

# La FORTERESSE

(par Adrien Miller [adrienmiller@hotmail.com](mailto:adrienmiller@hotmail.com))

## **Résumé**

Ce scénario orienté aventure libre est, a la base, une impro pour un joueur seul ayant une certaine suite dans les idées (mais pas forcément une grande expérience des jeux de rôle... juste des idées originales). J'utilise ce scénario pour tester un joueur qui paraît avoir de bonnes idées. Je me refuse catégoriquement de faire jouer ce scénario à un novice.

Dans cette aventure, le joueur va se retrouver dans une ville fortifiée, et va devoir en organiser sa défense. Une certaine proportion de l'aventure s'apparentera à un wargame, ce qui peut être légèrement dépayçant, et peut même déplaire à certains, car ils pourraient trouver cela inadapté à Warhammer. Le maître de jeu devra essayer de cerner les attentes de son joueur (et les siennes) afin d'orienter l'aventure à son goût... Pour ce qui est de mon expérience personnelle à faire jouer ce scénario (j'ai du le masteriser 10 à 12 fois !), j'ai trouvé assez prenant tant pour moi que pour le joueur, toute la partie concernant l'élaboration de la stratégie de défense : le personnage se prends au jeu, et se sent très concerné par l'aventure. La première fois que je l'ai fait jouer, le joueur était tellement pris dans l'histoire qu'il s'est levé, et n'a cessé de marcher de long en large de la pièce en décrivant ce qu'il faisait, et en réagissant à ce que je lui proposais...

Ce scénario peut sûrement être adapté à beaucoup d'autres jeux de rôles médiévaux fantastiques. Il peut être joué pratiquement sans des, mais une feuille de personnage est tout de même conseillée pour stimuler les idées et le décor. Pour ma part, les parties ont durées de 2 à 8 heures, selon les joueurs.

## **Introduction (la majeure partie de votre boulot)**

Je fais commencer la partie dans Magritta (ma ville favorite... c'est là où commencent toutes mes aventures... libres à vous de déplacer la scène... ce n'est pas très important...) "Vous êtes à Magritta, dans une taverne, entraîné de fêter votre dernière aventure..." trop original comme début !! "Vous enchaînez bière sur bière" ou autre boisson plus médiévale "l'ambiance est joyeuse, même si vous ne connaissez personne vraiment personnellement" c'est juste pour expliquer que le joueur est en solo dans cette aventure (sauf si ça ne vous plaît pas) "vous vous amusez bien..." libres à vous d'étoffer "arrive la fin de la soirée. Vous êtes fatigué, d'autant plus que Vous prévoyez une certaine gueule de bois pour le lendemain.

Vous décidez donc d'aller Vous coucher... de toute façon, l'auberge commence à se vider... " et bla et bla et bla "Vous Vous couchez, et Vous endormez sur le champ. À peine avez Vous fermé les yeux que Vous les rouvrez, car Vous ressentez une étrange sensation : en effet, Vous Vous sentez flotter dans l'air" ouahou "un halo de lumière dorée Vous entoure... Vous n'avez plus aucun contrôle de Vous même il semble que Vous ayez pris la forme d'une boule de lumière" Vous connaissez le dessin animé intitulé l'oiseau bleu ?! Vous pouvez éventuellement remplacer la boule de lumière par le symbole de la divinité en laquelle croit le personnage le cas échéant (si c'est adapté : interdiction de faire apparaître une balance volante !!) "Vous Vous élevez de quelques centimètres au-dessus de votre couche, la fenêtre s'ouvre, Vous Vous dirigez lentement vers la fenêtre, sortez, et commencez à prendre de l'altitude. Vous reconnaissez parfaitement la région, même si cette vue aérienne Vous est peu familière" ça, c'est une façon détournée de dire : quand tu te réveilleras, mon cochon, tu pourras y retourner, et t'apercevoir que, oh miracle, tu n'as pas rêvé " Vous Vous dirigez vers l'est en prenant de la vitesse" ou vers toute autre direction vers laquelle on puisse trouver une forêt digne de ce nom "Vous arrivez bientôt à l'orée de la forêt" Vous voyez, je Vous avait dit "que Vous survolez pendant un moment. Enfin, Vous apercevez une petite clairière au milieu des arbres, et c'est apparemment là que la chose qui Vous guide a décidé de Vous mener : en effet, votre trajectoire s'incline vers ce point. Très vite, Vous atteignez le sol, et Vous écrasez au bord de ce point d'herbe. Curieusement, Vous n'avez subi aucun dommage" t'as pas encore compris que tu rêves ?! "De là où Vous êtes, Vous pouvez observer ce qui se passe dans la clairière, mais Vous ne pouvez toujours pas agir" au passage, pour être homogène avec la scène..., ne laissez parler le joueur qu'un minimum "au milieu de la clairière se trouvent deux grandes portes en bois" pas des portails, juste des portes "en lévitation quelques centimètres au-dessus du sol. Tout a l'air tranquille aux alentours. Lentement, la porte de droite s'ouvre. Vous ne voyez pas ce qui se trouve à l'intérieur, si ce n'est un noir profond. 8 gros œufs (diamètre : 1 mètre environ)

