

La chasse prodigieuse

Une Aventure pour FIANNA



Ce court scénario a été conçu comme une introduction au monde de FIANNA. Il met l'accent sur l'action, mais accorde également une place au merveilleux et à l'émotion.

Son intrigue est centrée sur la traque d'un redoutable Sanglier Géant – une trame simple et classique, qui permettra aux joueurs d'interpréter leurs personnages et de se familiariser avec les différents éléments du système de jeu, à commencer par les règles de chasse et de combat. Sous sa forme la plus simple, ce scénario peut être joué en une courte séance de jeu (une à deux heures). Il conviendra mieux à un petit groupe de héros – trois étant, bien sûr, le nombre idéal.

Comme toutes les aventures de FIANNA (voir le *Livre du Conteur*), *La Chasse Prodigieuse* suit une structure triadique : les héros sont confrontés à un Défi et vont devoir affronter des Difficultés pour se diriger vers un Dénouement qui dépendra directement de leurs actions. L'intrigue de base, délibérément linéaire, pourra éventuellement être étoffée ou compliquée par le Conteur au moyen de diverses péripéties, options et variantes, qui seront examinées en fin de chapitre.

Afin de mieux faire ressortir leur côté archétypal, les PNJ de cette aventure y seront désignés par des appellations descriptives, comme le Vieux Barde, le Chef de Clan ou encore le Chasseur Orgueilleux. La description de chacun de ces PNJ contient toutefois son nom propre (voir ci-contre).

Galerie de Personnages

Le Fils Téméraire (Eoghan le Jeune)

Il s'agit du fils aîné du Chef de Clan. Agé d'une petite vingtaine d'années, aussi intrépide qu'impétueux, c'est une vraie tête brûlée, qui rêve d'aventures, de batailles et d'exploits. En termes de jeu, il est un combattant Accompli (Danger 2).

Le Chasseur Orgueilleux (Cathal)

Ce guerrier arrogant (combattant Accompli, Danger 2) appartient au clan dirigé par le père du Fils Téméraire. Il est particulièrement fier de ses prouesses de chasseur et possède trois superbes lévriers de chasse, qu'il traite bien mal.

Le Chef de Clan (Eoghan le Vieux)

Dans la force de l'âge, cet homme est habitué à commander et à être obéi. Il sait néanmoins se montrer courtois et d'une hospitalité sans faille. Seul son Fils Téméraire ose lui tenir tête, ce qui lui cause beaucoup de soucis. C'est un combattant Accompli (Danger 2).

Le Vieux Barde (Felimidh)

Ce vieillard est presque aveugle mais n'a rien perdu ni de sa mémoire ni de sa sagacité. Fin psychologue, il est également le principal conseiller du Chef de Clan, auquel il est d'ailleurs apparenté. Il est Redoutable (3) pour tout ce qui touche à l'esprit.

La Sœur Inquiète (Guaira)

Il s'agit de la fille du Chef de Clan et de la sœur du Fils Téméraire. Instruite et observatrice, elle est d'un caractère réservé et répugne à se mettre en avant. Avec le Vieux Barde, elle est la seule à pouvoir apaiser les querelles de son père et de son frère.

Le Veneur Brun

Cet être Faé va tout de brun vêtu, sur un coursier faé brun, accompagné de trois superbes lévriers enchantés de même couleur. Il ne vit que pour la traque de créatures prodigieuses – mais acceptera de laisser celles-ci à des chasseurs humains si elles passent dans leur monde. Il a les caractéristiques d'un Chasseur Faé (voir p. 83).

Variantes et Options

La Bête de l'Autre Monde

Et si la Bête Terrible n'était pas qu'un « simple » Sanglier Géant, mais une créature enchantée de l'Autre Monde ? Dans ce cas, elle serait non seulement Infatigable (rendant toute poursuite beaucoup plus difficile pour les héros) mais aussi Invulnérable (voir p. 77), auquel cas seul un héros muni d'une arme enchantée aurait une chance de terrasser un tel gibier ! Mais comment obtenir un tel objet ? Voir *La Lance Enchantée*, ci-dessous.

