

Intrigues à Nochet

Synopsis

Dans ce scénario, les aventuriers seront amenés à déjouer une conspiration se déroulant dans la ville de Nochet et ayant pour but de déstabiliser le gouvernement de la cité, représenté par un conseil matriarcal, et d'y imposer des vues favorables à l'Empire Lunar. Pour les puristes de RuneQuest et de Glorantha, je préciserai que ce scénario ne respecte pas à cent pour cent l'orthodoxie historique telle qu'elle est décrite dans les suppléments, mais qu'il correspond à des événements qui auraient pu se dérouler aux alentours de 1620-1625 ST.

Le scénario commence à Nochet, lors du Temps Sacré, où deux événements vont venir se superposer: la célébration d'un grand rituel, qui connaîtra des ratées, et la visite secrète d'une délégation diplomatique de l'Empire Lunar. Les PJ se retrouveront tous, pour une raison ou une autre, impliqués dans le « ratage » du rituel, ce qui fait qu'ils seront chargés, au vu des importantes conséquences magiques que cela peut avoir, de tenter de trouver une solution palliative, une sorte de rituel de remplacement pour que l'année qui s'ouvre ne soit pas placée sous les plus mauvais augures. A cela viendra s'ajouter, éventuellement, l'objectif de démasquer la conspiration, et de mettre ses instigateurs hors d'état de nuire.

Scénario

- **Prélude**

Au départ, le MJ devra prendre les joueurs séparément, ou par groupes en réunissant ceux qui se connaissent déjà, pour leur raconter brièvement leur histoire, et leur dire où ils se trouvent au moment de la célébration du rituel. Vous trouverez toutes ces informations dans les fiches de chaque PJ.

- **La ville**

La ville de Nochet, capitale du royaume d'Esrolia, est non seulement la plus grande ville

du royaume, mais aussi une des plus grandes du monde avec ses deux cent mille habitants. C'est un des plus grands ports de commerce de Genertela, où l'on peut trouver des navires et des marchandises en provenance de tout le continent, et même parfois des cargaisons et des équipages venant de Pamaltela. Le quartier du port est très vaste, et toujours en ébullition, les marins et les marchandises attirant leur lot habituel de commerçants, de voleurs, de tavernes où l'on boit jusqu'à plus soif, et de filles de petite vertu. Attention cependant, dans un pays dominé par les femmes, cette dernière activité est beaucoup moins fréquente que dans d'autres ports, car fortement interdite et contrôlée, à moins que la charmante demoiselle ne fasse partie du culte d'Uléria.

La déesse principale de la cité est Ernalda, déesse de la terre et épouse d'Orlanth, le roi des dieux, ainsi que sa fille Esrola, mère des céréales, vénérées toutes deux dans de nombreux sanctuaires à travers la ville, ainsi que dans les Jardins Suspendus, grand temple situé au cœur de la ville, et consacré au culte d'une foule de divinités féminines de la terre: Ernalda, Esrola, Asrélia, Babeester Gor, Maran Gor, Ty Kora Tek et Voria. Les cultes masculins les plus représentés sont ceux du panthéon orlanthi: Orlanth lui-même, Humakt, Lankhor Mhy, Issarries, mais on trouve également des temples dédiés aux autres époux d'Ernalda: Yelm, Yelmali, .. A noter que les temples « masculins », bien que présents dans toute la ville, sont souvent de moindre taille que ceux des déesses, et qu'il n'existe aucun temple de taille dédié à une divinité masculine, sauf évidemment le Temple de la Connaissance, qui est un des plus importants au monde.

La ville est dirigée par un conseil matriarcal, formé de femmes exclusivement, qui sont issues pour la plupart des élites religieuses. Aucun quota n'est attribué aux différents cultes, même si le culte d'Ernalda-Esrola occupe généralement au moins la moitié des douze sièges du conseil, puisque ses prêtresses sont les plus nombreuses, et de loin. Le conseil décide des affaires de la ville et siège dans l'enceinte

des Jardins Suspendus. Le conseil du royaume, qui ne siège qu'en temps de crise, composé de représentants de tous les conseils matriarcaux du pays, à lui aussi une salle spéciale réservée au sein du temple.

