

Un kitling, deux kitlings...

Introduction

Recherchant un emploi pour remonter leurs finances, les aventuriers sont envoyés dans la demeure d'un des potentats locaux.

Lord Salister possède un vaste hôtel particulier sur une des collines dominant la ville, avec une cour intérieure agrémentée d'une fontaine, de superbes rosiers et de pelouses où pas un brin d'herbe ne dépasse. L'intendant les conduira auprès du lord, un kitling entre deux âges au regard hautain qui les reçoit en plein milieu d'une séance d'essayage dans un bureau cosu. Durant tout l'entretien, il ne cesse de s'énerver, de râler après le tailleur, un humain âgé et chauve, qui fait au mieux malgré les gesticulations de son difficile client.

Il a besoin d'hommes de confiance et d'une femme pour une mission de la plus haute importance. Il insistera bien sur la présence féminine et si aucune femme n'est présente dans le groupe il fera des remarques désobligeante à propos de la pérennité de la mission sans expliquer pourquoi. Rendez-le désagréable au possible, pédant, prétentieux au point que les personnages soient sur le point de partir sans accepter. Annoncez alors la somme proposée (négociable), cela doit finir de leur faire supporter l'humeur désastreuse du kitling.

La mission

Une fois que tout le monde a accepté, lord Salister explique de quoi il retourne.

« Il s'agit d'une mission simple mais d'une importance capitale. Des gaillards comme vous devrait pouvoir la mener à bien. J'ai ici en ma demeure mes neveux et nièces, de bien charmants bambins plein de vie et pétillant d'intelligence comme leur oncle. Ils doivent au plus vite rentrer chez leur parents. C'est un voyage assez court mais des affaires pressantes m'empêchent de m'en occuper moi même, des hommes de votre position ne peuvent pas vraiment comprendre les préoccupations d'un homme comme moi mais bon, passons... Je compte sur vous !

Bien entendu s'il devait arriver le moindre désagrément à ces chers trésors je vous arracherais personnellement les yeux avant de vous faire démembrer et pendre. Me suis-je bien fait comprendre ?

Mon intendant va vous conduire auprès de la nourrice, soyez prêt à partir en début d'après midi. Des chevaux et une diligence vous attendront dans la cour. »

Faites leur bien comprendre que ce ne sont pas des paroles en l'air, lord Salister est certes riche mais également prêt à en découdre physiquement quand il le faut.

Lord Salister

Kitling de 42 ans

Avantage : autorité : lorsqu'il parle on l'écoute et on obéit !

Faiblesse : vaniteux au possible.

Les enfants

Ils sont au nombre de six : quatre garçons nommés Ki, Po, Zé et Kyu, et deux fillettes appelées Ma et Li.

Les personnages les rencontrent dans une vaste salle ensoleillée transformée en salle de jeu où une pauvre nourrice ne sait plus où donner de la tête. Ils viennent poliment saluer les visiteurs et retournent à leurs jeux. Les deux fillettes échangent quelques mots incompréhensibles et se choisissent un aventurier « préféré » qu'elles pourront comparer tout à loisir (« le mien est plus grand que le tien... oui mais le mien est plus beau ! ») et sur lequel elles s'acharneront durant tout le voyage. A côté les garçons rivalisent d'adresse devant les yeux effarés des adultes, grim pant en haut des armoires, sautant de table en fauteuil pour échapper au ballon assassin des autres.

Ki, Po, Zé, Kyu, Li et Ma

Kitlings de 4 ans, agiles et farceurs.

Avantage : filant comme des anguilles : leur petite taille et leur souplesse leur permettent d'échapper facilement à des mains d'adulte ou de se faufiler dans d'étroits passages.

Faiblesse : baisse de régime : énergiques comme des piles ils sont pris d'envie de faire une petite sieste au moment le moins opportun.

La nourrice Ermeline

C'est une accorte humaine de 30 ans qui a perpétuellement l'air épuisée. Elle est pourtant très efficace dès qu'il faut calmer les enfants. Utilisez-la si les joueurs ne sont pas capables de gérer les 6 furies.

Avantage : berceuse

Comment jouer les enfants

Je me doute que ceux qui ont déjà eu ou gardé de jeunes enfants seront plus inspirés. Voici quelques idées qui se sont étoffées en cours de partie.