La Lance Enchantée

Si les héros ont besoin d'une arme enchantée pour vaincre la Bête Terrible (voir ci-dessus), le Veneur Brun sera disposé à leur en offrir une... mais uniquement s'ils parviennent à le vaincre à une partie de *fydchell*, disputée avec un superbe échiquier enchanté, aux pièces de bois animées. Ce défi reflète évidemment la nature souvent fantasque du peuple Faé. Le Veneur Brun étant un joueur redoutable, seul un Exploit de Finesse pourra permettre à un héros de le vaincre – et chaque membre du groupe pourra tenter sa chance.

Si vous utilisez cette option, la lance enchantée ne pourra donc être maniée que par un seul des personnages : seul ce personnage pourra alors porter l'attaque fatidique contre la Bête Terrible – une lourde responsabilité qu'il semble logique de confier au héros avec la valeur la plus élevée en Force ou en Adresse. Si ce personnage n'a pas la Rapidité la plus élevée au sein du groupe, son ou ses compagnons plus rapides pourront augmenter ses chances de *prendre l'avantage* au début d'un assaut, conformément aux règles données dans l'encadré p. 78, auquel cas ils s'exposeront aux aussi aux attaques de la Bête Terrible.

Une autre possibilité serait de remplacer la lance enchantée par trois javelots enchantés, donnant alors à chacun des héros une chance de terrasser la créature en utilisant cette arme de jet.

Les Marcassins

La Bête Terrible est en réalité une laie, toujours accompagnée d'un nombre de ses 'petits' égal au nombre de héros. Chacun de ces marcassins monstrueux possède les mêmes caractéristiques qu'un Sanglier Énorme (Furieux, Énorme, niveau de Danger 3), ce qui suffit à faire de lui un adversaire redoutable. S'ils traquent la Bête Terrible, les héros tomberont toujours en premier sur ses marcassins – et la mère se manifestera ensuite dans toute sa rage, au bout de trois assauts, furieuse que l'on s'en prenne à ses petits.

entrée en matière

Au début de l'aventure, les Fianna, qui viennent d'arriver dans la région (laissée au choix du Conteur), apprennent l'existence d'un monstrueux Sanglier Géant, la Bête Terrible, qui ravage les environs depuis plusieurs semaines, dévastant les champs et tuant tous ceux qui se trouvent sur son passage ou qui prétendent arrêter sa course folle.

Cette information peut être apportée aux héros de trois grandes façons, au choix du Conteur :

Les Fuyards

Il s'agit de l'entrée en matière la plus directe. Alors qu'ils traversent une forêt, les Fianna entendent les échos d'une cavalcade sauvage – comme si quelque monstrueux animal courait à travers les bois, brisant les arbres et faisant trembler le sol sur son passage.

S'ils tentent de se rapprocher du bruit, les héros croisent alors un petit groupe d'hommes terrifiés (venus d'une ferme voisine) qui s'enfuient à l'approche du monstre : ils présentent alors ce dernier aux personnages, donnant son nom et mentionnant les ravages qu'il provoque dans la région.

Selon l'attitude des héros à leur égard, les fuyards pourront les supplier de les protéger ou reprendre leur fuite éperdue.

Dans un cas comme dans l'autre, si les héros veulent se lancer sur la piste de la Bête Terrible, le Conteur devra utiliser les règles de traque (voir p 74). La Chasse est lancée – et l'Aventure avec elle !

Le Chasseur

Cette scène d'introduction est similaire à la précédente, mais les fuyards sont remplacés par un cavalier déjà lancé, avec ses deux chiens de chasse, à la poursuite de la Bête Terrible.

L'identité de ce chasseur devra être choisie par le Conteur, parmi trois personnages possibles : le Fils Téméraire, le Chasseur Orgueilleux ou le Veneur Brun. Ce choix déterminera également la réaction du chasseur à l'égard des Fianna : il pourra donc s'agir d'un mortel amical (le Fils Téméraire), d'un mortel inamical (le Chasseur Orgueilleux) voire d'un Seigneur Faé venu de l'Autre Monde (le Veneur Brun).

