



*Les Masques d'Olinmar est un jdra que j'ai écrit pour le second concours Démiurges en Herbe de l'association Forgesonges. Je livre tel quel le scénario écrit pour l'occasion malgré qu'il aurait fallu un peu remettre les choses en contexte. J'espère que le glossaire aidera à pallier ce manque.*

### **Prologue**

Le Maître des Gourdes (le plus haut poste d'une guilde marchande) Bono a reçu un courrier lui apprenant que Fardin, un de ses marchands est actuellement détenu sur l'archipel de Dungale. Spécialisé dans les parfums et autres potions de Dalhialys, il est accusé d'avoir empoisonné le seul puits de Dungale.

Bono a affrété la rochavelle Le Faucon Libéré avec laquelle il a déjà mené de nombreuses missions commerciales pour ce voyage. On lui a imposé un Sourcier-diplomate d'Anamil et il a décidé d'emmener avec lui un marchand qui termine son apprentissage auprès de lui en guise de conclusion à sa formation.

Le Faucon Libéré est une ancienne rochavelle pirate. Elle fut capturée par des Circans dont l'un d'eux devint le capitaine. Les cinq autres font partie de l'équipage qui compte dix autres membres dont un Sourcier-pilote. Sa coque pierreuse est profilée pour la vitesse comme ses trois mâts placés en cercle autour du centre de la rochavelle. Ses cales sont relativement spacieuses et accueillent un réservoir de 150 litres lui donnant une autonomie de 10 à 12 jours de vol. Le Faucon Libéré est équipé avec un harpon géant et un cracheur de feu impressionnant. Mais, son capitaine refuse de l'uti-

liser car c'est une arme scientilologique.

Ce scénario s'adresse donc à une équipe comptant jusqu'à quatre PJs :

- un Sourcier-diplomate (D) d'Anamil délégué auprès de maître Bono ;
- un marchand (M) qui termine son apprentissage auprès de maître Bono ;
- un Sourcier-pilote (P) sur la rochavelle le Faucon Libéré ;
- un Circan (C), propriétaire et capitaine du Faucon Libéré.

### **In media res**

Il est préférable de débiter la partie sur le Faucon Libéré alors qu'il n'est plus qu'à trois jours de voyage de Dungale. Alors que les PJs discutent avec Bono de la situation de Fardin, un vent violent et glacé se lève. Aussitôt, P et C soupçonnent que la rochavelle approche d'un tourbillon polaire et lancent probablement une manœuvre d'évitement.

Malheureusement, le tourbillon est beaucoup plus important qu'ils ne le soupçonnent et il faudra le courage de P, C et de tout l'équipage pour sortir le Faucon Libéré des doigts glacés et puissants du tourbillon. Non sans mal, puisque la rochavelle perd un de ses mâts inférieurs et son mât de beaupré est endommagé. Le vent glaçant le sang, les mats et voiles arrachés,

la lutte pour sortir du courant tourbillonnant sont autant d'occasion de pimenter la scène.

Malgré ses dommages, le Faucon Libéré rejoint Dungale sans problèmes et avec un jour d'avance, porté par un vent froid et puissant qui ne l'abandonne qu'à quelques dizaines de miles de Dungale. Il est aisé de comprendre que ce vent est annonciateur du large tourbillon qu'ils viennent d'effleurer.

### **Arrivée sur Dungale**

Dungale est un archipel composé de trois rochîles. Panis, la plus grande est aussi la plus élevée des trois. Elle est peuplée par deux communautés, Doranous, peuplée exclusivement de Talpides dont le chef est Drugrif, sous la coupe d'un Possédé renégat, Mortant. L'autre communauté, Canole, est peuplée d'Hommes et de Talpides sous la direction de Cerdic. Panis possède une petite nappe phréatique sous le contrôle de Doranous. Canole a le droit d'en prélever une part grâce à une gigantesque noria construite à cet effet.

Buris est la plus petite rochîle de l'archipel et elle est peuplée uniquement d'Hommes dirigés par Berlen. L'aqueduc qui la relie à Panis lui apporte la moitié de l'eau prélevée par la noria pour ses cultures. C'est dans cette communauté que se trouve le puits empoisonné et qu'est détenu Fardin.

