

# FAITS D'HIVER

**Style :** huis-clos / horreur

**Cadre :** un refuge de chasseurs au coeur de la montagne

**Saison :** hiver

**Durée :** environ deux heures

## RACINES

En tant que fils de noble, Jorelle n'avait jamais vu quoi que ce soit lui être inaccessible jusqu'au jour où il fit la rencontre d'une magnifique jeune femme du nom d'Olenka. Succombant à son charme, Jorelle mit tout en œuvre pour tenter de la séduire et l'attirer dans son lit, mais celle-ci rejeta ses avances. Fou de rage à l'idée de voir l'objet de son désir lui échapper, le jeune noble céda alors à ses pulsions et viola la malheureuse. Lorsqu'il réalisa ce qu'il venait de faire, il s'enfuit et alla se confesser à son père qui décida, tant afin de le protéger que de le punir, de l'envoyer un temps rejoindre les rangs d'une garnison relativement éloignée.

L'histoire aurait pu s'arrêter là si, quelques semaines après l'arrivée de Jorelle à la garnison, une nouvelle recrue venue effectuer son service ost n'avait fait son apparition. Prénommé Ionas, le nouveau venu était un ami d'enfance d'Olenka et était bien décidé à venger l'honneur de son amie. Quoi qu'il lui en coûte...

## TRONC

Les PJ appartiennent tous à une communauté rurale quelque peu isolée au cœur des montagnes centrales de Tri-Kazel. Ils ont été désignés par le conseil du village pour partir à la recherche d'un groupe de chasseurs disparus. Ceux-ci étaient supposés descendre dans la vallée pour rejoindre un refuge et revenir trois ou quatre jours plus tard, mais ils n'ont pas donné signe de vie depuis maintenant près d'une semaine et le conseil craint qu'il ne leur soit arrivé quelque chose.

Le refuge se situe à une bonne journée de marche du village et les PJ se mettent en route aux premières lueurs de l'aube. Après plusieurs heures de voyage, ils remarquent des traces de pas dans la neige qu'un pisteur pourra identifier comme étant celles de quatre hommes accompagnés d'un chien ou d'un loup. Les traces mènent à un petit abri installé à l'aplomb d'un roc au milieu duquel gisent les corps de cinq hommes, armes à la main. Malgré le froid, leurs cadavres sont encore tièdes et les blessures qu'ils portent ne laissent aucun doute sur la nature humaine de leurs agresseurs.

Alors que les PJ inspectent le bivouac, trois hommes accompagnés d'un chien-loup les attaquent par surprise. Il s'agit de soldats portant les armoiries du seigneur local et leurs intentions sont davantage de capturer les PJ que de les tuer. Toutefois, avant que quiconque n'ait infligé de blessure sérieuse à son adversaire, un vieil homme en armure de cuir cloutée fait son apparition et ordonne aux soldats de cesser le combat immédiatement, arguant que les PJ ne sont pas des brigands. Il tient une vieille épée à la main mais semble blessé et peine à se tenir sur ses jambes. Après un moment d'hésitation, les soldats s'exécutent et les PJ réalisent alors que le vieil homme

en question n'est autre que Cregan, un officier d'une garnison installée plus bas dans la vallée que certains d'entre eux connaissent.

Après avoir présenté ses excuses aux PJ, Cregan leur explique que lui et ses hommes ont traqué pendant plusieurs jours un groupe de brigands et qu'ils sont parvenus à les rattraper un peu plus tôt dans la journée. Durant l'affrontement, il a reçu un vilain coup d'épée dans le flanc et doute d'avoir la force de retourner jusqu'à la garnison, voire de passer la nuit s'il vient à neiger. Toutefois, ses hommes et lui ont aperçu le refuge des chasseurs en venant jusqu'ici et ils envisagent de s'y rendre afin de pouvoir s'y reposer en toute sécurité.

Outre Cregan, la petite troupe de soldats se compose de Jorelle, Ionas et Bran. Si Jorelle s'est peu à peu fait à la vie de soldat et a appris à renoncer à ses privilèges et à se faire respecter de ses compagnons d'armes, Ionas n'en a pas pour autant oublié ce qu'il a fait subir à Olenka et ne cache aucunement son mépris et sa haine à l'encontre du jeune noble, bien qu'il se garde d'en expliquer les raisons. De son côté, Bran est un garçon de village débrouillard ayant choisi d'embrasser une carrière militaire pour échapper à la vie des champs. Pisteur hors-pair, il est toujours accompagné de son chien-loup Fitz.

