

Scandale à Khrivanion

Vous rêviez d'un scénario où les événements auraient une explication véritablement logique, qui ne résiderait pas dans l'utilisation de la magie ou dans l'intervention du surnaturel ?

*Vous voilà exaucé.**

Les personnages arrivent aux abords de la cité seldinienne de Khrivanion à la nuit tombante. Au moment où ils passent le porche franchissant la muraille, ils aperçoivent une silhouette diaphane montant les escaliers vers le chemin de ronde. C'est une jeune femme, seule, les cheveux détachés, portant des vêtements de nuit. L'incongruité de sa tenue, l'heure tardive, font que les PJ voudront sans doute l'interroger ou la héler. Il n'y a personne d'autre à proximité à ce moment. Elle se tourne alors vers eux, et un jet de Chercher réussi permet de constater que ses yeux sont remplis de larmes. Cette femme s'appelle Aphria, et elle escaladait le rempart dans le but de se jeter de son sommet. Le simple fait d'avoir été appelée par les personnages la ramène à la raison. Elle redescend lentement, se cachant le visage derrière sa main.

Elle répond confusément aux questions, et demande à ce qu'on la ramène chez elle. Sa demeure est un petit manoir à la périphérie du quartier noble. Ses gens et sa mère, dame Cléothia, visiblement très inquiets, se précipitent à sa rencontre dès son arrivée.

Si un noble ou une personne bien élevée –ayant par exemple une compétence Art (manières courtoises) – se trouve parmi les gens qui l'ont escortée, elle s'excuse pour son comportement et l'invite à repasser le lendemain matin. Sinon elle remet aux PJ perplexes une bourse contenant 2D10+10 couronnes, et les remercie de l'avoir raccompagnée.

Même ainsi, ils pourront savoir en posant quelques questions (à l'auberge où ils sont descendus ou dans la rue où se trouve son manoir) qui est cette dame et quelle est la raison de son désarroi. Dame Aphria appartient à l'aristocratie –ils s'en doutaient. C'est l'une des célibataires les plus belles et convoitées de la ville. Il y a un mois, son fiancé, le seigneur Xénikos, s'est brusquement détourné d'elle. Il est à présent fou d'amour pour une autre jeune fille, une étrangère nouvellement arrivée dans la cité, qu'il veut épouser d'ici à la fin de la semaine. C'est surprenant, car Aphria et Xénikos étaient promis l'un à l'autre depuis l'enfance.

Aphria fera ces mêmes confidences à celui ou ceux qu'elle a invité à venir la voir, avec quelques détails supplémentaires, s'ils se montrent amicaux et font preuve de compassion. Sa mère est furieuse de la rupture des fiançailles, et peinée pour sa fille. Aphria, elle, est bouleversée de chagrin. Elle aime profondément son promis et ne comprend absolument pas son subit revirement.

* Ce mini-scénario se déroule sur le même plan et dans le même pays que « Faux-semblants », qu'il peut suivre ou précéder. Pour ceux qui voudraient le jouer ainsi, il suffit de consulter les deux ou trois premières pages de ce dernier. Autrement, il est facilement adaptable aux Jeunes Royaumes, où l'on choisira probablement comme cadre l'Illmiora ou le Jharkor.

Mais elle conclut l'entretien sur une note de résignation, tout en demandant la plus grande discrétion aux aventuriers.

A votre santé !

Cependant, cette triste affaire n'est qu'un prologue. Deux jours après leur entrevue avec Aphria, un ami ou un ancien employeur des PJ les convie à un banquet.

Malheureusement, Aphria et Xénikos font tous deux partie des invités, et ce dernier a cru bon d'amener sa nouvelle fiancée Shelia de Caldarion.

C'est une pétulante jeune personne, blonde, le teint blanc, portant à ravir une robe d'un rose tendre et divers bijoux en or offerts par son futur mari. Elle sourit à tous, et semble s'amuser encore plus que les autres. Sa complicité avec Xénikos paraît flagrante. Il la dévore des yeux. La pauvre Aphria, de son côté, ne parvient pas à faire bonne figure, ni à dissimuler ses larmes de colère et de chagrin.

