

Une Affaire de Famille

Traduction de *Family Business* écrit par Martin Rundkvist

<http://otherhands.com/>

Présentation : Nos héros se retrouvent malgré eux impliqués dans un conflit familial. Vont-ils aller à l'encontre d'un amour naissant entre deux jeunes gens ?

Mise en place des joueurs: Il est nécessaire que les PJ possèdent au moins un cheval et qu'ils soient en voyage, de préférence dans le Lamedon.

Un refuge pour la nuit

Les PJ traversent les landes du Lamedon alors que la nuit approche et que le dernier village est à des milles de là. Heureusement pour eux, une ferme accueillante se présente au détour du chemin. A l'approche des PJ, un homme sort de la maison. C'est le propriétaire, un homme d'âge mur nommé Eskil, qui leur demande les raisons de leur venue dans le coin. Finalement il accepte de les loger ainsi que leurs chevaux contre une légère compensation pécuniaire (*la moitié de la somme demandée dans une auberge classique*). Si les PJ ont l'air pauvres, Eskil demande à être payé d'avance. L'écurie peut abriter trois chevaux en compagnie des mules d'Eskil. Les autres seront mis dans un pré fermé à proximité de la maison. Il est préférable que les sacoches de selle restent dans l'écurie avec le reste de l'harnachement des chevaux.

A l'intérieur, on sert aux voyageurs du ragoût de mouton, du pain, du fromage et du lait de chèvre. Eskil et les femmes de la maisonnée les encouragent à conter les récits de leurs voyages. Les hommes sont absents. Comme la majorité du temps, ils sont encore dans les pâtures avec les troupeaux de moutons. Eskil annonce fièrement aux PJ au cours de la discussion que sa fille Edla va se marier à l'héritier d'une ferme voisine dans une semaine. Ce faisant, il sourit à sa fille qui lui répond par un sourire un peu tendu. Sa mère, Virnia, se veut réconfortante en lui avouant qu'elle aussi avait des craintes avant de se marier avec Eskil mais qu'au final ce n'était pas si mal. L'assistance rie de bon cœur. Cependant des PJ perspicaces peuvent noter que la jeune fille reste troublée.

Des couches ont été préparées à l'attention des PJ dans la mansarde. Le fils aîné, rentré entre-temps dort avec sa femme et sa petite sœur dans la salle principale juste en dessous de la mansarde. Les couches des deux autres frères ont été reléguées dans la grange. Si des gardes ont été organisées par des PJ particulièrement paranoïaques, des bruits sourds peuvent être entendus en plein milieu de la nuit (*perception difficile*) mais rien d'alarmant au final.

Les PJ sont réveillés à l'aube par des cris par-dessus lesquels on peut entendre Eskil rugir : « maudite fille ! Ah quand je lui mettrai la main dessus ! Maudite ! ». Eskil essaye d'expliquer, tout en lâchant de temps en temps des jurons, que sa fille a apparemment choisi de s'enfuir pendant la nuit sur le dos d'un des chevaux des PJ ! Le pire c'est qu'il semble qu'elle se soit servie dans les sacoches de selle, dans le cas où elles étaient dans l'écurie. Dans ce cas, elle aura subtilisé de la nourriture, un peu d'argent et de préférence une babiole particulièrement chère aux PJ. Eskil est en rage et Virnia profondément honteuse de la conduite de sa fille. Cependant elle prie les PJ de ne pas entreprendre d'action précipitée : Edla va sûrement revenir bientôt avec les biens qu'elle a volés. Ses frères vont vite la retrouver car tout le monde connaît les raisons de sa fuite.

Edla a souvent parlé avec enthousiasme d'Adrin, le fils d'une des familles voisines. Elle ne pouvait pas cependant se lier à lui. Il était prévu depuis longtemps qu'Edla se marie avec un autre jeune homme mais il paraît clair maintenant qu'elle n'embrassait pas cette perspective. Elle a sûrement fui avec Adrin quelque part et cela ne prendra pas longtemps pour les retrouver. Il faudra tout de même repousser la date du mariage d'une semaine mais la future belle famille ne doit pas en apprendre les raisons. Virnia prie les PJ d'être miséricordieux car le bonheur de sa fille effrontée ne tient qu'à un fil.

