

La fabuleuse quête du jeune sire Helmer

par Haagen

Acte I : Un jeune homme influençable

Le vieil homme était allongé au fond de son lit, la couverture bien remontée jusqu'au menton, avec à ses côtés Ralph, son fidèle valet qui tenait sur un plateau les remèdes prescrit par l'apothicaire. Ah cette maudite indisposition des bronches qui le maintenait au lit et l'empêchait de s'occuper de son cher négoce ! Mais peu importe, bientôt son fils serait capable de le remplacer car il avait eu à cœur de le former dans les ficelles du métier et lui avait enseigné toutes les roublardises qui ouvraient à un marchand les clefs de la réussite. Une nouvelle crise de toux le reprit, à chaque fois il manquait de passer. Il savait que Morr viendrait bientôt lui tendre la main et qu'il...

« Le jeune maître est parti ! », la servante venait de pénétrer dans la pièce sans frapper.

« Comment ? », demanda le malade se relevant de son étouffement.

« Cette nuit maître. Le jeune maître est parti cette nuit. Il a emporté l'argenterie, la belle de votre maman, et il a emmené aussi la jument. »

Les aventuriers ont tous été réunis par une annonce qui promettait une belle somme à qui retrouverait le jeune monsieur Hans Helmer fils du riche marchand Kurt Helmer de Carroburg. Ils se trouvent tous dans la maison cossue du notable en plein centre de la ville. Ce dernier les reçoit alité et s'en excuse en raison de son état de santé (l'homme parle tout en toussant et crachant et nul ne peut ignorer sa maladie). Il leur expose brièvement

les faits : il y a de cela une semaine son jeune fils Hans a quitté le domicile paternel emportant avec lui l'argenterie et le cheval de la maison. Les recherches s'étant montrées infructueuses, Helmer a souhaité faire appel à des professionnels. Il proposera alors aux personnages une somme de 100 couronnes d'or si ceux-ci parviennent à lui ramener ce fils unique qui est le seul être qu'il chérit depuis la mort en couche de sa pauvre femme (le tout présenté sur un ton larmoyant qui montre que la maladie ne nuit pas à la fibre commerciale). Dès lors qu'ils accepteront la mission, les PJ auront accès à la chambre du jeune homme. Celle-ci est d'un confort relativement spartiate et ne possède qu'un indice de taille : un livre sous le lit qui porte pour titre *Les aventures de sire Guillaume : l'ultime épreuve vers le Graal*. Il s'agit d'un mauvais roman de chevalerie qui narre les exploits d'un chevalier bretonien et sa quête du Graal. Les PJ comprendront sûrement que le jeune homme a voulu partir à l'aventure pour reproduire les hauts faits de son héros. Dès à présent, la poursuite est lancée.

Acte II : Une bien noble armure

Les PJ n'auront pas long à chercher pour trouver la première étape de Hans Helmer : le premier chapitre du roman narre comment Guillaume trouve à la suite d'un songe une vieille chapelle du Graal où repose la sainte armure d'un chevalier ermite. Or à la sortie de la ville les PJ pourront trouver un vieil oratoire en ruine où un

brocanteur a installé son étal. Parmi les loques et bibelots en tout genre que vend cet homme aux petits yeux malins, quelle ne sera pas la surprise des PJ de trouver l'argenterie armoriée de Hans Helmer. Pour faire parler le rusé marchand, il n'y a que deux méthodes : l'argent ou la force (la seconde solution étant plus économique que la première mais également plus susceptible d'attirer la milice de la ville). Finalement après menace ou rémunération, le PJ parviendront à faire parler l'infâme qui avouera avoir vendu au jeune Helmer une vieille armure rouillée de soldat des armées impériales il y a de ça une semaine. Cependant, il ne connaît pas la direction qu'a empruntée le jeune homme. Un rapide survol de l'ouvrage apprendra aux PJ qu'après la découverte de son armure, Guillaume se dirigea vers la montagne pour y occire monstres et brigands. La proximité des montagnes grises vers l'Ouest ne peut qu'inciter les PJ à prendre cette direction.

La boutique du brocanteur : il s'agit d'un fatras d'ustensiles aussi variés qu'inutiles mais le MJ avisé ne manquera pas de glisser au cœur de ces merveilles un objet magique aux propriétés amusantes.

