

# *Racines*

*par Mathieu LC, un jour dit Retsmah*

*Enquête et aventure dans une antique utopie végétale*



# Prologue

*Racines* est un scénario prévu pour être joué sans règles de simulation. Il est né d'une rêverie éveillée sur différents types de magie. Cette rêverie a aboutit à une magie baignant dans des *techniques* de culture des plantes permettant de renforcer telle ou telle vertu du règne végétal.

Ainsi, il s'agit d'une *magie d'objets* : une plante médicinale aura un pouvoir soignant décuplé, le bois d'un arbre est travaillé pour faire des flèches plus perforantes, etc. Un tel type de *magie* influe forcément sur les us et coutumes d'une civilisation.

A'Tuin me fit la remarque qu'une telle civilisation pourrait fort bien faire office d'*Atlantide* dans une époque où le travail des métaux serait peu développé. La découverte de techniques avancée de forge pourrait être un grand contrepois face à cette civilisation pour ses jalouses voisines et le début de sa chute.

L'idée a fait son chemin, perdu certains éléments, en a gagné d'autres.

C'est ainsi qu'est né *Racine*, ville centre d'une civilisation très avancée et fière, dans un monde antique, et la prophétie de sa chute par un métal.

Et c'est ainsi qu'est né *Racines*, scénario d'enquête, et de tourisme onirique. Un cocktail merveilleux pour des heures d'émerveillement. C'est ce que dit la pub.

Cordialement, Mathieu



# *Synopsis de l'intrigue*

*Racine* est une civilisation influente au côté des grecs, romains, et égyptiens, dans le monde antique méditerranéen. Il s'agit d'une Cité-Etat qui a assis une énorme influence sur la connaissance de techniques quasi magiques de culture des plantes.

Cet ensemble de techniques, nommé *Végétomancie*, permet entre autres de réaliser des bois ignifugés, des arcs précis et puissants.

*Racine* jouit d'une arrogance modeste. D'un côté elle refuse de partager son Art. De l'autre, elle se refuse à l'expansion territoriale. Les autres civilisations respectent, redoutent, envient *Racine*. A dire vrai, elles attendent le jour où elles pourront faire descendre *Racine* de son piédestal.

Les informations qui suivent ne doivent évidemment pas être divulguées aux joueurs. Elles permettent au meneur de se faire une idée des éléments qui constituent l'intrigue.

Quelques jours avant le début du scénario, une délégation romaine arrive à la Cité. Elle comporte le général Marcus, le sénateur Octave, et le prêtre de Jupiter Maximius. Avant la première entrevue avec le Directoire des Douzes qui dirigent *Racine*, Marcus envoie un de ses légionnaires déposer un bloc d'un métal qui tue les végétaux dans le circuit d'eau de la ville.

Le jour de l'entrevue, Marcus, avec une mise en scène de Maximius, détruit une chaise par un simple contact d'un bâton de pouvoir constitué du même métal que le bloc. Il ne mentionne pas le bloc auprès des Douzes.

Le but est de faire plier *Racine*, et la rendre plus encline à se taire devant Rome. Le bâton sert de catalyseur de fantômes, et Marcus compte sur des rumeurs qui enflent pour faire trembler la ville. En n'expliquant pas les causes (le métal ronge) du mal, il espère que le mal qui va se propager à travers le circuit d'eau va passer pour magique, et briser le lien entre *Racine* et ses croyances.

Marcus sait que la supercherie sera découverte mais compte sur la rumeur pour renforcer la crainte de cette nouvelle arme de Rome.

Les PJ sont des jeunes, qui pour diverses raisons, vont devenir les principaux enquêteurs de la ville sur des rumeurs, puis une dégénérescence effective des plantes.

La progression de leur statut d'enquêteur et de leur enquête devrait – à quelques différences près selon les parties – suivre ce schéma :

- Simple citoyen de la ville ;
- Mandat des élus locaux ;
- Mandat des *Douzes* ;
- Reconnaissance des *Végétomanciens* ;
- Découverte du boc ;

- Renversement de la situation de chantage depuis *Racine* vers Marcus.

Le script de ce scénario contient un tableau récapitulatif, dont le but est d'aider à la maîtrise du scénario, en présentant les éléments clés de façon centralisée.

## *Le Monde de Racines*

La Cité-Etat de *Racine* n'est pas un microcosme indépendant mais se situe au sein des limites d'une Terre connue avec laquelle elle interagit. *Racine* a été pensée comme une cité dans un monde antique. Le but n'est pas non plus de faire un ouvrage d'Histoire et de présenter fidèlement ce qu'était la civilisation du pourtour méditerranéen de l'"époque".

Au lieu de cela et dans un souci de facilité, et pour l'auteur qui n'a pas pris le soin d'acquérir les connaissances requises, et pour le meneur de jeu, et pour les joueurs, la civilisation alentour est une pâle copie du monde de la Grèce ou de la Rome Antique.

Il est préférable de se baser sur des connaissances communes des joueurs, même si elles sont imparfaites, peu fidèles à la réalité, voire fausses afin de ne pas surcharger le plaisir de jeu de détails – ici – inutiles.

Dans ce chapitre, le meneur pourra donc trouver quelques pistes pour présenter des civilisations voisines à ces joueurs, et comment rapporter les connaissances peu fidèles de chacun sur le monde antique, au monde de *Racines*.

## Présentation générale

### Exemple d'introduction pour les joueurs

L'univers de *Racines* se base sur le monde antique méditerranéen et revisite un peu la vraie Histoire. Grecs déclinants, Egyptiens vivant sur les acquis de siècles passés, Romains toujours plus puissants côtoient un peuple oublié par l'Histoire : le peuple de la Cité-Etat du nom *Racine*.

Les possessions territoriales de la Cité sont peu étendues, mais sa puissance est reconnue et crainte. Car si les dieux des autres peuples se montrent inconstants dans leurs dons, les dieux de *Racine* n'ont jamais laissé en difficulté ses habitants. Ainsi, les habitants possèdent le pouvoir de la *Végétomancie* qui permet d'octroyer aux plantes des vertus magiques, des pouvoirs quasi divins. Ainsi, les palissades de bois de leur Cité sont plus résistantes que les épais remparts de Carthage, ainsi les archers de *Racine* décochent des traits à la précision et à la puissance inégalables. Mais aussi, les habitants peuvent vivre centenaires à l'abri des pires maladies, et les fruits cultivés sur les terres appartenant à la Cité sont parmi les plus réputés du monde connu.

Cette fière Cité est sans égale. Grecs, Egyptiens et Romains la craignent, l'admirent, et la jalouent.

### Précisions supplémentaires

En dehors de l'existence même de *Racine*, l'univers n'est pas fidèle à l'Antiquité des livres d'Histoire. C'est pour cela, et aussi par facilité, qu'aucune date n'est fixée. Elle ne servirait à rien.

Concernant les grandes lignes de la géopolitique de la région, quatre civilisations dominent le bassin méditerranéen : la Grèce en tant qu'agglomérat de Cités-Etats, l'Egypte des Pharaons, la Rome des Césars, et *Racine*.

Dans l'univers de *Racines* et pour la durée du scénario, il n'y a pas d'alliances particulières entre civilisations. Le dernier conflit, qui remonte à une dizaine d'années entre Rome et l'Egypte, a vu la confirmation que l'Egypte était toujours une grande puissance. Depuis, la priorité est au commerce entre les civilisations.

Au niveau géographique, la ville de *Racine* se situe au cœur de la méditerranée, entre la Grèce et la côte Nord de l'Afrique. Elle se situe donc à proximité d'importante route commerciale. En raison des vents, les routes commerciales passent à portée des impressionnantes catapultes de la Cité.

Cependant, les marins peuvent aisément faire le détour au frais de quelques jours de traversée de plus, ce qui n'est pas discriminant pour le commerce. En cas de conflits ouverts de leur pays d'origine avec *Racine*, les capitaines de navires préfèrent se dérouter avec un impact minime. En raison de ce manque d'intérêt, *Racine* n'a presque jamais bloqué la zone maritime à portée de ses armes.



En dehors des périodes de tension diplomatique, le commerce est relativement libre et les navires marchands peuvent voguer vers l'île de *Racine*.

Par contre, aucun navire à l'allure militaire ne peut rentrer dans la zone maritime de la Cité, sauf les missions diplomatiques qui obtiennent un sauf-conduit. C'est le cas de la mission du général romain Marcus.

## Les civilisations voisines

### *Les Grecs*

La civilisation grecque est un conglomérat de Cités-Etats dont Spartes et Athènes. Les grecs sont les plus grands armateurs commerciaux de l'univers de *Racines*. Cette puissance commerciale est clairsemée parmi chaque Cité. Or des conflits d'influence existent entre les principales Cités-Etats. Pour dire vrai, l'Histoire est émaillée de conflits incessants entre Cités, souvent le fait de rivalités commerciales. Pour ces raisons, il n'y a pas de Grèce en tant qu'état unique.

Cependant, les Cités-Etats ont en commun une culture datant de plusieurs siècles. Cette culture passe de l'artisanat, de la peinture sur poterie, à la philosophie, en passant par la religion.

En raison de ce dénominateur commun, les grecs réussissent à s'allier lorsqu'une autre civilisation porte atteinte à leurs intérêts – commerciaux.

Les grecs sont actuellement en déclin. Depuis que Rome prend de l'importance, les grecs se replient sur eux-mêmes, et perdent peu à peu de leur influence sur le monde méditerranéen. Cependant, et même si les romains ont la fâcheuse tendance de railler leurs voisins, ils restent tout de même une puissance importante.

### *Les Romains*

A l'opposé des grecs, les romains sont en phase de développement. Leur civilisation est en expansion militaire, commerciale, et intellectuelle.

Militairement parlant, Rome contrôle l'ouest du pourtour méditerranéen : de la pointe de l'Espagne à celle de l'Italie, et la région de Carthage sur l'Afrique Nord.

Cette expansion militaire est associée à une phase de romanisation (*Pax Romana*) propice à l'instauration du commerce intérieur. Ce commerce intérieur déborde depuis assez peu de temps à l'extérieur de la civilisation romaine, et Rome entretient à son tour de grandes routes marchandes.

Intellectuellement, Rome commence à promouvoir les Arts et les Lettres. Le courant de pensée vantant la création de Rome par Romulus et Remus, élevés par une louve, est devenu officiel et la version d'une origine d'expatriés grecs est un sujet qui divise.

### *Les Egyptiens*

De l'autre côté de la méditerranée, l'Egypte des Pharaons constitue la troisième grande puissance de l'univers de *Racines*. Pour l'univers, il faut considérer l'Egypte comme plus présente qu'elle ne l'était telle que présentée dans les livres d'Histoire. L'Egypte est elle-aussi une grande puissance, militaire et commerciale.

Bien que dotée d'une culture très riche, l'Egypte n'est que peu rayonnante sur ce plan. La principale raison est la proximité des Panthéons grecs et romains. Certains penseurs ont osé tirer des liens entre les différents Dieux égyptiens et grecs ou romains, mais ces tentatives sont restées peu nombreuses, et vaines, car considérées plus ou moins parjures.

Egyptiens et romains sortent d'un conflit militaire. Rome pensait pouvoir écraser le rival égyptien en profitant de la non intervention des grecs – en conflits internes. Cependant, l'armée du Pharaon s'est révélée bien plus puissante que prévue. Une issue diplomatique a vite été trouvée et le commerce a repris.

# *Présentation de la magie*

Le principe appelé magie – disons *Végétomancie* – a une grande influence sur le fonctionnement de la ville et sur les relations de celle-ci avec ses voisins. Il est donc nécessaire de présenter cette magie avant de parler de la ville.

## *Exemples*

### **Des constructions s'auto-régénérant**

Les *Végétomanciens Maîtres Architectes* connaissent des techniques de croissances de arbres permettant aux constructions réalisées de se régénérer d'elles-mêmes.

La structure du bâtiment est d'abord réalisée avec un bois spécialement *élevé* pour acquérir une solidité décuplée par rapport à un bois non traité. Les limites extérieures de la maison bénéficient d'une double structure creuse de bois qui assure une excellente isolation thermique. Enfin, des plants d'un arbre spécial sont placés près des fondations de la maison. Grâce aux techniques des Végétomanciens, l'arbre prend petit à petit la place de la structure initiale de la construction, se nourrissant des bons soins des constructeurs et du bois initial.

Au final, la construction devient une structure végétale unique, ayant épousé la forme voulue par ses architectes. C'est alors un arbre à part entière nécessitant un soin régulier par des techniques adéquates. Avec celles-ci, l'*arbre-maison* ne dépasse jamais le cadre qui lui a été donné. Par contre, en cas de foudre, de tremblement de terre, d'inondation, la maison est capable de retrouver ses caractéristiques d'elle-même, sans travaux supplémentaires que les soins habituellement prodigués par les *Végétomanciens*.

## Thérapeutique

La *Végétomancie* permet de décupler les pouvoirs thérapeutiques des plantes.

Une simple herbe à tisane devient un puissant somnifère, l'antidote peut être tiré de la même plante que celle qui crée le poison, comme par exemple la ciguë. Les emplâtres permettent de réduire les plaies et de remettre quelqu'un sur pied en un temps record. Globalement, les antibiotiques n'auraient pas eu le succès qu'ils ont dans notre société dans un tel monde, puisque aucun besoin ne justifiait leur exploitation.

