

Scénario pour



Une fois la nuit tombée, quand les *nébulaires* sont allumés, il ne fait pas bon battre le pavé d'Osta-Baille, notamment pour ceux qui entretiennent ce jour artificiel...

Ce scénario est destiné à un groupe plus expérimenté qui se sera forgé une certaine réputation de mercenaires ou d'efficacité. En effet, une Loge de magientistes souhaitant faire la lumière sur cette sombre affaire les engagera.

- **Style** : enquête urbaine
- **Cadre** : Osta-Baille de Taol-Kaer (cf. Livre I, Univers, p. 60 et ss)
- **Saison** : automne ou hiver
- **Durée** : 6 à 8 heures

Résumé du scénario

L'essentiel est synthétisé avec le schéma officiel de constructions de canevas.

- **Racines.** Une bande criminelle s'attaque aux allumeurs de nébulaires afin de leur dérober les recharges de Flux qu'ils transportent pour les revendre au marché noir (Acte I). Dans un autre temps un magientiste mineur, œuvrant en dehors de sa loge, décide de détourner les cadavres à son profit pour en extraire du Flux (Acte II).
- **Tronc.** Arrivés à Osta-Baille, sans emploi et peut-être sur la piste du trafic d'arbres du scénario « Un magientiste qui aurait pu être demorthèn » (Acte III), les PJ sont contactés pour servir la milice du Primus Ector qui les chargera de tirer ce(s) affaire(s) au clair.
- **Branches.** Les personnages vont d'abord s'orienter vers l'attaque des allumeurs de nébulaires pour ensuite au plus vite faire la lumière sur ce trafic odieux de cadavres que l'on soupçonne servir à d'infâmes desseins.
- **Feuilles.** Le Primus Ector satisfait de leurs résultats pourrait les engager dans sa milice. Les personnages risquent par contre de s'attirer l'inimitié des criminels d'Osta-Baille.
- **Vents.** Faire découvrir la face sombre et tourmentée d'Osta-Baille qui en dehors de sa grandeur et de sa magnificence n'en reste pas moins corrompue. Montrer que certains se (dé)battent contre la mauvaise réputation des magientistes qui se trouvent plus en sursis qu'autre chose à Osta-Baille après les récents événements plutôt tragiques.

Enjeux et objectifs

Par leur aide au Primus Ector ils pourront conforter, voire sauver, la position des magientistes au sein de la ville. Ceci pourrait permettre aux personnages du groupe de gagner la confiance et l'amitié de cette faction. De même ils pourraient vivre par la suite d'autres enquêtes urbaines (et glauques) au sein d'Osta-Baille pour le compte de riches personnes plus ou moins liées aux magientistes. A terme ils pourraient leur être remis un certificat de résidence pour services rendus et obtenir le soutien des Fils d'Osbeal.

Implication des personnages

Les personnages ont atteint Osta-Baille, probablement sans le sou. Ils ne devraient donc pas être contraires lorsqu'on leur proposera une offre de contrat : miliciens des ateliers magientistes qui s'occupent de rénover, entretenir et réparer les élévateurs de Diöl. Le salaire est attractif (14 dB ▲/journée) et offre la possibilité de se loger et d'être nourri à bas prix au sein des infrastructures : un Repas consistant pour le prix d'un Repas frugal – 3 dB ▲ et une Chambre pour le prix d'un Dortoir ou salle commune – 2 dB ▲. De plus, s'ils enquêtent sur le trafic d'arbres et de sève, quel meilleur moyen que d'être sur place ?

Prologue

Les personnages arrivent au port via le lac de Bân et du fleuve Klaedhin et la célèbre chute d'eau la Deoïr. Ils sont rapidement apostrophés par un employé de la compagnie de Bân qui s'informe des raisons de leur présence, du temps qu'ils comptent rester ainsi que de leurs identités. Une fois ces formalités administratives remplies un laissez-passer leur est remis à chacun. On les renseigne de suite sur la ville haute et son quartier de Diöl dédié aux étrangers où on les prie de se cantonner.

Aux pieds des élévateurs de Diöl (cf. Livre I, Univers, p. 64), près des ateliers, un petit attroupement se forme en dehors de la masse de personnes et marchandises qui attendent, ticket en main, pour emprunter les élévateurs. Juchée sur une caisse une personne harangue la foule en vantant les mérites d'un engagement au sein de la milice privée des magientistes qui a besoin de se renforcer. Mais la plupart des gens attirés par les aboiements de ce crieur des rues se détournent de l'offre. Il faut dire que les magientistes au sein de la ville ont plutôt mauvaise réputation. Mais pour nos personnages, fraîchement arrivés et sans le sou, cela représente une opportunité qui pourrait les intéresser. S'ils se montrent intéressés, l'homme les invite à rentrer à l'intérieur pour discuter plus en détails des modalités de leur engagement (cf. supra – Implications des personnages).

La numérotation des Scènes va se poursuivre au fil des Actes pour un meilleur renvoi et suivi du scénario.

Acte I : Les allumeurs de nébulaires attaqués

Scène 1 : Plaintes des hauts-quartiers

- **Résumé de la scène.** Les personnages vont rencontrer les responsables de la guilde qui leur expliqueront la situation et les méfaits dont ils sont les victimes dans le quartier dédié aux affaires, celui du Tradail.
- **Décor.** Les hauts-quartiers sont tous ceux qui se trouvent au-delà du quartier de Diöl (réservé aux étrangers). En enfilades, on retrouve le quartier de Trådail, haut-lieu des affaires, suivi du quartier de Saoithin où se rassemble les érudits et enfin le quartier d'Usual réservés aux nobles et aristocratiques. Malgré une forte présence de la milice les risques d'attaques encourus par les allumeurs de nébulaires sont bien réels. Quoiqu'il en soit, en raison des réglementations en vigueur dans la capitale talkéride, les PJ fraîchement arrivés ne peuvent y déambuler qu'accompagnés d'un Toscaire..

