

CONFLIT DE TENDANCES

Ce scénario est prévu pour un groupe de 5 joueurs incarnant les 2 personnages à tendance draconique, les 2 personnages à tendance humaniste et le combattant fataliste. En cas de 6^e PJ le mage Fataliste fera son entrée (sinon ne pas le faire interpréter, car il serait un fardeau pour le MJ).

Résumé :

Chaque PJ appartient à un groupe de tendances différentes : les Draconistes, les Fatalistes et les Humanistes. Ils vont devoir mener l'enquête sur le meurtre d'un puissant commerçant, Oramir, en accusant les tendances opposées (si possible en le faisant en cachette). Le final en étonnera plus d'un car le résultat voulu devrait être une guerre dans le groupe (ex : Le protecteur découvre que le voyageur est un humaniste, et ne pouvant l'accepter il l'arrête ce qui mène à un conflit).

Oramir :

Commerçant de statut 4, il est « l'associé primaire » de Sylwin Azurel

Associé primaire : Ce poste est l'un des plus importants dans la cité car Oramir est le 2^e commerçant de Sylwin Azurel ce qui lui donne le statut de « sous-chef » de la caste des commerçants. Il porte aux doigts les 4 bagues représentatives de son statut (à l'index, au majeur, à l'annulaire et à l'auriculaire). Elles sont reliées entre elles par deux chaînettes et sont en matière précieuse ce qui se voit à l'œil nue, au contraire de son statut qui sera dévoilé avec un jet de Caste + Social.

Physiquement, Oramir n'est pas de forte carrure, plutôt chétif mais du haut de ses 1,95m il regarde les gens au travers de son binocle avec un air de sympathie. Une tête allongée et des cheveux frisés sont les seuls détails extravagants de cet homme si puissant à l'allure d'asperge. Ce que peu de personnes savent, c'est qu'Oramir possède beaucoup d'informations sur tout (les réseaux clandestins humanistes et fatalistes, les fautes de tout le monde sans exception, comme les dirigeants de la ville).

Présentations :

Sylwin Azurel, la cité des larmes : Description p277 du livre de base. Il est fourni un plan de la ville avec la localisation des quartiers.

Humanus Corpus : Cellule humaniste implantée dans la cité, plutôt extrémiste et qui revendique à ce jour 2 assassinats sur les dirigeants de la ville. Les deux PJ humanistes appartiennent à cette cellule et obéissent à un supérieur.

Les Fatalistes : Groupes désordonnés et se localisant en divers endroits dans la cité. Le supérieur est en général le personnage qui a le plus d'influence au sein de la cité et qui est le plus malin à distiller son poison dans la société. Dans la cité, les fatalistes se tiennent plutôt tranquille tant l'omniprésence des inquisiteurs est étouffante. Mais ils restent néanmoins des tueurs.

Société Draconique : Elle est pour l'instant en incapacité d'agir en force devant les groupes hérétiques qui agissent. La cité est pour le moment sous une continuelle tension qui marque profondément les habitants. Seule la soi-disant bourgeoisie peut encore soutenir cette ambiance par la présence de bals et de grands dîners.

Explications diverses :

Tout d'abord il est à noter qu'il faut amener les PJ à jouer à la façon de « L5R ». Il ne devrait pas y avoir beaucoup de confiance entre les groupes de tendance, qui je le rappelle, ne savent pas le

passé et l'appartenance des autres PJ ni leur poste au sein d'une quelconque «Gilde». Chaque renseignement donné ne devra pas trop faire avancer le groupe. Il est à prendre en compte par le MJ qu'il devra s'occuper des Désavantages des PJ et que ces derniers devront bien prendre connaissance de leurs Avantages et surtout de leurs privilèges qui pour certains sont très utile (ex : Le protecteur a la possibilité d'avoir des infos de la part de ses indics). Surtout il faut faire comprendre aux PJ que les coupables du meurtre sont sûrement leurs pires ennemis.

Ainsi doit apparaître, si possible, au cour de la partie le schéma suivant :

- Les draconistes doivent faire accuser en 1^{er} lieu les humanistes ou le(s) fataliste(s)
- Les humanistes doivent rejeter la faute sur les fatalistes (ou imaginer que c'est un meurtre orchestré par un dirigeant draconiste sur lequel Oramir savait beaucoup de secrets)
- Les fatalistes doivent rejeter la faute sur les humanistes (ou sur les draconistes).

Préface :(Ce qui se passe juste avant le scénario)

Au siège de la caste des prodiges et des protecteurs : Les dirigeants des castes respectives convoqueront les 2 PJs dans leur propre caste. Ils leur tiendront pour discours, « plutôt des ordres », de se rendre au banquet d'un commerçant du nom d'Oramir et de s'y présenter comme représentants respectifs de leur caste.

