

PROPHÉZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

Les sauvages de la forêt MERE

Niveau du scénario : Confirmé

Tendance du scénario : Dragon (c.f. spécial)

Statut moyen des PJ : 1 à 3

Elu : Indiférent

Etoile : Indiférent

Spécial : Le but du scénario est de mettre les PJ au contact d'un peuple de "sauvages" a priori paisible, et une fois qu'ils ont pu sympathiser, de les mettre devant un cas de conscience : aider ce peuple contre une cité draconiste hostile, rallier le camp draconiste contre les sauvages, ou faire les diplomates entre les deux camps, tout en essayant de comprendre ce qui crée l'hostilité entre les deux camps.

Crédits

Auteur

Marc

Mise en page

Bubu

Illustrateur

Chimère

Relecture

Bubu

Flip

Panda

Cette aventure s'adresse à un groupe de personnages de niveau débutant à moyen qui, à la suite d'une aventure ou dans le cadre d'une campagne, s'aventure dans la Forêt Mère. Le supplément Les enfants de Heyra peut se révéler utile pour développer des intrigues secondaires. Le déroulement du scénario est très ouvert ; vous trouverez donc dans ces lignes une mise en situation et des pistes relatives à l'évolution potentielle de l'histoire.

promenons-nous dans les bois...

Tout commence alors que les personnages, pour une raison ou une autre (voyage entre deux volets d'une aventure, intermède au milieu d'une campagne...) traversent la Forêt Mère. Ils ont probablement quitté Havre quelques jours plus tôt et se sont enfoncés dans le gigantesque océan de verdure qui recouvre le nord-ouest des terres draconiques. Il fait doux en ce milieu de cycle de Moryagorn, et les PJ suivent tranquillement leur chemin en s'émerveillant de la diversité de la végétation. Soudain, rompant avec le chant des oiseaux, des cris distants et confus attirent l'attention des PJ. Ils ne durent qu'un instant, mais les gazouillis ne reprennent pas pour autant. L'atmosphère s'est soudain rafraîchie, ce qui ne manquera pas d'interpeller l'attention de nos voyageurs.

A quelque distance de là, à l'écart du chemin, une jeune femme de la tribu des Ikuandi (cf. encadré Ikuandi, Kerkantui, Elselderdi : Histoire d'un peuple sauvage) qui vient de finir sa cueillette, s'apprête à rentrer à son village lorsque trois hommes surgissent des arbres et se mettent en travers de son chemin. Voyant leur mine patibulaire, elle cherche à les esquiver mais les gaillards se lancent à sa poursuite et la rattrapent rapidement. Ils la plaquent au sol brutalement et entreprennent de la violer. La jeune femme rue, tente de donner des coups de talon, mais rien n'y fait, les hommes sont trop forts pour elle. Elle hurle alors de rage autant que de désespoir, cri qui parvient jusqu'aux oreilles des PJ.

Mais ces derniers sont bien loin : ils doivent

d'abord s'orienter et parvenir à localiser la provenance des cris... N'hésitez pas à rendre cette partie stressante, surtout si vos joueurs sont des chevaliers au grand cœur ! Ils doivent bien sentir qu'un être fragile est en train de souffrir, probablement en train de se faire massacrer, quelque part, là, devant eux, derrière le rideau de végétation. Elle n'est pas loin mais les échos de la forêt sont trompeurs, et chaque gémissement leur donne l'impression de venir d'une autre direction, d'être diablement proche puis éloigné. Vous pouvez également demander des jets de **perception** et d'**orientation**, sans spécifier de difficulté et dont la seule utilité est de les stresser d'autant plus. Il est bien entendu que les PJ vont arriver au moment crucial, sinon le scénario est bon pour la corbeille à papier !!!

Les cris de la jeune femme cessent finalement lorsque l'un des hommes la saisit par les cheveux et lui tire la tête en arrière avant de la projeter contre le sol. Elle sombre immédiatement dans l'inconscience. Les brigands en profitent pour la violer. Mais la victime reprend rapidement connaissance, repousse brusquement l'homme en train de profiter de sa chair et lui décoche un violent coup de pied dans les parties génitales. De nouveaux cris de douleur parviennent aux PJ, ce qui va leur permettre de localiser la scène, d'autant plus que cette fois, les cris sont accompagnés de jurons.

Cependant, les compères du violeur blessé ont le temps de se ressaisir et l'un d'eux décoche un coup de poing à la jeune femme. Alors qu'elle titube, sonnée, il dégaine un poignard et le lui plonge dans le ventre en l'insultant. Il la laisse alors s'effondrer pour se porter au secours de son compagnon

encore plié en deux, le souffle coupé. C'est à ce moment que les deux hommes encore valides perçoivent les bruits trahissant l'approche des PJ ; ils décident de battre en retraite. Quelques instants plus tard, les personnages surgissent dans la petite clairière où a eu lieu le viol. Ils aperçoivent aussitôt la silhouette de la jeune femme qui essaie de ramper en direction de la forêt. Elle est quasiment nue à l'exception d'un pagne de peau qui lui descend jusqu'à mi-cuisse.



En les entendant approcher, la jeune femme se retourne dans leur direction, s'appuyant sur un coude. Les PJ peuvent alors découvrir un visage ensanglanté et tuméfié encadré par de longs cheveux noirs, et un corps fin et musclé couvert d'ecchymoses. L'abdomen est couvert du sang qui s'échappe d'une blessure au flanc droit : un jet de **Premiers soins** (diff.15) s'impose. Mais auparavant, il va falloir calmer la fille dont les yeux verts et l'attitude de recul expriment clairement la terreur. Si nécessaire, faites faire des jets de **psychologie** (diff.12) ou d'**éloquence** (diff.15), et surtout, profitez de cette occasion pour lancer une belle séance de roleplay qui fera redescendre la tension. Cette scène risque d'être d'autant plus intéressante que la jeune femme ne semble pas comprendre le langage draconique et

s'exprime dans une langue inconnue des PJ. Laissez les donc se débrouiller pour la rassurer et communiquer avec elle.