Les personnages sont invités à pénétrer dans le bureau personnel du Primus Ector qui souhaite s'entretenir avec eux même les modalités pratiques (engagement, salaire, etc.) seront laissées à la charge de l'un de ses secrétaires. Ce dernier souhaite expliquer lui-même aux personnages ce qu'il attend d'eux dans la mission qu'il désire leur confier.

C'est un vaste bureau, des parchemins, des herbiers et toute sorte de collection de fleurs sous cloche garnissent les lieux. Le bureau est fait de bois de qualité splendidement travaillé par les meilleurs ébénistes. Un presse-papier et deux presses-livres en piérazule garnissent de manière massive et imposante le bureau.

Le Primus Ector se lève pour les accueillir, posant ses lunettes de vision (cf. Livre I, Univers, p. 165 et illustration, p. 268) sur l'imprimé qu'il consultait avant de les inviter à prendre place.

Il commence par leur expliquer ce qu'est un nébulaire (utilité, fonctionnement, etc.) et la tâche d'un allumeur de nébulaires. Il n'hésite pas à vanter les bienfaits d'une pareille invention et avoue aimer ceux qui utilisent du Flux végétal pour la belle couleur verte qu'ils diffusent. Il leur indique être un botaniste passionné et se montrera des plus intéressés d'un personnage compétent en la matière ou herboriste ou alchimiste vantant leurs connaissances ancestrales des plantes qu'ils possèdent.

Depuis quelques temps, poursuit-il, les allumeurs de nébulaires sont cependant victimes d'attaques ou d'intimidations – surtout – afin de les détrousser. Les malfrats n'usent pas

Guidés

On leur alloue les services d'un toscaire. Le toscaire prénommé Johan qui les accompagne est autant là pour les « surveiller » que pour leur servir de guide et éventuellement les renseigner sur les us et coutumes de la ville, si ces rustres ne devaient pas savoir se conduire en société.

Johan possède le grade de Voltigeur au sein de la guilde des Fils d'Osbeal. Il a été adjoint aux personnages par les magientistes qui sont en lien privilégié avec cette célèbre et importante guilde de toscaires dont les membres sont reconnaissables à la chaîne qu'ils portent autour du cou. Les Fils d'Osbeal ont indiqués à Johan que s'occuper convenablement de ces clients (les personnages) lui permettrait de gravir les échelons vers le rang d'Arpenteur qu'il convoite tant.

Pour disposer de plus d'informations à ce sujet, voyez l'excellente aide de jeu de Brenn intitulé « Les Fils d'Osbeal » portant sur cette guilde en particulier, et sur les toscaires en général.

nécessairement de violence directe et pure. Ils surprennent les infortunés allumeurs de nébulaires en les terrorisant avec un masque comme la « goule » (cf. Livre II, Voyages, p. 79). Ces derniers ne demandent alors pas leur reste en laissant leurs équipements sur place pour s'enfuir plus vite. Il se désole de ces croyances et peurs infondées que véhiculent le bas-peuple ici au sujet des quartiers sombres, des égouts malfamés, des magientistes, des étrangers, des hommes du Temple et de l'Unique, etc. Bref de cette peur de l'inconnu, de l'étranger.

Si on lui pose la question de savoir pourquoi la milice n'agit pas il ajoute et précise que la milice s'occupe essentiellement de protéger les propriétés privées et que l'ansaléir Eober (cf. Livre I, Univers, p. 67) a exigé de lui qu'il s'occupe personnellement du problème et le résolve promptement. Après tout n'est-il pas le responsable des activités magientistes. A eux, donc, de solutionner le problème, c'est bien là le prix à payer pour cette formidable et lucrative concession.

*Il est disposé à répondre à toutes les questions pour autant qu'il puisse en connaître la réponse, autrement il orientera les personnages vers les bonnes personnes. A noter qu'il évitera soigneusement de parler du trafic de **Flux d'Emeraude** et éludera toute question sur le sujet.*

Finally, avant qu'ils ne partent, il leur fait part de ses soupçons : il pense que certains allumeurs disparaissent volontairement avec leur Flux et ne sont en soit que de vulgaires voleurs.

Dans le cas où les PJ voudraient remonter une éventuelle piste de corruption il pourrait être judicieux, bien qu'elle ne mène nulle part, de les aiguiller sur de mauvaises informations. Ainsi par exemple une affaire de corruption annexe, ou d'un petit trafic bénin sans aucun rapport avec l'affaire serait découvert malgré des indices prometteurs.

Les personnages savent donc maintenant de quoi il retourne et pourront agir en conséquence.

Les personnages commencent leur enquête sur le trafic de Flux avant que celui-ci n'ait pris une ampleur considérable. Ce sont les premières prémises et le Primus Ector souhaite dès lors juguler l'affaire au plus vite « Tuer le mal dans l'œuf ».

Quelques informations supplémentaires à destination du meneur de jeu

Il faut savoir que le quartier est relativement bien éclairé par les nébulaires. La lumière est loin d'être chiche et procure une véritable atmosphère de sécurité propice aux affaires. Les allumeurs de nébulaires parcourent donc les rues à la tombée du jour afin de brancher les nébulaires et de veiller à leur recharge en Flux lorsque nécessaire.

Du fait des attaques les quartiers se retrouvent plus que d'habitude plongés dans l'obscurité et on observe une recrudescence dans le même temps des cambriolages. Les bourgeois s'en sont déjà plaint à l'Ansaléir et ont déjà adopté de placer des barreaux aux fenêtres du rez-de-chaussée comme on en voit dans les bas-quartiers, non pas ici pour se protéger de créatures venant des égouts mais pour se prévenir des effractions.

