

# Embrasement

## INTRODUCTION

Ce scénario a été joué à la convention de Jeu de Rôle « Eclipse III » à Rennes en mars 2005 (Voir sur le site de la Lune Rousse : <http://clublunerousse.free.fr/> ). C'est donc un scénario assez court et assez simple, conçu pour tenir dans une soirée, et dont le but est de donner une bonne image de ce qu'est le monde d'Agone à des joueurs qui ne le connaissent pas forcément. L'ambiance, les enjeux et la beauté nostalgique du monde sont donc mis en avant, en essayant de retranscrire l'essence même de l'Harmonde tout en dévoilant quelques mystères qui donnent envie de revenir y faire un tour.

## SYNOPSIS

### DÉCOR

**Phrygane** est une ville de la Marche Modéhenne qui recèle bien des merveilles, comme un rêve idéalisé de ce que pourrait être l'Harmonde : un lieu d'Harmonie, de paix et de joie, d'art et de beauté. En cette ville fabuleuse vit un bossu, **Myrmeleon**, portant en lui l'Âme-Ville de la cité (Voir La Sentence de l'Aube ; page 139). Un sbire du Masque, un satyre du nom de **Silo Noirecorne**, a entrepris de faire basculer cette cité dans le giron de son maître. C'est un Inspiré corrompu, un grand poète, et ce sera son arme pour organiser ce Drâme. A l'occasion d'une foire annuelle fêtant l'arrivée de l'été, la **fête du zénith**, il va faire du bossu la risée de la population tandis qu'une morgane, **Rhyssa**, pousse le malheureux à la vengeance.

### DRÂME

Les joueurs vont arriver dans la ville alors que les manigances du satyre sont déjà bien avancées et que la cité, petit à petit, est corrompue...

Ils peuvent assez facilement comprendre ce qu'il se passe, faire le lien entre le bossu et la ville, éliminer les perfides, mais ils vont être extrêmement difficile, voire impossible, de sauver **Phrygane** qu'il va falloir incendier pour que la corruption ne s'étende pas...



# UNE CITÉ PERTURBÉE

## PHRYGANE

Cette ville est un véritable enchantement, un joyau d'Harmonie dans l'écrin qu'est la Marche Modéhenne. Bâtie à l'ombre d'un arbre-roi sur une colline au bord d'un lac, c'est un lieu fantastique, où les merveilles qui existaient du temps des Muses semblent encore présentes. On prétend que toute l'essence de la Marche Modéhenne y est concentrée, et c'est exactement l'impression qu'en a le voyageur en arrivant dans cette ville festive et commerçante. Les lutins, nombreux, ont modelé les arbres et les végétaux de la forêt pour en faire des habitations naturelles, confortables et belles. Les rues sont grandes et agréables, les plantes omniprésentes, les animaux nombreux. Les gens sont accueillants, souriants et ouverts. La ville est bordée par le lac d'un côté, mais elle n'a pas vraiment de limites vers l'intérieur des terres tant elle se fond dans la forêt qui l'entoure. Il n'y a pas de fortifications mais de nombreux syldes (voir Livre de base page 51) et une milice assure sa protection.

## MAUVAIS PRÉSAGES

Cependant, depuis quelques temps, La druidesse **Molanna** est inquiète. Des phénomènes étranges ont lieu, et ils n'augurent rien de bon :

- Les feuilles de l'arbre roi se sont mises à tomber, comme si c'était l'automne. Le phénomène ne fait que s'amplifier et, au moment de l'arrivée des Inspirés, c'est une pluie perpétuelle de feuilles mortes qui tombe lentement sur la ville...
- L'ambiance générale de la ville est plus morose, moins festive qu'à l'accoutumée. Les gens sont moins agréables, moins actifs.
- Tous les poissons du lac ont disparus. les pêcheurs sont particulièrement inquiets et ne comprennent pas ce phénomène.
- Les oiseaux, d'habitude nombreux et actifs, ont en grande partie fuit la ville. Ceux qui restent semblent extrêmement perturbés, tournant perpétuellement autour de la ville, leur chant semblant plus triste qu'à l'ordinaire, désespéré.
- De nombreux corbeaux sont arrivés et se sont installés dans les branches de l'arbre-roi.
- Les grands animaux (cerfs, chevreuils, sangliers...) qui se promenaient souvent jusqu'au cœur même de la ville, au pied de l'arbre-roi, semblent avoir disparus.