Par ailleurs, et ce n'est pas le moins important, les techniques de culture des plantes offrent des avantages de prévention de la vieillesse aux bénéficiaires des soins. Ainsi, la population de *Racine* bénéficie d'une longévité extraordinaire pour l'époque car avoisinant les 100 ans, et surtout ne souffre des affres de la vieillesse qu'à partir de 80 ans.

## Un Arc Long +1

La *Végétomancie* permet de créer un bois ayant de nombreuses propriétés utilisables dans un but militaire.

Par exemple, un arbre pourrait être *élevé* afin de produire un bois très dur, résistant, idéal pour créer des enceintes défensives de bois. De même, des arcs pourraient bénéficier d'un bois se laissant travailler facilement mais reprenant instantanément sa forme initiale dès que la contrainte est relâchée. L'application de ce principe étant évidemment des arcs longs faciles à bander et possédant tout de même une puissance et une portée enviables.

Les applications sont encore nombreuses comme des flèches d'une dureté exceptionnelle ou bien des épées de bois très tranchantes.

C'est aussi grâce à cette utilisation de la *Végétomancie* que *Racine* a développé une influence dans la région et a pu conserver son autonomie.

Quant à savoir comment continuer à travailler un bois toujours plus résistant avec des outils créés à partir des bois résistants précédents, c'est une histoire de poules et d'œufs. Ou bien tout simplement, le travail d'un tel bois consomme énormément de bois lui-même (émoussement rapide des outils). Tout s'explique.

## Un peu de "théorie"

La *Végétomancie* est ici présentée comme une forme de magie en raison des résultats phénoménaux qui sont obtenus. Pour les

habitant de la ville de *Racine*, il s'agit plus de techniques de culture et d'agronomie qu'autres choses.

Par contre, ce sont des secrets bien gardés et seuls quelques maîtres possèdent une connaissance approfondie du domaine, le plus souvent dans une voie de spécialisation. Ainsi un *maître-armurier*, bien que capable de créer des sortes de bois à la fois résistantes et légères, sera le plus souvent incapable de cultiver les arbres utilisés dans les constructions comme un *maître-charpentier*.

Par ailleurs, conscients de l'intérêt stratégique de ce savoir pour leur cité et étant très fiers, les *Végétomanciens* sont peu amènes à le diffuser. Le nombre d'apprenti est par exemple fortement régulé.

La *Végétomancie* est donc devenue une discipline relativement hermétique, qui passe facilement pour l'œuvre de la magie. Les habitants de *Racine* ne cachent pas qu'il ne s'agit que de techniques jalousement gardées, mais faute de n'avoir jamais pu copier ces techniques, les peuples voisins considèrent le plus souvent les fruits de la *Végétomancie* comme des cadeaux divins, et/ou issus d'arcanes magiques. Pour dire vrai, pour la majorité de la population, la *Végétomancie* relève aussi du mystère.

Il existe des exemples de *Végétomanciens* ayant voué allégeance à d'autres civilisations. Néanmoins, il s'agit de fait rares pour plusieurs raisons.

Premièrement, les techniques de *Végétomancie* ne fonctionnent pleinement que sur les terres de l'île de *Racine*. La terre y est en effet particulièrement riche, ce qui constitue un mystère.

Deuxièmement, ces hommes sont alors considérés comme des traîtres aux yeux de *Racine*. S'ensuivent des batailles diplomatiques pour les récupérer et les punir. *Racine* va jusqu'à déclencher de courtes guerres contre les civilisations qui cachent le félon. Or, les autres civilisations ne peuvent tenir face à la puissance de cette armée équipée d'armes ayant bénéficiées d'années de soins, alors qu'eux n'ont qu'un ou deux *Végétomanciens* fraîchement arrivés, et sur une terre moins prodigue à leur service...

Enfin, *Racine* possède un corps spécial d'espions-assassins bénéficiant des meilleurs poisons, et des meilleurs équipements. Ceux à qui les traîtres transmettent le secret de la *Végétomancie* ne restent donc pas longtemps en vie, quand bien même le traître a eu le temps de former un apprenti.

Certains « fous » ont essayé de transmettre le savoir par écrit, de cacher le recueil de techniques, mais les livres ont tous été récupérés et détruits. En général, ces livres ne comportent d'ailleurs pas l'intégralité des techniques et sont souvent mal complétées car aucun *maître* n'a jamais trahit. L'existence de livres plus complets qui auraient échappé aux mailles du filet est du domaine de la légende, et constitue une rumeur mal perçue par les *Végétomanciens*.

Malgré cela, *Racine* n'a jamais tenté de développer une civilisation avec de grandes possessions territoriales et s'est toujours contentée de son île. La religion joue un grand rôle.

## Le côté bon

Les *Végétomanciens bons* ont une inclination à cultiver les plantes et arbres avec douceur, et en leur octroyant beaucoup de soins. Toute modification de la forme originelle de l'arbre est le fruit d'un travail fastidieux lorsque le bois est assez vert et fin pour être malléable.

Par exemple, on cultivera ainsi un arbre devant être les soubassements et les fondations d'une maison, des plantes thérapeutiques.

Un exemple qui a son antagoniste dans le côté mauvais est un outil pour couper le bois. Avec un outil cultivé *bonnement*, il s'établira comme un dialogue mué entre le bois de l'outil et le bois à couper. Le bois à couper sera d'une certaine d'accord à se laisser couper, facilitant le travail du menuisier. Le dialogue peut être vu comme une image ou une réalité.

## Le côté mauvais

A l'opposé se trouvent des *Végétomanciens* qui privilégient de cultiver l'arbre dans la souffrance, avec des techniques de coupes, de bourgeons, de mises en condition des végétaux dans un environnement difficile censé le renforcer. Ce n'est pas une extrapolation de la coupe des bonsaïs à des chênes, il peut s'agir

de soumettre l'arbre à des brûlures fréquentes – sous des techniques de *Végétomancie*, évidemment – afin de renforcer sa résistance à ce dernier, ou selon d'autres techniques sa capacité à s'enflammer.

Une flèche produite avec un arbre ayant souffert de nombreuses coupes, et autres piqûres lors de sa croissance sera ainsi plus amène de provoquer des blessures mortelles chez la cible.

Dans le cas de l'outil à couper le bois, un outil cultivé *mauvaisement*, trouvera plus facilement les failles dans la structure du bois à découper, et les forcera, facilitant ainsi aussi le travail du menuisier, mais d'une autre manière. L'image d'une épreuve de force *mentale* entre les deux bois peut être associée.

## Moins de manichéisme

Dans la réalité, il n'y a pas deux factions s'opposant sur des préceptes qualifiés de bons ou de mauvais. Chaque *Végétomancien* aborde les deux aspects de la culture d'une plante. Au cours de sa vie, un même *Végétomancien* peut ainsi utiliser les deux aspects de son Art.

Par contre, il est vrai que chacun aura une inclination particulière envers une ou l'autre des méthodes présentées. Tant et si bien que les *Végétomanciens* se spécialisent souvent dans l'une ou l'autre des disciplines.

Il n'y pas vraiment de débat dans la Cité pour savoir si une ou l'autre méthode devait être abandonnée. Chacune a fait ses

preuves. Ainsi, les *mauvais* – aussi appelés *soufreurs* – reconnaissent sans ironie l'utilité des médicaments extraits des plantes des *bons* – aussi appelés *chérisseurs* – de même que les *chérisseurs* sont pleinement conscients de l'importance des armes créées par les *soufreurs* pour la défense de la Cité.

## Le langage des fleurs

Le langage des fleurs, des arbres et des arbustes peut inspirer certains meneurs. Il peut être intéressant en effet de montrer qu'en plus des techniques de *Végétomancie*, le choix de fleurs/arbres/arbustes particuliers peut aussi être influencé par une prédestination de la fleur/arbre/arbuste pour l'office voulu. La prédestination peut être montrée à travers le langage des fleurs.

Cependant, il est conseillé de ne pas trop l'utiliser car cela pourrait alourdir le jeu de ce scénario ou le rallonger considérablement sans vraiment lui apporter quelque chose de plus.

Le langage des fleurs fournit en annexe est plus une source d'inspiration pour des noms d'habitants qui sont souvent nommés à partir d'une plante. Le langage des plantes n'intervient pas à ce niveau là. Ainsi, on peut s'appeler Chêne sans être très hospitalier.





## *La ville de Racine*

En raison de l'importance de la *Végétomancie* dans l'univers de *Racines*, la ville est fortement marquée par l'influence du règne végétal. Ainsi, *Racine* pouvait être imaginée comme une communauté hippy vivant au pied des arbres d'une forêt chatoyante, un univers emprunté à des elfes sylvestres. Finalement, pour les besoins du scénario, *Racine* a été pensée comme une cité antique à l'occidental (gréco-romaine), mais dont la puissance serait bâtie sur la nature.

Ce chapitre sert à donner quelques repères pour le meneur.

Les habitants de *Racine* considèrent la nature avec respect et déférence. En effet, c'est la *Nature* qui leur est prodigue en dons. Cependant, ils ne considèrent pas non plus la *Nature* comme étant par elle-même accomplie. Ainsi, la *Végétomancie* est pour eux un moyen d'élever la *Nature* au niveau qui devrait vraiment être le sien. C'est finalement une relation ambiguë de maître et d'élève (et réciproquement) qui unit les *végétomanciens* et la *Nature*.

## Particularités architecturales fortes

### Topologie générale de la ville

Comme les habitants de *Racines* respectent la *Nature*, celle-ci est très présente dans la ville. Pour commencer, un certain nombre des bâtiments d'importance pour la ville – administration, enseignement, culture – est en bois comme présenté dans le chapitre sur la *Végétomancie*. Par ailleurs le plan répond à une logique assez végétale. La ville est quasiment circulaire, et les maisons sont construites en bandes supplémentaires.

Seules la partie exposée à la mer rompt cet aspect circulaire.

Si le modèle s'est reproduit dans d'autres villes moins basées sur les plantes, le fait est important pour *Racine* puisqu'il la ville possède un plan volontairement établi depuis Le Grand Incendie qui avait ravagé la moitié des quartiers de *Racine* il y a trois siècles de cela.

A la reconstruction, un plan d'urbanisme a été établi et respecté depuis. Puis, sur leur lancée, les quartiers épargnés par l'incendie ont été reconstruits pour correspondre au nouveau plan de la ville.

La reconstruction a nécessité la destruction de certains bâtiments, d'autres ont juste été remodelés grâce à la science des

*Végétomanciens*. Finalement, la ville connaît son visage actuel depuis un siècle.

La ville peut être décomposée en quatre cercles principaux :

- Le premier cercle constitue le cœur *naturel* de la ville avec ses plus grands vergers ;
- Le deuxième cercle contient les bâtiments politiques comme l'Assemblée, la Maison des Douze, les logements de fonctions ;
- Le troisième cercle regroupe les quartiers universitaires (philosophiques, théologiques, et surtout l'étude de la *Végétomancie*)
- Le quatrième cercle est constitué des habitations. Il est à noter qu'il existe toutefois un grand nombre d'habitations dans les deux cercles précédents, bien que réservées aux citoyens les plus aisés.

Chaque cercle est découpé en plusieurs quartiers dont l'existence aide à l'organisation des assemblées politiques.

La ville comporte aussi de nombreux jardins dans chacun des cercles. Ces jardins sont en quelque sorte les nœuds du bois.

Une enceinte de bois entoure la ville. Cette enceinte est d'une dureté extrême et réputée ignifugée. L'enceinte comporte un certain nombre de tours de gardes, et offre deux entrées en plus de l'ouverture sur le port. Douze énormes catapultes à la portée et la précision redoutables sont équitablement réparties le long

de l'enceinte. Traditionnellement, les douze catapultes sont nommées d'après les *Douzes* membres du Directoire.

## Les bâtiments importants

Les bâtiments relevant d'une importance particulière pour *Racine* pour des raisons politiques, économiques, sociales, ou stratégiques bénéficient de l'honneur d'être construits grâce à la *Végétomancie*. Ceci comprend en particulier l'élévation de végétaux à la forme du bâtiment et la construction autour de cette structure.

L'architecture est par contre assez proche des bâtiments gréco-romains, avec des colonnades, des frontons sculptés, etc. Cependant, le rendu extérieur est celui de l'écorce et non du marbre poli. Les formes des colonnades évoquent souvent la souche originelle des arbres qui servent à la structure, afin de leur rendre hommage.

En raison du temps qu'il faut pour élever les arbres à la bonne forme, et surtout de l'importance des soins à prodiguer pour que le bâtiment conserve cette forme, les autres constructions – en particulier les habitations – sont faites à base de pierre et de terre. Ceci donne à *Racine* une allure de cité romaine, à l'exception près des constructions d'importance qui ont cet aspect végétal.

Afin de ne pas rompre une uniformité esthétique de la ville, les *Végétomanciens* choisissent généralement des bois très clairs (beige) pour les enceintes extérieures.

## Religions

### Particularité de la religion de *Racine*

La religion de *Racine* diffère assez fortement de celles des autres civilisations. En effet, avec force simplification, les principales religions des civilisations antiques ont une base polythéiste avec un ensemble de dieux d'apparence plus ou moins humaine.

