

« Voir Osta-Baille et mourir » (ou pas)

Gros scénario composé en partie de scénarios et de canevas pour
les Ombres d'Esteren (sandbox)

- **Style** : intrigues, enquêtes et actions
- **Cadre** : Osta-Baille
- **Saison** : automne (luminosité plus faible, la nuit tombe vite)
- **Durée** : une douzaine d'heures

En *italique* se trouvent les passages de réflexion et suggestion destinés au MJ.

Notes d'intention

J'aurai aimé organiser une longue partie nocturne au BGF 2017 (Bruxelles) – <http://brusselsgamesfestival.be/fr/index.html> – mais je n'étais pas prêt et disponible pour se faire à ce moment.

J'ai donc pensé revenir proposer au sein du club des Saigneurs du Chaos d'Anderlecht un one-shot durant toute la nuit entre un samedi et dimanche pour jouer un gros scénario à Osta-Baille (intra-muros) durant 12 heures d'affiliées (de 20H à 08H). Cela va se dérouler le 16/12/2017. Je reviendrai sûrement apporter mon feed-back par la suite.

J'ai rédigé énormément de scénarios ou canevas pour les Ombres d'Esteren et relu comme Relecteur officiel de nombreux ouvrages mais ce sera ma première partie et maîtrise ^_^
[<http://saigneurs.forumactif.org/t9932-interesse-projet-de-gros-scenario-ode-en-nocturne>]

Tout ceci sera énormément basé sur les pitches-enquêtes urbaines proposés dans le sujet ad hoc [<https://www.esteren.org/forum/viewtopic.php?f=17&t=1246>] de Val en lien avec d'autres scénarios ou canevas.

Toscaire

*Grâce à l'aide de jeu de **Brenn**, je vais incorporer au groupe de pré-tiré un toscaire. Je vais confier ce personnage à un joueur qui connaît déjà un peu l'univers des Ombres d'Esteren.*

Patrick Cialf suivant son avis que je partage indique que le groupe ne devrait pas faire de difficulté pour accepter un toscaire (dans une grande ville inconnue, c'est le contact utile par excellence). Mais il est probable que le toscaire risque de s'interroger sur leurs intentions, voire alerter sa guilde s'il sent une affaire louche ou un coup-fourré.

Je ne pense pas que le toscaire « freine » le groupe dans sa dynamique qui sera le plus souvent « discrète/illégale » et que ce dernier se débarrasse tout bonnement de cet encombrant toscaire qui pourrait bien les aider par ses accointances possibles ou présumées avec la pègre locale/
En effet, voyager sans toscaire, dès le lendemain pourrait très vite les faire repérer par la milice ou les chevaliers hilderins qui patrouillent en ville.

Il faudrait l'intégrer au groupe et lui faire comprendre qu'il a ses « entrées » dans les milieux louches et qu'il connaisse la ville. Il en deviendra un comparse à part entière (cf. « Au port(e) de la ville »).

Racines

Les PJ ont vécu le scénario « Un magientiste qui aurait pu être Démorthen » et « Descendus en flèches » et font route vers Osta-Baille en finissant leur trajet dans une embarcation marchande. Quelques enquêtes et mystères devraient guider leurs premiers pas à Osta-Baille pour ensuite se laisser emmener et emporter dans une sarabande de péripéties trépidantes et passionnantes.

Tronc

Le groupe de PJ arrivent à Osta-Baille par bateau et atteint le port qui borde la ville-basse au pied des quartiers riches et huppés. Très vite, cette péripétie leur adjointra les services d'un toscaire interprété par l'un des joueurs présents, le plus aguerri ou expérimenté à l'univers et aux règles des Ombres d'Esteren.

En ce qui concerne le scénario « Un magientiste qui aurait (...) », je demanderai aux joueurs de m'indiquer leurs buts, leurs intentions, leurs ressentis par rapport à l'histoire exposée. Ceci les lancera dans le scénario « trafic d'inFLUXence » qui se déroule à Osta-Baille (en abrégé "OB").

De même, ils ont vécu « Descendus en flèches » et doivent « récupérer » ces flèches chez l'*Antiquaire de Tradail*.

