



Bailli à la place du bailli

Scénario pour Rolemaster

Notes sur le scénario

Ce scénario se situe sur le monde de Paorn et se déroule dans la province d'Arbenfeld au Salthar.

C'est un scénario pour des personnages qui débutent leur carrière. Beaucoup plus basé sur la réflexion et le « roleplay » que l'action, les joueurs devront agir avec tact et discrétion.

C'est un scénario non linéaire et le meneur de jeu ne doit pas avoir peur d'improviser et d'adapter le déroulement du scénario en fonction des actions des joueurs.

Scénario

Depuis un peu plus d'une semaine, un jugement provoque une grande agitation au sein de la ville de Helz. Un notable de la ville fort apprécié a été déclaré coupable de trahison envers le royaume. Le bailli a prononcé sa pendaison après un procès des plus rapides. Ce même bailli, prit de doutes, décide d'embaucher des personnes qui n'ont pas vécu en ville afin qu'elles puissent enquêter discrètement et sans à priori sur ces événements.

L'histoire

Aldebert Hilcorne était un homme connu de tous à Helz pour avoir participé à l'élaboration (et le financement) d'une maison de soin destinée aux plus démunis. Il était apprécié de façon générale car il n'hésitait pas non plus à déboursier de belles sommes pour l'organisation de festins pour les nobles de la ville. Après une visite au bailli, il se rendit vers les appartements de Kern Torvald, le sénéchal, pour régler quelques questions administratives lorsqu'il l'entendit derrière une porte entrebâillée. Il était en conversation avec une autre personnes et complotait à propos de détournement de vivres destinées aux soldats et d'actes de propagande.

Sur ce fait, un garde l'interpella, le sénéchal sortit et questionna rapidement Aldebert pour savoir le motif de sa visite. Il se doutait bien entendu qu'il avait entendu une partie de la conversation, mais il ne savait pas laquelle. Quoiqu'il en soit, il n'eut pas d'autre choix que le laisser partir, mais le soir même, Aldebert était aux arrêts pour trahison.

Un espions aux service de Aldebert a été arrêté en train d'espionner Orlando Kistel, le trésorier, et a avoué ses buts sous la torture. Cinq jours plus tard, la sentence du procès a été rendue et Aldebert condamné à la pendaison par le bailli lui-même.

Introduction

La ville de Helz est en effervescence. Partout, on parle de l'exécution de Aldebert, survenue cinq jours plus tôt. On commence à critiquer le bailli, on parle de trahison, de corruption et d'injustice.

Quelques rassemblements se font en ville, mais la garde intervient toujours pour disperser et arrêter les éléments perturbateurs.

Orell Hackel, l'actuel bailli de Helz, est étonné par tous les troubles provoqués en ville par cette condamnation rapide. Un peu trop rapide peut-être. Le voilà prit d'un sérieux doute et il décide de faire embaucher, par quelques hommes de confiance, des hommes inconnus en ville afin qu'ils enquêtent discrètement sur ce qu'il en est réellement.

Les joueurs sont donc recrutés indépendamment par deux hommes, avec pour point de rendez-vous, le temple de Gulbön, le Prodigue. Les PJs ne sont pas informés que leur employeur est le bailli afin de garder un minimum de secret.

Au jour du rendez-vous, l'un des moines introduit les PJs dans une pièce faiblement meublée. Quelques symboles religieux, des candélabres et quelques tapisseries composent l'essentiel du décor. Lorsque tout le monde est présent, les deux hommes qui les ont recrutés font leur entrée, accompagnant un homme d'allure noble avec de légers traits burgons.

« Je suis bienheureux que vous soyez venus à la demande de mes hommes de confiance ! Je suis Orell Hackel, bailli de Helz pour ceux qui ne me connaissent pas. »

« Vous aurez certainement remarqué l'agitation qu'il règne en ville depuis que vous y êtes arrivés. Le début de l'histoire remonte environ à une semaine... », il leur raconte alors brièvement le procès et la condamnation de Aldebert.

« Je sais qu'il est trop tard pour lui, mais je ne tiens pas à ce que le désordre s'installe plus avant dans mon bailliage. De plus, je fini par ne plus avoir la conscience tranquille, ce procès a été bien trop rapide et j'ai fait une totale confiance en mon sénéchal pour cette histoire, car d'autres événements me paraissaient alors plus importants. Quoiqu'il en soit, je voudrais que vous enquêtiez discrètement et rapidement. Mon sénéchal est peut-être tombé dans quelques pièges. Peut-être y a-t-il dans mon entourage quelques machinations, c'est pour cela que j'ai fait appel à vous. Personne ne vous connaît ici et vous passerez plus facilement inaperçu. Mon Homme de Loi pourra peut-être vous fournir une copie du procès. Tenez-moi au courant de vos investigations, mon palais vous est ouvert. Je compte sur vous... »

1ère partie - Personnalités...