Mais les musiciens embauchés pour la soirée par leur hôte entament un morceau connu, et tous les participants en âge de le faire se mettent à danser, Aphria exceptée. Les aventuriers peuvent l'apercevoir en grande discussion avec sa mère, qui a cherché à la retenir alors qu'elle manifestait l'intention de quitter la place. Elle semble toutefois se laisser convaincre de rester, car ils la croiseront un peu plus tard, l'air profondément malheureux, dans une encoignure de la salle. Enfin, au bout d'une heure environ, les danseurs reviennent s'attabler. Shelia est à une place de sa rivale, mais ne semble pas s'en rendre compte, d'ailleurs peut-être ne l'a-t-elle jamais rencontrée jusqu'à ce soir, vu le caractère récent de son idylle avec Xénikos. Elle porte une coupe de vin à ses lèvres, et continue à bavarder joyeusement avec son fiancé et leurs voisins de table. Mais quelques instants plus tard, elle pâlit, dit se sentir mal, puis finit par s'effondrer à terre, victime de terribles spasmes de douleur.

Dans l'affolement de l'assistance, un seul homme réagit en faisant preuve de présence d'esprit. Il est de bonne taille, de belle prestance, et porte moustache. Se précipitant vers la demoiselle, il la force à vomir, puis à avaler un cordial. Et au bout de quelques minutes, son état s'améliore. Cet homme s'appelle Gargan, et il est au service de dame Shelia. Son intervention vient de lui sauver la vie. Mais il ne s'en tient pas là. S'emparant de la coupe dans laquelle a bu sa maîtresse, il en renifle le contenu, en met une goutte sur sa langue et déclare que le vin a été empoisonné !

KHRIVANION

Khrivanion est une ville du Nord-Ouest de la principauté de Seldiniom. Elle se situe au milieu d'une plaine fertile, parsemée de haies, de murs de pierres sèches, de fossés où coulent des ruisseaux, et de bosquets d'arbres.

La frontière se trouve à une dizaine de lieues au Nord, mais comme le pays voisine ici avec les Terres du Roi, son souverain, on n'a pas jugé utile de fortifier Khrivanion, aucun danger ne devant venir de ce côté.

La cité elle-même est assez opulente, comme le prouve le fait qu'une bonne moitié des maisons sont construites en pierre. Une pierre blanche, calcaire, très caractéristique, qui a donné son surnom à Khrivanion, qu'on appelle souvent « la Perle du Blanc Septentrion ». Les rues elles-mêmes sont pavées des galets blancs tirés en abondance du lit de la rivière Raneïs ou des carrières voisines, et sont régulièrement nettoyées.

Ladite rivière traverse Khrivanion d'est en ouest. Elle prend sa source dans les Monts de Skeld, loin à l'Est. Deux ponts l'enjambent, l'un en bois, l'autre en pierres et en briques.

Khrivanion est aussi réputée pour ses belles tours blanches. Chacune est surmontée d'une bannière portant le blason de son propriétaire.

La noblesse de cette province est d'une grande délicatesse de mœurs. La distinction de ses manières, son flegme et son exquise politesse sont célébrés à travers tout le pays et aux alentours.

Khrivanion est une ville commerçante, dont les foires attirent quatre fois l'an tout Seldiniom, et des marchands venus des Provinces de l'Est, d'Anaxie et des comtés méridionaux. On s'y échange des produits exotiques du Grand Sud, du Nord inconnu et de l'Occident lointain, soieries, magnifiques bijoux d'or ou d'argent travaillé, ambre, fourrures...sur lesquels les autorités municipales prélèvent une contribution qui constitue la principale source de richesse de la cité.

Enfin, politiquement parlant, le conseil dirigeant de la ville est aux mains des grandes familles aristocratiques qui gouvernent et taxent d'une main légère, le revenu des foires et des ventes des produits de leurs domaines étant suffisamment important. Le petit peuple s'en montre éminemment satisfait.

Tous les regards se tournent en direction d'Aphria... Celle-ci, égarée, balbutie quelques mots sans suite avant de s'évanouir dans les bras de sa mère. Dame Cléothia oppose de furieuses dénégations aux accusations muettes des invités. Elle est sûre de l'innocence de sa fille, et appelle ses domestiques en proclamant qu'elle portera l'affaire devant la justice si nécessaire. Elle quitte ensuite la maison dans un froissement de tissus offensé.