Une fois convaincue que les PJ ne lui veulent pas de mal, la jeune femme se laissera soigner et aura tendance à se relâcher un peu. Bien qu'elle connaisse en réalité quelques rudiments du langage draconique (cf. ci-dessous), la "sauvage" va conforter les PJ dans l'idée que les peuples primitifs ne pratiquent pas leur langue. Ainsi, elle pense qu'ils

s'exprimeront librement devant elle, ce qui lui permettra d'obtenir des informations quant à leurs véritables intentions. A force de gestes et de mots, les PJ finiront par apprendre que la jeune femme se nomme Chaorë et qu'elle habite un village dans la forêt. Elle essaiera d'ailleurs de leur faire comprendre comment la ramener parmi les siens.

Le village des Ikuandi n'est pas bien loin de la clairière, à peine à une heure de marche. La blessure de Chaorë ne lui

permet cependant pas de se déplacer très rapidement. De plus, si les soins apportés par les PJ n'ont pas été efficaces (échec), il se peut que la blessure s'infecte. Elle pourra également se rouvrir si la jeune femme se déplace par elle-même (ce serait une bonne idée de lui confectionner une litière : jet de **survie (forêt)** ou d'**artisanat** - plusieurs spécialités peuvent être utilisées, telles que corderie ou menuiserie ; à vous de déterminer si les PJ disposent des connaissances nécessaires - de diff.10 à 15 en fonction de la compétence). En définitive, n'hésitez pas à développer le voyage jusqu'au village de manière à amorcer les relations avec Chaorë. Un lien pourrait ainsi commencer à se former avec l'un des PJ, notamment lors des soins, lien qui va prendre une certaine importance à l'arrivée au village (cf. plus bas).

IKUANDI, KERKANTUI, ELSELERDI : Histoire d'un peuple sauvage

Par Vilnius de Trebisend

En l'an 1308 de l'Age des Empires

Autrefois, un peuple appelé " Ekalanti " vécut au sein de la Forêt Mère. Il prospérait dans une grande cité de pierre. Et puis la guerre et les maladies s'abattirent sur les Ekalanti. Les survivants quittèrent la cité et se réfugièrent dans les arbres par petits groupes. Le peuple, disséminé, était voué à s'éteindre, mais un chef, Hased, parvint à reconstituer une unité. Il regroupa les villages et de nouveau, les Ekalanti pensèrent connaître la prospérité et la paix. Celle-ci dura près de 50 ans. Lorsque Hased mourut, âgé de 80 ans, il laissa derrière lui trois fils : Ikuand, Kerkantu et Elselerd. L'aîné, Ikuand, prit la succession de Hased mais Kerkantu se rebella. C'était un guerrier avide de pouvoir et il voulut se battre pour s'imposer. De nombreux chasseurs le soutenaient et les Ekalanti furent sur le point de s'entretuer. Et puis Elselerd se dressa entre ses deux frères. Kerkantu, furieux, voulut le tuer mais Elselerd était une force de la nature, et le géant terrassa son frère qui finit par accepter la discussion. Les trois frères s'isolèrent une nuit durant au cœur de la forêt. Personne ne sait ce qu'ils se dirent mais lorsqu'ils se présentèrent à leur peuple, ils annoncèrent que chacun d'entre eux prendrait la tête d'une tribu. Ainsi naquirent les Ikuandi, les Kerkantui et les Elselerdi.



Ce n'est qu'en levant les yeux qu'ils distinguèrent enfin le village natal de la jeune femme qu'ils ont sauvé. Des dizaines de huttes sont perchées dans d'énormes arbres, greffées autour des troncs ou construites en travers des branches les plus solides. De nombreuses silhouettes se déplacent d'une hutte à l'autre en sautant de branche en branche, en se laissant coulisser le long d'un tronc, en filant dans les airs le long d'une corde, ou tout simplement en descendant de frêles escaliers. Sur des terrasses faites de rondins de bois, des femmes aussi peu vêtues que Chaorë sont en train de préparer le repas du soir.

Tandis qu'ils observent le village, les PJ sont approchés par un groupe d'hommes et de femmes, tous vêtus de simples pagnes et portant parfois des colifichets autour du cou ou des poignets. Ils reviennent visiblement d'une longue journée de chasse et de cueillette. Ils n'ont pas l'air particulièrement hostiles mais en voyant l'état de Chaorë, ils prennent un air inquiet. La jeune femme semble les rassurer en quelques mots. Mais elle est à bout de force et semble s'affaïsser dans les bras de celui qui l'a soignée ou à défaut, de celui qui s'est montré le plus prévenant et qu'elle considère comme son

bienvenue chez moi

premiers contacts

Finalement, alors que les lueurs du soleil s'estompent, les PJ pourront percevoir les sons et les odeurs d'un village en activité. Pourtant, ils ne distingueront rien a priori.

sauveur. Un jeune homme arrive alors d'un pas vif tout en criant un mot en regardant vers le village ("H'aasuv !"), puis arrache littéralement Chaorë des bras du PJ. Si ce dernier essaie de lutter, le chasseur se fait menaçant, mais dans un effort, Chaorë lève la main comme pour imposer la paix entre le "sauvage" et les "civilisés".