Pour toutes ces rencontres, les PJs peuvent éventuellement faire un jet sous Awareness Searching * Lie Perception modifié par le degré de chaque PNJ à son jet sous Influence * Duping.

Oswald Kerrick – l'Homme des Lois :

C'est un homme d'une soixantaine d'années aux cheveux blancs en partie dégarni sur le haut du front. On le

reconnais facilement grâce à sa longue moustache à la mode de l'Arbenfeld, également blanche. Le poids de l'âge commence à voûter son dos, mais il parle encore d'une voix ferme.

Sa fonction au château est d'aider le bailli pour tout ce qui concerne les textes de loi, ainsi que leur application. Il ne se substitue pas au bailli pour les jugements, sauf en cas de délégation, mais regarde s'il n'y a pas d'infraction faite à la loi saltharite.

Il a bien entendu assisté au procès et ses pages ont retranscrits un compte-rendu de celui-ci. Le bailli l'a prévenu de le laisser à disposition pour que les joueurs puissent le consulter. Il parlera également du procès si les PJs le questionnent.

Ce qu'il sait :

- Le procès ;

Aucune infraction n'a été commise lors de se procès, à part le fait qu'il a été mené très rapidement. Un peu trop rapidement peut-être, mais Kern Torvald le sénéchal avait l'air d'y tenir. Cinq jours se sont écoulés entre son arrestation et sa pendaison, alors qu'il faut en général deux bonnes semaines pour des cas aussi grave, surtout pour les personnalités tels que Aldebert Hilcorne. Au vu des faits exposés, il méritait sa condamnation, même si les preuves de sa culpabilité lors de son arrestation étaient loin d'être prouvées. Ceci dit, la présomption de culpabilité est une institution au Salthar...

- Aldebert Hilcorne ;

Il était connu de presque tous en ville et dans le bailliage, surtout le petit peuple. Il a contribué à la construction d'une maison de soins, quasiment gratuite pour les démunis. On y trouve des herbes rares et chères, et même si les nobles payaient, tant de philanthropie est étrange, mais chacun fait ce qu'il veut de son argent... En revanche, il aimerait bien savoir d'où lui venait tout l'argent nécessaire pour l'achat de plantes rares, car les revenus des nantis ne lui suffisaient certainement pas. En fin bon, il aurait certainement reçu cela de ses

« amis » burgons, même si cela n'a pas été traité lors du procès.

- Le sénéchal, Kern Torvald ;

C'est un homme intègre, saltharite jusqu'au plus profond de lui-même. Il l'a vu arriver à se poste il y a bien des années maintenant. Il a assisté trois bailli avant lui et sait régir un bailliage aussi bien que le bailli lui-même. Malheureusement pour lui, son sang n'est pas aussi noble que la plupart des hommes de pouvoir et il manque de diplomatie pour réussir politiquement. Sa trop grande rigueur morale lui a plus value de soucis que d'avantages, notamment lorsqu'il insinua que le seigneur de Nevia trahissait la cause du Salthar en traitant avec l'ennemi. Il ne sait pas pourquoi il est aussi agressif et possède un aussi grand ressentiment envers les burgons, mais c'est connu de tous. Il a remarqué une petite chose, c'est qu'il ne semble pas trop apprécier le bailli actuel, mais c'est juste une impression et cela ne s'appuie sur aucun fondement.

Kern Torvald – le sénéchal :

La quarantaine bien passée et le cheveux grisonnant, la présence de cet homme doté d'une grande force de caractère inspire un profond respect. Il a l'habitude de diriger et cela ce sent. Il se montre souvent un peu arrogant envers les autres, mais c'est surtout à cause de la frustration engendrée par son éternelle place de second au pouvoir. Il sait très bien qu'il n'a aucune chance d'arriver politiquement à pouvoir diriger un bailliage, bien qu'il en ait les compétences, la diplomatie en moins.



