

Dans l'aile du papillon

par sartar

Ce scénario est prévu pour se dérouler dans l'univers de Glorantha et utiliser le système Herowars ou Heroquest. Il peut être facilement adapté à Runequest ou à tout autre jeu médiéval – fantastique.

Il se déroule dans le royaume de Sartar. Les héros sont des membres importants de leur communauté mais ne font pas encore partie du conseil clanique.

Synopsis

Lors des Grandes Ténèbres, Gorakiki, déesse des insectes, quitta le Monde du Dessous avec ses enfants, fuyant la lumière brûlante du Dieu Soleil. Elle grimpa vers la surface et se répandit de part le monde, ses enfants proliférant à tout-va. En cet âge de terreur et de guerre, Gorakiki et les siens durent affronter de nombreux dangers et faire face aux hordes du Chaos qui déferlaient sur le monde. C'est lors de l'une de ces batailles que Gorakiki fut blessée par Bagog, la Reine Scorpion, une divinité du chaos. La déesse du chaos enfonça son dard mortel dans l'une des ailes de Gorakiki. L'aile de la déesse tomba au sol, écrasant une bonne partie du relief alentour. Aujourd'hui, l'aile est toujours présente à l'endroit où elle a chu. Il s'agit d'une gigantesque aile de papillon, dont les motifs constituent un véritable labyrinthe. Une communauté Hsunchen vénérant l'esprit de Gorakiki – Papillon de Nuit s'est installée en ce lieu sacré. Le cœur de la blessure de Gorakiki est, cependant, toujours grouillant des miasmes du chaos. Les Hsunchens se sont établis tout autour et veillent à repousser les créatures chaotiques qui en émergent. Ils espèrent pouvoir vaincre les rejetons du chaos et ainsi guérir Gorakiki.

La communauté des Héros a toujours vécu à proximité du labyrinthe mais n'a eu que des rapports très lointains avec ses occupants, rapports mêlés de respect et de crainte.

Une nuit, le peuple Papillon de Nuit attaque le clan des Héros, sans raison apparente. Le conseil du clan décide d'envoyer les Héros pour élucider les raisons de cette attaque.

En fait, une relique du culte de Gorakiki a été dérobée par un membre du clan adepte d'Eurmial, le dieu bouffon, connu pour ses coups tordus. Cependant, dans sa fuite, il s'est enfoncé trop près des zones envahies par le chaos. Il a été capturé et la relique se trouve encore au cœur des terres souillées. Une divination faite par les chamans de Gorakiki a révélé que la relique avait été dérobée par des sartarites. Les Hsunchens se sont donc retournés contre le clan des Héros en représailles.

La relique est une sorte de Chrysalide géante faite d'une matière dorée pouvant faire penser à de l'or. Elle contient une part de l'énergie de Gorakiki.

Scène 1 - Vol de nuit

Enjeu : La communauté des héros est attaquée par une Nuée de Papillons de Nuit

Lieu : Clan des Héros

Action :

La nuit est tombée depuis quelques heures sur le clan des Héros. Après une dure journée de labeur, chacun a rejoint sa maisonnée afin de se reposer, se désaltérer avec une bonne bière ou écouter épopées contées par le barde local. Alors que les Héros sont chacun occupés à des tâches diverses, un phénomène étrange se produit. Des papillons de nuit de plus en plus nombreux viennent tourner autour des foyers allumés. Certains s'approchent trop près des flammes et s'y brûlent les ailes, emplissant l'atmosphère d'une forte odeur de brûlé. Rapidement, les premiers papillons sont suivis par des spécimens beaucoup plus gros, allant jusqu'à atteindre la taille d'un poney. La terreur se répand dans le clan comme une traînée de poudre. Les thanes se ruent sur leurs armes, car il est bien évident que ces insectes géants en ont après les membres du clan. La magie crépite dans l'obscurité. Certains des papillons sont montés par des humains de petite taille, couverts de tatouages et de scarifications, arborant pour certains des têtes de papillon.

La bataille va être rapide mais épique. Les Héros doivent y participer

mais avoir l'impression de ne pas contrôler les événements. Les insectes et leurs alliés humains frappent vite puis se retirent en ayant fait un maximum de dégâts (matériels et humains).

Au petit matin le clan des Héros se retrouve comme après un mauvais rêve, encore à se demander ce qu'il vient de se passer. L'anneau du Clan est réuni d'urgence pour en discuter et déterminer comment il convient d'y réagir. Certains de ses membres ayant perdu la vie dans la bataille, les Héros seront désignés pour les remplacer.