sortent lentement, en lévitation eux aussi, les uns après les autres de la porte. Ils forment un cercle d'environ 4 mètres de diamètre devant les portes, et se mettent à tourner lentement selon ce cercle. La porte de droite se referme, et c'est celle de gauche qui s'ouvre.

Une jeune femme en sort lentement en marchant. Elle est jeune, et plutôt mignonne, mais elle a l'air triste et fixe : en effet, ses yeux sont blanc opaque. Derrière elle, la suivant de près, sort un félin type lynx ou équivalent. Lui aussi a le pas lent et les yeux blanc opaques. Les œufs cessent de tourner et ouvrent le cercle du côté de la femme et du félin. Ces deux derniers pénètrent dans le cercle, celui-ci se referme, et les œufs se remettent à tourner. La femme et le lynx reprennent visiblement conscience, et leurs yeux reprennent un aspect humain (la femme : vert profond ; le lynx : noir). Les deux personnages semblent se demander où, et pourquoi ils sont là. Assez vite, vous apercevez des fissures dans les œufs en lévitation : ils sont entrain d'éclore. De chacun d'eux sort un petit démon volant. La femme et le félin se resserrent l'un contre l'autre, et ont (tout du moins la femme) l'air paniqués. Les démons continuent à tourner en resserrant le cercle. Lorsqu'un contact semblait évident, la femme saute sur le félin (qui, apparemment est plus puissant qu'il en a l'air) et les deux personnages s'enfuient, sautant par dessus les démons, vers le nord" en tout cas, pas d'où le joueur arrive "Les démons se mettent immédiatement en chasse des deux fuyards en poussant des cris surnaturels" c'est quoi, ça ? "Vous vous réveillez avec la gueule de bois prévue".

### **Première partie**

Selon les joueurs, cette première partie durera de 2 à 30 minutes (voir plus). Ne complétez pas vos explications, laissez faire le joueur. La clairière se trouve à une bonne journée de marche de la taverne. Le personnage, selon sa connaissance de la région pourra ou non évaluer cette distance. Le déplacement se fait à travers bois épais, donc tout cheval ou équivalent est à proscrire. Tant pis pour vous si le personnage vole... Vous pouvez choisir d'inclure des rencontres ou autres événements pendant le trajet, ceci selon vos affinités avec les voyages dans les jeux de rôle (moi, je n'en mets pas). Cette partie est en aventure libre. Laissez le joueur s'équiper comme il veut, de toute façon, cela ne lui servira pas...

Certains joueurs voudront aller voir des oracles ou autres. N'en dites pas trop : "oui, j'ai senti la présence de démons, mais je n'en sais pas plus" ou encore "Je vois une femme qui court un grand danger... il faut faire vite"... à vous de juger du nécessaire. Non, il n'y a pas de légendes traitant de près ou de loin à cette histoire, sauf pour embrouiller inutilement le joueur. Non, la magie n'y fera rien, même une protection niveau +30 anti-démons avec laser incorporés (de toute façon, les démons ont de quoi désactiver tout ça (vous connaissez Action Replay made in I AM THE GAME MASTER ?)) À éviter, mais oui, des amis du joueur peuvent le suivre. Vous pourrez vous en débarrasser et ne garder que le strict nécessaire de la même manière que l'équipement... voir plus loin.