Les égyptiens ont la particularité d'attribuer des têtes d'animaux à leurs dieux (exemple faucon pour Horus, chacal pour Anubis...). Cependant, leurs dieux restent des humanoïdes. La différence entre les dieux et les humains n'est pas une limite clairement établie.

Chez les grecs et les romains, les dieux se mêlent parfois aux humains donnant ainsi naissance à une pléthore de demi-dieux. Par ailleurs, il existe aussi un grand nombre de héros, êtres mythiques au dessus des humains, mais toujours inférieurs aux dieux.

Finalement, les dieux sont des sortes d'êtres supérieurs en connaissance, et pouvoirs, mais ne restent d'une certaine manière « que » des surhumains.

Dans la civilisation de *Racine*, la théologie se focalise sur une conscience appelée *Nature*. *Nature* est un être supérieur, englobant la Terre au niveau végétal, reposant sur un règne minéral qui n'est que matière brute et inconsciente, et acceptant

le règne animal et les humains par une relation ambiguë. D'un côté, la *Nature* accepte l'existence des humains par charité comme pour les animaux. De l'autre, la *Nature* a besoin de l'aide des humains afin de l'*élever*.

## Un peu de théologie végétale

Dans la théologie de *Racine*, la *Nature* possède une conscience supérieure et inatteignable par les humains et l'ensemble du règne animal. Cependant, la *Nature* se sait imparfaite car pour se parfaire elle a besoin de soins que ne peuvent prodiguer que des êtres dotés d'une forte capacité de mouvement : des humains.

*Nature* est intangible. Cependant, il existe une multitude d'expressions ponctuelles de la *Nature*. En particulier, les arbres élevés grâce à la *Végétomancie* sont des expressions de la grandeur de *Nature*.

*Nature* possède une entité ennemie, qui est la *Nécrose*. Ces deux êtres supérieurs ont souvent lutté au cours des temps, chaque lutte ayant vu la victoire de *Nature*, mais entraînant l'avènement d'un nouvel Âge. Les Âges qui se succèdent sont de moins en moins favorables à la *Nature*, et aux vivants en général.

Il n'y a cependant pas d'Apocalypse de prévu. Le futur n'est pas écrit. Mais les humains ne doivent pas abandonner la *Nature* s'ils veulent empêcher la *Nécrose* de gagner, et plonger le monde dans la mort.

## L'interdit géographique

Une des principes les plus importants de la théologie de *Racine* est l'interdit de quitter l'île de *Racine*. Plusieurs raisons sont avancées.

La raison officialisée – et sincèrement admise – par le clergé est qu'il ne faut pas s'éloigner de l'emplacement originelle où la *Nature* et les humains ont pour la première fois travaillé ensemble à un bien-être mutuel. De même que la *Nature* sait avec humilité partager ses dons malgré la connaissance supérieure de sa conscience, *Racine* doit conserver son humilité et rester une civilisation puissante dans un écrin territorial restreint. Lorsque le moment sera venu, la *Végétomancie* pourra être pratiquée partout dans le monde avec efficacité et non seulement sur *Racine*, et la civilisation de *Racine* pourra s'étendre.

Une autre raison est plus pragmatique. Puisque la *Végétomancie* n'est pleinement efficace que sur l'île originelle, en se développant géographiquement, *Racine* expose plus de points à défendre. Hors si sa puissance militaire est importante et permet de gagner des guerres ponctuelles, elle ne permettrait pas à *Racine* de se défendre sur tous les fronts. L'élitisme de ses troupes ne suffirait pas.

L'Histoire n'a qu'à demi oublié que *Racine* a autrefois eu des envies d'hégémonie. Cette civilisation s'était bâtie un grand empire, mais qui s'était finalement effondré suite à un

harcèlement barbare. Ce souvenir diffus est peut-être aussi la cause de cette timidité territorial de *Racine*.

## Le clergé

Il n'existe pas réellement de clergé. En fait, la croyance est transmise et inculquée par les *Végétomanciens*. D'une certaine manière, les *Végétomanciens* sont les prêtres officiels de la religion. Cependant, ils ne sont pas considérés comme des intercesseurs privilégiés à la *Nature* mais comme des personnages importants de la société. Ils ne forment ainsi pas particulièrement un clergé.

La supériorité effective de *Racine* sur les plans architecturaux, médicaux, militaires – alliée à la peur d'être considéré comme un traître – fait que la sorte de dogme précédemment explicitée existe malgré l'absence de structure cléricale explicite.

## *Soufreurs et Chérisseurs.*

Comme il n'y a pas de factions opposées entre les *Soufreurs* et les *Chérisseurs*, il n'y a pas réellement de courant de pensées allant au niveau théologique l'une ou l'autre des méthodes. Celles-ci sont considérées toutes deux comme nécessaires.

La technique *Végétomancienne* de *Souffrance* n'est ainsi pas considérée comme une injure à la *Nature* mais comme un service qui lui est rendu. De nombreux *Soufreurs* prétendent

même que le *Végétomancien* souffre – mentalement – plus que la *Nature* des techniques qu'il lui prodigue.

## *Organisation politique*

Un directoire de douze dirige la ville. Ceux-ci sont élus au suffrage direct pour diriger la Cité pendant 12 ans. Le Directoire rend régulièrement compte à la population durant des assemblées. La destitution d'un membre du directoire peut être effectuée pendant ces assemblées. Le renouvellement des directeurs se fait au rythme de un par année, sauf destitution. Dans ce cas, le nouvel élu termine le mandat de son prédécesseur, que cette fin de mandat soit de onze ans, ou d'une seule année. Il n'y a pas de limite en nombre de mandat que peut briguer une personne. Un membre du Directoire est appelé un *Douze*.

Les assemblées se font en tribune ouverte. La parole y est strictement réglementée mais en théorie toute personne a le droit de s'exprimer. La réglementation n'est là que pour éviter les disputes non argumentées.

En général, les assemblées se font par quartier afin de limiter le nombre de participants. La méthode ne pourrait en effet pas s'appliquer à l'échelle de toute la civilisation.

Après consultation éventuelle du peuple, les *Douzes* sont les seuls à pouvoir légiférer. Les lois doivent être voté à l'unanimité des *Douzes*.

## *Esclavagisme à Racine*

Les esclaves existent à *Racine* comme dans toutes les autres civilisations. La procédure d'affranchissement est la même que dans la Grèce antique.

Les esclaves n'ont pas le droit d'assister aux assemblées politiques et ne peuvent travailler sur des domaines de *Végétomancie*. Les esclaves qui travaillent au domicile de *Végétomanicens* sont recensés et particulièrement surveillés afin d'éviter les tentatives d'espionnages.

# *Le scénario*

## *Point de départ*

Lorsque le scénario commence, des rumeurs courent dans la ville suite à l'arrivée d'une délégation diplomatique romaine. Une délégation étrangère est généralement l'occasion de voir des processions de dignitaires, mais rarement une chose exceptionnelle.

Cette fois-ci, la délégation fait beaucoup parler en ville. D'abord, elle est menée non pas par un diplomate mais par un général romain. Par ailleurs, alors qu'il se rendait au directoire des *Douzes*, celui-ci arborait l'air particulièrement arrogant d'un général en pays conquis. Ce qui lui aurait normalement valu d'être la cible de rires méprisant des habitants de *Racine* a fait naître la rumeur folle d'une nouvelle arme romaine qui pourrait mettre en péril la civilisation de *Racine*.

Les *Douzes* n'ont fait aucun commentaire officiel sur l'entretien. Cependant, des servants du Directoire auraient reporté qu'ils étaient sortis les uns le front soucieux, les autres le courroux dans le regard.

Tout ceci étaye la rumeur. *Racine* est en danger ?

Le peuple réclame des assemblées pour que le Directoire s'exprime.

## Les PJ

### Présentation

*Racines* ne propose pas d'archétype pré-écrit pour jouer. A vrai dire, ce n'est pas particulièrement nécessaire. Les joueurs sont encouragés à décrire eux-même leur personnage (sexe, allure, nom, etc.).

La seule contrainte est de respecter le tissu social des personnages qui doivent tous être des citoyens moyens, plutôt jeunes. Ils peuvent par contre être apprentis *Végétomanciens* ou non, *chérisseurs* ou *soufreurs*. Le choix des joueurs ne doit pas impacter le déroulement du scénario. Même les Maîtres-*Végétomanciens* ne refuseront pas le dialogue si aucun apprenti ne leur fait face. La présence d'un d'entre eux peut par contre les aider et donner de meilleurs axes d'approche de dialogues.

La création des personnages ne doit pas se faire au début du scénario car les joueurs n'ont alors pas d'acquis sur le monde et ne pourront pas effectuer leur choix à moins de débiter une séance interminable de questions-réponses avec le meneur.

Il est recommandé de débiter sur la situation de départ, sans informations poussées sur les joueurs (mis à part leur nom), et de laisser les personnages interagir avec les gens de la rue pour découvrir une bonne partie de la ville.

Lorsque la *Végétomancie* a été expliquée ainsi que le Directoire, le meneur peut mettre à partie une première pause pour laisser aux joueurs le temps de construire leur personnage.

### Situation de départ

La situation de départ est assez simple. Les PJ sont à l'écoute des rumeurs de la rue. Leur curiosité et l'amour de leur Cité devraient les pousser à enquêter.

Extrait d'une conversation de la rue :

"- La rumeur court qu'un général romain aurait demandé audience au Directoire de la Cité.

- Pff... Encore un général qui vient nous quémander vainement l'octroi des quelques-unes de nos armes bénies par les Dieux de la Nature. C'est sans importance mon fils.

- Mais celui-ci aurait un air hautain, suffisant, comme s'il possédait en lui la puissance de faire trembler les racines de notre Cité !

- Et alors, il comprendra et déchantera comme les autres.

- La vieille Ciguë a dit que les plantes semblaient craindre son approche." - Pff... Racontars de bonnes femmes !

- Peut-être, mais tu ne m'enlèveras pas de l'idée que jamais récolte n'a été aussi mauvaise que cette année.

- Pff... Simple coïncidence.

- Sans doute... Sans doute..."



## Patch !

Et oui, honte à moi pour deux raisons. La première est que la situation de départ du script initiale était inexistante, et que c'est finalement un MJ à la Convention de Supaero qui m'a offert l'idée pour mettre en scène un vrai début d'histoire. C'est une énorme faute pour ce scénario, ainsi que l'absence d'éléments d'historial. La deuxième raison est que je n'ai pas réécrit le scénario pour avoir un « beau » script. Flemme. La Convention s'est terminée il y a à peine deux semaines, flemme de me remettre au travail. Honte.

Je cite donc Hervé Tanguy pour proposer un meilleur début à l'histoire.

« J'ai pas mal modifié le début du scénario, surtout parce qu'il n'y en avait pas: du coup j'ai demandé aux joueurs de choisir un nom dans la liste, et un caractère avec un adjectif. Et puis je leur ai expliqué qu'ils allaient être des apprentis *Végétomanciens* pendant le scénario.

Ensuite je leur ai fait jouer deux scènes (plutôt en narratif) pour raconter dans la première le retour d'une expédition punitive de la flotte de Racine, avec un traître, histoire de planter le décor, la configuration de la ville et l'importance de la fidélité à la ville. Deuxième scène: l'arrivée en ville d'une délégation diplomatique romaine, humble, civile, respectueuse pour faire le contraste avec le scénario.

Les personnages sont par la suite des étudiants qui vont (veulent) passer leur examen d'entrée à l'école des

*Végétomanciens*. Il doivent faire un 'chef d'oeuvre' pour entrer : 'arbre à poison/antidote', un arbuste auto défensif (qui se couvre d'épine si on l'agresse), un arbre bateau (les feuilles se combinent pour faire des voiles, un arbre machine à détecter les mensonges, ...). La délégation arrive quelques jours avant les examens.

Le cube est déposé à ce moment là, et pourrit la vie de certains des persos (pas tous, ou bien progressivement), et conduit à l'annulation des épreuves. Il y a eu aussi des problèmes de maladies (gastro - qui peuvent être une fausse piste – NDLR ou une conséquence) et de pommes qu'on jette en nombre inhabituel...

Ensuite, le scénario tel quel. En fait, il y a juste besoin du monde, de sa structure, et de quelques scènes d'intro... »

## Impliquer les PJ

Normalement, le fait de jouer des personnages relativement jeunes et le vécu habituel d'un rôliste devrait être suffisant pour déclencher un sentiment de curiosité chez les joueurs, qui s'empresseront d'exaucer avec leur personnage.

Néanmoins, si cela ne devait pas être suffisant (en présence de joueur aiment jouer la banalité d'un quotidien où les événements arrivent plus qu'ils ne sont provoqués), il sera nécessaire de poser d'autres accroches. Il est aussi possible de faire jouer ces accroches pour renforcer l'importance que les

personnages accorderont à leur mission, les poussant ainsi à s'exprimer ouvertement devant les *Douzes*.

### ***L'approche par la peur***

Première approche : la peur. Un personnage ou plusieurs peuvent avoir un ou des cauchemars répétés représentant la chute de la ville. Celle-ci peut être par les armes de militaires romains ou par un engloutissement par les flots. Le rêve laisse un souvenir très vague mais la fin de *Racine* est un message évident. Il est difficile de dire si le rêve était une prémonition ou l'expression nocturne d'une peur entretenue par des rumeurs, mais le personnage rêveur devrait se sentir très concerné et embarquer les autres.