Après s'être présenté et avoir informé les héros du motif de sa chasse, le chasseur leur proposera de l'accompagner dans sa traque (Fils Téméraire) ou, au contraire, les en dissuadera de façon arrogante (Chasseur Orgueilleux) ou solennelle (Veneur Brun).

Dans tous les cas, le Défi sera lancé et il y a fort à parier que les héros s'élanceront à la poursuite du monstrueux Sanglier, seuls ou avec leur nouveau compagnon de chasse, dont le Conteur devra alors gérer les décisions, les actions et les réactions.

La Requête

Cette dernière version, plus sophistiquée, propose un début d'aventure plus progressif. Arrivés depuis peu dans la région, les Fianna se voient offrir l'hospitalité par le Chef de Clan local, qui les reçoit donc sous son toit, pour une réception celtique typique – à boire, à manger, de la musique et de la poésie (exécutée par le Vieux Barde, ou par les héros eux-mêmes) et quelques défis amicaux laissés à l'appréciation du Conteur (jeux de Force, concours de Talent à la harpe etc.).

Au cours du repas, les héros auront l'occasion de faire plus amplement connaissance avec le Chef de Clan qui, sous sa jovialité de façade, semble fort préoccupé. Ils pourront alors apprendre que deux chasseurs du clan (le Chasseur Orgueilleux et le Fils Téméraire du Chef de Clan) sont partis voici trois jours à la poursuite de la Bête Terrible, le Sanglier Géant qui ravage la région depuis peu.

Le Chef de Clan demandera alors l'aide des Fianna – pour secourir son fils ainsi que pour occire le monstre qui terrorise la contrée...

Difficultés

Sous sa forme la plus simple, cette aventure présente trois grandes Difficultés pour les héros :

- Traquer la monstrueuse créature à travers la forêt (et réussir à s'en approcher)
- Combattre le Sanglier Géant (et, idéalement, réussir à le tuer)
- Gérer les complications engendrées par les autres chasseurs

La deuxième Difficulté (le combat contre la Bête Terrible) ne pourra normalement être abordée qu'après avoir résolu la première (la traque et l'approche), sauf si le Conteur décide de forcer les événements.

Quant à la troisième Difficulté (les interventions des différents PNJ essayant, eux aussi, de donner la chasse au Sanglier Géant), sa mise en place est laissée à la discrétion du Conteur, qui pourra faire intervenir cet aspect de l'aventure dès le début de la traque ou la faire entrer en jeu plus tard, en fonction des décisions prises par les héros ou, tout simplement, pour relancer l'action si cela s'avère nécessaire.

Notons enfin que, comme indiqué précédemment, l'intrigue de cette aventure pourra facilement être étoffée, rallongée ou complexifiée en utilisant les diverses options et variantes détaillées plus loin.

Le Conteur consultera avec profit les règles sur les combats (p. 44-49), les chasses (p. 72-75) et les monstres (p.78).

Les différents éléments et points de règles évoqués ci-dessous partent du principe que tous les héros sont à cheval ; si tel n'est pas le cas, le Conteur devra se reporter aux règles données p. 74.

La Traque

Pour traquer la Bête Terrible, les héros devront réussir deux Prouesses successives en Instinct, en utilisant la valeur la plus élevée au sein du groupe – ou une valeur Exceptionnelle (5) s'ils sont accompagnés d'un ou plusieurs chiens de chasse (voir p. 72). Si un des personnages est un Pisteur Infaillible, les Épreuves seront automatiquement réussies ; la durée de la traque sera alors d'environ deux heures.

Chaque Épreuve d'Instinct tentée par le groupe représente environ une heure de traque : ceci reflète le fait que la monstrueuse créature est capable de couvrir de bien plus grandes distances qu'un gibier ordinaire.