### **Deuxième partie**

"Vous arrivez à la tombée de la nuit" si c'est impossible, aucune importance, mais c'est plus joli comme ça "Lorsque vous arrivez assez près de la clairière, vous vous sentez soudain bloqué : comme la nuit précédente, vous avez perdu tout contrôle de vous-même et êtes devenu aussi actifs qu'un moustique dans un pommeau de canne en résine" libre à vous de choisir d'autres images plus dans l'ambiance... "La scène se repasse devant vous exactement comme vous l'aviez rêvé 24 heures plus tôt" incroyable !! Redécrivez brièvement la scène pour rafraîchir la mémoire de votre super joueur "Lorsque le dernier démon est hors de vous, vous regagnez le contrôle de vous-même." Quoi que le joueur fasse, il retrouvera la femme mourante à côté du cadavre du lynx un peu plus loin, les démons étant partis (ou encore là, prêts à se battre, si le joueur est un sale bourrin bagarreur. De toute façon, si le joueur aime se battre, vous pouvez bien lui offrir cette petite gâterie, car il sera frustré du manque de combats dans le reste du scénario). Si le joueur a piégé toute la région, les démons sont passés outre, tout du moins, le temps de buter la fille... après, c'est à vous de voir... Il serait mieux que les démons ne puissent être interrogés...

### **La fille agonisante**

Au mieux, elle tend un bras dans la direction des portes, puis crève. Signification : c'est par là qu'il faut aller. Avant de commencer le scénario, veillez à ce que le joueur ne puisse la ressusciter. Dans le pire des cas, elle survit, et demande au joueur (elle sait être persuasive... au pire avec la magie ou l'hypnose, elle arrivera à ses fins) d'aller sauver son peuple qui s'est fait prisonnier des démons. Puis éliminez-la comme le reste de l'équipement (voir plus loin).

## **Les portes**

Tot ou tard, le joueur viendra à examiner les portes. Elles sont incassables, d'apparence bois, en lévitation, environ 15 cm au dessus du sol, hautes d'environ 2 m, larges d'environ 1 m 50, marron bois (sauf si ça ne vous plaît pas). En plus de tout cela, il peut être amusant de rajouter des détails : la poignée de la porte de droite est chaude (à vous de choisir la température de cuisson, mais ne pas mettre de pièges ici), et celle de gauche est froide... ou/et encore, la poignée de gauche est en marbre rose, l'autre en marbre blanc... ou/et encore sur la porte de droite est grave/pose/dessine une clef (par exemple), et sur l'autre, une serrure... À vous d'inventer des trucs inutiles de ce genre, uniquement destinés à faire exploser le joueur (même après la partie, ne lui dites pas à quoi ça servait, c'est plus rigolo). Non, on n'entend rien à travers ces portes. Non, il n'y a ni serrure, ni trou de serrure (sauf sur l'éventuel dessin). Il n'y a qu'un côté de la porte qui est garni (de poignée et éventuel dessins...) ; l'autre est vierge. On ne peut ouvrir la porte qu'en tirant. Vous pouvez, jusqu'ici, torturer le joueur à loisir, car tout sera annulé après l'aventure, mais évitez d'abuser, car, d'une part, le joueur pourrait se douter de quelque-chose, d'autre part, il pourrait retourner à la ville, ce qui n'est pas grave, mais qui vous obligera à inventer de nouvelles parades...