Ces phénomènes sont peu visibles au début, mais ils se renforcent de plus en plus, et très rapidement. Quand les Inspirés arrivent en ville, ils sont tous assez nets et ont été remarqués par une partie de la population. La druidesse, une Inspirée, à conscience de cela depuis longtemps et, sentant l'influence du Masque derrière cela, à décidé de faire appel au Conseil des Décans qui envoie les Joueurs pour l'aider à régler ce problème.



# UNE FÊTE GACHÉE

## L'ARRIVÉE DES INSPIRÉS

Les joueurs ont été contactés par un représentant du Conseil des Décans pour aller assister la druidesse **Molanna** en sa ville de **Phrygane** où il se passe des choses bizarres. Ils n'ont pas plus de détails pour le moment, à part que c'est urgent.

Au premier contact, la ville est toujours très accueillante, surtout que c'est le premier jour de la fête du zénith, et que la population, inquiète depuis quelques temps à cause des phénomènes étranges qui se multiplient dans la cité, a besoin de distraction. Les joueurs se retrouvent pris dans un mouvement de foule qui converge vers la place principale, au pied de l'arbre-roi. La druidesse les attends dans son palais qui est construit entre les deux troncs jumeaux de l'arbre roi, au niveau des branches les plus basses (voir l'illustration page précédente), il va donc leur falloir traverser la place pour atteindre les avenues qui grimpent en spirale le long des troncs.

## LA PROCESSION

Cependant, la foule s'arrête sur la place et, porté par une musique très festive, la procession du roi bouffon, fait son entrée, ouvrant les festivités de cette fête du printemps. Cette longue colonne de char, décorés aux couleurs du printemps et de l'été, traverse la totalité de la place sous les acclamations de la foule. En tête de cortège, au sommet du plus grand char, **Myrmeleon**, le bossu, déguisé en Roi Bouffon, est assis sur un trône et salue, joyeux, la foule en liesse. A ses côtés, une silhouette encapuchonnée dont on ne voit pas le visage mais qui semble être une femme au vu de la corpulence, et une petite fille d'une douzaine d'années, visiblement radieuse.

Les gardes de la cité maintiennent la foule à distance des chars, ménageant un passage à la procession, et les Inspirés doivent donc attendre la fin du cortège avant de poursuivre vers leur rendez-vous. Ils assistent donc à la scène suivante.

## LES POÈTES

Juchés sur des piédestaux qui leur permettent de dominer la foule, une dizaine de poètes sont disséminés à travers la place et préparent leurs rimes. La musique s'arrête, de même que la procession, et les artistes improvisent alors quelques vers à la gloire du printemps, de l'été, de la ville, etc. Puis vient le tour d'un satyre, **Silo Noirecorne**, qui semble être particulièrement apprécié, voire adulé, en particulier par la gente féminine. Son poème parle du Bossu, mais sans véritablement le nommer, le ridiculisant aux yeux de la population alors qu'en apparence, il en fait les éloges. **Myrmeleon**, un peu idiot, applaudit, content que l'on parle de lui, ce qui amplifie d'autant les rires de la foule.

Sentant qu'ils sont en train de perdre ce concours de rimes, les autres poètes renchérissent sur le bossu et la foule, entraînée par les mots, portée par l'influence Perfide qui s'installe de plus en plus dans la ville, relâche complètement la tension accumulée depuis quelques temps en s'en prenant au bossu.