La nuit fatale

Deux autres jours ont passé et toute la cité jase. Aphria a-t-elle commis l'acte dont on la soupçonne ? Les opinions sont partagées. En tout cas, Dame Cléothia a décidé de réagir. Mais comment régir face à une rumeur ?

Elle convoque les PJ chez elle et leur demande de prouver l'innocence de sa fille. Qu'ils ne regardent pas à la dépense, du moment qu'ils parviennent à la laver de ces terribles soupçons.

Il est probable qu'ils n'ont pas la moindre idée de la manière d'aboutir à ce résultat, mais s'ils sont peu scrupuleux, ils peuvent discerner le moyen d'extorquer beaucoup d'argent à la noble dame en abusant de sa confiance et en exploitant son désespoir.

La réputation de sa famille est en effet menacée, et sa fille a sombré dans la prostration et le mutisme. Elle refuse de manger et de recevoir qui que ce soit depuis ce dernier coup du sort, et ne cesse de pleurer. Le mieux serait de découvrir qui a réellement versé du poison dans la coupe de « cette fille de rien », mais si elle n'a été victime que d'une indisposition passagère, ou d'une crise d'épilepsie (« Qui sait si cette bâtarde ne traîne pas des maladies inavouées, qu'elle a voulu camoufler en prétextant un empoisonnement ? »), comment le prouver ? Elle s'en remet à eux. Elle jure qu'Aphria est incapable de tout acte de violence et qu'elle a d'ailleurs gardé un œil sur elle durant la soirée, et s'ils ont l'audace d'évoquer son propre intérêt, en tant que mère, dans cette histoire, mal leur en prend. Elle s'étouffe d'indignation et les chasse immédiatement avec interdiction de se présenter à nouveau devant elle.

S'ils travaillent pour elle, souhaitons qu'ils s'y mettent rapidement, puisqu'ils ne disposent que de cette journée et de la suivante pour enquêter.

Car le vrai drame est encore à venir...demain soir.

En voici les diverses phases :

-Gargan, contusionné et affolé, vient frapper au milieu de la nuit à la porte du manoir de Xénikos, qui donne à souper à ses amis. Sa maîtresse a été enlevée par des individus masqués. Lui-même a été assommé alors qu'il essayait de la défendre. Il craint terriblement pour sa vie.

-Si Xénikos et sa suite se rendent sur place, ils découvrent la porte de la maison de Shelia enfoncée, des traces de lutte, du mobilier brisé. Deux des trois serviteurs de Shelia paraissent sérieusement blessés, les suivantes pleurent et crient.

-Un quatrième serviteur survient à ce moment-là : il a réussi à suivre les ravisseurs jusqu'à une maison abandonnée au nord-est de la ville. Tout le monde se jette à sa suite.

-L'encercllement de la bicoque et son investissement ne rencontrent aucune résistance. Les sauveteurs arrivent au sous-sol juste à temps pour voir une femme voilée, armée d'un poignard, franchir vivement l'encadrement d'une porte. Personne ne réussit à la rattraper, et quand les amis de Xénikos parviennent

à l'endroit vers lequel elle se dirigeait, ils n'en trouvent nulle trace.

-Dans la première pièce, le corps inanimé de Shelia repose sur une paille. Elle se réveille progressivement et révèle à ceux qui la questionnent que c'est Aphria qui l'a fait enlever. Elle la menaçait d'un couteau au moment où elle s'est évanouie, jurant de lui faire payer son audace pour s'être interposée entre elle et Xénikos (regard brillant en direction de celui-ci, qui l'embrasse alors tendrement).

-La femme masquée a perdu son voile en s'enfuyant. Xénikos le reconnaîtra : il appartient à Aphria, il le lui a vu porter. De plus, on y trouvera quelques cheveux manifestement du même auburn que les siens.

-Lorsque l'attroupement de jeunes nobles furieux et de leurs serviteurs parvient devant le manoir de Dame Cléothia, celle-ci est bien obligée de leur livrer passage. Mais Aphria est découverte morte dans sa chambre. Elle s'est empoisonnée. Les vêtements qu'elle porte sont bien ceux qu'on lui a vus dans la baraque du vieux quartier, souillés de la poussière qui recouvrait tout là-bas. Le poison a la même odeur caractéristique que celui employé contre Shelia quatre jours plus tôt.

