

Sur le Pont, nous réglerons nos comptes

La guerre civile a coupé Balague en deux. De part et d'autre de la rivière, les armées ont tenu bon. La paix les a prises par surprise. Mais avant qu'un nouveau pont ne puisse sceller la réunification des deux quartiers, il reste des comptes à régler.

Ce scénario s'adresse à des joueurs plutôt diplomates. Il fait suite à « La cathédrale des cimes », paru dans Eastenwest n°16 et continue à explorer les aléas d'une société déchirée par la guerre. Il se déroule dans un cadre fourni, mais peut aisément être adapté à tout environnement dans lequel deux royaumes se sont faits la guerre.

Ce scénario a participé au concours Ludocortex n°1 organisé par le site «Le Cerbère» (<http://www.cerbere.org>). Merci à toute l'équipe et à tous les visiteurs du site pour l'accueil qu'il a reçu.

SCENARIO
D&D3



Auteur :
Mario Heimbürger
Illustrations :
Benjamin Schwarz
Elisabeth Thiéry

Bourmous :
Ghislain Thiéry

Ouverture

C'est à Lyphon, la capitale de l'Aubaine, que les personnages sont contactés par un conseiller du grand prêtre Théophraste, maître du conseil des Pieux qui regroupe toutes les religions du royaume. La fragile paix entre l'Aubaine et le royaume frère de Décimie a été conquise avant tout par la diplomatie entre prêtres. Les deux frères ennemis, Aubain et Décius, se sont pliés de mauvaise grâce à la paix des dieux.

Le conseil des Pieux est une des instances chargée de veiller au maintien de cette paix, même si nombreux sont les prêtres



dans le conseil qui verraient d'un bon œil une reprise des hostilités.

On demande aux personnages de se rendre à Balague, une ville qui a été divisée en deux par la guerre. Située sur les rives du fleuve Balafre, chaque royaume a annexé la partie de la ville qui se situait sur la berge la plus proche. Les négociations n'ayant pas permis de réunifier la ville, celle-ci fait office de « test » de bonne volonté entre les deux royaumes. Le pont qui a été détruit durant la guerre a été reconstruit et l'inauguration doit sceller la paix. Le conseil suspectant une volonté de saboter la fête, demande aux personnages de se rendre sur les lieux et de sécuriser comme ils peuvent l'événement. Suivant leur statut, ils seront de simples mercenaires (avec un salaire, mais peu de pouvoirs) ou des plénipotentiaires (sans rémunération, mais avec un édit leur donnant des pouvoirs d'enquête sur la rive aubainoise).

Une fois sur place, les personnages sont accueillis par le père Jonsoy, grand prêtre du dieu de la justice (voir plus bas, partie « protagonistes »). L'accueil est plutôt froid et Jonsoy fait tout pour que les personnages s'occupent dans la ville plutôt que de traîner dans ses pattes. Il faut dire que Jonsoy est très affairé : c'est lui qui dirige la ville en attendant de nouvelles décisions royales et c'est donc également lui qui ira à la rencontre du représentant de l'autre rive pour la poignée de main de l'amitié, au milieu du pont.

Suivant le temps dont vous disposez, vous pouvez dépeindre l'ambiance de la ville et plonger vos personnages dans leur mission de sécurisation. Sinon, passez directement à la journée de la réunification.

De part et d'autre du fleuve, la foule s'est assemblée. Le pont, terminé depuis des semaines et déjà fortement utilisé par les villageois a été pour l'occasion nettoyé et vidé de tous ses occupants. Les militaires sont toujours très présents de part et d'autre pour marquer leurs territoires mais l'ambiance est plutôt festive. On s'apprête à accueillir symboliquement tous les amis qui sont devenus maintenant « les étrangers d'en face ». Jonsoy s'avance. De l'autre côté du pont, Cardenaux fait de même. Les deux représentants se rejoignent au milieu. Cérémonieusement, ils se tendent la main et au moment où leurs paumes se rassemblent, ils sont tous deux transformés en statues !



La stupeur est à son comble. Les gens paniquent devant cette malédiction. Une inspection du milieu du pont montre que les deux hommes se sont figés alors que leurs visages exprimaient une joie immense. À côté des deux statues, le pont a subi un affaissement, une encoche de forme carrée qui laisse penser à un emplacement pour une troisième statue.

Les militaires sont évidemment furieux. La population ne sait plus quoi penser. Déjà, dans la foule, on entend des imprécations à l'encontre du royaume voisin. Les murures vont bon train.

Les personnages se trouvent face à une énigme. Que s'est-il passé ? Aucun indice, aucune piste. Un sacré défi !

Histoire

Désolé, mais avant de replonger dans le présent, il faut se remémorer les racines de ce drame. Dans cette partie, nous décrivons en détail ce qui s'est passé avant que ce scénario ne commence.

Nous vous invitons aussi à consulter l'historique figurant dans le scénario « La cathédrale des cimes » et qui présente les deux royaumes fratricides.

Ce que l'Histoire a retenu

Cette première section décrit l'histoire officielle, celle que tout le monde ou presque pense être vraie. Les informations les plus générales sont accessibles aux personnages (déroulement de la guerre, conditions de la paix, etc.). Les informations plus locales peuvent être glanées auprès de n'importe quel villageois, même si elles peuvent être déformées en fonction de l'appartenance à une faction ou une autre.

Avril 761 : La tension entre les deux frères ennemis conduit Aubain à décider une action militaire éclair : il dépêche son armée sur plusieurs fronts afin d'enfoncer les lignes ennemies qu'il espère peu protégées et insuffisamment préparées.

Mai 761 : Un régiment de l'armée d'Aubain, dirigé par le général Lionçot, passe par Balague, dernière ville en territoire aubainois. Comme toute armée, elle se sert abondamment en ravitaillement, laissant la ville dans un triste état. Heureusement, les champs sont ensemencés et la récolte de l'automne devrait permettre d'éviter une trop longue famine.

Août 761 : L'armée progresse en territoire décimien, mais se heurte à une résistance plus forte que prévue. Les soldats décimiens luttent pour bloquer le régiment, afin de permettre à l'arrière garde d'arriver. La stratégie est payante, puisqu'après avoir été bloquée jusqu'à la fin août, les renforts repoussent le général Lionçot.

Septembre 761 : En plein repli, l'armée de Lionçot retourne vers Balague. Afin de freiner la progression de l'ennemi, elle met le feu aux champs. Puis, après avoir traversé le pont, elle fait détruire celui-ci. Les deux armées prennent position de part et d'autre. La famine commence côté décimien.

Octobre 761 : Le général Lionçot réquisitionne les hommes valides. Il les fait travailler à la construction d'un fort situé à l'extérieur de la ville. Ce fort, adossé à une ancienne mine, doit devenir une fortification permettant de reprendre l'avantage après l'hiver. Les villageois souffrent de ce travail forcé. L'armée confisque une bonne partie de la nourriture. Le père Avord, grand prêtre de la ville, proteste contre Lionçot qui le fait emprisonner.

3 Décembre 761 : Le père Avord est tué dans sa cellule par un autre prisonnier décimien. Jonsoy, un

jeune novice, prend sa succession de fait. La population devient de plus en plus hostile aux militaires.

Deux jours plus tard, l'assassin d'Avord est exécuté en place publique. Jonsoy préside le jugement. Le général n'assiste pas à la mise à mort : la population lui en veut trop d'avoir laissé commettre ce crime.

Février 761 : Jonsoy, après d'âpres négociations avec le général, parvient à obtenir la libération des villageois enrôlés de force. Jonsoy est conforté dans son rôle de porte-parole du peuple de Balague.

Mars 761 à Avril 763 : La situation se banalise : les deux armées tentent bien quelques escarmouches, mais la guerre se joue désormais sur d'autres fronts. Des renforts sont arrivés des deux côtés, mais l'absence de ponts empêche des attaques efficaces.

Le fortin est terminé. Balague devient un point d'appui et un centre d'extraction de minerai. Ce sont avant tout des criminels qui sont assignés à cette tâche.

Jonsoy est l'interlocuteur privilégié entre les militaires et la population. Il parvient à obtenir des avantages pour Balague, notamment une plus grande part de la nourriture produite.