Statistiquement, il est assez improbable que le groupe de Fianna ne parvienne pas à suivre la piste de la Bête Terrible – mais le Conteur pourra aussi choisir d'accélérer les choses, en les confrontant brusquement au Sanglier Géant (voir *La Bête Attaque*, ci-dessous).

L'Approche

Une fois la traque réussie, les héros apercevront, au loin, la monstrueuse silhouette du Sanglier Géant.

Chacun d'eux devra alors faire appel à sa Bravoure pour surmonter sa peur, la Bête étant absolument Terrifiante, avant de mettre à l'Épreuve la Qualité de sa monture.

Ceux qui obtiennent au moins une réussite se trouveront alors Assez Près de la Bête : ils pourront alors utiliser leur javelot ou choisir de charger la créature pour l'affronter au corps-à-corps (voir ci-dessous).

Si, en revanche, un ou plusieurs héros alertent la créature en manquant leur Épreuve d'approche, celle-ci ne choisira pas de fuir mais lancera sa monstrueuse masse vers eux en une *charge dévastatrice* (voir ci-dessous).

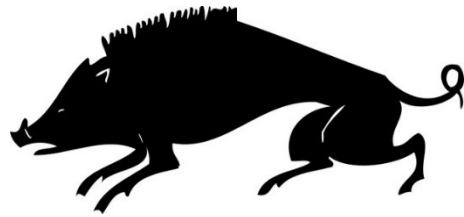
Un héros qui utilise un javelot ne pourra terrasser la créature qu'en obtenant 4 réussites ou plus sur son Épreuve d'Adresse : 3 réussites pour obtenir l'Exploit nécessaire, plus 1 réussite de plus à cause de la taille monstrueuse de la Bête, qui ôte 1 réussite à toutes les attaques portées contre elle.

Un héros qui choisit de charger devra de nouveau mettre à l'Épreuve la Qualité de son cheval. Si *tous* les cavaliers concernés réussissent cette Épreuve est réussie, la monstrueuse créature sera *prise de court* et ne pourra attaquer les héros lors du premier assaut. Dans le cas contraire, la Bête Terrible mènera une *charge dévastatrice* contre les héros ayant tenté de la charger : chacun d'entre eux devra alors réussir un Exploit en Rapidité pour éviter de se retrouver en situation de Péril mortel, l'obligeant à faire appel à son Destin pour échapper à une mort certaine !

Le Corps à Corps

Le combat au corps à corps pourra alors s'engager, l'Attribut Furieux de la créature lui conférant obligatoirement l'avantage (c'est-à-dire la possibilité d'attaquer en premier) lors du premier assaut. Dès le deuxième assaut, l'initiative sera résolue selon les règles habituelles. La Bête pourra attaquer les adversaires de son choix, sa taille gigantesque lui permettant d'attaquer jusqu'à trois héros au cours d'un même assaut.

SANGLIER GÉANT



Le Sanglier Géant est un des monstres les plus emblématiques des légendes celtiques. Les plus redoutables viennent de l'Autre Monde et sont pratiquement invincibles, sauf pour des héros munis d'armes enchantées ou de subterfuges magiques.

Attributs : Furieux, Géant, Terrifiant

Enchantements : Un Sanglier Géant venu de l'Autre Monde est Infatigable et Invulnérable.

Danger : 3

Furieux : La Bête Terrible bénéficie *toujours* de l'initiative lors du premier assaut, sauf si elle est prise par surprise. Lorsqu'elle est *vaincue* et devrait se trouver *hors de combat*, elle pourra lancer une ultime attaque contre ses adversaires.

Géant : La Bête Terrible peut combattre jusqu'à trois adversaires par assaut. Toute attaque portée contre elle, y compris par arme de jet, se voit amoindrie d'une réussite. Enfin, avant même d'engager le corps-à-corps, elle peut effectuer une charge dévastatrice : chaque héros doit alors réussir un Exploit de Rapidité ou se retrouver en situation de *Péril mortel*.

