et porte quelques magnifiques bijoux cérémoniels. Entre ses mains, UN PAPYRUS presque indéchiffrable (sauf par la magie de quelque mage archiviste de la capitale) révèle son histoire.

↳ **DANERKA** était une princesse de son peuple, une guerrière et une astrologue. Elle-aussi fut trahi par l'un de ses conseillers, **KERGRIM**, un sorcier qui sacrifia son peuple pour atteindre le pouvoir suprême, les transformant en zombies pour en absorber la force. Danerka lutta et succomba. Capturée par les acolytes de Kergrim, elle fut décapitée par lui. Son corps fut volé par les derniers orques de bronze survivants qui placèrent son corps dans les profondeurs de l'observatoire et écrivirent son histoire.

⊗ **KERGRIM** est un nom connu, celui d'un chef orque du sauvage, puissant et vénéré. Se pourrait-il que le tuer libèrerait son peuple et débarrasserait la forêt des zombies ?

⊗ Quoi qu'il en soit, **DE RETOUR AU CHÂTEAU**, les aventuriers peuvent assister au rituel de guérison qui rend toute sa santé à Clothilde. Il reste toutefois encore bien du chemin avant que celle-ci ne n'échappe aux cauchemars : elle se rappelle parfaitement tous les coups qu'elle a porté et la mort de sa bien-aimée nourrice.