

Le plus funeste des dons

par Glorfindel de Gondolin

Pour mettre fin à l'absurdité d'une guerre fratricide, une cérémonie doit avoir lieu à l'occasion du solstice d'été. Griffes Rouges, Crinières d'Argent et géants sauront-ils s'engager sur cette voie de sagesse et de paix ?

Ce scénario est spécifiquement conçu pour être joué dans l'univers du *Trône de Diamant*. Cela ne signifie évidemment pas qu'il soit inadaptable à un autre contexte, mais il met en jeu des personnages, éléments de background et concepts propres à cet univers, ce qui peut le rendre assez confidentiel étant donné que le Trône de Diamant est passablement méconnu (en tout cas à côté de la Terre du Milieu). Mais je me suis dit que ce n'était pas plus mal, et que si ce scénario pouvait susciter la curiosité de quelqu'un sur cet univers riche et passionnant qui mérite bien d'être connu d'avantage, je n'aurais pas perdu mon temps.

Le cadre

Le Mont Thoularn est un lieu sacré pour les litoriens, ces hommes-lions fiers et libres qui chassent dans les plaines et les steppes : au sommet de cette éminence se dressaient autrefois les statues des Cinq Ancêtres légendaires de cinq tribus litoriennes jadis puissantes. Mais aujourd'hui, elles ne sont plus que quatre à se dresser. Car les alentours de ce site ont longtemps été le théâtre d'une guerre sanglante et fratricide entre deux des tribus : les Smathor ou « Griffes Rouges » et les Purathandor ou « Crinières d'Argent ». Les Smathor ont jadis accusé leurs voisins et alliés de lâcheté et d'infidélité dans les combats opposants les litoriens aux démoniaques dramojh, les rejets de dragons qui

ont longtemps gouverné le pays du Trône de Diamant avant d'être chassés par les géants. Les Purathandor, blessés dans leur honneur, répliquèrent en attaquant les Smathor et faillirent les exterminer. Ce furent finalement les géants, les nouveaux intendants et gouvernants de la contrée, qui rétablirent paix et concorde entre les deux tribus. Mais les braises de la rancune soufflaient dans les cœurs des Griffes Rouges, et ce fut finalement Mavuane, une farouche guerrière de leur tribu, qui brandit de nouveau le flambeau de la révolte, poussant les siens à refuser la domination des géants, à reprendre son ancienne indépendance et à ne plus accepter d'ingérence de quiconque. Tous les Griffes Rouges ne la suivirent pas, mais elle rassembla tout de même autour d'elle une troupe de partisans décidés, abattit la statue sacrée de l'ancêtre des Purathandor, et mena la guerre contre les géants et les Crinières d'Argent avec une implacable férocité. Une terrible bataille eut lieu au pied du Mont Thoularn, et Mavuane fut tuée en combat singulier par Pah-Narsod, le gouverneur géant du canton de Thoularn. Depuis, Chloris aux Griffes Sanglantes, le plus vaillant guerrier parmi les partisans de Mavuane, est devenu le chef des Griffes Rouges rebelles. Et il semble qu'écœuré par l'absurdité de cette guerre fratricide, Chloris soit prêt à accepter la Paix des Géants. A l'occasion du solstice d'été, date importante faisant l'objet de rites et de

cérémonies tant chez les géants que chez les litoriens, une rencontre a été organisée sur le mont Thoularn, entre les représentants des Griffes Rouges et des Crinières d'Argent, et le gouverneur Pah-Narsod. Au cours de cette rencontre de trois jours, les promesses de paix et d'allégeance des Griffes Rouges doivent être renouvelées, et la statue de l'ancêtre des Crinières d'Argent, restaurée.

Ou du moins est-ce ce qui devrait se passer...

Les Personnages

Il existe un grand nombre de possibilités pour faire entrer les PJ dans un tel scénario. En voici quelques exemples :

-Tout ou partie des PJ peuvent être des litoriens de bonne volonté et favorables à la paix, appartenant aux Griffes Rouges ou aux Crinières d'Argent.

