

Scènes d'Enfants

Un scénario musical pour Rolemaster par Alain Bonet

d'après la musique de Schumann et un conte de Claire Frédéric

Ce scénario se situe dans la tradition des « scénarios d'initiation. » A une époque, *Casus Belli* avait présenté un scénario (pour AD&D) destiné à des personnages enfantins, dont le déroulement devait déterminer quelle profession leur conviendrait le mieux. *Dragon Radieux* a proposé un scénario pour Paladins, correspondant à l'obtention de leur monture.

Le scénario que je propose aujourd'hui est destiné à un personnage désirant devenir Barde, ou éventuellement Layman (No Profession) à vocation musicale. Il est conçu pour intervenir durant la création du personnage, entre le développement des compétences d'Adolescence et celui de l'Apprentissage. Le joueur a déjà pu commencer à modeler son personnage pour en faire un Barde, mais le personnage n'est pas encore définitivement engagé dans sa voie.

Une alternative consiste à placer ce scénario à n'importe-quel moment plus tardif de la carrière du Barde, si le MJ estime que le personnage s'éloigne trop de sa vocation. J'ai pu m'apercevoir en effet que beaucoup de joueurs finissent par privilégier l'aspect « aventurier générique » de leur classe en négligeant ses spécificités – dans le cas d'un Barde, sa dévotion à la musique.

Dans tous les cas, ce scénario, très directif, exige plus de « role-playing » que de technique. Il peut être facilement adapté à tous les niveaux de puissance, voire à d'autres systèmes de jeu. Le MJ adaptera la difficulté des jets requis au niveau du personnage: Routine pour un personnage débutant, plus difficile si le personnage est plus expérimenté.

Le MJ devra se procurer un enregistrement des « *Scènes d'Enfants* (13 pièces pour piano op. 15) de Schumann. Les différentes pièces seront jouées en fond sonore des chapitres correspondant. Je recommande également d'écouter l'enregistrement original du conte (références en fin de scénario) pour aider à synchroniser la narration et la musique. Le MJ peut également adapter le scénario à d'autres types de musique.

Le personnage désigné dans le scénario sous le nom d'Euterpe était dans la mythologie grecque la Muse de la Flûte, mais est ici considérée comme une divinité de la musique en général. Le MJ pourra la remplacer par toute divinité appropriée de son univers. Ainsi dans *Shadow World* il pourrait s'agir d'une manifestation de Talaraine.

Tout au long du scénario, le MJ devra porter une attention particulière aux efforts (ou à l'absence d'efforts) du joueur pour conférer à son personnage une véritable sensibilité musicale.

Note: Le Barde est normalement une profession Mentaliste (ou d'Essence dans *Shadow World*). On considérera cependant qu'un Barde peut gagner ou perdre la faveur d'Euterpe, comme pour une profession du royaume de Channeling, ce qui aura des implications sur les performances du personnage. Voir les données techniques en fin d'aventure.

L'histoire

Des Pays Mystérieux

Au début du scénario, le personnage est seul dans un environnement montagneux. Il peut être enfant et s'être aventuré dans la montagne, ou avoir été séparé de ses compagnons.

Dans quelque région qu'il se trouve, montagne familière ou non, il finit par s'égarer. Il a perdu de vue les habitations, et les sentiers semblent toujours monter vers la crête, dans quelque direction qu'il les suive. S'il s'en écarte, il aboutit rapidement à des précipices.

La forêt paraît belle, mais mystérieuse, avec d'immenses sapins qui ne laissent pas passer la lumière. On y trouve des myrtilles, des fleurs, des champignons, des ruisseaux, des écureuils, des

marmottes et des lapins. Un jet de *Reality Awareness* réussi lui donne l'impression de se trouver dans un rêve.

De fait, le personnage peut tenter de se réveiller à tout moment, simplement en le mentionnant au MJ. Il s'éveille alors à l'endroit où le rêve a commencé à diverger de la réalité. Si le personnage s'éveille avant de trouver la flûte (chapitre suivant), il n'encourt aucune pénalité, mais éprouve la sensation d'être passé à côté d'une merveilleuse révélation. Le MJ pourra lui donner une seconde chance plus tard. S'il le fait après avoir trouvé la flûte et avant d'avoir rencontré le Musicien, il perdra la faveur d'Euterpe (voir en fin d'aventure).

Ayant gravi une bonne partie de la montagne, il aperçoit soudain la crête au détour d'un sentier. Elle a perdu ses frondaisons, emportées par une avalanche qui a amassé à leur place des rochers gris et roses.