Sextuplés, ils sont très proches les uns des autres et ils ont développé un langage composé de multiples syllabes d'utilisation courante qu'ils sont les seuls à comprendre et qu'ils utilisent pour tromper les adultes. Lorsque l'un fait une bêtise personne ne veut le trahir.

Chaque enfant porte une couleur différente, chacun à un idéal et des manies.

Ki, vêtu de rouge, aime les chevaliers, les combats et monter la garde d'une position élevée (genre à trois mètres du sol dans un arbre) mais il ne peut s'empêcher de poser des questions : « t'as déjà vu des sangrelins ? tu t'es battu contre des marionnettes ? Comment on fait pour terrasser un dragon ? Ah... t'as jamais vu de dragon... » Il demande qu'on lui prête une arme, se contenterait d'une petite dague, réclame sans cesse qu'on lance les chevaux au galop. C'est sans conteste le leader du groupe et la plupart des idées viennent de lui.

Po, vêtu de jaune, aime faire une collection avec les objets des autres. Dès qu'un objet lui semble joli il s'en saisit en essayant d'être discret et le range dans un sac qui ne le quitte jamais. C'est le dormeur du groupe.

Zé, vêtu de bleu, est un intarissable bavard qui sait tout sur tout et invente le reste. Il adore donner des détails effrayants pour faire peur à sa sœur Li. C'est un adepte des arts martiaux que lui enseigne un vieux jardinier dans la demeure familiale et en fait volontiers la démonstration en poussant de grands cris irritants.

Kyu, vêtu de vert, est très discret et s'entraîne sans cesse à dérober des bourses, lanières pour attacher les armures, inverser les gants de certains. Relativement honnête malgré ce travers il rend ensuite la bourse dérobée avec un grand sourire enjôleur. Kyu pourrait aussi être une fillette qui adore dessiner. Elle fait le portrait de tout le monde et estime ensuite qu'on doit chaudement la féliciter : elle est si douée... Crise de nerf et tapements de pied assurés dans le cas contraire. Voyez ce que vous aurez le plus de plaisir à jouer.

Li, vêtue de rose, veut devenir une grande dame comme sa maman. Elle aime le propre, les gens polis et refuse côtoyer des gens un peu rustres. Les facéties de ses frères et sœurs l'ennuient parfois et c'est la plus solitaire de la fratrie. Elle refuse régulièrement de faire ce que propose Ki car « une grande dame ne fait pas ça ». Du coup c'est la plus encline à trahir les secrets.

Ma, vêtue de mauve, deviendra une grande magicienne elle en est certaine. Si un magicien est présent elle ne le quittera plus, demandant conseil et s'il refuse elle fouillera ses affaires pour se renseigner. Convaincue de sa destinée elle toise tout le monde d'un air sérieux et le menton en avant.

Le voyage

Il doit durer deux jours. On quittera les terres humides et boisées pour s'avancer à l'orée du désert jusqu'à la ville de Citémillepuits. C'est la ville la plus importante de ce côté-ci du désert, plaque tournant du commerce entre les caravanes de nomades et celles apportant les denrées des terres plus riches de l'est.

A priori un voyage sans soucis, et si aucune femme n'est présente la nourrice accompagnera le groupe pour s'occuper des enfants. Le cocher est un homme de confiance du lord sur lequel les aventuriers pourront compter.

Le cocher Olaf le couturé

Wolfen de 45 ans, c'est un ancien soldat (il pourra le soir raconter longuement ses campagnes dans les terres arides du nord tout en partageant une bouteille d'alcool).

Durant la journée il parle peu et on pourra le soupçonner de somnoler.

Avantage : sens de l'orientation : avec ou sans carte il connaît le chemin.

Faiblesse : ivrogne.

C'est l'heure du départ

Un carrosse aux armoiries du lord attend dans la cour, chargé de malles, de ballots de nourriture et de tonneaux d'eau. Des chevaux de monte ont été également prévu si les personnages préfèrent chevaucher. Tout le monde est prêt mais en y regardant mieux on ne compte que cinq petits kitlings. Po n'est pas là. Dans les couloirs le personnel appelle le garçonnet, la nourrice essaie de retenir auprès d'elle les cinq autres enfants.

