

Le mariage des loups

par Traygor

L'hiver a été rude pour les hommes et les bêtes sauvages. Et les loups sortent des bois.

Les PJ sauront-ils réussir à empêcher qu'hommes et loups s'entretuent ?

Introduction :

Le scénario débute lors de la célébration du mariage entre Rousselin le jeune (17 ans), fils d'un notable local (Rousselin l'ancien, propriétaire de trois ou quatre fermes) et Laudine (14 ans), fille unique d'un autre fermier, moins puissant mais néanmoins libre. Le mariage a lieu à la St Jean.

Les Personnages y sont présents pour des raisons qui correspondent à leur histoire (ils sont invités par l'une ou l'autre des familles, représentent un seigneur local, viennent pour manger à l'œil). Ils peuvent se mêler à la centaine de personnes présentes, pour l'essentiel des villageois et paysans du coin.

La fête a lieu à la lisière d'un bois qui borde les domaines seigneuriaux car, dit-on, la source qui jaillit là apporterait la fertilité aux jeunes mariés lorsqu'elle est utilisée pour bénir leur union. Après le discours du curé du village, un peu long et en latin, la fête commence et dure jusqu'au soir avec l'allumage d'un grand brasier. Les filles sont peu farouches et se laissent approcher par les jeunes gens, les enfants jouent un peu à l'écart, les hommes sont grivois et les femmes laissent aller leurs langues à tous les commérages possibles...

Soudain, de la noirceur qui entoure la clairière jaillissent des loups en rage,

ils s'attaquent aux convives, saisissent les quartiers de viande sur les tables...

Le groupe de loup compte 12 individus, tous adultes et très agressifs. Trois d'entre eux attaquent les mariés qui sont en bout de table, deux filent vers un groupe d'enfants qui s'enfuient devant eux (jet de perception des personnages pour s'en apercevoir) tandis que les autres chapardent de la nourriture ou tiennent en respect les invités.

Aucun personnage n'est armé sinon pour marquer son statut social (les chevaliers portent une épée et les hommes d'armes une arme de poing) mais tous pourront trouver à porter de main un poignard un bâton ou un gourdin.

Rousselin le jeune s'enfuit dès que les trois loups s'approchent de lui, il laisse donc Laudine seule (le MJ aura insisté sur la beauté virginale de celle-ci dans ses descriptions) face à deux fauves tandis qu'il est poursuivi par le troisième.

Toute intervention des personnages en direction de Laudine ou des enfants conduira deux autres loups à s'interposer. Ceux-ci ne cherchent pas à tuer des proies trop grosses pour eux mais se disposent en V pour leur couper la route et les attaquent dès qu'ils ont une ouverture (il est très dur de se protéger sur deux angles d'attaque.

Si les personnages n'interviennent pas rapidement, Laudine sera grièvement blessée. Les enfants, eux, fuient dans

les bois...

Dès que les personnages et les villageois prennent l'avantage ou lorsque qu'ils ont volé suffisamment de nourriture, les loups repartent vers les bois...

Évènements

J 0, les enfants : Lorsque les loups seront partis, si les personnages n'ont pas vu les enfants fuir vers la forêt, leurs parents s'en aperçoivent rapidement qu'il en manque 3. Si les personnages décident d'aller les secourir, il leur faudra retrouver leur trace (pistage...) dans la nuit et d'épais sous bois. Les enfants se sont enfoncés profondément dans la forêt et se sont réfugiés dans un arbre mais les loups les encerclent. Si les personnages les retrouvent, il leur faudra mettre en déroute 6 membres de la meute. Ceux-ci essaient de tenir la place mais, si les personnages sont assez armés, ont pris des torches ou sont accompagnés de villageois, ils finissent par fuir.

J 1, la mission : si les personnages ont sauvé les enfants, Rousselin l'ancien, accompagné des notables du village, viendra leur demander de trouver une solution pour chasser ces loups de leurs terres. Ils se

proposent par ailleurs d'envoyer un messager afin que le seigneur organise une battue.

J 2, une autre attaque : loup n'ayant pu trouver suffisamment à manger, ils s'attaquent, en plein jour cette fois, à un petit troupeau de brebis et emportent plusieurs bêtes. La battue est décidée pour le surlendemain.

J 3, préparation de la battue : tout le village est en ébullition, chacun prépare ses armes, les hommes du seigneur arrivent (deux chevaliers et trois sergents) et s'installent chez l'habitant.