De loin (jet de *Perception * Vue*), on peut voir que les rochers ont de drôles de formes: ils ressemblent à des tables, à des bancs, et on dirait même qu'ils ne sont pas disposés n'importe comment.

Curieuse Histoire

Atteindre le sommet nécessite un peu d'exercice (quelques jets de *Manoeuvre*), mais de près l'ensemble est bien plus étrange encore. La disposition de ces petites roches ne peut être l'oeuvre de la seule nature. Quelqu'un les a ainsi arrangées, façonnées, pour qu'elles servent de table, de buffets. Mais les bancs de pierre sont trop petits pour des adultes, à peine suffisants pour un enfant.

Toute tentative pour découvrir des traces des habitants reste vaine. Une fois les possibilités d'exploration épuisées, en revanche, le personnage découvre à ses pieds une flûte qui brille doucement aux rayons du soleil.

C'est une belle flûte (considérer qu'elle est de *qualité +20*), pas une flûte de berger. Il est probable que le personnage voudra l'examiner, s'en servir, voir l'emmener.

Cache-Cache

C'est alors que de derrière le plus gros des rochers surgissent sept lutins, de blanc et noir vêtus, tels des diables de leur boîte à malice. Employer si besoin les caractéristiques de *Tylweth Teg*. Ils ressemblent à de très jeunes enfants en collants et bonnets moulants.

Vivement ils entourent le personnage et se mettent à danser autour de lui une ronde étourdissante. Ils se cachent, réapparaissent, semblant se moquer de lui.

Au passage, l'un d'eux lui arrache la flûte des mains et la jette en l'air. Criant «Attrape-la, attrape-la, » ils se la lancent entre eux comme une balle.

Le personnage peut tenter de la récupérer (un jet de *Agilité* et un jet de *Rapidité* sont nécessaires, ou un jet de *Jonglerie*) mais il finira par la reperdre. Les lutins sont totalement inoffensifs (mais ils peuvent utiliser des tactiques déloyales, comme les chatouilles). Si le personnage a recours à la force, les lutins disparaissent, il se réveille et a perdu la faveur d'Euterpe.

Tout à coup, comme à un signal, les lutins disparaissent derrière les rochers avec la flûte, laissant le personnage seul.

Si le joueur mentionne que les lutins lui font penser aux sept notes, noter ce bon résultat pour la suite de l'aventure.

L'Enfant Prie

La nuit est tombée pendant qu'il poursuivait les lutins. Il n'y a pas d'autre choix pour le personnage que de dormir à flanc de montagne. Il peut chercher un endroit plus confortable et abrité ou demeurer sur place. Si le personnage est un enfant, le MJ peut jouer sur les peurs enfantines (chouettes, hiboux, renards) sans suggérer de réel danger (pas de loups), sur le regret de ne pas être chez soi, sur l'inquiétude et le chagrin possible des parents. Le MJ notera la sensibilité du personnage, telle qu'exprimée par le joueur.

Avant que le personnage ne s'endorme, toutefois, il voit s'approcher de lui une jeune femme, très belle, toute auréolée de lumière magique.

Bonheur

« - Je cherchais ma flûte, » (elle donne le nom du personnage) « Ne l'aurais-tu pas par hasard aperçue dans l'herbe ? »

Le personnage devrait répondre que les lutins l'ont emportée.

« - Toujours ces fripons qui me font des farces ! Il y a bien longtemps cependant qu'il ne m'était arrivé de la perdre. Ne sois plus triste, tu n'as rien à craindre ici. Viens t'asseoir près de moi, pose ta tête sur mes genoux. »

Interrogée sur son identité, elle déclare:

« - On m'appelle Euterpe, et toujours désormais, je serai là pour te protéger, quand la vie sera méchante avec toi. Car je suis la musique...»

La voix de la femme est en effet extrêmement musicale, et le personnage ressent un profond bien-être. Si le personnage veut poser d'autres questions, Euterpe lui conseille de ne pas chercher et de laisser le sommeil l'emporter:

« Ne cherche pas, repose-toi, demain tu retrouveras ta maman. Avant de t'endormir, écoute la chanson des étoiles; regarde la lumière des sources lointaines... »

S'il se laisse céder au sommeil, le personnage se sent régénéré peu à peu (*Points de vie, points de pouvoir, points de fatigue, niveaux vitaux*, etc. au gré du MJ). Il finit par s'endormir tout à fait.

