

1er prix du  
9ème concours

*La crise de l'énergie est un problème récurrent dans tout le multivers. Mais rares sont les mondes où la solution aux problèmes de carburant réside dans les courants d'air du cerveau d'un vieillard sénile !*

Ce scénario n'a pas été écrit pour un univers particulier, mais il fonctionnerait bien pour le Disque-Monde.

« Toute ressemblance avec des personnages existants serait un vrai coup de bol. »  
(Gotlib)

## HISTOIRE

Autrefois, les elfes régnaient sur la terre. Ils étaient nombreux et leurs domaines étaient de vastes forêts où poussaient les magnifiques Chênes d'Or, arbres grandioses dont le nom provient de la couleur du feuillage à l'automne.

Mais les elfes sont partis il y a 1000 ans. Eux seuls possédaient le secret de la germination du chêne d'or. Les anciennes forêts ont vieilli, l'arbre est réputé immortel, son feuillage illumine toujours les collines à l'automne, mais depuis 1000 ans, plus une pousse, pas un rejet.

Or, le chêne d'or a une propriété : il brûle longtemps, en dégageant une chaleur intense, idéal pour les forges, le meilleur des combustibles pour la fonte des aciers les plus durs et les lames les plus effilées.

C'est pourquoi l'OPEP, Ordre des Paladins Eclatants et Princiens, se charge de la gestion des dernières forêts de chêne d'or encore subsistantes.

## BIOLOGIE

La forêt de chêne d'or constitue un écosystème remarquable par sa diversité et son originalité. En terme de jeu, cela signifie que c'est le moment de sortir les bestioles les plus invraisemblables du manuel des monstres !

La diminution de leur espace vital rend ces créatures nerveuses.

## ECONOMIE

Le marché du chêne d'or se porte bien, merci. Le chêne d'or a provoqué sa propre perte : il est nécessaire à la fabrication des armes les plus modernes, celles qui sont les plus tranchantes, donc celles qui ont le plus de succès. Résultat : plus on brûle de chêne d'or et plus on a besoin d'en brûler !

La ressource n'est pas éternelle ! Mais l'Opep veille, les paladins assurent la surveillance des forêts, le gardiennage des créatures qui y vivent, et délivrent des autorisations d'exploitation en fonction de critères qu'ils gardent secret, mais que l'on en saurait remettre en doute : ce sont des paladins, ils oeuvrent pour le bien n'est ce pas ?

De toute façon on ne proteste pas face à la puissance financière n°1 du royaume.

## GEOPOLITIQUE

Trois guildes s'intéressent de près au

chêne d'or :

La guilda de Maîtres de Forge du Royaume. Ils contrôlent les forges d'où sortent les meilleures armes, armures, Golems et limes à ongle du royaume. Dépendant des seigneurs féodaux du royaume, ils sont donc soumis à une tutelle féodale autoritaire.

L'Ordre des Marchands et Charretiers, guilda de commerçants avisés contrôlant l'intégralité des échanges commerciaux du royaume, dont le chêne d'or. L'OMC est une ploutocratie, elle possède un important sénat ou sont prises la plupart des décisions importantes du royaume.

L'OPEP, qui est chargé de la ressource en chêne d'or. Seule puissance capable de faire régner l'ordre dans les Terres Sauvages, région du royaume mal fréquentée, et où se trouvent comme par hasard, les dernières forêts de chêne d'or. Les Terres Sauvages sont un assemblage de territoires administrés par des seigneurs de guerre ou les paladins de l'OPEP s'assurent la paix à coup de pièces d'or.

En gros, Les Maîtres de Forge dépendent de l'OMC, qui dépend des paladins, qui font la pluie et le beau temps. Chacune des trois puissances cherche en permanence à tirer la couverture à elle.

## LE GRAND SECRET

Secret de polichinelle connu par toutes les parties en présence, et qui explique les tentatives d'enlèvement dans lesquels les PJ seront impliqués.

