

Scénario de conflit

Les Justiciers de Féverraie

En Bref

Scénario prévu pour 5h de jeu.

5 Joueurs - Personnages pré-tirés

Objectifs : Recherche, résolution de conflit

Quête pour le peuple et guilde de l'Ombre

Thèmes abordés : Justice et instabilité

Sommaire

[Introduction p1](#)

[Avant de jouer p2](#)

[En jeu p3](#)

[Descriptions p4](#)

[Pour aller plus loin p6](#)

Introduction pour les joueurs

La situation politique actuelle de Féverraie est au plus mal. Le pouvoir local est déserté et la guilde de l'Ombre prend ses aises. Quelques citoyens tentent de s'en sortir coûte que coûte, quitte à faire la loi eux-mêmes. Ces justiciers manquant d'organisation et de discernement, ils font autant de mal que de bien à la bourgade. Des aventuriers doivent être dépêchés sur place, forts de leur regard nouveau et extérieur, afin d'apaiser la situation.

L'Empire d'Ebène a tendance à s'équilibrer entre les différents pouvoirs officiels, économiques et populaires. Mais il arrive parfois que cet équilibre soit suffisamment perturbé pour que la population en pâtisse. C'est notamment le cas à Féverraie, petit bourg du comté d'Abriville, qui se retrouve délaissé par les instances impériales lorsque les problèmes arrivent. L'échevin et l'intendant sont morts dans des circonstances indéfinies et personne ne revendique actuellement le pouvoir local. Cette situation impacte grandement le commerce, la sécurité et le bien-être des citoyens. La guilde de l'Ombre en a donc profité pour mettre la main sur les activités de la ville et en a fait une base assez importante dans la région. Face à la prolifération des criminels et à l'incapacité des gardes de réagir en l'absence de commandement décent, quelques habitants ont formé un regroupement de justiciers masqués. Ils luttent contre le crime et du coup sapent l'autorité des rares gardes encore en poste, dépourvus de capitaine. Mais surtout, ils mettent des bâtons dans les roues de la guilde de l'Ombre. Ils sont plein de bonnes intentions mais ils manquent clairement de discernement et au final, malgré leur action contre le crime, ils n'améliorent en rien la situation...

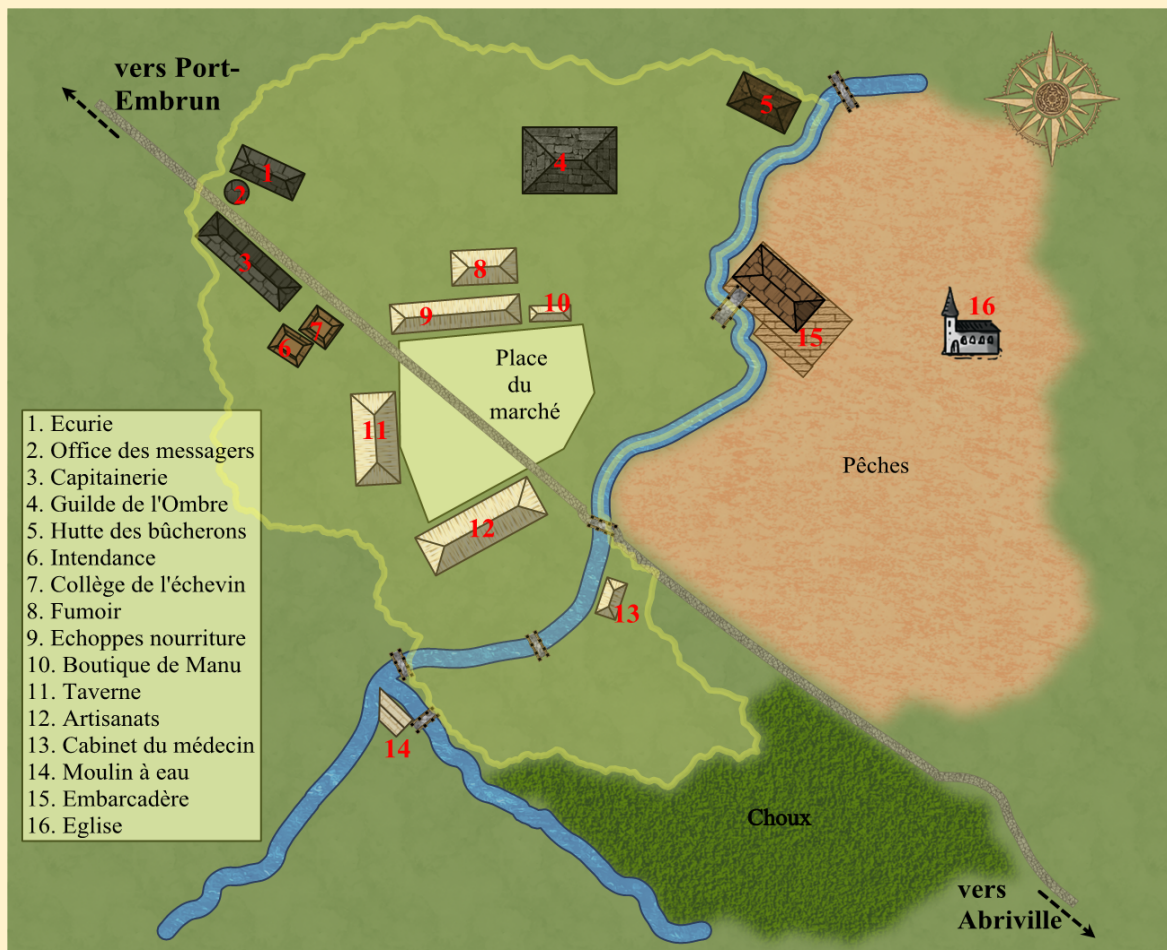
Un ancien commerçant de Féverraie, Manu, essaye de recruter des volontaires à Port-Embrun pour débloquer la situation. Son travail a été mis à mal par le climat actuel et ses doléances auprès des instances impériales sont restées sans réponses. Il cherche avant tout à redonner à son village natal une vie décente. De son côté, la guilde de l'Ombre, en colère face à ces justiciers, décide d'envoyer quelques bons éléments pour procéder à une élimination efficace. Ces agents rejoindront donc incognito l'équipe formée par Manu en se faisant passer pour de simples aventuriers-mercenaires. Le groupe de joueurs aura donc deux partis, aux objectifs visiblement concordants mais ne servant intrinsèquement pas la même cause. Cette dichotomie ne doit pas empêcher le groupe d'avancer dans un premier temps mais doit tout de même exister pour éviter une résolution trop extrême.