Terrifiant : Face à la Bête Terrible, chaque héros devra faire appel à sa Bravoure pour être capable d'agir comme il l'entend.

De leur côté, les héros engagés dans ce terrible affrontement devront unir leurs forces, selon les règles détaillées dans l'encadré *Combattre une Créature Géante* (p. 78).

Lors du combat contre la Bête Terrible, le Conteur ne devra pas oublier de prendre en compte les effets des Attributs Géant et Furieux de la créature (voir ci-dessus).

Après trois assauts, si elle est encore vivante, la Bête Terrible se lassera de ce combat et reprendra sa course folle : on utilisera alors les règles de Poursuite (p. 72) : si aucun des héros ne réussit un Test de la Qualité de son cheval, le monstrueux Sanglier parviendra à distancer les héros et tout sera à recommencer !

De leur côté, les héros pourront, eux aussi, décider de *rompre le combat* (voir p. 46) si celui-ci tourne au désastre : compte tenu de la nature monstrueuse de l'adversaire, battre en retraite n'aurait, ici, rien de déshonorant.

Dénouement

Trois grands dénouements sont possibles pour cette aventure : Désastre, Abandon ou Victoire.

Désastre

Tous les héros ont trouvé la mort lors de leur combat contre la Bête Terrible !

Ce dénouement est (évidemment) le moins souhaitable... mais si le groupe devait connaître un tel sort, les nouveaux personnages créés par les joueurs auront alors une motivation supplémentaire pour chasser et tuer le Sanglier Géant : venger leurs frères d'armes occis par la monstrueuse créature !

Abandon

Les héros ne parviennent pas à vaincre la Bête Terrible et décident d'abandonner la chasse.

S'ils réussissent néanmoins à sauver le Fils Téméraire et à le ramener vers les siens, leur échec ne sera pas total. Le Conteur devra alors décider ce qu'il advient de la Bête et des autres personnages de cette histoire – notamment le Chasseur Orgueilleux. Si le Conteur a fait intervenir le Veneur Brun, celui-ci réussira à occire la Bête Terrible... et sa nature de Faé pourrait bien l'amener à lancer un nouveau défi à nos héros dépités, au début d'une prochaine aventure !

Victoire

Les héros parviennent à terrasser la Bête Terrible, ce qui constitue un véritable *haut fait*. Il s'agit là du dénouement le plus heureux et le plus souhaitable – mais il est tout à fait possible qu'il soit payé par la mort d'un des héros.

Si, en outre, les héros parviennent à sauver la vie du Fils Téméraire, ils seront fêtés et célébrés par le Chef de Clan et les siens ; ils pourront recevoir quelque possession supplémentaire en marque de gratitude mais leur succès leur vaudra aussi la jalousie et la rancœur du Chasseur Orgueilleux, s'il a survécu...

Trois Idées d'Aventures

Pour poursuivre votre chronique, voici trois amorces d'aventures, en trois lignes chacune.

Le Druide Noir

Un druide dément, allié à un clan de Fir Bolgs, a commencé à répandre le culte de Crom Cruarch dans une région enclavée, réinstaurant la pratique des sacrifices humains et convertissant par la peur de plus en plus de gens à l'adoration de son dieu obscur. Il faut coûte que coûte mettre un terme à son règne de terreur !

Le Tertre Maudit

Depuis des années, à Samhain, d'effrayantes créatures venues de l'Autre Monde quittent un tertre maudit pour semer chaos et terreur autour de la demeure d'un roi tribal. Plusieurs de ses guerriers ont déjà trouvé la mort. Désespéré, il supplie les héros pour percer le mystère de ses persécutions et y mettre un terme.

La Guerre des Clans

Depuis trois générations, deux puissants clans se livrent une guerre aussi sanglante qu'inutile. Bien décidé à mettre un terme à ce conflit sans issue, le Haut Roi charge les Fianna d'instaurer la paix entre les deux clans ennemis. Ils devront déployer des trésors de diplomatie et trouver des alliés dans chaque camp.