Anid est la rochîle la plus basse et est peuplée de la communauté éponyme composée à moitié d'Hommes et de Circans. Son chef, Adman est un Circan fier détestant les Talpides. Anid n'a pas droit directement à une part de l'eau prélevée dans Panis, mais elle la troque en fournissant les autres communautés d'objets finement ouvragés et de grande qualité et en louant les services de ses Circans.

Le Faucon Libre atteint Buris en soirée et Berlen leur donne rendez-vous le lendemain matin après leur avoir attribué un logement et fourni un repas frais. A leur réveil, les PJs sentent un vent fort et froid souffler sur l'archipel, annonciateur de l'arrivée, dans les cinq jours, du typhon polaire auquel ils ont échappé ! Il n'est pas difficile de se rendre compte qu'il va provoquer de terribles dégâts et transformer l'archipel en glaçon invivable pendant quelques semaines.

Dès lors, les PJs se retrouvent avec une triple mission :

1. découvrir l'auteur de l'empoisonnement du puits ;
2. réparer le Faucon Libre ;
3. préparer les communautés au typhon et/ou assurer leur évacuation vers une rochîle proche.

Tôt ou tard, ils se rendront compte que ces trois éléments sont intimement liés..

### *Enquête à la source*

La rencontre avec Fardin est tendue. Il clame son innocence mais refuse de s'étendre sur la présence du poison dans son sac. Il ment en prétendant que ce n'est pas lui qui l'a vendu et le faire avouer sera difficile car il comprend que ce serait signer son arrêt de mort. Il prétend ne vendre que des parfums, des fortifiants et des liniments. Mortan lui avait dit que le poison était destiné à tuer Cerdic. Fardin déteste Cerdic depuis que celui-ci l'a humilié en public.

Bono insiste pour ne pas bousculer « son » marchand et pour qu'une enquête soit menée par D et M. Il obtient facilement la confiance de

Berlen et Cerdic, ainsi qu'un sur-sis pour Fardin. Son avenir dépend donc de la rapidité d'enquête et de la perspicacité des PJs.

L'inspection du puits révèle qu'il est alimenté indirectement par l'aqueduc et si les PJs se rendent sur Panis, ils remarqueront des plantes mortes autour du canal qui mène à l'aqueduc et ils apprendront que plusieurs personnes ont eu une indigestion il y a une ou deux semaines. En suivant les plantes mortes, ils arriveront à la noria de Panis qui plonge dans les entrailles de la rochîle.

Impossible de continuer plus avant l'exploration sans pénétrer dans le monde troglodytique de Doranous, et donc l'autorisation de Durgrif, son chef, qui refuse « après avoir consulté sa communauté ». L'attente est l'occasion d'apprendre l'importance de la nappe phréatique de Tanis et des complexes relations qu'elle impose aux communautés de l'île auprès de Cerdic et Berlen, chef de Buris qui ne semblent guère s'apprécier. Il est alors clair que cet empoisonnement concerne directement les quatre communautés et qu'il faudra réunir ou du moins consulter les quatre chefs.

### *Le combat des chefs*

En rencontrant les chefs (individuellement ou lors d'une réunion des quatre), les PJs peuvent apprendre que :

- Buris a perdu quatre personnes et une récolte suite à l'empoisonnement ;
- Cerdic a coupé l'approvisionnement de Buris pour ne pas perdre d'eau dans un puits contaminé ;
- les communautés ont un lourd passé de disputes autour des prélèvements sur la nappe, et la distribution de ceux-ci ;
- Cerdic, Berlen et Adman, chef de Anid, nourrissent un grand ressentiment envers Doranous qui fixe arbitrairement les prélèvements ;
- il y a deux Prêtres-sourciers sur l'archipel : Daman, toujours jovial et conciliant, il est partout au service de Canole, Buris et Anid ; et

Mortan qui est plutôt sombre et s'enferme dans Doranous et défend les intérêts talpides, il est connu pour sa coquetterie et son amour des parfums lourds ;

- un échantillon de plantes mortes se révèle contenir le même poison que l'eau du puits [test difficile sous Bouillonnement (Alchimie végétale)] ;
- un habitant de Canole a vu un Talpide nu (comme ceux de Doranous) près de la noria deux jours avant que l'empoisonnement ne frappe Buris ;
- de nombreuses inimitiés séparent les chefs des quatre communautés (voir tableau).