Acte III : A la croisée des chemins

Dès lors les PJ poursuivent leur mission à l'aveugle car les routes qui mènent vers les cols des montagnes grises sont très fréquentées et il est

difficile de retrouver la trace d'un individu. Cependant le destin va mettre les PJ sur la piste du jeune garçon. En effet au cours d'une des haltes nécessaires à un tel voyage, ils rencontreront dans une auberge deux hommes qui discutent du « plus terrible foldingue qu'ils aient jamais croisé ». Si les PJ s'intéressent à l'histoire des deux compères, ils comprendront vite que le premier, se rendant à Carroburg, a croisé il y a deux jours un gamin à l'air niais, monté sur une vieille bourrique et revêtu d'une vieille armure rouillée qui lui a demandé s'il existait de par la région une créature du mal à défaire. Un interrogatoire plus poussé du voyageur permettra aux PJ de connaître l'endroit où a eu lieu cette rencontre mais également la réponse du marchand : « Oui noble sire, que j'lui ai répondu, par là en suivant c'sentier vous trouver'ez votre bonheur. » Les PJ ne pourront rien obtenir de plus de l'homme si ce n'est un : « Allez y donc si vous y tenez tant p't-être que vous aussi ça vous plaira » suivi d'un rire moqueur. Peu après les PJ peuvent se rendre à l'endroit indiqué par l'homme. Après deux jours de voyage vers la route qui mène au défilé de la hache ils croiseront l'endroit où un sentier bifurque vers les contreforts boisés des montagnes grises. Seule une pancarte de bois vermoulu indique où mène ce chemin : Ogrerwald.

Acte IV : Une damoiselle en détresse

Après un cheminement d'une demi-journée sur une piste caillouteuse mal entretenue et peu fréquentée qui serpente entre les sapins, les PJ atteindront un hameau de trois fermes perdu dans les bois. A leur arrivée (si elle s'effectue de jour), deux habitants sont dehors : un vieillard assis sur un banc qui les regarde d'un œil méfiant et une gamine qui garde des porcs dans une petite pâture à l'entrée du village.

Le vieux : si les PJ l'interroge il leur répondra sèchement : il n'a vu per-

sonne passer par ici depuis des mois et il se fiche bien de ceux qui passent, pourvu qu'ils s'en aillent vite de chez lui.

La petite fille : elle se prénomme Hilda et se montrera bien plus coopérative si les PJ prennent soin de l'interroger hors de la vue du vieil homme (son grand père) qui de toute façon l'empêchera de parler à des étrangers et rentrera bien vite dans une ferme. Cependant, l'enfant a bel et bien vu le jeune homme en question qui est descendu de son cheval pour l'aider à rattraper ses porcs qui s'étaient enfuis. Elle l'avait trouvé bien gentil malgré son drôle d'air rêveur et ses habits bizarres. Elle aurait bien aimé lui dire de ne pas suivre le conseil de son grand-père qui lui avait dit où trouver des monstres, dans la Ogrerwald mais celui-ci lui interdit de parler à des étrangers et se fâche très fort quand elle lui désobéit. Désormais les PJ savent où ils doivent se rendre.

Acte V : Recette du héros aux herbes

En poursuivant leur route, après une demi-journée de voyage, les PJ s'enfoncent peu à peu dans une épaisse forêt à flanc de montagne. Les plus attentifs découvriront ça et là des os (humains ou animaux) qui témoignent de la présence d'une créature qui a laissé les traces de son repas sur le chemin. Une agréable odeur épicée finira par les attirer vers une clairière où se déroule une scène étrange. Au milieu, un grand chaudron d'où s'échappe une épaisse fumée accapare l'attention de trois ogres. Adossé à un arbre dans le plus simple appareil un jeune homme blond gît inconscient, l'épaule sanguinolente. La quête du jeune sire Helmer semble avoir tournée court. Les trois ogres discutent sur la préparation :

« Jorg tu m'passes la poudre jaune qui pique ?
- Celle qu'portaient les marchands qui venaient de Cathay ?
- Ouais, ceux qu'on a bouffés la semaine dernière.

- D'acc. »

L'un des ogres vide alors un grand sac de poudre jaune dans le chaudron, puis après une dizaine de minutes :

« Bon ça va êt'prêt. Passe-moi la viande ! »

Désormais, les PJ vont devoir se battre pour obtenir leur paie.

Les différents épilogues possibles

« V'nez manger y'en a pour tout l'monde ! » Les ogres ont gentiment invité les PJ à leur repas à coups de massue. Le problème c'est qu'ils ne sont pas du bon côté de la fourchette.

« Oups ... J'ai laissé brûler le repas... » Les PJ ont glorieusement défait les ogres mais ceux-ci avaient eu le temps de plonger le jeune Helmer dans le chaudron. Il est inutile de ramener cette soupe au vieux Helmer : il est fort peu probable qu'il apprécie la recette.

« A la maison tout de suite ! » Les PJ ont glorieusement défait les ogres et ont récupéré le jeune Helmer inconscient. Le soigner sera peut-être utile mais de toute façon il survivra au voyage. Les PJ pourront alors toucher la coquette somme promise par leur commanditaire.

Remarque : ce scénario est destiné dans un premier temps à *Warhammer* mais il peut être utilisé dans d'autres jeux (l'univers de Tolkien, en remplaçant les ogres par des Trolls ainsi que les noms de lieux et de personnages ; *Agone*, *AD&D* ...)

Rappel : ce 11^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Cuchulain (en sa qualité de gagnant du 10^{ème} concours) :

- thème : l'ultime épreuve ;
- élément : repas exotique.