-Une servante éplorée avoue l'avoir vue sortir et rentrer par la porte de derrière, et avoir porté pour elle des messages dont elle ignorait le contenu dans une maison louche de la vieille ville. Cette maison se révélera inhabitée, mais des traces de fréquentation récente y seront trouvées. Des personnes se souviendront d'individus à l'air mauvais qui en sortaient ou y rentraient de temps en temps.

Ce dénouement donne aux personnages l'impression d'avoir assisté à une tragédie en spectateurs impuissants.

La situation réelle

Shelia de Caldaron est une aventurière sans scrupules. Enfant adultérine –mais tardivement reconnue– d'un noble seldinien et d'une femme de petite condition, elle a entamé une vie d'errance après la mort de sa mère. C'a été une chance inouïe pour elle de réussir à séduire un jeune noble naïf et d'obtenir une promesse de mariage dans les meilleurs délais. Mais un problème se pose : Dame Cléothia a déposé plainte devant les autorités de la cité pour la rupture injustifiée des fiançailles.

De plus, la naissance illégitime de Shelia et sa quasi indigence lui aliènent bien des sympathies : la famille de Xénikos s'oppose elle aussi à ce qu'elle considère comme une mésalliance.

-Shelia a donc décidé de frapper un grand coup en simulant une tentative d'empoisonnement à son encontre, dont elle fera endosser la responsabilité à Aphria grâce à de faux indices. Ceci consolidera sa position, discréditera sa rivale dont tout le monde s'accorde à louer la douceur et la dignité dans l'adversité, et fera taire la future belle-famille.

Elle profite du banquet, auquel elle a persuadé Xénikos de se rendre, pour mettre son plan à exécution, se plaçant aussi près que possible d'Aphria, et buvant dans un verre que celle-ci a tenu un instant auparavant. Peut-être les PJ la regardent-ils pour une raison ou une autre, ne serait-ce que par curiosité. A part eux, seuls deux jeunes nobles particulièrement stupides sont témoins de la scène. Si les aventuriers surprennent le geste (jets de Chercher, à condition qu'elle échoue à son jet de Passe-passe) de la jeune femme versant la potion mortelle dans sa propre coupe, ils commencent à se méfier. Mais le MJ devra semer le doute dans leur esprit, car le moment de parler n'est pas encore venu pour

eux. La réussite d'un jet d'Idée leur fait d'ailleurs comprendre que leurs chances d'être crus sont minces.

S'ils décident plutôt de s'intéresser aux agissements de Dame Aphria, cela pourrait les amener à s'étonner des fréquentations d'une de ses servantes, qui fricote avec un valet de sa rivale.

-Mais Shelia ne s'arrêtera pas là : ayant pris la résolution de se débarrasser définitivement de la malheureuse, elle organise un faux enlèvement dont elle serait la « victime ». Avec l'aide de son âme damnée, le fidèle Gargan, et de quelques hommes de main rencontrés lors de ses voyages et qui forment sa « suite », elle conçoit un plan diabolique ; nous en avons décrit plus haut les diverses phases.

La mise en scène, on l'a vu, est presque parfaite : la porte enfoncée, les serviteurs « blessés » (quelques contusions, il fallait que ça fasse vrai), les meubles brisés...

La silhouette féminine aperçue dans la maison du « rapt » n'est pas Aphria, bien entendu, mais sa servante Solba, qui l'a trahie et conspire sa perte avec ses ennemis. Sorpios, un des sbires de Gargan, l'a séduite et l'a engagée dans leurs manigances. Il lui a été facile d'emprunter des vêtements à sa maîtresse et de récupérer quelques uns de ses cheveux (puisqu'elle la coiffe chaque matin), qu'elle a mis dans le voile qui dissimule son visage et qu'elle a opportunément perdu en s'enfuyant, fournissant une preuve supplémentaire contre elle. Puis elle utilise un passage secret pour quitter la maison cernée au nez et à la barbe des gens de Xénikos.