Dans l'hilarité générale, les poètes insultes dorénavant ouvertement le bossu, se moquant de son aspect, de son esprit (ou plutôt de son absence d'esprit, comme le fait remarquer un participant). Celui-ci prend petit à petit conscience de ce qu'il se passe, la tristesse et la peur s'inscrivant sur ses traits, renforçant d'autant la méchanceté des poètes. On lui jette des projectiles divers, et, pris de panique, il fuit, se précipitant en bas du char, trébuchant et pitoyable, suivi par la femme encapuchonnée et par la jeune fille effrayée.

## PETITE ENQUÊTE PRÉLIMINAIRE

Se renseigner sur ce qu'il vient de se passer ne donne que peu de résultats.

Dans la foule, certains sont horrifiés de ce qu'ils viennent de vivre, mais la plupart sont satisfaits de cette petite rigolade « pas si méchante que ça ». On dit que « ça permet de se détendre un peu » et que, de toute façon, « bêta comme il est, il aura vite oublié ». **Silo**, lui, a disparu, de même que **Myrmeleon** qui s'est enfui de l'autre côté de la place.

Cependant, ce peut-être l'occasion d'entendre un ou deux villageois évoquer les problèmes de la ville. Mais ils ne s'appesantissent pas trop sur le sujet, préférant se concentrer sur les festivités à venir pour oublier leurs problèmes.

Une impression générale se dégage tout de même : Cette scène était vraiment malsaine, et les réactions de la foule vraiment bizarres, exagérées, comme perverses...

La procession reprend finalement, et chacun se re-concentre sur les festivités, oubliant cet incident.

# ENQUÊTE

## RENCONTRE AVEC UNE DRUIDESSE

Après avoir traversé la place, les joueurs s'engagent sur l'avenue qui grimpe vers le haut de l'arbre-roi. Celui-ci se divise en deux dès la base, formant deux troncs parallèles entre lesquels a été bâti, à quelques dizaines de mètres au dessus du sol, le palais de la druidesse.

**Molanna** les reçoit immédiatement et ils sont conduits à son bureau. La druidesse travaille dans un jardin agréable sous un coupole de verre laissant voir la vertigineuse perspective de l'arbre roi au dessus, Elle est assise auprès d'une fontaine, sous les branches d'un sylde protecteur, et semble assez inquiète, en partie à cause du dramatique incident qui vient de se produire lors de la procession. Elle s'excuse de ce déplorable spectacle auprès des Inspirés, leur expliquant que, d'ordinaire, la ville est bien plus agréable. Elle leur dit également que, malheureusement, ce triste spectacle n'est que le dernier d'une liste de phénomènes alarmants qui ne cesse de s'allonger. Elle craint que le Masque ne soit derrière tout cela et elle souhaiterait une enquête discrète mais efficace pour trouver les coupables et régler le problème. Elle leur confie un document leur permettant de réclamer l'aide de la milice en cas de besoin.

Les Inspirés sont logés dans la meilleure auberge de la ville, haut dans les frondaisons de l'arbre-roi. La vue est magnifique sur le lac et la région alentour. Ils ont le reste de la journée pour enquêter dans la ville.

## A LA RECHERCHE DU BOSSU

Le bossu a disparu, on ne sait où il se trouve. Il n'a pas véritablement de logement, étant d'habitude hébergé généreusement par les uns ou par les autres, comme s'il était un ami de longue date pour tous les habitants de la ville (ce qui ne fait que renforcer l'horreur et l'incompréhension devant ce qu'il s'est passé précédemment). Il doit se cacher dans les racines, près du lac.

Au bord de l'eau, les racines de l'arbre roi forment une sorte de mangrove géante, sorte de dédale aquatique où survit une population pauvre mais pas vraiment malheureuse. Le quartier est un dédale de passerelles entre les racines, de cabanes branlantes accolées aux racines, de pontons plus ou moins flottants, de filets, de cordages, de tavernes de pêcheurs. Le bossu est introuvable.

La petite fille qui suit **Myrmeleon** est appelée **soeurette** car c'est ainsi que le bossu la nomme. Tout le monde pense que c'est sa sœur. La jeune femme qui les accompagne est inconnue, mais ça doit être une dame avec un grand cœur pour s'occuper ainsi d'un infirme... On ne la voit que depuis quelques semaines.