-Des PJ peuvent aussi être des gardes du corps, des conseillers ou des membres de la mesnie de Pah-Narsod, ou encore des investigateurs engagés par le gouverneur géant pour veiller à ce que tout ce passe bien durant la rencontre. Ils pourront alors appartenir à n'importe quel race, mais pourraient plus particulièrement être des géants, humains ou sibeccaï.

-Enfin des magistères, des verriks et

des akashiques, attirés par l'amour du savoir, pourraient être venus afin d'assister aux rites des géants et des litoriens, voire pour étudier plus avant un site sacré prestigieux qui pourrait bien abriter quelque mystère mystique.

Quoi qu'il en soit, les personnages devraient être de niveau assez élevé (minimum 10) et avoir des responsabilités au sein de leur communauté, à moins que le scénario ne soit justement pour eux l'occasion d'en acquiescer.

Premier Jour

Géants et Litoriens se rassemblent donc au sommet de la montagne, et les principaux dignitaires ouvrent la rencontre par un échange de propos de circonstance. Chloris tient un discours sobre sur l'absurdité de la guerre et s'engage à quitter avec les siens les sentiers ensanglantés où les a conduits Mavuane. Pah-Narsod répondra par des paroles de regret et de pardon. Près du gouverneur géant se tient Charon, un litorien de la tribu des Griffes Rouges, partisan affiché de la paix depuis le début. Des PJ attentifs et perspicaces remarqueront peut-être les regards noirs que se jettent les deux litoriens.

Après les discours seront célébrées des cérémonies rituelles, sauvages et débridées pour les litoriens, calmes, dignes et solennelles pour les géants. L'occasion peut-être pour certains PJ de pratiquer des rites initiatiques importants pour eux, ou d'acquiescer un don cérémoniel ? Peut-être un moment de partage et de découverte des us et coutumes des autres cultures ? Quoi qu'il en soit, tout tourne à la catastrophe quand un litorien des Griffes Rouges, interrompant le rituel pratiqué par Pah-Narsod, lui assène par surprise (ou tente de lui asséner, peut-être un des PJ pourra-t-il l'empêcher ?) une gifle retentissante. Aussitôt après, le coupable tente de s'enfuir, et Charon se lance à ses trousses. A partir de là, la suite dépend grande-

ment des actes des PJ. Ils peuvent par exemple prêter main-forte à Charon, ou au contraire tenter de le retenir. Sans intervention de leur part, Charon coïncera le litorien à quelque distance du rassemblement, d'autant plus facilement que ce curieux agresseur est étrangement pataud pour un litorien. Mais Charon ne fait pas le poids contre le mystérieux « calotteur », et risque fort d'être retrouvé gravement blessé, voire mort. Toutefois, le calotteur ne lui délivrera pas intentionnellement le coup de grâce. Si les PJ s'en mêlent, peut-être auront-ils la possibilité de découvrir le « calotteur » sous sa véritable forme au cours du combat, ou après l'avoir tué. Quoi qu'il en soit, le calotteur se battra jusqu'à la mort plutôt que d'être pris, et c'est un gros morceau... Quelle qu'en soit l'issue, ces événements risquent de sérieusement refroidir l'atmosphère au rassemblement. Mais Pah-Narsod ne compte pas se laisser intimider. Si Charon est blessé ou tué et que la « calotteur » s'est échappé, il redoublera de vigilance et placera des gardes un peu partout. Si le « calotteur » est mort, Pah-Narsod sera tout de même circonspect.

Deuxième jour

Ce Jour-ci, à midi, la statue de l'ancêtre des Crinières d'Argent doit être portée en procession et solennellement hissée de nouveau à sa place légitime. L'attention de tous sera focalisée sur la statue. Chloris lui-même portera cette dernière avec d'autres Griffes Rouges, en guise de pénitence. S'il est toujours en vie, c'est ce moment-là que choisira le « calotteur » pour passer à l'action, et cette fois encore il agira sous les traits d'un litorien des Griffes Rouges. Son objectif est clair : il s'agit d'abattre Chloris, et il est prêt à prendre d'énormes risques pour y parvenir, quitte à se frayer un chemin dans la foule et à combattre seul contre Chloris, les Griffes Rouges, et tous ceux qui voudront s'interposer. Il ne se rendra pas,

ne fuira qu'en tout dernier recours, et si les PJ prennent partie contre lui dans ce combat, ce sera probablement sa fin.