Revenons un instant sur ceux qui sont deux des bâtiments les plus importants de la cité: Les Jardins Suspendus et le Temple de la Connaissance. Les Jardins suspendus sont vraiment le couer de la ville, autant au niveau religieux qu'administratif. Il s'agit d'une immense pyramide échelonnée à base carrée d'une centaine de mètres de côté, qui compte cinq étages, chacun faisant une dizaine de mètres de hauteur. C'est un ouvrage entièrement fait en maçonnerie, avec des pierres d'une couleur ocre. Sur les terrasses poussent toutes sortes de végétation, y compris des plantes qui ne sont pas originaires de la région. Le temple comporte quatre portes, une sur chaque façade, et ce, à chaque étage. Le Temple de la Connaissance quant à lui ressemble à un temple grec: c'est un grand rectangle d'à peu près quatre-vingt dix mètres sur trente, construit entièrement en marbre blanc, auquel on accède par une volée de marches, et entouré sur tout son pourtour par des colonnes, qui supportent un toit très peu pentu, avec un fronton sur la façade principale. à l'intérieur, la plupart des livres et parchemins se trouvent en sous-sol, et ce sont généralement les initiés qui vont les chercher, après que les gens aient dit ce qu'ils cherchaient.

- **Le rituel**

Le scénario commence le soir, lors de la célébration du grand rituel de la fin des ténèbres, qui marque le retour de Yelm le soleil à la surface de Glorantha, et le retour d'Orlanth auprès de son épouse Ernalda, pour la féconder à nouveau et redonner vie à un monde mourant. Pendant la nuit, la plupart des gens de la cité veillent et selon l'humeur, dansent, chantent ou boivent, ou pourquoi pas un savant mélange des trois. Au fur et à mesure que l'aube approche, et avec elle le point culminant du rituel, l'ambiance devient plus calme, de par la fatigue des gens à la fin de la nuit, et aussi de par l'expectation qui entoure ce rituel annuel. Peu avant l'aube, la plupart des gens qui sont encore debout, ou ceux qui se sont réveillés exprès pour la circonstance,

se retrouvent à remplir l'immense place de la Terre, au centre de laquelle se dressent les Jardins Suspendus. Sur une grande table, située sur la première terrasse des jardins, et juste en face des escaliers qui y montent, se trouvent les éléments du rituel: une flamme allumée, placée pour l'instant sous la table, un grand bac rectangulaire rempli de terre, un bol d'argile rempli de graines, et plusieurs ronds d'argile gravés de différentes runes.

Alors qu'une faible lumière grise commence tout doucement à éclairer la scène, les prêtresses d'Ernalda, vêtues de robes blanches de cérémonie, descendent de la terrasse et commencent à danser parmi la foule, les yeux bandés. L'une d'entre elles, choisie au préalable par les prêtresses mais à l'insu de la foule (Briséis cette année), après avoir dansé pendant un certain temps, s'arrêtera et choisira, toujours les yeux bandés, une personne qui sera celle qui devra accomplir les gestes du renouveau pour le rituel. (Ce sera Konrath qui sera choisi) À ce moment-là, toutes les danseuses enlèveront leurs bandeaux, et se dirigeront d'un même mouvement, avec l'élu vers la terrasse du temple. Pendant qu'ils montent, comme celui-ci est un étranger, il faudra brièvement lui expliquer la procédure du rituel, et c'est à Briséis de le faire. Les prêtresses alors se tiendront en retrait, à peu près cinq mètres en arrière, tandis que Konrath devra officier seul... sans se tromper si possible. De toutes façons, quoi qu'il advienne, le rituel ratera. Même si tout a été bien fait, dans un premier temps les plantes pousseront comme prévu, mais soudain elles se fâneront et tomberont en poussière aussi vite qu'elles ont poussé, au grand dam de la foule et des prêtresses.