Miriel - juillet 98

Il aura une attitude méfiante envers les joueurs qui viennent lui poser des questions un peu trop indiscretes. Il a été prévenu il y a une heure que des personnes se chargent d'éclaircir deux ou trois points restés obscurs lors du procès, le tout afin de calmer le début d'agitation qui règne en ville. Il a plutôt mal prit cette décision du bailli sans l'en avoir informé et pour cause... C'est lui l'instigateur de ce procès, il a fait accuser Aldebert parce qu'il avait entendu une partie de ses projets pour faire destituer le bailli actuel. Il a payé des témoins, fait déposer des fausses pièces à conviction, s'est appuyé sur une lettre anonyme, enfin bref, il a tout fait pour faire accuser et ainsi éliminer ce témoin gênant. De plus, l'exécution d'un homme apprécié du peuple va rendre le bailli impopulaire, ce qui est parfait pour son plan. De tout ceci, il essaiera de ne rien faire paraître aux PJs, il leur demandera même aimablement de le tenir informé de leur enquête. Il pourra ainsi faire arrêter toute personne suspecte aux yeux des PJs, tout cela dans le but évident de les rassurer quant à sa loyauté...

Ceci dit, il n'aime pas Orell car il trouve qu'il n'a pas la fermeté nécessaire pour diriger un bailliage, de plus, il le trouve trop laxiste pour tout ce qui touche à la sécurité et regrette que les burgons ne soient pas suffisamment surveillés. Les légers traits burgons du bailli lui laissent de plus un sentiment désagréable... Un sentiment de danger et de trahison.

Ce qu'il dira :

Il recevra les PJs dans ses appartements privés, en leur servant du vin et abordera la discussion d'une froide cordialité teintée de méfiance, mais il répondra aux PJs de la façon la moins agressive possible afin de ne pas attirer leurs doutes.

- Le procès – Aldebert ;

Aldebert était un ennemi de la couronne, il traitait avec les burgons et cela dans un but certainement louche (référence à la lettre

anonyme de Hérans Volmart). « *On n'a pas réussi à capturer les burgons qui sont ses contacts, mais mes espions les recherchent toujours* (en fait, ils cherchent qui a pu envoyer la lettre et ce qu'il se tramait exactement). *Le simple fait qu'il traitait secrètement avec des burgons suffisait pour le rendre coupable et traître. Les seuls accords commerciaux ouverts et à la vue de tous ont seul le droit d'exister, encore qu'à mon avis, on ne devrait jamais traiter avec ces barbares qui n'hésitent pas à faire assassiner n'importe qui sans procès et sans raison.* » Il ne dira rien de plus que ce qui est dans le compte-rendu du procès. Attention, il risque de s'énerver rapidement si l'entretien se prolonge trop sur ce sujet et commencera à demander aux joueurs s'ils n'auraient pas l'intention de faire disculper un traître...

- Le bailli ;

Il est son serviteur et même s'il n'approuve pas toujours certaines décisions trop « libérales » de son bailli, il est là pour le servir et exécuter ses ordres et tout faire pour que le bailliage soit fort et bien géré.

- L'espion ;

C'est lui qui a mené l'interrogatoire et a réussi à faire avouer ce traître qui a été prit la main dans la sac en train de fouiller les rapports financiers de Orlando. La torture est la seule façon de faire avouer les espions qui sont souvent immunisés aux drogues, et comme il n'était pas question de faire intervenir l'Arcania pour des aveux sous la magie... Ce traître est mort bien entendu !

Orlando Kistel – Trésorier :

C'est un gros bonhomme, bouffi et profitant de la bonne chaire. Difficile de lui donner un âge avec son crâne presque dégarni et ses petits yeux porcins. Il est naturellement jovial et semble agréable à la conversation mais tout compliment sonne un peu faux dans sa bouche. Il est

pusillanime et semble toujours se rallier à l'opinion du plus puissant. De plus, toute éventuelle bonhomie disparaîtra de son visage dès que les joueurs aborderont le thème du procès.

C'est avec lui que Kern discutait quand Aldebert les a entendus. Il est de mèche avec le sénéchal pour le détournement des vivres et il a été amené à témoigner contre le notable d'un point de vue financier, essayant de prouver qu'il ne pouvait avoir autant d'argent que par des apports externe. De plus, il a dit qu'il avait été surveillé par un espion au service de Aldebert hommes pour vérifier les comptes du bailli. Cet espion a heureusement été arrêté et exécuté après avoir avoué sous la torture (un homme a vraiment été exécuté après avoir avoué, mais sous la torture on avoue n'importe quoi...).

Ce qu'il dira :

Il recevra les PJs dans une salle de travail, avec des grimoires entassés dans un coin du bureau. Il sera mal à l'aise pendant tout l'entretien et aura un mal fou à le cacher.