Elle rentre discrètement au manoir d'Aphria, l'empoisonne, puis revêt son corps des habits qu'elle-même a porté pour se faire passer pour elle. Il ne lui reste plus qu'à jouer le rôle de la fidèle servante bouleversée, versant force larmes en ajoutant quelques mensonges sur ses allées et venues pour parachever la mascarade.

Comment déjouer un complot

S'ils ont surveillé la demeure des escrocs, ils s'apercevront grâce à divers indices de la supercherie. D'abord parce qu'aucun agresseur n'y entre ou n'en sort, à aucun moment de la soirée ... mais en revanche, le serviteur et une femme voilée, qui n'est autre que Shelia, la quittent à pied par la petite porte de derrière, en direction de leur repaire. Solba doit les y rejoindre peu après.

Les bruits de bagarre et les cris retentissent quelques minutes plus tard. Puis Gargan court en direction du manoir de Xénikos. On constate qu'il a l'air plus résolu que choqué jusqu'à son arrivée si l'on scrute son visage à la lueur des torches.

Si les PJ ont suivi ou précédé l'intrigante blonde et son chaperon, ils la verront entrer de son plein gré dans la baraque et son serviteur retourner au pas de course chez elle. Une deuxième femme (Solba) la rejoint. S'ils ont espionné à la fois les abords des deux maisons, ils ont toutes les cartes en main. A eux de tirer les conclusions et de se couvrir de gloire ou de ridicule.

Le passage secret emprunté par Solba débouche non loin de là. Si les aventuriers sont restés à proximité de chez Aphria et la voient rentrer et l'interceptent, ils ont une chance de sauver la pauvre jeune femme en empêchant le meurtre.

Différentes sortes de dénouement

-Les personnages n'ont rien compris. Un jet de Sagacité ou les impressions de leur entretien avec la demoiselle permettront à ceux qui l'auront rencontré en privé de comprendre que l'état

d'esprit d'Aphria tendait plus vers la résignation désespérée que vers la crise de jalousie menant au crime (sans rien dire de son expression stupéfaite et horrifiée lors des spasmes de Shelia, qui aurait du les mettre sur la voie, ou au minimum les faire douter).

-Les PJ réussissent à percer à jour le plan de Shelia et de ses associés, mais ne sont pas assez vifs d'esprit pour éviter le meurtre d'Aphria. Quels sont leurs indices ? Leurs preuves ?

Il faudra trouver des témoins, parvenir à piéger Solba s'ils la soupçonnent, ou démonter la mascarade d'une façon ou d'une autre. Ce peut être l'occasion d'une conférence-piège, s'ils sont assez habiles et convaincants pour l'organiser.

Les fripouilles tentent alors de s'enfuir, discrètement ou non, peut-être en prenant des otages s'ils sont acculés. Il faudra les arrêter.

-Les PJ ont tout découvert. S'ils n'interceptent pas Solba avant son retour chez sa maîtresse, ils devront entrer en force ou avec beaucoup de bruit et de scandale dans le manoir.

Laissez-les arriver juste au moment où Solba tente de faire boire le poison à Aphria. A moins qu'elle n'essaie en désespoir de cause de la couper avec un poignard enduit de la même substance mortelle...

Récompenses et hasards de l'amour

S'ils ont sauvé la vie et la réputation de la jeune femme, Dame Cléothia reconnaissante leur offre 50 couronnes d'argent (environ 5000 bronzes des JR). Si Aphria a survécu, elle refuse de renouer avec Xénikos. Celui-ci, penaud, offre néanmoins un magnifique coursier à chaque personnage noble.

Elle se tournera peut-être vers un personnage qui se sera montré sensible à sa détresse et à sa beauté, s'il est d'une condition sociale et d'un âge assortis aux siens. Comme quoi, il est quelquefois utile d'être courtois et discrètement compatissant. Nul ne s'opposera à leur union après qu'il lui ait sauvé la vie.

Les personnages non joueurs

Dame Aphria

C'est une superbe jeune personne. Agée de 21 ans, elle a de beaux cheveux d'un roux sombre qui cascadenent sur ses épaules lorsqu'elle les laisse libres. Ils sont généralement recouverts, à la mode seldinienne, d'un voile de soie presque translucide. Ses robes sont dans les tons blancs et bleu pastel, ornées de dentelles et de bijoux d'argent. Son visage d'un ovale harmonieux, au menton pointu, exprime la bonté et laisse transparaître son caractère à la fois vulnérable et passionné.

