

Les vallées aux orangers

La vallée des orangers est un scénario pour quatre à six joueurs ne connaissant pas forcément le monde de Lyonesse. Le meneur de jeu devra être confirmé.

introduction

Le scénario se place avant la trilogie, à l'époque où Granice est encore roi du Troicinet et alors qu'il vient de mettre en place un blocus maritime sur le Lyonesse. Le Dascinet a pris fait et cause pour le Lyonesse, mais n'est pas entré réellement dans la bataille. L'essentiel du scénario se déroule dans les localités d'Arquensio, Loriss et Melite.

Melite est une bourgade qui est devenue célèbre par sa production d'agrumes : à l'époque du roi Quarnitz Ier, le Dascinet n'était qu'un duché parmi d'autres dans le royaume des Isles Anciennes. Quarnitz Ier, un galicien d'origine qui avait un faible pour les oranges, qu'il consommait en grande quantité, fit importer dans son royaume de quoi avoir une belle orangerie dans les jardins de son palais, le Haidion. Mais le hasard et les pirates dasces en décidèrent autrement et les orangers

arrivèrent dans le Dascinet plutôt qu'à la capitale. Le roi Quarnitz Ier en conçut un certain courroux : il donna l'ordre aux dasces coupables du larcin de planter et cultiver les orangers et de lui fournir un panier d'oranges fraîches par semaine. Le lieu où les orangers furent plantés est Melite ou, plutôt, les douces vallées qui prolongent la petite ville.

Lorsque quelques années plus tard il fut évident que la culture des orangers fournissait de substantiels revenus, le duc de Dascinet promulgua une loi sur le commerce des oranges et mit en place le système de taxation étrangement encore en usage de nos jours : un chef-d'œuvre en soi, cet ensemble de taxes et de lois est en bonne place des inventions les plus inutilement compliquées et les plus bizarres qu'un esprit humain est susceptible de concevoir. L'histoire fit ensuite du duché de Dascinet un royaume indépendant, et de

certaines de ses lois des monuments nationaux. Devinez lesquelles...

Une année avant le début de ce scénario, un incendie, probablement intentionnel, a ravagé la cinquième combe de la vallée principale, et tous les orangers qui y poussaient ont été détruits. Il ne reste d'eux que quelques troncs noircis et des scories lavées par les pluies. Effectuant une petite enquête administrative, le duc Hélingas découvre que l'orangerie détruite n'avait jamais réellement été déclarée. Donc que les oranges qui en sortaient lors de la belle saison n'étaient pas taxées. Fort de ce fait, le duc approche anonymement le chevalier de Maison-Loriss et lui soumet un plan pour soustraire à la couronne du Dascinet le produit de la taxation des ventes d'agrumes de manière encore plus systématique. Le chevalier accepte et se trouve ainsi propulsé à la tête d'un réseau de fraudeurs...



Lyonesse

situation initiale

Le roi Yvar Excelsus exprime la volonté d'envoyer des enquêteurs dans les vallées des orangers, soit discrètement, soit avec papiers royaux et tout le toutim. Cette enquête est motivée par le souvenir qu'une orangerie a été incendiée un an auparavant, et que sur les derniers comptes royaux qui ont été rendus, on a pu constater une baisse significative d'environ 20% des recettes brutes de l'État par rapport aux années précédentes alors que rien dans les enquêtes déjà menées ne semble l'expliquer. Les agents du roi, ceux en lesquels il a confiance, sont déjà sur des affaires autrement plus importantes, mais il faut quelqu'un pour s'occuper de cette affaire, et le roi ne sait pas qui envoyer... il craint à juste titre d'y envoyer précisément les personnes qui ont déjà détourné ces taxes et qui pourraient être entre ses murs... En conséquence de quoi, il choisit les PJ. Dans ce scénario, les personnages seront donc des émissaires du roi Yvar Excelsus du Dascinet. De classe moyenne ou élevée, ils devront enquêter sur la baisse des taxes touchées sur les ventes d'oranges et rétablir l'ordre si une fraude est découverte. Le passé des personnages importe peu : ils peuvent aussi bien être totalement étrangers à la politique dasce et ainsi avoir été introduits auprès du roi par un de leurs anciens employeurs. Ils peuvent aussi être simplement des aventuriers que l'administration royale engage, craignant que trop

de corruption en son sein même ne soit la cause de l'échec des précédentes enquêtes.