- Le procès ;

Il répétera son témoignage, ainsi que la découverte de cet espion dans ses appartements (en fait, un pauvre homme envoyé là par le sénéchal lui-même). Il se montre fort peu sûr de lui, aura tendance à bafouiller et transpirera à grosses gouttes. Pour toute excuse à son trouble, il dira juste que « *les murs ont souvent des oreilles* » et de toute façon, ce procès a été réglé, il n'a par conséquent aucune raison d'être interrogé comme un accusé par des personnes qu'il ne connaît pas et qui ne sont rien pour lui.

- Le sénéchal ;

C'est un homme intègre, possédant une forte personnalité et un fort charisme. Bien

peu d'hommes sont capables de diriger un bailliage à sa place. Si les PJs font une remarque du type : « *est-ce donc le sénéchal qui dirige ce bailliage ?* », Orlando se rattrapera et rectifiera en bafouillant : « *non bien sûr, je voulais juste dire qu'il n'y a pas de meilleur second que lui, et que notre bailli a bien de la chance de l'avoir comme bras droit !* ».

- Le bailli ;

C'est un bon bailli bien entendu, je lui suis dévoué... Si on le questionne à propos de l'avis du sénéchal sur certaines décisions du bailli, il dira que les deux hommes ont de bonnes idées et qu'elles ne sont pas toujours compatibles, mais cette affaire ne le regarde que très peu et il ne veut pas prendre parti officiellement.

Les autres personnes du château, tel que l'intendant par exemple, ne se sont pas mêlés du procès, mais c'est sur qu'il fait grand bruit dans tout le bailliage. Il ne savent rien de plus que ce que tout le monde sait déjà.

Sur le compte-rendu du procès, étaient cités quatre témoins important en plus de Orlando Kistel. Les interroger pourrait être positif, mais il y a également la défense et les amis de feu Aldebert Hilcorne. S'ils l'ont demandé à Oswald Kerrick, il pourra leur fournir un plan de la ville avec les adresses de chaque personne. A eux de voir ce qu'ils font et dans quel ordre...

Les témoins de l'accusation ont tous été payés par Orlando, sous les ordres du sénéchal.

2ème partie – Recherche témoins désespérément.

Lucian le drapier – témoin contre Aldebert :

Son magasin possède des restes de barricades et est à l'abandon. Il a quitté la ville précipitamment suite au mécontentement de ses voisins. Sa boutique a été pillée depuis son départ et certains on-dit sarcastiques disent qu'il est parti rejoindre ses « amis » les burgons.

Térence le (faux) délateur – témoin contre Aldebert :

Il a visiblement quitté la ville également. Ses appartements son vides, mais un gros désordre y règne... On a fouillé cet appartement ! Personne ne l'as revu depuis le procès cependant. Si les personnages réussissent un jet en Awareness serching * Observation, ils peuvent trouver un bout de cachet de cire par terre, dans un coin de la pièce. Sur ce cachet de cire, il peuvent voir les restants d'un sceau. A moins d'avoir de bonnes connaissances en héraldique, ils ne pourront deviner, en voyant ce fragment, à quelle famille il appartient. En fait, il s'agit du sceau de la famille de Orlando Kistel qui scellait une cassette contenant l'argent pour Térence. Il n'y a pas d'ouvrage disponible regroupant les différents héraldiques du royaume, ou plutôt si, il est en possession de Kern. Cela dit, le bailli pourrait éventuellement reconnaître le fragment de sceau, mais cela ne lui reviendra que plus tard. Entre temps, il n'arrive plus a se souvenir où il l'a vu, il les renverra vers le sénéchal qui ne révélera l'information que si les PJs lui demande par des moyens détournés. S'ils l'abordent franchement en lui disant qu'ils l'ont trouvé chez Térence, ils auront même le droit d'avoir une visite d'assassin(s) dans le courant de la nuit.

Selwyn le tavernier – témoin contre Aldebert:

Ses affaires vont bien mal depuis ce procès. A vrai dire, il n'est même plus à sa taverne. C'est un membre de sa famille (son cousin Grendel) qui l'a récupéré, tout en maudissant le témoignage de son cousin dont il a honte. La taverne du « Godet Noir » est un lieu un peu sordide où la plupart de la pègre se retrouve régulièrement. Il pourrait se passer plein de choses dans cette taverne (v. le chapitre événements, un peu plus bas), mais il leur faudra surtout convaincre un malfrat (avec de la bière et de l'argent) qui sait peut-être où se trouve l'homme recherché. Il ne les abordera bien entendu que si les joueurs commencent à poser des questions aux alentours. Dans ce cas, il leur dira de se rendre à la porte sud de la ville et d'observer lorsque la nuit sera bien noire.