Mais rien n'est fini.

Troisième jour

Les serments de paix vont être échangés de part et d'autre. Puis, pour fêter ça, il y aura des libations qui, pour être rituelles, n'en seront pas moins grisantes. C'est l'occasion qu'attend Chloris pour venger Mavuane. Il a fait droguer le vin, et au cours des réjouissances, il compte bien éliminer Pah-Narsod, avec l'aide de ses plus farouches partisans Griffes Rouges, et il est prêt à combattre jusqu'à la mort. S'il y parvient, il fuira les lieux avec ses fidèles, regagnant les steppes sauvages qu'il connaît comme un gant, et la guérilla n'a pas fini d'ensanglanter les alentours du Mont Thou-larn. Tous les espoirs de paix dans la région auront été irrémédiablement ruinés.

Les PNJ

Chloris aux Griffes Sanglantes (Champion 15, Liberté, Mavuane)

Chloris a longtemps été le plus fervent partisan de la féroce Mavuane. De Mavuane elle-même, plus encore que de la cause qu'elle défendait, car Chloris était profondément amoureux de son chef. Il était à ses côtés lorsqu'elle mourut sous les coups de Pah-Narsod, et se trouva incapable de lui porter secours, car lui-même était mystiquement paralysé, au moyen de son Vrai Nom, par son propre frère, partisan de Pah-Narsod : Charon. Depuis, la raison de Chloris a vacillé. Il voue une haine farouche à Charon, mais plus encore à Pah-Narsod, le meurtrier de sa bien-aimée. Pour la venger, il est prêt à tout, à entraîner les siens dans une nouvelle guerre stérile, et même à renoncer à son honneur de litorien. Les idéaux de liberté

pour son peuple qu'il défendaient auparavant sont désormais bien secondaires à ses yeux. Toute son âme est hantée par le souvenir de Mavuane.

Et la nuit, dans son sommeil, il maudit sa belle, car elle lui a avoué avant de mourir qu'elle lui préférerait son frère Charon, que Charon l'avait repoussée, et que telle est la cause de la rage qui l'a conduite à son dernier combat.

Charon (Litorien 3, Vœu Juré7)

Charon, le frère de Chloris, a refusé d'écouter les propos de Mavuane dès qu'elle prêcha la révolte pour la première. Il préféra rejoindre Pah-Narsod avec d'autres Griffes Rouges fidèles au Vœu de la Paix des Géants. Il tenta de négocier la paix en rencontrant Mavuane seul à seule. La litorienne lui révéla son amour et s'offrit à lui. Charon la chassa avec horreur. En représailles, Mavuane engagea la terrible bataille qui devait lui coûter la vie. Au cours de ce combat, Charon prononça le Vrai Nom de son frère pour l'empêcher d'arracher Mavuane à son destin. Redoutant la vengeance de Chloris, Charon s'est juré de protéger le gouverneur Pah-Narsod au péril de sa vie.

Pah-Narsod (Géant 3, Guerrier 2, Géant Parangon 5)

Pah-Narsod est un exemple parmi les géants : sage, avisé et bienveillant, il prend ses responsabilités de gouverneur avec un extrême sérieux, estimant avoir des devoirs envers tous les êtres et les créatures dont il est l'intendant, ce qui inclue des plus grands géants jusqu'aux plus minuscules faens, et la terre et ses esprits invisibles. Pah-Narsod a pratiqué tous les rituels de maturité des géants jusqu'à leur apex, obtenant ainsi une stature colossale, une sagesse supérieure, et un charisme presque palpable. Sous l'emprise du rite du Si-Karan (le Soins du Protecteur), il inspire le respect, et cherche à préserver la paix du

mieux de ses moyens. Mais lorsqu'il décide, en dernier recours, de faire appel au rite du Chi-Julud (la danse de Guerre), il devient un implacable combattant, comme il l'a prouvé dans son combat contre Mavuane. Avant la réunion, il a reçu une lettre tentant de le dissuader de venir au Mont Thoularn, le mettant en garde contre une possible tentative d'assassinat. Pour Pah-Narsod, pas question de laisser le processus de paix s'enrayer. Mais il sera vigilant et pourra parler de la lettre à certains PJ : ses employés ou des membres de sa mesnie.