Mai 764 : La nouvelle tombe : les deux royaumes ont signé un armistice. Les deux armées restent sur leurs positions, mais des contacts discrets se nouent entre les officiers.

Jonsoy est chargé par le général de mettre en place la nouvelle organisation de la ville. Jonsoy devient bourgmestre de fait de Balague-Est.

Les militaires assurent la sécurité et font office de gardes-frontières.

Juin 764 : Des travaux pour la reconstruction du pont sont lancés spontanément par la population avec l'autorisation des militaires.

23 Mars 765 : Le nouveau pont est officiellement inauguré en présence des personnages.

Ce dont l'Histoire pourrait se souvenir

Nous dévoilons ici la vérité en ce qui concerne l'un des crimes commis durant la période de l'occupation. Ces événements doivent se dessiner au fur et à mesure des indices trouvés lors de l'enquête. Le récapitulatif fourni ici est avant tout destiné à permettre au meneur d'improviser sur la trame et fournir des indices supplémentaires en cas de blocage.

27 mai 761 : Suivant l'armée depuis la capitale, Mercenier et quelques disciples arrivent à Balague. Ce suivant d'un dieu chaotique a été dépêché par son clergé pour étudier les manières de semer un chaos durable. La guerre devrait l'y aider.

Constatant la stratégie de Lionçot, il décide de rester à Balague, qu'il perçoit, à juste titre, comme allant devenir une position clé.

13 septembre 761 : La ville est coupée en deux. D'un côté, le père Avord occupe le temple de la Justice avec son suivant, Jonsoy et un novice du nom de Byrien. De l'autre côté de la rivière, Cardenau, un prêtre en disgrâce, reste seul maître de l'oratoire qui se trouve dans les bas quartiers.

Dès qu'il se rend compte de la situation, Cardenau tente de se mettre dans les bons papiers de l'armée décimienne. Celle-ci garde ses distances.

12 octobre 761 : Lionçot organise la rafle de tous les hommes valides du village. Rares sont ceux qui parviennent à se cacher. Les prêtres et les artisans de première nécessité font partie du nombre.

Ces hommes sont traités comme du bétail par le général. Ils travaillent dur.

14 octobre 761 : Le père Avord demande à être reçu par le général. Celui-ci refuse de manière grossière. Avord se tourne alors vers les villageois et les encourage à désobéir aux militaires. Il est immédiatement arrêté et mis en prison. Les militaires annoncent que ceux qui appliqueront les ordres du prêtre ne recevront pas leur nourriture.

16 octobre 761 : Jonsoy, resté seul maître à bord, est désemparé. Il n'est pas prêt à assumer la succession d'Avord (comme ce dernier l'avait justement deviné en lui refusant d'accéder au rang de sage). Mercenier profite de son désarroi pour lui proposer ses conseils. Il lui indique qu'il doit gagner la confiance de la population à tout prix.

Octobre 761 : Durant tout le mois, Mercenier va implanter, grâce à ses pouvoirs de persuasion, une vision faussée de la réalité. Il va convaincre le prêtre que tous les moyens sont bons pour arriver à la justice. Pour libérer les villageois, il faut contenter Lionçot en lui fournissant une main d'œuvre docile. Il lui propose également de servir d'intermédiaire avec un fournisseur qui pourrait la procurer. Il faut également calmer le général en écartant le père Avord.

Petit à petit, le plan se met en œuvre : l'orgueil de Jonsoy est brossé dans le sens du poil. Mercenier lui permettra d'entrevoir un statut de vrai prêtre, artisan de la paix.

1er novembre 761 : Jonsoy demande à voir le général. Ce dernier ne renouvelle pas son erreur et reçoit le prêtre. Durant toute une soirée, les deux hommes marchandent : Jonsoy propose des hommes que le général pourra utiliser sans justifier de leur sort.

Jonsoy refuse de dire d'où provient cette main d'œuvre (et pour cause, il ne le sait pas encore) et avoue clairement au général que le père Avord est une gêne. Le général promet de le garder à distance.

3 novembre 761 : Mercenier traverse discrètement le fleuve et va trouver Cardenau. Il comprend très vite que le prêtre est à la hauteur de sa (mauvaise) réputation.

Mercenier lui propose un marché au nom de Jonsoy : Cardenau se débrouille pour trouver des gens qui sont prêts à retourner en Aubaine (personnes

recherchées par le pouvoir décimien, pauvres gens qui souhaitent retrouver leur famille, idéalistes souhaitant regagner leur patrie). En échange, Cardenau recevra en paiement des œuvres d'art (l'argent est rare en temps de guerre) qu'il pourra revendre au marché noir.

Durant la semaine qui suit, Cardenau et Jonsoy sont mis en relation : découvrant qui est l'interlocuteur, ils se sentent rassérénés.

Mercenier se met alors en retrait et laisse les deux hommes décider des détails du marché. Au final, il n'aura joué qu'un rôle d'entremetteur. Jonsoy propose à son acolyte les œuvres d'art du temple et les deux hommes s'entendent sur la procédure : le passage des hommes par des barques discrètes, la nuit.

Lorsque les réfugiés arrivent, ils sont conduits dans une cave, où ils sont enfermés.

17 novembre 761 : Des hommes du général viennent chercher les « réfugiés ». Ils sont entraînés au fortin et mis au travail, à l'écart des autres travailleurs.

3 décembre 761 : Le prêtre Avord est tué dans sa cellule par deux hommes du général. L'un des travailleurs nouvellement arrivé (et un peu trop forte tête pour être mis au pas) est torturé et accusé du meurtre. Pour éviter qu'il ne parle, on lui coupe la langue.

Deux jours plus tard, il est exécuté publiquement.

Dès l'accomplissement de cet acte, Jonsoy perd tous ses pouvoirs de prêtre. Il ne se rend pas compte tout de suite de la signification de ce fait. Après, il sera trop tard pour faire marche arrière. Et finalement, les pouvoirs de prêtre ne sont pas indispensables...

Décembre 761 : D'autres livraisons se font avant que le général se décide à libérer les autres villageois. Lionçot joue le jeu en donnant le beau rôle à Jonsoy. Ce dernier devient une personnalité importante. Les villageois sont trop heureux de leur libération pour pointer du doigt les zones sombres des tractations.

762 à avril 764 : Le camp militaire devient une zone secrète. De nombreux travailleurs, poussés à bout, meurent dans le fortin. Le général devient le dictateur de cette petite zone de non droit. Ses collègues, trop heureux de recevoir un apport en minerai, ferment les yeux. Jonsoy organise le pouvoir en ville, s'assurant que personne ne remarque son trafic.

22 mars 762 : Byrien le novice s'étonne de la disparition progressive du patrimoine du temple. Il est rapidement porté disparu. En fait, Jonsoy l'a amené dans la zone du port et lui suggérant de regarder sous une bâche contenant des objets volés, l'a assommé à coup de rame avant de le noyer. Son corps a ensuite dérivé dans le fleuve, finissant par s'échouer sur l'île située en aval de la Balafre.

3 janvier 764 : Eloise, une jeune villageoise, tombe sur le cortège des « réfugiés ». Les soldats l'arrêtent et l'emmènent. Son corps sera retrouvé deux semaines plus tard, au bord de la rivière. Le meurtre est évident, mais l'affaire n'aura jamais de suites.

3 au 7 mai 764 : Le fleuve entre en crue. Beaucoup de caves sont immergées. L'île est elle-même engloutie. Le cadavre de Byrien – ou ce qu'il en reste – est emporté et finit accroché dans un des arbres de l'île.

12 mai 764 : A cours d'œuvres d'art pour son échange, Jonsoy fait charger dans une barque la statue du dieu de la Justice, enlevée du temple. Hélas, la statue est trop lourde. La barque sombre à 6 mètres du rivage décimien. Elle y gît toujours : la nouvelle de la paix a pris tout le monde de court.

Jonsoy devient trop occupé à cacher toutes les traces.

13 mai 764 : Le général Lionçot fait tuer tous les travailleurs restants. Les corps sont entassés au fond d'une galerie qui est alors sabotée. Certains sont même enterrés agonisants. La mine est fermée.