Si deux joueurs effectuent ce genre de rêve, le groupe devrait partir sur des prémonitions, et l'enquête commencer pour de bon. La chute de *Racine* est l'objectif que les personnages tenteront d'empêcher. Ce qui n'est pas faux, à long terme.

### ***L'approche par l'affectif***

Un deuxième type d'approche utilise les sentiments des enfants pour leurs parents et aussi leur crainte pour leur propre avenir social. Même si *Racine* est une ville qui se porte bien, il y a tout de même des riches et des pauvres.

Un des parents des personnages peut être un artisan *Végétomancien* assez réputé dans son domaine. Il pourrait être

soucieux après quelques jours de rumeurs en constatant que les bois qu'il récupère sont de moins en moins bons. Or son principal concurrent n'a pas l'air d'en souffrir, à moins qu'il ne masque ses dernières réalisations ratées grâce à un stock plus ancien.

En fait, le jardin où s'approvisionne la famille depuis très longtemps est un des premiers touchés par le mal qui ira lentement grandissant. En raison de la tradition, et d'une campagne de calomnies de la part du concurrent, l'affaire familiale pourrait être en danger.

Dépêtrer une déloyale compétition commerciale pourrait être l'accroche pour les personnages, les joueurs sachant bien par expérience que quelque chose de bien plus grave se cache derrière.

## ***Lieux et personnages d'intérêts***

### **L'assemblée du quartier des PJ**

Ce lieu est présenté en premier car c'est à cet endroit que les habitants de *Racine* viennent pêcher leurs informations sur la vie de la Cité.

Il est normal que les joueurs – lâchés avec leur personnage dans un univers encore inconnu – ne pensent pas immédiatement à aller à l'assemblée. Dans ce cas, une conversation avec une

personne dans la rue peut les mettre sur la voie, les inviter à rejoindre l'assemblée.

Il n'y a pas grand-chose à entendre à l'Assemblée. A vrai dire, les gens sont venus avec leur flot de rumeur et questionnent les élus locaux, qui de leur côté n'en savent pas plus.

Il serait plus intéressant en terme de jeu que les PJ prennent la discussion avec les élus locaux à leur propre compte. Dans le cas contraire, le meneur devra sortir un grand talent pour faire ressentir à un groupe passif le jeu de questions-réponses émanant de la foule. Cependant, il faut reconnaître que la prise de position dominante n'est pas forcément en cohérence avec leur position sociale.

### ***Les élus locaux***

Le but des élus locaux est de faire conserver un brin de calme à l'assemblée. Les élus sont au nombre de trois. Même si la foule les invite personnellement à répondre à leur question, les élus répondent généralement d'une même voix.

Il y a cependant des inflexions d'opinions qui peuvent être visibles. Ainsi, l'un pourra avouer ne rien savoir, l'autre parlera avec emphase sur la base de maigres connaissances afin de garder la constance de son rôle, le dernier ramènera toujours le débat à l'apaisement afin d'éviter que le peuple ne s'en prenne à la délégation romaine.

### ***Quelques voix de la foule***

Les quelques voix de la foule sont là pour pallier à une non-prise de parole de la part des PJ. Quelques exemples de questions sont donnés ici (entre parenthèse : la réponse quand elle est connue) :

Est-il vrai que le général est César ? (Non)

La délégation romaine a-t-elle menacé les *Douzes* ?

Est-il vrai qu'ils ont une arme secrète ? (Rires légers dans la foule, gênés pour certains, les élus refusent de se prononcer sur des questions relevant de fabulations.)

Qui fait partie de la délégation ? (Les personnages principaux de la délégation sont le général romain – Marcus –, un tribun – Octave –, et un représentant du clergé – Maximius. Le reste de la délégation est classique et comprend quelques gardes du corps et des esclaves.)

La guerre est-elle proche ? (Les élus refusent de prêter foi à des affabulations.)

### ***Ce que les PJ peuvent obtenir***

Normalement, il est du ressort des élus de partir en délégation auprès du directoire des *Douzes*. A moins de réussir à monter la foule contre les élus (ce qui est quasi-impossible), il est impossible pour les joueurs de faire amender leurs personnages pour aller parler aux *Douzes*.

Le but de cet endroit est donc de renforcer les rumeurs entendues dans la rue.

Par contre, les PJ peuvent aller voir les élus aux cours du scénario. L'entretien juste après l'assemblée est à peu près inutile sauf pour se faire connaître visuellement des élus locaux.

Après que les élus locaux ont rendu visite aux *Douzes* (la date de l'entretien est au bon vouloir du meneur, selon l'avancement de sa partie), la situation est un peu différente pour eux. Les *Douzes* leurs ont expliqués que la délégation romaine a été particulièrement sûre d'elle, et leur a fait une démonstration de puissance hors paire. Accompagné des incantations du prêtre – ils ne savent pas son obédience – le général a abattu ce qu'il appelait un bâton de pouvoir sur une des chaises de la salle d'entretien. Celle-ci a immédiatement noircie et est devenue nécrosée. Or, le mobilier du Directoire est censé être le mieux traité de la Cité-Etat. La nécrose a cette vitesse est donc des plus inquiétantes.

Comme les *Douzes* semblaient perplexes et perdus, les élus ont décidé d'enquêter afin de trouver des éléments. Seulement, tout le monde les connaît, il n'est donc pas facile d'obtenir des informations discrètement. Or, ils ont peur des espions de Rome. Mais pour des jeunes gens comme les PJ, il est plus facile de justifier la curiosité, et leur absence de position officielle – du moins élevée pour les éventuels apprentis *Végétomancien* – dans la Cité-Etat les rend moins voyants.

Accepter d'enquêter pour les élus locaux possède beaucoup d'avantages. Premièrement, les PJ pourront obtenir plus facilement un entretien avec les *Douzes*. Deuxièmement, cela évite de refuser, ce qui pourrait offenser les élus locaux, et

causer des désagréments – sans grandes conséquences tout de même – d'ordre administratif pour les PJ.

Par contre, accepter cette offre n'autorise pas les PJ à faire n'importe quoi. Le marché est purement officieux, et les élus n'ont pas envie que cela se sache. Dans le cas contraire, le fait que les PJ ne soient pas des personnages en vue n'aurait plus aucun intérêt pour l'enquête.

## Le Directoire des Douzes

### *Obtenir un entretien*

Normalement, puisque le Directoire est l'organe dirigeant la Cité-Etats de *Racine*, il ne devrait pas être évident d'obtenir un entretien avec les *Douzes*. Cependant, il sera sans doute nécessaire aux PJ d'avoir une accréditation des *Douzes* afin de pouvoir rendre visite au camp romain, ou bien visiter le fameux et dangereux circuit d'eau de la ville.

Plusieurs moyens s'offrent aux PJ.

1) Ils peuvent par exemple jouer de la voie officielle et se faire mandater par leur quartier. Comme il a été vu précédemment, c'est quasiment impossible d'obtenir ceci lors de l'assemblée, par contre, si les PJ prennent l'initiative d'aller voir les élus locaux en privé, et selon les arguments déployés, les élus pourraient accéder à leur demande et leur offrir l'accréditation nécessaire.

2) Le deuxième moyen est de jouer de relations. Un PJ apprenti *Végétomancien* peut avoir l'idée de passer par la voie

hiérarchique. C'est dur, mais s'il peut déployer les bons arguments – si par exemple il a compris que la *Végétomancie* est en danger – il peut obtenir audience auprès des *Douzes*. Cependant, au cours de cette audience seront aussi présents les *Végétomanciens* les plus influents. Ceux-ci s'attribuent tout mérite et tiennent les PJ à l'écart des discussions. Il est alors impossible pour les PJ d'être accrédité officiellement car les *Végétomanciens* ne peuvent accepter que des jeunes bénéficient d'une mission officielle, et non eux.

Encore une fois, selon la façon dont les PJ mènent leur discussion avec les *Douzes*, ils peuvent réussir à évincer les autres *Végétomanciens*.

Si cela est fait ouvertement, ceux-ci en voudront féroce aux PJ. Rétention d'informations pendant le scénario, et futures difficultés à progresser dans la hiérarchie végétomancienne sont au programme.

Si cela est fait proprement, l'entretien avec les *Douzes* et les *Végétomanciens* est conclu sur peu ou prou rien. Par contre, un serviteur interceptera discrètement les PJ à leur sortie pour les faire venir à un deuxième entretien au cours duquel il sera plus facile de se faire mandater en mission officielle.

3) Rentrer subrepticement dans le Directoire, et rentrer par effraction ou peu sans faut au cours d'une réunion des *Douzes* ou dans leurs appartements, est aussi une possibilité de se retrouver en face d'eux. Des relations avec les serviteurs du Directoire peuvent alors aider.

Cependant, à moins d'avoir de bonnes raisons pour le faire – informations importantes pour la Cité, et échec à l'obtention d'un entretien – la garde sera appelée, et les PJ passeront quelques temps en geôle et en interrogatoire par des officiers de la garde du Directoire un brin vexé.

### *Les serviteurs*

Il y a deux catégories de serviteurs : ceux qui sont citoyens, et ceux qui sont esclaves. Les tâches les plus ingrates sont réservées aux esclaves. Cependant, il faut reconnaître que ingrat au palais du Directoire n'est pas non plus la pire chose du monde. Par ailleurs, travailler pendant une dizaine d'année au Directoire offre quasiment automatiquement l'affranchissement. Les serviteurs non-esclaves sont d'ailleurs généralement des esclaves affranchis ayant décidé de garder ce travail. Leur nouvelle situation leur offre des travaux moins pénibles que le ménage comme le service des *Douzes*. Cependant, le fait d'avoir été esclaves auparavant les rend compréhensifs envers ceux qui le sont encore. Il n'y a donc pas – à quelques exceptions personnelles près – de tension entre esclaves et citoyens parmi les serviteurs.

Les serviteurs n'ont que peu d'informations à offrir. En fait, ils ne sont pas admis pendant les entretiens jugés sensibles, dont ceux avec les délégations étrangères. Cependant, ils sont parfois appelés en cours d'entretien pour amener d'autres mets et boissons, faire quémander untel.

Certains serviteurs ont donc mis les pieds dans la salle d'entretien pendant que la délégation était présente, et peuvent si les PJ usent de charisme et de diplomatie, fournir le peu d'informations qu'ils ont :

- La délégation romaine n'a jamais perdu son air arrogant ;
- Les Douzes ont eux aussi gardés leur assurance à chaque fois que les serviteurs passaient mais semblaient inquiets une fois la délégation partie ;
- Une chaise a dû être changée suite à l'entretien. Les rumeurs les plus folles – à l'imagination du meneur (invocation de démon, magie obscure, réveil par les Romains de la *Nécrose* incarnée) – court pour expliquer pourquoi une chaise du Directoire a été ainsi nécrosée.

Il n'est pas dans la nature des serviteurs d'écouter aux portes, mais ils peuvent tout de même avouer qu'ils ont entendu plusieurs éclats de voix, surtout de la part des Douzes. Cependant, à cause de la *Végétomancie* – d'isolation phonique les murs – ils n'ont pas pu comprendre ce qui s'était dit.

### *Les Douzes*

Les *Douzes* sont les douze élus en charge de l'administration politique de la Cité C'est à leur sagacité que sont soumises les demandes de lois. Et après consultation des assemblées locales, ce sont eux qui légifèrent. Ils ont aussi tout pouvoir sur les relations diplomatiques, et la milice armée. Ils deviennent aussi chefs des armées en cas de conflits militaires.

Ce sont donc des personnages influents, chéris par ceux qui veulent obtenir leurs faveurs. Bien que tous ne soient pas honnêtes, le système de Directoire n'est pas trop corrompu. Pendant leur mandat, les Douzes ne sont pas dans le besoin, ce qui limite un peu la corruption. Et surtout, les quelques qui furent convaincus de corruption ont été châtiés pour trahison, ce qui amène à réfléchir.

Le panel de caractères des *Douzes* du Directoire est assez varié. La plupart sont très bons politiciens dans le sens médiatique du terme, excellents rhétoriciens, travaillant dans le consensus, et maniant à merveille la carotte et le bâton. Un ou deux cependant, pourront pour le scénario être de braves rêveurs, élus sans doute par sympathie des assemblées (!?), et quelques autres être de vrais durs colériques, élus pour leur poigne et leur discours quasi-martiaux sur la grandeur de leur Cité.

Si finalement les PJ arrivent à approcher les *Douzes* – en entretien ou dans leurs appartements privés – ceux-ci pourront leur révéler exactement ce qui s'est passé durant la visite de la délégation, à condition évidemment que les PJ prouvent qu'ils sont dignes de confiance et qu'ils peuvent apporter quelque chose.

La délégation romaine a été particulièrement arrogante dans sa façon d'agir, ce qui n'est pas sans rappeler le comportement des derniers généraux à avoir voulu déclencher une guerre avec *Racine*. Cependant, pour ceux-ci, l'évocation des échecs des tentatives militaires contre *Racine* suffisait à calmer leurs ardeurs et à les ramener plus enclins à une diplomatie pacifique.

Mais ce général romain – nommé Marcus – n’a pas été du tout ébranlé par ces souvenirs évoqués avec aplomb par le Directoire. Au contraire souriait-il. Il continuait à demander à *Racine* de se montrer plus encline à coopérer avec Rome, et d’accepter de fournir à Rome de ces catapultes qui permettraient de faire plier l’Egypte.