Grave évènement

Il est réveillé en sursaut. Le ciel s'est embrasé tout a coup, le tonnerre a retenti dans la nuit. Les rochers tremblent sur eux-mêmes, roulent les uns sur les autres, entraînant des arbres. Euterpe a disparu. Le personnage doit tenter de trouver un abri sûr contre cette colère terrible de la nature.

Le MJ peut demander des jets de *manoeuvres* ou de *caractéristiques* pour lui faire éviter les obstacles. Le personnage peut subir quelques blessures bénignes.

Une lumière dans l'obscurité le conduit vers une caverne. Mais dès qu'il est entré, d'énormes rochers dévalent la pente, et viennent en boucher l'entrée. Au fond de la grotte, une autre issue semble également bloquée par un éboulis. Le personnage est prisonnier de la montagne.

Rêverie, Au coin du feu, Sur le cheval de bois

Cette prison est très paisible. A côté d'un grand feu de bois qui illumine tout, il y a un lit de feuillages. Si le personnage s'y allonge, il est de nouveau guéri comme auprès d'Euterpe. Il y a dans l'air comme une musique qui se mêle à la danse du feu pour conter des histoires sans paroles.

Durant ces trois pièces, le MJ va demander au joueur de raconter trois histoires, une par pièce, improvisées d'après la musique. Le joueur dispose d'un quart d'heure pour « composer, » et chaque histoire peut faire de 30 secondes à 5 minutes. Le joueur peut tenter d'améliorer les histoires en utilisant les compétences du personnage en poésie, éloquence ou musique. Le MJ « notera » la qualité des histoires en fonction de l'imagination déployée, de l'adéquation avec la musique, de la qualité de la narration et de la qualité des jets.

Presque trop sérieux

Tandis que le personnage rêve ainsi, Euterpe, rayonnante de grâce et de lumière, se penche sur lui.

« - Tu dois retrouver ma flûte... Réveille-toi ! Quand tu me l'auras rendue, je te ferai un cadeau... Un cadeau terrible et merveilleux ! »

Si le personnage désire savoir en quoi consiste le cadeau, Euterpe répond qu'il doit le mériter en retrouvant d'abord la flûte.

S'il mentionne qu'il se trouve prisonnier, Euterpe lui répond:

« - Avec mon cadeau, vois-tu, tu ne seras jamais plus prisonnier ! Mets-toi vite en quête. »

Faire peur

La seconde issue de la grotte semble bloquée, mais si le personnage s'y attaque **en musique** (en chantant par exemple), les pierres qui obstruent l'ouverture deviennent légères et tournent sur elles-mêmes. Le personnage doit malgré tout effectuer des jets de *Force* et dépenser des *points de fatigue*. Les pierres découvrent une longue galerie éclairée de bougies. Il y fait sombre malgré tout, et l'écho répercute des bruits étranges. Le personnage peut y discerner (jet de *Perception* * *Ouïe*) le vent qui s'engouffre sous terre, et les cascades souterraines qui sautent sur les rochers.

Il aperçoit enfin la lumière de l'aube qui brille dans les stalactites au bout du chemin. Euterpe l'y attend:

« - Dors, la montagne magique t'a libéré. Dors, dans l'herbe fraîche de rosée, le soleil se lève pour te réchauffer. »

L'enfant s'endort

Le MJ doit maintenant noter les performances globales du personnage. Si celui-ci ne vraiment pas avoir l'étoffe d'un artiste, il se réveille dans la réalité et perd la faveur d'Euterpe (voir ci-dessous). En cas de performance moyenne, il se réveille dans la réalité sans conséquences particulières, mais avec le sentiment d'avoir manqué une occasion qui ne se représentera plus. Il peut s'il le souhaite devenir Barde ou musicien mais ne retire aucun avantage de l'aventure. Si le joueur a bien joué le jeu et fait preuve d'une réelle sensibilité, lorsque le personnage s'éveille à nouveau, Euterpe a disparu, mais un vieil homme, le Musicien, se tient à ses côtés, soliloquant.

« - Oui, dors, petit garçon beau comme un matin... Dors, le vieil homme que je suis aime à te regarder. Tu sais, j'ai retrouvé la flûte. Mais je suis trop las maintenant pour aller lui rendre. Quand tu seras réveillé... »

Le personnage devrait alors se manifester.