Pendant ce temps au QG des humanistes, le supérieur dévoilera un plan d'assassina visant le commerçant Oramir. Les PJ seront mis au courant du plan et seront chargés d'aller repérer les lieux, les habitudes du commerçant et d'établir un plan. Ils pourront mener à bien leur mission en entrant dans la maison, le soir du bal, dans laquelle ils représenteront leurs castes respectives.

Pendant ce temps chez les fatalistes, le(s) PJ(s) se verront remettre une mission d'une difficulté moyenne (pour eux) qui consistera à corrompre le marchand le soir du bal pour en tirer quelques informations (et surtout parce qu'une personne importante serait le bien venu dans leur rang). En gros, ils doivent ; ou ranger Oramir à la cause Fataliste, ou si ce dernier refuse, prévenir leur supérieur et il faudra sûrement prévoir un assassina.

Plan de l'histoire :

Cette histoire est faite pour durer environ 5h et elle se déroulera de la sorte :

- La 1^{er} h comporte exclusivement le bal jusqu'au meurtre de Oramir.
- Les 3h qui suivent sont dédiées à l'enquête pendant laquelle vont intervenir plusieurs éléments :
 - Tout d'abord Oramir sera tué par un malheureux paysan atteint du « fléau » qui pris de folie n'était plus conscient de ses actes.
 - Ensuite va venir le moment de chercher le coupable et c'est là que ça se complique.

Pendant les 3h trois messages vont être laissés chez les protecteurs qui en avertiront les PJ.

- Le 1^{er} message arrive à la 1^{ere} h d'enquête ; c'est un message du groupe humaniste qui revendique l'assassinat.
- Le 2^e arrive 1h après et c'est le tour du groupe fataliste de revendiquer l'assassina.
- Le 3^e arrive à la 3^e h d'enquête. C'est un message d'invitation dans lequel un homme voudrait rencontrer les enquêteurs ; Il s'avèrera que cette invitation n'est autre qu'un piège.

- La 4^e h comportera le piège qui se résolvera par un affrontement entre les inquisiteurs, les humanistes, les fatalistes et les PJ qui se retrouveront au milieu de la bataille, où ils devront montrer leur vraie nature.

1°Partie : Le Dîner

Le scénario commence lorsque les PJ, informés de leur mission respective, arrivent aux portes de la demeure. Il est préférable d'introduire un par un chaque PJ en leur dévoilant progressivement le décor où ils atterrissent. Oramir accueille chaque invité par la phrase : « Bonsoir, je suis Arquel Oramir, votre hôte pour ce dîner. ».

Dés lors les PJ doivent se présenter par leur nom et par leur titre donné pour la soirée (représentant de la caste.....). Quand tous les invités seront arrivés, c'est à dire qu'il restera à attendre l'associé de Oramir, Arlick (Commerçant Niv 2) et la représentante de la caste des artisans, ils patienteront dans un petit salon finement meublé, avec des décorations aux teintes d'orées et avec un style très Aristocratique. Dites aux PJ qu'ils admirent les peintures et les toiles qui tapissent les murs.

Peu de temps après, des serviteurs les feront passer dans la salle à manger où y est dressée une magnifique table avec de l'argenterie (les couverts) et du cristal (les verres). Faites durer le dîner en racontant le défilé sans interruption des différents plats ou en créant des dialogues entre des invités. Mais la scène ne doit pas trop tarder, car le repas finit, tout le monde est invité à aller dans un salon, beaucoup plus grand que le 1^{er} et dans le même style, dans lequel les invités pourront pousser leurs discussions et dans lequel les PJ pourront débiter leur mission. Laissez les PJ mener leur petit parcours jusqu'au moment où vous annoncerez qu'il se fait tard et qu'il vaudrait mieux s'en aller.

La nuit on dort bien :

Les PJ sont tous rentrés dormir. La nuit est douce et seul quelques bruits de vent dans les arbres agitent la ville. C'est maintenant que les avantages « rêve prémonitoire » ou « guide spirituel » interviennent.

- L'érudit a « guide spirituel » : dites-lui qu'il fait un affreux cauchemar où il peut discerner la lutte entre deux personnes pendant laquelle l'une des deux personnes est tuée ; Elle porte à la main 4 bagues reliées entre elles par des chaînettes, point, pas plus !
- Le mage et le voyageur qui ont « rêve prémonitoire » c'est la même chose.