La convocation royale : tout juste sortis de prisons où ils purgeaient une peine pour tapage nocturne ou simplement convoqués par le guet d'Arquensio, nos amis les personnages-joueurs sont amenés, un peu brutalement, au château d'Atiph Glen, situé sur les hauts de la ville d'Arquensio, devant le roi Yvar Excelsus lui-même. Le roi les salue à peine et leur expose son intention de les envoyer en mission. Pourtant peu réputé pour sa patience, Yvar Excelsus prend le temps de justifier son choix, qui peut à première vue paraître illogique – à savoir que personne ne connaît les PJ et que s'il leur prenait l'envie de se remplir les poches, il pourrait se fâcher sans risque pour son image. Il leur annonce aussi qu'un convoi de plants d'orangers devrait quitter Arquensio l'un de ces jours prochains, parce qu'une livraison de plants doit arriver par la mer et être acheminée vers les vallées des orangers. À cause du blocus maritime imposé au Lyonesse, les bateaux ne se risqueront pas

jusqu'à Loriss. Ces plants sont destinés au remplacement des arbres qui ont brûlé l'année passée.



Leur variété nouvelle et exotique devrait permettre de varier les espèces présentes en terre dasce. Les collecteurs d'impôts sont présents ; celui qui s'occupe de cette province est un vieillard qui a l'air parfaitement honnête (il s'appelle Piranhus) et se fait beaucoup de souci pour son emploi.

Les collecteurs d'impôts concernés prétendent que si les taxes sont moins importantes que par le passé, c'est parce qu'une des orangeries a brûlé et que le remplacement des orangers a occasionné des frais imprévus. D'autres parlent de rançonnement des habitants du village par les pirates venus des mers, d'autres parlent simplement d'une année moins faste, etc.

Puis le roi congédie nos PJ et laisse le chancelier de la couronne s'occuper des documents officiels et des divers ordres annexes. Le chancelier de la couronne du Dascinet est un vieil homme préoccupé mais honnête. Il confie aux joueurs une copie des livres de comptes, ainsi qu'un parchemin frappé du sceau royal qui leur donne les pouvoirs nécessaires à l'exécution de leur mission.

synopsis

Suite à une réduction notable dans les taxes prélevées sur le marché des oranges, le roi Yvar Excelsus, soupçonnant quelque coup fourré, cherche des gens de confiance pour élucider le cas. Évidemment, c'est les personnages qui semblent correspondre le mieux à cette description. Le roi dasce charge donc les PJ d'enquêter sur ces baisses de recette et de rapporter des preuves convaincantes. De plus, le roi insiste sur la discrétion nécessaire et le fait que leur enquête ne doit pas faire de vagues. Sur ce, le roi les lâche à la suite d'une livraison exceptionnelle d'orangers sanguins...

L'enquête des PJ les mène dans le service des impôts du royaume de Dascinet. Ils ont l'occasion de discuter les valeurs des rentrées financières et de se faire les dents sur la mauvaise foi palpable des bureaucrates. Ils parviendront à obtenir des renseignements d'importance, à savoir que certaines personnes mal intentionnées peuvent voler ou empoisonner des plants d'oranger ; que les chevaliers ne sont pas toujours preux et galants ; que les pirates sont parfois plus efficaces que l'administration dasce ; et que certaines auberges du Dascinet méritent qu'on s'y arrête.

Envoyés par le roi Yvar Excelsus pour enquêter sur d'éventuelles fraudes fiscales dans la culture des oranges, les PJ seront témoins de deux épisodes de la guerre sans merci que se livrent deux maîtres potiers d'Arquensio. Escortant les plants d'oranger le long de la route de Meliton, les PJ seront apparemment pris pour des contrebandiers, puis auront toutes les peines du monde à remplir leur mission, les villageois de Melite n'ayant pas spécialement envie de les laisser découvrir quoi que ce soit.

Thème et ton

Le scénario que vous lisez met les personnages dans une situation un peu particulière : pour une fois, ils joueront les percepteurs d'impôts et les agents du fisc. Ce sera l'essentiel de l'histoire : pas de phénomène surnaturel, pas de fée ni de magicien, seulement une enquête administrative confiée aux joueurs par un roi un peu sanguin pour une histoire de très gros sous. Le tout saupoudré de suspicion et de paranoïa administrative : autant les autorités de Melite que les potiers d'Arquensio ont quelque chose à cacher et la confusion la plus totale

Lyonesse



entre les différents rameaux de l'intrigue risque bien de mettre la patience des joueurs à rude épreuve.

Des aspects de la vie quotidienne en Dascinet à la concurrence entre artisans, le ton choisi pour l'écriture de ce scénario est plutôt proche de la comédie : les arguties de chaque camp peuvent donner naissance à des scènes grotesques, les personnages intervenant sont très typés, etc. De plus, un renversement de valeur met les gens honnêtes dans le camp des criminels (pirates) et les gredins dans celui du droit.