Bolverk le faradien, alias le « caloteur » (Champion de la Lumière 12)

Bolverk est un des rares survivants éparpillés du noble peuple des faradiens : ces humanoïdes cornus de haute stature, aux traits grossiers, naturellement aveugles, qui furent jadis les amis et les compagnons des mystérieux tisseurs de cristal. Leur loyauté, leur bravoure, leur sens du sacrifice étaient légendaires. On chante encore avec quel héroïsme ils versèrent leur sang pour protéger leurs seigneurs et leurs alliés contre les abjects dramojh, opposant aux monstres-dragons une résistance qu'ils n'auraient jamais imaginée. Furieux, les dramojh massacrèrent les faradiens, et capturèrent les survivants pour les emmener dans leurs royaumes d'horreur et d'effroi. Ils les torturèrent, leur firent connaître les pires supplices que peut concevoir l'esprit d'un démon. Mais ils ne purent les briser. Ils voulurent les corrompre et souiller la droiture de leurs âmes, mais en vain.

Alors les dramojh leur firent un cadeau. Le plus funeste des cadeaux. Ils leur donnèrent la vue, mais une vue pervertie qui ne leur montrait que les abominations futures et les atrocités à venir. Dans un an, un mois, un jour ou un siècle... Mais les faradiens savent ce qu'ils ont vu, et ils savent qu'ils doivent l'empêcher. Quitte à abattre un futur meurtrier, encore innocent. Aux yeux des autres peu-

ples, les faradiens passent pour de dangereux croque-mitaine, instables et indignes de confiance.

Bolverk a vu le meurtre de Pah-Narsod par Chloris. Il a vu la guerre qui en résultera. Et il voudrait empêcher cela. Il essaiera d'abord d'intimider Pah-Narsod, d'abord avec une lettre anonyme, puis avec une calotte. Il se déguise en litorien en achetant des runes magiques à un thane de rune, habitant une demeure solitaire proche du mont Thoularn. (Une vision magique pourrait révéler la vérité sur le faradien, ou son cadavre pourrait reprendre sa véritable apparence.) Son but n'est pas de verser le sang, mais il est prêt à éliminer Chloris s'il ne voit pas d'autre moyen.

Comment on s'en sort ?

Les PJ ont plusieurs possibilités pour résoudre l'affaire. La plus expéditive serait d'éliminer successivement Bolverk et Chloris. Simple et sanglant, mais le sang appelle le sang, et il est douteux que la paix puisse s'instaurer ainsi à Mont Thoularn.

Une autre possibilité serait de remonter jusqu'à Bolverk, peut-être par le biais du thane de rune qui lui fournit ses runes d'illusion, et de discuter avec lui. Bolverk sera méfiant mais prêt à discuter avec ceux qui lui témoignent de la compréhension. Une fois qu'il se sera expliqué, peut-être sera-t-il possible de faire changer d'avis à Chloris ? S'il parvient à trouver une relation plus saine avec le souvenir de Mavuane.

Et qu'est-ce qu'on gagne ?

Avoir rétabli la paix aux alentours du Mont Thoularn, ce n'est pas rien. Les PJ pourraient recevoir l'amitié des deux tribus litoriennes, et celle du gouverneur Pah-Narsod : c'est toujours intéressant d'avoir des relations.

Mais surtout, les PJ tiennent peut-être une chance comme il ne s'en présente pas souvent : celle de sympathiser avec un de ces mystérieux survivants du peuple faradiens. S'il voit un futur de ténèbres, Bolverk est aussi relié à un lointain passé : il est très lié au plan Akashique, le monde spirituel des souvenirs. Mais, plus encore, il peut être une piste pour en apprendre plus sur les tisseurs de cristal, disparus depuis si longtemps.

Que de possibilités en perspective pour une campagne !

* * * * *

Rappel : ce 14^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Cultösaurs (en sa qualité de gagnant du 13^{ème} concours) :

- thème : une perpétuelle errance ;
- élément : calotte.