2°Partie : Le meurtre

Le soleil vient de se lever et tout le monde est prêt à prendre son petit déjeuner, lorsque l'on tape à la porte. Si on a le malheur d'ouvrir les PJs apprennent qu'ils sont convoqués à la caserne centrale des protecteurs pour une affaire très importante. Les PJ auront le plaisir de s'y rendre d'un pas rapide et d'y apprendre le drame survenu pendant la nuit (certains s'en doute). Le commandeur de la cité les reçoit dans son bureau, les PJ auront enfin l'honneur et le plaisir de faire connaissance. On leur apprend la mort du commerçant Oramir et la découverte du corps mutilé de ce dernier dans une rue proche de chez lui. Qui ? Comment ? Et pourquoi ? Seront les questions auxquelles devront répondre les PJ à la suite d'une enquête menée par leurs soins. Il est alors 10h du matin. Les PJ ont Trois jours pour élucider ce meurtre et ils devraient passer la plupart de leur temps (à peu près 2 jours) à découvrir des informations superficielles qui seront développées plus loin dans le scénario.

Annexe : La vérité

Oramir n'a pas été tué par un fataliste, ni par un humaniste, ni par un draconiste (Ah bon ?). La vérité est tout autre : Oramir avait des troubles du sommeil et comme chaque soir il fit une balade tardive dans les rues de la cité boisée. Ce soir là malheureusement, Oramir fit la rencontre d'un paysan atteint du « fléau des dragons » qui, pris par la démence de sa maladie, se jeta sur Oramir et le tua à coups de couteau comme pour se défendre d'une agression invisible. Le paysan se suicidera 4 jours plus tard et son corps sera brûlé pour que la maladie n'affecte personne. Mais l'histoire du paysan personne ne la connaît et les PJ devraient s'orienter vers un meurtre plus politique.

3°Partie : 1°jour d'enquête

Mis à part les informations superficielles rien ne se passe et les PJ devraient peut être avertir leur supérieur de Tendance (Dites leur s'ils n'y pensent pas) qui leur donneront la tâche de discréditer leur Tendance auprès des protecteurs (pas ouvertement mais discrètement). Cependant à 16h précise les protecteurs recevront un message adressé aux PJ disant :

« Nous ! Hommes indépendants de la communauté *Humanus Corpus* revendiquons le meurtre de Arquel Oramir commerçant résidant à Sylwin Azurel . »

C'est la 1^{ère} grande information du scénario. Après la journée passe vite et touche à sa fin. Les PJ peuvent vouloir mettre en commun quelques informations mais une bonne nuit est la bien venue.

Le MJ doit savoir que dès que les PJs auront eu connaissance du message le groupe *Humanus Corpus*, dont font partie 2 des PJs, ne pourra plus être contacté par qui que se soit (ils se cachent de peur de représailles de la part de l'inquisition).

La nuit porte conseil :

Une nouvelle nuit se passe les avantages réagissent :

- « Rêve prémonitoire » dévoile une lettre, pas la même que celle des humanistes, écrite avec de l'ancre noire, point, pas plus !
- « Guide spirituel » agit en donnant des visions à l'érudit : Il entrevoit des images de documents posés sur un bureau en marbre (bureau de Oramir), d'une clef cachée derrière un tableau représentant une guerre draconique, point, pas plus !

2^o jour d'enquête

Mis à part les informations superficielles, qui je le rappelle vise à inculper une tendance autre que celle du personnage incarné, rien ne se passe jusqu'au moment où les protecteurs reçoivent pour la 2^e fois un message adressé aux PJ disant :

« Oramir est mort. Il devait mourir sous les coups de l'ombre et nulle justice ne peut contredire Kalimmshar. »

C'est la 2^e grande information du scénario. La fin de journée se passe comme la précédente et les Fatalistes ne peuvent plus être contactés.

On aimerait bien dormir tranquille :

Pendant la nuit les avantages réagissent de nouveau :

- « Rêve prémonitoire » donne une vision floue d'un combat entre plusieurs personnes, point, pas plus !
- Et « Guide spirituel » donne une vision très nette d'un combat entre des fatalistes, des humanistes et des inquisiteurs, point, pas plus !

3^o jour d'enquête

Encore, mis à part les informations superficielles rien ne se passe jusqu'à ce que les protecteurs reçoivent un 3^e message pour les PJ disant :

« Si vous voulez la vérité, vous viendrez dans la salle d'entraînement du quartier des combattants, ce soir, quand Khyméra éclairera le ciel. »

C'est la 3^e grande information du scénario.