Depuis... : La statue est restée dans l'eau. Impossible de la remonter discrètement. Jonsoy et Lionçot se sont mis d'accord pour taire tout ce qui s'est passé.

De son côté, Cardenau, en tant que prêtre de la justice, devient l'aide de Jonsoy. Il obtient de fait un statut injustifié que beaucoup de villageois désormais décimien ne comprennent pas.

Beaucoup d'entre eux ont perdu des proches qui se sont enfuis en Aubaine : ils s'attendaient à les revoir lors de la réunification... Certains se sont réunis en une association pour demander des comptes aux autorités décimiennes et aubainoises. Le silence de la Décimie est pour eux un aveu : les réfugiés ont été arrêtés et exécutés.

La tension reste forte. La ville est brisée.

A propos des protagonistes

Continuons la mise en place en dressant le portrait des différents personnages qui planent sur ce drame.

Le père Jonsoy, Défenseur de la Justice

Jonsoy est le fils cadet d'une famille de marchands. N'ayant pas l'étoffe d'un militaire, il est envoyé dans un monastère pour y faire son apprentissage de la prêtrise. Jonsoy vécut cela comme une injustice : une mise à l'écart d'une vie fastueuse de riche bourgeois.

Soucieux de regagner une certaine notoriété, il poursuit toutefois ses études avec âpreté. Mais sans âme... plutôt que de comprendre les leçons, il se contentera de les apprendre.

Le monastère décidera tout de même de l'encourager sur la voie de la prêtrise. Il fut recommandé au père Avord, un vieux prêtre d'une excellente réputation, qui accepta le jeune apprenti en pensant pouvoir rapidement faire de lui un sage.

Hélas, malgré le fait que Jonsoy ne put jamais être pris à défaut, Avord ne lui fit jamais suffisamment confiance pour envisager de faire de lui son successeur. Sans jamais le dire à quiconque, il plaçait beaucoup plus d'espoir dans Byrien, plus timide mais aussi plus réfléchi.

Mais le temps passa et Jonsoy commença à comprendre que son mentor n'avait pas l'intention de lui donner le statut de sage. Peu à peu, son orgueil l'amena à mépriser son maître plutôt que de se remettre en question. La cohabitation entre les deux hommes devint froide et austère.

Quand Avord se plaça en situation d'opposition avec l'armée du général Lionçot, Jonsoy éprouva une certaine exaltation devant le courage du vieux prêtre, mais la couardise l'empêcha de poursuivre son œuvre après qu'Avord fut emprisonné. Là encore, il préféra enfouir cette blessure au fond de lui plutôt que de reconnaître ses faiblesses.

C'est grâce à toutes ces bassesses que Mercenier pu aussi facilement manipuler le prêtre jusqu'à le détourner de son dieu. Car Jonsoy était devenu aveugle à ses propres actes, ne voulant y voir que les étapes qui le mèneraient à regagner son statut public qu'il n'aurait jamais dû perdre.

En effectuant une « enquête de moralité » sur Jonsoy, les personnages pourraient entendre une bien curieuse histoire. Il y a quelques temps, un homme s'est sévèrement blessé sur un chantier de reconstruction d'une maison : une chute l'a précipité sur un outil pointu, mettant sa vie en danger.

Les ouvriers sont immédiatement allés trouver le père Jonsoy pour lui demander des soins urgents,

en faisant appel à la miséricorde de son dieu. Jonsoy s'est alors recueilli, a entamé une prière, puis a déclaré que son dieu estimait que l'homme ne pouvait être guéri en raison d'injustices dont il a été la cause. L'ouvrier est mort sans se réveiller de son inconscience.

La famille de l'ouvrier est bien évidemment prête à jurer que ce dernier a toujours été un homme juste...

Le diacre Cardenaux, Soutien de la Justice

Autre échec du père Avord, Cardenaux n'a même pas franchi le seuil de la prêtrise. Orphelin, Cardenaux s'est présenté de lui-même au temple après qu'il ait été chassé par le boucher auprès duquel il effectuait un apprentissage.

Désireux de laisser une chance au gamin, Avord le fit entrer au service du temple en qualité de garçon de courses. Mais déjà à ce moment, son penchant pour la vie facile lui fit préférer les détournements d'argent des courses ou pire, le vol d'objets de valeur, à un travail honnête et juste.

Avord lui pardonnait presque tout, manquant à plusieurs reprises de mécontenter son dieu qui réclamait une justice plus sévère à son encontre. Le vieux prêtre finit par convenir d'une solution médiane : conscient que le rayonnement du temple avait une portée limitée, il demanda à Cardenaux de s'occuper d'un oratoire qui devrait prendre place au milieu des quartiers pouilleux, sur l'autre rive du fleuve.

Cardenaux prit donc ses quartiers au milieu de la faune interlope qui avait beaucoup de choses à apprendre au jeune homme en matière d'illégalités... et pour la première fois de sa vie, Cardenaux apprit quelque chose sérieusement.

Mais difficile pour lui d'accéder à des affaires réellement juteuses. L'oratoire était devenu une sorte de refuge pour tous les voleurs en cavale, un lieu d'échange pour les receleurs, bref, un lieu de perdition.

Mais Cardenaux était loin d'être riche. Quand la guerre fut déclarée, il crut devoir dire adieu à ses ambitions de pouvoir et de richesse... jusqu'à ce que Mercenier vienne le trouver pour lui suggérer d'utiliser ses relations pour monter une petite opération juteuse.

Le plus drôle dans toute cette affaire est que les deux protagonistes ne voulurent jamais savoir toute la vérité. Ainsi, Cardenaux essayait de se convaincre qu'il faisait passer des réfugiés contre des objets d'art que son ancien compagnon de temple était prêt à payer pour cela... sans jamais vouloir savoir ce qu'il adviendrait de ces transfuges.

Et Jonsoy ne voulut jamais savoir qui étaient ces hommes et ces femmes qui étaient livrées en pâture aux militaires, sachant que c'était pour sauver la vie des villageois de Balague !

C'est donc dans un aveuglement mutuel que les deux hommes agissaient, sans jamais vouloir envisager la nature monstrueuse de leur trafic...

Général Lionçot, commandant des forces aubainoises

Reste un véritable monstre, heureusement une anomalie dans l'armée aubainoise. Le général Lionçot est le genre d'hommes pour qui la fin justifie les moyens. Et la fin, c'est la victoire militaire. Dans sa conception hiérarchique, en dessous du roi, il y a les soldats, puis les prêtres et ensuite, tous les autres. Même l'ennemi a finalement une meilleure place que les paysans dans cette conception de la vie.

Lionçot a très mal digéré la retraite qu'il a dû ordonner. Il a ensuite cherché par tous les moyens à regagner son efficacité.

Dans toute cette affaire, il est le dernier ennemi qui peut encore se trouver dans les pattes des personnages durant leur enquête. Il se montrera d'abord coopératif, mais strict, distant. Puis, au fur et à mesure que les personnages vont s'intéresser à l'affaire, il finira par leur devenir franchement hostile.

Sa réaction dépendra alors du statut des personnages : simples mercenaires, ils finiront sans doute aux arrêts (l'occasion de mettre encore une fois en scène une évasion, puis de terminer l'enquête dans le maquis). Plénipotentiaires, ils seront plus vraisemblablement la cible d'un attentat ou d'une tentative d'assassinat.

Le jeu diplomatique sera alors beaucoup plus tendu, même si le général tentera de garder sa dignité de militaire jusqu'au bout. S'il est publiquement mis en cause et accusé avec preuves, il pourrait même être capable de se suicider. Mais il est peu probable qu'il faille en arriver là...

Caractéristiques du général Lionçot
Guerrier niv. 9

Mercenier, dirigeant du Cercle Carmin

Mercenier est un homme intouchable. En tant que suivant accrédité du dieu du Chaos, il est de son devoir de semer le trouble partout où il passe. Aussi longtemps qu'il n'agit pas personnellement dans un acte illégal, il est protégé par sa charge... et n'hésite pas à le faire savoir.

Mercenier est joueur. Il sait qu'en attirant l'attention sur lui, il provoque une réaction en chaîne qui amènera une plus grande déstabilisation encore...