S'ensuivra un moment de panique, de tristesse, voire de colère, en fonction de si Konrath a fait tous les gestes nécessaires ou pas. Un groupe de badauds peut même avoir envie de s'en prendre à lui, ce qui vous donnera l'occasion de faire intervenir les deux guerrières. Mais bon, ce n'est pas le premier rituel raté, au pire, on aura une année de mauvaises récoltes, et puis voilà... Bref, les gens étant fatigués, ils vont tout doucement rentrer chez eux, laissant les rues désertes, pour au moins la plupart de la matinée. Certains, les plus épuisés ou les plus chanceux, ne se réveilleront que dans la soirée.

- **Le Conseil**

Cependant, les autorités religieuses, elles, ne vont pas dormir. Pas encore. Les membres du conseil matriarcal, qui étaient toutes présentes lors du rituel, vont se retirer pour délibérer de la conduite à tenir. Avant cela cependant, quelques unes d'entre elles font fuser des ordres, prenant les premières décisions: Lyrka et Kallyr devront escorter Konrath au sein du temple, de grè ou de force, Briséis est quant à elle invitée à rester auprès de lui, pour commencer à l'interroger, et Criséis est mandatée auprès du Temple de la Connaissance pour aller quérir un sage, toujours utile pour les interrogatoires... Comme de bien entendu, ce sera Kyrie qui répondra présent. Tout ce beau monde devrait se retrouver donc dans une des salles du temple, ce qui leur donnera éventuellement l'occasion de faire connaissance.. ou pas. Pendant ce temps, à l'extérieur, des évènements graves se produisent: des nuages rouges s'amoncellent assez rapidement au dessus de la ville, se mettant à déverser du sable très fin, et ce, pendant presque une demi-heure. La fin de cette pluie de sable se verra accompagnée de l'apparition de nuées de sauterelles, qui traverseront la ville en direction des champs. À l'intérieur cependant, la réunion du Conseil bat son plein.

Arrêtons nous maintenant un instant sur les membres les plus en vue du Conseil, en tout cas, sur celles qui vont jouer un rôle dans notre histoire.

La première est **Sophia**, prêtresse d'Ernalda, qui est la responsable de l'échec du rituel. En effet, deux jours auparavant elle a procédé à un rituel pour maudire les graines, aidée en cela par deux sorciers, membres de la délégation secrète lunar, qui a été envoyée dans la ville pour contacter et rallier des gens qui pourraient être favorables à la cause de l'Empire en vue d'une possible invasion prochaine. Lors de la réunion du conseil elle reste discrète, cherchant tout au plus à inculper Konrath, un coupable providentiel auquel elle ne s'attendait pas.

Ensuite vient **Elora**, prêtresse de Voria, une jeune fille de 25 ans, douce et charmante, mais à la personnalité et à l'intelligence très

marquées, choses qui lui ont valu sa place au sein du Conseil. Cependant, elle fait des envieuses et des jalouses, puisqu'elle est considérée par nombre de ses paires comme trop jeune pour siéger au Conseil, et plus d'une serait ravie de la discréditer. Elora est la disciple fidèle de Danae, mais elle ne lui a rien dit des soupçons qu'elle nourrit sur Sophia. En effet, elle a eu vent de ses réunions avec des étrangers, de par ses contacts dans les bas-quartiers, mais elle n'est pas sûre que ce soient les lunars dont elle a déjà entendu parler. Lors du conseil, elle prônera la nécessité de faire une quête héroïque pour lever les mauvais augures, chose qu'elle obtiendra grâce à son éloquence et au soutien de Danae.