Le plan des amoureux

Adrin n'a jamais quitté son foyer lors de cette fameuse nuit et aucune trace d'Edla ne permet de l'accuser dans cette affaire. En fait, c'est son ami Hallas qui a emmené la jeune femme à une hutte de berger où Adrin pourra les rejoindre dès que la situation se sera calmée. Ci-dessous est expliquée une pratique bien connue des Lamedondrim.

Le système d'héritage et l'élevage de moutons rendent les mariages stratégiques entre les familles possédant des terrains. Des alliances de confiance et de propriété sont forgées à travers des mariages arrangés. C'est, cependant, une source de frustration pour les jeunes qui ont autre chose en tête que des considérations matérielles à propos des pâtures. En dernier recours, les jeunes filles célibataires se font kidnapper par leurs amoureux et ces jeunes couples se font invariablement poursuivre à travers le territoire par les frères de la fille. Traditionnellement ces drames se résolvent ainsi : le couple se cache jusqu'à ce que la fille soit enceinte, après quoi son père se retrouve devant le *fait accompli* (en français dans le texte) et accepte le mariage le plus souvent.

Après une courte enquête, les PJ comprendront vite ce qu'il s'est passé et devront atteindre les amoureux avant qu'ils ne soient attrapés par les frères d'Edla. A ce moment, les PJ devront faire leur opinion et choisir leur camp dans ce conflit familial et essayer de récupérer leurs possessions volées. Leur motivation à résoudre ce problème de famille tient à l'importance de l'équipement dérobé.

Les PNJ

La famille Eskilion :

- Eskil le fermier : Un énorme et colérique cinquantenaire avec des cheveux grisonnants et une barbe.
- Virnia sa femme : Une femme trapue et costarde avec de longs cheveux noirs en chignon.
- Pickor le frère aîné : Un trentenaire robuste et plutôt accommodant avec une barbe.
- Erling le cadet : Environ 25 ans, c'est un homme mince et solennel.
- Joar le plus jeune frère : Un jeune homme dégingandé et fougueux avec des cheveux auburn et une fine moustache ridicule.
- Hillas, la femme de Pickor : Une trentenaire timide et grassouillette avec des cheveux paille et des yeux gris. Elle est visiblement enceinte d'un deuxième enfant.
- Orvil, le frère d'Hillas : Un grand et lent jeune homme avec des cheveux paille et des yeux bleus.

Edla Eskiliel

Edla est la plus jeune fille d'Eskil et Virnia. Sa grande sœur Sandhis est mariée et vit sur la rivi re Ciril. Edla est grande et maigre, avec de brillants yeux bruns dans un visage ordinaire encadr  par une chevelure noisette. Elle a un peu plus de vingt ans et donc est bonne   marier. Eskil a par cons quent n goci  son mariage avec Wilfer, le fils a n  de Brakas, un voisin d'Eskil plus au sud. Le probl me est qu'Edla n'aime pas le frustr  Wilfer. Quelques ann es d'escapades furtives avec Adrin Enarion l'ont convaincu qu'il ferait un bon mari. Malheureusement, Adrin n'h ritera que d'une partie des possessions plut t mis rables de sa famille et cela fait de lui un pr tendant moins brillant selon Eskil. Aussi a-t-il mis une fin de non recevoir aux vues d'Edla, mais celle-ci est t tue.

Adrin Enarion

Les terres d'Enar se situent au nord de celles d'Eskil. Enar est vieux et ses fils font l'essentiel du travail. Adrin est le plus jeune de quatre fr res et a environ l' ge d'Edla. Adrin est un r veur, d'ailleurs ce sont ses chiens qui font tout le travail lorsqu'il garde les troupeaux. Il n'est pas sp cialement fringant mais plut t bien fait, ras  de pr s, avec des cheveux noirs en bataille et des yeux bleus. Il est compl tement d'accord avec Edla   propos de l'homme avec qui elle devrait se marier... Il a demand    son p re, Enar, de discuter de cela avec Eskil mais Enar a refus  sachant que la r ponse d'Eskil  tait facilement pr visible.

Hallas Benokion

Hallas est le seul fils de Benok, l'homme qui poss de les terres au nord du domaine d'Enar. Adrin et Hallas sont devenus amis depuis une apr s-midi d'enfance qu'ils avaient pass    essayer de s parer leurs troupeaux m lang s. Hallas a accept  d'aider Adrin et Edla avec le fameux coup de l'enl vement. Hallas a quelques ann es de plus qu'Adrin et il est fier que son mariage soit d j  arrang    sa convenance. Il est plut t costaud et porte une barbe noire.