Bref, Mercenier est fou, chaotique, mesquin, bouffon, énervant. Il a quelques suivants mais ceux-ci ne lui serviront qu'à espionner les personnages.

Il sait presque tout sur l'affaire. Il le fera savoir aux personnages mais ne leur révélera rien d'autre que ce qu'ils savent déjà.

Mercenier est la mouche du coche du groupe. Servez-vous en pour exaspérer les joueurs.

Caractéristiques de Mercenier

Roublard niv. 9

Capacité spéciale : sorts et pouvoirs mentaux altérés. A chaque fois qu'un sort est destiné à dépister les pensées de Mercenier, lancez 1d20. En cas de résultat pair, il fonctionne normalement. En résultat impair, il donne une réponse fausse mais plausible. Sur un 10 ou un 20, le lanceur du sort reçoit deux réponses. Cela fonctionne aussi sur les sorts de divination prenant pour cible Mercenier.

Balague : tour d'horizon d'une ville déchirée

Comment mettre en scène une ville qui a connu presque quatre ans de guerre et seulement une année de paix relative ? Imaginez une cité marquée par les privations et où la vie reprend tout doucement son cours. On essaie de retrouver les habitudes d'antan, mais certains bouchers et boulangers ont disparu, la relève tarde à se mettre en place. Il faut beaucoup de travail pour réparer les maisons qui ont été endommagées (incendies punitifs de l'armée, exercice de tirs de catapultes depuis la rive d'en face, etc.).

Les vivres sont encore assez rares. On assiste de-ci de-là à la création d'établissements de quartiers (four communal pour cuire le pain mais aussi les tuiles, laveries, centres de « soins » pour les indigents et les blessés, etc.). On pourrait penser que l'entraide est devenue une norme mais il n'en est rien.

En effet, toute guerre laisse ses marques dans le tissu social. On se souvient alors de ceux qui ont collaboré avec les occupants, ceux qui ont préféré cacher lâchement un fils pour ne pas risquer de le perdre à la guerre. On se souvient aussi de ceux qui ont profité de la situation pour exercer un monopole

(certains boulangers sont devenus des parias) ou pour ne pas partager une ressource nécessaire.

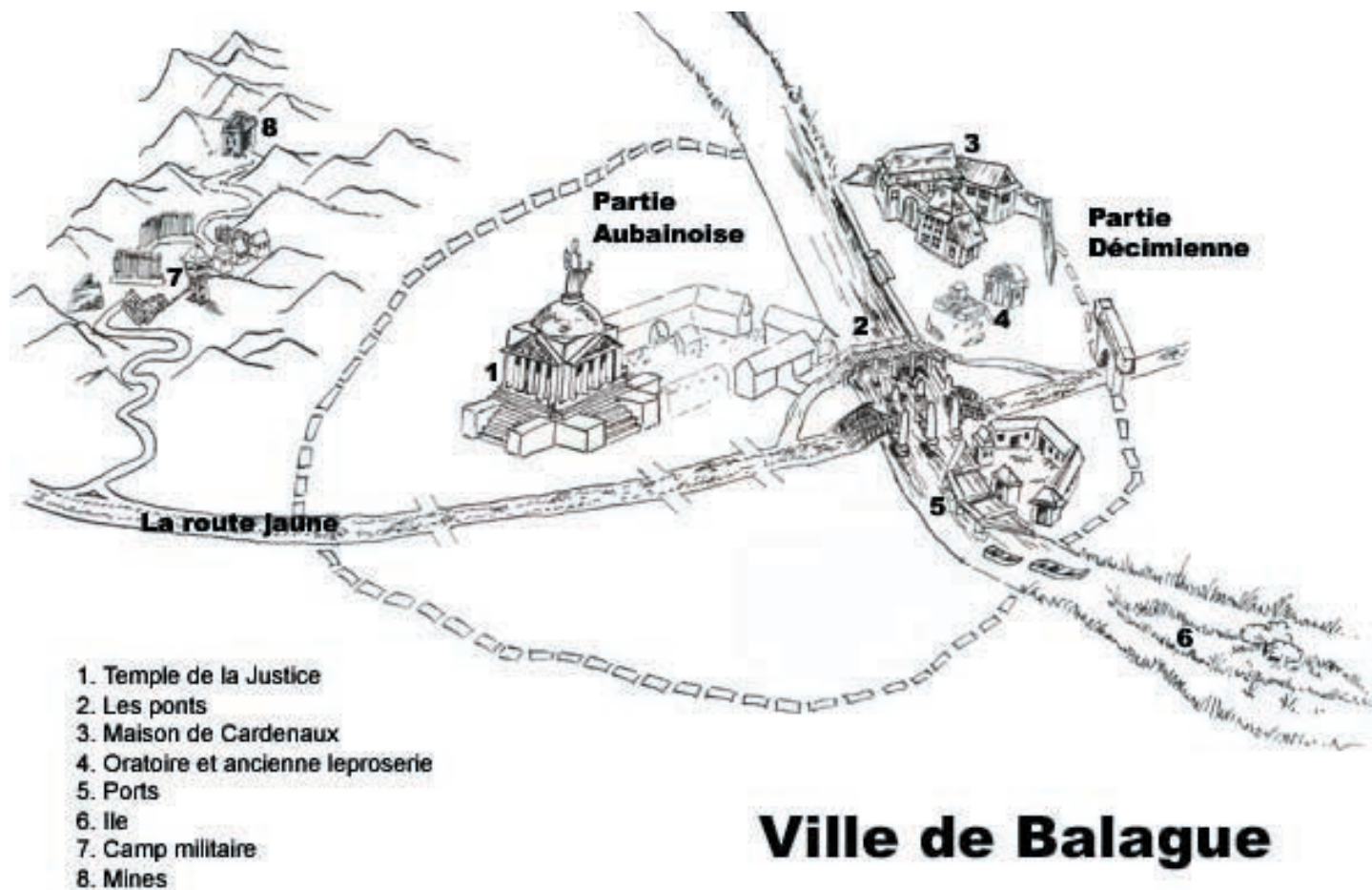
On se souvient de ceux qui ont refusé d'accueillir sous leur toit ceux qui n'en avaient plus. Ceux qui ont insulté un pays en se croyant pour toujours en guerre et qui ont du mal à faire oublier leurs dires après. Ceux qui ont renié leurs dieux. Ceux qui ont renié leurs pairs.

Il y a entre les habitants des silences pénibles, des secrets inavouables, des souvenirs pesants qui entravent la spontanéité et retardent les réconciliations. Cette tension aussi devrait rejaillir sur l'enquête des personnages. Certains iront même jusqu'à préférer de fausses accusations à l'égard d'un ennemi, pourtant bien innocent.

Pour simuler cet état de fait, vous pouvez consulter l'encadré «Rencontres en ville», page suivante.

Vue générale

Balague est construit sur le fleuve Balafre. Ce fleuve prend sa source dans le massif de Kerco, situé loin au nord et s'écoule vers le sud-est en direction de l'océan. A la hauteur de Balague, il mesure 90 mètres de large. Le pont qui enjambait le cours d'eau était un monument architectural, bâti par les nains. Sa destruction a nécessité l'intervention de



1. Temple de la Justice
2. Les ponts
3. Maison de Cardenaux
4. Oratoire et ancienne léproserie
5. Ports
6. Ile
7. Camp militaire
8. Mines

Ville de Balague

RENCONTRES EN VILLE

L'attitude des villageois rencontrés dépend donc de plusieurs facteurs : leur camp (sont-ils du côté décimien ou du côté aubainois) mais aussi leur vision de la situation, qui peut avoir été altérée par des drames personnels. Pour simuler cet état de fait, nous vous proposons la table suivante. A chaque fois que les personnages rencontrent quelqu'un, jetez 1d6 sur la table suivante. Du côté aubainois, rajoutez 2 et retranchez 2 du côté décimien.

Si vous le souhaitez, vous pouvez lancer un dé par colonne pour obtenir des résultats plus nuancés.