Danae quant à elle est prêtresse d'Ernalda, une femme bonne, généreuse, mais un peu dépassée par les évènements, et par son poste au conseil, auquel elle n'est pas vraiment préparée. Elle l'a obtenu par son opiniâtreté au travail et son dévouement total envers Ernalda, mais beaucoup, Arsina y comprise, lui reprochent son manque de clarividence. Lors du conseil, elle ne dira pas grand chose, surtout après que la nouvelle des « fléaux » arrive aux oreilles du conseil. Elle est simplement paniquée, affolée, ce qui peut éventuellement tourner les soupçons vers elle, mais elle est blanche comme neige: jamais elle n'aurait fait quelque chose qui puisse perturber un rituel, pour quelque raison que ce soit.

Vient ensuite **Arsina**, prêtresse de Maran Gor, femme d'une quarantaine d'années, très sombre, très austère, toujours très désagréable avec Elora et avec Danae, elle semble avide de pouvoir, mais elle ne prend aucune part dans la conspiration. Qui plus est, elle pourra aider les PJ si ceux-ci viennent lui parler amicalement, et non pas en inquisiteurs, surtout s'ils viennent après la mort d'Elora, si celle-ci se produit, car malgré les apparences elle l'apprécie et l'admire.

Enfin, dernière mais non la moindre, **Andromaque**, la première conseillère, prêtresse d'Ernalda elle aussi, ne joue qu'un rôle secondaire dans cette histoire. Elle a simplement autorisé les contacts de Sophia avec les lunars, mais c'est parce que celle-ci ne lui en a pas révélé la vraie nature. Lors du Conseil, elle soutient la décision de la quête héroïque.

Revenons maintenant aux évènements

concernant les PJ. Après environ une heure, ceux-ci seront convoqués devant le Conseil, pour que Kyrie procède à l'interrogatoire de Konrath. Comme ce dernier, en principe, n'était animé d'aucune mauvaise intention, on l'exculpera, mais on l'invitera aimablement, surtout au vu de son statut d'intellectuel, à se joindre au groupe pour ses recherches. Car il a été décidé que Criséis et Briséis avec Kyrie seraient les responsables de se documenter au Temple de la Connaissance sur les précédents d'aussi mauvais augures, et de proposer au Conseil une quête héroïque qu'ils jugeraient convenable pour contrer ce mauvais sort. Et il a aussi été convenu que Kallyr et Lyrka leur serviraient de garde rapprochée, au cas où... Ensuite, le conseil sera dissous et chacun sera libre de faire ce que bon lui semble.

• **Première journée**

Nous voici donc à un moment où les PJ vont pouvoir agir un peu librement. Rappelons cependant qu'ils sont tous très fatigués, puisqu'ils ont veillé toute la nuit, et déjà une partie de la matinée. Ceux qui décideront de ne pas prendre de repos devront faire des jets sous CONx5 pour ne pas s'endormir la première heure, puis CONx4 et ainsi de suite... Leurs points de fatigue aussi baisseront de manière dramatique, à vous de juger exactement des quantités et des moments où ils en perdront. Pour revenir à leurs activités, il semble logique qu'après un peu de repos au moins, ils commencent par faire ce qu'on leur a dit de faire, c'est à dire, chercher des renseignements sur la quête. Pour cela, mettez à leur disposition tous les suppléments de RuneQuest qu'ils désireront, après tout, c'est bien peu face à tout ce que recèle le Temple de la Connaissance. En farfouillant dans ces pages, ils trouveront certainement de nombreux mythes qui pourraient convenir à la réalisation d'une quête héroïque, cependant, les détails importent peu, puisqu'ils ne seront pas amenés à la faire, sauf cas extrême. Faites-leur sentir de toutes façons qu'une quête, quelle qu'elle soit est très risquée, et qu'ils n'ont peut-être pas les compétences nécessaires pour la mener à bien. Et que rater une quête héroïque peut avoir des conséquences fâcheuses, chose à éviter à tout prix, surtout au vu des événements. Pour qu'ils aient quand même quelque chose à faire à ce

niveau-là, il pourrait être intéressant de leur faire chercher un objet nécessaire pour accomplir la quête, ou un objet avec laquelle celle-ci se trouverait grandement facilitée. On trouvera plus loin des idées sur ce qu'il est possible de faire si jamais cette quête devenait l'axe principal du scénario.