J 4, la battue : si les personnages n'ont pas réussi à trouver une autre solution et à en convaincre les habitants, la battue a lieu. Plusieurs dizaines d'hommes traquent les loups et, à la fin du jour, trois ont été tués (cinq villageois blessés) et la meute est provisoirement dispersée (elle attaquera en force au retour de l'hiver...

Lieux et rencontres

La forêt : elle est dense et les taillis envahissent le sous-bois. Dès que les personnages s'y enfoncent, ils risquent d'apercevoir des animaux sauvages (petit gibier essentiellement) et d'être pris en chasse par les loups. Ceux-ci restent toujours à distance sauf si un personnage s'isole ou est en difficulté. Ils attaquent féroce-ment si les personnages approchent de leur tanière (dans les rochers).

La forêt s'étend au Nord et à l'Est de la clairière du mariage. Elle est bordée au Sud et à l'Ouest par des terres cultivables. Une rivière en crue la coupe à l'Est et au Nord elle est barrée par un escarpement rocheux situé à une journée de marche de la clairière.

La cabane de l'ermite : l'ermite vit au cœur de la forêt, à mi-chemin entre la clairière du mariage et la tanière

des loups. Les personnages pourront rencontrer l'ermite en approchant de sa cabane ou s'ils sont en forêt (il interviendra s'ils sont perdus ou s'ils se battent contre des animaux).

L'ermite combattra l'idée d'une battue, s'il en est informé, car son mode de vie et sa foi l'ont amené à se rapprocher des animaux. Si les personnages savent lui parler, il pourra leur indiquer que, habituellement, les loups passent de l'autre côté de la rivière au printemps mais que la crue les en a empêché. Il déplorera également les dernières grandes chasses qui ont fait disparaître le grand gibier ainsi que le développement des carrières. Il pourra également offrir sa bénédiction (c'est un saint homme) voire un objet précieux ramené des croisades (épée, relique) contre une issue pacifique du conflit entre hommes et loups.

La maison du charbonnier : elle se situe dans la partie Ouest des bois à petite distance de la lisière. Le charbonnier est peu affable (car mal considéré par les villageois) mais pourra parler aux personnages du travail des carrières qui pousse les animaux vers le sud est de la forêt et les empêche de traverser l'escarpement rocheux.

Les carrières : elles exploitent la pierre de taille qui se trouve dans l'escarpement rocheux au Nord-Ouest de la forêt. Cinq carriers y travaillent pour fournir les pierres nécessaires à l'édification du château du seigneur. Deux sergents d'armes les protègent. L'activité humaine dans cette partie de la forêt fait fuir les animaux et empêche les loups de passer au-delà de la barrière rocheuse pour aller dans la forêt profonde, au Nord.

L'arrêt provisoire de l'exploitation est donc le seul moyen pour faire sortir les loups de la zone avoisinant les villages. Les carriers, même s'ils ont vu les fauves roder, ne sont pas prêts à arrêter le travail car ils ont besoin de leur salaire. De plus, les hommes d'armes sont là pour veiller aux intérêts du seigneur. Tous ces gens seront

donc difficiles à convaincre.

Contexte et issues

L'hiver a été rude pour les hommes comme pour les animaux sauvages et les loups sont venus chercher leur pitance dans cette partie de la forêt. Malheureusement pour eux, le gibier a été décimé par d'intenses campagnes de chasse. Au printemps, les loups sont empêchés de repartir vers leurs territoires de chasse habituels à cause de la rivière en crue et de l'exploitation des carrières.

Les personnages ont plusieurs solutions pour résoudre le problème sans exterminer les loups : ils peuvent faire arrêter provisoirement les carriers, en les convainquant ou en intervenant auprès du seigneur, et conduire les loups vers le nord soit en les attirant avec des proies, soit en les poussant avec une battue. D'autres idées peuvent être aussi efficaces, aux joueurs de les trouver.

Le défi est bien sûr d'empêcher hommes et loups de s'entre-tuer mais, n'oublions pas qu'au moyen-âge, hommes et bêtes sont encore en concurrence directe pour l'occupation des terres et que la sauvegarde des espèces est le cadet des soucis des seigneurs comme des paysans. Le MJ devra donc aiguiller habilement les personnages vers cette idée (l'ermite est un personnage crucial dans ce but).

Rappel : ce 9^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Saladdin (en sa qualité de gagnant du 8^{ème} concours) :

- thème : la protection de l'environnement ;
- élément : un mariage.