

# Un magientiste qui aurait pu être demorthèn

---

## Scénario pour



Ce scénario se déroule dans le duché de Gorm gouverné par le seigneur Blonag. Ce dernier, cédant à l'appât du gain, laisse raser la forêt de Mor Forsair pour fournir toujours de plus de bois, à des fins beaucoup moins nobles que la menuiserie.

Il s'adresse à un groupe de personnages débutants et leur démontrera qu'il ne faut pas généraliser les choses, faire fi des préjugés et que partout l'exception règne. Le meneur de jeu pourra également y trouver l'opportunité de prouver la diversité des mentalités du peuple d'Esteren.

- **Style** : aventure forestière
- **Cadre** : duché de Gorm (Taol-Kaer) (page 49, LOE – 1. Univers)
- **Saison** : printemps
- **Durée** : 4 heures

### Résumé du scénario

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

- **Racines.** Le seigneur Blonag vend ses troncs aux magientistes pour en extraire le flux d'Émeraude (page 49). Bien que l'ensemble des exactions se commettent dans le duché de Gorm les transactions, elles, se font à Kosvan.
- **Tronc.** Les personnages vivent dans les environs. Chargés par le demorthèn d'un village proche de Mor Forsair (page 49), ils doivent déjouer l'odieux trafic que le seigneur Blonag a mis en place en pillant les ressources forestières au profit des magientistes. Ils pourraient également être engagés par un contremaître qui doit veiller à la bonne tenue des travaux.
- **Branches.** Les personnages doivent se rendre dans la forêt et suivre le travail des bûcherons pour les prendre sur le fait. En même temps ils croisent un magientiste qu'ils peuvent prendre pour le cerveau de toute cette organisation, bien qu'il n'en soit rien.
- **Feuilles.** Les personnages se rendent à Kosvan pour tenter d'enrayer le trafic mais de puissants intérêts œuvrent, notamment la guilde des Paveurs (page 107) qui escorte les troncs vers Osta-Baille. De fil en aiguille cela devrait les mener jusqu'à la capitale talkéride et le scénario « Trafic d'influence ».
- **Vents.** Chaque faction n'est pas stéréotypée car il existe des exceptions notables dans un sens comme dans l'autre. C'est cette différence, cette autre façon de voir, luttant contre les préjugés qui forment la discorde que je souhaite modestement appuyer. On verra aussi que l'intérêt mercantile des uns favorise l'expansion magientiste.

## Enjeux et objectifs

Les intérêts distincts de l'exploitant forestier et du demorthèn sont mêlés dans cette aventure et malheureusement la primauté de l'un pourrait se faire au détriment de l'autre.

De même, ce scénario a pour but de montrer que les apparences peuvent s'avérer trompeuses et que l'habit ne fait pas le moine.

## Avertissement préalable

En ce qui concerne l'implication des personnages par le scénario, ce dernier ne se veut pas limitatif à un seul bord, à une seule vision du membre d'Esteren. Il aurait été dommage de ne réserver cette aventure qu'à une frange bien déterminée de groupes. Il y a fort à parier que les groupes soient de toute façon variés et très certainement composés de membres *a priori* "antagonistes".

Le meneur de jeu devra donc se tenir prêt à improviser et à faire preuve de réactivité en devant procéder à quelques ajustements aux scénarios en fonction du groupe de personnages. Afin de mieux pouvoir gérer les tenants et aboutissants durant la séance il lui est chaudement recommandé de lire en détail l'ensemble du scénario au préalable.

## Implication des personnages

Les personnages peuvent se retrouver impliqués de deux façons distinctes : soit le demorthèn de leur communauté s'insurge de la destruction de la forêt et souhaite qu'ils en apprennent davantage ou se chargent de la préserver au mieux, soit un contremaître a découvert les sabotages et a alerté les personnages. Ce dernier devant en effet en toute urgence honorer une importante commande pour des fortifications de plusieurs hameaux pauvres en bois, il se retrouve en bien fâcheuse position en voyant ses délais de livraison s'accroître par ces actes de malveillance. Il n'est pas impossible qu'une partie du groupe se range du côté du demorthèn ou du contremaître. Aux personnages de choisir.