Avant de jouer

Le contexte

Avec l'échevin et l'intendant morts, représentants du pouvoir civil et étatique, le bourg de Féverraie se retrouve sans aucune gestion politique ou administrative locale. La garde, n'ayant plus nommé de capitaine depuis longtemps suite à une longue période de calme, se retrouve débordée par les événements. La guilde de l'Ombre a pris le contrôle du commerce des environs et a des vues sur les postes politiques laissés vacants. Les commerçants et artisans font ce qu'ils peuvent pour survivre mais beaucoup ont déjà fermé boutique ou déménagé dans une autre ville. La route commerciale passant par Féverraie était déjà peu fréquentée avant, elle est maintenant désertée. Le marché se tient toujours tous les deux jours avec une alternance nourriture-artisanat mais avec de moins en moins d'étals. Le peuple s'enlise donc dans un climat de peur et de précarité rare en Ebène. Cette situation exceptionnelle a poussé des hommes et femmes à se croire au-dessus des lois et à rendre justice eux-mêmes. Ce groupe de cinq justiciers mettent tous leurs efforts dans l'endigement de la progression de la guilde de l'Ombre et dans l'arrestation souvent létale de ses membres. Malheureusement, ils sont si galvanisés par leur statut de justiciers qu'ils vont trop vite en besogne et font autant souffrir les citoyens de Féverraie que les agents de l'Ombre.

La zone de jeu



En jeu

Les idées à suivre

Globalement, les joueurs doivent enquêter une fois arrivés sur place et choisir ensuite leur plan d'action. Sans oublier le fait qu'une partie d'entre eux ait des ambitions différentes. Ces joueurs auront une marge de manœuvre plus grande avec les autres membres de la guilde de l'Ombre présents à Féverraie. Diplomatie et violence seront ainsi à mesurer selon la situation et la tournure des événements.

- L'arrivée en ville ouvrira la phase d'enquête. Les joueurs peuvent interroger les gardes, les commerçants et les habitants du village.
- La récolte d'indices doit permettre d'identifier petit à petit les justiciers de Féverraie. Le médecin est parmi les plus simples à repérer, mais les gens auront tendance à le couvrir.
- Si les gardes voient d'un mauvais œil les exactions des justiciers, ils font cependant illusion auprès du peuple. Un courant de sympathie les soutient et les joueurs risquent d'avoir du mal à convaincre le peuple de la réalité de leurs actions.
- Sur place, la guilde de l'Ombre peut servir de support à une partie du groupe.
- Les joueurs peuvent opter pour la diplomatie et tenter de convaincre certains justiciers de cesser leur guérilla. Cependant, tous ne se soumettront pas, loin de là. Une confrontation directe peut en découler. Attention à l'escalade de la violence qui risque de suivre.