L'intérêt de tout ceci réside bien sûr dans le fait que les recharges de Flux se vendent au marché noir près de 2 à 3 fois leur prix normal. De même, les larcins commis dans ces quartiers commerçants rapportent gros à leurs auteurs. Les daöls y circulent à flot.

Scène 2 : Étroite surveillance

- **Résumé de la scène.** Durant la nuit les personnages vont constater les faits et tenter de mieux cerner ce qui s'y passe.
- **Décor.** Le scénario se déroule dans le quartier d'affaires de Trådàil (cf. Livre I, Univers, p. 65). La plupart des guildes y ont un quartier général, notamment la guilde des Paveurs (cf. Livre I, Univers, p. 107 – société d'escorte) qu'ils ont pu croiser dans le scénario intitulé « Un magientiste qui aurait pu être Demorthèn ». Ils peuvent d'ailleurs s'y renseigner sur le convoyage des arbres de Mor Forsair. En pleine journée c'est l'effervescence au travers des larges avenues et vastes places encombrées de commerces et d'étals.

Si les personnages escortent des allumeurs de nébulaires, ceux-ci seront « épargnés » et ce seront d'autres collègues qui seront pris pour cible. Les personnages devraient alors vite comprendre qu'il ne leur est pas possible de tous les surveiller. Ils devraient donc en déduire que ces derniers sont certainement pistés et surveillés.

Ils vont devoir la jouer serré. En effet, s'ils ne se montrent pas discrets, ils seront vite repérés et pourraient soit souffrir d'être victimes d'une embuscade ou d'une tentative d'intimidation (surtout s'ils se sont séparés et se sont répartis dans le quartier) soit déplorer que les attaques se concentrent dans une autre section.

Les voleurs sont des gros bras assez efficaces et brutaux. Ils n'hésiteront pas à user du surnombre et à le faire regretter amèrement de trop se mêler à leur trafic. Ils les cogneront durs. Ce sont des professionnels de la Discrétion et de la Perception (score de 6 à 9) et un score de 4 en Empathie et Raison. Ils peuvent attaquer à distance à l'aide de dagues ou frondes et se battre au corps à corps avec des armes

se dissimulant facilement et anodines comme le sont les gourdins et poignards.

Profil type des **voleurs** d'Osta-Baille.

Attaque : 10

Défense : 13

Rapidité : 7

Potentiel : 2

Dégâts : 1

Armure : 1

Points de santé : 19/14/9/5

Si les personnages interceptent les voleurs au bon moment, lorsqu'ils commentent leurs larcins, ils peuvent mettre un terme au trafic de Flux mais dans un même temps, découvrir que

Les personnages parcourent les quartiers des affaires, accompagnant un allumeur de nébulaires. Ils peuvent lui demander des informations sur le quartier et ce dernier sera content de pouvoir les renseigner. Ça vexera un peu Johan leur toscar qui se mettra un peu en retrait derrière eux. C'est une bonne occasion d'en savoir plus sur l'endroit où se trouvent les quartiers de la Guilde des Paveurs.

Les quartiers des affaires sont remplis d'échoppes et commerces au rez-de-chaussée de petits immeubles de quelques étages. Des barreaux obstruent toutes les fenêtres en plus de volets. Le dessus des murs d'enceintes est garni de tessons de bouteilles et de verre brisé récupérés. Ceci peut surprendre les personnages eux qui pensaient que seules les hameaux et villages campagnards devaient se protéger et être munis d'une enceinte contre les féondas. Ils comprendront qu'ici c'est des hommes mal intentionnés qu'on se protège et que nulle part en Tri-Kaezel on n'est à l'abri.

Ils feront plusieurs patrouilles et rentreront la nuit venue bredouilles. Ils verront bien des gens « louches » sur leur passage mais ceux-ci déguerpissent bien vite à leurs petits trafics d'escrocs et de contrebandiers.

justement lorsque les allumeurs sont tués ce ne sont pas les trafiquants de Flux qui font disparaître leurs corps. Ceux-ci s'intéressent uniquement aux cartouches de Flux.

Un détroissage qui a mal tourné

Dans ce cas de figure le premier meurtre d'allumeur de nébulaires pourrait être le fruit d'un premier vol à mal tourner. Il s'agirait du premier meurtre d'allumeur de nébulaires. Son cadavre sera subtilisé par les fossoyeurs à la solde d'un magientiste.

Tout ceci peut se comprendre avec une analyse de la scène de crime à l'aide d'un **jet difficile (14) de Perception (Observation)**.

Ceci alourdit la tension et plombe l'ambiance qui n'en devient que plus sinistre. Le danger guette tout à chacun. Nul n'est à l'abri ! Tous ne peuvent être escortés.

C'est lors d'une troisième patrouille qu'ils vont tomber sur un collègue allumeur de nébulaires mort. Ce dernier a été volé mais il a reçu un fort coup sur la tête qui ne l'a pas laissé inconscient mais l'a tué. Ceci jette la consternation dans le chef de son collègue. Un frisson d'effroi lui parcourt l'échine.

L'homme a été frappé par un objet contondant, sûrement un gourdin. Il semble y avoir sur place des traces de luttes et d'un départ en course de l'allumeur qui avait laissé sa bonhomme de Flux porté en sac-à-dos pour fuir plus lestement. Il tient dans sa main crispée, une étoffe, grande partie d'un masque en tissu proche de ce qu'on appelle ici la « goule ». Il devait avoir vu les voleurs et pouvait peut-être les reconnaître.

Scène 3 : Remonter la piste

- **Résumé de la scène.** Il s'agit pour l'essentiel d'une filature pour retrouver les auteurs de faits.
- **Décor.** Dans le quartier d'affaires de Trådail.

