

Scénario d'enquête

Procès d'animaux

En Bref

Scénario prévu pour 5 à 6 h de jeu.

5 Joueurs - dont un voleur dans l'équipe

Objectifs : Enquête, Manipulation

Quête scénarisée

Thème abordé : Justice et corruption

Sommaire

[Introduction p1](#)

[Avant de jouer p2](#)

[En jeu p3](#)

[Descriptions p4](#)

[Pour aller plus loin p5](#)

Introduction pour les joueurs

“Oyez ! Oyez ! Citoyennes et Citoyens ! En notre bonne cité de Fort Ico se tiendra dans deux jour le procès opposant la famille Aubergnac, issue de la noblesse locale, à la famille Roquetelet et ses témoins. Ces derniers sont attendus devant la justice pour déterminer si oui ou non il auraient pu empêcher la mort de l'héritier Aubergnac âgé seulement de cinq ans. Rappelons que les faits se sont produits il y a quelques jours, lors du marché, où l'enfant a été retrouvé mort non loin d'un porc attiré sur place par les marchandises du stand Roquetelet. Ce marchand et batelier bourgeois a été depuis retenu sur place ainsi qu'un artisan faisant parti de ses passagers. Il est notamment accusé d'avoir été un témoin passif et d'avoir donc permis la mort du malheureux enfant. Le propriétaire du porc sera lui aussi jugé lors de ce procès.”

Discours du crieur de Fort Ico

Vous incarnez ici des agents de liaison de la guilde de l'Ombre. Votre mission est des plus simples. L'artisan Elias de Noircorbeau impliqué dans cette affaire est utile à la guilde, il doit en réchapper. Il est impératif qu'il continue son voyage vers Faillebraise idéalement en continuant par voie fluviale. De fait, il doit sortir indemne du procès, même si ce dernier s'annonce difficile. La raison en est assez simple, d'autres agents l'attendent en amont pour une affaire qui ne vous concerne en rien. Sachez cependant que la guilde est prête à vous épauler, même si la plus extrême des discrétions est de mise. Pour garantir cela, vous serez introduits auprès de la famille Roquetelet par un agent infiltré. Vous êtes des connaissances présentes sur place pour aider au procès. Retenez bien que la famille bourgeoise ne sera en rien inquiétée par cette affaire, dans le pire des cas elle paiera pour sa liberté. C'est bel et bien Elias, et le paysan pris dans l'histoire, qui sont à plaindre. Charge vous incombe de les faire sortir de là d'une manière ou d'une autre. Gardez juste à l'esprit qu'aucun des deux ne saurait survivre à une justice rendue par ordalie. La famille Aubergnac dispose d'une solide bretteuse prête à en découdre contre tout héros prenant le parti d'Elias. Votre contact vous attend dans une petite taverne sur les quais, non loin du navire amarré de Roquetelet. Il répond au nom de Ben Doublemain. C'est un agent de confiance, même si cette opération est la première qu'il chapeaute. Avec son aide, déjouez l'attaque de l'accusation ou faites extradier Elias de Noircorbeau. Vous avez le choix des armes mais prenez garde à ne pas compromettre l'opération de la guilde.

Avant de jouer

Le contexte

Fort Ico est une cité pleine de contrastes. Siège de l'académie de la guilde des mages, elle est tel un immense phare qui ne parviendrait pas à illuminer son pied. De fait, la basse ville grouille d'agents de la guilde de l'Ombre et la racaille s'y multiplie. Tout l'enjeu de la situation réside dans le fait de savoir quand agir au grand jour et quand attendre son moment. Aujourd'hui, la guilde est contrainte d'agir car une de ses cibles est prise entre deux feux. Il lui faudra cependant bien mesurer les forces à jeter dans la bataille car à trop s'exposer elle perdrait énormément.

L'une des familles nobles de la cité, les Aubergnac, viennent de perdre leur héritier. Le procès les opposant à Roquetelet va démarrer. Ce dernier est jugé responsable, même si tout semble indiqué que l'accident est le simple fruit du hasard. Roquetelet est d'ailleurs loin de s'inquiéter, la situation étant une simple perte de temps pour lui. Si l'accusation gagne, il ne paierait qu'une simple somme d'or. C'est évidemment les personnes prises au milieu des deux géants qui en pâtiraient le plus. Ni Aubergnac ni Roquetelet ne sont dupes de la situation. Le procès se poursuivra néanmoins car une condamnation, même symbolique, viendrait aider au deuil de la mère du malheureux garçonnet.