## A LA RECHERCHE DU SATYRE

**Silo Noirecorne**, par contre, est facilement localisable. On sait qu'il habite un manoir cossu qu'il a acheté quand il est arrivé en ville, il y a deux ou trois mois. Celui-ci est dans les branches de l'arbre roi, une centaine de mètres au dessus du lac. Mais, la plupart du temps, le satyre est au **Foureaux des âmes**, une auberge pour poètes, lieu de rencontre des artistes de la ville. S'introduire dans sa demeure en son absence est assez facile, mais n'apporte rien. **Silo** ne laisse traîner aucun indice, mais beaucoup de notes et de brouillons sur des poèmes inachevés. Il faut cependant se méfier des deux gros chiens qui gardent la demeure quand leur maître est ailleurs...

Au **Foureaux des âmes**, de nombreux poètes sont là et sont tout à fait prêts à discuter avec de nouveaux venus, tant que l'on ne s'affiche pas comme des enquêteurs officiels. L'auberge est un endroit incroyable. Tous les murs sont recouverts de rimes griffonnées par des artistes de passage, on peut payer ses consommations en alexandrins, les joutes orales sont constantes et tout ce joyeux monde semble bien inoffensif. Des Inspirés maladroits qui exigeraient des réponses à leurs questions se retrouveraient bien vite ridiculisés par quelques piques bien senties et n'obtiendraient aucune réponse. Par contre, quelqu'un qui joue le jeu des poètes et montre ses talents d'orateur peut obtenir des réponses à des questions posées subtilement. La plupart des poètes sont jeunes, un brin rebelles, et éperdus d'admiration pour leur maître, **Silo**. Finalement, le satyre arrive, acclamé par tous les artistes présents. Il engage la conversation sans problèmes avec les nouveaux venus, heureux visiblement de les rencontrer, affable et charmant, répondant à leurs questions sans jamais se départir de son humour. Si on l'accuse de semer le trouble, il répond qu'il n'est en rien responsable, que le propre de l'art est de provoquer et qu'il déplore la réaction de la foule, précisant même que c'est la raison pour laquelle il s'est éclipsé. Il est impossible de voir qu'il ment (bienfait de Perfidie : Comédie). Il entraîne même les Inspirés vers un débat sur la légitimité de la censure et sur la liberté d'expression...

Bref, une enquête qui n'avance pas beaucoup.

# LE FEU AUX POWDRES

## LES ASSASSINATS

De nuit, on vient brutalement tirer les Inspirés de leur sommeil : des gardes leurs demandent de les suivre auprès de la druidesse. En fait, c'est au devant d'un capitaine de la garde qu'ils sont amenés car **Molanna** est trop occupée. On leur apprend que plusieurs poètes ont été assassinés : **Aedes**, un jeune homme de la haute société, complètement admiratif de **Silo** ; **Vanessa**, une jeune keshite et **Aglais**, une lutine.

Les trois artistes ont été sauvagement battus à mort chez eux ou dans la rue. Les victimes ont plusieurs points communs : elles faisaient toutes parties du cercle des admirateurs de **Silo**, et ont été parmi les plus agressifs à l'encontre du bossu lors de la procession du matin.

Des témoins, aux différents endroits, on aperçu une silhouette bossue s'éloigner après l'assassinat... la rumeur commence à se répandre que le bossu est devenu fou, qu'il tue ceux qui se sont moqué en commençant par les poètes. Mais comme une grande partie de la population s'en est prise à lui, personne n'est tranquille.

## LA CHASSE AU MONSTRE

Rapidement, toute la ville est réveillée. Les habitants, effrayés par la violence et l'horreur des meurtres, s'organisent en milice et recherchent le bossu pour faire justice eux-mêmes. Le climat délétère de la ville leur fait bien souvent perdre le sens des réalités, certains tentent de calmer les choses et sont pris à parti, les gardes tentent de faire revenir le calme et, du coup, n'ont plus vraiment le temps de penser à l'enquête...