Durant le chemin jusqu'au refuge, les conditions climatiques vont peu à peu se détériorer et la progression des PJ et des soldats, déjà compliquée par la blessure de Cregan, va devenir extrêmement difficile. Le principal danger étant de chuter dans une crevasse dissimulée par la neige ou de glisser sur une pente, la petite troupe va devoir redoubler de prudence au fur et à mesure que la visibilité va se réduire.



Alors que la nuit tombe et qu'une véritable tempête de neige commence à se lever, les PJ arrivent finalement en vue du refuge. Il s'agit d'une maisonnée de pierre installée au beau milieu d'une petite passe donnant sur une vallée boisée et giboyeuse. Cependant, si les voyageurs pensaient être tirés d'affaire, ils déchantent rapidement en réalisant que la lourde porte de bois qui permet d'y accéder est enfoncée et que l'intérieur de l'abri est sans dessus-dessous. De nombreuses traces de sang sont visibles un peu partout dont une particulièrement importante partant de l'une des quatre paillasses que compte l'habitation et menant à l'extérieur. En fouillant un peu, les PJ retrouveront sans peine la plupart des affaires de voyage des chasseurs et découvriront également un certain nombre de bandages usagés.

## BRANCHES

**M**algré l'état dans lequel se trouve le refuge, les PJ vont être forcés d'y passer la nuit s'ils ne veulent pas mourir de froid. La maisonnée dispose d'une petite cheminée et d'une réserve de bois suffisante pour se chauffer quelques heures, et quelques vivres peuvent être retrouvés parmi les affaires des chasseurs.

Malheureusement, outre la tempête qui fait rage dehors, un sérieux problème attend les voyageurs : un véritable feond dérangé par les chasseurs quelques jours auparavant et qui rôde toujours dans les environs. En effet, ne parvenant pas à trouver de gibier, ceux-ci se sont enfoncés trop profondément dans les bois qui jouxtent la passe et ont été attaqués par la créature. Après une première confrontation ayant coûté la vie à l'un d'eux, les deux chasseurs restant, dont l'un gravement blessé, se sont alors enfuis et sont parvenus à retourner jusqu'au refuge. Lancé sur leurs traces, le feond les y a rejoint pour terminer ce qu'il avait commencé, avant de se mettre en quête d'un nouveau refuge en emportant au passage les cadavres des malheureux avec lui.

A partir de là, un huis-clos mortel va donc se mettre en place et les PJ vont non seulement devoir lutter contre le froid, la fatigue et un feond particulièrement retors, mais également contre la tension nerveuse qui va s'emparer peu à peu des voyageurs au fur et à mesure que les heures s'écouleront, jusqu'à les pousser dans leurs derniers retranchements.

## ET SI JAMAIS...

Si les PJ décident de ne pas suivre les traces de pas des soldats et préfèrent descendre directement en direction de la vallée sans se poser de questions, il est possible qu'ils croisent Bran en chemin. Celui-ci sera parti en éclaireur en compagnie de Fitz pour se faire une idée de la distance séparant le campement des brigands du refuge des chasseurs. Dans ce cas, Cregan et ses hommes débarqueront au refuge en fin de journée, peu avant l'arrivée du feond.