## **Lorsque le joueur ouvre une des portes**

À peine avez-vous enclenché la poignée que vous êtes violemment projeté à terre et écrasés par des pierres discordantes. Vous êtes mort ! (oubliez les points de destins)." Si vous avez cultivé une image de MJ stricte et sévère, vous pouvez laisser mariner le joueur quelques instants avant de continuer... Vous ne voyez rien, mais vous entendez une voix. C'est une voix féminine. "Je m'appelle Kaïtness. Je dirige une ville forte se trouvant à une journée de marche d'ici en suivant la lisière de la forêt vers le soleil levant. Dans une semaine, la ville sera attaquée par une horde, ou plutôt une armée de gobelins. Comme nous ne serons pas préparés, ils vaincront aisément. Ils emmèneront les survivants chez des démons qui semblent être alliés à eux. Je ferai partie de ces survivants. Ils vont m'offrir à huit d'entre eux. Ceux-ci vont choisir une clairière près de Magritta pour commencer la chasse à cour. Vous connaissez la suite. Je vais ensuite, juste avant de mourir, utiliser mes dernières forces pour envoyer un message de détresse sous forme de rêve à quelqu'un pris plus ou moins au hasard dans les alentours, et pour le projeter ici, dans le passé juste avant qu'il meure. Vous avez donc le choix entre laisser les choses comme elles sont : vous êtes donc mort... ou bien, tenter bien que mal de sauver ma ville, auquel cas, rien de tout cela ne sera arrivé... bonne chance..." Vous vous réveillez avec une certaine gueule de bois couché dans l'herbe près d'une forêt. Le soleil est entrain de se lever." La ville la plus proche est la ville désignée par Kaïtness. C'est, en fait, la seule ville dans les environs. Le joueur a sur lui ce qu'il plaira au maître de lui accorder (j'aime quand c'est comme ça...)

## **Description de la ville**

En fait, c'est une petite ville dont il s'agit, entourée de remparts. Il peut y avoir des douves, et un pont levé. Pour ce qui est des dimensions, j'ai pris 2 km sur 1 km... à vous de voir. Ne donnez au joueur que ce qu'il demande, ou ce qui est évident : s'il demande s'il y a des hommes sur le chemin de ronde, répondez que oui, mais sinon, ne lui dites rien, à moins qu'il lui soit impossible de ne pas les remarquer. Une fois dans la ville, même histoire : s'il demande s'il y a des tavernes, une forge, une armurerie... choisissez la réponse, mais ne lui indiquez pas : "tu passes devant une forge...". La ville est assez autonome, car isolée donc il est raisonnablement possible d'y trouver un bon nombre de choses. Parmi ceux qui peuvent servir et qui peuvent s'y trouver (si vous l'acceptez) : poudre, vivres, bêtes de somme, champs, cavaliers vétérans, cavaliers novices, archers vétérans, archers novices, soldats... , catapulte, huile bouillante, gens compétents pouvant aider à manier tout cela, gens incompetents, mais obéissants, forestiers, piégeurs, pieux en bois, drapeaux et cornes pour communiquer, un ou deux magiciens (qui ne doivent pas être l'arme ultime, attention ! ), architectes capables de monter d'autres catapultes, volontaires capables d'aider l'architecte à réduire le délai de montage à moins d'une semaine, oracle qui sera la seule personne du village à croire les prédictions du joueur, agitateurs amis de l'oracle qui permettront de regrouper des troupes autant civiles que militaires, militaires sceptiques qui ne rejoindront le mouvement qu'au moment imminent, de même pour les civiles, messenger qui galopera au plus vite jusqu'à la prochaine ville mais qui arrivera trop tard (ou juste à temps pour prendre les gobelins à revers lorsqu'ils auront pénétrés dans la forteresse et crée pas mal de dégâts/morts/frayeurs/agitation/réflexions... bref, les sauveurs du dernier moment)... Laissez le joueur se creuser les méninges.

Si vous avez bien choisi la personne à qui proposer cette aventure, tout se passera bien ; sinon, cela risque d'être passable... Personnellement, je préfère que Kaïtness reste sceptique jusqu'à la fin, et que le joueur ne



des heures : s'il réfléchit trop longtemps : "il est maintenant 12 h ; ça fait 4 heures que tu retournes la situation dans tous les sens". Si le cœur vous en dit, vous pouvez faire arriver l'attaque un jour en avance, ou en retard... ça peut être rigolo... (Un retard ferait certainement baisser le moral des troupes et monter la tension de tous ceux qui se sont investis dans l'histoire...)