Il coupa même la parole à un des *Douzes* afin de dire qu’il n’en sera pas ainsi cette fois, car leurs Dieux avaient décidé de calmer l’arrogance de *Racine*.

Il demanda alors s’il pouvait effectuer une petite démonstration, requête acceptée avec intérêt par les *Douzes* qui s’attendaient à la démonstration classique des pouvoirs divins des théologies des autres civilisations, qui relevaient d’effets pyrotechnique fort sympathiques, mais n’engendrant pas de vraie menace pour *Racine* (attention toutefois, les *Douzes* n’ont pas pour autant tout à fait conviction que le phénomène soit juste une arnaque à la poudre. Ils croient en fait à un phénomène magique, mais de faible ampleur, comme tout ce que pourront déclencher les Dieux des autres civilisations, alors que la *Nature* elle est prodigue en choses visibles).

Le prêtre – de Jupiter, principal dieu du Panthéon romain – commença alors à psalmodier une prière incompréhensible. Il ne devait pas s’agir de latin car certains *Douzes* sont suffisamment érudit pour le parler et ils n’ont pas compris. Puis, le général a brandi ce qu’il nomma un bâton de pouvoir, objet cylindrique particulièrement brillant, mais d’un éclat noir, et a

touché une des chaises de la salle. Celle-ci a peu à peu perdu de sa couleur naturelle, s’est racornie et a pourri.

Les PJ peuvent faire amener la chaise. Le bois a effectivement été envahi par d’une pourriture noirâtre, comme atteint d’une maladie du bois. Un PJ *Végétomancien* remarquera que cette maladie a suivi ce qui constituait les lignes du bois pour se répandre, à partir d’un cercle noir uniforme large d’une dizaine de centimètres. En l’absence de *Végétomancien*, c’est un des *Douzes* qui le leur fera remarquer. La marque noire est située là où le général a posé son bâton de pouvoir.

Certains *Douzes* prétendent que le bâton aurait perdu de son éclat après coup, mais ne pourraient en jurer, et les autres ne semblent pas convaincus.

Si les PJ n’ont pas fait preuves d’égards vis-à-vis des *Douzes*, ils auront beaucoup moins d’informations, voire aucune, et l’entretien se soldera par un échec, d’autant plus conséquent que les PJ se seront montrés irrévérencieux.

### ***Être mandaté***

Si les joueurs sont particulièrement doués à faire négocier leur PJ avec les *Douzes*, ceux-ci peuvent être mandatés officiellement pour une mission d’enquête. Ils peuvent aussi être mandaté si le scénario n’avance pas assez et que certains effets négatifs sont devenus visibles dans les vergers. Au besoin, si ce ne fut pas fait au cours du premier entretien, les *Douzes* peuvent rappeler les joueurs en entrevue afin de les mandater.

Etre mandaté offre plusieurs avantages aux PJ. Ils reçoivent une accréditation officielle sur support papier. Cette accréditation permet d'obtenir plus facilement la coopération des autres. Ce n'est pas une question de crainte, mais les habitants de *Racine* sont plus enclins à passer leur temps à répondre à des questions officielles qu'à perdre leur temps avec des jeunes gens qui pensent sauver la ville en courant partout poser des questions sans queue ni tête.

Par ailleurs, l'accréditation est le seul moyen de se faire accompagner dans les circuits d'eau par un des *Maîtres-Végétomancien* de ces circuits.

## Les Vergers intérieurs

La ville comporte des jardins intérieurs qui sont de véritables vergers (et aussi potagers). Au delà des jardins des particuliers les plus aisés, il y a aussi les vergers/potagers de la Cité. Ces vergers/potagers ont une importance assez grande pour Racine. En temps de guerre, les champs extérieurs étant souvent inaccessibles, la Cité peut accroître la durée d'un siège grâce à ces vergers dont la productivité est poussée à l'extrême au détriment de la qualité. En période de paix, les plus grands maîtres-cultivateurs veillent aux vergers.

Tout d'abord, il s'agit d'entretenir la terre dans un état d'abondance naturel, afin de pouvoir pallier aux périodes d'intense production.

Par ailleurs, pendant les périodes de paix, les maîtres-cultivateurs font pousser dans les vergers intérieurs sous bonnes gardes, les fleurons de la *Végétomancie*. Les plus beaux bijoux produits par la ville le sont avec les bois, les lianes et les feuilles traitées des vergers (le must étant les bagues de feuilles, très renommées et lucratives bien que ne durant que quelques saisons). Il y a aussi le plus grand vin de racines, produit dans la seule vigne. N'étant pas très étendue, elle ne produit que peu de litres par an. Néanmoins, il est un des meilleurs vins du monde, selon les rares connaisseurs à avoir pu le goûter. Le vin est généralement réservé pour les plus grands *Végétomanciens* et le Directoire. Certains chefs d'une civilisation étrangère ont eu l'immense privilège d'y goûter, mais le fait demeure rare.

Mis à part quelques plans, par exemple ceux réservés à la fabrique des poignards-poinçons de *Racine*, les vergers sont exclusivement administrés par des *Végétomanciens* de courant *chérisseurs*. Pour la plupart, ce sont des gens très calmes, d'expérience et souvent âgés, pleins d'attention pour leurs plantes.

Les Vergers intérieurs sont des lieux stratégiques. Ils peuvent servir en tant de guerre, et la qualité des produits permet à *Racine* de rayonner, et de montrer sa pleine puissance.

### *Amener les joueurs aux vergers*

Les vergers sont la clé pour faire le rapprochement avec le circuit d'eau. En effet, nul habitant de *Racine* ne devrait



aiguiller les PJ vers le circuit d'eau. Il faut que les joueurs fassent eux-mêmes la déduction. Ce qui n'est pas non plus très difficile.

Les joueurs seront sans doute perdus, ne sachant trop que faire pour avancer, et les vergers intérieurs ne sont sans doute pas les premiers lieux auxquels ils penseront. Plusieurs possibilités s'offrent au meneur pour amener les PJ aux vergers.

La voie naturel est qu'au cours d'une discussion avec un habitant de *Racine* se rapportant à des questions sur des problèmes avec les plantes, celui-ci peut très bien indiquer aux PJ que si ils veulent se renseigner, il vaut mieux aller voir aux champs, ou aux vergers intérieurs, si ils n'ont pas peur de se faire accueillir vertement par les *Végétomanciens* qui ont autre chose à faire que de babiller avec des jeunes bien curieux. Il est d'ailleurs vrai que le premier contact avec les *Végétomanciens* sera un peu tendu, à moins que les joueurs possèdent une accréditation, ou le soutien des élus locaux, ou bien qu'un joueur ait eu l'idée de rendre son PJ apprenti d'un verger.

*Note : normalement, un apprenti n'est pas admis à travailler sur les plantes des vergers et potagers. Un PJ apprenti Végétomancien ne connaît donc pas directement les maîtres qui y oeuvrent, mais seulement par le biais de leur professeur. Le nom de leur professeur évoquera quelque chose aux maîtres, même si l'apprenti l'est dans un domaine autre que les Vergers.*

Si les PJ ne vont toujours pas aux vergers et que le jeu n'avance pas, et si les PJ ont déjà vu le Directoire, ceux-ci peuvent très bien les convoquer pour avoir un avancement de leurs

recherches, et leur suggérer d'enquêter dans des lieux si stratégiques.

### ***Apparition des premiers dommages***

Les premiers dommages aux plantes cultivées n'apparaissent pas immédiatement. Les premières visites aux vergers ne donneront donc rien de particulier, à moins que les PJ aient mis beaucoup de temps pour s'y rendre.

Par contre, après quelques journées, les premiers signes inquiétants de baisse de qualité des plantes apparaissent.

Si les PJ y retournent pour une raison ou une autre – y compris vie normale des PJ en meta-jeu pour un PJ *Végétomancien* aux vergers – alors ils pourront voir eux même les premiers dégâts sur les plantes.

Si ils ne viennent pas eux-mêmes mais qu'ils ont établis de bons contacts avec les maîtres-cultivateurs qui y oeuvrent, alors ceux-ci les feront quérir pour les tenir au courant des évolutions étranges des plantes.

Si aucune de ses hypothèses ne se vérifie, alors ce seront des rumeurs dans la ville qui ramèneront les PJ aux vergers.

### ***Type de dégâts***

Les *Végétomanciens* des vergers intérieurs sont particulièrement étonnés de constater que certaines plantes souffrent d'une

croissance altérée. Le fait les aurait fait simplement redoubler d'effort en toutes autres circonstances, mais les informations des PJ les ont menés à douter.

Si les PJ laissent quelques jours de plus aux maîtres-cultivateurs pour essayer de soigner leurs plantes, il deviendra évident qu'une sorte de maladie ronge les plants, et s'étend dans les vergers. Au moment de choisir l'épilogue de la partie, le meneur devra se souvenir que le mal a bien eu le temps de se propager.

Les PJ peuvent aussi enquêter sur place. Ils peuvent découvrir plusieurs choses en cherchant bien – et en posant les bonnes questions aux meneurs.

- Le mal se caractérise en particulier par des noirceurs sur les feuilles, qui flétrissent pour les plus atteintes.
- Les noirceurs semblent s'écouler des veines de sèves.
- Les plus petites plantes semblent les plus atteintes.
- Les plants les plus fins sont les plus touchés.
- Il existe aussi des zones où les plantes semblent plus atteintes que d'autres, le mal allant diminuant en effets visibles avec la distance à ces zones.
- Le mal va aussi en diminuant avec le nombre de plantes existant entre la plante de l'extrémité, et celles du centre (plus difficile à réaliser).
- Dans des locaux de l'administration, il peut être mis en rapport les zones où les plantes sont les plus touchées avec les micro-conduits d'irrigation.

Les PJ devraient alors faire le lien avec les circuits d'eau et en conclure que ceux-ci sont empoisonnés.

### ***Aide des maîtres***

Si les joueurs secs pour faire chercher les PJ par eux-mêmes mais plus enclins à questionner les maîtres-cultivateurs, ceux-ci leurs fourniront facilement et rapidement les quatre premiers éléments.

Pour les derniers, il serait bon que le *Végétomancien* en face des PJ soit un distrait. Ceci forcera les PJ à bien questionner ou investiguer par eux-mêmes pour les découvrir. Une fois mis devant le fait accompli, le maître-cultivateur est particulièrement confus et se demande comment il pu rater cet élément alors qu'il à l'honneur de s'occuper de ces si important vergers. En conclusion, il peut aller jusqu'à asséner d'un ton docte : « *L'arbre cache parfois la forêt.* »

### ***Utilisation de ces éléments dans d'autres endroits***

Le même type d'éléments peut être utilisé dans d'autres endroits de la ville comme :

- Les académies. Saviez-vous qu'académie vient du grec pour jardin ? Les académies sont les jardins qui servent à l'instruction des apprentis *Végétomanciens*. Y sont inculquer les bases de la théologie, le respect des plantes et leur amour – que ce soit pour les chérisseurs ou les

soufreurs – et les techniques de base. Les techniques les plus avancées ne peuvent être qu'apprises qu'en compagnonnage auprès d'un maître. Les élèves sont particulièrement recensés, et il est interdit d'assister à un cours sans être apprenti. Sans des connaissances personnelles, il est dur d'être admis aux académies. Les dégâts seront observés au bout de quelques jours aux académies. Néanmoins, le lien est moins vite fait car il arrive souvent que les jeunes gens s'y prennent mal et mettent temporairement en péril l'ensemble du jardin lors de leurs premières expériences. La baisse de l'efficacité de tous les élèves dans toutes les académies mettra tôt ou tard la puce à l'oreille au Directoire. Le plus tôt sera le mieux pour la Cité...

- Les officines médicales. Les officines médicales servent de médecin et d'hôpitaux pour les habitants de *Racine*. La chirurgie est au même niveau affligeant que partout dans le reste du monde méditerranéen (sauf pour un médecin romain, mais ça n'a pas d'importance pour ce scénario). Par contre, les phytothérapies sont particulièrement réussies, et la population est majoritairement bien portante, avec une longévité inégalée chez les autres civilisations, et ce dans de bonnes conditions. Un médecin pourra se rendre compte de la grande difficulté qu'il a préparé les infusions, et onguents ces derniers jours. L'information est recoupée chez la majorité des maîtres-thérapeutes. Dans leur jardin de

plantes thérapeutiques, les mêmes effets que dans les vergers peuvent être trouvés.

### ***Localisations et fausses pistes***

Tous les jardins ne sont pas autant touchés les uns que les autres. Cependant, les jardins les plus touchés sont répartis un peu partout dans la ville, ce qui rend compliquée les conclusions sur la localisation exacte d'un dégât.

Par ailleurs, si les PJ font beaucoup état de leurs remarques et observations autour d'eux, la rumeur se propagera, et ils peuvent assaillis de fausses pistes de gens pensant que la maladie de leur plante est plus due à la qualité de leur eau que de leurs « bons » soins. Un bon *Végétomancien* fait tout de suite la différence à la vision des plantes. Un apprenti, comme un PJ, peut voir que la majorité de ses fausses pistes n'a pas les mêmes symptômes – et dans un quart identifier une main tout sauf verte – pour le reste, il est possible de méprendre un moment, à moins de faire attention.