Mortan est un très vieux Possédé exilé d'Olinmar qui s'est réfugié sur Dungale. L'odeur de son corps en décomposition le trahirait et c'est pourquoi il s'enrobe d'autant de parfums. Il les achète à Fardin qui sait que Mortan est un Possédé, Daman aussi d'ailleurs. Mais ce dernier est trop lâche et a trop peur de Mortan pour le dire à qui-conque. Son dégoût envers le Possédé est pourtant visible, mais il prétend que ce sont ses parfums qui l'indisposent. Cerdic s'en doute un peu car c'est Mortan qui lui a remis les plans de la noria. Mais Mortan utilise ses pouvoirs de Prêtre-sourcier (en fait des filets à rosée de sa confection et beaucoup de baratin) et régénère la nappe phréatique dont l'archipel dépend. De plus, Cerdic s'est vanté de l'invention de la noria, et il est trop fier, pour se rétracter.

Consultez maintenant le document « Relations Dungale » à la fin de ce scénario.

Mettons fins aux rumeurs, voici les faits. L'empoisonnement est un plan de Mortan pour monter les trois autres communautés les unes contre les autres et profiter des troubles pour assassiner Cerdic. Il a acheté un poison à Fardin et l'a fait déposer dans la noria par un des Talpides de Doranous. Le poison s'est répandu dans le canal et est descendu jusque Buris où il a empoisonné durablement le puits. Mortan pensait que Berlen tuerait Cerdic pour cela. Il s'est trompé car Berlen, sur les conseils de

Daman, a fait appel à Bono et aux Sourciers-diplomates d'Anamil.

### *Avant la tempête*

Tôt ou tard, les PJs apprendront l'existence du typhon polaire et le danger qu'il représente pour l'archipel. Cela risque de faire souffler un vent de panique parmi les communautés d'Anid, Buris et Cerdic ; Doranous est certaine de survivre dans ses cavernes.

Même si le Faucon Libéré est rapidement réparé, il ne peut emporter plus de 50 personnes. Et la rochîle la plus proche, complètement désertique, est située à une demi journée de voyage. Même en remorquant toutes les tables flottantes de l'archipel, on ne pourra évacuer plus de 75 personnes par voyage. Et il faudra encore leur amener suffisamment de nourriture et de filets à rosée pour qu'ils subsistent quelques semaines. Les Circans peuvent ne pas compter pour plus de cinq passagers si les PJs organisent une rotation pour qu'ils se reposent régulièrement sur la rochavelle.

Communauté	Habitants
Anid	73 Hommes + 29 Circans
Buris	31 Hommes
Cerdic	62 Hommes + 74 Talpides
Doranous	157 Talpides + 1 Possédé
Total	166 Hommes + 29 Circans + 231 Talpides

De leur côté les Talpides de Cerdic ne pourront creuser un abri et des réserves de nourriture et d'eau pour plus de 150 personnes. Il faudra donc que les PJs trouvent un équilibre délicat entre abri et évacuation, aidé dans leur tâche par Daman. Par contre, il est certain que les dissensions entre les chefs de communautés ne facilitera pas la tâche des PJs.

Les PJs peuvent utiliser l'urgence du typhon pour faire taire les rancœurs entre communautés. A chaque jour qui s'écoule, le vent devient plus fort et plus froid. Le cinquième jour, il devient impéra-

tif que le Faucon Libre quitte définitivement Dungale sous peine de rester cloué au sol. Il est intéressant de jouer sur cette urgence pour mettre la pression aux PJs.