Les aboutissements possibles

- Les deux fins extrêmes sont évidemment possibles. Les justiciers sont neutralisés en douceur ou passés par le fer. Ce n'est cependant pas la voie la plus probable. La fin sera certainement toute en nuances selon les actions des joueurs.
- La grande question sera dans le choix de la violence ou d'une voie plus pacifique. Orientée évidemment selon les intérêts de chaque groupe d'influence. Là encore tous les extrêmes sont possibles, même si les nuances primeront.
- Il est possible de rallier certains justiciers au parti des joueurs et de faire implorer leur groupe. Il faudra toute la ruse des joueurs pour maintenir la pression sur les bons membres au bon moment.

Les points cruciaux

Dans la phase d'enquête, il y a un moment de bascule pour les joueurs quand ils commencent à découvrir la réalité du terrain. Les justiciers commettent moult exactions mais sont pétris de bonnes intentions. Il faudra aux joueurs trancher sur la marche à suivre et sur leur rôle dans tout ce bazar. Deux plus, la guilde de l'Ombre comme les justiciers sont des groupes d'influence et disposent de quelques protectorats sur les boutiques du village. C'est là aussi une découverte qui se fera aux dépens des joueurs. Enfin, la première nuit sera décisive dans les relations entre les joueurs et les justiciers. Une confrontation directe semble immanquable si les premiers sortent sans préparer le terrain un minimum. Les justiciers ne faisant pas dans la dentelle, les arguments présentés à chaud par les joueurs ont peu de chance de les atteindre.

Descriptions

Liste des personnages

Les justiciers :

- **L'Albatros / Alfrat**, médecin : Praticien reconnu et apprécié à Féverraie, il est en première ligne pour assister au mal-être de ses concitoyens. Il sort donc la nuit pour les défendre, toujours affublé de son masque de médecin en bec d'albatros et d'une toge d'un blanc immaculé. Couplant ses connaissances en anatomie et en poisons, il saura être un adversaire de taille face aux assassins de la guilde de l'Ombre.
- **Force Tranquille / Gortas**, bûcheron : Tenant plus de l'ours que de l'homme, autant par sa carrure que par son intellect. Fort d'un caractère placide, il sait cependant faire preuve d'un bon sens pratique. Il arbore une cagoule grossière pour cacher son visage la nuit. Mais ceci étant le seul détail changeant de sa tenue, hache comprise, il ne fait pas longtemps illusion.
- **Le Scarabée Divin / Elsthan**, prêtre : Son église a fortement subi les agitations locales. Elle a en effet été détruite à plusieurs reprises, si bien que ce n'est plus qu'une petite chapelle en bois à l'extérieur du village à présent. Cela n'a pas manqué à plonger ce pieux personnage dans une certaine folie. Il cherche ainsi à purifier par le feu le moindre méfait. Il sort la nuit dans un déguisement insectoïde très élaboré mais peu pratique et armé de deux torches.
- **Flamme Fatale / Aureleï**, prostituée : Très à l'aise dans sa profession indépendante, elle déplore le désordre ambiant mettant à mal son affaire. Sa langue bien pendue et se fougue lui valent de souvent passer pour la meneuse du groupe. Une voilure noire d'où sort sa chevelure rousse lui sert de masque. Elle pratique une magie de feu assez rudimentaire, d'origine inconnue. Elle est également très douée pour amener les hommes à suivre ses décisions.
- **Rouleau Extermination / Gertrude**, boulangère : Un mère de famille, aussi imposante qu'un ogre et aussi irascible qu'un dragon. Sa haine du désordre et la mort de son fils dans une émeute récente l'ont menée à s'armer contre la guilde de l'Ombre. Elle porte une peau de lycan et cache son visage avec un crâne de troll. Ses puissantes mains nues entraînées par le pétrissage de la pâte à pain peuvent aisément briser une cage thoracique.

La guilde de l'Ombre :

- **Yami**, chef de l'opération : Jeune femme blonde à l'apparence enfantine, elle est en vérité très influente au sein de la guilde de l'Ombre. Son aspect innocent n'est que l'une de ses armes de prédilection pour tromper et manipuler son entourage.
- De nombreux hommes de main, se faisant souvent passer pour de simples villageois.