Ce que l'interlocuteur pense de...				
D6	.. des militaires Aubainois	...des militaires Décimiens	...du clergé de la Justice	...des personnages
1	Ils ont tout fait pour empêcher la Décimie de prendre la ville. Hélas, ils ont échoué.	Ils ont occupé la ville, nous ont interdit nos habitudes. Et pire que tout, on raconte qu'ils auraient exécutés tous ceux qui voulaient rejoindre leur famille de l'autre côté !	La justice ? Quelle justice ? Elle est restée de l'autre côté, la justice !	Ils pourraient peut-être nous aider à faire la lumière sur les crimes commis par les Décimiens. Je vais discrètement les aiguiller sur cette piste !
2	Ils nous ont mis dans une situation insupportable en brûlant les champs. Tout ça pour les beaux yeux d'un roi !	Ils ont finalement été assez discrets. Ils ne nous ont pas trop fait de mal, même s'ils nous faisaient bien ressentir qu'on était d'anciens Aubainois.	Cardenaux, suivant de la justice ? Ha ! Il a surtout gagné beaucoup d'argent en trafics... Mais on raconte qu'il l'aurait fait aux dépens des Décimiens, alors...	Les Aubainois ne nous ont pas aidé pendant la guerre. Pourquoi aiderions-nous des Aubainois maintenant ?
3-4	Ils ont fait leur travail. Pour rien au monde je voudrais avoir à faire à eux.	Les Décimiens sont moins cruels que les Aubainois, mais tout aussi efficaces.	Le clergé est le pouvoir. Il a sans doute poursuivi ses propres buts. C'est un hasard si certaines actions étaient bénéfiques pour nous.	Ce sont des gens importants. Moins je passerais de temps avec eux, mieux ce sera. Mais poliment.
5	On aurait préféré se retrouver de l'autre côté du fleuve !	Au moins, les Décimiens ne faisaient pas travailler leurs gens à la mine...	Si la Justice n'avait pas été là, tout aurait été bien pire ! Loué soit le père Jonsoy.	Et voilà, les Aubainois veulent savoir qui sont les traîtres et qui est resté fidèle. Après les militaires, voici les espions !
6	Quatre ans pendant lesquels ils nous ont mené la vie dure. Maintenant on a enfin l'espoir qu'ils s'en aillent.	Si ces maudits Décimiens n'avaient pas été là, on n'en serait pas à ce point. Oui, je sais, Aubain a attaqué le premier.	Il faudrait mettre les prêtres de la Justice à la place du Roi. Tout irait mieux !	Il y a des tas de saloperies à découvrir. Beaucoup de comptes à régler. Il faut que je vide mon sac, mais sans m'impliquer personnellement. Facile : « on m'a raconté que ... »

nombreux soldats armés de pioches. Deux d'entre eux ont péri lors de l'effondrement.

La rive ouest (Aubaine) abrite la plus grande partie de la ville en terme de surface. On y trouve tous les bâtiments officiels, la halle du marché (désormais bien vide), les temples dont le plus important est celui de la Justice et les maisons désormais désertes de marchands bourgeois.

La route jaune qui relie le pont à la capitale régionale, Akor, doit son nom aux collines glaiseuses qu'elle traverse immédiatement à la sortie de la ville. Ces collines qui prennent de l'altitude vers le nord-ouest, abritent également des gisements de minerais, inégalement exploités avec le temps. C'est non loin de Balague que le général Lionçot a choisi de construire son fortin et de rouvrir les mines.

Sur la rive est, la surface occupée est plus petite, mais la densité beaucoup plus élevée. On a relégué ici les indigents et autres villageois peu fréquentables du fait de leur pauvreté.

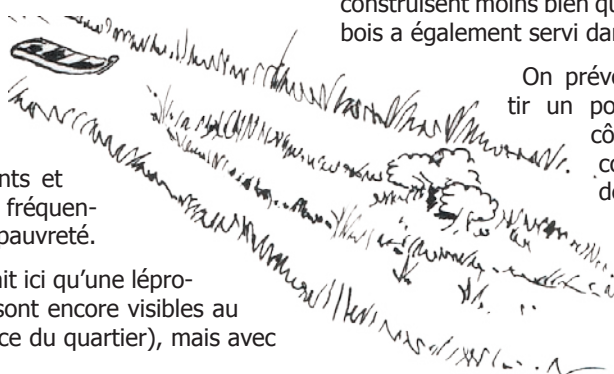
A l'origine, il n'y avait ici qu'une léproserie (dont les murs sont encore visibles au centre de la seule place du quartier), mais avec

la fin des épidémies de 612, la berge fut à nouveau conquise. Les maisons sont sales, construites sans réel respect de la notion de « rues » et certaines menacent de s'effondrer. Pour beaucoup d'habitants de ce quartier, la vie s'est améliorée avec l'arrivée de la Décimie, qui a commencé par organiser la vie et à faire détruire/construire des bâtiments. Pour d'autres, ceux qui vivaient déjà de rapines et de débrouille, le passage d'un régime à un autre fut plus rude.

A côté des 4 piliers de l'ancien pont qui n'ont pas été détruits mais qui ne peuvent plus servir (fragilisés par les actions des soldats), c'est maintenant un pont flambant neuf qui a été bâti à 10 mètres au nord du premier. Si des piliers de pierre forment toujours la base (ils sont maintenant 8, car les humains construisent moins bien que les nains), beaucoup de bois a également servi dans sa construction.

On prévoit d'ores et déjà de bâtir un poste frontière de chaque côté, voir de concéder des concessions de vente à des marchands souhaitant s'installer sur le pont.

A l'extrême sud de la ville se trouvent les deux ports de la ville (en fait, de part et



d'autre du fleuve). On y trouve surtout des embarcations de pêcheurs et de péniches, mais la plupart des navires sont hors d'état pour le moment. De temps en temps, une péniche traverse la ville, signe que le commerce reprend tout doucement.

Enfin, au sud-est de la ville, au centre de la Balafre, se trouve une petite île d'alluvions de taille modeste (30 mètres de large sur 100 mètres de long). Elle est périodiquement recouverte d'eau lors des crues et à part une faune riche et quelques arbres supportant bien l'humidité, elle est déserte. De part son existence même, elle attirera l'attention des personnages. S'ils sont peu réceptifs aux anomalies géographiques, vous pouvez toujours parler de disparitions récentes de pêcheurs ou encore d'un monstre aperçu dans l'île.

Celle-ci est en effet habitée depuis quelques temps d'un Babélien (cf. Manuel des Monstres p. 26). Et les personnages pourraient avoir envie de l'affronter...

Dans ce cas, récompensez-les en leur permettant de retrouver le corps de Byrien, bien coincé dans un des arbres de l'île, complètement décomposé. Sa robe de clerc est cependant reconnaissable et le crâne enfoncé indique qu'il a reçu un choc violent avant de mourir.

(NB : si vous ne possédez pas le manuel des monstres, placez-y n'importe quelle créature sauvage ou une abomination vivant dans les marais. La puissance dépend bien sûr comme toujours du niveau des personnages).

Le temple de la Justice

Le temple du dieu de la Justice se trouve juste en face de la halle du marché. Il est principalement composé d'une vaste salle de prières qui se prolonge, derrière l'autel, par les appartements des prêtres.

Tout le long du côté gauche de la salle, des ouvertures mènent à deux salles qui servent pour les rares décisions juridiques. La première fait office de tribunal, la seconde, plus petite, sert aux délibérations et aux règlements diplomatiques des conflits.

Derrière le temple, un escalier s'enfonce vers une petite crypte qui abrite les tombes des anciens prêtres du temple. La crypte n'est pas fermée à clé et les fleurs fraîches qui décorent la tombe du père Avord montrent qu'il y a beaucoup de passage.

A l'intérieur du temple, ce qui frappe surtout, c'est le dénuement de la décoration. D'habitude, les temples sont le lieu d'exposition d'œuvres d'arts, exécutées

par des artistes ou commandées par de riches mécènes en signe de piété. Ici, rien de tout cela.

Pourtant, un œil attentif (Détection DD15) permettra de voir des marques sur les murs, à l'emplacement où se trouvaient jadis des tableaux. Plus inquiétant, il n'y a aucune représentation du dieu de la Justice dans ce lieu. On repèrera toutefois facilement le lieu où devait se trouver la statue et un observateur qui posera la question comprendra aisément que le socle de la statue disparue correspond aux dimensions de l'emplacement désigné sur le pont.