## Prologue

Originaires de la région les personnages se sentent impliqués d'une manière ou de l'autre dans cette affaire et proposent dans leur assistance pour mener l'enquête et/ou résoudre le problème, quel qu'il soit.

## Acte I : « A la lisière du problème »

Scène 1 : Missionnés

- **Résumé de la scène.** Les personnages reçoivent leurs ordres de missions et quelques renseignements sur la situation actuelle.
- **Décor.** Dans un village aux abords de la côte.

Les personnages sont mis au courant des derniers faits (destruction abusive de la forêt ou sabotages fréquents). Leur employeur les envoie en savoir plus et tenter de déjouer le cours des choses si possible. Le demorthèn insiste sur le saccage d'une forêt ancestrale peuplée de *C'maoghs* tandis que le contremaître martèle qu'il faut que ces convois de bois arrivent aux villages côtiers concernés au plus vite.

## Scène 2 : Le long du rivage

- **Résumé de la scène.** Les personnages se rendent vers la forêt de Mor Forsair en longeant les rivages à partir de leur village côtier et natal. Pour se faire, ils peuvent choisir d'emprunter des chars à voile ou faire le trajet, plus long, à pied.
- **Décor.** Le long d'une mer agitée ou sur le rivage où le danger guette par l'intermédiaire de brigands embusqués entre les rochers ou encore par les sables mouvants qui jonchent les plages.

**1. Embuscade.** Les personnages filent à toute allure sur leurs chars à voile et arrivent aux abords d'un goulot, une sorte d'étranglement sur la plage de sable fin. De chaque côté, quelques récifs rocheux parmi lesquels sont cachés une série de brigands.

Ceux-ci sont vêtus de cottes de cuir rapiécées et rongées par le sel marin (page 227 – Quatre chance sur dix de se détruire au moindre coup). Ils vont tirer à l'arc à distance et s'il le faut, au corps à corps, ils tireront un glaive de son fourreau mais ils ne sont pas téméraires et préféreront la fuite si le combat ne tourne pas à leur avantage (page 238 – Quitter un combat).

Il y a autant de **brigands** que le groupe de personnages augmenté de 2.

Il y a autant de **brigands** que le groupe de personnages augmenté de 2.

Attaque : 12

Défense : 10

Rapidité : 6

Potentiel : 2

Dégâts : 2

Armure : 1

Points de santé : 19/14/9/5

Un câble d'acier - jet de Perception difficile (17) – a été tendu par les brigands afin de stopper la course des chars à voile. En cas de réussite du jet de Perception le conducteur du char doit également réussir un jet de Voyage difficile (17) pour parvenir à s'arrêter avant le piège ou subir les mêmes conséquences que le choc : chaque personnage est projeté de 6m à l'avant (page 240) pour se relever sous une nuée de flèches. A la discrétion du meneur de jeu les véhicules peuvent être endommagés, obligeant le groupe à continuer le voyage sur leurs jambes.

S'ils sont déjà à pied un jet de Perception compliqué (14) leur permet de repérer le piège et l'embuscade. Dans le cas contraire le groupe est considéré comme surpris (page 237 – Embuscade).

**2. Sables mouvants.** Sur la plage, à certains endroits, il y a des sables mouvants prêts à engloutir les imprudents. Le meneur de jeu peut décider que l'un ou l'autre équipement se perde dans la masse boueuse.

A pied repérer les zones de sable traîtresses nécessite un jet de Perception standard (11) contre un jet difficile (17) en char. Vu la succion de ceux-ci, il faut réussir un premier jet de Prouesse compliqué (14) pour s'en extraire. Si le personnage est aidé (corde, objet pour s'accrocher, etc.), la difficulté est abaissée d'un niveau. Pour chaque round passé dans le sable mouvant la difficulté est augmentée d'un niveau. Après 3 rounds le personnage est complètement enseveli et risque l'asphyxie (page 240 – Apnée).