Au milieu de tout cela, Elias de Noircorbeau est accusé de ne pas avoir porté assistance à la victime. Bien évidemment, il ne pouvait entendre quoi que ce soit dans le tumulte du marché, mais il fera certainement les frais de l'accusation. Son statut d'étranger au milieu d'une querelle locale lui pèse grandement et il faudra toute la ruse des joueurs pour le tirer de là. À noter que l'avocat d'Aubergnac a pour seul consigne de trouver un expédient au malheur de la mère Aubergnac. Elias ou un fermier de passage, peut lui importe réellement.

La zone de jeu

Le gros du scénario se passe dans la basse ville de Fort Ico. Elle est construite le long du Nébra et se constitue d'une place du marché desservant le port, les quais de pêcheurs et diverses zones artisanales. Toute la basse ville est au pied d'une colline au sommet de laquelle trône le fort de l'académie de la guilde des mages et toutes les instances impériales. C'est une ville haute fortifiée et habitée par la noblesse locale. Plusieurs chemins et escaliers y mènent, serpentant entre les maisons cossues de la bourgeoisie. Toutes de pierres et percées d'arcades, l'ambiance y est plus mercantile que dans la ville basse mais la garde y patrouille bien plus. En contrebas, la ville basse ne compte que quelques maisons de pierres, le bois et le torchis y dominent l'urbanisme. Les maisons à colombages constituent d'ailleurs toutes les rues autour de la place du marché. Pour terminer, le procès se tiendra à l'hôtel de ville situé devant la place centrale. C'est un grand bâtiment de pierre accolé au beffroi de l'office des messagers où se rendent tous les membres de l'administration locale pour gérer la vie de la basse ville. Si la ville haute compte elle aussi des salles adaptées, la noblesse préfère rendre justice loin des affaires de la guilde des mages. Cette dernière occupant la majeure partie de la ville haute, ne laissant de la place qu'à quelques instances impériales des plus importantes et évidemment les maisons privées de la haute noblesse. Les joueurs ne pourront circuler dans ces rues que sans arme et sous escorte.

En jeu

Les idées à suivre

La liste des idées à suivre dans ce scénario est assez simple. Il existe un déroulé type que vos joueurs peuvent suivre ou modifier à l'envie. Leur inspiration et le support fourni par la guilde de l'Ombre offre ainsi moult possibilités. Attention cependant à leur faire ressentir le contrecoup de chacune de leurs actions, en baissant leur salaire ou en compliquant leurs relations avec Ben Doublemain. Ce dernier n'appréciera pas forcément de perdre le contrôle de la situation, même si ses compétences en la matière sont toutes relatives.

- La première étape consiste à enquêter sur la situation. Les joueurs doivent comprendre petit à petit que le procès n'a aucune valeur de justice mais qu'une condamnation doit tout de même avoir lieu pour apaiser le chagrin de la famille Aubergnac. Ils peuvent interroger la garde, les accusés, la population et même faire appel à Ben Doublemain pour en savoir plus.
- À mesure que les joueurs avancent, l'accusation va les repérer et se mettre à suivre leurs déplacements. Ils vont pouvoir commencer à anticiper leurs actions et s'en prévenir en déplaçant les témoins gênants par exemple, ou en soudoyant les gardes au nez des joueurs. En réponse, ces derniers vont eux aussi pouvoir passer à l'action.
- Une des grosses étapes est la préparation du procès. C'est le moment où les joueurs vont faire l'inventaire de leurs chances et possibilités pour se préparer au mieux à la scène finale. Ainsi la suite est logiquement le procès en lui-même. Optionnellement, la fuite et l'extradition d'Elias de Noircorbeau peut clore le scénario. Ce serait en somme la mauvaise fin possible.

Les aboutissements possibles

Les aboutissements sont ici assez binaires. Les joueurs peuvent gagner ou perdre le procès. Dans le premier cas ils quittent simplement la cité, dans le second les choses seront plus musclées. À noter qu'un arrangement peut être trouvé avec l'accusation. Pour sauver Elias de Noircorbeau, sacrifier le propriétaire du cochon est possible, ainsi que sa femme qui peut être complice de son mari.

