Scénario inspiré de la série « Les Rivières Pourpres » deux derniers épisodes de la deuxième saison appelés « La dernière chasse », que j’ai nommé pour le JDR « Venandi » (« chasse » en latin). Ce scénario peut ensuite se suivre avec celui de « La Bête » (inspiration libre de « La Bête du Gévaudan »)

Groupe PJ, il faut au minima un.e combattant.e, et un groupe assez mix entre le soin, la sociabilité et la duperie. J’ai donc ici, une mercenaire, une docteure, un druide et un marchand. Le marchand doit se rendre à Nuxvar, (ville fictive inventée par mes soins), pour y conclure un contrat commercial.

**Descriptif environnemental :**

Ce scénario se passe dans le Nord.

J’ai donc suivi le lore, en réfléchissant à un royaume typé « viking » et non « barbare ». Les hommes et femmes sont à équités. L’étiquette noble en ce royaume, se gagne, se mérite, à travers des exploits guerriers. Le peuple respecte le cycle de la nature, et ne chasse que les quantités dont ils ont besoin. La mentalité est dure, l’environnement ne permet le confort, et les intrigues classiques qu’on peut trouver dans une ville de cette importance. Les lois sont implacables, mais protège le mieux possible le plus faible. La ville se voit comme une entité, où la solidarité et l’entraide ont la part belle. J’ai précisé que ce peuple vivait de chasse, pêche, et était connu pour la qualité de ses combattants-combattantes, ainsi que de ses armes de corps à corps. Le braconnage est puni de mort. Une fois que la saison chaude revient, « La Grande Chasse » la première de l’année, est un événement exceptionnel, où nobles, manants et paysans, se mélangent pour aller chasser leurs premiers gibiers. Ici et là, quelques serviteurs ayant les oreilles indiscrètes et la langue pendue, racontent que d’étranges créatures, jamais observées jusqu’à présent, un mélange confus de plusieurs animaux, ont commencés à rôder au sein de la Forêt des Ombres, terrain accidenté et difficile d’accès pour les humains. Les rumeurs parlent qu’un être ose dénaturer les espèces les plus dangereuses en de monstrueux animaux (voir pour plus de détails, le scénario de « La Bête . Après plusieurs sommations du Nord, de protéger les siens, celui-ci a pris parti de demander à la noble famille Voluspà, des chasseurs émérites, de s’occuper de ce « cas », pour ainsi éviter un génocide de la paysannerie et préserver les ressources des terres cultivées. Les Voluspà, prenant leur mission à cœur, auraient ainsi déjà capturé une première chimère, qu’ils auraient prénommée « Louci », qui est exposée dans la salle principale de leur château, un être difforme, pourvue d’ailes immenses, d’apparence vaguement humanoïde. Ils sont fiers d’exposer ainsi cet animal, et comptent bien dresser un tableau de chasse plus conséquent. Cette histoire en cours est là pour distraire les PJs, de la mission principale, **voir résumé des faits**.

**Résumé des faits :**

Le scénario se passe au sein de Nuvxa, un étrange crime a été commis. Le iarl Mercal Voluspà, dirigeant direct de Nuxva, a été retrouvé mort. Son corps a été découvert durant « La Grande Chasse ». L’homme était nu, dénué de tout symbole manifestant son rang, décapité, les entrailles enterrées non loin de lui, et serrée entre ses dents, une fougère (annonçant le printemps, la chasse étant interdite avant), soit dans le langage des chasseurs « le dernier dîner». Nous pourrions ainsi penser que les Scoia’tels sont de la partie, et la famille Voluspà n’hésitera pas à exprimer en premier lieu, cet avis. La famille Voluspà cache un terrible secret. Ne vivant, respirant, et ne parlant que de chasse, ils ont voulu, il y a plusieurs siècles de cela, donner une nouvelle envergure à la chasse. Une chasse raffinée, terrible et meurtrière. A chaque génération, un enfant est adopté, fille ou garçon, apprend les lettres, l’étiquette, et surtout à chasser… Les enfants de chaque couple sont strictement limités à deux. A chaque génération, un couple conçoit un enfant, et en adopte un autre (qu’importe le sexe). Des deux enfants, aucuns ne sait qui est celui qui a été adopté. Le but à terme est de les faire combattre l’un contre l’autre, la plus belle chasse qui soit, étant la chasse à l’homme. Iel ne devra jamais révéler à l’autre ce qu’il lui a été dit, ainsi les deux enfants penseront être l’un « élus » et l’autre « le gibier ».Ils apprendront cette tradition à l’âge de 15 ans. L’un des deux devra tuer le plus faible à l’aube de ses 20 ans, pour entrer dans l’âge adulte. Quoi de plus magnifique qu’un gibier qu’on a formé à la chasse, à l’art de traquer, qui est armé ? A chaque génération, les Voluspà « joue » leur richesse. Si le « gibier » gagne, alors il devient un membre à part entière de la famille et aura prouvé sa valeur. A chaque génération, le choix est stratégique, la branche droite, la branche gauche, et ainsi de suite, toujours dans un esprit de symétrie, d’équité, … Jusqu’à présent, les duels ont toujours été couverts par des accidents divers et variés (noyade, guerre, disparition, fragilité, …), et donc les cadavres ne sont jamais découverts.