Outre la collecte d'informations, il y a certains événements qui devraient se produire dans la journée, indépendamment du comportement des PJ. En ce qui concerne leur ordre, à vous de voir ce qui colle le mieux à la situation où ils se trouvent.

Premièrement, Elora enverra une de ses initiées, une jeune fille d'une douzaine d'années, à la recherche de Briséis, pour lui donner un rendez-vous et lui faire part de ses soupçons sur Sophia. Elle fixera le rendez-vous dans un endroit discret de la ville, loin du temple, et vers la fin de l'après-midi, au moment du coucher du soleil par exemple. Si Briséis se rend au rendez-vous, Elora ne viendra pas: elle aura été empoisonnée plus tôt dans l'après-midi par Sophia, qui, pour dissimuler ce meurtre parmi d'autres, empoisonnera aussi la soupe de toute une table lors du repas du soir. Les prêtresses et les initiées en effet mangent ensemble lors d'un grand repas le soir, et chaque table se sert d'un chaudron ou d'un plat, en fonction du repas. Si Briséis essaye de parler à Elora ou de la rejoindre dans sa cellule au temple, elle peut arriver avant qu'Arsina passe à l'action. Dans ce cas-là, Elora lui fera part de ce qu'elle sait: que Sophia s'est réunie avec des étrangers plusieurs fois dans les dernières semaines, et qu'au moins une fois ces rencontres ont eu lieu sous la protection d'une compagnie mercenaire appelé La Confrérie du Serpent, que l'on peut contacter à la taverne « Le Chat qui pétune », dans le quartier du port.

Le deuxième événement, est orchestré par un des sorciers lunars, indépendamment de Sophia. Celui-ci a voulu engager un groupe d'une dizaine de guerriers de la Confrérie du Serpent pour tuer les PJ. Ceux-ci ont refusé, disant qu'il était trop dangereux de vouloir tuer autant de personnes autant en vue, après les derniers événements, d'autant plus que la spécialité de la Confrérie n'est pas du tout l'assassinat discret, mais plutôt le soutien lourd lors d'un conflit. Il a alors fait usage de magie pour les convaincre, et a réussi au delà de ses

espérances... En effet, les guerriers sont devenus tellement fanatisés qu'ils se trouvent comme sous l'emprise d'un sort de Berserk Pire, si les PJ sont à l'intérieur de la bibliothèque, voire même du temple, ils n'hésiteront pas à tenter l'attaque frontale, avec le peu de chances d'arriver à quoi que ce soit que vous imaginez... en tout cas, pour ce qui concerne leur mission, mais ils risquent quand même de faire un beau carnage chez les gardes Babeester Gor de n'importe lequel des deux endroits. Essayez quand même de placer l'évènement de telle façon que tous les PJ, même les non combattants se trouvent dans l'obligation de combattre.

Ces événements, plus les différentes initiatives des PJ devraient suffire amplement à couvrir la première journée. À partir de là, l'éventail des possibilités devient trop important, en fonction des actions de chacun, nous allons donc nous limiter à voir les comportements probables de chacun d'entre eux en fonction des cas. Si, comme c'est possible, le scénario sort de ces schémas, il ne vous reste plus qu'à improviser...

- **La suite des événements**

- 1) La conspiration

- Sophia

Si, comme c'est le plus probable, elle est parvenue à éliminer Elora, il n'en reste pas moins qu'elle a pris de gros risques avec son empoisonnement et celui des autres soeurs, et elle cherchera à se faire la plus discrète possible. De plus, après l'action malheureuse du sorcier lunar, elle songera même éventuellement à quitter la ville.