## Acte II : « Sous la futaie »

### Scène 1 : Au camp de base

- **Résumé de la scène.** Les personnages se rendent au camp de base des bûcherons d'où ils rayonnent pour accomplir leur enquête. Ils pourront auprès d'eux mieux se rendre compte de la situation et du contexte.
- **Décor.** On se trouve en bordure de la forêt. Un large chemin y mène pour permettre le charroi. Les personnages ne croiseront aucun chariot bien que le chemin soit parsemé d'énormes ornières fraîches, preuves de passages fréquents. Ils arrivent ensuite dans une vaste clairière au sol nu et martelé. Sur le côté, on trouve une pile de troncs d'arbres déjà élagués. Sur un énorme trépied est posé un arbre que deux hommes scient tandis qu'un autre écorce les troncs à l'aide d'une énorme hache. Les deux hommes, les pieds dans la sciure, arrêtent leur labeur à l'arrivée des personnages. Ils habitent quelques cabanes sommaires de rondins dont les entrées sont barrées par une rangée de pieux acérés, dressés pour contrer la charge furieuse de quelques féondas. Près d'un feu de camp un homme touille dans une marmite cabossée une bouillie infâme.

Les personnages abordent les bûcherons suspicieux. Il faut dire qu'ils sont les cibles d'attaques et de sabotages. S'ils se présentent comme envoyés par le contremaître, il ne leur faudra réussir qu'un jet de Relation standard (11) alors que s'ils parlent de leur lien avec un demorthèn, il leur faudra réussir un jet de Relation difficile (17) car ils fustigent le demorthèn local qui leur met des bâtons dans les roues. Ils narrent les dures conditions avec lesquelles ils doivent composer pour arriver à abattre le travail conséquent que l'on attend d'eux. Du matériel est volé ou abimé durant la nuit et des chariots ont été attaqués ou détournés de leur destination.

### Scène 2 : Sabotage ?

- **Résumé de la scène.** Les personnages vont probablement s'intéresser et enquêter auprès de ces actes de vandalisme.
- **Décor.** Le camp de base et ses abords dans Mor Farsair.

Il s'agit bien de sabotages orchestrés par un demorthèn voisin. Il vient le soir voler des outils dans la réserve ou saboter les pieux et les cordages qui retiennent les troncs. Cela devient dangereux et les fût menaces souvent de dévaler sur un innocent ou sur une des habitations des infortunés bûcherons. La situation pourrait d'ailleurs sérieusement s'envenimer si cela arrivait, ce qui est une option possible d'évolution du scénario mais à n'user qu'en connaissance de cause.

S'ils sont discrets et attentifs, ils pourront prendre sur le fait ce saboteur et lui réclamer des comptes, surtout si son action met en danger la vie d'autrui. Ils pourront les sensibiliser sur le mal qu'il occasionne sans s'en rendre compte.

## Acte III : « Au fait des arbres »

### Scène 1 : Exactions forestière

- **Résumé de la scène.** On a parlé des arbres coupés avidement pour en extraire le flux brut et le raffiner ensuite. Il semble qu'ici les arbres soient seulement abattus pour en

faire de solide palissade qui défendront les villageois d'attaques de féondas. Les personnages se mettent donc en route pour débusquer les bûcherons peu scrupuleux.

- **Décor.** Cette scène se déroule plus à l'intérieur, plus profondément dans la forêt de Mor Farsair. Le meneur de jeu est invité s'il le veut à y faire apparaître l'un ou l'autre élément fantastique de son choix ou l'éventuelle brève apparition d'esprits de la nature, surtout si son groupe comporte un demorthèn.

Les personnages, en s'aventurant dans la forêt, ne tardent pas à tomber sur des zones de coupes qui ne sont pas exploitées par les bûcherons précédemment rencontrés. Elles se trouvent à l'écart mais il semble qu'on ait fait le nécessaire pour abattre suffisamment d'arbres pour y aménager un chemin de passage.

Ils peuvent tomber en journée sur des hommes occupés à abattre sauvagement les arbres. Le soir venu, les mêmes hommes repartent avec leur butin à l'aide de chariots tirés par des boernacs. Ils ne sont pas armés, exception faite de leur cognée (dégâts deux, se manie à deux mains, CO, 80 dB ▲).

Scène 2 : Filature

- **Résumé de la scène.** Les personnages pistent le groupe une fois qu'ils ont fini leur journée.
- **Décor.** Dans la forêt de Mor Farsair en direction de Koskan (page 50)

Les personnages, s'ils suivent les hommes jusqu'au bout du chemin, vont arriver à une clairière en bordure d'une route en direction de Koskan. Pour faire ce trajet, le chargement est laissé à la charge de quelques convoyeurs mercenaires. Ceux-ci sont plus lourdement armés et amurés. Mais peut-être que les personnages poursuivront leur filature pour en savoir plus (cf. Acte IV). Si les personnages devaient agir maintenant l'Acte IV n'aurait pas lieu.