Jour Météo	Dommages
1	vent faible et frais aucun
2	vent modéré et froid aucun
3	vent fort et piquant aucun
4	vent violent et glacé 1/heure
5	vent déchaîné et mortel 1/minute

Si les PJs ne pataugent pas trop dans leur enquête, maître Bono se charge d'organiser la préparation des réserves en eau et nourriture et d'accompagner les familles dans cette décision difficile.

### *Le Faucon blessé*

Réparer le Faucon Libéré ne sera pas simple. Les seuls bois utilisables sont produits sur Anid, et Adman ne les vendra qu'au prix fort. Ce prix sera l'évacuation complète de sa communauté dès qu'il apprendra l'existence du typhon polaire.

Après avoir trouvé le bois, encore faut-il trouver l'artisan pour dessiner mâts et cordages et les réaliser en un temps record [tests « extraordinaires » sous Fluidité(Scientilogie) et Bouillonnement (Artisanat OU Voilures et cordes)]. Or le seul à pouvoir aider les PJs est Mortan ! Pour cela, il faudra le démasquer en tant que Possédé. Il aidera alors les PJs contre un sauf conduit, car toute communauté apprenant sa vraie nature voudrait sa mort (belle cohue en perspective si les PJs manquent de discrétion).

Même si le plus gros du travail (élagage des mats, tissage des cordes, réparation des voiles abîmées, supervisés d'initiative par maître Bono si nécessaire) est fait au préalable, il faudra une journée de travail pour finir le mât et l'installer sur le système complexe de manipulation de la rochavelle (les trois mâts sont disposés à 120°

autour de la coque et reliés entre eux pour les manœuvres).

### *Les vents de la Mort*

Le cinquième jour, la tempête de glace se lève, et il faut que le Faucon Libéré prenne son (dernier) envol, celui qui emmènera Mortan loin de Dungale. Mais avant de partir, Mortan doit tenir sa promesse. Il usera de sa Sourcerie pour se débarrasser de potentiels gardes, récupérer son cracheur de feu personnel (rechargeable) dissimulé sur l'île et aller griller Cerdic où qu'il se trouve. Peu importent les conséquences pour le Possédé car Cerdic a tué sa fille unique qu'il avait eue avec la femme du chef de Canole. Lorsqu'il le retrouvera, il dira simplement « Promesse tenue », puis se livrera à la vindicte populaire pour un probable lynchage des familles...

Espérons que les PJs parviendront à sauver un maximum de vies avec le Faucon Libéré. Quoiqu'il en soit, lors du dernier voyage, la rochavelle, lourde de trop de passagers ou de marchandises, sera attaquée par une aëroméduse. Ce monstre flotte entre les courants marins, se laissant porter plus ou moins passivement. Ses longs et fins tentacules empoisonnés peuvent enserrer une rochavelle et tuer son équipage qu'elle dévorera calmement ensuite. Si Fardin est toujours vivant, l'aëroméduse pourrait empoisonner un PJs pour que le pauvre marchand puisse se montrer utile et racheter son erreur en préparant un antidote.

Il faudra toute la Sourcerie des PJs, mais surtout l'intervention courageuse, et contre l'avis du capitaine, de l'artilleur du Faucon Libéré qui utilisera le gros cracheur de feu du vaisseau pour se débarrasser de l'aëroméduse. Cet exploit est important car il fait contre pied à l'action de Mortan et nuance l'avis que les joueurs pourraient retirer de la Scientilogie.

« Que la Source hydrate votre corps, que les Génospectres guident vos pas et que les Tanathômes bénissent votre famille ! »

## Glossaire

Aéorméduse : monstre dérivant au gré des courants aériens.

Engrenagerie : ingénierie basée sur des engrenages, poulies et autres moyeux.

Esprit-créateur : voir Génospectres.

Esprit-tombe : voir Thanathôme.

Galeroche : île flottante transformée en vaisseau flottant et pourvue d'une propulsion hybride voile et hélices.

Génospectre : entité sensée avoir présidé à la création du Plan. L'asservissement des races intelligentes à l'utilisation de la Source assure son pouvoir.

Masque-tombe : masque mortuaire investi du Tanathôme d'un défunt élu des Génospectres.

Nuages dominants : couche épaisse de nuages surplombant le Plan et où vivent les Esprits-créateurs.