Un instant plus tard, un homme descend de l'arbre principal le long d'un escalier qui s'enroule autour d'un immense tronc. Il semble âgé d'une quarantaine d'années, a le crâne dégarni et, bien que son corps semble robuste, se déplace en s'appuyant sur un long bâton de chêne. Il s'approche aussitôt de Chaorë et du jeune homme qui la tient sans prêter attention aux étrangers. Ils échangent quelques mots dans un langage incompréhensible puis fait signe à deux autres chasseurs de porter la jeune femme au village. Enfin, il s'approche des PJ, les regarde longuement un à un, inspire longuement, puis prend la parole. A la surprise des PJ, il s'exprime en draconique, d'une manière imparfaite et avec un fort accent certes, mais il est parfaitement compréhensible.

" Vous avez sauvé ma fille, soyez remerciés ! Je suis H'aasuv, chef des Ikuandi, et je souhaite à vous la bienvenue. Restez avec nous ce soir. Je dois m'occuper de ma fille, mais nous nous verrons plus tard. Cerlinya va vous montrer où vous pouvez vous reposer. Nous parlerons tout à l'heure. "

H'aasuv fait alors un signe à une jeune fille de petite taille. Elle doit avoir une vingtaine d'années, et son corps tout en rondeur contraste fortement avec celui mince et élancé des chasseurs et des cueilleurs. Cerlinya ne regarde pas les PJ dans les yeux et semble intimidée. Elle ne parle pas le draconique mais s'efforcera de deviner ce que les PJ pourraient essayer de lui dire (là encore, l'occasion de débiter quelques scènes de roleplay mémorables est trop belle pour être manquée. Prenez cependant en compte que cette fois, l'interlocuteur des PJ

ne parle pas du tout leur langue). Elle les guide vers le village le long de l'escalier par lequel H'aasuv est arrivé. Celui-ci, ainsi que le jeune homme qui s'était précipité pour prendre Chaorë dans ses bras ont déjà disparu dans les arbres.

Petit à petit, en prenant de la hauteur, les PJ vont saisir l'étendue du village. De nombreuses huttes apparaissent au regard une fois le premier feuillage passé. Certaines, construites sur les branches les plus robustes, sont longues et élaborées. D'autres, plus petites, sont constituées de simples branchages et recouvertes de quelques feuilles. C'est vers une hutte de ce type que Cerlinya amène les PJ. D'un geste, elle les invite à s'installer à l'intérieur. Puis, elle s'en va, mais revient quelques instants plus tard avec un panier rempli de fruits de la forêt qu'elle dépose à l'entrée avant de repartir définitivement.

Les PJ vont alors pouvoir faire un bilan et éventuellement observer le village. S'ils sont attentifs, ils pourront apercevoir en contrebas H'aasuv qui sort d'une grande hutte construite autour du tronc d'un gros chêne. Plusieurs femmes entrent et sortent avec des paniers d'herbes, des linges et des récipients remplis de liquide. Il n'est pas bien difficile d'en conclure que Chaorë y est probablement soignée. Personne n'empêchera les PJ de sortir de la hutte et de se promener dans le village, voire de descendre au sol. En revanche, ils seront observés avec curiosité par les habitants qu'ils pourraient alors croiser ; des enfants viendront les voir de près, essayant de toucher leurs armes ou des objets qu'ils n'ont jamais vus. Toute tentative de contact de leur part déclenchera un réflexe de fuite de la plupart des adultes, alors que les enfants, timides au premier abord, continueront de suivre les PJ où qu'ils aillent dans le village et finiront par accepter un contact si cela peut représenter un jeu à leurs yeux. Si la plupart des habitants n'ont pas l'air hostile, juste quelque peu effrayés pour certains, les PJ pourront tout de même constater que quelques-uns les regardent

avec méfiance.

Les Ikuandi

Au coucher du soleil, Cerlinya vient chercher les personnages et leur fait signe de la suivre. Ils empruntent quelques passerelles et arrivent enfin à une plate-forme sur laquelle est construite une grande hutte. H'aasuv vient les accueillir à l'entrée et les invite à l'intérieur. Une vingtaine d'Ikuandis sont réunis autour d'un grand feu et discutent. A l'entrée des PJ, le silence se fait. Tout le monde observe les étrangers qui sont amenés jusqu'aux places d'honneur à côté du chef, devant le feu. Il est temps de faire connaissance.

La discussion est ouverte : le chef n'a pas prévu de tenir un long discours. Il souhaite simplement mieux connaître ceux qui ont sauvé sa fille. Il interrogera les PJ sur leur intervention et en échange, il répondra sans détour aux questions que pourront lui poser les PJ. Laissez le dialogue s'installer entre les Ikuandi et eux, ça n'en sera que mieux pour que ces derniers soient ensuite affectés et troublés par les événements qui vont suivre. N'oubliez pas que si H'aasuv comprend en partie le draconique et s'exprime correctement dans cette langue, il rencontrera des difficultés pour des discussions pointues, ce qui demandera des efforts de part et d'autre pour parvenir à communiquer. Inspirez-vous de l'encadré Histoire de la rencontre de deux peuples qui explique notamment dans quelles conditions H'aasuv a appris la langue draconique.