Mais au détour de leur filature, les personnages assisteront à cette curieuse scène (cf. scène 3).

Scène 3 : Un magientiste raisonné

- **Résumé de la scène.** Les personnages font la connaissance d'un magientiste qui applique une extraction raisonnée de flux brut.
- **Décor.** Dans un bosquet de bouleaux.

Les personnages vont être attirés par la promenade d'un homme seul et équipé d'outils pour le moins étrange. A son allure ou à son attirail, il est dur de savoir qu'il s'agit d'un magientiste. Il faudrait le suivre à sa demeure pour y voir son outillage perfectionné et étrange d'extraction de flux ou l'apostropher pour en savoir plus. Sans une connaissance importante en Erudition (Raison), à l'aide de Disciplines adéquates des personnages non magientistes auraient de la peine à deviner son statut.



Celui-ci se dirige vers un bosquet de bouleaux où quelques temps après il se met au travail. Les personnages le voient saisir un drôle d'ustensile (**gouge**) et le planter dans



Un magientiste qui aurait pu être demorthèn – *Les Ombres d'Esteren*

5

l'écorce de l'arbre et le faire tourner à l'intérieur. Il le retire bien vite et place alors un autre objet (**gouterelle**) pour le moins étrange. Il termine enfin son manège par y pendre un seau. Sans intervention des personnages, il va se déplacer auprès d'un second arbre et faire de même (gouge ci-dessus à gauche – gouterelle ci-dessus à droite).

En fait, profitant du bourgeonnement du printemps, il exploite la montée de sève pour en récolter près de 3 litres par arbres, soit 3 doses à raffiner par la suite.

Si les personnages l'apostrophent, il se montrera cordial et n'hésitera pas à leur expliquer son procédé qui prend soin de la forêt mais lui assure une extraction correcte de flux. Étant seul dans sa tâche, ses autres collègues n'apprécient pas vraiment sa façon de faire, il ne peut « s'attaquer » aux érables qui lui fourniraient près de 68 à 70 L par arbre !

Cette rencontre permet aux personnages de se rendre qu'il existe une nuance au sein des magientistes. D'ailleurs, si ceux-ci veulent s'y intéresser de plus près et s'ils ont été corrects et aimables avec l'homme, celui-ci pourrait les prendre comme disciple, notamment pour l'aider à extraire la sève et la raffiner (page 263 – Installations d'extraction et ouvriers).

## Acte IV : « Aux racines du mal »

Scène 1 : Via Koskan

- **Résumé de la scène.** Les personnages suivent le convoi et arrivent en vue de Koskan.
- **Décor.** Koskan est une ville de passage de fret et de personnes. La corruption est y de mise, voire obligatoire pour toute entreprise.

Les convois sont amenés prestement dans un bâtiment annexe au château. Ils ne subissent aucun contrôle de la garde au point de passage, ce qui n'est pas le cas des personnages s'ils s'y présentent. Il faut peu de temps pour voir arriver un intendant du château, payer les convoyeurs et prendre possession du chargement qui sera vite transféré sur des bateaux, lesquels ne tarderont pas à faire route vers Osta-Baille. L'intendant du château empoche une lettre de change de l'affréteur qui se frotte les mains et se réjouit de l'affaire rondement menée. L'intendant repart au château avec le précieux document et son escorte.

Scène 2 : Arrivée à Osta-Baille

- **Résumé de la scène.** Les personnages arrivent à Osta-Baille via la route entretenue par la Guilde des Pavés (page 107) ou par bateau.
- **Décor.** Osta-Baille (pages 60 et suivantes).

Les personnages arrivent à Osta-Baille et il leur faudra y mener l'enquête pour en savoir plus. A ce titre, le meneur de jeu peut poursuivre l'aventure avec le scénario intitulé « Trafic d'influence ». Ce sont des magientistes qui œuvrent discrètement au sein de l'ancienne université dévastée et désertée ainsi que ses abords (page 67).

**pitche\_AT\_base.be**

Relecture critique et attentive : **Iznurda**

*Merci à lui*