Thurel le colporteur – témoin contre Aldebert :

Le pauvre homme a été lynché par la foule mécontente après le procès. Il s'est réfugié dans le temple de « Rondereek, l'Indulgent », dieu du pardon et de la justice. Il est a moitié fou, ou du moins fortement traumatisé par son lynchage. Il est devenu borgne, sa hanche droite est blessée ce qui le fait boiter et sa main gauche est paralysée (sans compter les dents en moins). Il passe son temps à prier et a demander pardon pour ses péchés. Ce sont à peu près les seules paroles sensées qu'il dira. Le prêtre leur dira qu'il est toujours comme ça, peut-être pour expier ses fautes...

3ème partie : Innocent ? A voir...

La maison des soins :

Trônant fièrement non loin du quartier pauvre, cet édifice est dirigé par l'un des notables de la ville, ami de Aldebert. On y soigne pour presque rien les plus démunis, mais vu la qualité des herbes présentes en ce lieu, les plus nantis ne rechignent pas non plus à demander des soins auprès de cette institution, même s'ils payent le prix. Les joueurs pourront y faire quelques emplettes s'ils le désirent.

Lors de leur attente dans le hall, ils voient des porteurs rentrer avec des petits barils et des sacs. Lors du transport, l'un des porteurs fait une chute, répandant sur le sol le contenu de l'un des petits barils. Un jet réussi en Lore technical * Herb lore permet de reconnaître des fleurs d'Acaana. Etrange la présence de ces fleurs à partir desquels ont fabrique un poison particulièrement létal et onéreux dans une maison de guérison, non ?

Quoiqu'il en soit, l'homme qui surveillait la réception des colis arrive précipitamment et passe un sacré savon au fautif, tout en l'aidant à ramasser le plus vite possible le contenu du baril. Toute question à propos de ces fleurs le rendra blême et il s'en ira sans répondre.

Soren Linungren :

C'est lui qui dirige la maison des soins. Il a le front marqué par des rides qui accentuent la gravité de son visage. Il recevra les PJs à leur demande, mais s'ils commencent à dire qu'ils font une enquête au nom du bailli à propos du procès, il se méfiera d'eux et évitera de leur donner des informations. Les espions sont partout et les têtes tombent vite...



Miriël - juillet 98

Le mieux est encore de l'aborder en prenant fait et cause pour Aldebert, il se méfiera moins mais restera prudent tout de même, c'est un homme d'expérience.

▪ Informations générales ;

Il était un ami proche de Aldebert et est outré et peiné de sa condamnation. Il a témoigné contre l'accusation, persuadé que ce faux procès cache des choses plus importantes. Comme toutes choses au Salthar d'ailleurs.

Il n'avait pas de ressentiment particulier envers le pouvoir, mais cette injustice le révolte. Un homme aussi généreux et sans reproche ne méritait ce sort. Pour lui, le procès a été mené trop rapidement par le bailli et ce dernier devrait abandonner son poste avant qu'il ne commette d'autres injustices de cet ordre.

▪ Informations supplémentaires ;

Aldebert lui avait parlé de l'étrange conversation qu'il avait capté au château, sans être sûr des propos qu'il avait réellement captés tellement ils étaient lourds de sous-entendus. Il n'a pas parlé des personnes impliquées car il craignait des représailles.

En ce qui concerne le bailli, il tient à écrire une lettre au duc lui-même pour protester si les choses ne changent pas d'ici peu.

Et si on le questionne à propos des fleurs d'Acaana ? Il feindra la surprise avant de dire qu'ils se servent parfois de doses minimales de poisons pour vaincre certains maux.

▪ Informations réservées au MJ ;

Soren dirige l'établissement dans lequel le trafic de drogues et autres poisons s'organise. Il est parfaitement au courant de tout ce qui s'y passe, car il agissait de concert avec Aldebert. Bien entendu il traitait avec les burgons, mais en aucun cas il n'avait l'intention de trahir, juste

pratiquer du commerce de plantes illicites. Cela dit, nous sommes au Salthar... Jusqu'où va l'illégalité avant de tomber dans la trahison ? Après tout, le poison pourrait servir aux accidenteurs burgons contre le Salthar !

Pendant ce procès, la couverture qu'offre la maison de guérison a bien failli s'écrouler, heureusement que toutes les pistes n'ont pas été exploitées. Ceci dit, il a d'autres soucis, car un contact burgon qui lui avait commandé de grandes quantités de plantes diverses s'est rétracté avec l'agitation qu'il règne actuellement à Helz. La marchandise est donc toujours présente dans l'établissement.