Par ailleurs, commencez à introduire des éléments relatifs aux tensions qui existent entre " sauvages " et draconistes. Ainsi, si les PJ ou H'aasuv parlent du viol de Chaorë, le jeune homme que les PJ ont déjà vu éclatera brusquement de colère en disant que " les Kerkantui ont raison ", que " les draconistes apportent le malheur, le sang et la mort ! ". A ce moment, H'aasuv

présentera l'excité : il s'agit de Banglid, l'un des meilleurs chasseurs de la tribu. Il passe sous silence pour l'instant le fait que le jeune homme courtise Chaorë. Si les PJ veulent en savoir plus, H'aasuv commencera à parler des rumeurs provenant des deux tribus voisines, les Kerkantui, une tribu guerrière, et les Elselerdi, composée de pacifiques cousins des Ikuandi. S'ensuivra alors une discussion agitée au cours de laquelle H'aasuv s'efforcera de présenter calmement la situation (cf. l'encadré Naissance d'un conflit) tandis que Banglid parlera avec rage et sur un ton belliqueux. Le jeune homme rapporte notamment les crimes perpétrés sauvagement sur certains membres de la tribu des Kerkantui. H'aasuv répondra qu'il faut se méfier de ces derniers qui n'ont pas tellement évolué depuis l'époque de Kerkantu (cf. l'encadré Ikuandi, Kerkantui, Elselerdi : Histoire d'un peuple sauvage).

Banglid parlera alors de la disparition de jeunes filles Elselerdi et appellera à la méfiance vis à vis des étrangers. Il accuse les draconistes d'essayer de les endormir pour mieux les anéantir. H'aasuv émettra des réserves, mais sur un jet de **Psychologie** diff.12, les PJ pourront percevoir que le vieux chef est assailli par le doute.

N'hésitez pas à malmener les PJ qui seront pris à partie par Banglid et ses partisans, tandis que H'aasuv, plus mesuré, essaiera de tempérer les réactions de son peuple : il ne faut pas oublier que les PJ ont sauvé Chaorë. Et surtout, encouragez vos PJ à se mêler de cette histoire. Plusieurs choix s'offrent à eux : défendre leur " civilisation ", se joindre aux Ikuandi, ou encore adopter la neutralité et essayer de trouver une explication. Chaque choix aura bien sûr des conséquences (cf. ci-dessous). Quoi qu'il en soit, les PJ pourront remarquer que Banglid est plutôt virulent à leur égard, et plus particulièrement envers celui que Chaorë considère comme son sauveur.

Si les PJ s'inquiètent de la santé de la fille du chef, celui-ci les remerciera de leur

sollicitude et les rassurera sur les blessures de Chaorë : la blessure à la tête n'est pas inquiétante et, si le coup de poignard est un peu plus grave, la jeune fille sera sur pied très rapidement. H'aasuv rajoutera qu'elle tient d'ailleurs à être présente au repas que la tribu organisera le lendemain midi en leur honneur. Quant à une éventuelle visite au chevet de la blessée, H'aasuv expliquera

gentiment mais fermement que la jeune femme doit se reposer. Si les PJ sont attentifs, ils pourront s'apercevoir que Banglid leur jette un regard de haine pure à ce moment précis. Finalement, alors que la soirée est bien avancée, H'aasuv raccompagne les PJ à leur hutte.

HISTOIRE DE LA RENCONTRE DE DEUX PEUPLES

Quelque part entre Havre et Temeth, au beau milieu de la Forêt Mère, un groupe d'humains s'est installé sur une colline afin d'exploiter certaines ressources particulières, dont une essence arboricole rare. Cette " colonie ", qui n'avait au départ pas de nom, était composée pour l'essentiel de Prodiges et d'artisans. De nombreux sans-caste furent rapidement attirés et, en l'espace d'une année, la cité de Linnith fut fondée sur les flancs de la colline. La population de la ville se stabilisa aux alentours de 500 âmes jusqu'au jour où un exploitant forestier vivant à l'écart de la cité découvrit les ruines d'une cité antique, ce qui entraîna bientôt l'arrivée d'érudits et d'explorateurs. La ville connut ainsi un nouveau boom démographique.

Il y a un peu moins de deux ans, un petit groupe d'explorateurs eut la surprise de rencontrer des " sauvages " qui vivaient à environ une journée de marche de Linnith. Ces humains ne semblaient pas agressifs et les explorateurs nouèrent rapidement des liens avec la tribu appelée " Ikuandi ". Pendant plusieurs mois, des érudits rendirent visite aux habitants de ce peuple et surtout à leur chef, H'aasuv, particulièrement favorable aux échanges culturels. H'aasuv apprit rapidement des rudiments de la langue des " civilisés " et enseigna à ses visiteurs celle de son peuple. Les érudits apprirent également l'existence de deux autres tribus de " sauvages ", mais les contacts ne furent pas aussi enthousiasmants : les Kerkantui étaient belliqueux et les Elselderdi très craintifs et réservés.

Les habitants de Linnith et les " sauvages " vécurent en paix pendant quelques mois après les premiers contacts, et les marchands de la cité commencèrent à établir des échanges commerciaux avec les Ikuandui. C'est alors que survinrent les premiers incidents...

La cérémonie

Les PJ sont libres d'aller et venir à leur guise dans le village. Ils peuvent ainsi essayer de discuter avec les autochtones (qui ne parlent cependant pas le draconique !). Vers la mi-journée le lendemain de leur arrivée, ils sont de nouveau convoqués auprès de H'aasuv. Comme il leur a annoncé la veille, une petite fête a été organisée en leur honneur et cette fois, c'est tout le village qui s'est rassemblé sur une grande plate-forme située à une dizaine de mètres

du sol. Plusieurs Ikuandi mettent de l'ambiance au moyen de tam-tams tandis que d'autres dansent. Lorsque les PJ se sont enfin installés, Chaorë est amenée dans une chaise. Elle a l'air passablement ragailardie et sourit aux PJ, en particulier à son "sauveur". H'aasuv s'entretient quelques instants avec elle et des murmures parcourent la foule. Personne ne daigne expliquer ce qui se passe aux PJ, d'autant plus que les seuls à pouvoir répondre à leurs questions sont justement Chaorë et H'aasuv. Banglid, qui s'est mis à l'écart, semble broyer du noir. Enfin, le chef du village demande au