Les lieux

La ferme d'Eskil

C'est une ferme familiale typique du Lamedon et sa description convient  galement tr s bien aux fermes voisines d'Enar, Benok et Brakas. Le b timent principal est une maison de pierre de plein pied en forme de U avec un toit de chaume. Les pi ces de vie sont dans l'aile gauche. La partie centrale abrite l' curie et ses deux mules, une charrette et le local aux outils. L'aile droite est utilis e comme entrep t pour la laine et le fourrage. Les autres b timents sont le poulailler et le hangar utilis  d'ordinaire pour la traite des brebis. S'il n'y a pas de rivi re   proximit , un puits se trouve entre les deux ailes du b timent principal.

Pr s des habitations existent plusieurs enclos utilis s pour la tonte des animaux qui a lieu au printemps. Quelques pr s cl tur s de taille modeste peuvent  tre vus un peu plus loin.

La plus grande partie de l'espace de vie est constitu  par une seule large pi ce avec un grand  tre   une extr mit  (les mules sont de l'autre c t  de ce mur). Des bancs de pierre

construits dans les murs font également office de couches et une grande table entourée de tabourets en bois occupe le centre de la pièce. A l'autre extrémité se trouvent les portes qui mènent à la chambre du maître du domaine et au garde-manger (verrouillé). Les bricoles de la vie courante sont rangées sous les bancs ou pendues à des crochets dans le plafond, plutôt bas. Deux métiers à tisser sont à proximité de la table. Les vêtements d'extérieur sont pendus à des patères de chaque côté de l'entrée. Une échelle contre le mur opposé à l'entrée mène à travers un trou du garde-manger à la mansarde.

La hutte de berger

C'est l'une des innombrables huttes dont s'accommodent les bergers Lamedondrim quand ils mènent les moutons aux pâtures. Il est localisé dans une prairie sur les terres de Benok, le père d'Hallas. La hutte a peu de chances d'être visitée au moins aussi longtemps que pour se retrouver enceinte. C'est pourquoi Hallas l'a choisie pour ses amis. Selon la saison la prairie peut aussi bien avoir été récemment broutée par des chèvres ou être complètement jaunie. La hutte est une simple pièce en pierre non meublée. On peut l'atteindre grâce à un chemin chevrier étroit juste assez grand pour laisser passer un cheval.

La tâche

Quand les PJ ont mangé et sont habillés, Eskil s'est calmé un peu. Il admet tranquillement aux PJ que ce qu'il s'est passé est un outrage et refuse le paiement pour la nourriture et l'hébergement. En cas d'avance, elle sera rendue. Eskil invite les PJ à le rejoindre pour aller chercher sa fille, bien qu'ils puissent rester flâner à la ferme s'ils le veulent. Eskil met une selle primitive sur l'une de ses mules et chevauche vers le nord jusqu'à la ferme d'Enar où il fait une scène et demande à fouiller les lieux. Le vieux Enar est complètement ignorant du plan mené par les jeunes et par conséquent il est d'abord abasourdi puis se met bientôt en colère. Adrin est à la ferme avec l'ensemble de sa famille pour alibi pour cette nuit. Eskil lui crie dessus et essaye de lui mettre un coup mais il en est empêché par les frères d'Adrin. Si les PJ sont venus chez Enar ils peuvent se mêler à l'affaire ou se mettre à l'écart et regarder le feu d'artifice. A la fin Eskil commence à comprendre qu'il en est arrivé à la mauvaise conclusion. Il s'excuse tout penaud envers Enar et repart chez lui après un dernier regard perçant vers Adrin qui semble pour quelque raison attristé et peiné.

De retour à sa ferme, Eskil commence par rappeler ses fils à la maison s'ils étaient de sortie avec les troupeaux. Il a l'intention de les envoyer chercher Edla. Eskil déclare qu'il a bien l'intention de dédommager les PJ pour leurs possessions volées. Mais comme il n'a pas beaucoup d'argent en ce moment, il suggère que les PJ restent à la ferme quelques jours durant lesquels Edla et les objets volés seront retrouvés ou au pire il aura réussi à emprunter assez d'argent. Aucun aventurier qui se respecte ne passera ces jours à juste attendre que son équipement réapparaisse. Les PJ vont probablement commencer une enquête de leur côté pendant que les fils d'Eskil feront leur possible pour retrouver leur délinquante de sœur. Les PJ peuvent éventuellement rejoindre leurs forces à celles des frères.