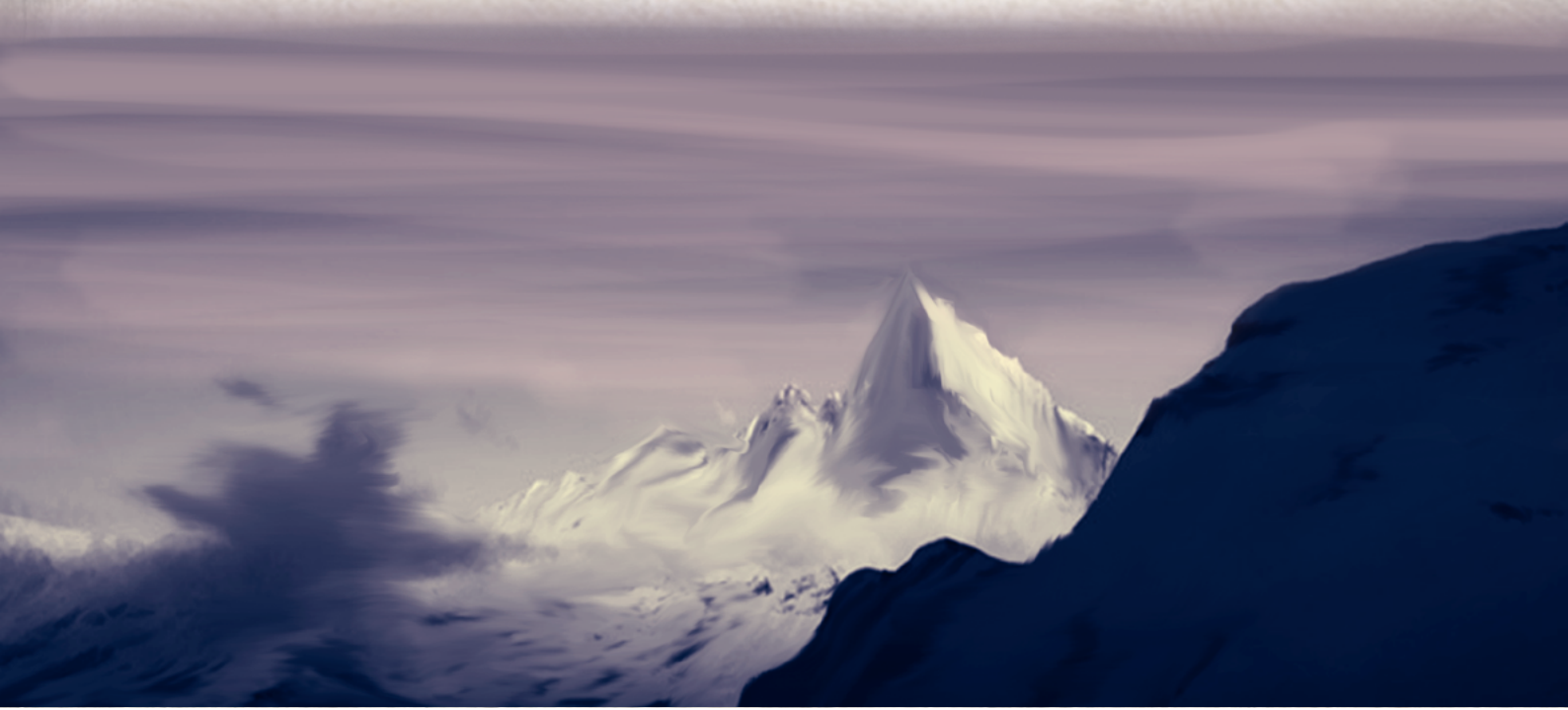
## INSPIRATIONS MUSICALES

JASON GRAVES - DEAD SPACE O.S.T. - 01 - DEAD SPACE THEME

Ce morceau particulièrement angoissant pourra être utilisé à l'approche de l'attaque du feond, si les PJ tentent une sortie nocturne par exemple.

## LE FEOND

A partir du moment où les voyageurs arrivent au refuge, le feond se met en chasse et tente alors de s'en prendre aux personnes isolées ou accompagnées d'un compagnon tout au plus, privilégiant dans ce cas une approche furtive. En effet, la créature n'est pas dépourvue d'intelligence et hésite à attaquer de front un groupe bien armé. Néanmoins, si elle se retrouve pour une raison ou une autre confrontée à plusieurs assaillants, elle se battra jusqu'à la mort sans chercher à fuir. Par ailleurs si à un moment où un autre Jorelle, Ionas, Bran ou l'un des PJ se retrouve seul dans le refuge avec Cregan, elle s'approchera pour s'assurer qu'il n'y a pas de danger avant de passer à l'attaque. Un hurlement résonnera alors dans toute la passe, mais lorsque le reste du groupe arrivera sur place, il n'y aura






plus que deux corps sans vie baignant dans leur sang, voire pas de corps du tout si la créature a le temps de les emporter avec elle.


## JORELLE ET IONAS


Une fois Cregan inconscient et le stress aidant, la tension va peu à peu monter entre Jorelle et Ionas jusqu'à ce que la situation devienne incontrôlable. Rapidement, ce dernier va réaliser que le moment est venu pour lui d'en finir avec son ennemi juré et qu'il n'aura peut-être pas de seconde chance de le tuer de ses propres mains. Si Bran disparaît, il va alors tout faire pour se retrouver seul lui, quitte à aller jusqu'à expliquer la situation aux PJ et à leur demander de fermer les yeux sur le meurtre du jeune noble. S'il n'y parvient pas, il finira par se jeter sur Jorelle dans un accès de folie et tentera de l'égorger avec sa dague, ainsi que toute personne cherchant à s'interposer.