“sauveur” de Chaorë (à défaut, il vous faudra désigner le PJ qui peut être considéré comme tel par la jeune femme) de s’approcher de lui. La fille du chef se lève alors à son tour et H’aasuv les prend tous deux par la main. Il ajoute quelques mots dans sa langue sans prêter attention à d’éventuelles remarques. Finalement, le chef se retire et la foule pousse des cris d’acclamation et de joie. Chaorë se tourne vers le PJ et prend timidement ses mains entre les siennes. Elle lui explique alors que selon la tradition de son peuple, il a acquis un droit d’union sur elle. La coutume veut que la jeune femme doive alors donner son accord. Elle prévoit également que si l’homme ne profite pas de cette occasion, tout autre homme présent peut alors revendiquer son droit au mariage sans que la femme n’ait de mot à dire. Les éventuels prétendants doivent alors s’affronter à mains nues afin que l’époux soit désigné.

Chaorë, en accord avec son père, a décidé d’épouser le PJ envers qui elle éprouve beaucoup de gratitude - l’amour viendra peut-être par la suite ! Elle sait que Banglid la désire et que c’est là pour elle l’occasion unique d’épouser un autre homme que lui.

Banglid est en effet admiré chez les Ikuandi pour ses qualités de chasseur et aucun membre de la tribu n’oserait demander la main de son élue. Mais il est aussi connu pour être une bête plus qu’un homme, et Chaorë n’a aucunement l’envie de devenir son esclave.

La jeune femme explique donc calmement la situation au PJ. Il apparaît clairement à celui-ci que le choix est délicat : s’il refuse, ce sera très certainement un terrible affront pour H’aasuv. Par ailleurs, Banglid pourra en profiter pour s’unir à Chaorë et régler leurs comptes à tous les PJ. Enfin, rappelons que Chaorë est une jeune femme plutôt séduisante. Le PJ aura-t-il le cœur de laisser une si jolie créature entre les sales pattes du chasseur ?

S’il accepte de se “ sacrifier ” et de s’unir à Chaorë, celle-ci prononcera les paroles d’accord normalement déclamées par le prétendant, ce qui déclenchera une nouvelle vague d’acclamations tandis que Banglid disparaîtra, visiblement furieux. La jeune mariée expliquera alors au PJ qu’il doit la prendre dans ses bras pour l’emmener dans leur hutte nuptiale où elle pourra lui apprendre sa langue...

Et si... les personnages ne sont pas des héros chevaleresques !

Il se peut que le PJ élu par Chaorë juge hors de question de s’unir à cette sauvage certes bien sympathique et séduisante, mais qui reste avant tout une sauvage dont le peuple pourrait bien devenir l’ennemi du sien ! Chaorë prendra alors la réponse en chancelant, sollicitant l’aide de son père pour se rasseoir. Celui-ci jettera un regard noir au PJ tandis que Banglid poussera un cri triomphant avant de demander la main de la jeune femme. En l’absence d’un autre prétendant, H’aasuv n’aura d’autre choix que de consentir à l’union et le chasseur emmènera Chaorë dans sa hutte pour lui faire subir de nouveaux outrages. L’ambiance va considérablement tomber, même si H’aasuv assure comprendre le choix du PJ et renouveler ses remerciements.

Le choix

Quelle que soit la décision du PJ, les choses vont bientôt prendre une nouvelle tournure. Tandis que les jeunes époux se sont isolés et que tout le village festoie, un groupe d’une dizaine d’hommes vêtus comme les Ikuandi

fait irruption. Ils ont l’air tout à fait pacifiques, mais leur visage est grave. Le temps qu’ils s’approchent de H’aasuv, celui-ci glissera aux PJ que se sont des Elselerdi, une tribu cousine des Ikuandi. Le chef accueille les nouveaux venus puis, après avoir présenté ses invités, fera une traduction au fil de la discussion. Les Elselerdi viennent en fait annoncer que

plusieurs de leurs cueilleuses ont été sauvagement massacrées par des “ guerriers de la ville ”. Les Elselardi ajoutent que les Kerkantui avaient raison : le peuple draconique est venu pour les anéantir ou les réduire en esclavage !

C'est le moment que choisit Banglid pour faire son retour. Il vient se placer aux côtés des Elselardi et lance un appel à la guerre contre l'envahisseur. La mère de Chaorë, face à la gravité de la situation, vient tirer prématurément les tourtereaux de leur nid afin qu'ils participent au débat qui s'instaure : faut-il ou non riposter ?

Jusqu'à présent, seuls les Kerkantui souhaitaient la guerre. Les timorés Elselardi, après le massacre qui vient d'avoir lieu, semblent finalement convaincus par les paroles des guerriers, mais viennent recueillir l'avis du sage H'aasuv et de son peuple. Banglid ne va pas manquer d'essayer de faire pencher la balance dans le sens de la guerre. H'aasuv redoute cependant un affrontement avec “ la civilisation ”. Il sait que les hommes de Linnith sont mieux équipés que son peuple. Par ailleurs, il est étonné que ceux qu'il a longuement fréquentés se soient rendus coupables des massacres dont ils sont accusés. Il ne doute pas de la réalité des agressions - sa fille en est la preuve vivante. Mais il ne sait pas non plus qui sont les véritables coupables. Les PJ sont également la preuve vivante que les “ hommes de la ville ” ne sont pas nécessairement mauvais.

