

Meurtre au Palais Vofoli

Un scénario pour 3 à 6 personnages de niveau 1 à 6.

Ceci est une esquisse qui peut servir comme scénario ou aide de jeu. Elle est tirée d'une idée originale de Mordicus postée sur le forum de la Taverne du Rat Crevé.

L'histoire relate des faits qui se sont passés avec la famille Brizure lors du Soulèvement (voir Laelith 20 ans après) mais peut très bien s'adapter sans difficulté à la première époque.

Introduction

Tout se passe au nouveau Palais Vofoli, située rue du Nuage, dans le quartier Basse-Eau, près des escaliers qui mènent aux Jardins Supérieurs. Le nouveau Palais Vofoli est le dernier vestige de la chaîne de restaurants du clan Brizure.

Orfel, deuxième du nom, qui eut un comportement exemplaire lors du soulèvement, échappa au pogrom anti-Brizure. Il a pu conserver et faire prospérer le rêve de son aïeul Rogomon : la célèbre cuisine du Palais Vofoli.

La soirée est tombée depuis quelques heures et le nouveau Palais Vofoli est bondé comme à son accoutumée.

La délégation des ambassadeurs de la ville d'**Eliandrilh** y a fait une descente pour le dîner. Elle est composée d'Algéron l'ambassadeur, de Noëlla Altarez la vice-ambassadrice, de Gorth



casse-grain le chef de corps, de Jonas B l'aide de camps et d'Ulruz (pas utruz) le garde du corps.

Ils viennent de s'installer à l'une des meilleures tables et attendent patiemment le menu, lorgnant avec dédain les

aventuriers et leur accoutrement de pèquenots !

Notez à ce passage que les aventuriers sont là par hasard parce que vous l'avez décidé ainsi. C'est le début de l'aventure et ils sont là chez Orfel, pensant prendre des forces pour le futur donjon à venir ! S'ils savaient...



Les Eliandiens sont à Laelith pour y installer une ambassade et viennent fêter ici l'obtention d'un bâtiment à la Terrasse du Nuage.

Le repas se passe à merveille, les plats sont tous plus succulents les uns que les autres et le vin les accompagne avec classe. Juste avant le dessert, l'aide de camps, Jonas B, s'excuse et se lève de table en argumentant une envie pressante. Les autres membres de la tablée n'y prêtent pas plus attention que cela, peut-être est-il malade. Il n'a pas mangé grand-chose et le vin ne semble pas l'intéresser.

Qu'à cela ne tienne, Gorth ne se prive pas de se resservir une bonne lampée.

Quelque temps s'écoule avant qu'un grand cri ne vienne déchirer l'atmosphère joyeuse du palais Vofoli.

Ca vient du côté du grand escalier qui longe le bâtiment, là où se trouvent les lieux d'aisance.

Plusieurs personnes accourent sur les lieux l'air effaré. Certains rigolent même d'une nouvelle farce.

Ulruz redresse sa lourde carcasse et se rend également vers la petite troupe qui se forme devant la porte extérieure.

Là, une grosse dame agenouillée pleure. Au sol gît le corps d'un homme d'un certain âge.

Tout le monde remarque bien vite l'écoulement de sang qui s'échappe de la poitrine. C'est un meurtre à n'en point douter.

Orfel est dans tous ses états, lui qui a mit tant de mal à redonner une notoriété à son établissement et à faire oublier ses origines.

La garde citadine, accompagnée de Lamb en personne, ne devrait pas tarder à arriver sur place.

En attendant, personne ne bouge et Ulruz fait partie de ceux qui veillent à ce que personne ne s'échappe entre temps.



Le corps du pauvre homme est transporté à l'intérieur du restaurant en attendant qu'une escorte l'emmène dans sa dernière demeure.

L'ambiance est retombée et chacun se regarde méfiant. Des tas de questions se posent. Les ragots vont bon train comme toujours à Laelith chez les gens de bonne tenue.

La grosse dame explique, en sanglotant, que la victime est son époux et qu'il s'était absenté depuis plus d'un quart d'heure pour faire ses besoins.

Inquiète, elle est sorti pour voir si tout allait bien et l'a trouvé tel quel, étendu, baignant dans son sang.

Elle ne sait rien de plus.

Certains chuchotent tout haut, sans aucun fondement justifié, qu'elle a assassiné son mari et tente de s'en sortir en racontant des balivernes.

L'ambassadeur, quand à lui, remarque l'absence de Jonas qui devait se trouver dans les environs de l'assassinat.

Aurait-il vu quelque chose ? Se serait-il mit à la poursuite du meurtrier ?

Pendant les longues minutes d'attente qui paraissent des heures, Algéron a le temps de réaliser qu'il ne connaît peu de choses sur ce Jonas, pas même son nom de famille. Celui-

ci ayant juste signé d'un « B » à coté de son prénom sur son contrat, avant de partir pour les terres lointaines de Laelith...

Interrogatoire en huis-clos

Lamb et son escorte finissent par arriver au pas de course, au bout d'une petite demi-heure.

Les interrogatoires peuvent à présent commencer. Toutes les personnes seront interrogées et aucun ne pourra quitter l'établissement avant que ce soit fini.