- Confrérie du Serpent

Celle-ci décide de rompre tout lien avec la délégation lunar, et de ne plus accepter aucun contrat de leur part, après le fâcheux accident de la veille. Certains de ses membres pourraient même tenter de se venger des lunars, et ils en ont certainement les moyens. Si les PJ savent traiter avec eux, ils peuvent être des alliés de poids.

- Danae

Le rôle de Danae restera extrêmement passif si

Elora est vivante, par contre, elle peut devenir la seule aide conséquente au sein du temple pour les PJ si celle-ci est morte.

- Elora

Si celle-ci est en vie, elle fera tout son possible pour coincer Sophia, allant jusqu'à vouloir la faire interroger par Kyrie et ses sorts de Lankhor Mhy, pratique formellement interdite sans une véritable mise en accusation. Sinon... son enterrement aura lieu au soir de cette deuxième journée.

- Arsina

Arsina peut se voir accusée injustement par des PJ trop vite soupçonneux, auquel cas elle peut devenir très désagréable, et même si elle ne cherchera pas à les tuer ni à les blesser d'une quelconque manière, elle peut se charger de leur mettre des bâtons dans les roues en faisant jouer ses contacts, ce qui ferait bien l'affaire de Sophia

- Andromaque

Andromaque quant à elle, si elle est contactée par les PJ, sera très difficile à convaincre de la culpabilité de Sophia, sauf si ceux-ci apportent des preuves vraiment évidentes. Si au contraire, leurs preuves sont faibles, elle ne les écouterait plus et les renverrait, parlant même à Sophia de l'affaire, qui sera alors encore plus sur ses gardes concernant les PJ

- Délégation lunar

Après la bourde commise par le sorcier, la délégation lunar hésite sur la conduite à suivre. Le plus probable est qu'ils restent encore environ une journée, puis qu'ils repartent, leur mission étant plus ou moins accomplie. Dans cette journée, ils risquent éventuellement une attaque de la Confrérie du Serpent, et peut-être une visite d'imprudents PJ... sachez que leur QG se trouve dans une maison du quartier du port louée pour deux semaines, et qu'ils comptent quatre membres: un diplomate, deux sorciers et un guerrier.

- 2) Les quêtes

Éventuellement, les PJ peuvent, pour une raison ou une autre, passer totalement à côté de l'intrigue concernant la conspiration. Dans ce cas, la documentation sur la quête héroïque et

l'apport d'objets nécessaires à celle-ci sera certainement leur principal objectif.

Les possibilités dans ce sens étant trop étendues pour pouvoir être contemplées dans le cadre de ce scénario, arrêtons nous juste un objet « classique » qui peut être utilisé pour favoriser n'importe quelle quête héroïque d'Ernalda, et sur la façon de le trouver. Il s'agit du mugissement de taureau d'Orlanth, un des cadeaux qu'il offrit à Ernalda. Celui-ci, dans la pratique, est un cor sacré qui doit être béni dans le sang d'un taureau céleste. Le meilleur endroit pour trouver à la fois le cor et les taureaux sont les Montagnes des Orages, avec le Chemin des Orages et le Vieux Temple du Vent.

• **Épilogue**

Comment toute cette histoire peut-elle finir? Eh bien... Si les personnages ont à la fois déjoué la conspiration et réussi à trouver une quête héroïque qui pourrait conjurer le mauvais sort, et qu'en plus ils auraient récupéré un objet nécessaire à cette quête, ils seront dignement fêtés comme des héros et largement récompensés, autant en termes financiers que d'honneurs. S'ils n'ont pas déjoué la conspiration, et que Sophia continue en place au conseil, ils seront remerciés pour leurs efforts, sans plus, et le reprochement entre Esrolia et l'Empire Lunar pourra continuer. Si, enfin, ils ont déjoué la conspiration mais qu'ils ne se sont plus souciés de la quête héroïque.. personne ne leur en tiendra rigueur, et le conseil matriarcal leur sera très reconnaissants également.