« - Que faisais-tu là, petit ? »

Le personnage doit raconter son aventure. Le vieil homme lui fournira alors les informations suivantes:

« - Rien ne peut plus m'étonner ! Pourtant écoute... Quand j'avais à peu près ton âge, un soir je me suis moi aussi égaré par ici. Comme toi, j'ai rencontré Euterpe. Elle avait ce jour-là aussi perdu sa flûte – je commence à croire qu'elle le fait exprès ! Elle m'a consolé et comme à toi promis un cadeau, merveilleux et terrible, si je la lui retrouvais. Au matin, l'ayant découverte, je la lui ai rendue. »

Si le personnage s'enquiert du cadeau, le musicien répond:

« - C'est une belle clé d'or. Elle ouvre les portes du royaume dont elle est la reine, le Royaume de la Musique. Sais-tu ce qu'elle m'a dit alors? 'Désormais tu seras mon serviteur. Tu passeras ta vie à me

glorifier, tu composeras sans trêve. Ne crains rien cependant, de loi je t'aiderai: mes lutins te porteront des messages.'

Le poète parle

Le musicien poursuit:

« - Les lutins, tu les connais: ce sont les sept notes... C'est vrai, elles m'ont porté de beaux messages chaque fois que je m'asseyais pour composer ou que je jouais. J'ai été, grâce à elles, le plus heureux des hommes mais j'ai tant travaillé que j'en suis épuisé. »

Le musicien ne peut montrer la clé au personnage:

« - La vie est bizarre, vois-tu, je l'ai justement perdue ce matin ! Je venais le dire à Euterpe quand je t'ai vu dans l'herbe. Sans elle, on devient incapable d'entendre les messages. Mais je le comprend maintenant, je ne l'ai pas vraiment perdue. Je sens ma vie décliner: Euterpe me l'a reprise pour te la donner. Tiens, va lui porter sa flûte. »

Et si le personnage hésite ?

« - Tu ne peux pas refuser. Celui qu'elle a consolé une fois est à jamais son prisonnier. Va, mon enfant, Euterpe t'a choisi, elle t'attend pour te sacrer musicien à ton tour. »

Epilogue

Le personnage peut alors rendre la flûte à Euterpe, qui lui remettra la clé. Le personnage peut alors s'éveiller définitivement dans la réalité. Il ne découvrira jamais qui était réellement le Musicien.

La Faveur d'Euterpe

La faveur d'Euterpe est matérialisée par une grande clé d'or, d'un modèle très simple. Cette clé est la plupart du temps invisible et intangible; seul le personnage peut la manifester, en privé, ou y faire appel, et seule Euterpe peut la lui reprendre. Concrètement:

- * Le personnage peut accéder à la profession de Barde si ce n'est déjà fait.
- * Il reçoit les Talents *Ear for Music* (peut reproduire tout son entendu avec sa voix ou un instrument approprié; peut rejouer tout morceau entendu au moins une fois; *Singing* et *Play Instrument* +25) et *Skilled (Major) (Music +30)*.
- * Il reçoit le Défaut *Duty (minor)* (25% par mois) Cela représente le fait que le personnage est périodiquement « obligé » de composer ou de travailler ses instruments ou sa voix et se trouve donc indisponible pour des aventures. Briser cet engagement peut faire perdre la faveur d'Euterpe.
- * Les compétences *Play Instrument* **OU** *Singing*, ainsi que *Music*, deviennent « *Occupational* » (trois rangs gagnés par rang développé).

Un seul personnage au monde peut posséder la clé. Si le personnage meurt à l'improviste, Euterpe la reprend et peut alors la donner à un autre personnage. De manière similaire, en fin de carrière, il est entendu qu'Euterpe la reprendra. Le personnage jouera alors, pour un autre, le rôle du Musicien.

Perdre la faveur d'Euterpe

Pour un personnage débutant, cela signifie ne pas pouvoir accéder à la profession de Barde. Le personnage peut tenter de devenir Layman / No Profession, mais les compétences *Play Instrument*, *Singing* ET *Music* deviennent *Restreintes* (coût doublé) et subissent un malus de -30.

Un personnage déjà Barde voit également ses compétences se restreindre et subir le malus. Ses sorts subissent les mêmes pénalités que celles que subit un utilisateur de Channeling *Unworthy*

(-20 au lancer, ne peut lancer de sorts supérieurs au 10ème niveau, regagne ses PP moitié moins vite). Il lui est possible de regagner les bonnes grâces d'Euterpe par la suite.

Références

Scènes d'Enfants – Contes de Claire Frédéric d'après Schumann, dits par Laurent Terzieff, Pascale de Boysson et Eric Métayer, pièces interprétées au piano par Claude Helffer. Un livre-disque «Le Petit Ménestrel, » Alb 345, Editions Lucien Adès.