La cause réelle de l'incendie de l'orangerie, bien que suggérée comme étant peut-être criminelle, est laissée volontairement dans le vague : chaque protagoniste de l'histoire a sa propre théorie, et aucune preuve ne permet d'abonder dans un sens ou dans l'autre. Par contre, si le meneur de jeu désire donner une réponse définitive à ce mystère, libre à lui ! Ce scénario ouvre aussi de nombreuses pistes de campagne. Qui sait, peut-être qu'un jour le coupable de l'incendie sera démasqué...

Le scénario Arquensio

La capitale du royaume de Dascinet est une ville d'environ 20 000 habitants, composée essentiellement de bâtisses d'un étage et surplombée par la silhouette de l'Atiph Glen (livre de base, page 34). C'est une ville agitée et prospère.

On est mardi matin, et on attend deux navires en provenance de Galicie, mais un seul des deux arrive finalement dans le port d'Arquensio. Plusieurs personnes attendent de pied ferme l'arrivée de ces fameux bateaux et de leur précieuse cargaison : il y a les PJ, en compagnie de sire Gareth Meleau, le marchand qui a acheté les orangers de cette nouvelle variété pour le compte de la couronne, et Dame Eva Poupard, qui a fourni les pots de transport. Ainsi que quelques curieux ayant eu vent de la nature un peu particulière de la cargaison. Tout ce joli monde attend donc l'arrivée au port des deux navires dasciens transportant les orangers. Soudain, sur le coup de midi, un des curieux s'exclame : "Les voilà !". Et effectivement, à un détail près, Sire Meleau peut confirmer qu'il s'agit bien du bon navire. "Du bon navire", oui, car il en manque un et celui qui fait son entrée dans le port semble un peu en mauvais état. Le navire accoste, et le capitaine du vaisseau, après avoir présidé à la destinée portuaire de son bâtiment (baptisé L'intrépide), regarde la foule d'un œil sévère et avisant Gareth Meleau, descend à sa rencontre :

"Messire, je suis désolé, mais nous avons été attaqués par des pirates ! Ils se sont emparés de la courageuse et ont jeté son équipage à la mer ! Nous avons dû nous battre et ce n'est que grâce à notre vaillance que voici un vaisseau avec les cales pleines d'orangers !

- Messire Capitaine, vous me voyez fort contrit de cet état de fait. Il va sans dire que la prime réservée à vos malheureux collègues vous reviendra à vous et à votre équipage...

- Sire Meleau, je vois que nous nous comprenons. Je donne immédiatement l'ordre de décharger les harasses."

L'ambiance est à la colère, parce que le navire contenait la moitié de la cargaison d'orangers. Le commanditaire, sire Gareth Meleau, s'énervait et peste contre la fatalité et les pirates qui mettent en mauvaise situation la confiance que les agrumiculteurs placent en lui. Sont aussi présents à ce moment Eva Poupard et les PJ.

Les orangers sont transportés dans les navires sur des harasses en bois goudronnées, qui permettent d'avoir une meilleure stabilité dans les bateaux. Pour pouvoir transporter les plants d'Arquensio à Melite, il est nécessaire de transplanter les orangers de ces harasses dans des pots en terre cuite. D'où la présence de Eva Poupard, qui est le maître potier responsable cette fois-ci de la fourniture des pots. On transporte péniblement les lourdes structures en bois dans l'entrepôt où les pots de terre attendent les orangers, et sous la garde de huit hommes d'armes engagés par sire Meleau, on laisse les potiers de Eva Poupard faire le transvasement et la préparation des chariots qui feront le trajet jusqu'à Melite. La journée s'achève sur les derniers préparatifs du voyage.

Note : si les PJ demandent à l'officier du port pourquoi les orangers ne sont pas livrés directement au port de Loriss, on leur apprend que c'est à cause du blocus maritime. Et puis la coutume veut que les orangers transitent par voie de terre en suivant la même route que Meliton (livre de base, p.35) lorsqu'il cherchait un lieu où les planter. Plus précisément, les orangers sont transportés dans des harasses de planches, peu pratiques à terre, mais diablement moins fragiles à bord d'un navire que les pots en terre cuite. Donc une escale obligée pour permettre le contrôle et la préparation de la cargaison.

L'entrepôt : une fois que les harasses contenant les plants d'orangers débarquées de L'intrépide, un convoi composé de charrettes et de gardes au service de Sire Meleau se met en branle et part vers les entrepôts. Les joueurs peuvent bien évidemment suivre les orangers, mais ils ne pourront pas faire grand-chose contre ce qui va suivre. Les orangers sont entreposés dans un bâtiment du port, à côté des pots de terre cuite fournis par Eva Poupard. Puis, les manutentionnaires payés par cette dernière commencent de transvaser les orangers des harasses aux pots. L'opération est très monotone et dure tout l'après-midi.