Lors de l'entretien, l'homme qui surveillait le déchargement (Dunstan) entrera dans la pièce et marquera un arrêt lorsqu'il verra que les joueurs sont là (surtout s'ils ont reconnus les plantes). Soren ira alors discuter à voix basse près de la porte. Il voulait juste dire qu'il allait « les » voir ce soir, à la taverne du « temple d'or » (les contacts burgons). Il relate également l'incident du porteur à Soren, tout en regardant les PJs.

Dunstan :

C'est le bras droit de Soren pour toute l'organisation de la maison de guérison. C'est également lui gère le commerce de plantes avec les burgons. Il évitera les joueurs au maximum car depuis la condamnation de Aldebert, il se méfie encore plus de tous ceux qu'il ne connaît pas. S'il a l'impression que les joueurs ont reconnus les fleurs, il n'hésitera pas à peser sur Soren pour les éliminer. Toute conversation engagée avec lui sera très brève et il ne répondra que par monosyllabes s'il daigne répondre... En tout cas, il n'a pas témoigné lors du procès et il ne connaît pas le vrai rôle de Heran Volmart dans cette affaire.

Heran Volmart :

Il vit dans un bâtiment à trois étages, mais l'homme ne sera pas présent lors de la visite des PJs et pour cause, c'est l'un des contacts avec les burgons. Par contre, sa voisine du dessous, qui est très curieuse et toujours prête à « rendre service » à cet homme qu'elle n'aime décidément pas, abordera les joueurs en commençant à dire qu'il doit encore être à cette taverne non loin d'ici, le Temple d'or. *« Il y va régulièrement, je l'ai aperçu plusieurs fois entrer et sortir de cette taverne. De plus, il donne régulièrement rendez-vous à des gens là-bas. Ne croyez pas que j'épie ses discussions, mais vous savez, on entend parfois bien des choses à travers les murs. C'est comme ces filles qu'il ramène... »*. En bref, c'est la mégère parfaite !

Quoiqu'il en soit, Heran se trouvera à la taverne le soir même, dans une pièce à part avec six autres personnes. S'ils demandent au tavernier où se trouve Heran, il leur demandera qui ils sont et de patienter quelques minutes. Il s'en va ouvrir une porte au fond de la salle. Un homme ressort avec le tavernier, il s'agit de Dunstan qui les regarde avec des yeux ronds comme des billes, puis se reprend et dit d'un ton agressif ; *« Que faites-vous là ? »*. A priori, il n'a aucune raison valable d'empêcher les PJ de le rencontrer, mais ils n'ont pas intérêt à faire mention de l'Acaana sans quoi, Dunstan leur mettra sur le dos une bande d'accidenteurs. Il leur demande d'attendre à une table, Heran les verra lorsqu'il aura fini avec son rendez-vous. S'ils forcent la main pour le voir maintenant, ils verront alors les émissaires burgons et cela ne sera pas très bon pour eux, les accidenteurs là encore ne seront pas loin.

Heran est un homme grand et sec, au visage anguleux. Il est d'un naturel nerveux, mais il essaye néanmoins de parler avec les PJ avec courtoisie. Cité en tant que témoin lors du procès, sa fonction est celle d'un négociant en herbes rares.

- Informations générales ;
Il connaissait bien Aldebert car il traitait beaucoup avec lui. De plus, il avait les moyens d'acheter des plantes de bonne qualité, donc une meilleure marge pour lui. Il ne veut pas se mêler de la politique intérieure du Salthar pour ne pas nuire à ses affaires, mais malgré tout, il trouve cela un peu expéditif. Certes ce n'était pas toujours un homme facile en affaires, mais cela n'en était que plus intéressant.

- Informations pour le MJ ;
En fait, Héran a eu une entrevue un peu violente avec Aldebert la veille de son arrestation. Ce dernier, trouvant que le négociant devenait trop gourmand, avait décidé de cesser le contrat qui les liait. Quand Héran a appris que Aldebert a été arrêté pour trahison, il a saisi l'opportunité de se débarrasser de son ancien client pour continuer à traiter de façon juteuse avec la maison des soins. Il a simplement fait parvenir un pli anonyme au sénéchal, lui indiquant simplement que Aldebert trafiquait avec l'ennemi burgon.

Le Baron Lysander de Lioven :

On peut le joindre sur ses terres, situées à environ 1 jour de marche de Helz. Il a

visage rond et un nez bourbon, richement vêtu, il a toujours se ton un peu protecteur et supérieur qu'abordent généralement les nobles. Surtout ici, en Arbenfeld...