Les PJ vont alors être pris à partie, aussi bien par H'aasuv qui leur demande aide et conseil, que par les partisans du conflit qui vont les accuser de félonie, d'espionnage et de bien d'autres maux. Chaorë, soucieuse de l'avenir de son peuple, suppliera son mari d'intervenir. Quel sera leur choix ?

A partir de ce moment, le scénario passe d'une partie relativement linéaire (bien que comportant de nombreuses séquences libres) à une partie totalement ouverte. En effet, le but de la partie linéaire est de mettre les PJ au contact d'un peuple “ sauvage ” et

de leur montrer que ce ne sont pas tous des êtres sanguinaires au service de Kalimsshar, bien qu'ils évoluent en dehors du giron des Dragons. Une fois la relation avec les Ikuandi bien ancrée, on crée un choc en introduisant ce malaise qui règne entre les deux peuples. Ce qui est alors intéressant, c'est d'observer de quelle manière les PJ vont réagir. Bien entendu, en fonction de leur choix, la seconde partie du scénario peut changer du tout au tout. Ne pouvant prévoir toutes les actions des PJ, je me contenterai d'évoquer les trois types de situations auxquelles vous pouvez être confronté :

a) Qu'ils soient convaincus par les autochtones ou par une récente épouse, qu'ils éprouvent de la sympathie pour eux etc., les PJ peuvent décider de défendre les “ sauvages ” contre les “ civilisés ” et ainsi se ranger aux côtés de Banglid. Celui-ci n'en deviendra pas un ami pour autant, bien au contraire. Mais les conséquences d'un tel choix sont immédiates : malgré ses doutes, H'aasuv ne pourra pas s'opposer à une guerre désormais inéluctable. Les PJ pourront alors faire profiter les Ikuandi et leurs cousins de leurs connaissances de la civilisation draconique pour vaincre le peuple de Linnith. L'issue d'une telle guerre est incertaine dans un premier temps. Mais sur le long terme, il y a des chances que les draconistes utilisent tous les moyens à leur disposition pour éradiquer ces “ sauvages ”. Il y a fort à parier que ce sera alors le déclin rapide des Ikuandi, des Elselardi et des Kerkantui.

b) Les PJ sont effrayés par les réactions des autochtones. Ils les prennent pour des barbares ou en tout cas, se rendent compte brusquement que c'est leur “ civilisation ” qui est menacée. D'une manière où d'une autre, ils cherchent à s'enfuir du village Ikuandi pour prévenir les autorités de Linnith. La fuite peut être discrète (les PJ font semblant de temporiser ou d'être d'accord avec les partisans de Banglid avant

de s'enfuir une fois la nuit tombée) ou pas (il y a alors toutes les chances pour que Banglid et ses hommes essaient de les transformer en chair à pâté). Le conflit va éclater et son issue sera défavorable au peuple de H'aasuv qui sera cette fois définitivement effacé de la surface de Kor.

c) Les PJ cherchent une solution diplomatique : ils commencent à apprécier ce peuple à sa juste valeur mais en même

temps, ils ne peuvent envisager de laisser massacrer les habitants de Linnith. Il va donc leur falloir trouver une solution. Plusieurs en fait : une première pour arriver à temporiser et faire en sorte que H'aasuv retienne ses troupes malgré l'ardeur guerrière de Banglid et des Kerkantui. Et une autre qui permettra d'élucider les attaques perpétrées contre les " sauvages " et d'empêcher le conflit.



Histoire : Fondée en 1301AdE, Linnith n'est pas destinée à durer. Elle n'est d'ailleurs pas baptisée lorsque les premiers colons établissent leurs tentes. Petit à petit, la cité grandit et en quelques années, devient une véritable enclave dédiée à l'exploitation forestière. La rencontre avec les Ikuandi, les Elseledi et les Kerkantui constitue la première pierre d'un nouvel avenir pour Linnith : soit une fin accélérée en cas de conflit, soit une nouvelle croissance en cas d'alliance avec les " sauvages ".

Population : 850 habitants dont une centaine de Citoyens (30% d'artisans, 15% de Prodiges, 15% d'érudits, 10% de voyageurs, 10% de protecteurs, 10% de commerçants, 5% de combattants et 5% de mages). La cité est placée sous la protection et la bénédiction d'un dragon de la nature adulte de principe masculin, Arofannel.

Architecture : Établie sur les hauteurs d'une petite colline, Linnith comporte toujours quelques-unes des grandes tentes longues plantées par les premiers colons, chacune pouvant abriter 5 ou 6 familles de travailleurs forestiers. Avec le temps, quelques bâtisses en dur on fait leur apparition, mais comme la plupart des constructions de la Forêt-Mère, il s'agit de maisons de bois. A Linnith, il s'agit de maisons construites sur de petits pilotis destinés à compenser la déclivité du terrain et ne comportant pas plus de un étage, souvent limitées à un rez-de-chaussée. Parmi ces bâtisses se trouvent cinq auberges ou tavernes destinées à réchauffer les cœurs des travailleurs forestiers après une bonne journée de travail, une vingtaine de commerces et un temple de Khy, qui est en réalité le Siège des Concessions. Seuls les plus riches citoyens et quelques rares sans-caste disposent d'une telle maison pour habitation. Enfin, il faut évoquer les quelques plates-formes construites dans les branches des gigantesques arbres de la région, sur lesquels se dressent des huttes. Il s'agit là des habitations de colons persuadés d'être ainsi mieux protégés des prédateurs qui rôdent la nuit (ce qui est on ne peut plus faux !).

L'ensemble de la ville est entouré d'une palissade constituée de rondins de bois de 1m50 de haut, doublés entre eux de manière à atteindre une hauteur de 3m et une épaisseur de 50cm. Elle a avant tout pour objet de protéger les colons des créatures hostiles, personne ne s'attendant à devoir mener une guerre contre d'autres humains par ici.