En même temps, le silence de la nature est effrayant, pas un seul animal ne se fait entendre, mais les feuilles mortes tombent plus vite que jamais, et des tâches sombres sont apparues sur l'écorce de l'arbre-roi.

## SILO NOIRECORNE

C'est évidemment le satyre qui est derrière tout ça, organisant les assassinats pour accuser **Myrmeleon**, sachant que l'influence Perfide qui s'est répandue dans la cité depuis quelques semaines amplifiera les réactions de peur instinctive de ses habitants. Pour parfaire son plan, il organise sa propre disparition, laissant une demeure ravagée derrière lui, pleine de trace de sang, ses deux chiens morts et horriblement éventrés. Puis il disparaît et organise, en secret, l'apothéose de son plan.

La découverte de sa disparition renforce encore plus la conviction de la culpabilité du bossu et fait basculer une partie de la population dans l'hystérie. La cité est au bord de la guerre civile.

## COMPRENDRE CE QU'IL SE PASSE

Un moyen sûr de savoir qui est derrière tout cela est d'utiliser la Geste pour voir le passé au niveau des assassinats ou, encore mieux, dans la demeure de **Silo**. Sinon, il ne reste que l'intuition...

Toujours est-il que le bossu comme le satyre sont a priori introuvables.

## L'HORREUR SUPRÊME

### SOEURETTE

Au petit matin, une rumeur, un changement dans l'atmosphère de la cité, font craindre le pire. Tout le monde converge vers la place principale, là même où le bossu a été humilié. Au dessus des têtes d'une foule atterrée, réalisant enfin l'horreur de la situation, la sœur du bossu est suspendue dans le vide, atrocement torturée, crucifiée sur des morceaux de bois, mutilée en une parodie de bossu pour ressembler à son frère. Une pancarte suspendue à son cou annonce en lettre de sang : « On te retrouvera, sale monstre ! »

### LE BOSSU

Soudain, alors que chacun contemple le corps sans vie de la fillette, victime de la barbarie, les feuilles cessent d'un coup de tomber et un vent glacé balaye la place. Un cri déchirant, inhumain, retentit dans les hauteurs. **Myrmeleon**, le bossu, est seul sur une branche, non loin du tronc, et vient d'apercevoir sa sœur. Autour de lui, le bois semble noircir et se tordre à vue d'œil alors que son visage déformé prend l'apparence d'un masque de haine. Il titube vers le tronc de l'arbre-roi, s'appuie dessus, et semble fusionner lentement avec lui en hurlant des mots incompréhensibles mais chargé de haine, de colère et de rancœur. Il disparaît alors à l'intérieur du bois, fusionnant avec l'arbre, alors que celui-ci devient intégralement noir et torturé.

# APOCALYPSE

## LA FUREUR DE L'ARBRE-ROI

Alors que la foule est figée par l'effroi devant ce qu'il vient de se passer, alors que quelques rares personnes (les Inspirés sûrement) tentent de détacher le corps de **Soeurette**, de sinistres craquements se font entendre dans toute la cité. Des racines jaillissent brutalement du sol, frappant les habitants, détruisant les maisons. Les branches s'agitent, précipitant les gens dans le vide, broyant les bâtiments dans leurs mouvements violents.

La panique est générale, on court en tout sens, on piétine les autres, on hurle, on pleure... aux Inspirés de sauver leur vie et, éventuellement, quelques autres...

La seule issue est le lac. C'est l'occasion de mettre en scène des situations de paniques, des enfants tous seuls au milieu de la folie, des plongeurs dans un lac déchaîné, des chutes de bâtiments ou de branches... C'est dans un véritable film catastrophe à gros budget qu'il faut plonger les joueurs.

## EMBRASEMENT

Finalement, les survivants se regroupent de l'autre côté du lac et regardent, au loin, l'arbre-roi corrompu qui n'en finit pas de se tordre. Les joueurs peuvent retrouver la druidesse qui, bien que blessée, tente encore de gérer les réfugiés. Ensembles, ils doivent prendre la seule décision qui s'impose, incendier l'arbre-roi pour que la corruption ne s'étende pas. Il faut construire des balistes (y'a-t-il un ingénieur nain par ici ?) où utiliser la magie (le sort éclipsiste phénix par exemple). Le feu prend rapidement et la foule, désespérée, contemple le brasier depuis la rive opposée sans comprendre comment on en est arriver là, sans comprendre non plus leurs propres réactions.