Lyonesse

Note au MJ : il est très important que les PJ ne soient pas là pour monter la garde la nuit autour de cet entrepôt et aussi qu'ils soient en concurrence avec les gardes. A priori ils n'ont aucune raison d'être de garde et les gardes que Meleau a engagés pour surveiller la cargaison sont assez nombreux et peu désireux d'avoir des inconnus dans les jambes. Les PJ ne parviendront en aucun cas à empêcher l'acte de vandalisme sur les pots, et risquent même de se faire rosser. D'un autre côté, on peut faire confiance à la curiosité typique des PJ pour éliminer eux-mêmes les gardes et se faire surprendre par les casseurs alors qu'ils sont en train de fouiller le bâtiment...

Au coucher du soleil, le transvasement est terminé et les manutentionnaires quittent les lieux. Les orangers devraient partir le lendemain, par voie de terre, à destination de Loriss, puis de Melite.

Seulement voilà : durant la nuit, une équipe de marins skyls payés par Isalus le Chamottier, concurrent direct de mademoiselle Poupard, fait une entrée en force après s'être débrouillés pour éliminer les gardes — une fort jolie demoiselle, qui est la sœur du meneur de la bande, et une bonne quantité de vin drogué devraient suffire. Les skyls démolissent le travail de l'après-midi ; si les plants d'orangers sont soigneusement laissés intacts, aucun pot n'est laissé entier : une vraie hécatombe de terre cuite. Puis, leur forfait accompli, les casseurs quittent les lieux, laissant des orangers en vrac sur le sol, mêlés à des éclats de terre cuite, et une huitaine de gardes ronflant avec application... Le lendemain, lorsque les chariots sont supposés être prêts à prendre la route, on se rend compte du carnage. On trouvera des amphores vides, et des gardes peu fiers, souffrant plutôt des excès de la veille... Lamentations.

Le remplacement des pots cassés : le lendemain, la désolation régnant dans l'entrepôt ne fait rien pour égayer l'atmosphère. Eva Poupard est furieuse. Gareth Meleau est furieux. Les gardes sont furieux.

Et les orangers, qui devaient être prêts à l'expédition, sont étalés sur le sol du bâtiment. Tout semble perdu, mais parfaitement à propos, le potier Isalus le Chamottier propose son propre stock de pots pour remplacer les pots brisés. Eva s'y oppose avec raideur. Elle émet même l'hypothèse que les coupables de cet acte de vandalisme auraient très bien pu être payés par Isalus. Celui-ci nie, bien entendu. Eva quitte les lieux, consciente d'avoir perdu la partie.

Une fois que les pots de remplacement proposés par Isalus sont apportés et les orangers transvasés, le convoi est prêt à partir. On fait la préparation pour que la caravane puisse quitter Arquensio en direction de la vallée des orangers.

Ce qui se passe réellement : le métier de potier est un des rares de ceux pratiqués dans les Isles Anciennes qui place pareillement sur un pied d'égalité les hommes et les femmes. De fait, il semble que le travail fourni par les femmes soit généralement de bien meilleure qualité. Les raisons sont diverses mais la plus importante étant que si un homme n'a en général pas à prouver ses compétences, les femmes doivent être sur la défensive pratiquement en permanence : beaucoup de maîtres potiers de la vieille école voient d'un mauvais œil la concurrence de celles qu'ils préféreraient cantonner aux affaires du ménage et de la cuisine et sauteraient sur la première occasion se présentant pour éliminer ces dangereuses progressistes. Voilà la situation dans laquelle se trouve Eva Poupard, héritière de l'atelier Poupard et Fils.

Les plantons : Eva Poupard a fourni les pots et est satisfaite de son sort. Isalus le Chamottier, son pire détracteur et son concurrent le plus acharné, a payé des marins skyls pour briser les pots avant qu'ils quittent la ville d'Arquensio avec les plantons. Isalus le Chamottier vend ses propres pots pour remplacer ceux de Eva Poupard. Eva Poupard a perdu une affaire, mais ayant la semaine précédente introduit un désherbant efficaces dans la terre glaise utilisée par Isalus le Chamottier, elle ne s'inquiète pas trop et attend la suite. Les plantons transplantés dans les pots meurent au bout de deux semaines... Si on dépose les plants et si on regarde de très près les parois intérieures des pots, on peut observer des cristaux mêlés à la terre cuite qui semblent se dissoudre dans la terre humide...