Scène 2 - Réunion du conseil

Enjeu : Comprendre d'où vient l'attaque et déterminer comment réagir

Lieu : Clan des Héros

Action :

L'Anneau clanique est réuni. L'adepte d'Eurmal est absent, personne ne peut dire où il est. Quant à l'origine de l'attaque, personne n'a de doute, il s'agit de la communauté Hsunchen établie dans le Labyrinthe du Papillon. Quant à l'attitude à adopter, les opinions sont partagées. Certains sont pour une riposte musclée, arguant que les Hsunchens n'ont pas hésité à attaquer sans faire de détail et qu'il ne faut pas se laisser massacrer. D'autres sont pour une approche plus circonspecte, estimant qu'il vaut mieux essayer de comprendre pourquoi les Hsunchens ont mis fin à plusieurs années de cohabitation pacifique sans aucune raison apparente. C'est l'occasion pour les Héros de faire preuve d'éloquence. Ils doivent défendre leur thèse et essayer d'emporter l'adhésion des membres du conseil qui sont indécis.

La solution la plus raisonnable semble l'approche diplomatique, mais il se peut très bien que les joueurs n'aient pas le même avis. Qu'importe, que ce soit à la tête d'une armée ou d'une petite mission diplomatique, les Héros vont partir en direction du Laby-

rinthe du Papillon.

Scène 3 - En route pour le nid

Enjeu : Atteindre le Labyrinthe et obtenir une entrevue avec l'Imago

Lieu : Clan des Héros puis Labyrinthe du Papillon

Action :

Les Héros traversent les terres de leur clan pour se rendre vers le Labyrinthe. Le voyage peut faire l'objet de quelques rencontres, notamment une patrouille de soldats lunars intrigués par un éventuel déploiement de force. Le labyrinthe est implanté dans une forêt vallonnée. La végétation y est luxuriante et la progression en est d'autant plus difficile. Si les héros sont à la tête d'une armée, celle-ci ne pourra pas s'avancer en rangs serrés, il faudra répartir les soldats en petits groupes. Une attaque frontale du labyrinthe semble donc exclue.

A l'intérieur de la forêt, les insectes géants sont légions en raison de l'influence magique de Gorakiki. Il y a fort à parier, que les Héros devront faire face à quelques péripéties avant d'atteindre leur but. Toutefois, attention à ne pas trop les affaiblir car l'aventure est loin d'être terminée.

Les héros finissent enfin par arriver en vue du Labyrinthe. Celui-ci est situé au cœur de la forêt, dans une vallée encaissée en contrebas de la position des Héros. Vu d'en haut, il ressemble à une aile de papillon gigantesque s'élevant sur plusieurs centaines de mètres. Les motifs torsadés parcourant l'aile, constituent autant de reliefs s'élevant au-dessus du sol. Au centre de l'aile, les motifs sont brisés, comme si des griffes acérées en avaient déchiré la surface. A cet endroit les reliefs prennent des formes torturées et s'entourent d'un voile vaporeux, donnant à l'ensemble un aspect irréel. Les Hsunchens se sont établis à l'intérieur des reliefs, creusant un vaste réseau de galeries.

L'endroit est surveillé par des sentinelles : la nuit des papillons de nuit

géants, et le jour des Hsunchens positionnés aux postes clefs. Les héros ne devraient pas pouvoir entrer discrètement. Tôt ou tard, ils vont être repérés et fait prisonniers. S'ils demandent à s'entretenir avec le chef de la communauté, ils le pourront.

Scène 4 - Rencontre avec l'imago

Enjeu : Comprendre pourquoi les Hsunchens ont attaqué et convaincre l'imago de l'innocence du clan dans la disparition de la Chrysalide

Lieu : Labyrinthe

Il s'agit d'une scène où les héros vont encore devoir faire preuve de diplomatie. L'Imago est un homme de petite taille, dont l'âge peut difficilement être déterminé. Il porte une robe de soie grisâtre couverte de motifs évoquant des ailes de papillon. Dans son dos, une paire d'ailes multicolores bat nerveusement à chaque fois qui prend la parole. Au départ, il refusera d'expliquer les raisons de l'attaque, affirmant que les Héros en connaissent très bien la raison. Ces derniers devront alors le convaincre de leur sincérité. Il finira par leur révéler que la Chrysalide, une relique du culte de Gorakiki, a été dérobée, et qu'une divination a révélé qu'un membre du clan des héros était en sa possession. A ce stade, les héros peuvent faire le lien avec la disparition de l'adepte d'Eurmal.