Les personnages doivent maintenant être convaincus de tenter une approche des plus discrètes car l'adversaire est sur ses gardes et dispose de moyens assez considérables au vu des sommes générées par ce lucratif marché noir (cf. scène précédente).

L'idéal pour le groupe serait donc de se poster à des points d'allumage et d'être le plus discrets possibles. Peut-être faire le guet à partir d'un bâtiment et se « payer » les services de « suiveurs » pour pister les trafiquants. Le meneur de jeu règlera cela par des jets de Discrétion et Perception opposés. Pour arriver à engager les « bonnes » personnes, un jet réussi de Relation compliqué voire difficile (14 à 17) devrait être obtenu.

En cas de piétinement de l'enquête

Johan peut se faire agresser alors qu'il est à l'arrière-garde. Peut-être avait-il surpris quelque chose ? Après tout il traîne dans leur sillage sans que personne ne le remarque. Là les PJ font échouer l'attaque, trouvent le masque dans la main d'un Johan mal en point, etc. Cependant il serait ensuite possible que les personnages se trouvent contraints d'agir plus rapidement, car ils seront dès lors la cible d'attaques s'ils sont isolés les uns des autres.

Le meneur de jeu jugera de l'approche et du profil du personnage qui interviendra. Pour ce genre de tâche, Johan pourrait leur souffler que les Fils d'Osbeal seraient parfaitement aptes, contre rémunération ou intérêt.

Une fois qu'ils en ont pisté un, il suffira de ne pas le lâcher (scène suivante).

Si les personnages arrivent après le vol du Flux ils découvriront le trafic de cadavres qui s'organise parallèlement et de manière indépendante, sans lien particulier. Ils mettront le doigt sur le trafic de cadavres sans pour autant en savoir plus sur le trafic de Flux.

Scène 4 : La main dans le sac

- **Résumé de la scène.** Les personnages ont filé l'un des malfrats et arrivent à hauteur de leur repaire. Il va falloir arrêter tout ce petit monde sans tous les voir s'enfuir et sans se faire trucher. La garde n'étant pas disposée à les aider, les affaires magientistes ne regardant qu'eux (d'un air méprisant), il faudra compter sur eux-mêmes et sur d'autres membres de la milice privée des ateliers de Diöl. En cas d'attaque Johan (leur toscaire), ils pourront compter sur quelques gros bras des Fils d'Osbeal.
- **Décor.** Une bâtisse qui abrite la guilde criminelle. Un bâtiment protégé et bien défendu où ses occupants ne se laisseront certainement pas passer les menottes sans résister.

Pour les caractéristiques de ces voleurs, le meneur de jeu est invité à se reporter à la page précédente.

Les réserves de Flux se trouvent dans une sorte de sous-sol. Il y a un accès à partir d'une remise du rez-de-chaussée. On peut aussi y accéder par une trappe (barrée de l'intérieur) qui permet d'évacuer les stocks vers une ruelle en cul de sac attenante au bâtiment. C'est là que les chariots s'engouffrent discrètement pour faire le plein. Le meneur de jeu peut décider qu'une partie des hommes présents au repaire se trouvent dans le sous-sol à charger ou à ranger les stocks.

De même les personnages pourraient profiter d'un chargement. Il n'y aurait presque pas d'hommes à l'intérieur, ceux-ci seraient occupés en sous-sol ou dans la ruelle (4 hommes au moins) ou surveilleraient la ruelle (4 hommes).

Au rez-de-chaussée l'entrée s'ouvre sur une vaste pièce qui sert de chambre de gardes, de salle-à-manger et de salle de repos. Il y a toujours des hommes attablés à jouer aux cartes, aux dés, à se restaurer ou à discuter. La journée la salle est moins occupée ; la plupart des hommes se reposent dans une pièce dortoir à l'étage (comptez seize hommes).

La nuit, par contre, beaucoup d'équipes sont en « opération » à l'extérieur. Comptez 4 à 8 hommes la nuit sur place (4 de garde et une équipe de 4 sur place). En cas d'attaque pourrait rappliquer un groupe de 4 hommes, alertés.

Il y a environ 24 hommes au total : 4 en garde et 16 opération et 4 au repos, la nuit. De jour, comptez 4 de gardes, et 16 hommes en repos et 4 en opération extérieure. Attendant à cette salle de repos, on trouve d'un côté la remise (stock, nourriture, victuailles, matériel) et la cuisine de l'autre.

De manière optionnelle

Le meneur de jeu pourrait estimer qu'au vu du stock de Flux en place et une éventuelle instabilité ébranlée par des chocs, explosions ou incendie pourrait occasionner un accident (cf. Livre I, Univers, p. 263). Cette option est laissée à sa discrétion car les dégâts et conséquences peuvent être dramatiques et il n'est pas indiqué de prime abord que le Flux est instable une fois raffiné. Ce sont les opérations d'extraction et raffinage qui semblent sensibles (cf. Livre I, Univers, p. 263 et 264). De mêmes, les Artefacts peuvent tomber en panne ou dysfonctionner par un jet de Résistance raté (cf. Livre I, Univers, p. 267).

Acte II : Les pompes funèbres incriminées

Note préliminaire

Cette intrigue peut être lancée par le meneur de jeu aux joueurs en même temps, en parallèle de celle des allumeurs de nébulares attaqués. Il suffirait pour semer le trouble que leurs cadavres ne soient pas retrouvés ou qu'on en retrouve exsangues de tout leur fluide corporels. Les hommes de mains récupèrent ces cadavres laissés par les trafiquants de Flux. Cette intrigue pourrait aussi faire suite au premier Acte, sans y faire de gros ajustements. Dans ce cas il s'agit de disparitions de cadavres et les rumeurs pointent les magientistes du doigt.

Il est nécessaire de doser cette intrigue sur la fin de l'enquête car les autorités de la ville n'auraient pas laissé leurs employés se faire trucider par dizaine et leurs corps se faire escamoter.