Loriss

L'un dans l'autre, le voyage se passe sans histoire. Le trajet le long de la côte de Arquensio à Loriss prend approximativement trois jours. Au matin du troisième jour, la caravane arrive à Loriss. Ici, si les PJ essaient d'obtenir la coopération de la garde ou, plus simplement, annoncent l'arrivée des marchandises d'Arquensio, ils sont confrontés à la mauvaise foi des officiers de la garde locale, qui ne veulent pas reconnaître la validité de l'ordre de mission signé pourtant par Yvar Excelsus ou celle des documents de douane concernant les orangers et les soupçonnent très lourdement d'être de vulgaires contrebandiers et par conséquent de sinistres gaillards. Ce faisant on les empêche de passer et on bloque la caravane à Loriss. Finalement le chevalier de Maison-Loriss, personnage fort

sympathique et haut en couleurs comme en prestige, revient en ville et confirme les dires des PJ et de sire Meleau. On laisse donc la caravane repartir, avec les excuses officielles du duc Helingas.

L'émissaire de la couronne s'excuse platement, alléguant du fait que par les temps qui courent, on ne peut être sûr de rien et que donc il fallait absolument que la mission des PJ soit authentifiée par un homme de confiance pour qu'il les laisse vaquer à leur enquête à l'intérieur des terres. Nous parlons d'argent, ne l'oublions pas, et n'importe quel pirate aurait pu se faire passer pour de tels envoyés, etc.

Loriss : le port principal de la région, mais commerçant essentiellement avec le Lyonesse, sa prospérité souffre du blocus. C'est depuis cette ville de 1500 habitants que les oranges sont distribuées vers les marchés qui en font le commerce. C'est aussi le chef-lieu de la région comprenant les vallées des orangers et les villages de Melite, Nifort, Bisdraz et Travidel. Le district de Loriss est le domaine est la famille des Maison-Loriss, une famille possédant un titre de chevalier et actuellement dirigée par Gonzague de Maison-Loriss.

On s'apprête donc à reprendre la route en direction de Melite. Le chevalier, apparemment un homme affable et serviable, répond à toutes les questions que les PJ peuvent poser pour les besoins de leur enquête (qu'ils n'ont pas intérêt à oublier).

Ce que le chevalier de Loriss laisse entendre aux PJ (et c'est l'exacte vérité, mais ils n'en croiront rien — Note : le chevalier joue au type sympa. Il est aux petits soins pour les joueurs, mais ne perd tout de même pas ses objectifs de vue), c'est que les faits confirment les témoignages des marchands d'oranges, à savoir qu'effectivement une orangeraie a été incendiée d'une façon inconnue mais probablement naturelle il y a environ une année, et que donc moins d'oranges ont été produites cette année-ci, et aussi que le remplacement des arbres se révèle tout à fait onéreux. Or donc, les PJ ayant survécu à leur impatience et aux rigueurs de l'administration locale se mettent en route pour obtenir, au nom du roi Yvar Excelsus, quelques explications au sujet des taxes et si mensonge se fait jour, obtenir réparation, non mais sans blague !

Le gros inconvénient de cette perte de temps est que le désherbant intégré aux pots commence à avoir des effets visibles et que la plupart des orangers, s'ils ne sont pas entièrement secs, n'en sont pas moins jaunis, voire mourants... Ça devient franchement inquiétant quand la caravane arrive à Melite : il ne reste plus une seule pousse d'oranger vivante. Toutes ont séché et sont mortes mystérieusement.

Note : un personnage avec des connaissances en botanique sera quand même désarmé face au mal qui frappe les plants : le désherbant employé n'est pas connu et est rarement cité dans les ouvrages de référence.

Les vallées des orangers : à quelque distance à l'est de Loriss commencent les vallées des orangers, qui est probablement le lieu le plus remarquable de la région car le siège de la production de tout ce que le Dascinet vend comme agrumes : citronniers, orangers et autres bigaradiers se succèdent le long des vallées. Orientées d'est en ouest, les vallées des orangers sont l'endroit



Lyonesse

Les protagonistes



Le maître potier Eva Poupard : éminente représentante de la gent féminine au sein de l'industrie dasce de la céramique et de la terre cuite, madame Eva Poupard, fille unique de Thomas et Alice Poupard, est une resplendissante demoiselle, âgée d'une vingtaine d'années. Laissée seule par le décès simultané de ses parents (une mauvaise fièvre), Eva a hérité du commerce parental et s'est battue dès le début contre les préjugés et les embûches mis en travers de son chemin par son appartenance au beau sexe. Depuis maintenant quatre ans, elle fait tourner l'atelier de son défunt père mieux que

celui-ci ne l'avait jamais fait et traite les commandes de clients fort lointains : de Rome à Byzance, de riches marchands vénitiens se partagent le commerce de ses céramiques et la demande se fait de jour en jour plus forte et plus importante.