Nuages subalternes : couche épaisse de nuages située sous le Plan et où se rassemblent les âmes des défunts.

Piroche : île flottante transformée en vaisseau flottant pourvue d'un moteur et d'hélices.

Plan (Le) : le monde où vivent Hommes, Circans et Talpides. Composé de rochers flottants entre les nuages dominants et les nuages subalternes.

Planographe : cartographe du Plan, mais aussi pilote de rochavelle.

Possédé : un Sourcier possédé par le Tanathôme de son Masque-tombe.

Prêtre-sourcier : gardien de la Source pour une communauté. Il utilise les pouvoirs de la Vasque à symboles.

Rochavelle : île flottante pourvue de voiles et transformée en vaisseau volant.

Rochîles : morceau de roche flottant dans l'atmosphère du plan

Scientilogue : un érudit qui combine des connaissances en Sourcerie et en engrenagerie.

Source (La) : énergie dont les Sourciers tirent leur magie.

Sourcerie : nom donné à la magie utilisant les Reflets des Symboles de la Source.

Sourcier : magicien tirant son pouvoir de la source par l'asservissement d'un Tanathôme dans un Masque-tombe.

Tanathôme : âme d'un défunt cherchant à provoquer le tarissement de la Source, ou du moins à en restreindre l'utilisation au maximum.

Tourbillon polaire : vent fort et froid soufflant entre les rochîles. Certains peuvent glacer un être vivant en quelques minutes.

Voile-filet : filet à rosée monté sur une rochavelle et servant aussi de voile.

Ce que <b>rouge</b> pense de <b>bleu</b>	<b>Adman</b>	<b>Berlen</b>	<b>Cerdic</b>	<b>Durgrif</b>
<b>Adman</b>	<b>Anid</b> Je suis peiné par l'empoisonnement. Ma communauté est prête à faire face en achetant des filets à rosée	Il refuse d'irriguer Anid par l'aqueduc qui relie nos rochîles. C'est un têtù et il m'a déjà menti	Il est imbu de lui-même et croit être un grand chef. Sa noria doit être l'œuvre des Scientilologues.	Il me semble être un benêt qui dirige un peuple de benêts. Mortan tire les ficelles dans son dos
<b>Berlen</b>	C'est un commerçant hors pair et le prix qu'il tire de l'artisanat d'Anid et des services des Circans est exorbitant	<b>Buris</b> Le puits est vital pour ma communauté. Son empoisonnement doit être sévèrement puni !	C'est un grand chef, mais sans Daman, il aurait refusé de nous alimenter. C'est chose faite depuis qu'il a empoisonné notre puits	C'est un Talpide typique. Il ne pense pas par lui-même. Mais, aidé de sa communauté et de Mortan, il prend de bonnes décisions
<b>Cerdic</b>	C'est un bon chef qui n'est pas à la hauteur de ses prétentions. Ses insinuations quant à l'origine de ma noria sont injurieuses	C'est un sot à l'intelligence proportionnelle à la taille de sa communauté. Il nous est toujours redevable du canal de l'aqueduc qui lui fournit sa part d'eau	<b>Canole</b> Les malades et l'empoisonnement de nos cultures nous innocentent. Je redoute un danger pour ma communauté	Durgrif est le pantin de Mortan. L'empoisonnement pourrait venir de chez eux car Mortan ne veut plus partager l'eau de la nappe qu'il dit déclinante. Mortan a promis de me tuer
<b>Durgrif</b>	C'est un meneur d'homme qui devrait être respecté mais Mortan sait mieux	C'est un petit chef et une petite communauté. Mortan dit qu'il ne compte pas	Il est malin et il faut s'en méfier. Mortan s'est promis de le tuer	<b>Doranous</b> Je ne suis pas responsable pour le puits. (Et quand je ne sais pas, je demande à Mortan !)

**Rappel** : ce 19<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://couroberon.com/Salon>), sur les éléments donnés par Xaramis (en sa qualité de gagnant du 18<sup>ème</sup> concours) :

- thème : quand le vent se lèvera ;
- élément : promesse tenue.