Les trafiquants n'ont aucun intérêt pour les cadavres, seules les cartouches de Flux les importent. Mais une certaine faune d'Osta-Baille trafique les cadavres de malheureux qui périssent de causes diverses et escamotent les dépouilles auprès des fossoyeurs, le plus souvent avec une certaine connivence.

Scène 5 : Cercueils vides

- **Résumé de la scène.** On a retrouvé des cercueils vides ! Où sont les corps ?
- **Décor.** Aux abords de la ville.

On prévoit à l'heure actuelle d'inhumer les corps. Les magientistes préféreraient l'incinération pour faciliter et accélérer les choses. Car pour le moment, on doit évacuer les corps. Les personnages pourraient être témoins de la scène durant leur pérégrination.

Détestable ambiance

Les conditions deviennent difficiles pour les personnages dans toutes les interactions sociales qu'ils vont avoir. Le niveau de la difficulté est au moins augmenté d'un seuil voire deux dans les situations les plus tendues, les plus épidermiques. S'ils échouent, ils vont devoir faire face à une animosité et une colère. S'ils réussissent tout juste, ces mêmes sentiments sont encore présents d'une manière larvée, sourde et qui les rendra mal à l'aise.

Leur passage en rue sera saluée au mieux d'un mépris profond ou au pire d'injures et menaces à peine voilée. On n'hésitera pas à discrètement les bombarder de fruits et légumes pourris et à leur déverser des eaux usées dans les pieds voire à leur verser le contenu des pots de chambre à leur passage.

Ce sera très dur se contenir ! Le meneur pourrait exiger de la part des joueurs quelques jets de contenance. La populace se rassemblant, se sentant plus forte ensemble et pouvant enfin vider sa frustration et ses ressenties sur une cible bouc émissaire. Johan leur toscaire sera lui aussi prit à partie de servir leurs intérêts, que sa guilde des Fils d'Osbeal soit de mèche et de connivence avec les bandits de la pire espèce, notamment ces magientistes maudits !

D'ailleurs, un matin, alors que Johan doit les chercher à leur lieu de résidence, devant son retard, ils apprendront par un autre toscaire envoyé le remplacer qu'il a été agressé à son retour chez lui par une bande de citoyens en colère qui l'ont violemment pris à partie et tabassé. Il a plusieurs côtes cassées et contusions.

Dans l'idéal, en plus de la compétition avec l'autre équipe pour entretenir le rythme, il faut vraiment que le groupe soit sous pression et n'ai pas trop de hors-jeu pour réfléchir.

Le cercueil a versé sur le sol et son couvercle s'est ouvert, la fermeture n'ayant pas résisté au choc et de grosses pierres se sont déversées alors qu'on s'attendait avec horreur voir un

cadavre. Les gens aux alentours sont consternés et sous le choc. Les convoyeurs du chariot sont stupéfiés et ramassent vite le cercueil qu'ils renferment et rechargent sur le convoi.

Déjà la foule gronde et quelques uns crient au sacrilège, à l'infamie et accusent déjà sans retenue les magientistes qui, tels des rapaces, ont dû opérer de sombres études sur le cadavre. Le fait est qu'en plus de cela les magientistes n'ont jamais approuvé l'enterrement des morts préférant la crémation pour une question de salubrité, d'éviter de propager des maladies, juguler des contagions et épidémies et gagner des terres pour d'autre usage que celui de recueillir les morts comme une Mère qui reprend les fils qu'elle a enfantés.

La milice ne tarde pas à arriver pour organiser le trafic et faire reprendre leurs activités à tout à chacun. Les convoyeurs, au courant de rien, sont interrogés et l'on vérifie si les autres cercueils sont dans cet état : rien mais le doute est permis maintenant.

A la stupeur de la découverte de ce cercueil vide le mépris de la population envers les magientistes, déjà intense, gagne encore un cran et ces derniers sont accusés des pires maux même si les égouts et catacombes d'Osta-Baille recèlent de sombres trafics et d'individus les moins recommandables. Tout cela risque vite de se transformer en colère et agressivité dans une ville toujours sous tension où les gens vivent dans des situations et conditions extrêmement dures.

Scène 6 : Tollé général

- **Résumé de la scène.** Le Primus Ector charge les personnages de faire la lumière au plus vite sur cet incident des plus fâcheux qui l'embarrasse au plus haut point.
- **Décor.** Dans le quartier des Ateliers de Diöl.

On suspecte un vol de cadavres et bien évidemment que cela doit être l'œuvre des magientistes qui pourraient en retirer quelques réserves de Flux. Ceci indispose grandement le Primus Ector qui charge les personnages de mettre la main sur le ou les coupables.

Le deuxième groupe engagé par le Primus Ector est composé d'autochtones d'Osta-Baille. Ils ne disposent pas de toskaire aussi efficace et influent que le leurs.

Ceux-ci partent un peu de retard car ils n'ont pas assisté à la scène introductive de cet Acte. Dès lors, il leur faudra un peu plus de temps pour se mettre en piste. Si les personnages ne perdent pas un instant, ils garderont l'avance.

Par contre, s'ils s'égarent ils se feront coiffer au poteau. Aux joueurs de comprendre que cette mission doit passer prioritaire.

A ce moment, où que soient les personnages, le Primus Ector arrive à eux en furie. Il est très énervé et peut difficilement contenir sa colère et garder bonne contenance face à eux comme il l'avait fait de manière posée de son bureau.

Il agite sous leurs yeux une missive de l'ansalair Angwulf Eober. Celui-ci le convoque afin de d'expliquer sur cette affaire de cadavres vidés de leurs fluides sachant bien que des procédés magientistes existent à ce sujet. Le Primus Ector, en tant que membre important de la Loge en place ici, se doit de répondre à cette invitation et exige des personnages qu'ils lui apportent un coupable sur un plateau d'argent.