Charme•d6 résistance•d8 expérience•d8
métier•(potier) d12 soins•d6 cuisine•d6 calligraphie•d6



Le maître potier Isalus le Chamottier : spécialiste de la préparation des terres, le chamottier Isalus est moins réputé pour l'excellence de ses productions que pour la qualité et la finesse de ses terres glaises et grès. Il n'empêche que sa production est généralement irréprochable et de qualité largement satisfaisante.

Charme•d6 résistance•d6 expérience•d8
métier•(potier) d8 calligraphie•d4-1

Les casseurs de pots : dirigés par Zorbec le Skyl, cette bande de douze skyles peut poser quelques problèmes aux joueurs. C'est eux qui, engagés par Isalus, ont transformé les pots de terre des orangers en poussière d'argile. Pour éloigner les importuns et endormir les soupçons – par exemple avec du vin drogué –, ils utilisent généralement les services de Mélissa, une jeune skyle débrouillarde qui est aussi la sœur de Zorbec.

Casseurs : force d10 ; charme d4-1 ; sens d8 ; résistance d8
Mélissa : force d6 ; charme d10 ; sens d8 ; résistance d6

Sire Gareth Meleau, marchand d'oranges : c'est le négociant qui gagnant le plus sur les ventes d'oranges a fait de ce commerce typique son cheval de bataille.

C'est ses hommes de main qui sont supposés faire la garde des orangers et c'est lui qui a pris l'initiative de faire l'achat de plants d'orangers d'une nouvelle variété. Dans les affaires de sabotage (les pots brisés et les plantons mourants, peut-être même les agissements des pirates), il soupçonnera très fortement les marchands galiciens, jaloux, sans aucun doute, du succès des oranges dasces.

Charme•d4 résistance•d8 expérience•d6
métier•(négociant en fruits et légumes) d8 soins•d6
calligraphie•d10 filouterie•d6



Les gardes de la caravane : vêtus d'armures de cuir et armés de lances et d'épée, ce sont les huit mercenaires que sire Meleau a engagés pour surveiller sa précieuse cargaison. Le capitaine est un borgne noiraud qui n'aime personne et qui répond au doux nom de Robert.

combat à l'épée ou à la lance : d6•Force : d6
résistance : d10•armure : d4 (cuir, résistance d4)•bouclier : d4

Les gardes de la ville de Loriss : vêtus aux armes de la ville de Loriss, ce ne sont pas des militaires, mais plutôt des policiers. Leur chef est le prévost de la garde, un homme n'aimant que très peu les citadins d'Arquensio, qu'il estime hautains et idiots, et qui se fera donc une joie de faire tourner les PJ en bourrique. Force : d6•combat à l'épée ou à la lance : d6
armure : d4 (cuir, résistance d4)•bouclier : d4•résistance : d10



Le chevalier Gonzague de Maison-Loriss : si seule une dizaine de familles nobles ont des positions politiques importantes se traduisant par la possession de terrains et de charges, ce n'est pas le cas de toutes. En effet, onze familles dites "mineures" ne possèdent rien d'autre que leur titre et peut-être un petit domaine. C'est le cas de la famille de Maison-Loriss, qui, bien que noble et propriétaire théorique des terres de Loriss et Melite, a vu des temps plus modernes s'installer et ses membres s'adapter à l'exercice du commerce et de l'industrie.

Le chef de la famille est Gonzague de Maison-Loriss, un très gros bonhomme au souffle court et à l'haleine porteuse de précieuses indications quant à ses relations conflictuelles avec Dame barrique de vin rouge. Derrière ce visage couperosé se cache malgré tout un gredin que seul son poids protège du gibel et dont les nombreux liens avec la pègre dasce lui auront permis de s'acheter un poste comme celui-ci. Bien qu'il ne soit pas le cerveau de l'affaire, il en est totalement complice. C'est le duc Helingas de Belfalaize qui essaie actuellement de soustraire une partie des impôts à l'attention de la couronne. Il le fait largement avec l'aide du chevalier de Maison-Loriss et ne sera absolument pas inquiété en cas d'enquête royale. Par contre le chevalier de Loriss est, du point de vue de la couronne et du duché de Belfalaize, un homme que l'on peut sacrifier et qui ferait pour la couronne dasce un parfait bouc émissaire. Vis-à-vis des joueurs, il jouera la carte du gros type sympa qui les sort de prison et qui profite de leur "honnêteté" pour leur confier une ou deux autres missions en plus de celle déjà imposée par le roi Yvar Excelsus. Jusqu'à ce que le masque tombe, il fera en apparence tout pour aider les joueurs, mais se débrouillera en réalité pour faire perdre du temps aux PJ.