Lieux spécifiques : Le Siège des Concessions gère l'activité forestière en répartissant les zones d'exploitation entre les différents travailleurs. Ces activités sont réglementées par un représentant de la caste des commerçants, le marchand (III) alyzéen Limar Fisbonn qui

travaille en étroite collaboration avec un Prodige (III), Tzjin'Fan.

Activité : Toute l'économie de Linnith repose sur l'exploitation d'essences arboricoles rares disponibles dans la région, qui occupe nombre d'habitants de la cité ainsi que des ouvriers forestiers qui n'hésitent pas à établir des hameaux fortifiés sur les lieux même de leur travail, situés jusqu'à une journée de marche de Linnith. De plus, des activités secondaires se sont greffées, telle l'ébénisterie dont les produits sont ensuite exportés vers Havre, Temeth ou la proche cité de Sylwin Azurel. Enfin, il est à noter que certains érudits s'intéressent particulièrement à la région en raison de cités de pierre en ruine qui ont été repérées, ainsi que des sauvages qui habitent non loin de là. Certains s'interrogent sur le lien entre les cités et les sauvages.

Structure politique : La structure politique de la cité est assez informelle. Aucun gouvernement dans la Forêt Mère n'imposant de lois à ce niveau, les cités sont indépendantes et décident de leur propre organisation. Linnith n'étant encore qu'une simple colonie, elle s'est dotée d'un chef d'une manière assez simple : les citoyens qui ont établi là leur premier campement ont désigné leur chef qui était en fait l'érudit menant l'expédition. Depuis, le nombre de citoyens a augmenté mais aucun n'a remis en cause le mandat de l'érudit, un certain Mocklan. Cependant, suite aux problèmes rencontrés récemment avec les " sauvages ", Mocklan, qui les a rencontrés et a tendance à les défendre, est quelque peu déstabilisé par une partie de la population qui souhaite riposter par la violence (cf. ci-dessous).

Quel que soit leur choix, les PJ finiront par se rendre à la cité de Linnith. Dans l'hypothèse (a), l'objectif sera de détruire la cité. Auparavant, les tribus " sauvages " ne manqueront pas de mener des raids simultanés sur les quelques hameaux fortifiés des bûcherons avant de se retrouver devant les portes de la cité. La stratégie des Kerkantui sera assez basique et les autres les suivront bêtement à l'assaut de la palissade. A moins que les PJ ne proposent une autre tactique, nombre d'indigènes risquent de périr avant d'avoir une chance de déborder les défenseurs. Cependant, les PJ peuvent avoir des idées brillantes qui aideront les tribus à envahir la cité par surprise. A vous de voir quelle sera l'issue d'un tel affrontement. Ne perdez cependant pas de vue que les draconistes comptent parmi leurs rangs quelques combattants, protecteurs, mages et voyageurs, et que même en cas de défaite, des survivants

pourraient bien chercher des renforts et ramener des troupes. Étant donné les enjeux, il y a de fortes chances que malgré leur témérité, les sauvages subissent le sort prévu par H'aasuv...

En revanche, dans les deux autres situations, les PJ vont rejoindre Linnith sans rencontrer de difficulté. Ils auront alors la possibilité d'apprendre, au cours d'une discussion au comptoir d'une auberge par exemple, que des bûcherons et des ouvriers forestiers des environs de Linnith ont été massacrés par des " sauvages ". Cette information devrait leur mettre la puce à l'oreille. Dans la situation (b), les PJ pourraient même revenir sur leur idée première et essayer de faire stopper la guerre. Dans cette optique, ils devront donc élucider les différents meurtres (cf. l'encadré Naissance d'un conflit).

NAISSANCE D'UN CONFLIT

Daroon Torrentz est l'un des explorateurs qui arrivèrent à Linnith dans la deuxième vague de colonisation. Elu de Trelsshyk, dragon de l'ombre, Daroon prône le mouvement

perpétuel. Aussi, il ne voit pas d'un bon œil les relations commerciales initiées entre les commerçants de Linnith et les Ikuandi. La prospérité entre ces deux peuples ne lui inspire rien de bon et il a décidé de semer un brin de discorde... Daroon fut l'un des rares explorateurs à parvenir à dialoguer avec les Kerkantui, et il a rapidement compris que ceux-ci s'opposent à l'arrivée des colons draconiques sur leur territoire. Par ailleurs, Daroon sait que nombreux sont les habitants de Linnith qui craignent les mystérieux " sauvages " qui peuplent la forêt. Il a donc décidé de jouer sur les deux tableaux pour monter les deux camps l'un contre l'autre.

Le fataliste n'a eu aucun mal à faire des Kerkantui ses alliés. Il les a confortés dans leur idée que les habitants de Linnith avaient l'intention de s'emparer totalement de leurs terres par tous les moyens. Daroon leur propose alors de mener des opérations d'intimidation qui doivent à terme, inciter les colons à partir de la région. Ces opérations consistent simplement à massacrer, violer, piller les familles qui se sont installées à l'écart de Linnith. Les Kerkantui sont aussitôt séduits par cette idée et l'explorateur leur fournit les localisations exactes des différentes familles.

Après le massacre de plusieurs bûcherons et le viol de l'épouse et des filles d'un colon, la réaction est vive à Linnith, et nombreux sont les habitants qui demandent à Mocklan, l'érudit qui dirige la cité, de chasser les " sauvages ". Mocklan est surpris ; il a rencontré H'aasuv à plusieurs reprises et ne souhaite pas engager un conflit avec les Ikuandi qui lui semblent pacifiques. Il tempore en promettant de résoudre la situation.