Aides

En posant quelques questions les PJ vont apprendre les choses connues de tous, c'est-à-dire que le meilleur ami d'Adrin s'appelle Hallas Benokion, où se trouve la ferme de Benok, que Wilfer Brakasion est évidemment riche mais n'est pas un gars bien sympathique, et qu'il y a de nombreuses histoires à propos de jeunes gens qui s'enfuient au lieu de faire des mariages arrangés par leurs parents. Ce qu'ils apprendront exactement dépendra de leurs questions et le MJ doit fournir quelques informations hors sujet. En dehors de cela, les principales sources d'information sont :

- Adrin lui-même. Il est vraiment désagréablement surpris d'apprendre qu'Edla et Hallas ont volé un cheval car cela implique des étrangers et cela peut les envoyer en prison. Il ne se confiera pas aux PJ mais ils peuvent le filer la nuit suivant la visite gueularde d'Eskil alors qu'il se rend à la hutte de berger pour discuter avec Hallas et Edla. Cela sera néanmoins vraiment difficile sans vue elfique ni connaissance intime de la région.

- La loquace nièce d'Adrin, âgée de six ans, Pilva. Elle a surpris une conversation entre Adrin et Hallas et sait qu'Edla est probablement « dans la cabane à mouton de Benok dans la montagne ». Elle ne le divulguera, en zézayant, qu'à un personnage sympathique qui s'y prendra de la bonne façon.

- La famille Benokion. La famille d'Hallas sait qu'il est affairé depuis qu'il a emprunté une mule et qu'il a exécuté d'étranges allers et retours. Cependant, ils ne savent pas ce qu'il a fait. Ils peuvent faire connaissance, établir un lien de confiance et demander à voir le jeune homme.

- Hallas. Selon la saison, il ne sera probablement à la maison que brièvement, retournant prestement à son troupeau quand Adrin et Edla sont installés à La hutte. Il ne dira rien aux PJ, mais leur posera plein de questions pour s'assurer de leurs intentions. Cette curiosité peut être suspecte pour les PJ.

- Les empreintes de leur cheval à la ferme d'Eskil. Un bon pisteur serait capable de les suivre à quelque distance de la ferme et peut apprendre qu'Edla était accompagnée par un autre cavalier quand elle partit. La piste se dirige clairement vers le nord et ne correspond pas au chemin que prendrait un homme voulant se rendre à la ferme d'Enar (la piste va à la hutte de berger mais elle ne peut être suivie que peu de temps).

- Des on-dit sur de la fumée s'échappant d'une hutte de berger isolée alors qu'aucun mouton n'est présent alentour. *Le cheval n'est pas visible depuis la vallée.*

Obstacles

Les principaux obstacles sont les PJ eux-mêmes en tant qu'étrangers sans aucune connaissance de la région. « La cabane à moutons de Benok » peut être l'une des dix cabanes un lieu à la ronde.

Les PJ doivent à priori manquer d'une monture mais peuvent emprunter une mule à Eskil aussi longtemps qu'ils ne donnent pas l'impression de vouloir la garder et ne jamais revenir.

S'ils souhaitent un « happy end », ils devront comprendre qu'Edla aura de gros problèmes si tout le monde apprend qu'elle est une voleuse de chevaux. Cela compliquera leurs enquêtes puisqu'ils ne pourront pas expliquer les raisons de leurs investigations.

Récompenses

Normalement les PJ devraient s'adoucir face à la situation difficile des deux jeunes amoureux. Donc un complet succès ne sera pas seulement une question de récupérer les possessions volées mais également de désamorcer un conflit familial. Idéalement, les PJ continueront leur chemin avec tout leur équipement laissant derrière eux des mariés heureux, Edla et Adrin réconcilié avec la famille d'Edla. Cela peut fournir quelques amis loyaux au Lamedon qui pourront apporter leur aide dans de futures aventures.