Une légende raconte dans quelque grimoire ancien que

« les elfes auraient caché voici mille ans un gland fertile de chêne d'or, qui pourrait donner naissance à une lignée d'arbres fertiles »

La rumeur dit qu'un certain Bigby saurait ou est caché ce gland !

Bien entendu, les PJ ne sont au courant de rien de tout ça. Ce ne sont que de modestes gardes du corps. De bas niveau en plus.

## L'AVENTURE

Les PJ doivent escorter à travers le pays Bigby un vieillard vermoulu et coiffé d'un bonnet rouge qui se rend au sénat de l'OMC. Il y a longtemps qu'il ne marche plus : il se tient dans un chariot tiré par deux bœufs.

Souvent de mauvaise humeur il s'exclame à tout propos

« Par la corne du Xorn »

Les PJ qui l'interrogent sur cette habitude apprennent que le Xorn est un monstre qu'il à bien connu dans le passé et que cela n'a aucune importance.

Il a « une importante déclaration à faire au sénat, qui risque de faire trembler le monde sur ses bases ».

Bigby est un très vieux mage, mais aujourd'hui trop faible pour utiliser sa magie. Il est pourtant connu : de nombreux sorts portent son nom ! C'est donc une star que les PJ escortent.

En effet, Bigby est un universitaire qui a passé sa vie à étudier la faune et la flore, des forêts de chêne d'or, et qui a écrit une somme encyclopédique impressionnante, qu'il a sobrement intitulé « Manuel des Monstres ».

Pour étudier convenablement les créatures qu'il décrit, il a été dans sa jeunesse contraint d'inventer des sortilèges permettant de tenir les créatu-

res à distances, de les titiller pour observer leurs réactions, les dessiner, sorts maintenant appelés « main écrasante de Bigby », etc.

Au moment le plus approprié pour une attaque, ça ne rate pas : un guet-apens !

Sauf que la, ça tourne au n'importe quoi :

D'abord il y a des paladins en armure qui tentent d'enlever Bigby. Puis, la terre se lézarde, des arbres tombent, des golems de métal surgissent du sol et se joignent à la mêlée. Ensuite on entend un hurlement et des hordes d'orques débarquent, et enfin, bien à l'abri des projectiles perdus, une poignée de gnomes magiciens lance des sorts sur tout le monde. Tout le monde tape sur tout le monde, c'est le chaos le plus total et les PJ peuvent prendre des coups de tous les cotés !

Personne ne dirige la bataille, mais il est clair que tous ont un but commun : mettre la main sur Bigby (de préférence vivant) !

Bigby insiste pour se faire conduire au sénat au plus vite.

## ENVILLE, AU SENAT DE L'OMC

Les PJ assistent incrédules au discours d'un vieillard sénile, coiffé d'un bonnet rouge, qui déclame une litanie mièvre et naïve sur le thème

« c'est mal de couper les arbres, un jour il n'y aura plus de chêne d'or et alors que dirons-nous à nos chères têtes blondes privées du fascinant spectacle de leurs frondaisons à l'automne ! Il faut interdire de couper les chênes d'or ».

Curieusement, Bigby insiste plus sur les gentils écureuils et les campanules des sous bois que sur les araignées géantes et les trolls à deux têtes qui peuplent cette forêt !

Oui, mais... Ce discours absurde et enfantin déchaîne les passions ! Au sénat, il y a les pour et les contre,

ceux qui votent pour abolir le commerce du chêne d'or et protéger les forêts (les protectionnistes) et ceux qui crient à la catastrophe, arguant du fait que c'est la sécurité du pays qui est menacée (les libéraux) !

## STOP !!

Il est temps de s'intéresser aux partis en présence.

Les Paladins de l'OPEP, défendent leur business, c'est à dire exploiter la forêt actuelle. Ils aimeraient bien récupérer le gland fertile pour leur compte propre, mais s'il est perdu pour eux, autant qu'il soit perdu pour tout le monde !