**La façon dont les PNJS se comportent avec les aventuriers :**

Le monde noble est par essence un vernis de bienveillance, sur une crasse d’intrigues, de cruautés et d’aspiration perpétuelle à la conquête du pouvoir. Ils seront donc parfaitement bien accueillis. Mentalités franches, froides. Il faudra gagner la confiance pour avoir des informations. Impossible de manipuler les membres de la famille Voluspà. Les « non-humains », ne seront traités qu’avec méfiance, et pourront même être accusés de divers maux (je déconseille donc fortement d’utiliser des races non-humaines pour ce scénario ou de prévenir les joueurs-joueuses). Pour justifier ce choix, il suffit de vous renseigner sur les conflits en cours et passés dans le Nordland, qui peuvent parfaitement justifier cette orientation.

**Evolution de l’histoire :**

Les PJs arrivent au sein de Nuvxar, avec des buts personnels et/ou de groupe. Ils participeront à « La Grande Chasse » et c’est lors de celle-ci qu’ils découvriront le corps de Mercal Voluspà. Les manants se signeront en invoquant la fameuse « Bête » qui ravage les contrés environnantes, ou encore une attaque fulgurante des Scoia ‘tels. Mais après examen rapide, le corps a été trop « bien tué » pour être l’œuvre d’un monstre. Cette première phase d’enquête a pour but de détourner les PJs du secret des Voluspà. Ils doivent se concentrer sur ce scénario « Venandi », et si vous les sentez prêts, seulement, à enquêter ensuite sur « La Bête ». Sans les PJs, ce crime sera passé pour un accident. Les PJs doivent enquêter auprès des PNJs, se montrer attentifs, et ils obtiendront dès lors, les pièces du puzzle, qui s’assembleront au fur et à mesure.

**Les différentes rumeurs (fausses-vraies-déformées) :**

\_ Les Voluspà ne se reproduisent qu’entre eux, et leurs lignées sont gagnées par la débilité (faux).

\_ C’est un des chiens de guerre de Gaucelin qui sème la terreur au sein de la Forêt des Ombres (faux)

\_ Les filles jumelles de Juhel, ne le sont pas, il semble qu’il ait recueillit une enfant métissé, et pour la protéger la fait passer pour sa propre fille. (Déformée)

\_ Les Voluspà meurent souvent, car le climat est rigoureux, et que la vie est sélective (déformée)

\_ Les Voluspà est une famille qui respecte ses paysans, et ouvre ses silos si l’hiver est trop rigoureux (vrai)

\_ Les Voluspà nous protègent des chimères. Grâce à eux nous vivons en sécurité (vrai)

**Résolution de l’histoire :**

\_ Rapprochement des PJs et de Mélu : Mélu peut se laisser distraire de la tradition familiale avec des arguments fondés. Etant la iarless, après le meurtre de son frère, elle choisira de se battre contre son cousin Juhel. Si Mélu gagne, elle prendra en charge l’éducation de ses nièces, et évitera la poursuite éducative de « chasse à l’homme ». Elle fera marquer dans les registres de l’histoire familiale ce terrible secret, si les PJs se montrent assez persuasifs, mais demandera en échange, de ne pas être dénoncée auprès de la noblesse environnante.

\_ Conflit des PJs et de Mélu (donc la famille Voluspà plus généralement) : Si les PJs, ne se sont pas rapprochés d’elle, si elle est démasquée, elle cherchera à se suicider, plutôt que d’être prise et jugée. Pour ce faire, quand elle commencera à avoir des doutes, elle gardera toujours sur elle une minuscule fiole dans sa bouche, emplie d’un poison foudroyant, prêt à éclater à la moindre pression dentaire. Siegfried les maudira, et pourra sur du moyen-long terme, envoyer ses neveux et nièces à la traque des PJs.