Daroon ne lui laisse pas le temps de s'organiser. Faisant croire qu'il est un bûcheron dont la famille a été massacrée sous ses yeux, il engage quelques mercenaires pour qu'ils les vengent, ainsi que toutes les autres victimes de ces " barbares ". Il n'en faut pas plus pour les mercenaires : ils s'en donnent à cœur joie de violer et d'égorger les victimes idéales que sont les cueilleuses des Ikuandi et des Elselardi. C'est ainsi que Chaorë fera sa mauvaise rencontre.

La dynamique est dès lors mise en route : les autochtones sont inquiets et craignent une invasion telle qu'elle est prévue par les Kerkantui. Les colons eux sont victimes de leurs préjugés et des attaques organisées par Doroon. La guerre n'est pas loin et Doroon va veiller à ce qu'elle ait lieu : il continue donc d'effectuer des allers et retours entre Linnith, où on peut le trouver dans les tavernes en train d'exhorter à la guerre, et le village des Kerkantui. Il n'y a pas à creuser beaucoup du côté de Linnith pour entendre parler de Doroon, " l'explorateur qui a rencontré à plusieurs reprises les sanguinaires sauvages dans la forêt " et qui sait que ces barbares veulent tuer les habitants de Linnith ! Certaines personnes auront remarqué que le fataliste était parfois accompagné d'une sulfureuse jeune femme aux cheveux de jais et vêtue d'une longue robe noire. Il s'agit bien entendu de Trelsshyk sous une forme humaine. Bien entendu, si Doroon ou le dragon s'aperçoivent que les PJ sont en train d'essayer de dévoiler leurs manigances, ils n'hésiteront pas un instant à s'attaquer à eux.

Comme H'aasuv, Mocklan est mis sous pression par la population suite aux massacres attribués aux " sauvages ". Une proportion croissante des habitants de la ville et des colons des environs souhaite en effet que des représailles soient menées afin de faire cesser cette menace que représentent les " barbares de la forêt ". Si les PJ n'agissent pas rapidement, une armée finira par se dresser pour anéantir les Ikuandi et leurs cousins. Il n'y a donc guère que deux issues possibles : soit un conflit va éclater, qui entraînera à terme la disparition des " sauvages ", soit les PJ parviennent à mettre à jour les manipulations du fataliste

Daroon (cf. encadré Naissance d'un conflit), ce qui ramènera la paix dans les esprits. Dans cette dernière situation, les dirigeants des deux camps feront des efforts particuliers pour que leurs peuples puissent se rapprocher. Ce rapprochement risque de se traduire petit à petit, année après année, par une absorption des Ikuandi et de leurs

cousins dans la civilisation draconique. Il sera d'ailleurs intéressant de voir comment l'époux de Chaorë va se comporter, comment il va gérer la situation vis-à-vis de la tribu : Chaorë acceptera ses décisions, mais elle sera triste de quitter son peuple si le PJ repart à l'aventure. Mais ceci est une autre histoire...

ANNEXE : LES PNJ

Chaorë

FOR	4	RES	6	Physique	2	Chance	8
INT	6	VOL	6	Mental	3	Maîtrise	0
COO	8	PER	7	Manuel	7		
PRE	8	EMP	6	Social	5	Initiative	4D

Avantage : Charme

Désavantage : Phobie des araignées

Armure : 0

Blessures :	Egratignure	OOO
	Légère	OO
	Grave	OO
	Fatale	O
	Mort	O

Compétences : Armes de distance 5, Armes tranchantes 3, Connaissance des animaux 6, Corps à corps 4, Escalade 7, Herboristerie 7, Médecine animale 6, Orientation 8, Pister 4, Premiers soins 5, Vie en forêt 8.

Banglid

FOR	8	RES	8	Physique	7	Chance	4
INT	4	VOL	7	Mental	1	Maîtrise	6
COO	6	PER	6	Manuel	3		
PRE	5	EMP	5	Social	2	Initiative	3D

Avantages : Force de caractère, Sixième sens

Armure : 0

Arme : lance

Blessures :	Egratignure	OOO
	Légère	OOO
	Grave	OO
	Fatale	OO
	Mort	O

Compétences : Armes de distance (spé. Lance) 8, Armes d'Hast 8, Athlétisme 7,

Commandement 5, Connaissance des animaux 6, Corps à corps 7, Discrétion 5, Escalade 5, Esquive 6, Orientation 5, Pièges 5, Pister 8, Vie en forêt 8.

Daroon Torrentz

Voyageur (explorateur)

FOR	6	RES	8	Physique	4	Chance	0
INT	7	VOL	6	Mental	3	Maîtrise	10
COO	8	PER	7	Manuel	7		
PRE	6	EMP	5	Social	2	Initiative	4D

Tendances : D2, F3, H0

Désavantage : Déviance (sadisme)

Privilèges : Enigmatique, Fils de la Terre, Solitaire, Vigilance.

Armure : 8 (cuir)

Armes : Épée courte, Dague

Blessures :	Egratignure	OOO
	Légère	OO
	Grave	OO
	Fatale	O
	Mort	O

Compétences : Armes de distance (spé. Arc court) 8, Armes tranchantes 7, Baratin 7, Cartographie 7, Corps à corps 5, Discrétion 6, Eloquence 5, Equitation 5, Esquive 6, Géographie 6, Natation 5, Pister 6, Premiers soins 5, Survie (forêt) 6.

Trelsshyk

Dragon de l'ombre adulte

Cf. caractéristiques dans la mise à jour du supplément les Grands Dragons (en téléchargement sur le site www.asmodee.fr).