Au moment où l'on commence à s'impatienter on peut voir Po sortir discrètement par une petite porte et raser les murs pour rejoindre le carrosse. Il cache un objet dans sa cape, un objet de son oncle qui lui plaît trop et qu'il refuse de rendre ! C'est un coffret de jade qu'on aura pu voir sur le bureau lors de l'entretien d'embauche. Il s'y trouve un objet auquel le lord tient beaucoup, la vieille pelote de laine de son enfance.

La traversée des collines

Quelques heures de chevauchée plutôt calmes avec une petite pause à la taverne sur la demande d'Olaf. De quoi occuper un peu les voyageurs avec qui une partie de fléchettes, qui un bras de fer. Un petit orchestre peut donner à un musicien l'occasion de briller et aux dames l'envie de danser. Pas certain que les enfants acceptent de rester sagement devant leur verre de lait, c'est tout nouveau pour eux une taverne, ça se visite....

Enfin on reprend la route.

Deux heures plus tard, l'après-midi touchant à sa fin il faut organiser le campement pour la nuit. Les collines sont verdoyantes, parsemées de bosquets et Lord Salister a fourni une grande tente pour que ses adorables neveux et nièces dorment à l'abri.

Moment pénible on s'en doute, la tente se monte mal, les enfants courent partout, dérobent des piquets, une corde, une gamelle... s'approchent trop du feu où le cocher fait chauffer le repas.

Heureusement pour ceux qui peuvent en profiter, le paysage est magnifique : les prairies herbeuses cèdent abruptement la place au sable et le soleil couchant donne aux dunes des couleurs rougeoyantes. S'étendant vers l'horizon, on découvre la route pavée et bordée de piliers de basalte gris sombre.

La nuit se passe calmement.

Que font les enfants ?

Kyu s'entraîne régulièrement à voler des bourses (comme tous ses frères et sœurs il est très agile), une fois c'est drôle mais ça devient vite pénible, surtout s'il s'adonne à ce loisir sur les clients de la taverne. Si vous avez préféré l'artiste alors elle dessine les clients avec son style très personnel, nul doute que certains en prennent ombrage.

Tandis qu'on prépare le camp, on s'aperçoit alors que Li a disparu : elle a pris des piquets de la tente, une cape, et se fait son propre campement un peu à l'écart.

Au moment du coucher Ki réclame qu'on lui assigne un tour de garde. A défaut de le faire seul il acceptera de doubler celui d'un adulte, si possible avec une arme.

Au réveil un des aventurier voit Po assis près de lui tout souriant. Il file immédiatement. Plus qu'à fouiller ses affaires pour voir ce qui manque.

L'un des enfants glisse un insecte dans une botte, sous une côte de mailles...

La tempête de sable

On part dès l'aurore pour avancer au mieux avant la grosse chaleur.

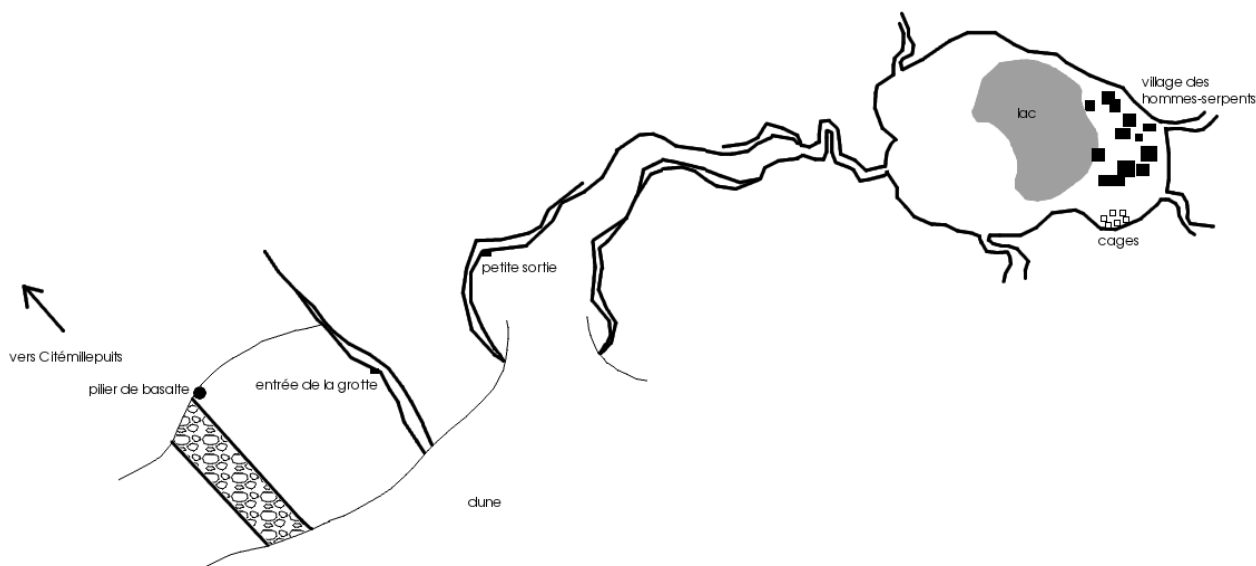
Afin de divertir tout le monde Zé grimpe sur le carrosse faire une démonstration acrobatique d'arts martiaux, manquant de tomber à chaque cahot. Puis il discours longuement en parlant des dangers du désert, tout ces animaux rampants, griffant, piquant, étouffant, ces plantes d'aspect anodin et pourtant si dangereuses. Il conclut toutes ses description par une remarque invariable qui fait briller ses yeux : « ... et là, t'es mort ! »