Note au MJ : c'est important que le chevalier soit au départ considéré comme un allié par les PJ.

Adresse : d4•charme : d6•résistance : d8•expérience : d6•métier : (chevalier) d4•érudition : d6•filouterie : d8•calligraphie : d4-1



Les joyeux pirates : certes, ces braves pêcheurs sont aussi de terribles pirates. Mais pour ce que nous en savons, il se pourrait qu'ils soient largement plus honnêtes que certains membres de la cour dasce. Par exemple, ils n'ont qu'une parole et ne chercheront pas à tirer la couverture à eux, contrairement à Maison-Loriss, qui essaiera toujours de grappiller quelques avantages personnels. Balduin, le bras droit du capitaine Artémus, a

un lien de parenté avec le bourgmestre de Melite. Autrement ce sont les pirates qui ont intercepté le navire contenant la seconde moitié de la cargaison d'orangers et ils ont été très embarrassés par les plants et les lourdes harasses de bois dans lesquelles ils étaient entreposés. Ils ont fait une proposition aux villageois et ont obtenu des outils et des graines en échange des plants.

Métier•(pirates) d8 élevage•d6 force•d8
combat à l'épée•d8 résistance•d10



Les villageois de Melite et les cultivateurs d'oranges : de braves paysans et cultivateurs d'agrumes déchirés entre les augures des fissures et les cultivateurs clandestins. Leur chef et porte-parole est le bourgmestre Agénor Meliton, un solide gaillard d'une quarantaine d'années que la nature a doté d'une famille nombreuse et soudée. Agénor Meliton est le descendant en

ligne droite de Meliton, le mozarabe qui mit en place la culture des oranges et dont le bourg port le nom.

Résistance : d6•métier : (cultivateur) d8•sens : d6

Les prêtres de la foi des fissures : deux gaillards qui profitent du désordre local pour attirer quelques nouveaux adeptes en profitant de la crédulité de certains cultivateurs. Tous les moyens sont bons.

Charme•d10 résistance•d6 expérience•d6
métier•(prêtre) d8 tradition•orale d6 calligraphie•d4 érudition•d6

Les marchands galiciens : cette délégation est composée de cinq marchands galiciens et d'un vénitien qui sont venus voir les dernières techniques de production dasces. Six personnes parfaitement innocentes, certes, mais tellement soupçonnables... Comme les PJ, ils se sont installés à l'auberge des Dix Orangeraias, à Melite, et peuvent être rencontrés un peu partout dans la région, souvent pris dans les flammes d'une discussion entre le Vénitien et l'ainé des Galiciens.

Charme•d4 résistance d8 expérience•d6
métier•(marchand) d8 calligraphie•d10 filouterie•d6

Lyonesse

idéal pour la culture des agrumes : ensoleillées, bien irriguées et protégées du vent. Il y a eu, il y a maintenant une année, un incendie qui a dévasté une orangeraie prometteuse dans la cinquième combe. Et donc, pour remplacer ces orangers, il a fallu acheter à grands frais des pousses d'orangers d'une nouvelle variété auprès de commerçants vénitiens et espagnols. Ces orangers ont la particularité de produire des oranges à la chair rouge et parfumée : les oranges sanguines. L'incendie remonte à une année maintenant et il est temps de replanter de nouveaux arbres.

Melite

Enfin ! Accompagnés toujours des PJ, les plants reprennent la route. Le voyage se passe sans incident notoire, et nos voyageurs traversent les premières et merveilleuses vallées aux orangers, fierté nationale dasce.

Melite est une bourgade d'environ 2 500 âmes entièrement consacrée à la culture et le commerce des oranges. Toits de chaume ou maisons construites en dur, les habitations de Melite n'ont rien de particulier au premier abord, si ce n'est une atmosphère chaleureuse et accueillante qui s'en dégage. Ah, si ; les routes sont particulièrement bien entretenues. Lorsqu'on doit acheminer de grandes quantités de fruits et que ces fruits sont la principale source de revenus d'une ville, il est important de prendre quelques précautions quant au transport des dites ressources, afin qu'elles ne soient pas stupidement abîmées en cours de route et ne perdent pas ainsi une partie de leur valeur marchande.