Le temple n'est plus très fréquenté. Jonsoy était le dernier prêtre en exercice et il avait beaucoup de responsabilités. Il n'ouvrait le temple que lors des cérémonies hebdomadaires. Le reste du temps, le bâtiment était fermé.

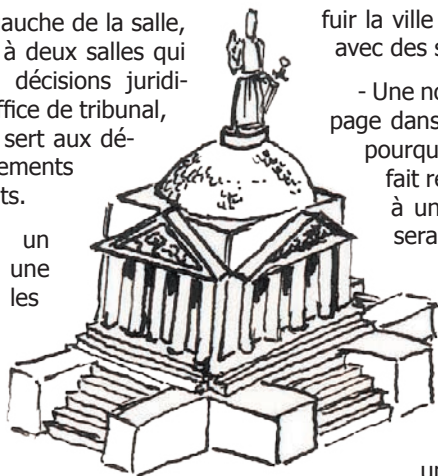
Certains villageois peuvent témoigner de la présence de la statue jusqu'à un mois avant la fin de la guerre. Et le temple était déjà très souvent fermé à clé avant. Pourtant, Jonsoy répétait à qui voulait l'entendre qu'il fermait le temple pour le protéger des voleurs.

Parmi les autres indices trouvables dans le temple :

- Dans la cheminée du quartier des prêtres, un morceau de papier brûlé s'est coincé, soulevé par un courant d'air chaud. On y reconnaît une écriture, preuve que des documents ont été brûlés. En fait, il s'agit du journal d'Avord (certaines ouailles pourraient reconnaître l'écriture) où il parlait de ses doutes quant aux capacités de Jonsoy. Ce dernier a préféré le détruire. Il n'y a rien de compréhensible sur le morceau retrouvé.

- une chambre contient encore les affaires de Byrien. Ce dernier a disparu, mais n'a emmené aucune affaire. L'attitude officielle de Jonsoy par rapport à la disparition de Byrien était de souligner le manque d'audace du jeune novice qui a sans doute préféré fuir la ville plutôt que de risquer une confrontation avec des soldats.

- Une note de la main de Jonsoy sert de marque-page dans un livre : elle indique « demander à F. pourquoi les murs ne sont pas étanches ». Elle fait référence à la cave que Jonsoy a rachetée à un pêcheur du nom de Fieron (mais qu'il sera impossible de retrouver). Cette cave est en effet partiellement inondée en cas de crue du fleuve, ce que Jonsoy a découvert tardivement.



Le fortin de Sardoin

On accède au fortin de Sardoin par un embranchement de la route jaune. Un chemin de terre mène au bout d'un kilomètre à un portail gardé par deux soldats.

Derrière le portail s'étend le campement militaire de l'armée de Jonsoy. Plusieurs murs de pierre sont là pour arrêter une charge. Des baraquements sont construits à flanc de colline pour abriter les soldats

et un grand bâtiment sert de quartier général. Ajoutons à cela un mitard, creusé à même le sol et couvert par des dalles de pierre et nous aurons un bon aperçu des lieux.

Le chemin de terre se poursuit plus loin vers l'entrée des mines. Ce chemin, comme celui qu'ont emprunté les personnages, est marqué par les ornières de chariots lourdement chargés.

En aucun cas, les personnages ne pourront se déplacer seuls dans le campement. Ils sont toujours accompagnés d'au moins un officier fidèle au général, qui s'occupera de leur interdire l'accès à des zones trop sensibles (mitard et mines).

L'accueil du général est strict et froid. Il fait rapidement comprendre que le territoire sur lequel les aventuriers se trouvent est le sien et qu'il n'a de comptes à rendre à personne.

Il n'est toutefois pas difficile pour les personnages de revenir de nuit et de s'introduire assez discrètement dans le camp. Ils ont alors plus de latitude pour découvrir différents indices.

Dans le mitard, un officier est maintenu prisonnier depuis plus d'un an. Très faible, il est à peine capable de murmurer. Sévèrement rationné, il ferait peur à voir s'il était visible, mais pour cela, il faudrait déplacer la lourde dalle de sa prison. Or, c'est impossible sans donner l'alerte. La communication devra donc se faire à travers la pierre. L'homme, le colonel Huppert, a fait l'erreur d'informer son supérieur qu'il allait faire un rapport défavorable sur sa gestion du camp.

Il a en effet été témoin de l'arrestation, puis du viol et enfin du meurtre d'Eloïse, une villageoise. Huppert sait que certains proches du général ont pendant toute la guerre effectué des déplacements nocturnes en ville mais il ne sait pas pourquoi.

Huppert décrira le général comme un tyran, un monstre de détermination qui ne respecte pas la vie, à part celle des soldats fidèles.

La mine est désormais à l'abandon. Il ne reste plus de travailleurs, ce qui peut étonner les personnages. Lionçot a compris qu'avec le retour de la paix, il lui faudrait bientôt retourner à la capitale. Il a pris le soin d'effacer les traces.

Ainsi, le baraquement vétuste qui a servi d'habitat aux prisonniers a été brûlé. On peut toutefois repérer dans la terre glaiseuse – désormais figée par la chaleur de l'incendie – de nombreuses traces de pas, preuve de l'activité intense de la mine. On retrouvera aussi dans les décombres des anneaux de fer qui servaient à attacher les travailleurs forcés.

Mais c'est en s'enfonçant dans la mine qu'on aura le plus de surprises : l'un des boyaux dégage une odeur insupportable de pourriture. Il se termine par un éboulis (Artisanat/Bois ou Profession Mineur DD 15 ou Détection DD20 pour repérer les traces de sabotage sur les poutres).

Si les personnages ont le cœur assez accroché pour dégager le couloir, ils tomberont sur un charnier d'une cinquantaine de cadavres. Un jet de Sens



de la Nature DD15 permettra de remarquer que huit d'entre eux sont moins décomposés que d'autres. Les personnages seront moins surpris de les voir se relever et les attaquer ! La haine et leur lente agonie les ont transformés en zombies

Caractéristiques des zombies (8)
Zombie de taille M, Manuel des Montres, p. 191

Les aventuriers n'auront aucune difficulté à leur échapper : au pire, ils peuvent appeler l'armée en renforts. Mais jouez tout de même cette scène comme une scène d'horreur avec combat dans des boyaux étroits, lumière qui s'éteint sous l'impact d'un coup, fuite dans le noir, etc.

Récompensez les joueurs en leur offrant quelques indices :

- Détection DD10 : les habits des cadavres indiquent une origine modeste ;
- Détection DD15 : l'un d'eux porte autour du cou squelettique un médaillon indiquant son appartenance à une guilde de voleurs ;
- Détection DD20 : les bottes de l'un des cadavres ont subi un passage prolongé dans l'eau. On peut même trouver du limon accroché sous les semelles (en fait, il s'agit d'un des derniers arrivés, juste avant que la paix soit signée. Il a subi le passage du fleuve, puis l'enfermement dans une cave partiellement immergée en raison d'une crue du fleuve).

Chez Cardenaux

Difficile de trouver où logeait Cardenaux. En fait, le meilleur point de départ est l'oratoire du dieu de la Justice qui se trouve au cœur du quartier le plus défavorisé de Balague.

Le bâtiment est en fait une sorte de cahute en bois coiffée d'un toit d'ardoise. Elle est située en face de l'ancienne léproserie, à la place d'un ancien jardin potager vendu au temple. Une taverne jouxte ce terrain à droite.

L'intérieur de l'oratoire ne révèle rien. Le lieu est horriblement sale. Visiblement, il n'est que rarement utilisé.

C'est finalement à la taverne voisine qu'on pourra, moyennant beaucoup de négociations et de pots de vins, apprendre les éléments suivants :

- L'oratoire servait de point de rencontre nocturne. Très souvent, on voyait Cardenaux vite rejoint par quelques individus au plus profond de la nuit. Une fois un groupe constitué – généralement 4 ou 5 personnes – il se mettait en route et se perdait dans le village.