## LES CYSELINS

Alors que le feu part à l'assaut de l'arbre-roi, alors que le brasier détruit ce qui fut un joyau d'harmonie, les plus observateurs verront les flammes géantes (plusieurs centaines de mètres) prendre la forme de créature humanoïdes : des elementäs de feu. Ceux-ci, expression de la souffrance, de la douleur et de la tristesse de l'Harmonde, vont sculpter les flammes pendant de longues heures, alors que **Phrygane** brûle. Chacune de leurs sculptures vont éveiller un sentiment précis chez les spectateurs : nostalgie, remord, tristesse, mélancolie, souffrance, détresse, désespoir... toutes les émotions de cet évènement se retrouvent cristallisées dans chaque flamme, sculpture fugace et aussitôt évanouie.

## L'ÂME-VILLE

Quelques jours plus tard, il est enfin possible de s'aventurer sur les cendres encore fumantes de ce qui fut une cité de rêve. Les habitants vont errer, silhouettes indistinctes dans les fumées, en quête de souvenirs. Le tronc double de l'arbre roi s'est complètement recroquevillé sur lui-même, évoquant avec ses branches calcinées deux mains griffues refermées sur elles mêmes. Une douce lumière, insolite dans ce décor, semble provenir d'entre les deux troncs calcinés. En escaladant la base de la souche, on peut découvrir, brillant au milieu des cendres, une flamme vive, intense, dans laquelle apparaissent fugacement des visages d'habitants de la défunte cité, des images de rues et de fête, des souvenirs de ce que fut Phrygane, avant.



## EPILOGUE

### SILO NOIRECORNE ET RHYSSA

Les deux être Perfides à l'origine de cette catastrophe ne devraient pas s'en sortir. Voir la ville incendier est déjà suffisamment frustrant pour les joueurs, il leur faut une petite consolation. C'est également l'occasion d'un petit combat.

Les joueurs peuvent les trouver à plusieurs moment, selon leurs actions et votre mise en scène :

- Ils peuvent les découvrir admirant leur œuvre alors que le bossu va fusionner dans l'arbre-roi. Cela peut-être l'occasion d'un combat au milieu de la ville qui s'écroule avec, peut-être des choix à faire comme poursuivre son ennemi ou sauver une enfant abandonnée...
- Ils peuvent les rechercher de l'autre côté du lac après la catastrophe et les rattraper alors qu'ils tentent de s'enfuir, ou alors qu'ils cherchent à saboter les balistes.
- Ils peuvent tomber dessus alors que le satyre et la morgane cherchent un moyen de corrompre l'Âmeville dans la cité calcinée.

### NOTE SUR LA MISE EN SCÈNE

Ce scénario a une particularité : les joueurs sont assez souvent spectateurs et peuvent éprouver un sentiment d'impuissance frustrant. Il faut donc faire particulièrement attention à leur permettre d'agir le plus souvent possible, à ne brimer aucune de leurs initiatives, et si ils trouvent un moyen d'empêcher l'inéluctable destin qui doit mener la ville à sa perte, et bien pourquoi pas. Même si le scénario est construit pour qu'à la fin tout brûle malgré les efforts des joueurs (il n'y a pas de raison qu'ils gagnent tout le temps non plus), un coup de génie peut peut-être leur permettre de sauver **Phrygane**. Il faut alors leur faire sentir l'importance de leur exploit.

Pour les scènes de description, il vaut mieux particulièrement soigner l'ambiance, les émotions, en s'aidant par exemple de musiques judicieusement choisies. Les Inspirés doivent ressentir la perte que représente l'incendie de cette cité, et la cruauté du destin qui les a forcé à la détruire eux-mêmes...