Il leur promet une prime (1 dG ▲ pour le groupe) et indique que pour certitude il a engagé un autre groupe d'enquêteurs. A eux de faire la différence et montrer leur supériorité.

En cas de doute quant à l'avancée des personnages, le meneur de jeu pourra les faire croiser ce groupe rival. Aux personnages de voir comment ils gèrent l'affaire, discuter permet d'éviter une bagarre et permet à ce que chacun reparte de son côté. Par contre, foncer brutalement dans le tas permet d'obtenir un certain effet de surprise et donnerait l'occasion de les mettre KO pour de bon. Aux joueurs de décider quelle manière ils adoptent. Pour le Primus Ector qu'importe, ce qui compte ce sont les résultats.

Scène 7 : Indices du trafic

- **Résumé de la scène.** Les personnages enquêtent pour démanteler le réseau de cet immonde trafic.
- **Décor.** Aux abords des sociétés de pompes funèbres

Les personnages peuvent aller se renseigner auprès des divers services de pompes funèbres, lesquelles soutiennent que pareil trafic ne peut se faire à leur insu dans leurs établissements. Il faut plutôt se concentrer sur les corbillards qui amènent les corps à l'extérieur.

C'est au chargement de ceux-ci que certains hommes mal intentionnés et mercantiles procèdent à l'échange. Les cadavres sont par la suite rapidement débités et emmenés dans des sacs étanches chargés à dos d'hommes qui filent dans les bas-quartiers. Une bonne planque et une observation attentive ne tarderont pas porter leurs fruits et ces constatations.

Scène 8 : Arrestation du trafiquant

- **Résumé de la scène.** Les personnages vont découvrir qui est à l'origine de ce trafic et en tire profit.
- **Décor.** Aux abords du raffinage clandestin de Flux mis en place par un magientiste fou et isolé.

Les personnages suivent ces trafiquants jusque dans un ignoble et pauvre quartier. Là les gens se plaignent d'un certain homme et de fumées qui s'échappent parfois de sa cheminée. On se demande ce qu'il manigance mais il vaut mieux pas trop s'y intéresser, certains ayant déjà été molesté ou ont vu leur silence acheté à prix d'or. De fait, les personnages vont devoir aligner plusieurs daöls pour en savoir plus. En se rapprochant de sa planque, les personnages peuvent apercevoir ces fumées qui ressemblent en tout point aux déchets d'extraction. De plus, dans l'égout qui jouxte l'endroit on peut repérer une buse qui part de chez lui et qui déverse une masse gluante et infecte, ce qui est le produit d'un raffinage raté.

Il s'agit d'un magientiste isolé et non couvert par la Loge. Le Primus Ector s'en défendra et n'hésitera pas à le faire condamner à mort, insistant bien sur le fait que celui-ci agissait en dehors de leur groupe. D'ailleurs si les personnages lui font un rapport, il les chargera alors de s'introduire chez lui et d'effacer tous éléments qui le relieraient avec la Loge, éventuellement.

Jarek, magientiste fou et isolé

Il travaille sur un projet de sarcophage devant faciliter la cicatrisation de la personne qui s'y trouverait enfermée. En l'état actuel de ses travaux, les résultats sont « peu convaincants ». Les personnes en ressortent quasi folles et claustrophobes et couvertes de multiples et nouvelles blessures. Moribondes, il n'a d'autre choix que de les achever pour qu'elles ne parlent pas et pour abrégé leurs souffrances. C'est le prix à payer pour ces recherches se dit-il sans remord ou scrupule. De plus, de leurs corps on peut encore en extraire du Flux organique nécessaire à ses travaux.

De son côté le magientiste en question se targue de faire pour le mieux et le bien de tous, que ces cadavres servent à quelque chose et soient utiles à la communauté. Pour ce faire il a cependant besoin d'énormément de Flux organique.

Enfin, ce magientiste a besoin d'énormément de Flux organique. Or, les nébuleuses sont principalement alimentées par des Flux plus fréquents et faciles à raffiner (végétal et minéral). C'est pour cette raison que les trafiquants de Flux se concentrent sur ces derniers tandis que le magientiste en question doit lui se tourner vers des trafiquants de cadavres afin d'alimenter son énorme besoin de Flux pour d'obscures machines de son invention. Ces dernières pourraient néanmoins intéresser bon nombre de ses éminents confrères.

Acte III : Trafic de Flux Emeraude

Note préliminaire

Lors de la précédente aventure, « Un magientiste qui pourrait être demorthèn », les personnages ont mis le doigt sur un odieux trafic et sont bien décidés à y mettre un terme, ou tout du moins d'en faire la lumière. Ils ont pour ainsi dire « suivi » les arbres transportés du duché de Gorm vers Koskan pour être ensuite acheminés vers Osta-Baille par la guilde des Paveurs.

Scène 9 : Retrouver et suivre la trace des troncs du port jusqu'au quartier de Tradail, en passant par la ville-basse et le quartier de Diöl.

- **Résumé de la scène.** Les personnages vont devoir retrouver la trace de la cargaison et et la suivre pour savoir où elle transite et découvrir au final où elle est acheminée.
- **Décor.** On part du quartier du port pour ensuite se rendre au pied des ascenseurs de Diöl et de là atteindre le quartier de Tradail où la guilde des Paveurs les entrepose.

Les personnages arrivent dans le brouhaha incessant du port qui fourmille d'activité. Très vite un membre de la Compagnie de Bân vient les trouver afin de s'enquérir de leurs noms et des raisons de leur présence. A eux de faire vite en évitant les polémiques ou suspicions de l'employé, ce qui retarderait les personnages.