## **L'attaque**

Choisissez l'heure/le moment de la journée ou de la nuit (évitez les trucs du genre : "comme prévu, l'attaque survint à 12 h 39 pile !!")

Le style d'attaque est à adapter selon les défenses du joueur, et votre propre sadisme. Faites le maximum pour que le joueur puisse réagir et continuer à donner des ordres pendant la bataille : "le messager que vous aviez prévu viens vous prévenir qu'un autre régiment arrive par les montagnes". Le joueur doit coordonner au maximum les événements. Maintenez bien le rythme. J'ai presque toujours fait attaquer les gobelins uniquement par la plaine. Une fois, ils ont attaqués par la plaine, puis par la montagne, car le joueur avait prévu tout un système de communication dans cette zone, et je ne voulais pas le décevoir. Pour ce qui est du nombre d'assaillants, je conseille un nombre grandiose, du genre 5000 ou 10000 selon les défenses. Arrangez-vous lors du décompte des troupes pour que les gobelins puissent pénétrer dans la ville. Le but étant de faire peur au joueur, de le prendre au jeu, de l'impressionner, et, bien sur, de vous amuser. Mettez-y le ton, pour compléter le tout. Soyez sérieux dans vos paroles à l'approche du siège. Si le joueur tente de détendre l'atmosphère, cassez le par un problème de votre invention que vous insérerez avec un petit décalage, pour éviter l'effet "tu rigoles ! Tiens, voilà ce que je te fais !" qui ferait passer l'ambiance de rigolarde et en dehors du jeu, à boudeuse et en dehors du jeu. Faites agir chacun des éléments de défense, si possible, les uns après les autres : "ça y est, ils sont à portée de tir de catapulte. Les premiers assauts font environ 50 morts dans leurs rangs. Tu as 3 rounds de catapultes pour réagir avant qu'ils arrivent à portée d'archers, et donc puissent tirer eux aussi"... Lancez quelques des par-ci-par-la pour faire bien... Mes gobelins sont de type "chaire à canon", bêtes, très nombreux, et fonceurs ; ils ne connaissent que les échelles, les épées, et les arcs, et ne savent pas nager (cf. Lemmings). A vous de choisir les vôtres. Je vous conseille tout de même de conserver le nombre élevé pour l'intimidation : "Les troupes commencent à perdre le moral : tout le monde est sur les nerfs, le général X vient te voir ; il a l'air en colère, comme presque tous ses hommes" un peu de role-playing pour s'amuser, puis, en plein milieu d'une phrase "soudain, tu entends ton deuxième vigile, celui du cote plaine qui souffle à pleins poumons dans sa corne. Ça s'agite de tous les cotés. Kaïtness regarde la plaine avec un air terrifié. Un messager descend en courant du poste de vigie. Il arrive essoufflé : il y a une armée d'environ 7000 gobelins qui arrive à l'horizon..."... ou encore "de ton poste de vigie, tu scrutes l'horizon. Fais-moi un jet d'initiative.... rien" deux minutes plus tard "fais un autre jet... " Sourire sadique spécial MJ, silence "à l'horizon, tu vois un nuage de fumée se former. Tu prends ta longue vue. Fais un jet d'initiative. Tu vois à peu près 7000 gobelins arriver en courant vers la forteresse. "Et le joueur qui réponds "bon, je fais rentrer les paysans au plus vite, j'envoie un messager dans la montagne pour prévenir l'autre cote.... que fait Kaïtness ? ....".