Ce qu'il savait de Aldebert, ce sont surtout ses réceptions. Il ne l'a jamais vu trahir la cause saltharite. Au contraire, affirme-t-il, c'était un fervent défenseur du Salthar. C'est du moins ce qu'il a dit lors du procès. Sinon, Aldebert lui fournissait à l'occasion quelques plantes relaxantes ou aphrodisiaques pour qu'il puisse droguer quelques concubines. Cela, bien sur, il n'en dira rien, du moins pas ouvertement.

Ce baron a une forte influence sur d'autres barons de la région et il commence à se demander s'il n'irait pas faire pression pour réclamer la démission du bailli, ce qui est toujours délicat. Mais un crime, car pour Lysander il s'agit d'un crime et non d'un procès, justifie que les nobles refusent de payer leurs impôts.

D'autres barons, ou du moins appartenant à la noblesse locale voyaient d'un bon œil Aldebert, les réceptions n'y étaient pas étrangères, mais ils ne pourront pas dire quoique se soit de réellement utile aux joueurs.

Evénements lors de la 2^{ème} et 3^{ème} partie:

Une petite bagarre de bar

La taverne du « Godet noir » est donc un lieu peu fréquentable. Les joueurs ne sont pas connus ici et tout le monde les regarde d'un œil louche, jugeant aussi bien leur force que leurs richesses. Un groupe de quelques roturiers éméchés les abordent en leur demandant « poliment » de leur donner leur or, sous couvert de rires gras. Tout ceci va bien entendu rapidement dégénérer en bagarre. Attention, sortir son arme risque de s'attirer les foudres de tout le bar, car tout le monde se moque d'une

banale bagarre (au contraire, cela met un peu d'animation), mais les armes de combat sont normalement sorties pour tuer. Laisser les user de leur compétences de Special attacks * Brawling et de Martial Arts Strikes * Boxing (pour le combat aux poings) et donnez dans les actions spectaculaires, cela défoulera tout le monde dans ce scénario qui n'est pas basé sur l'action.

La porte sud : visite discrète de Selwyn en ville

Voyant que cela se passait plutôt mal pour lui, Selwyn a décidé de s'exiler hors de la ville pendant la préparation de son départ. Il s'est arrangé avec les gardes chargés de la surveillance de la porte sud pour qu'ils le laissent rentrer pendant la nuit. Il leur donne bien entendu tout ce qu'il faut pour se taire.

Des jets en Awareness Searching * Surveillance à -35 (-10 pour la difficulté, car Selwyn fait un peu attention et -25 pour la nuit), sont nécessaires pour ne pas louper sa rentrée et le suivre dans les rues de la ville.

Il se rend à sa taverne régulièrement la nuit tombée pour préparer son départ (réunir des fonds, etc.) avec l'aide de son cousin. Malgré le fait que Grendel condamne le geste de son cousin, il est prêt à l'aider pour partir de la ville.

Si les PJs arrivent à le rattraper et à la questionner dans la rue, il n'avouera rien tant que les joueurs n'emploient pas de moyens violents (sinon les représailles de Kern lui vaudront la mort). S'ils commencent à le battre ou à le torturer (on ne sait jamais...), ou s'ils le séquestrent pour un interrogatoire poussé (Influence * Interrogation), il leur avouera qu'il a menti mais il ne donnera pas le nom de la personne qui l'a poussé au mensonge car dit-il : « autant me tuer tout de suite, car un aveu sera ma mort certaine ». Maintenant, ils peuvent le questionner à la taverne. Dans ce cas, Grendel est beaucoup plus fébrile que Selwyn, il essaye de les payer pour leur silence car il ne veut pas que l'on sache qu'il héberge son traître de cousin (aux yeux du peuple) sous son toit. Dans tous les cas, il cherche à ce que les PJs partent vite (mais dans ce cas, ils ne sauront pas forcément que Selwyn a menti).

Le mystérieux visiteur de Kern

Cette rencontre ne pourra avoir lieu que si les PJs rendent de nouveau visite au sénéchal, quelque soit la raison. Ils pourraient avoir besoin de renseignements supplémentaires, par exemple pour identifier le sceau sur le fragment de cire. Lors de la sortie des appartements de Kern, ils aperçoivent derrière une colonne (Awareness Perception * Alertness) un homme encapuchonné qui reste dans l'ombre d'une colonne. Après leur passage, il se dirige vers les appartements de Kern. D'ailleurs, ce dernier est toujours sur le pas de la porte les regardant s'éloigner. Les deux hommes finissent par rentrer... S'agit-il d'un espion ? D'un assassin à la solde de Kern ? Est-il là pour eux ? A vous de voir... Dans tous les cas, faites faire de temps en temps un jet à vos joueurs sous Awareness Perception * Alertness afin de les stresser un peu.