Pendant ce temps d'énormes grues à cage (ou à tambour) déchargent le bateau de la Guilde des Paveurs. Ces dernières sont montées sur un socle pivotant et sont mues par d'énormes roues dans lesquelles des ouvriers courent pour en actionner les poulies et cordages qui serviront à faire monter et descendre le palan. Pour les plus gros modèles, on se sert d'animaux (mulets, bœufs ou boarnacs). En Reizh, il en existe des plus modernes permettant de changer le couple avec un levier et ainsi faire monter et descendre les charges sans avoir à faire changer de sens les marcheurs (ou les animaux). Au sol des hommes font pivoter la roue à l'aide d'une énorme roue garnie de manches, tel un cabestan de navire. Tout ceci prend un certain temps et si les personnages ne provoquent pas d'esclandre ils pourront surveiller la fin du déchargement et le départ des chariots.

Le convoi de chariots finit par emprunter la via Osbeal pour atteindre les ascenseurs de Diöl. Il n'est pas difficile de le suivre du fait de sa taille importante il n'est pas difficile de le suivre malgré le trafic dense car il reste toujours à portée de vue. Enfin, ils arrivent au pied de l'ascenseur. Toutes les personnes et marchandises qui attendaient sont reléguées au second rang et le convoi occupe simultanément les deux ascenseurs-montes charges. Le meneur de jeu peut profiter de l'occasion pour décrire le quartier de la ville-basse (quartier de Diöl, cosmopolite et réservé aux étrangers).

Les personnages vont sûrement vouloir embarquer avec lui mais ceci leur sera refusé. C'est un voyage strictement exclusif. On leur fera de plus remarquer qu'au demeurant ils ne sont pas accompagnés d'un toscaire ou d'un certificat de résidant et qu'en l'occurrence ils ne sont pas autorisés à poursuivre leur chemin au sein du quartier de Tradail, eux qui sont étrangers à Osta-Baille.

Le meneur de jeu est invité face à cet échec de pistage de faire jouer la scène de criée à l'engagement pour la milice des ascenseurs de Diöl (cf. Prologue, page 2).

Scène 10 : Du quartier des affaires au quartier de l'université

- **Résumé de la scène.** Les personnages vont devoir repérer l'entrepôt de la Guilde des Paveurs et surveiller la prochaine arrivée d'un convoi pour le pister plus en avant.
- **Décor.** Du quartier de Tradail au quartier de Saoithin

Les personnages, en se renseignant, peuvent apprendre que la Guilde des Paveurs possède un entrepôt dans le quartier des affaires (Tradail). Sans doute que le chargement y a transité. Maintenant il ne faut pas trainer pour espérer le trouver encore là !

Cependant il faut savoir que suite aux problèmes rencontrés dans le précédent scénario « Un magientiste qui aurait pu être demorthèn » les livraisons d'arbres centenaires ont pris du retard et qu'un prochain chargement devrait arriver à Osta-Baille.

L'avantage que possèdent les personnages c'est que maintenant on leur a alloué un toscaire et qu'ils peuvent déambuler dans le quartier des affaires.

En se renseignant auprès de la capitainerie ou de la Compagnie de Bân où ils pourront apprendre que de nouvelles péniches affrétées par la Guilde des Paveurs doivent arriver de Koskan. Nul doute qu'elles transportent des arbres gorgés de sève, future **Flux d'Emeraude**.

La seule précaution à prendre pour eux et de se montrer suffisamment prudents pour ne pas éveiller les soupçons de la Compagnie de Bân très frileuse et prudente vis-à-vis des étrangers. A noter également que si les personnages évoquent leur engagement auprès des magientistes et du Primus Ector, ceux-ci poseront moins de questions. En effet le trafic leur est lié et la Compagnie de Bân a appris à ne pas poser beaucoup de questions quand des daols sont payés en échange.

Les personnages peuvent repérer les lieux et trouver assez facilement les bâtiments de la Guilde des Paveurs qui possèdent pignon sur rue. En effet un énorme entrepôt jouxte leurs bâtiments. Il faudra être discret car il est surveillé par des hommes de la guilde et la nuit des nébulares sont allumés aux quatre coins de la bâtisse, près de la grande double-porte et d'une porte de service. Il faudra réaliser un **test de Discrétion (Furtivité) de difficulté Compliqué (14) à Difficile (17)**, qu'il y ait un tour de garde qui passe ou non. Le bâtiment est très haut si bien qu'une escalade sérieuse devra se faire pour grimper sur son toit. Pour simuler la longue ascension les personnages risquant l'entreprise devront cumuler 18 points de marge lors de trois jets consécutifs autrement une patrouille les surprendra sur le fait. La **difficulté est standard (11) avec Prouesse (escalade)**. Une fois sur le toit il est alors aisé de s'y introduire en empruntant les ouvertures d'aération qui sont ménagée juste en dessous de l'appentis de la toiture.

Le bâtiment est cerné la nuit de nébulares qui confèrent un aspect spectral au lieu troublé par la marche pesante d'un tour de garde composé de 3 hommes dont un tient en main une arbalète chargée tandis que les deux autres sont armés d'armes d'hast. Tous sont en armure de cuir renforcé (cotte de cuir clouté, protection 2). Ce trio tourne sans cesse autour du bâtiment, vérifiant chaque fois les portes à leur passage.

Une filature à partir de la Guilde des Paveurs peut se faire. Il faudra être des plus prudents et discrets avec un **test de Discrétion (Furtivité) au minimum Difficile (17)**. En effet, le convoi est sévèrement gardé par des hommes de mains qui s'assurent un passage tranquille en arrosant de bakchichs et pots-de-vin les miliciens, les bandes de la pègre établis sur le chemin. On les voit souvent partir à la rencontre d'un homme, souvent un mioche (enfant) et leur

remettre une bourse. Il semble même que les miliciens ou soldats se détournent en les apercevant.