Les Maîtres de Forge : n'ont pas du tout intérêt à voir la forêt protégée, car cela nuirait à leur industrie et les rendrait entièrement dépendant des gnomes ; ils aimeraient bien que le gland fertile soit mis à jour, de nouvelles forêts feraient baisser le prix du bois.

Les sénateurs-marchands de l'OMC protectionnistes veulent affaiblir les sénateurs marchands qui vivent et font fortune grâce au commerce du bois de chêne d'or. La protection des forêts ruinera leurs adversaires au sénat, ce qui renforcera leur propre position. La possession du gland fertile serait en outre la cerise sur le gâteau !

Les sénateurs marchands de l'OMC Libéraux veulent continuer le commerce du chêne d'or qui fait leur fortune. Ils considèrent que l'apparition d'un gland fertile est une menace pour eux, à moins que celui ci ne reste entre leurs mains ou à la rigueur celle des paladins.

Les gnomes, qui restent assez mystérieux dans cette histoire, sont des spécialistes de travail de la pierre et de façonnement de tunnel. Ils ont mis au point un procédé permettant de canaliser de la lave volcanique (me demandez pas comment !) et sont en mesure d'alimenter les maîtres de forges par ce moyen, pour un tarif exorbitant. Le procédé est propre, relativement sûr, tant que les gnomes en gardent le

contrôle. Un accident serait néanmoins catastrophique. Les gnomes veulent bien entendu la fin de l'exploitation du chêne d'or qui leur fait de la concurrence. Le gland fertile doit aussi disparaître, ou au moins tomber entre leurs mains !

Lors du guet-apens, l'OPEP avait dépêché quelques paladins, les maîtres de forge disposé les golems, les sénateurs embauché les orques, et les gnomes envoyé quelques magiciens.

## LES JOURS SUIVANTS

Bigby, petit vieux aux idées originales, devient immédiatement un personnage à la mode. Il est donc invité dans les salons des marquises, au concert, etc. Bien entendu ses gardes du corps de PJ doivent le suivre... Mais il ne risque pas grand chose : devenu personnage célèbre, personne n'ose trop l'agresser.

Au cours de ces mondanités, les PJ subissent la cour des paladins, des deux factions de sénateurs, et des maîtres de forge, qui tous usent d'arguments, d'abord aimables puis menaçants pour s'assurer de la fidélité des PJ. Si les PJ s'affichent dans l'un ou l'autre camp, les spadassins des autres camps les attendent de pied ferme. La raison de ces opérations de séduction : tout le monde pense Bigby détenteur du Grand Secret, et compte sur ses fidèles gardes du corps pour le lui arracher...

Sauf que Bigby, dans sa sénilité ne sait pas, ou ne sait plus. Seuls le destin des petits écureuils l'intéresse.

Cet épisode permet aux PJ de voyager un peu : découvrir les arcanes de l'OMC, les palais richissimes des paladins, mais surtout les grandes forges, ou la combustion du chêne forme un nuage noir omniprésent et suffoquant qui fait perdre immédiatement 1 point de vie par niveau et auquel les habitants doivent s'habituer tant bien que

mal. Ils découvrent aussi les canaux à lave des gnomes qui produisent de la chaleur sans fumées suffocantes, mais qui pourraient dévaster des quartiers entiers s'ils venaient à se rompre (patrouilles incessantes, nervosité des riverains...). Ils découvrent aussi les ingénieurs gnomes, renfermés et menaçants..

## UN MARIAGE EN CHIEN DE FAIENCE

Le mariage de Préciosa, fille de maître de forge, et de Lord Brian, un Paladin de l'OPEP est annoncé ! Bigby est la nouvelle coqueluche de la ville. Lui et ses gardes du corps sont donc invités par la mariée elle-même !. Mariage important pour la famille de Préciosa qui espère ainsi obtenir des passe-droits sur le chêne d'or. Tout le royaume s'y intéresse : une alliance paladin-forgeron est un événement politique considérable !