### **La fontaine du quartier des chênes**

C'est le quartier des PJ. La fontaine du quartier des chênes est une place située au centre de ce quartier. Il s'agit d'un des points d'eau abreuvés par le circuit principal de la ville. Les autres sont en effet abreuvés par des sources dites secondaires. En temps de paix, il n'y aucune différence, mais lors des conflits militaires, il

est plus l'accès est surveillé par la milice, et la consommation régulée, car le circuit d'eau garantit une certaine qualité.

Si les PJ tardent à investiguer au circuit d'eau, l'eau de la fontaine – quoique toujours inodore et incolore – commence à avoir des effets néfastes sur les plantes arrosées.

Les PJ peuvent encore agir, mais il est tard, et Racine mettra du temps à se remettre des dommages causés à ses terres et ses plantes.

## Le Circuit d'eau

### *Présentation du circuit*

Le circuit d'eau principal est aussi plus couramment nommé Circuit d'eau, la majuscule signifiant un certain respect pour le circuit principal. Cette façon de nommer le Circuit d'eau fait partie de la pratique naturelle à *Racine*. Pour chaque habitant, c'est usuel et utilisé depuis qu'ils parlent. Tous les habitants sont capables de dire en quoi le Circuit d'eau est particulièrement important pour *Racine*. Néanmoins, ils ne le répètent pas à longueur de journée. Il n'y a pas de personnalisation et de remerciement. Le Circuit d'eau est une invention des architectes et *Végétomanciens* de *Racine*, un ouvrage d'arts.

La particularité du Circuit d'eau est d'être extrêmement protégé contre les empoisonnements, et sa source est aussi protégée contre les attaques physiques pour la tarir ou la détourner.

Les plus talentueux *Végétomanciens* ont œuvrés à sa création. Seuls les quelques *Végétomanciens* élus à l'entretien – un mot bien pauvre pour une telle œuvre – du Circuit d'eau ont vu à quels points l'œuvre est titanesque. Les habitants ne font que répéter et amplifier le récit des autres.

Le Circuit d'eau court entre les principaux jardins d'importance stratégique pour la ville, comme les Vergers intérieurs, les jardins d'Académies, les jardins des principaux maîtres thérapeutes, et les fontaines centrales. En fait, tous les éléments ayant besoin ou fournissant l'eau aux habitants en cas de siège. Même si le peuple a tendance à l'oublier entre deux guerres, le Directoire ne perd jamais de vue l'importance du Circuit d'eau et il ne viendrait à l'idée d'aucun élu de demander de diminuer le nombre de *Végétomanciens* attachés à l'entretien.

La construction étant particulièrement bien faite, ils sont de toutes façon peu nombreux par rapport à l'étendu du réseau. A peine une douzaine de maîtres ont l'honneur, et le grand devoir de s'en occuper. Ils sont secondés par le double de *Végétomanciens* de moins grande renommée, dont certains leur succéderont, les autres allant généralement exercer leurs talents en surface, et sont reconnus comme de grands maîtres, malgré ce relatif échec.

Les maîtres-architectes veillent à l'entretien des conduits creusés dans la roche et la terre et portés par d'énormes et robustes arbres souterrains. Il paraîtrait que ces arbres sont les racines de certains bâtiments de la ville, mais personne n'a l'air de le savoir,

et les personnes en charge éludent toujours la question, prétendant qu'il s'agit d'un savoir oublié.

Les arbres portent des galeries circulaires et hautes comme un homme, qui courent dans toute la ville. De ces galeries partent de plus petits ruisseaux, qui finissent par gorger la terre des jardins ou sont puisés par les fontaines.

Des maîtres-chérisseurs sont à l'ouvrage afin d'entretenir une flore permanente pour purifier l'eau. Il existe en effet de multiples formes de pollution pour l'eau, à commencer par les animaux morts charriés par le courant depuis l'extérieur du Circuit d'eau – le Circuit d'eau étant abreuvé par la mer elle-même. Mais des siècles de travaux en *Végétomancie* ont même permis de rendre cette flore purificatrice efficace contre les poisons connus, et souvent robuste lorsque de nouveaux poisons apparaissent. La flore n'est pas constituée d'une seule plante mais de plusieurs plantes qui se complètent et se protègent aussi entre elles. La majorité du travail est effectué par des végétaux de type plancton, mais il existe aussi des plantes de plus grandes tailles, voire même haute comme un homme.

Les maîtres-soufreurs participent à l'aspect défensif actif du Circuit d'eau. La majeure partie des défenses actives est constituée par des ronces mouvantes qui sont attirés par toute chaleur, et vont donc empêtrer, blesser puis étouffer l'animal s'y aventurant. Des plantes carnivores sous-marines sont plus sensibles au mouvement et s'occupent des animaux à sang-froid. Ces plantes sont carnivores et le reste de la flore permet aussi de purifier l'eau des cadavres restants. Les *Végétomanciens*

s'occupent aussi de retirer les ossements qui peuvent parfois encombrer.

Ces plantes n'attaquent jamais les *Végétomanciens* qui s'occupent d'elles. Tous les *Végétomanciens* qui s'occupent du Circuit d'eau s'occupent de temps en temps des plantes offensives, en la présence des *Soufreurs*, afin d'habituer les plantes à leur présence, et éviter les attaques inopportunes.

Les *Végétomanciens* en charge du Circuit d'eau sont particulièrement surveillés afin d'éviter une fâcheuse trahison. Un tel cas ne s'est jamais produit.

### ***Obtenir un guide Végétomancien***

Les *Végétomanciens* en charge du Circuit sont des personnes très conscientes de leur importance, ce qui les rend parfois un peu condescendants. Aucun contact n'est possible sans l'accréditation du Directoire. Il faudra même un ordre supplémentaire signé du sceau de chaque Douze pour que les *Végétomanciens* fassent visiter le Circuit aux PJ.

Les *Soufreurs* accompagneront toujours les PJ. Il est hors de question d'habituer les plantes à leur présence. Les PJ ne doivent donc pas tenter de fausser compagnie aux *Soufreurs*, à moins de souhaiter mourir par la ville qui se défend...

### ***Entrer dans le circuit d'eau***

Il existe plusieurs entrées pour le Circuit d'eau. La plupart sont gardées secrètes. D'autres sont connues mais surveillées. Il y en a une dans trois des tours de catapultes. Une autre dans le Directoire. C'est par celle-ci que les PJ seront introduit dans le Circuit d'eau.

### ***Ce qu'on peut y découvrir***

Les *Végétomanciens* ont un certain programme pour entretenir le Circuit. Ils seront assez vexés lorsque les PJ leur feront part de leur doute sur un empoisonnement de l'eau. Cependant, s'ils sont imbus d'eux-mêmes, ce ne sont pas des fats, et vu les ordres du Directoire, ils reconnaîtront sans faux semblants que s'ils n'ont rien remarqués dans les dernières parties entretenues, le mal peut provenir des parties non visitées récemment. Soit la moitié du réseau. Des jours d'investigation !

Evidemment, comme tous les jardins ne sont pas touchés de la même manière, les *Végétomanciens* pourront trouver les points de recoupement entre les différents réseaux et diminuer ce temps à une bonne journée. Penser à une recherche dans des égouts.

Au bout d'un moment, et à l'aide des Chérisseurs, les PJ découvrent l'endroit d'où semble venir le mal. Alors que les Chérisseurs se montrent particulièrement inquiets quant à l'état des plantes protectrices, les Soufreurs trouvent les plantes offensives un état assez peu véhément.

En fouillant dans l'eau, les PJ pourront sortir un bloc d'un métal ayant des reflets des plus étranges. Le bloc est assez facile à trouver puisque les ossements rongés (par la flore et les plantes) repose au fond de l'eau (juste assez haute pour la cacher, l'eau est trouble due aux plantes). Le corps portait initialement une tunique, celle d'un légionnaire romain. Les vertèbres du légionnaire sont encore entourées de ronces. (Note pour le meneur : le légionnaire a amené le bloc de pierre. Les plantes ont senties le danger mortel pour elle de l'alliage et n'ont donc pas approchée, terrorisés comme peut l'être une plante. Par contre, une fois sa tache accomplie – poser le bloc dans le réseau – le légionnaire a voulu s'enfuir. Sans son bloc, les ronces l'ont étrangler).

### ***L'alliage***

Il possède un certain éclat noir. Les joueurs devraient faire le rapprochement avec le bâton de pouvoir du général romain.

Une petite enquête peut faire découvrir que la masse est métallique, et n'est pas un métal connu. Certains connaisseurs de bijoux non végétaux peuvent même avancer qu'il s'agit d'un alliage, sans pouvoir identifier sa composition.

Quelques tests peuvent être mené afin de découvrir les pouvoirs de l'alliage. Lorsqu'on l'approche d'une plante, celle-ci réagit négativement : une plante douée d'une certain degré de liberté physique infléchit par exemple sa tige pour s'en éloigner. En contact avec les objets créés à partir de plante, l'objet semble

transmettre une maladie à l'objet, qui finit comme la chaise du Directoire.

A noter tout de même que l'effet est quasi nul sur des plantes qui n'ont pas été traitée par la *Végétomancie*. Il n'est pas facile de trouver une plante ou un bois « mort » non traité par la *Végétomancie* dans la Cité. En fait, il n'y a presque qu'au port que de tels bois et plantes peuvent être trouvés.

Les plantes du Circuit d'eau, plus robustes aux poisons, semblent moins affectées – note pour le meneur : c'est pour cela que le « mal » se répandait dans l'eau et arrivait aux jardins sans tuer intégralement les plantes du Circuit d'eau.

Sans savoir la composition de l'alliage, les *Végétomanciens* craignent de ne pouvoir trouver à temps une parade végétale. En effet, à chaque grosse expérience de contact sur un objet de taille non négligeable, le bloc perd de son éclat. Il est possible que cet éclat représente le pouvoir de nuisance de la pierre. Une fois celui-ci nul, il ne sera plus possible aux *Végétomanciens* de savoir s'ils ont la parade.

A moins que ces très efficaces PJ récupèrent la composition de l'alliage, plus d'informations ou au pire plus de blocs.

## **Le campement des Romains**

Le campement des romains se trouve un peu à l'écart de la ville, près d'une crique réservée à l'accostage et au débarquement des délégations étrangères. La Cité n'admet plus l'accostage dans son

port, ni le logement dans l'enceinte des remparts depuis une tentative fourbe de prise de la ville depuis l'intérieur.

### ***Moyens d'y rentrer***

Il n'y pas mille moyens de rentrer : la voie officielle, en délégation du Directoire, ou la voie de l'ombre, en rentrant par effraction.

Concernant la voie officielle, elle permet d'obtenir un entretien avec les trois représentants réunis : la Général Marcus, le prêtre Maximius, et le Sénateur Octave. Il n'est normalement pas possible de les voir séparément, mais il ne s'agit pas d'un protocole obligatoire.

Concernant la voie de l'ombre, se reporter au chapitre « trouver la formule de l'alliage ».

### ***Principaux personnages romains***

Maximius est extrêmement condescendant. Octave ne prend quasiment la parole, effacé il ne fait qu'acquiescer aux paroles de Marcus. Il est la caution du sénat à la mission officielle.

Marcus se montre particulièrement subtil dans son discours. Marcus sait manier l'apaisement et la menace dans ses discours, et n'hésite pas à parler de coopération ou de chantage.

Cependant, il se dit tout de même étranger au nouveau mal qui sévit sur les plantes de *Racine*. Pour lui, la démonstration du

bâton de pouvoir n'avait pas pour but d'être répétée, mais bien de montrer à *Racine* la puissance des Dieux romains et prier cette civilisation de se montrer plus encline à plus de coopérations.

Il est même possible que Marcus ose évoquer avec humour que ceci n'est qu'une coïncidence, fâcheuse pour Racine, mais qui arrange bien Rome. Preuve est faite que les Dieux ont bénis sa mission...

Marcus prétend ne pas posséder la formule de l'alliage et que le bâton de pouvoir est un cadeau divin ayant apparu dans sa tente la veille d'une bataille de la campagne d'Egypte.

### ***Trouver la formule de l'alliage***

La formule de l'alliage peut être trouvée dans un coffre de la tente du sénateur, sans doute celle la moins gardée. En fait, Marcus et Octave savent que sans le mode opératoire de fonte, la formule seule n'explique pas le pouvoir néfaste. Or ce mode ne pourra jamais être trouvé par des *Végétomanciens* si étrangers à la métallurgie. La formule est vraie, mais n'est donc qu'un leurre décourageant. Marcus et Octave ont entamé la guerre psychologique.

Il ne sera pas pour autant facile de voler la formule ou de l'obtenir diplomatiquement. Pour la voler, les PJ devront rivaliser de discrétion avec la garde – plutôt nonchalante car pour les militaires, la mission a été annoncée comme normale, pacifique et sans conséquence, mais cela les joueurs ne le savent

pas. S'ils ne veulent pas tenter l'expérience de la voie de l'ombre, les PJ peuvent obtenir officiellement la formule en jouant de diplomatie et de machiavélisme avec Marcus. Celui-ci sera d'autant plus enclins à accepter si :

- Les PJ montrent la preuve de la culpabilité romaine en la présence de la tunique du militaire et ont parlé à un légionnaire qui confirme qu'un soldat a sans doute déserté puisqu'il manque à l'appel ;
- Les PJ ont convaincus le Directoire à leur apporter un soutien sans faille pour la discussion ou bien même a convaincu le Directoire de faire venir Marcus en deuxième entretien ;
- Les PJ et le Directoire menacent Rome de sanction, ce qui sera certes dommageable à la carrière d'un si grand général romain.