Le convoi finira par atteindre par l'université abandonnée et désaffectée. Une personne de l'intérieur viendra ouvrir les grilles d'entrées et le convoi s'y engouffrera.

Scène 11 : Au sein de l'université

- **Résumé de la scène.** Les personnages vont devoir s'introduire au sein de l'université pour y trouver la localisation du trafic et de l'extraction et raffinage du **Flux d'Emeraude** qui s'y pratique.
- **Décor.** Quartier de Saoithin, dans l'université abandonnée et dévastée (cf. Livre I, Univers, p. 67).

Pénétrer au cœur de l'enceinte n'est pas bien dur : il suffit d'escalader les vieux murs d'enceinte qui offrent de nombreuses prises ou marches-pied avec les gravats qui s'y trouvent amassés à leur pied. Le bâtiment est gigantesque, lugubre. Des flèches énormes pointent vers le ciel, des tourelles à l'équilibre et point de gravité improbables et des cheminées gigantesques. Les murs sont hauts de plusieurs mètres, percés d'énormes vitraux sombres et verdâtres qui répartissent un éclairage magistral lorsqu'il fait jour. Ces vitraux sont ~~très hauts,~~ très étroits et ébréchés ou brisés à bons nombres d'endroits.

Une fois à l'intérieur une écoute et une scrutation attentive dans l'obscurité permet de se rendre compte que du bruit et des jets de lumières filtrent du sous-sol. Il suffit pour s'y rendre d'emprunter l'un des nombreux escaliers pour autant qu'ils ne soient pas effondrés ou barrés. Une fois arrivé en bas on trouve un petit groupe de magientistes botanistes qui s'activent autour des troncs accompagnés d'ouvriers qualifiés. Tout le travail semble se faire manuellement pour éviter un bruit trop important qui attirerait l'attention. Des bûcherons débitent à la hache et à la scie des tronçons d'environ 30 x 20 x 50 cm. Ceux-ci sont soigneusement remisés en stère sur des chariots bâchés. L'extraction et le raffinage ne se font pas ici. Il y a trop de troubles et de désagréments qui seraient aisément perceptibles. Les magientistes prennent des échantillons et prennent des notes sur les qualités du bois. Les personnages pourraient avoir la surprise de voir le Primus Ector ! Éminent botaniste, il œuvre à ce premier travail.

Il va s'en dire que si les personnages interviennent maintenant ils seront pris en chasse par les bûcherons et à leur sortie par la bande qui en assure la surveillance extérieure.

S'ils avertissent les autorités, ils perdront toute assistance et crédit auprès des magientistes de Diöls pour lesquels ils travaillent. Ils pourraient choisir de converser avec le Primus Ector de ce sujet. Celui-ci sachant qu'ils savent n'essaiera pas de noyer le poisson et se montra compréhensif vis-à-vis de la défense de la forêt séculaire mais il argumentera qu'il serait dommage de passer à côté d'une telle ressource, insistant sur le besoin de Flux de diverses entreprises des plus louables. Le meneur de jeu est invité à détailler les avancées et les facilités apportées au quotidien par les magientistes. Ces recherches ont prouvé que le **Flux d'Emeraude** est trois fois plus énergétique (comme le Flux Fossile) et même si le **Flux d'Emeraude** doit encore être extrait et raffiné, il présente une utilité et une qualité des plus évidentes.

Le meneur de jeu pourrait permettre aux personnages d'acquérir la discipline Principes magientistes (Erudition) au terme de cette aventure ou acquérir un niveau gratuitement.

pitche_AT_base.be

Remerciements

Pénombré, Aabelune et tout particulièrement Iznuarda

Qu'ils soient remerciés pour leur relecture attentive et pertinente et leurs précieuses idées additionnelles qui renforcent cette trame.

Annexe : au sujet des 3 affaires de trafics qui s'entrecroisent

Le meneur de jeu trouve ci-dessous les étapes de progression des enquêtes (indices) au sujet de ces trois trafics qui occuperont les personnages.

Trafic

Flux Emeraude

Pour rappel, les arbres sont transportés du duché de Gorm vers Koskan pour être acheminés à Osta-Baille par la guilde des Paveurs.

Au port, les navires déchargent leurs marchandises. Elle est alors acheminée via les ascenseurs de Diöl dans les hauts-quartiers au sein d'un entrepôt de la guilde des Paveurs attendant à leurs bureaux (quartier de Tradail).

Ensuite des chariots bâchés acheminent les troncs vers le quartier de Saoithin vers l'ancienne université de nuit. Une bande assure la surveillance et l'élimination de témoins gênants. La milice et garde sont corrompues.

Les magientistes œuvrent au sein de l'ancienne université dévastée et désertée (cf. Livre I, Univers, p. 67) du quartier de Saoithin.

nébulaires nébulaires

Les détrouseurs les effrayent ou les surprennent.

Un allumeur de nébulaires est retrouvé mort, un vol qui a mal tourné.

On assiste à la scène où le cadavre est ramassé par des fossoyeurs.

Soupçon infondé qui se révélera une fausse piste : les allumeurs de nébulaires détournent leurs propres cartouches pour les revendre.

En cas d'escorte les allumeurs de nébulaires ne sont pas attaqués.

On n'hésitera pas tendre une embuscade ou une sérieuse et musclée tentative d'intimidation des personnages.

Une filature discrète permet de débusquer leur repaire.

de(s)

cadavres cadavres

On subtilise les cadavres : on les vide de leur Flux et on remplace leur corps par des pierres.

Aux abords de la ville, on assiste à une scène où un cercueil se renverse, vide !

On cerne le quartier des fossoyeurs en question.

Quelques daöls jetés par ci par là délient les langues.

On parle d'un endroit où la fumée est incommodante (raffinerie du Flux) et des boues infâmes (déchets d'extraction ratée) déversées.