Quelques exemples :  
des forgerons voient d'un mauvais oeil les facilités acquises par la famille de Préciosa  
d'autres y voient une opportunité : il leur faut absolument devenir sous-traitant de cette famille qui monte !  
Certains sénateurs pensent qu'il y a constitution d'une nouvelle fortune pouvant agir en Lobby dont ils se verraient bien bénéficiaires.  
D'autres y voient une menace : les causes qu'ils défendent au sénat pourraient bien avoir grâce à cette famille des détracteurs plus puissants.  
Etc.

Ceci explique pourquoi ce mariage attire tout ce que le royaume compte de personnalités, pour le plus grand malheur des PJ, comme nous allons le découvrir.

## UN PANIER DE CRABES ?

Les différentes cérémonies servent aux uns et aux autres à s'afficher en bonne place. Être vu vaut toutes les machinations pour arriver à ses fins. Il

est aussi important de discuter avec les bonnes personnes que d'être vu discutant avec elles !

Les PJ assistent au mariage depuis quelques heures, et sont impliqués malgré eux dans ce jeu d'apparence. S'ils ne cherchent pas à comprendre, ils doivent se sentir dépassés. S'ils cherchent à comprendre l'envers du décor, ils peuvent découvrir un complot visant à faire capoter le mariage... L'implication des PJ peut les occuper longtemps...

Quant à Bigby, il est bien entouré. Une foule d'individus affables s'occupe de ce petit vieux décrépî en lui faisant boire force Liqueurs de gingembre (ça rajeunit !) et en lui faisant la conversation un peu lourdement :

« alors le pépé, il a pas perdu la mémoire, hein? »

« Ah, mais c'est que c'est têtû à cet âge la ! »

« moi je dis, quand on a encore toute sa tête à un âge comme le vôtre, il faut pas se compliquer la vie avec des histoires ! »

Mais tout à coup.

Une fléchette empoisonnée surgissant de nulle part, touche Bigby au cou, qui s'effondre et meurt peu après. Les PJ n'ont que le temps de s'approcher de leur client qui leur murmure d'une voix à peine audible, une phrase lourde de conséquence qu'ils sont les seuls à entendre :

« Non, non inutile, c'est la fin, je le sens, je... maman... arrgh ! »

Une neutralisation du poison échouera (Bigby avait réussi son JP, mais est mort d'un arrêt cardiaque dû à une trop grande consommation d'alcool de gingembre).

Cette phrase, Bigby l'a susurrée aux oreilles des seuls PJ. Les 800 invités du banquet n'ont rien entendu. Mais ils ont vu. Et ils n'en pensent pas moins ! Dans les yeux de chacun d'eux, les PJ peuvent désormais lire, et sans le secours d'ESP, la certitude suivante :

« Le vieux leur a transmis son secret,

ils sont à moi ! »

Dans le silence le plus total, cette pensée démultipliée 800 fois fait un certain bruit...

## FUIR

C'est sans doute ce que les PJ ont à faire de plus sage.

## SURVIVRE

aux dix prochaines minutes, c'est probablement la question qu'ils auront en tête. Qu'ils se démerdent.

## QUE FAIRE ENSUITE ?

Enquêter sur l'auteur de l'assassinat et livrer le coupable à la justice :

Les PJ n'ont pas compris que tout le monde s'en fiche !

Une rapide enquête dans les bas-fonds leur permettra de mettre la main sur l'assassin et remonter jusqu'aux commanditaires les ingénieurs-gnomes. Ceux-ci se fichent pas mal de se savoir démasqués : leur technologie est telle que le soutien des maîtres de forge leur est assuré.