Pré-tirés

Il est prévu une dizaine de pré-tirés pour un groupe de 5 joueurs. Il y a 5 personnages originaux que j'ajoute à *Eogham*, *Finn* et *Masha* (in Univers) et *Ean* et *Arven* (in Prologue). Voici les personnages originaux qu'on peut retrouver en annexes : Worlen ADERHOLD, Clara *Mirabelle*, Erwan DUSTEBLANC, Olivia « Zipzap » RUIS et Brendan le toscaire. *Je pense confier ce dernier personnage à un joueur qui connaît déjà un peu l'univers des Ombres d'Esteren.*

Points d'expérience

Je leur octroie alors avec leurs pré-tirés créés basiquement l'équivalent des points d'expérience récoltés durant un scénario et demi, soit 15 PX

Par la suite, j'en distribuerai au cours de la soirée de jeu (tous les 4 heures) pour permettre aux PJ de progresser (3 PX pour finir l'intrigue de « Trafic inFLUXence » et 3 PX pour la fin de « descendus en flèches » ayant trouvé le moyen de « récupérer » les flèches chez l'*Antiquaire de Tradail*) et un bonus de 1 à 5 PX pour l'interprétation de leurs personnages.

Ensuite, je prévois de leur donner 1 à 3 PX par Confrontation/péripéties.

Branches

Il est proposé ici une trame générale et globale de ce qui pourrait se jouer. J'ai veillé à l'agencement logique/spatiale/temporel des divers scénarios et péripéties impliqués et imbriqués.

Je vous renvoie à chaque texte pour en obtenir de plus amples détails et développements.

Le MJ devra avoir bien potassé l'ensemble des trames et se tenir prêt et réactif à les faire dynamiquement s'enchaîner, démarrer... A ce sujet je conseille d'imprimer les scénarios intégralement et de disposer d'un fichage une par une des péripéties propres à vivre à Osta-Baille (cf. OstaBaille B5 mep.PDF).

Partie à proprement-dite

J+0

- arrivée à OB via "Au port(e) de la ville" - un toscaire s'adjoint à leur groupe.
 - "spectacle de rue" - poursuivre kidnappeurs ou apprendre J+1 affaire disparition de la "fille" et "vote" de Mac Sery → l'aider, lui en parler, et s'ouvrir porte vers Tradail.
 - témoins d'un vol à la tire commis par Salye (PNJ) : elle volait le "pendentif" à Elena de "meurtres en série" et "100 fleurs bleus".
- Elle se trouvait dans la ville-basse pour consulter rebouteuse avec potions abortives ou contraceptives.
- PJ peuvent garder collier avec dangers que ça comporte s'il est porté/détenu par une femme (voir "meurtres en série" les PJ peuvent s'attaquer à PJ féminin du groupe).
- devront loger dans ville-basse : auberge miteuse, de gens de passages, louches, pègre/criminalité etc.
 - proche de nuit, "un bâtard de trop" dans ville-basse.

J+1 à DIOL

- ils prennent "ascenseur" pour DIOL - enfants sous la ville - et PNJ Feorag qui doit récupérer le document en question.
- trafics BOIS / CADAVRES / NEBULAIRES (cf. scn « trafic inFLUXence »).
- ils logent à DIOL dans auberge "Cidre" et vivront scène là-bas (moment : à la discrétion du MJ)

Ça les pousse à aller à TRADAIL (Mac Sery - gouverneur de ce quartier de métallurgistes avec notamment la forge de Tradail).

à TRADAIL

- Antiquités (pour y récupérer flèches. cf. "descendus en flèches").
 - Epée de Tugarch (liée à "Ascenseur").
 - Fleurs de Deoir – en passant, ils voient l'employé victime d'hallucinations (cf "Dites-le avec des fleurs") car on préparait commande pour une certaine Nearan (fille cadette du Primus de l'université de Kalvernach - p.14 et 38 Voyages) de Kalvernach qui souhaite "l'offrir" à l'herboriste Jaran de Kalvernach → désamorcer ou s'impliquer dans "Dites-le avec des fleurs"
 - les PJ connaissent "Kalvernach" via "Descendus en flèches".
- Peut-être préviendront-ils Jaran ?

Feuilles

Les suites peuvent être multiples et conséquentes aux actions et réaction des PJ face aux diverses péripéties.

Pitche * verheve_AT_gmail.com
Novembre 2017