## **Fin**

Essayez de laisser une impression du type "on l'a échappé belle !" et non "je suis le plus fort", ou encore "ça se voyait trop que tu callais tout en fonction de mes réactions"... J'ai souvent fait finir le joueur dans la tour : "Les gobelins sont entrains de bourrer la porte, et ils vont bientôt passer outre les barricades que tu a mises. Kaïtness le prends par le bras, et t'emmène dans son boudoir. Elle déplace un chandelier pour découvrir un passage secret. Par le fracas que tu viens d'entendre, les gobelins viennent de bouffer la porte. Vous vous ruez dans le tunnel. Fais un jet de mouvement. OK. Fais un jet d'initiative. Oups : tu te manges une stalactite de pierre en pleine tronche... Les gobelins entrent dans le tunnel ! ..... Ils vous rattrapent : de part leur petite taille, ils sont plus à l'aise que vous....vous sautez à l'extérieur. Tu regardes Kaïtness... elle se concentre. 3 gobelins te sautent dessus.... Le lynx t'aide à les combattre" un petit combat pour la forme "3 autres gobelins sortent, et tu entends un hurlement venant de Kaïtness, puis un bruit d'éboulement, une explosion et un souffle d'air mêlé à des cris venant du tunnel : Kaïtness viens de faire s'écrouler le tunnel (magie, au cas où tu ne l'aurais pas compris)" juste le temps de finir le combat. Dès le dernier goblin mort, "tu te réveilles dans ton lit avec la gueule de bois prévue, et quelques XP en plus". Remarque : Kaïtness n'aura pas utilisé ses pouvoirs avant, au début, par vanité, et après, parce qu'elle était terrifiée, et surtout consciente qu'une ou deux boules de feu n'y aurait rien changé...

## Note de l'auteur :

Je m'appelle Adrien Miller

Mon adresse Email est adrienmiller@hotmail.com

Je pratique le jeu de rôle depuis 10 ans environ.

J'ai commence par Donjons & Dragons (comme tout le monde), en tant que joueur, puis j'ai acheté Warhammer, que j'ai pas mal masterise, et enfin est venu Torg, qui, selon moi est beaucoup trop délaissé...

Au cas où ce scenario serait publié, voici un message a tous ceux qui liraient ce texte :

Comme vous pouvez voir, je n'ai pas tout prévu dans ce scenario, je n'ai fait que décrire ce que les joueurs a qui j'ai présente cette histoire ont fait ; ainsi, les MJ qui voudraient reproduire cette histoire seront en mesure de guider un peu le joueur, mais c'est ce dernier qui fait le plus gros travail. Selon moi, c'est comme ca que se présentent beaucoup des meilleurs scenarii : pas besoin d'avoir précise absolument tout dans le script ; le jeu de rôle, c'est avant tout une bonne partie d'improvisation, même si ca vous fait peur (si si, c'est mon cas, contrairement aux apparences...).

Tout ceci pour dire que si ce scenario est accepté, j'aimerais que d'autres maitres en présentent sur un schéma similaire : une intro et une fin qui tiennent la route, et un paquet important d'idées d'événements, de fils directeurs, de pièges, de personnalités de PNJ... mis plus ou moins en vrac, plus ou moins liés entre eux, selon le scenario...

Vous autres MJ, cessez de vous dire : "non, ca, ce n'est pas un scenario construit ; ca ne vaut pas la peine d'être diffusé...", ou bien "c'est insultant de présenter ca comme idée de scenario, et c'est insuffisant comme scenario a part entière, donc je ne fais rien", ou encore "J'ai la flemme de tout rédiger"... Je vous assure que ca passe tout seul : il suffit de raconter en commentant. En plus, l'intérêt de ce type de présentation est qu'une lecture unique devrait suffire, sans autre préparation, à monter une histoire intéressante sur le champ, juste en jouant sur la complicité joueur/MJ. Seul problème : effectivement, pour être joué, une certaine confiance en soi (le MJ surtout) est nécessaire, mais la confiance devrait remplacer aisément la pratique : tout MJ devrait savoir que l'important n'est pas de maîtriser la situation, mais de le faire croire aux joueurs...

Il est possible qu'une aventure ainsi divulguée soit "mauvaise"... et alors... la censure est la pour ca. A propos de censure, peut-être qu'à l'heure actuelle, j'écris pour un mur, car cette aventure pourrait ne pas être acceptée, ou encore, cette partie pourrait être sucrée. Ce serait dommage, mais c'est un risque à prendre si on veut obtenir des scenarii plus intuitifs sur le Net... et éviter les "Livre-dont-vous-êtes-le-héro-like"...

En espérant que tout ceci va être accepté

Adrien