### *Fouiller les affaires de Bigby*

fouiller les affaires du mago mort ! On devrait rire ! Plus les pièges que les PJ se prennent dans les gencives ont l'air prévu à l'avance, plus les joueurs seront persuadés qu'il y a quelque chose d'important à trouver. Ils n'ont pas tort : Outre le trésor que le MJ voudra bien laisser aux PJ, on trouvera dans une des malles de Bigby une clef de facture elfe décorée de glands...

monter un bobard pour détourner l'attention

Dans un monde où le sort « détection des mensonges » est du 4<sup>ème</sup> niveau, ça peut faire illusion, mais pas éternellement. Surtout si les PJ ne connaissent pas bien le pays et s'embrouillent dans leurs explications.

enquêter sur cette histoire de gland elfique

Si l'on se réfère à la légende, le gland serait gardé par une « colonne de pierre vivante » terriblement destruc-

trice et munie de cornes de pierre redoutables. Cette description étrange correspond à celle du fameux « manuel des monstres, de Bigby » à l'entrée « Xorn ». Là où Bigby a vu un Xorn se trouve le gland. Ou l'a-t-il vu ? Le doyen de l'université de la ville le sait : Bigby a décrit le Xorn après une visite dans la forêt d'Aniflatot.

### *Se vouer à la défense de l'environnement*

Pas facile : entre les canaux de lave qui peuvent rompre à tout moment, la combustion du chêne d'or qui dégage des vapeurs nocives et son exploitation qui décime la forêt, il est difficile de choisir. Autrement dit, militer pour l'interdiction d'utiliser le chêne d'or fait courir un risque plus grand : celui des canaux de lave. Autoriser son usage risque de faire disparaître les forêts, proposer le gland fertile va à terme développer l'industrie et donc polluer l'atmosphère ! Les PJ qui se lanceraient dans un de ces combats risque d'y laisser leur santé nerveuse !

### *Prendre fait et cause pour l'un ou l'autre parti*

une bonne manière de s'abriter pour un temps d'ennemis divers. Mais seuls des PJ ayant quelque chose à proposer peuvent être accueillis au sein de l'un ou l'autre parti.

## LA FORET D'ANIFLATOT

Ouaaaiis un donj' !!!

Voilà la partie Baston du scénario qui s'avance. En trois parties.

D'abord se faufiler ou affronter les paladins qui gardent la forêt, à moins que les PJ ne soient en bons termes.

Ensuite, avancer un peu au hasard dans la forêt, à la recherche d'un indice. Les monstres errant sont là pour donner du piquant à la ballade, mais aussi pour renseigner des PJ qui chercheraient à discuter. Un troll à deux têtes se souvient avoir été « titillé » il y a longtemps par un mage qui lui fai-

sait des farces avec une main spectrale géante. Il se souvient de l'endroit exact (enfin, après une engueulade entre têtes !) et y emmène volontiers les PJ, la légendaire férocité des trolls étant surtout une invention des paladins qui tiennent à leur business !

Le donj' proprement dit. Le troll emmène les PJ jusqu'à une stèle avec un visage lunaire en bas relief, la bouche ouverte coincée sous de grosses racines. Si on y introduit la clef elfe, la stèle se tourne révélant un passage. Si on essaye de déplacer la stèle de force, c'est piégé, bien sûr.

Ensuite, il y a quelques salles, peuplées d'abord par des monstres surtout destinés à faire fuir les curieux (genre mort vivants), puis des créatures gardiennes du genre « aberrations », la dernière de ces aberrations est un Xorn (manuel des monstres de donj'), et le gland magique lui sert de troisième oeil (pourquoi pas !).

## UN GLAND POUR QUOI FAIRE

Les PJ ayant récupéré le gland, soit le donnent bêtement à qui ils veulent, et ainsi n'intéressent plus personne, soit le cachent et utilisent ce trésor comme moyen de pression. Ils peuvent vendre leur trouvaille, l'utiliser comme moyen de lobbying au sénat, se faire forger gratos une belle épée ou n'importe quoi, ils ont désormais un moyen de pression !

\*\*\*\*

**Rappel** : ce 9<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Saladdin (en sa qualité de gagnant du 8<sup>ème</sup> concours) :

- thème : la protection de l'environnement ;
- élément : un mariage.