Assassins de Kern

Le sénéchal n'emploiera cette méthode qu'en dernier ressort, il préfère de loin les emprisonner et les faire accuser au cours d'un procès (même truqué). Il déteste par dessus tout ces techniques d'assassinat qui ressemblent trop aux techniques burgondes. Ceci dit, si ces derniers approchent trop près de la vérité et qu'il n'a aucune raison valable de les arrêter il n'hésitera pas. A vous de voir le moment le plus propice à leur intervention. Les assassins essaieront de les tuer de préférence la nuit, dans leur(s) chambre(s) à l'auberge.

Assassins burgonds

Ils agiront dans la plus pure lignée des accidenteurs burgonds. Ils procéderont par petits incidents au début ; chute de pierre d'un toit, empoisonnement de repas s'ils en ont la possibilité et en dernier recours le guet-apens en pleine ruelle.

4ème partie : Dernières preuves ?

Bon, la situation est décidément un peu brouillonne... Le sénéchal semble plutôt antipathique, l'entourage de Aldebert semble avoir quelque chose à se reprocher. Il va peut-être falloir se débrouiller par ses propres moyens pour comprendre ce qui se passe. Ceci dit, si vos joueurs se sont déjà fait une idée claire et précise tout en négligeant certaines voies, laissez les faire et adaptez la fin en tenant compte de ce qu'ils vont dire au bailli.

Pour la maison des soins, le mieux est encore de suivre les principaux protagonistes. En général, le client burgon négocie en ville, mais les échanges de produits se font en dehors de Helz. Voyez comment les joueurs veulent agir et n'oubliez pas qu'un espion à la solde de Kern est peut-être en train de surveiller leurs mouvements. Il pourrait par conséquent découvrir ce qui se cache derrière la couverture de la maison des soins. Des arrestations sont à craindre... Sinon, une incursion discrète dans l'établissement permettrait d'aller chercher

des preuves à rapporter au bailli ou au sénéchal. Ce ne sera pas de toute simplicité car un établissement recelant autant de « trésors » est tout de même sommairement gardé.

Une incursion discrète dans les appartements de Kern ou de Orlando va permettre aux joueurs de trouver des preuves écrites du plan du sénéchal (dans les appartements de Kern). Dans les appartements de Orlando, on peut trouver le livre des comptes du bailliage, avec les preuves du détournement de certains fonds (Lore Technical * Trading lore). Une incursion par effraction peut se révéler très délicate à mener car le château est bien entendu gardé, par contre, en faisant une diversion c'est possible (mais vite !). Laissez donc vos joueurs décider de la méthode à adopter. Je vous rappelle qu'ils peuvent entrer tout à loisir au château, c'est pour rentrer dans les appartements de Kern ou de Orlando qu'il va falloir trouver une technique.

Hypothèses pour une fin

En fonction des actions des joueurs, la fin peut changer du tout au tout.

Il peuvent découvrir les agissements du sénéchal et le dénoncer au bailli. Kern sera alors jugé et condamné (à moins qu'il n'ait eu le temps de s'enfuir). Le bailli leur sera fortement reconnaissant pour avoir fait la lumière sur cette affaire. Le calme reviendra sur Helz et les esprits se calmeront.

Dénoncer les membres de la maison des soins pour leur trafic peut être positif aux yeux des autorités mais pas forcément aux yeux de la population. Faire chanter les membres de cette organisation (pourquoi pas ?) est possible pour avoir quelques avantages en nature, mais il ne faut pas être trop gourmand...

Le trafic de plantes peut être mis à jour par les espions avant les joueurs s'ils hésitent à le faire eux-mêmes, auquel cas les joueurs pourraient être accusés de masquer un trafic. Le sénéchal n'hésitera pas à supprimer toute source susceptible de contrecarrer ses plans.

Si Kern est écarté de tout soupçons par les PJ, ce dernier continuera son plan visant à déstabiliser le bailli. A vous d'imaginer la suite...

Copyright Iron Crown Enterprise pour les images (sauf mention contraire).

Rolemaster, JRTM et Shadow World sont des marques déposées par ICE et Hexagonal pour la France.

Paorn est un monde développé par le magazine Casus Belli. Le logo de Paorn est propriété de Casus Belli.

Merci à Miriel pour ses portraits.

Les illustrations ici présentes ont été reproduites grâce à l'aimable autorisation de leurs propriétaires et dans le cadre du Site de l'Elfe Noir (SDEN).