Pour les raisons expliquées plus haut, Marcus et Octave ne feront pas d'esclandres diplomatiques si la formule est volée. Au contraire, ils mettent rapidement fin à leur mission sur *Racine*.

### **Le port**

C'est le meilleur endroit pour les ragots. Le port n'est pas en soi un endroit malfamé, mais c'est l'endroit où il est le plus facile de rencontrer des étrangers, pour la plupart, des commerçants et marins de passage.



Ils ne savent rien de particulier sur la délégation, et se montrent d'ailleurs plutôt intéressés de voir que des habitants prennent peur. Ce ne sont pas de méchants bougres, mais ils préfèrent leur civilisation.

C'est aussi là que les PJ peuvent obtenir les réponses aux questions qu'il se pose sur l'état actuel des autres civilisations, qui est au pouvoir, l'état économique, social, etc.

### *Pour l'enquête*

Au bout d'un moment, les PJ ont potentiellement à leur disposition l'alliage trouvé dans le circuit d'eau et la formule de construction trouvée dans le camp romain (cette dernière chose étant très dure à obtenir).

La formule de composition de l'alliage n'est pas suffisante pour pouvoir reconstituer un tel matériau. En fait, avec les techniques classiques de forge, les éléments constitutifs ne sont pas miscibles aux températures usuellement utilisées. Au mieux peut-on obtenir un métal fragile constitué de blocs des différents constituants non mêlés mais juxtaposés.

Vu l'absence de forgeron à *Racine* – le métal étant sans mal remplacé par les plantes *élevées* – il faudra se renseigner auprès d'un étranger pour pouvoir percer la suite. Et c'est donc au port qu'il faudra chercher.

Après une rapide phase d'obtention d'informations dans quelques bars, les PJ peuvent apprendre qu'un navire marchand fait actuellement halte à *Racine* sur son trajet pour l'Égypte. Le

navire convoierait un chargement de métal. Personne n'en achète ici, sauf à titre de décoration huppée, mais le navire a eu un problème de voile et doit donc faire halte pour le réparer.

S'ils arrivent à prendre contact avec le capitaine du navire, les PJ peuvent être présentés à un forgeron de renom présent sur le navire. Il s'agit de Ceros, un grec.

Ceros est assez imbus de lui-même, rappelant sans cesse le renom de son travail. Il a ainsi tout un tas d'objets à montrer aux PJ, mais pas à leur offrir. La cargaison est en effet destinée à une riche famille égyptienne.

Parmi les pièces d'art, il y en a plusieurs qui ont des reflets peu familiers aux PJ. Ceros avouera non sans fierté qu'il s'agit de la dernière mode dans les autres civilisations : mélanger les métaux afin de les sublimer. Le procédé existait déjà pour le bronze (A confirmer), mais le voilà perfectionné pour donner lieu à de plus beaux alliages comme cet étain, malléable et solide dont Ceros se vante d'être le créateur. Ainsi, de très belles pièces, pleines d'élégance peuvent être créées. En l'occurrence, les reflets sont aussi des éléments d'attention, en plus de la délicatesse de fonte permise par les alliages.

Si on le lui demande poliment et avec quelques moyens financiers ou de pression, Ceros accepte d'aider les PJ au sujet de leur alliage. L'étude de l'objet trouvé dans le circuit d'eau lui prend pas mal de temps, la formule peut l'aider. Au bout du compte, il identifiera tout de même que l'alliage comprend sans doute un élément de plus que la formule le laisse suggérer, sans qu'il ne soit capable aussi rapidement de se prononcer sur son

origine. En tout cas, le métal lui semble particulièrement beau avec ses reflets sombres.

Un PJ attentif peut remarquer que Ceros a posé l'alliage à même la table en bois, sans que celle-ci n'en soit affectée. Le capitaine du navire peut leur indiquer que le navire a été construit en Grèce. S'il renouvelle un test entre l'objet et un bois élevé de *Racine*, le bois se racornira comme la chaise lors de l'entretien de la délégation avec les Douzes.

Si les PJ décident de faire fouiller le navire avant de partir, il peut être trouvé dans la cabine de Ceros la copie de la formule ainsi que diverses notes concernant des indications de poids estimé, d'allure, du dernier élément. De toute évidence, Ceros est tenté par reconstituer le métal que les PJ lui ont apporté. Questionné, il répondra qu'il trouve l'aspect splendide et que ce serait un plus pour son « catalogue ». Questionné beaucoup plus sévèrement, il avouera qu'il a eu vent des rumeurs de la ville et qu'il voulait aussi pouvoir reconstituer le métal pour la grandeur de sa Cité, au détriment de l'arrogante *Racine*.

## Les places militaires

Il existe plusieurs places militaires dans *Racine*. Maisons de la milice dans les quartiers (d'apparence standard, mais bénéficiant de plus de soin de la part des architectes pour l'entretien), tours de gardes sur la ceinture extérieure, ainsi que les douze catapultes.

Il n'y a rien non plus à y apprendre, et sauf accréditation, les PJ ne sont pas les bienvenus. Les jeunes gens ont sûrement mieux à faire qu'embêter la garde.

Concernant l'armée, il s'agit de postes de milicien payés par la Cité. Il existe un service militaire à effectuer au cours de deux des cinq années suivant la majorité. Au choix des PJ s'ils l'ont effectué ou non, le choix pouvant se faire au niveau individuel.

Au cours du service militaire, les conscrits apprennent les rudiments du combat au glaive, à la lance, et à l'arc. La lutte est enseignée avant dans les écoles au titre de sport comme l'athlétisme. Certains rares privilégiés découvrent aussi les machines de guerres balistiques comme les catapultes pendant que les autres découvrent les joies de la marine ou de l'armée de terre.

Le taux de perte du service militaire est non nul, surtout dans la marine. Néanmoins, étant en période de paix, *Racine* effectue essentiellement des manœuvres contre les bandes de bandits et les pirates. Il n'y a donc pratiquement pas de combats, et les pertes au service sont très faibles. Bien que tragique, la mort d'un conscrit est un événement accepté par la société, douloureusement par les familles.

## *Compléter l'intrigue*

Une fois obtenues des informations sur la cause du mal, et sur les constituants de l'alliage, les PJ peuvent faire un rapport aux Douzes, et aussi aux élus locaux si ils le souhaitent.

Les Douzes apprécieront si :

- Les PJ ont trouvé la cause du mal ;
- Les PJ ont retiré eux-mêmes la cause des circuits d'eaux ;
- Les PJ ont trouvé les constituants ;
- Les PJ ont découvert qu'un constituant manque sur la composition indiquée.

Les Douzes seront très déçus si :

- Les PJ ont laissé filer Ceros sans plus de cérémonie après lui avoir montré la formule de l'alliage si dangereux ;
- Les PJ ont trop parlé de l'alliage et que la ville est très apeurée.

Si les joueurs ont été très rapides, les Douzes peuvent demander aux PJ de trouver un autre papier dans le camp romain qui indiquerait le dernier élément, et le mode opératoire pour réaliser le fameux alliage.

Ce papier se trouve dans la tente personnelle du général Marcus, qui est – pour rappel – toujours très bien gardée, comme toute tente de général. Seule une grosse diversion peut donner

suffisamment de champ aux PJ pour agir. Les Douzes sont prêts à mettre en œuvre les moyens pour ce faire.

## *Possibilités d'épilogue*

Au-delà de la fin à court terme du scénario, il est possible pour le meneur de conter un épilogue, qui constituerait ou les conséquences à long terme des actions des PJ ou la vision du meneur du futur de *Racine*.

### ***Racine l'Atlante***

Première possibilité, présenter Racine comme une autre histoire de l'Atlantide. La Cité est en avance sur son époque sur un certain nombre de points, et ceci est dû à un certain type de technologie.

L'engloutissement de la ville peut avoir deux visages.

Le premier est un engloutissement immédiat. Racine est construit sur une terre riche car étant un mélange subtil entre des fondations solides maintenues par les racines de chaque plante, et la composition de la mer. En raison des dommages fait aux Racines, certaines plantes vont dépérir se transforme peu à peu en marais, jusqu'à l'effondrement pur et simple de l'île.

Le deuxième est un engloutissement lent, petit à petit. Que ce soit pour des dommages à long termes causés par le bloc avant sa

découverte, ou parce que Rome ou une autre civilisation va renouveler la pose d'un bloc poison, la structure de la terre va peu à peu être fragilisée par la mort des racines des plantes infectées. Finalement, *Racine* se transforme en une île marais et disparaît au cours d'un phénomène lent qui verra d'abord la chute de la puissance de cette civilisation.

La seconde possibilité à une certaine logique. Attention toutefois de ne pas donner l'impression d'une sanction classique de fin de scénario.

### ***Racine la grande***

L'autre possibilité est d'indiquer que la grandeur de *Racine* continuera pendant toute la vie des PJ, grâce à leurs actions. Les apprentis- *Végétomanciens* auront gagné la reconnaissance de leur paire, et auront plus de chance de faire une grande carrière. Les non-apprentis auront acquis une notoriété qui peut les aider dans leurs commerces.

Ce type de fin est indubitablement une récompense pour les joueurs.

Et n'empêchent pas d'imaginer la chute de *Racine* et sa disparition de l'Histoire aux cours des siècles qui suivent la vie des PJ...

# *Conseils pour MJser Racines*

Utiliser des anecdotes

Improviser.

Pourquoi malgré l'efficacité de leurs espions, le Directoire demande de l'aide aux PJ ?  
Couvrir les espions, diversions, ou bien meilleure efficacité en assassinat extérieur qu'en enquête intérieure.



Lieux	Principaux personnages	« Gains » potentiels	Autres
Les assemblées de quartier	Les élus locaux	L'appui des élus locaux : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ouvre plus facilement les portes</li> <li>▪ Peut permettre d'obtenir un entretien avec les Douzes</li> </ul>	Premiers lieux pour obtenir les rumeurs Assemblée en début de scénario avec question des gens du quartier
Le Directoire des Douzes	Les Douzes Quelques serviteurs	L'appui des Douzes : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ouvre toutes les portes</li> <li>▪ Seul moyen d'obtenir le droit de visiter le circuit d'eau</li> </ul>	Récit de l'entretien avec Marcus, l'anecdote du bâton de pouvoir
Les Vergers intérieurs	Les <i>Végétomanciens</i> en charge de.	Après quelques jours, découverte des premiers syndrome d'un mal sur les végétaux Eléments pour mettre en évidence le problème du Circuit d'eau principal	Applicables aussi aux Académies, et aux jardins thérapeutiques
La fontaine du quartier des Chênes		Mise en évidence d'un empoisonnement de l'eau du Circuit d'eau principal	
Le Circuit d'eau	Les <i>Végétomanciens</i> en charge de.	Obtenir le bloc, le cadavre du légionnaire	Attaques potentielles de ronces sur les PJ s'ils s'éloignent des <i>Soufreurs</i>
Le campement romain	Marcus, Octave, Maximius	Se confronter à Marcus, Octave et Maximius Obtenir la formule de l'alliage	
Le port	Ceros	Faire expertiser l'alliage par Ceros	Attention à ne pas laisser filer Ceros avec la formule de l'alliage !

Le langage des fleurs et autre plantes est ici donner afin d'offrir au MJ un panel de nom possible pour les divers PNJ.