Les PJ descendent aux Dix Orangeraies, une auberge de la ville au confort rustique, mais dont la table, qui sert un aïeul fameux de notre canard à l'orange, n'a rien à envier aux meilleures tables d'Arquensio. L'auberge abrite également un groupe de marchands galiciens. Chaque fois que les PJ décident d'aller examiner les orangeraies, on leur trouve une autre occupation : fête, mariage, banquet, partie de chasse, etc. Toutes ces activités semblent s'organiser spontanément, au fur et à mesure que les PJ se décident à enquêter. On essaiera même de les distraire de leurs documents officiels.

Les orangeraies clandestines : il est vrai qu'une des orangeraies a brûlé jusqu'au sol, mais un détail d'importance vient pondérer ce drame commercial : cette plantation n'a jamais été déclarée au roi et est une plantation clandestine non soumise à la taxe. Lorsque les joueurs visiteront la vallée, on leur cachera ce point... Seul le compte des orangeraies imposées permettra de se rendre compte qu'avec l'orangeraie incendiée, il y en a trois de plus que prévu... Actuellement il y a dix orangeraies enregistrées auprès des services du roi. Il y en a trois autres, dont celle qui a brûlé, qui ne sont pas connues du fisc.

Les orangers mourants : durant le transport, le poison que Eva a mêlé à la terre des pots d'Isalus se dissout et se mélange à la terre des orangers. Les orangers jaunissent, se fanent et sèchent, comme frappés par une maladie mystérieuse. Les caravaniers sont complètement paniqués, ils ne comprennent pas ce qui se passe et surtout n'ont jamais entendu parler d'un tel mal frappant ces arbres... Lorsque la caravane arrive enfin à Melite, il ne reste plus une seule pousse d'oranger vivante. Toutes ont séché et sont mortes mystérieusement.

Les fausses pistes : dans le village de Melite, deux prêtres de la foi des fissures et un bon pourcentage des

vieux défendent l'idée que cet incendie n'est pas d'origine naturelle et qu'il s'agit de représailles de l'esprit des lieux contre l'avarice des hommes ayant planté les arbres. Pour eux, la mort des plants d'orangers est due à la même entité et n'est donc pas étonnante du tout. À Melite, il y a aussi une délégation de marchands étrangers, galiciens et vénitiens, qui, venus uniquement pour voir de plus près les célèbres orangeraies du Dascinet, se verront toutefois accusés de tous les maux par un Gareth Meleau hors de lui : après tout ce sont des concurrents et ils sont très certainement là pour ruiner les orangeraies...

Les orangers surnuméraires : alors que les PJ sont en train de compter les arbres, ils découvrent, un peu à l'écart des orangeraies, un lieu où de jeunes orangers ont été plantés. La terre est encore fraîchement retournée et les orangers plantés sont clairement de la même variété que ceux qu'ils ont convoyés les semaines précédentes : ce sont des orangers sanguins. Les joueurs seront certainement surpris... S'ils se montrent coopératifs et aimables avec les gens du village, surtout s'ils montrent une volonté de respecter leur parole, Agénor, le porte-parole du village, leur avouera que c'est les pirates qui ont pris contact avec eux pour les planter.

Prendre contact avec les pirates : le chef du village de Melite, Agénor, a un cousin dont la femme a un frère qui de temps en temps améliore l'ordinaire de la pêche par un ou deux actes de brigandage maritime. C'est par lui que les villageois ont conclu un accord de troc avec les pirates en échange de l'autre moitié des orangers.

Les villages voisins : de l'ouest vers l'est, en partant de Melite, Nifort, Bisdraz, Travidel sont les trois villages

qui complètent le décor des vallées par leur présence rustique. Ce sont de paisibles hameaux de paysans et agrumiculteurs, abritant chacun une auberge et un comptoir de commerce. Les auberges de Nifort, Bisdraz et Travidel se nomment respectivement auberge des Trois Pépins, de la Cigogne Orange et du Lion d'Or. La qualité du couchage et de la nourriture y est bonne, mais sans plus.

des fins possibles...

Quels que soient les résultats de leur enquête sur les fraudes fiscales, les PJ ont tout intérêt à avoir des preuves solides. Rappelez-vous, Yvar Excelsus a une très forte tendance à agir sous le coup de l'émotion... La fin de ce scénario est laissée ouverte, mais le MJ peut rencontrer quelques fins typiques : par exemple, les PJ peuvent avoir démasqué le chevalier et éventuellement avoir découvert qui se cache derrière. Le chevalier sera décapité et le roi Yvar leur offrira une prime (environ une trentaine de florins, à se partager). Il est aussi possible que les PJ prennent le contrôle du marché et se substituent au chevalier de Maison-Loriss ou éventuellement qu'ils fassent du piratage leur nouveau métier... Libre à eux.

Auteur : Garci Inigo-Schneider

Illustrations : Patrick Mallet