Echec

Si les PJ ne retrouvent pas le jeune couple et que le MJ sent que les PJ ont eu leur part de coups de pouce vers la bonne direction, Pickor, Erling et Joar reviennent un soir à la ferme avec Edla, le cheval et les possessions volées aux PJ. Edla est apathique et meurtrie et les frères expliquent sèchement qu'Adrin était le coupable mais qu'il ne sera plus un problème à l'avenir. Ceci est correct, Adrin repose inconscient devant la hutte de berger avec de nombreux os cassés. Edla sera mariée à Wilfer sans que rien de ce qui s'est passé ne soit dévoilé. Dans le cas contraire elle ne se marie pas du tout. D'un point de vue pratique on pourrait en conclure que les PJ n'ont qu'à attendre la suite des événements depuis le début pour récupérer leur bien, mais ça ils ne le savent pas à l'avance. De toute façon, des descriptions de l'amer destin d'Edla devrait leur faire ressentir leur échec.

Rencontres

La Grande Finale *(en français dans le texte)*

Adrin rejoint Edla et Hallas à la hutte de berger la nuit suivant la fuite d'Edla. Les trois ont une dispute animée à propos du vol de cheval et de ses conséquences, mais ils ne trouvent pas de conduite judicieuse à avoir suite à ça. Hallas les quitte avant l'aube, ramenant la mule d'Adrin à l'écurie d'Enar. Edla et Adrin sont abattus mais ne voient pas d'autres possibilités que de garder le cheval et de suivre le plan initial, c'est-à-dire de consommer leur mariage en avance.

Les PJ devraient les trouver en quelques jours, par eux-mêmes ou en compagnie des frères d'Edla. Si les PJ ont opéré seuls, les frères vont trouver la hutte bien à propos un peu après les PJ, créant en cela une situation intéressante.

Peu importe qui les trouve en premier, Edla et Adrin vont paniquer. Sauf si leurs chasseurs sont très prudents, ils seront repérés de loin et leur proie va essayer de s'échapper. Comme la seule échappatoire est le chemin pour venir, il faudra à Adrin et Edla une sacrée cavalcade sur le dos du cheval volé pour éviter le danger approchant. Aussi ils ne le feront tout simplement pas.

Pickor, Erling et Joar veulent s'emparer de leur sœur et rouer de coups Adrin consciencieusement. Adrin veut éviter ce genre de situation périlleuse, de préférence avec Edla. Edla veut également s'échapper mais si cela ne semble pas possible, elle menacera de se suicider à l'aide d'un couteau.

Aucun des quatre hommes ne portent d'armure mais ils manient tous le bâton recourbé de berger avec dextérité. Il faut que les PJ comprennent que Pickor, Erling et Joar sont d'ordinaires et de bien gentils Lamedondrim oeuvrant en accord avec des traditions sévères. Pickor a une femme enceinte et ce n'est une bonne solution pour personne de les mettre en pièces.

Si les PJ restent simplement en arrière, cela risque de mener à une impasse, avec Edla qui pointe un couteau vers sa poitrine, Adrin étendu face contre terre suite aux coups et les trois frères ne savent pas trop si la menace de leur sœur est sérieuse et donc quoi faire. Mais comme les PJ sont rarement inactifs cela ne devrait pas arriver. L'issue dépendra de leur intuition et de leur finesse d'esprit.

Les solutions peuvent inclure un PJ fameux et/ou riche bénissant tangiblement l'union d'Edla et Adrin en compensant les difficultés pécuniaires d'Adrin ou au moins les appuyer en donnant un peu de prestige à cette union. Si les PJ veulent un « happy end », ils devront faire face à Eskil et le convaincre, une situation qui demandera du bon role-playing.

Frères d'Eskil Dallas/Adrin	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Carrure D12	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D8
Bagarre 4 Endurance 4	Esquive 3 Escalade 4 Se cacher 3 Lancer 2	Intimidation 4	Westron 2 Premiers soins 1
Poésie D10 Chant 2	Eveil D12 Perception 4 Pister 2 Vénerie 4	Noblesse D10	Armes: Bâton (1D6+1) Armure : aucune

Chien de berger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Carrure D10	Grâce D10	Eveil D20	Morsure 1D6
Bagarre 4 Endurance 4 Natation 4 Sauter 3	Acrobatie 2 Esquive 4	Perception 6 Pister 3	

Edla	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Carrure D8	Grâce D12	Prestance D12	Erudition D8
Bagarre 2 Epées 2 Endurance 4	Esquive 3 Escalade 4 Se cacher 4 Lancer 5		Westron 2 Premiers soins 3
Poésie D10 Chant 2	Eveil D10 Perception 4	Noblesse D10	Armes : poignard (1D4) fronde (1D4) Armure : aucune