- Cardenaux était une personnalité trouble : il avait de nombreux contacts un peu partout et arpentaient toutes les tavernes. Il était beaucoup à l'écoute.

- Le diacre avait beaucoup d'argent ces derniers temps. Il était en contact régulier avec un marchand décimien du nom de Plantier. Ce dernier a la réputation d'avoir de nombreuses relations parmi les nobles et même à la cour du roi Decius. Il est immensément riche.

- Cardenaux avait également acheté une maison à la limite de la ville. C'est d'autant plus surprenant que le prêtre était dépendant du don des fidèles depuis que le lien avec le temple principal avait été coupé.

La maison de Cardenaux est une des plus belles de la rive. Extérieurement, elle ne présente pas de luxe superflu. Mais l'intérieur est meublé avec soin.

On trouvera dans la maison :

- un tableau qui représente le jugement que le roi Kurgan (le père de Décus et d'Aubain) a rendu concernant la trahison de son vassal Karoux. Ce tableau correspond à l'emplacement laissé vacant dans une des alcôves du temple. Des fidèles du temple pourraient d'ailleurs le reconnaître formellement.

- Plusieurs contrats d'achats de propriétés dans des villes de Décimie.

- Une note concernant une somme assez faible versée pour « Mania ». Impossible de savoir à quoi cela correspond... mais cette information pourra servir par la suite.



Pistes et oppositions

Vous l'aurez compris, ce scénario est avant tout un puzzle. Evident quand on lit les différents indices, les joueurs risquent toutefois de patauger et de mettre un certain temps à comprendre tout ce qui se passe.

Cette dernière partie récapitule les différentes pistes, comment on y parvient, vers quoi elles mènent et se propose aussi de rajouter du piment et un peu d'action.

L'examen des statues

L'examen des statues sur le pont ne révèle pas grand-chose. Les personnages auront rarement eu l'occasion d'examiner des personnes d'aussi près et aussi longuement. Une chose tout de même : lorsque Jonsoy a été pétrifié, il était légèrement penché en avant. Entre son vêtement et son corps, il portait une chaînette au bout de laquelle pendait une clé. Il est possible de l'arracher en brisant la chaîne. La clé est évidemment pétrifiée aussi, mais rien ne la distingue d'une clé métallique.

Aucune serrure dans le temple de la Justice ne correspond à cette clé (la clé du temple se trouvait dans sa poche au moment de la pétrification et n'est donc pas accessible). En fait, elle ouvre la cave dans laquelle étaient enfermés les « réfugiés » dans l'attente de leur enlèvement par les militaires.

Le suspect usuel

Quasiment dès le début de l'enquête, Mercenier vient trouver les personnages. Il se présente, indique sa qualité de suivant du chaos (ce qui embrouillera certainement les joueurs) et annonce tout de go qu'il a quelque chose à voir dans toute cette affaire.

Evidemment, il ne peut pas en dire plus, mais serait heureux d'être accusé d'une quelconque responsabilité.

Mercenier joue évidemment avec les personnages. Vous constaterez que cela amènera beaucoup de confusion dans le groupe en ce qui concerne les théories que les aventuriers seront amenés à échauffer.

Durant tout le reste de l'histoire, Mercenier ou ses sbires surveilleront les actions des personnages, essayant de les pousser à bout de nerfs. Bien sûr, une action violente contre le chef du Cercle Carmin serait une catastrophe, mais des joueurs plus filous chercheront peut-être un moyen plus discret de se débarrasser de l'individu.

Quoiqu'il en soit, Mercenier cherche à survivre, mais finalement, sa mort ne présente ni un frein, ni une solution au scénario... A vous de vous servir de ce personnage comme vous le souhaitez, mais souvenez-vous qu'il est totalement chaotique. Il

pourrait aider les personnages s'il estime que cela rajoute au chaos ambiant, ou au contraire les amener sur une fausse piste juste pour s'amuser de la déconvenue des enquêteurs ou pour faire accuser un homme innocent.

Chez les pétrifiés

L'enquête débutera vraisemblablement par la fouille des domiciles des deux pétrifiés du pont. Reportez vous aux sections correspondantes dans la partie « Balague : tour d'horizon d'une ville déchirée ».

Résistance enfouie

En tâtant de l'ambiance en ville, les personnages finiront alors par entendre parler d'attentats dans la partie décimienne de la ville. En effet, un groupement clandestin organise des assassinats ou des actions contre les soldats décimiens (jusqu'à jeter des charognes dans le puits du camp militaire à l'est de la ville).

En fouillant un peu, en gagnant (difficilement) la confiance des villageois, les personnages apprendront que les Décimiens sont accusés d'avoir exécuté de nombreux habitants qui souhaitaient simplement rejoindre le reste de leur famille resté de l'autre côté.

Du côté de l'état major décimien, on ne souhaite pas répondre à ces accusations. Il est vrai que plusieurs bandits recherchés en Décimie ont été interceptés à la frontière et finalement exécutés, mais l'armée n'a pas de comptes à rendre à des civils.

En fait, le meneur aura compris que les criminels cherchant à fuir et les réfugiés du village même se sont mélangés dans le trafic, ajoutant à l'incertitude quant au devenir des transfuges.

Un personnage habile dans les relations interlopes pourrait apprendre qu'il existait bien une filière de sortie du pays occupé. Le prix à payer était modeste (oui, Cardenaux se servait des deux côtés !) et les risques faibles. Pourtant, personne ne pourra en dire plus : Cardenaux s'assurait du silence des volontaires en insistant sur le fait que moins les gens connaissaient les détails, moins les soldats décimiens avaient de chance de les connaître aussi !

Comment faisait-on pour se déclarer volontaire ? Il suffisait d'en parler dans les tavernes et on finissait par être contacté. C'est en tout cas ce qui se disait.

Eloise

L'affaire d'Eloise pourra être mise sur le tapis de deux façons : soit les personnages interrogent les villageois sur ce qui s'est passé d'étrange dans la ville ces dernières années, soit les parents d'Eloise, de modestes artisans, viennent voir les personnages pour leur demander de l'aide, puisque les militaires n'ont rien fait.

En réalité, cette affaire ne mènera pas loin. Tout ce que les parents d'Eloise savent est qu'elle avait, au moment de sa mort, un petit ami pêcheur qu'elle allait voir le soir avant de rentrer au petit matin. Jusqu'au jour où elle n'est jamais revenue.

Le pêcheur en question, Silfand, a entre temps refait sa vie avec une autre femme. Il confirme sa version : le jour de la disparition d'Eloise, elle l'a quitté le matin comme toujours.

Les personnages pourraient être amenés à suspecter une fausse piste, voir un crime passionnel de la nouvelle épouse. Mais Silfand dit exactement la vérité.

L'affaire rebondira peut-être plus tard lors de la visite du camp militaire.

La disparition de Byrien

La piste de Byrien est tout aussi hasardeuse. Si sa disparition est avérée, impossible de retrouver un quelconque indice probant. Finalement, ce n'est qu'auprès de fidèles de la Justice que l'on pourra apprendre que Byrien était au départ bien plus aimé que Jonsoy qui lui était un peu trop « administratif » dans son attitude au quotidien. D'ailleurs, Avord avait prévu de lui donner le rang de prêtre très bientôt.

Sa fuite est une immense déception pour tous les villageois, mais tous sont heureux de voir que Jonsoy a repris une place importante dans le temple. Dommage par contre qu'il célèbre si peu d'offices...

A moins qu'ils n'aient l'idée saugrenue d'aller explorer l'île au sud, cette piste ne mènera à rien d'autre.

La piste du fortin

Que ce soit pour demander des comptes sur l'enquête bâclée d'Eloise ou pour demander des précisions quand aux événements concernant le père Avord, les personnages finiront forcément par vouloir rencontrer le général Lionçot.

L'accueil froid est destiné à les rendre plus curieux. Ils se rendront rapidement compte que les militaires ont des choses à cacher, ne serait-ce que parce qu'ils refusent de laisser inspecter la mine ou le mitard...

De quoi les encourager à revenir plus tard.