Finissez les petites enquêtes et faites le bilan avec les PJ des informations récoltées collectivement (que tous les PJ sachent) et laissez à part les informations trop personnelles (que certains PJ ne veulent pas dire ou veulent oublier).

4°Partie : Le conflit qui résout tout

Arrive le soir et les nuages cachent le ciel ainsi que Khyméra. Le quartier des combattants est bruyant et dans les rues une foule de personnes au visage peu amical circule. La salle d'entraînement des combattants se situe au milieu du quartier ; Il n'y a personne devant la porte mais cette dernière est ouverte. Ils ne le savent pas mais les PJs sont surveillés en permanence par un petit contingent d'inquisiteurs enquêtant parallèlement sur le meurtre, ils sont aussi espionnés par des serviteurs de Kalimmshar qui les suivent depuis leur départ vers le quartier des combattants. Il est possible pour un PJ de repérer tout ce petit monde en faisant un jet de Perception+Manuel contre 15 pour les Inquisiteurs et contre 20 pour les fatalistes (qui sont moins voyants). A l'intérieur de la salle attend un seul homme, un Humaniste, (les autres sont cachés dans la salle qui est très faiblement éclairée). Dès que l'humaniste sera sûr de l'identité de chacun il donnera un signal pour que les autres humanistes sortent pour combattre.

Mais avant cela le « guide spirituel » de l'érudit l'aura averti :

Grâce à une vision inexplicable l'érudit arrive à voir partout : Dès lors il voit les humanistes cachés dans la salle, il s'aperçoit qu'il voit à travers les murs et surprend une manœuvre des inquisiteurs qui veulent rentrer par derrière et enfin il voit un groupe d'homme discuter devant la porte de la salle puis rentrer fortement armé.

S'en suit l'attaque des Humanistes pendant laquelle les inquisiteurs arrivent par derrière et les fatalistes par devant. C'est le moment où les masques tombent et chaque PJ devraient essayer d'aider au max sa Tendance. Il est préférable de ne pas faire combattre les PJ avec des ennemis extérieurs, il faut que les PJ combattent entre eux (c'est plus marrant !!). Il y a 12 Inquisiteurs, 9 Humanistes et 8 Fatalistes. Imaginez la scène où l'érudit balance ses explosifs partout et l' élu, le prodige, appelle à l'aide son compagnon ailé.

5°Partie : on sait toujours pas qui est le tueur ?

Si si ! Le MJ le sait mais les PJ non alors pourquoi leur dire. On dira au survivant (au singulier) qu'on vient de retrouver un mec pendu, sûrement un suicide !!!

Annexes : Les informations superficielles

- Arlick est l'associé de Oramir, ce qui fait de lui l'un des principaux suspects car il y gagne tout.
- Dans le cabinet (bureau) de Oramir se trouve un rat gris en cage : ces rats détectent les tendances au-dessus de 3 et commencent à s'agiter si la source de la tendance se rapproche (p.20 fils de Heyra). Alors si un des 2 PJ fataliste ou l'érudit entre dans le bureau le rat va courir à toute vitesse dans sa cage et risque de faire une crise cardiaque. Le Prodige en faisant un jet de Conn animaux+Mental VS Diff de 10, il peut lire tout ce qui concerne le rat gris et donc savoir que quelqu'un a une tendance sur développée.
- Le bureau de marbre est celui de Oramir, la clef cachée ouvre un coffre (c'est Hérétique que d'avoir un coffre car ça demande de la mécanique). Ce coffre contient des documents bien rangés qui parlent de différentes affaires politiques et commerciales de la région (ce qui sous-entend chantage). Se trouve aussi dans le coffre un coffret ayant pour cellule un trou dans lequel on peut y mettre un doigt, on ressent alors un petit mécanisme à l'intérieur (en faite la boite s'ouvre si on n'y met un doigt portant l'une des 4 bagues de Oramir). Ce coffret contient un dossier accusateur sur le commandeur de la cité dans l'affaire du soi disant suicide de sa femme il y a de ça deux mois (chantage de Oramir et le commandeur l'assassine).
- Les potins de taverne racontent sur un 6D :1-2 ; que Oramir était un Humaniste
3-4 ; que Oramir était un Fataliste

5-6 ; que Oramir était quelqu'un de trop friqué
pour gagner honnêtement sa vie.

- Le Dragon du prodige peut aider dans la mesure où il est une source de renseignements sûr.
- Le protecteur peut avoir des renseignements de la part de ses amis au sein de la caserne : Il peut apprendre que Oramir gagnait une partie de sa vie en faisant chanter quelques-uns un des plus puissants dirigeants de la cité.
- **BON APRES IL FAUT UN PEU IMPROVISER**