**PNJs :**

**Mélu Voluspà :** Humaine. Sœur de Mercal Voluspà, tueuse de son frère et enfant adoptée sur cette génération. C’est une chasseuse hors-pair, qui a montré dès son plus jeune âge une prédisposition à la traque en pleine forêt, qu’importe le temps. Elle se montre mortifiée de la mort de son frère (ce qui est vrai en parti), endeuillée, elle souhaite réaliser les funérailles le plus vite possible pour éviter aux PJs de regarder de trop près le corps. C’est une femme froide, calculatrice. Elle aime viscéralement la chasse, cette tradition de chasse à l’homme. Il lui faudra des arguments lourds pour la convaincre de renoncer à ce plaisir. Elle peut être prête à tout pour protéger le secret de sa famille, quite à provoquer, charmer, distraire, les PJs de leurs enquêtes. Malgré sa froideur, elle peut se montrer influençable par une voix de raison (homme ou femme, voir **résolution de scénario**)

**Siegfried Voluspà:** Humain. Oncle maternel de Mélu et de Mercal. Veuf, sans enfants. Il est en fauteuil, machine roulante en bois, peu manipulable et excessivement lourde, qui lui rend impossible toutes sorties en extérieur. Son handicap serait dû à un « accident » de chasse lors de ses 17 ans. On peut apprendre durant le scénario, qu’il est le survivant du duel qui l’a opposé à son frère, mais qu’il en a gardé une séquelle irrévocable. Il chérit Mélu, comme sa propre fille. Passant pour un homme sympathique, il récupère toutes les informations possibles par les serviteurs sur les PJ, et les transmettra à sa nièce.

**Juhel Voluspà :** Humain. Cousin paternel de Mélu et Mercal. A deux filles, bientôt en âge de connaître la vérité… Il taxera dans un excès de colère l’orgueil de Mélu, d’avoir fait « cette mise en scène », qui pourrait tout révéler de leur secret familial.

**Bram :** Humaine. Apothicaire. Connait les secrets de la famille. Lorsque que les PJs commencent leur enquête, elle essayera de leur donner des informations, et expliquerait qu’elle se sent en danger. Elle se fera rapidement tuer dans son laboratoire. Elle livrera le fait que les PJs étaient « attendu plus tard, et vont sûrement contrarier les plans de la famille », sans préciser laquelle.

**Gaucelin :** Humain. Eleveur de chiens de guerre. C’est un spécialiste des chiens, outre son métier, on sent une réelle passion pour ce sujet. Il parle sans mentir, sans chercher à cacher quoi que ce soit. Selon lui, « La Bête » qui sévirait au sein de la Forêt des Ombres, n’est pas un animal ordinaire. Bram connaît les rumeurs sur ses propres chiens et les essuiera d’un geste colérique de la main. Il dément les dires, que ce serait une ancienne race de chien, il explique en termes clairs, que les mensurations constatées ne peuvent être d’un animal ordinaire. En colère de la douleur que l’animal a dû supporter pour être changée en cette abomination, peut être un allié solide s’il advienne que les PJ reviennent vers lui pour le scénario « La Bête ».

**Resh :** Humain. Paysan. Une de ses filles a été enlevée, alors qu’elle n’avait que quelques heures. Elle n’a jamais été retrouvée. Il soupçonne les Voluspà d’être mêlés d’une façon ou d’une autre dans cette histoire, mais n’a aucunes preuves. Il est allé voir une sorcière, pour maudire cette famille qu’il déteste. Mais celle-ci leur a dit que les Voluspà étaient déjà maudits, que la mort était sur eux. Elle expliquera succinctement à Resh qu’à chaque génération, un enfant meurt dans d’étranges circonstances et ce, sans laisser de traces.

**Sophia :** Humaine. Erudite attitrée de la famille. Elle voit en l’arrivée des PJs, un moyen de pouvoir enfin livrer la vérité. La situation actuelle de secrets, l’emmène sur sa formation novice à la déesse Véréna. Elle tient un arbre généalogique, qui permettra aux PJs de mieux comprendre le secret de la famille Voluspà. Elle peut être facilement convaincue, et donner ces informations, si les PJs, assurent qu’ils ne feront pas couler le sang.

**Les « Traqueurs » :** Groupuscule extrémiste, humains. Ils se seraient constitués clandestinement. Ses membres sont totalement inconnus, personne ne sait comment ils fonctionnent, leurs éventuel QG, leur maître-maîtresse… Les deux seules choses qui sont connu de ce groupe, c’est que ce sont des puritains en ce qui concerne le Chaos. Ils pourchassent l’Abomination sous toutes ses formes. Et leur doctrine « il n’y a pas d’innocence, il n’y a que des degrés de culpabilité ». Ils ne se disent pas faisant parti des flagellants, mais respectent leurs pratiques.