En fin de matinée, alors que la route longe les prémices rocheux d'une chaîne montagneuse sur la droite, on repère au loin une tempête en approche rapide. Tout juste le temps d'attacher les chevaux à un pilier et de s'arranger un abri à l'aide du carrosse et de la toile de tente que le vent lourdement chargé de sable s'abat sur la troupe. Durant une heure il faudra imposer la patience aux enfants que le confinement et le danger énervent. Puis tout aussi soudainement que la tempête est apparue, le calme revient.

Dehors, force est de constater que le paysage à bien changé. Dans la direction de Citémillepuits, la route disparaît maintenant sous le sable même si on devine bien de temps à autre quelques piliers de basalte qui dépassent, derrière c'est encore pire, une énorme dune bloque le regard. A droite le vent a découvert une paroi de roche, le terrain allant en pente douce jusqu'à sa partie basse.

Il est évident que le carrosse ne pourra poursuivre sa route.

Olaf prévoit donc de prendre un cheval de monte et de rejoindre au plus vite la ville pour revenir avec des renforts pour dégager la chaussée. Il estime pouvoir rejoindre Citémillepuits en fin de soirée et d'être de retour, accompagné, le lendemain dans la journée. En l'attendant, il doit être possible d'organiser un campement au pied de la paroi et de bénéficier ainsi de son ombre. Il prend deux outres d'eau avec lui, de quoi manger et se met immédiatement en route.



La grotte

Libre maintenant aux aventuriers d'organiser le bivouac, sachant qu'il faudra les amener à trouver l'entrée de la grotte au pied de la falaise. Elle est visible de la route et faites intervenir si besoin un des kitlings.

A l'intérieur il fait bien frais. Pas de traces d'humidité et elle semble se poursuivre assez loin. Hélas ! Des individus adultes ne peuvent aucunement emprunter les boyaux étroits qui disparaissent vers le fond et il serait bien imprudent d'y envoyer les enfants. Les combler avec des pierres semble peu réalisable.

Que les personnages décident de camper dehors dans la tente (le plus prudent) ou de s'installer dans la grotte, l'après-midi se passe dans le calme et la soirée de même. Comme à son habitude Ki demande un tour de garde en insistant jusqu'à ce qu'on cède. Il s'installe à quelques mètres du sol, sur la paroi

rocheuse.

Des enfants disparaissent

Trois des enfants vont profiter d'un moment de faiblesse des veilleurs (endormissement, envie pressante) pour se diriger vers le fond de la grotte. Il s'agit de Po, Zé et Ma, qui dérobent au passage une corde pour jouer les spéléologues. Si besoin Ki distraira la personne de garde pour laisser le champ libre à ses frères.

Au changement de garde si on vérifie, ou au petit matin, on constate la disparition des kitlings. Les seules traces de pas qu'on voit mènent vers la grotte et on arrive vite à la conclusion que les enfants ont emprunté l'étroit passage du fond. Li vend la mèche en pleurant, elle est très inquiète.