Les points cruciaux

Il y a deux points à ne pas louper dans le scénario. Le premier est la rencontre officieuse avec l'accusation qui peut venir changer la donne pour les joueurs. C'est le moment où ils doivent comprendre les motivations de la famille Aubergnac et le peu de cas qui sera fait des témoins et de la vérité. Le deuxième, le clou du spectacle, est évidemment le témoignage du cochon lors du procès. Ses grognements seront interprétés aléatoirement par l'accusation et la défense, de même que ses mouvements de tête. À noter que pour l'occasion, le cochon sera revêtu d'habits humains et traité comme un citoyen à part entière. En attendant son grand jour, il sera secrètement gardé par la famille Aubergnac. Témoignages du propriétaire à l'appui, il s'agit bien du même cochon que lors de l'incident. Attention, si la situation peut paraître absurde aux joueurs, un procès comptant un animal comme témoin est loin d'être une nouveauté. C'est simplement le premier impliquant des membres de la noblesse. Le cochon ayant d'ailleurs toutes ses chances d'être acquitté.

Descriptions

Liste des personnages

Les membres de la famille Aubergnac :

- Lothar Aubergnac, le père du garçon. Il poursuit le procès pour plaire à sa femme mais son cynisme et sa misanthropie le place quelque peu hors des événements. Il souhaite simplement passer à autre chose. D'un air blasé, il fume la pipe en public et sa longue chevelure est tirée en arrière. Il passera le procès sans dire grand chose.
- Théodoric Aubergnac, cousin de Lothar et chargé de mener le procès. Sa réputation d'impartialité le précède. Il est un magistrat et un lettré très reconnu dans la région.
- Lise Bruguière, avocate de l'accusation. C'est une jeune femme prometteuse attachée à la famille Aubergnac. Elle cherchera avant tout à résoudre cette affaire, qu'importe les circonstances, pour faire ses preuves au yeux de ses employeurs. Elle utilise régulièrement les services de Diane, avec qui elle semble proche.
- Diane, bretteuse et garde du corps attachée à la famille Aubergnac. Selon la rumeur, elle serait une membre éloignée de la famille. En l'état c'est une bretteuse réputée, maniant une longue lame se rapprochant de l'épée des chevaliers. Ce qui est une preuve des moyens dont elle dispose pour se payer une telle lame, et le luxe de la porter aux yeux des autorités.
- Asari, bretteuse et assassine. C'est une femme elfe spécialisée dans les duels au sabre. Elle porte des vêtements traditionnels et se caractérise par la grande discrétion et la retenue propre aux sociétés elfes. Elle n'entrera en action que pour contrevenir aux actions des joueurs.

Les membres du groupe de Roquetelet :

- Barthélémy Roquetelet, bourgeois et marchand itinérant. Il possède une péniche qui lui sert à voyager tout le long du Nébra. Il propose épices, denrées rares et bibelots venus du monde entier. De fait, ses articles sont variés ce qui attire nombre de curieux à chacune de ses venues. Barthélémy porte des vêtements exubérants propre à sa classe sociale. Il peut paraître grossier et passe pour avoir un mauvais caractère. Pourtant, nombre de ses employés apprécient leur situation sociale et les salaires qu'il distribue.
- Elias de Noircorbeau, forgeron voyageant avec Barthélémy Roquetelet pour se rendre à Faillebraise. Il est un expert dans l'artisanat de précision, que ce soit pour réaliser des gravures sur lame ou des sceaux nobiliaires. Il était le jour de l'accident au mauvais endroit au mauvais moment.
- Ben Doublemain, l'agent de liaison avec les joueurs et infiltré dans l'entourage de Roquetelet. C'est un arriviste qui n'hésitera pas à accuser les joueurs si la situation venait à tourner au vinaigre.

Sans affiliation :

- Gilles, paysan et éleveur de cochons. Il tient un stand au marché non loin de celui de Roquetelet pour y vendre ses porcs. Il propose aussi de la viande fraîchement découpée, ce qui fait de son étal un lieu bruyant. Sa vie est sur le point de changer ainsi que celle de sa femme pour une histoire où il ne pouvait rien faire. Les cochons du marché, et nombre d'animaux en ville, étant laissés libres de leurs déplacements depuis bien longtemps.