## A

Acacia = Amour chaste  
Acacia jaune = Secret, amour  
Acalyphe = Bonté  
Acanthe = Les beaux-arts  
Acanthe = Ruse  
Aethusa cynapium, ancolie = Folie  
Agripaume, dentaire, acacia jaune = Amour secret  
Ajonc = Affection durable  
Aloès, passiflore = Supertition religieuse  
Alpiste, magnolia virginiana = Persévérance  
Alysson = Valeur au-delà de la beauté  
Amandier = Indiscrétion  
Amarante = Désespéré, pas sans coeur  
Amarante = Immortalité  
Amaryllis = Splendide, beauté, fierté  
Amaryllis, vesce, pivoine = Timidité  
Ambroise = Amour rendu  
Améthyste = Admiration  
Ancolie rouge = Anxieux et frémissant  
Anémone = Attente (ou) maladie  
Anémone, cytise = Abandon  
Angélique = Inspiration  
Armoise = Absence (ou) plaisanterie

Aster = Variété  
Aster d'automne = Adieu (ou) Après coup  
Aubépine = Charms décevants  
Avoine = La magie de la musique  
Azalée = Tempérance  
B  
Balsamine = Amour ardent  
Balsamine jaune = Impatience  
Basilic = Haine  
Basilic doux = Bons voeux  
Baume = Sympathie  
Belladone = Silence  
Belle angélique = Forme physique  
Belle-de-jour = Liens  
Berbérís = Acuité  
Blé = Richesse  
Bleuet = Délicatesse  
Boule-de-neige = gel, hiver  
Bouquet de roses muscade = Charmant  
Bourrache = Brusquerie  
Bouton de citronnier = Fidélité en amour  
Bouton de pêcher = Je suis ton prisonnier  
Bouton de rose blanche = Coeur ignorant de l'amour (ou) Un coeur sans amour  
Bouton de rose moussue = Confession ou déclaration d'amour  
Bouton de rose rouge = Tu es jeune et beau (ou) Tu es pur et beau

Bouton d'or = Puérité  
Bouton d'or, renoncule sauvage = Ingratitude  
Boutons de fleurs d'oranger = Ta pureté égale ta beauté  
Branche de gadelier = Tu plais à tous  
Branche d'olivier = Paix  
Branche épineuse = Sévérité  
Brin de lierre avec vrilles = Assiduité à plaire  
Buis = Stoïcisme  
C  
Calla = Ardeur  
Camélia = Excellence, sans prétention  
Camélia blanc = Beauté parfaite (ou) Perfection constante  
Camomille = Vigueur et énergie dans l'adversité  
Campanule = Reconnaissance  
Campanule, souci = Douleur  
Canneberge = Cure pour peine d'amour  
Capucine = Patriotisme  
Carantine d'Amérique = Liberté  
Cèdre du Liban = Incorruptible  
Cèdre, fenouil = Force  
Champignon = Soupçon  
Chanvre = Destin  
Chardon = Austérité  
Charme = Ornement

Châtaignier = Rends-moi justice  
Chêne = Hospitalité  
Cheveux de Vénus = Perplexité  
Chèvrefeuille = Amour fraternel, affection généreuse et dévouée (ou) Beauté champêtre, rustique (ou) Je ne répondrai pas hâtivement (ou) Soleil de ma vie.  
Chèvrefeuille sauvage = Inconstance en amour  
Chilidoine = Joie à venir  
Chou = Gain  
Chrysanthème = Gaieté malgré l'adversité  
Chrysanthème blanc, douce-amère = Vérité  
Chrysanthème jaune = Amour en réserve ou amour frère  
Chrysanthème rouge = J'aime  
Ciguë = Tu seras ma mort  
Citron = Entraîné  
Citron vert = Amour conjugal  
Clématite = Beauté mentale (ou) Pauvreté  
Clématite des haies = Sécurité  
Clou de girofle, magnolia = Dignité  
Colchique d'automne = Mes meilleurs jours sont passés  
Colombine pourpre = Résolution  
Concombre = Critique  
Coquelicot = Extravagance fantastique  
Coquelicot rouge = Consolation



Coriandre = Mérite dissimulé et secret (ou) Valeur cachée

Corne du diable = Vengeance

Courge = Étendue

Couronne de laurier = Récompense au mérite

Cresson = Puissance

Crocus = Inquiétude (ou) Joie, jeunesse

Cunila = Passion

Cyprès = Effondrement

Cyprès et souci = Désespoir, mélancolie

Cytise = Pensive beauté

D

Dahlia = Instabilité

Digitale = Hypocrisie (ou) Un vœux

Douce amère = Sorcellerie

E

Ébène = Obscurité

Échelle de Jacob = Calme-toi

Églantier odorant = Simplicité

Églantier odorant, rose jaune = Amour moins ardent

Églantine = Poésie, Plaisir et douleur

Éphémère de Virginie = Estime sans amour

Épilobe = Prétention

Épinette = Espoir dans l'adversité

Érable = Réserve

F

Faux amandier, aubépine, perce-neige = Espérance

Feuille de cèdre = Je vis pour toi

Feuille de laurier = Il n'y a pas que la mort pour me changer

Feuilles mortes, if = Tristesse

Figue = Discussion

Figuier = Longévité

Fleur de citronnier, capillaire = Discrétion

Fleur de grenadier = Éléance à maturité

Fleur de la passion = Susceptibilité

Fleur de lotus = Amour brouillé ou désuni

Fleur de lys, iris = Flamme

Fougère, monnaie-du-pape = Sincérité

Fraisier = Excellence, parfait

Frêne = Grandeur

Fushia écarlate = Goût

G

Genêt, liseron des champs, mûrier sauvage, bouleau = Humilité

Géranium = Gentillesse

Géranium écarlate = Réconfortant

Géranium lierre = Je t'invite pour la prochaine danse

Géranium sauvage = Constante piété, fermeté

Géranium, ronce = Envie

Gerbe d'or = Précaution

Giroflée = Lien d'affection (ou) Beauté durable, éternelle, impérissable, immortelle (ou) Promptitude

Glaciaire = Avances repoussées (ou) Ton regard me glace

Gobe-mouche = Duperie

Grand liseron = Insinuation

Grenade = Sottise

Groseille à maquereau = Anticipation

Groseillier = Ton regard me tuera

Gueule-de-loup = Présomption

Gui = Je surmonte les difficultés

Guirlande de roses = Récompense à la vertu

H

Hélénie = Larmes

Héliotrope = Dévotion

Herbe aux gueux = Amour filial

Hêtre, blé = Prospérité

Hibiscus = Beauté délicate, toujours nouvelle

Hortensia = Insensibilité

Houblon = Injustice

Houx = Enchantement (ou) Prévoyance (ou) M'a-t-on oublié(e) ?

Hydrangée = Un vantard

Hysope, genêt = Propreté

I

Iberis, graines de moutarde = Indifférence

Iris = J'ai un message pour toi (ou) Mes compliments

Iris germanica = Feu

Ivraie vivace = Disposition changeante

J

Jacinthe = Jeu

Jasmin = Amabilité

Jasmin Carolina = Séparation

Jasmin du Cap = Je suis trop heureux(se) (ou) Transport de joie

J

Jasmin indien = Je suis attaché(e) à toi, attachement

Jasmin jaune = Éléance et grâce

Jonquille = Je désire de l'affection en retour (ou) Qualités chevaleresques (ou) Regard

Julienne des dames = Rivalité

K & L

Kalmia = Ambition

Laitue = Sans pitié

Laurier sauce = Gloire

Lavande de mer = Intrépidité

Lavande, laurier rose = Méfiance

Lichen = Découragement

Lierre = Mariage

Lilas blanc = Innocence, Jeunesse, Pureté

Lilas pourpre = Les premières émotions de l'amour

Lin = Industrie domestique (ou) J'apprécie ta gentillesse

Lis blanc = Modestie, pureté et gentillesse

Lis jaune = Mensonge

Liseron = Nuit

Lobélie = Malveillance

Lobélie du cardinal, bouleau = Distinction

Lupin = Imagination (ou) Voracité

Luzerne = Vie

Lys royal = Majesté

M

Mabenaire papillon, lis jaune = Gaïeté

Magnolia = Amour de la nature

Mantelet de dame = Mode

Marguerite bariolée = Bauté

Marguerite blanche, violette blanche = Innocence

Marguerite des champs = Un témoignage

Marguerite rouge = Inconscience

Marjolaine = Rougir

Menthe = Chaleureux (ou) Vertu

Menthe poivrée = Cordialité

Merisier = Éducation

Mimosa = Sensibilité

Monnaie-du-pape = Honnêteté

Moron, gloire du matin = Affectation

Mouron = Changement

Mouron blanc = Rendez-vous

Mourron stellaire = Joie chez les personnes âgées

Mousse = Amour maternel

Muguet = Retour du bonheur

Mûre noire = Je ne te survivrai pas

Mûrier blanc = Sagesse

Mûrier sauvage, framboisier = Remords

Muscade, géranium = Rencontre attendue et espérée

Myosotis = Amitié sincère et véritable (ou) Ne m'oublie pas

N

Narcissus poeticus = Estime de soi

Navet = Charité

Nielle des prés = Intelligence

Noisetier, aveline = Réconciliation

O

Obolaria virginiana = Fuite

Oeillet = Audace

Oeillet blanc = Talent

Oeillet de poète = Un sourire (ou) Finesse

Oeillet d'Inde = Vulgarité

Oeillet d'Inde, rose jaune = Jalousie

Oeillet double = Toujours ravissant(e)

Oeillet double rouge = Amour pur et ardent

Oeillet jaune, Rue = Dédain

Oeillet rouge = Hélas! Pour mon pauvre cœur

Oeillet rouge à fleur double = Pur et ardent, amour

Oeillet rouge à fleur simple = Pur, amour

Oeillet strié = Refus

Oeillet, monnaie-du-pape = Fascination

Onagre, pied d'alouette = Inconstance

Orchis = Une beauté, une belle

Orpin = Tranquillité

Ortie = Calomnie

Oseille = Affection parentale

Oseille sauvage, myrrhe = Joie

Oxalipe = Tendresse maternelle

P

Paille brisée = Rupture d'un contrat

Palmier = Victoire

Pas d'âne = Justice devrait t'être faite

Passiflore = Croyance

Pastèque, courge = Corpulence

Patience, marguerite des champs = Patience

Pavot = Plaisir fugitif

Pavot blanc = Sommeil

Pêcher = Tes qualités, ainsi que tes charmes, sont inégalables

Pensée = Pensées

Pensée, violette poupre = Tu occupes mes pensées

Persil = Connaissances utiles (ou) Festivité, festoyer

Pervenche blanche = Souvenirs agréables

Pervenche bleue = Début de l'amitié

Petit bouquet d'oeillet de poète, feuilles de chêne = Bravoure

Peuplier blanc = Temps

Phlox = Unanimité

Pied d'alouette, tournesol géant = Arrogance

Pied d'alouette = Légèreté (ou) Manque de sérieux

Piment de la Jamaïque = Compassion

Pin = Piété

Pissenlit = Oracle d'amour ou champêtre

Pivoine = Honte

Plaqueminier de Virginie = Enterre-moi parmi les beautés de la nature.

Platane = Curiosité (ou) Génie

Pois de senteur = Départ

Pois vivace = Rencontre prévue (ou) Fixer une réunion

Pois vivace, immortelle = Plaisir éphémère

Pomme de terre, oranger = Générosité

Pommier, cognassier = Tentation

Potentille rampante = Affection maternelle

Primevère = Avarice (ou) Début de la jeunesse (ou) Tendre jeunesse (ou) Grâce irrésistible (ou) Songeur(se)

Primevère cramoisie = Mystère du cœur

Primevère des jardins = Les mystères du cœur

Primevère lilas = En confiance  
Prunier = Tiens parole ou ta promesse  
Prunier sauvage, chêne blanc =  
Indépendance  
Pyrus caleriana = Satyre

R

Réglisse = Je suis contre toi  
Renoncule = Tu irradies de charmes  
Renouée persicaire = Rétablissement  
Rhododendron, aconit = Danger  
Rhubarbe = Conseil  
Robinier, rose acacia = Amour platonique  
Romarin = Ta présence de fait revivre  
Romarin, myosotis = Mémoire  
Rose acacia = Amitié  
Rose blanche = Je suis digne de toi  
Rose blanche et rouge ensemble, paille =  
Harmonie  
Rose blanche flétrie = Impressions  
passagères

Rose bourgogne = Inconsciente beauté  
Rose Carolina = L'amour est dangereux  
Rose cent-feuilles = Ambassadeur d'amour  
Rose de Damas = Fraîcheur  
Rose de mai = Précocité  
Rose de Noël = Réconforte, calme ou  
soulage mon anxiété

Rose de Provence = Mon coeur est en  
flamme  
Rose d'York = Guerre  
Rose multiflore = Grâce  
Rose rouge foncée = Confusion timide  
Rose sans épine = Début de l'attachement  
Rose trémière = Fécondité  
Rose trémière blanche = Ambition  
féminine  
Rose unique = Ne m'appelle pas belle

S

Sabot de la Vierge = Capricieuse beauté  
(ou) Gagne-moi et revêts-moi

Safran = Attention aux excès (ou) N'abuse  
pas

Sauge = Vertu domestique, estime  
Saul pleureur = Amour abandonné  
Saul pleureur, cyprès = Deuil  
Saxifrage, poire, oseille = Affection

Scabieuse = Malheureux amour

Seringa = Contrefaçon

Sorbier = Prudence

Souci d'eau, primevère = Divine beauté

Spirée = Inutilité

Sureau = Enthousiasme

T

Tamarisk = Infraction

Thym = Activité

Tournesol nain = Adoration

Trèfle = Irlande (ou) Légèreté de l'âme

Trèfle à quatre feuilles = Sois mienne

Tremble = Lamentation

Truffe = Surprise

Tubéreuse = Plaisirs dangereux

Tulipe = Célébrité

Tulipe jaune = Amour désespéré

Tulipe panachée = Yeux superbes et beaux

Tulipe rouge = Déclaration d'amour

V & Z

Véronique = Fidélité féminine

Violette blanche, lilas blanc = Modestie

Violette bleue, héliotrope = Fidélité

Violette bleue, myrique, rose = Amour

Violette jaune = Bonheur rural

Violette sauvage = Amour en jachère

Volubilis = Espoir éteint (ou) Incertitude

Vrilles de plantes grimpantes = Attaches

Zinnia = Pensées pour les amis absents

## *Le mot de la fin*

Cette première mouture semi-officielle du scénario est assez mal écrite pour la **Convention de Jeux de Simulation de Supaero**, édition 2005 (XXVIème !).

Ca vous paraît con de mettre des remerciements ? Moi pas.

Je tiens particulièrement à remercier Mr Sel – aussi appelé A'Tuin – pour m'avoir poussé à essayer de faire quelque chose de la « Végétomancie », et Laurent – NewB Jr – pour avoir fait jouer pour la première fois ce scénario, et pour ces commentaires avisés sur le script. Et enfin, Hervé, le frère de Laurent – le NewB originel – pour son retour qui sert finalement de patch sur le début du scénario.

Merci enfin aux équipes, et surtout aux MJ.