Ne pouvant traverser la grotte, le meilleur moyen pour voir ce qui se trouve de l'autre côté sera d'escalader la haute dune qui se trouve à droite. Une fois en haut de la falaise on verra s'étendre un étroit canyon rocheux, accessible par la même dune qui s'y achève en pente douce.

Une fois en bas, en cherchant bien on trouve un passage sombre d'où émergent des traces de pas de petite taille. Ces pas longent un court moment le canyon jusqu'à une zone où semble avoir eu lieu un affrontement. Un jet d'érudition apprendra qu'il s'agit de traces que laisseraient de gros serpents, peut-être des hommes-serpents (on se souviendra que Zé en avait parlé lors de son babillage incessant du matin).

Le canyon se poursuit un moment avant d'aboutir à une paroi où s'ouvre une grotte.

Le repaire des hommes-serpents

C'est une vaste caverne éclairée par des cheminées naturelles. Vers le fond, derrière un petit lac d'eau douce, une dizaine de maisons construites en brique de terre. En s'approchant on remarque un peu à l'écart, maintenues en l'air par des cordes, des cages pleines pour la moitié : le garde-manger. Les trois petits kitlings sont enfermés dans la même cage. Dans les autres on voit essentiellement des krislings vêtus de quelques guenilles de couleur bleu sombre et deux hommes nus apparemment peu civilisés s'exprimant par grognements d'un air mauvais.

Personne ne garde les cages mais les hommes-serpents ont l'ouïe fine.

Le village accueille une cinquantaine d'individus, dont une quinzaine de guerriers. C'est un peuple assez primitif ne possédant pas de don particulier. Ils sont pour la plupart nus, portant parfois un bijou ou une protection en cuir. Tous par contre ont des armes tranchantes, genre cimenterre ou coutelas, mais aucune arme de jet. Ils sont plutôt courageux et les femmes n'hésiteront pas à prendre les armes pour remplacer ceux tombés au combat.

Ils attaqueront sans chercher à comprendre. Impossible de discuter avec eux, ils ne comprennent aucun des langages connus par les personnages et leur langue composée de sifflements et de claquements rauques est juste désagréable à l'oreille.

Si on libère les autres prisonniers ils chercheront à quitter la grotte. Ils aideront, ou pas, les aventuriers en attaquant un peu au hasard. Au bout d'un moment on retrouve la chaleur étouffante de l'extérieur et on pourra fuir dans le canyon harcelés par les hommes-serpents, traînant les enfants effrayés. Ma s'étant foulé la cheville lors de la chute de la cage, il faudra la porter.

Retranchés

De retour au campement les aventuriers remarqueront des hommes-serpents au sommet de la falaise : aucun doute possible ils vont venir, il faut s'organiser. Peu de choix sont possibles :

Se retrancher dans la grotte : facile à défendre puisqu'on ne peut y entrer que un par un mais les hommes-serpents pourront bloquer l'entrée pour les affamer en faisant s'effondrer des rochers.

Retourner au carrosse et profiter de la position élevée sur le toit. Les hommes-serpents n'ayant pas d'arme de jet c'est défendable un moment.

Fuir dans le désert en direction de Citémillepuits peut sembler une bonne idée également, la journée est avancée et les secours doivent être en chemin.

Le final

Au moment où la situation semble perdue faites intervenir les secours. Papa kitling hurlant le cimenterre au poing, talonné de peu par un Olaf terrible, les ennemis vont passer un mauvais quart d'heure et y perdre, c'est certain et signature familiale oblige, quelques yeux. Derrière eux, chevauchant des dromadaires, le reste de l'escouade fini de pacifier les lieux.

Quel spectacle attendrissant que ces six enfants se jetant au cou de leur père. De quoi vous tirer une petite larme, non ?

Les aventuriers auront alors le choix, suivre tout le monde pour voir Citémillepuits ou retourner vers des terres plus verdoyantes. Derrière eux, magiciens et terrassiers se mettent au travail : il y a une route à dégager !

Merin – 2012

Merci à mes deux testeurs : Godefroy le templier terreur des bambins et Igni-ace le magicien du feu (et non on ne fait pas fumer les enfants!)