Si les Héros demandent à inspecter les lieux où se trouvait la Chrysalide, ils trouveront des indices leur permettant de remonter la piste de l'adepte d'Eurmal. Tout démontre que celui-ci s'est enfoncé vers le cœur du labyrinthe.

Scène 5 - Sur la piste du bouffon

Enjeu : Arpenter le labyrinthe à la recherche de l'adepte d'Eurmal et de la Chrysalide

Lieu : Labyrinthe

Action :

C'est une scène d'exploration. Les Héros vont se déplacer dans le labyrinthe avec un guide hsunchen. Au fur et à mesure qu'ils vont s'approcher du cœur du labyrinthe, celui-ci va devenir de plus en plus étrange et surréaliste. Leurs perceptions vont être trompées et la nature chaotique de l'endroit va se faire de plus en plus sentir.

Le centre du labyrinthe est occupé par un nid d'hommes scorpions dévoués à Bagog. Ils ont capturé l'adepte d'Eurmal et lui ont fait subir d'atroces tortures. Ils ont également pris possession de la Chrysalide, et leur reine envisage d'accomplir un rituel qui la pervertira et affaiblira l'influence de Gorakiki sur le Monde Médian. Les héros vont arriver pendant le rituel, ce qui devrait leur permettre d'approcher discrètement. Ils doivent empêcher le rituel de se terminer et récupérer la Chrysalide. Ils peuvent également délivrer l'adepte d'Eurmal qui est encore vivant. Le temple de Bagog est situé à mi-chemin entre le Monde Médian et le plan des Héros. Les Héros ne peuvent pas vaincre les hommes scorpions par leurs seuls moyens. Ils doivent utiliser la magie de la chrysalide pour y parvenir. S'ils n'y pensent pas, leur guide hsunchen le fera pour eux.

Scène 6 - La quête héroïque du Papillon de nuit

Enjeu : Libérer le pouvoir de la Chrysalide pour repousser les forces du Chaos

Lieu : Nid des hommes scorpions et plan des Héros

Action :

Une fois en possession de la Chrysalide, les Héros doivent accomplir une petite quête héroïque pour libérer son pouvoir et vaincre la Reine des Hommes Scorpions.

Les étapes de la quête sont les suivantes :

1- S'accorder avec la Chrysalide : Les Héros doivent s'accorder avec la Chrysalide, ce qui aura pour objet

d'achever leur passage vers le Plan des Héros.

2- Etre un insecte : Une fois accordés, les Héros se retrouvent à l'intérieur de la Chrysalide, ils doivent en sortir, sous la forme d'un merveilleux papillon de nuit. Ils ne constituent alors qu'une seule et même entité.

3- Monter à la surface : A ce stade de la quête, les héros doivent reproduire la montée vers la surface de Gorakiki et de ses enfants.

4- Combattre la Reine Scorpion : Les Héros incarnent Gorakiki affrontant Bagog.

Cette scène est spécifique à Hero wars ou Heroquest où les joueurs peuvent intervenir sur les mythes par l'intermédiaire de quêtes héroïques. Pour un autre système, il suffit de considérer que les héros fusionnent en se transformant en une incarnation de Gorakiki le temps de vaincre la reine des hommes scorpions.

Scène 7—Epilogue

Enjeu : Retour des Héros

Lieu : Labyrinthe et clan des Héros

Action :

Une fois la reine des hommes scorpions morte, la magie de la Chrysalide purifie l'endroit de toute trace chaotique. Le labyrinthe n'étant plus souillé, l'influence de Gorakiki dans cette région de Glorantha va rapidement augmenter. Les héros deviendront des amis du peuple du Papillon de Nuit et pourront même embrasser le culte de Gorakiki s'ils sont intéressés.

Leur retour au clan sera fêté comme il se doit, et leur nouveau statut de membre de l'Anneau sera confirmé. Ils pourront établir de nouvelles relations avec les hsunchen s.

* * * * *

Rappel : ce 8^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Hikaki (en sa qualité de gagnante du 7^{ème} concours) :

- thème : le labyrinthe ;
- élément : un papillon (ou une aile de papillon).