TAI 09 INT 13 POU 11 APP 18

Compétences : scribe 35%, art (danse protocolaire) 76%, art (manières courtoises) 55%, art (conversation) 34%, provinces natales 25%, art (chant) 65%, s'habiller avec goût 80%, art (jouer de la lyre) 71%, seldinien 70%, monde naturel 44%.

Chaos 01 Balance 15 Loi 07

Dame Cléothia

La mère d'Aphria est une grande femme énergique et collet monté. Elle est devenue chef de famille après la mort de son mari et s'efforce d'être en toute circonstance à la hauteur de la situation. Aphria est l'aînée de ses enfants, et son frère le plus âgé a douze ans. Il arrive qu'elle se sente bien seule, car elle n'a pas de beau-frère pour la soutenir, et sa propre famille vit à l'autre

bout de Seldiniom. Pour le physique, mince, élégante, avec des cheveux soigneusement bouclés, elle donne une impression de dignité et de respectabilité.

TAI 12 INT 14 POU 13

Compétences : art (conversation) 45%, respectabilité 89%, art (danse protocolaire) 57%, diriger sa maisonnée 75%, vertu 95%, s'inquiéter 80%, seldinien 75%, art (manières courtoises) 55%, avoir l'air guindé 93%.

Chaos 05 Balance 18 Loi 36

Shelia de Caldarion

Elle a vingt-cinq ans mais parvient à en paraître dix-huit et prétend les avoir. Blonde, ses longs cheveux sont noués en une tresse, elle-même enroulée en un chignon. Elle porte des robes de prix et des bijoux offerts par Xénikos. Les yeux verts et malicieux, la bouche mutine et le nez petit et retroussé, elle est jolie et affriolante. En réalité, elle est sèche, sans cœur, méchante et surtout prête à tout pour devenir riche.

FOR 11 CON 12 TAI 10 INT 14 POU 15 DEX 12 APP 17 PV 11

Dague 54% 1D4+2

Compétences : provinces natales 39%, art(manières courtoises) 37%, art(danse protocolaire) 58%, sentir/goûter 40%, potions 35%, artisanat(passe-passe) 73%, baratin 60%, éloquence 52%, sagacité 42%, art(jouer de la lyre) 50%.

Chaos 28 Balance 04 Loi 10

Gargan

Ce sinistre individu a trempé dans toutes sortes de crimes, de combines et de trafics. Il a la quarantaine séduisante, et baratine à merveille. Une fine moustache blonde et cosmétisée décore sa lèvre supérieure. Ses cheveux tirés en arrière dégagent un haut front. Bien habillé, poli, ses manières ne laissent que rarement transparaître ses origines roturières.

FOR 14 CON 14 TAI 12 INT 14 POU 13 DEX 13 APP 15

PV 13 Armure : cuir 1D6-1

Epée large 86% 1D8+1+1D4

Dague 80% 1D4+2+1D4

Compétences : baratin 89%, marchander 75%, sagacité 51%, déplacement silencieux 60%, lutte 66%, crocheter 55%, équitation 77%, esquive 65%.

Chaos 45 Balance 08 Loi 07

Solba, servante trahissant sa maîtresse

Brune au visage étroit et aux lèvres sensuelles, des fossettes apparaissent sur ses joues lorsqu'elle sourit. Elle est assez convaincante dans son rôle de servante innocente. Ses mains sont noueuses et laides. Découverte, elle essaie de se suicider ou de tuer la personne qui l'a confondue si cela s'avère possible et l'empêche d'être démasquée.

FOR 10 CON 10 TAI 10 INT 12 POU 12 DEX 12 APP 14

PV 10

Dague 45% 1D4+2+poison donné par Gargan VIR 15

Compétences : esquive 50%, se cacher 60%, déplacement silencieux 56%, jouer la comédie 78%.

Chaos 20 Balance 04 Loi 05

Xénikos

C'est un enfant gâté, un faible et une dupe. Il ne mérite pas l'amour que lui porte Dame Aphria et la crédulité dont il fait preuve face aux accusations qui la visent finit par tuer cet amour chez la jeune femme si elle survit à la mésaventure.