Les autres villageois :

- **Manu**, revendeur d'alcools locaux : Commanditaire de la mission, très attaché au bourg.
- **Karl**, le tavernier : Homme fier et travailleur. Il a l'air épargné par la situation, sûrement de par sa profession qui rassemble honnêtes gens et malandrins autour d'un verre.
- Les commerçants locaux : Certains s'en sortent trop bien pour ne pas avoir d'arrangements avec la guilde de l'Ombre. D'autres sont sous le protectorat des justiciers, qu'ils soutiennent. Une dernière catégorie comprend les laissés pour compte, souvent dans la misère.

Listes des lieux

- **Office des messagers et Capitainerie** : Seuls bâtiments officiels encore en activité. Les messages par corbeaux sont encore disponibles, bien que souvent surveillés par la guilde de l'Ombre. Les gardes restants patrouillent le jour mais laissent la nuit aux mains des autres forces en présence. Aucune manœuvre particulière n'est organisée et les classes militaires des jeunes habitants ne sont plus prises en charge depuis plusieurs mois.
- **Quartiers de la guilde de l'Ombre** : Ils correspondent à un regroupement d'entrepôts et manufactures au nord du bourg. La zone est protégée par des hommes de main et les citoyens de Féverraie n'y ont pas accès.
- **Hutte des bûcherons** : Située tout au Nord du bourg, près de la forêt. Elle reste inoccupée la journée et sert de refuge la nuit. On peut y trouver la cagoule de Force Tranquille dans un genre de casier, au nom de Gortas.
- **Intendance et Collège de l'échevin** : Abandonnés depuis longtemps et évités comme s'ils étaient maudits. Des archives y sont encore présentes mais s'arrêtent juste avant le début des hostilités.
- **Boutique de Manu** : Elle est actuellement inoccupée mais les aventuriers ont l'autorisation du propriétaire d'y loger s'ils préfèrent éviter la taverne. Si Manu a pu laisser entendre qu'il devait rester du stock de divers alcools, il a été pillé entre temps.
- **Taverne** : Seul lieu de vie encore intact au village, tout le monde s'y retrouve sans distinction. Un peu comme si c'était devenu tacitement une zone neutre pour toutes et tous.
- **Cabinet du médecin** : En activité le jour, fermé à clé la nuit. Il ne fait aucun doute que le médecin est l'Albatros. Il s'oppose ouvertement à la présence de la guilde de l'Ombre et son costume de nuit est trouvable dans un coin du cabinet, presque à la vue de tous.
- **Embarcadère** : Quelques marins y gèrent le peu de commerce fluvial passant encore par ici. Trois cabanons se trouvant à l'arrière servent de domicile et de lieu de travail pour des prostituées. Cependant, les deux premiers sont abandonnés à l'heure actuelle. Le dernier est toujours en activité, occupé par Aureleï, une rousse flamboyante.
- **Eglise** : Petite bâtisse en bois, construite à la va-vite et branlante. Laisse bien à l'écart du bourg pour la protéger des incidents qui ont pu détruire ses précédentes installations en centre-ville. Elle est rarement ouverte, le prêtre s'étant reclus dans sa folie. Mais elle est de toute façon rarement visitée, la plupart des citoyens ayant perdu l'habitude de se recueillir.
- **Échoppes et artisans** : Ces différentes boutiques se trouvent autour de la place du marché. Certaines sont désertes, beaucoup décrépissent mais quelques unes profitent d'une prospérité suspecte.

Pour aller plus loin

Sitographie

- Tout savoir sur la hiérarchie sociale en Ebène : <http://lcnjdr.fr/histoire-2/hierarchie-sociale/>
- La vie dans les villages de campagne : <http://lcnjdr.fr/commerce/villages/>

Inspiration

Ce scénario s'inspire globalement d'œuvres telles que Watchmen d'Alan Moore où les diverses productions s'y réfèrent à leur tour. De fait, il utilise le phénomène des "Vigilantes" en le plaçant dans la société impériale. Dans un cadre où les lois et l'état ne suivent plus, il est tentant de se faire justice soi-même, mais à quel prix ?

- **Kick-Ass** (film), **Wikipedia** : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Kick-Ass_\(film\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Kick-Ass_(film)) (Site)
- **Vigilante** (auto-justice), **Wikipedia** : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Auto-justice> (Site)
- **Watchmen** (comics), **Wikipedia** : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Watchmen> (Site)

Bon jeu et bon voyage dans l'univers des Chroniques de Nebomore !

N'hésitez pas à nous faire vos retours sur ce scénario :

<http://lcnjdr.fr/competence/recits-de-partie/>