## UNE NUIT EN ENFER

Au cours de la nuit et en fonction des décisions des PJ, les événements suivants sont susceptibles d'avoir lieu :

 Cregan, épuisé par le voyage et par sa blessure dont l'état empire, finit par sombrer dans l'inconscience. En proie à une forte fièvre, il se met alors à faire des cauchemars et se réveille parfois en hurlant, avant de se rendormir presque aussitôt. Les PJ peuvent tenter de le soigner, que ce soit durant la nuit ou plus tôt dans la journée, mais son état est grave et il a besoin de beaucoup de repos. Quoi qu'il en soit, dès l'arrivée au refuge, Ionas allume un feu dans la cheminée et installe le vieil homme à proximité.

 Relativement calme malgré les événements, Fitz se met soudain à grogner, puis à hurler à la mort. Il a senti la présence du feond qui rôde autour du refuge. Au bout d'un moment, ne parvenant pas à calmer la bête, Bran décide de sortir pour inspecter les environs. A peine a-t-il ouvert la porte que Fitz se sauve et disparaît dans le blizzard, le jeune soldat sur ses talons.

 Peu avant minuit, la tempête finit par se calmer et Ionas, qui est resté pour ainsi dire silencieux depuis son arrivée au refuge, se propose alors d'aller chercher du bois afin d'alimenter le feu et demande à Jorelle de l'accompagner. Il dit qu'il sait que sortir de la maisonnée est risqué mais ne peut se résoudre à laisser Cregan souffrir du froid. Jorelle refusera dans un premier temps mais si les PJ n'interviennent pas, Ionas finira par le convaincre de le suivre. Quelques minutes plus tard, un hurlement déchirera la nuit et Ionas reviendra vers le refuge, couvert de sang et en état de choc. A noter qu'à la discrétion du MJ, il se peut également que Ionas tente de convaincre les PJ d'aller eux-même chercher du bois et qu'il en profite pour se débarrasser de Jorelle.

 Plus tard dans la nuit, Bran réapparaît, poursuivi par le feond. Avant qu'il n'ait eu le temps d'atteindre le refuge, il est rattrapé par la créature qui n'en fait qu'une bouchée mais les PJ ont le temps de l'entendre appeler à l'aide et hurler avant qu'il ne succombe.



Si Jorelle est mort sous ses yeux ou de sa main, Ionas finira par tenter de mettre fin à ses jours. Il se peut en effet, selon les circonstances dans lesquelles son camarade a trouvé la mort, qu'il soit devenu fou après avoir aperçu le feond ou qu'il se sente incapable de vivre avec son crime sur la conscience.

Outre ces événements, l'un des facteurs de stress les plus importants pour les PJ va être le feond va jouer avec leurs nerfs tout au long de la nuit en leur faisant sentir sa présence, gratant à la porte, grognant et poussant parfois des hurlements terrifiants. A plusieurs reprises, et notamment lorsque la tempête se calmera, il s'éloignera un peu de l'abri et se contentera de jouer les observateurs discrets pendant un temps dans l'espoir de pousser les PJ et leurs compagnons d'infortune à risquer une sortie. Au petit matin, il ira même jusqu'à faire semblant de quitter les lieux et d'abandonner ses proies pour mieux les prendre en chasse par la suite.

## FEUILLES

**S**uite à cette nuit de cauchemar, le scénario peut se terminer de multiples manières selon les actions des PJ, le nombre de survivants et leur état psychologique. Quoi qu'il en soit, et s'il est toujours en vie, Cregan ne sera pas capable de se déplacer avant plusieurs jours et devra donc être porté ou abandonné sur place si personne n'a le courage de rester avec lui dans le refuge. De son côté, le feond prendra en chasse les proies les plus vulnérables et ne renoncera pas jusqu'à ce qu'elles soient en lieu sûr. Si les personnages décident de fouiller les environs, ils finiront par découvrir une petite grotte naturelle qui lui sert de refuge. A l'intérieur de celle-ci, ils trouveront les cadavres de ses victimes, parmi lesquelles les deux chasseur qu'il a poursuivi depuis les bois. Cependant, la créature défendra violemment son territoire et n'hésitera pas à attaquer les PJ, quel que soit leur nombre.