Si les personnages reviennent de nuit, discrètement, laissez-les trouver ce qu'il y a à trouver (sauf s'ils sont vraiment trop mauvais) mais arrangez-vous pour qu'ils finissent par être repérés. Ils auront droit à une fuite à travers les collines, poursuivis par les militaires de garde cette nuit-là.

De quoi déclencher les hostilités...

Quand on est trop curieux...

Car tôt ou tard, Lionçot finira par trouver ces enquêteurs trop encombrants. Qu'ils soient engagés

pour maintenir l'ordre dans la ville était déjà un camouflet pour les forces militaires. Qu'ils se mêlent de la façon dont Lionçot a géré la crise est définitivement un pas de trop.

Comme évoqué précédemment, la riposte du général peut prendre deux formes : soit une arrestation en bonne et due forme (ce qui sera une occasion de rencontrer l'officier Huppert dans le mitard), soit une tentative d'assassinat nocturne.

Dans cette dernière hypothèse, ce sont quelques-uns des soldats les plus fidèles qui viendront exécuter les basses œuvres du général. Démunis de tout signe de reconnaissance (armure « banalisée » sans symboles, épées démarquées, aucun papier sur eux), ils seront toutefois trahis par leur attitude martiale, très efficace en combat.

La bataille sera difficile, mais tous les soldats préféreront mourir plutôt que d'être pris. Si la situation est vraiment défavorable, ils chercheront toutefois à fuir en prenant le large avant de retourner vers le campement militaire porteurs de la nouvelle de leur échec.

Interrogé, Lionçot cachera derrière des sarcasmes son implication dans la tentative. Désormais, les personnages et le général sont ennemis. Le commandeur de l'armée aubainoise ne cherche plus à cacher son hostilité.

Caractéristiques des soldats
Guerriers niv. 2

Les quartiers des ports

A un moment où à un autre, il faudra bien amener les personnages dans les quartiers des ports, situés de part et d'autre de la rivière. Il y a plusieurs façons de les y emmener :

A partir du moment où les personnages suspectent un trafic (quelque soit celui qu'ils suspectent en premier, humain ou objets d'art), il faut bien que les trafiquants aient trouvé un moyen de faire passer les objets. Or, en l'absence de pont (le plus proche est à plusieurs jours au nord), il n'y a guère que l'usage de barques.

Ensuite parce qu'ils vont peut-être aller trouver Silfand (voir plus haut, rubrique « Eloise ») et qu'ils pourraient vouloir poursuivre leur enquête dans le quartier.

D'ailleurs, côté aubainois comme côté décimien, certains témoignages confirment de bizarres activités nocturnes. Mais ce n'est que côté aubainois que les personnages pourront en apprendre davantage.

En effet, on leur indiquera peut-être une grande cabane, située au bord de l'eau et qui aurait été au centre de certaines de ces activités nocturnes. La cabane est fermée par un simple loquet. De la terre battue recouvre le sol et elle ne contient absolument rien. Un œil avisé (Détection DD15) permettra toutefois de repérer une répartition inégale de la terre. En déblayant un petit coin, on révèle une trappe munie d'une serrure. Elle est assez difficile à crocheter,

mais la clé récupérée autour du cou de Jonsoy colle parfaitement !

En bas, la trappe révèle une cache relativement basse de plafond. Des marques sur le sol indiquent qu'elle a été occupée à de nombreuses reprises. Enfin, sur le mur, des marques indiquent que la cave a été au moins partiellement inondée. Elle est désormais sèche, mais l'eau est montée jusqu'à vingt centimètres.

Le problème est qu'avec tout ça, les personnages ne savent toujours pas quel moyen de transport a été utilisé. Côté aubainois, on finira par leur dire qu'un bateau venait de l'autre côté et repartait la plupart du temps aussitôt. Aucune autre information.

Côté décimien, par contre, c'est le silence total : on est trop habitué aux manigances et aux affaires louches pour donner des informations au premier venu... Les personnages sont donc livrés à eux-mêmes.

Or, s'ils ont trouvé le mot mentionnant « Mania » au domicile de Cardenau, ils pourront avec de la chance (Si le meneur les estime prêts et s'ils réussissent un jet Détection DD20) trouver un petit hangar étroit au bord de l'eau, dont l'entrée porte la mention « Mania » écrite à la peinture noire.

Mais le hangar se révèle vide. On y trouve juste un vêtement visiblement enlevé à la hâte, froissé et moisi. Il s'agit d'une toge de prêtre... On y trouve aussi deux rames : l'une des deux est brisée (elle s'est brisée quand l'embarcation a chaviré et que Cardenau a tenté de prendre appui sur le fond de l'eau pour la redresser). L'autre est intacte, mais une partie de la rame a visiblement absorbé du sang, voilà longtemps : une tache qui ne pourra jamais être totalement nettoyée (c'est la rame qui a jadis permis d'assommer Byrien).

Reste la question : où se trouve le bateau ? Là, il faudra que les joueurs mettent bout à bout les éléments pour le deviner !

« Mania »

Et il leur faudra surtout prendre un peu de temps pour explorer le fond de l'eau entre les deux rives du fleuve. Et c'est là, en fouillant du regard le fond assez clair de la rivière qu'elle est découverte : une statue, couchée comme un gisant au fond de l'eau, dardant de son regard juste l'observateur dans sa barque. Et sous la statue, une frêle embarcation à fond plat qui porte le nom de Mania.

Restera à remonter la statue (ce qui devrait être assez facile pour peu que quelqu'un sache nager et que le groupe dispose d'une corde assez longue pour arriver jusqu'au rivage situé non loin) et à la nettoyer, avant de la faire porter jusqu'au pont pour la scène finale.

Le jugement

Ce scénario peut se terminer de deux façons différentes. Dans les deux cas, les conditions préalables sont :

1. que la statue du dieu de la Justice soit placée à l'emplacement prévu sur le pont.
2. que les personnages aient compris la trame générale du trafic et le rôle des différents protagonistes (sauf Mercenier).

Si vous avez joué ce scénario en deux séances ou si vos joueurs sont encore bien frais, nous vous proposons de mettre en scène le procès. La statue du dieu s'animerait et les deux « accusés » reprendraient leur forme charnelle. Le dieu distribuerait alors les rôles, prenant la place d'un juge dans un tribunal : une partie des personnages interpréterait l'accusation, l'autre partie les avocats des accusés.

Le jugement doit être le plus juste possible. C'est pourquoi les personnages subiront des dégâts égaux à un dé de vie à chaque fois qu'ils vont à l'encontre de leur rôle (manquer de défendre un accusé pour les avocats ou accuser à tort ou faire preuve de mauvaise foi pour un procureur). Ainsi, un guerrier subira d10 points de dégâts à chaque fois qu'il sera pris en faute, tandis qu'un prêtre ne subira qu'un d8. Chaque camp peut appeler des témoins à charge ou à décharge, ces derniers étant obligés par injonction divine d'obéir à l'invitation.

C'est vous, meneur, qui jugerez non pas en connaissant les faits (qui accusent assez clairement les suspects), mais en fonction de la manière dont vos personnages agiront et présenteront les faits. Il est possible que les deux hommes soient acquittés ! Mais dans tous les cas, ils sont définitivement exclus du clergé et ne retrouveront jamais toute leur réputation.

L'autre alternative est plus expéditive : la statue du dieu s'anime, se tourne vers les personnages et leur demande d'une voix impérieuse d'énoncer l'acte d'accusation. Puis, la statue dégainait son épée de pierre et d'un geste net décapite les deux statues avant de s'immobiliser à jamais.

Dans tous les cas, une certaine justice doit être rendue. Les personnages y auront contribué et mériteront bien quelques récompenses (à votre discrétion) et surtout l'inimitié éternelle du général Lionçot...

Les conséquences pour la ville seront difficilement prévisibles. Une chose est sûre : la Décimie sortira grandie de cette affaire puisque contrairement aux soldats aubainois, elle n'a rien à se reprocher.

Il est même possible qu'un mouvement populaire naisse avec l'intention de demander le rattachement complet de la ville à la Décimie. L'instabilité politique risque donc de durer encore longtemps, à la grande joie de Mercenier et des siens. Encore un pas supplémentaire pour les adorateurs du chaos vers un retour à la guerre...