Liste des lieux

La majorité des scènes de ce scénario se passent dans la basse ville de Fort Ico. Ce n'est cependant pas une liste exhaustive car vos joueurs et vous pouvez très bien créer de nouveaux lieux d'intérêt. Tavernes, maison du crieur, archives de la ville et autres peuvent s'ajouter facilement à l'histoire. De même que les différents bâtiments des pouvoirs locaux.

- Port marchand, situé en aval de la cité, il réunit les navires de tous les marchands de passage. C'est une zone très animée desservant directement la place du marché. Nombre de tavernes bas de gamme y sont accolées. La nuit, l'ambiance y change du tout au tout et les bateliers et autres ouvriers laissent place aux filles de joies et voleurs de bourses.
- Capitainerie, située entre le port marchand et la marina militaire, ses officiels veillent au paiement des taxes de péage et à la bonne organisation de la circulation fluviale. C'est une enclave impériale au milieu de la zone de non-droit de la basse ville.
- Taverne de la Voile Rincée, un établissement premier prix qui tient lieu de repaire pour la guilde de l'Ombre. Elle est cependant assez peu fréquentée et on y trouve que des mercenaires de passage et des hommes et femmes au passé trouble.
- Le navire de Barthélémy Roquetelet, il est amarré non loin de la capitainerie et sous étroite surveillance. Son propriétaire et son équipage y sont consignés. C'est une péniche assez classique disposant de voiles et de bancs de rames, ainsi que de deux ponts de marchandises.
- Place du marché, au cœur de la basse ville, toutes les rues y mènent. Les meilleures boutiques, artisans et tavernes y sont installées. Elle est cerclée de hautes maisons à colombages et mêmes quelques bâtiments de pierre.
- Hôtel de ville, situé sur la place du marché. C'est un grand bâtiment de style impérial composé de plusieurs salles de réception et d'un office des messagers. Un beffroi y est accolé.
- L'Académie des mages, un ensemble de bâtiments situé dans la ville haute. Nul ne peut y accéder et elle ressemble plus à un château imprenable qu'à une académie classique. Quelques bâtiments publics font partie de cet ensemble mais les accès y sont gardés. Ses hautes tours laissent souvent échapper des crissements magiques, des mauvaises odeurs et de la fumée. Nombre d'habitants s'en méfient et évitent même de les regarder.
- Caserne des gardes, située à l'entrée de la ville fortifiée, elle réunit toutes les patrouilles de gardes et quelques officiers de la milice. On y trouve les comptes-rendus des arrestations.
- Prison de la ville, située sous la caserne. Ce sont des cellules taillées dans la roche au confort plus que relatif. Sans lumière, sans nourriture, les prisonniers y attendent leur jugement. Elias de Noircorbeau séjourne là depuis quelques jours.

Pour aller plus loin

Sitographie

Voici les sources ayant servi à préparer ce scénario. Vous y retrouverez des sources habituelles à nos scénarios mais dans des formats variés. Leur consultation peut se révéler une précieuse source d'inspiration pour improviser dans notre scénario.

Les animaux au Moyen Âge (Podcast), **Fréquence Médiévale** :

<http://www.frequencemedievale.fr/frequence-medievale-les-animaux-au-moyen-age/> (Site).

Criminels et animaux (Article), **Actuel Moyen Âge** :

<https://actuelmoyenage.wordpress.com/2019/06/06/criminels-et-animaux/> (Site)

Animaux en procès (Vidéo), **L'Histoire nous le dira** :

<https://www.youtube.com/watch?v=TZGK5DUoNew> (Youtube)

Truie condamnée à mort, dauphins exorcisés... les étranges procès d'animaux au Moyen Âge (Article + Podcast), **France Culture** :

<https://www.franceculture.fr/histoire/truie-condamnee-a-mort-dauphins-exorcises-les-etranges-proces-danimaux-au-moyen-age> (Site)

Inspiration

Ce scénario part du postulat que les animaux peuvent avoir les mêmes droits que les humains, comme ça a pu être le cas au Moyen Âge. Ainsi, ils peuvent participer à un procès comme accusé ou témoin et même espérer le gagner. L'histoire regorge d'exemples de ce type et ce scénario a pour ambition de faire découvrir ces anecdotes aux joueurs.

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

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

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