## VENT

**C**e scénario repose avant tout sur l'ambiance et sur la tension que le MJ va instaurer au fur et à mesure de la partie, et sa réussite dépend donc pour beaucoup de la façon qu'il aura de gérer la réaction des PJ et des PNJ face au froid, à la fatigue et aux incidents qui vont émailler leur nuit au refuge. Aussi, la plus grosse difficulté consistera à user correctement du système de Santé Mentale pour provoquer des réactions de plus en plus extrêmes chez les protagonistes sans pour autant les pousser à se jeter dans les griffes du feond ou à s'entretuer. Le MJ devra donc veiller à ne surtout pas négliger l'évolution de la Santé Mentale des PNJ afin de se servir de ces derniers pour générer des situations dramatiques et jouer avec les nerfs des PJ. Par ailleurs, et toujours afin de maintenir les joueurs sous une pression constante, le MJ devra faire veiller à ne laisser aucun moment de répit aux PJ. Ainsi, si par exemple ces derniers décident de se barricader dans le refuge et que tous les PNJ sont morts, le MJ ne devra pas hésiter à décrire brièvement les conditions dans lesquelles se déroulent le reste de la nuit pour se concentrer sur les événements du lendemain.

Par ailleurs, rendre Jorelle particulièrement sympathique aux yeux des PJ dès le début de l'aventure pourra amener à une situation intéressante lorsque Ionas voudra s'en prendre à lui. Au



cours du voyage jusqu'au refuge, il pourrait par exemple être le premier à se jeter au secours d'un PJ sur le point de chuter une crevasse, le sauvant ainsi in extremis d'une chute mortelle au péril de sa propre vie. Nul doute qu'après un tel acte, le PJ en question se sentira redevable envers son sauveur et risque de s'interposer lorsque Ionas tentera de l'assassiner.

En raison de leur apparence terrifiante et de leur nature mystérieuse, les Seilgfears sont source de nombreuse rumeurs plus ou moins fondées et sont évoqués à travers toute la péninsule dans des contes destinés à effrayer les enfants. Se retrouver pour la première fois face à l'une de ces créatures entraîne un jet de Résistance mentale compliqué (14).

## SEILGFEAR

### LA BÊTE DES BOIS

⌘ ATTAQUE : 12	⌘ RAPIDITÉ : 8	⌘ PERCEPTION : 14
⌘ DÉGÂTS : 4	⌘ POTENTIEL : 3	⌘ DISCRETION : 10
⌘ DÉFENSE : 10	⌘ VIGUEUR : 14	⌘ PROUESSES : 12
⌘ ARMURE : 1	⌘ SANTÉ : 40 / 30 / 20 / 10	

Il s'agit d'une variété de feond assez peu répandue vivant surtout dans les régions froides et boisées de Tri-Kazel, là où les hommes s'aventurent rarement. Prédateur né à la musculature impressionnante, le Seilgfear possède un corps long et robuste recouvert d'un épais pelage de poils et de piquants rappelant celui des porc-épics. Ses puissantes pattes sont munies de griffes rétractiles et son crâne long et massif se termine par un museau étroit flanqué de deux défenses latérales et garni de crocs acérés.

Le Seilgfear est un chasseur solitaire qui s'aventure rarement en dehors des bois où il vit, bien qu'il soit capable de traquer une proie sur de grandes distances, a fortiori s'il s'agit d'un être humain. Une fois celle-ci morte, il traine son cadavre jusqu'à un refuge sûr et entreprend de la dévorer. Néanmoins, il n'est pas rare que les Seilgfears s'en prennent à plusieurs proies à la suite afin de se constituer d'importantes réserves de nourriture, où simplement pour le plaisir de la chasse. Bien qu'ils ne craignent pas grand chose, pas même le feu, ce sont des créatures assez rusées qui n'hésitent pas à attendre le bon moment pour attaquer et qui préfèrent s'en prendre à des proies relativement isolées ou affaiblies plutôt que d'affronter plusieurs adversaires à la fois. Cependant, face à des humains, leur nature feonde les trahit et les pousse à se battre jusqu'à la mort plutôt que de fuir. Agiles, rapides et puissants, ils font alors de terrifiants adversaires capables de décimer en quelques minutes un groupe de combattants expérimentés.

Canevas non-officiel pour les Ombres d'Esteren créé par Kevin "Netzach" Baussart (textes et illustration).

Utilise des contenus protégés par la propriété intellectuelle © Agate RPG, 2010, avec l'aimable permission de l'éditeur dans le cadre de la licence CUVOE.

<http://www.esteren.org>