Les questions sont habituelles : qui a vu quoi ? Qui était où au moment du meurtre ? Quels plats mangeaient les clients à ce moment précis ? ...

Lamb n'oublie aucun détail. La bonne femme, désormais veuve, est largement questionnée.

On apprendra donc que son mari n'est autre que Gontran de la Zygonite, quincaillier réputé de Laelith.

Ils étaient venus dîner ici même pour fêter leurs quinze ans de vie commune. Pour un anniversaire on peut dire que c'est raté.

Un des clients, gêné de cette situation désobligeante, tente de s'éclipser par la petite porte de la cuisine qui donne sur l'arrière cour, mais l'un des gardes l'interpelle pour qu'il revienne. Malgré cela, le type n'en fait qu'à sa tête et prends ses jambes à son coup. S'ensuit alors une course poursuite dans les ruelles de la cité pour rattraper le gredin.

En attendant, les aventuriers ne pourront pas participer à cette poursuite. Mais nul doute qu'ils tenteront de faire quelque chose pour aider, ce que Lamb ne manquera pas de remarquer.

L'événement éveille les soupçons de tout le monde. Ainsi donc ce serait lui le coupable ? Non ! Ce serait trop facile.

Quelques temps plus tard, les gardes reviennent avec le type qui a tenté de s'enfuir.

Lamb, ravi, s'empresse de le harceler de questions pour lui faire avouer le meurtre, en vain.

Au bout d'une demi heure d'interrogatoire forcé, il se rend bien compte qu'il n'est

nullement impliqué dans le meurtre et que c'était une fausse piste.

Laissez les aventuriers participer à l'interrogatoire s'ils le souhaitent. Lamb acceptera de se faire aider, mais si les PJ obtiennent plus de renseignements et posent des meilleures questions que lui, il risque fort de se vexer et de reprendre l'affaire en main à lui tout seul.

La nuit est déjà bien avancée. Lamb annonce qu'il s'absente un moment pour aller à son bureau chercher quelques dossiers et qu'il reviendra avec de plus amples détails (en fait il va faire un petit roupillon).

La clientèle du Palais Vofoli, quant à elle, restera ici sous bonne surveillance.

Le nœud se démêle

Tandis que le fouineur est parti et que tout le monde est cloîtré dans la salle commune fermée à clé, on vient frapper à la porte d'entrée.

L'un des gardes va ouvrir laissant une personne entrer dans la salle, vêtue comme un serveur de l'établissement.

Il a une énorme bosse sur le dessus du crâne et un œil au beurre noir qui pisse le sang.

Titubant quelque peu, il s'écroule sur une chaise et attend qu'on vienne lui porter secours. Une fois remis de ses états, il racontera ce qui lui est arrivé :

« J'étais de corvée ce soir en cuisine et, entre deux services, je décidais d'aller au p'tit coin. J'en pouvais plus de me retenir.

C'est alors que j'ai aperçu le corps d'un type étendu raide par terre, non loin du pissotoire. Un homme m'a vu et a tenté de s'enfuir. Je l'ai alors poursuivi sur plusieurs pâtés de maisons mais au détour d'une ruelle, le gremlin s'était planqué et m'infligea un terrible coup de masse sur le crâne. Voyant que cela ne suffisait pas à m'assommer, il me frappa derechef jusqu'à ce que je perde connaissance. Je ne pourrai pas vous dire comment il était. La pénombre de la ruelle m'en a empêché et il avait une capuche qui recouvrait sa tête.

Je suis persuadé que c'est lui l'assassin. »

Le serveur s'appelle Enio et il ne sait rien de plus ni ne pourra en dire plus sur la description de l'assassin.

Les gardes, impatients de prévenir Lamb de la nouvelle, dépêche l'un d'eux à son bureau pour aller le chercher.

Au bout d'une autre heure d'attente insupportable (ragots des clients, mécontentement de la foule...), Lamb finit par revenir (avec la tête de quelqu'un qui vient de se réveiller), accompagné du brave garde.

On lui explique alors la situation et il finit par en tirer ses propres conclusions qu'il révélera aussitôt à l'assemblée :

« Bon ! Revenons à nos ookhabs !

D'après les dires du serveur j'ai pu en déduire personnellement que l'assassin n'était plus parmi nous, ce qui, vous l'avez deviné, clarifie la situation et vous déculpabilise tous de cet odieux meurtre.

Vous êtes donc libres de rentrer chez vous vous reposer. En nous excusant de ces désagréments. Il n'y a pas de quoi égorger un doudilain non plus alors je vous prierai de taire ce que vous avez vu ici ce soir.

Mesdames, messires, passez une bonne nuit. »

Sur ces bonnes paroles, la foule de badauds s'empresse de quitter les lieux, laissant sans doute vos braves PJ avec Lamb.

Les Eliandiens quant à eux resteront également quelques temps sur place pour donner quelques informations au fouineur, avant de rentrer finalement à leur auberge, le Luth Doré, sur la Terrasse de la Prospérité.

Lamb se dirigera alors vers les PJ pour leur dire deux mots :

« Je vois que vous n'avez pas sommeil. Cette affaire vous intrigue n'est-ce pas ? Vous trouvez mon travail passionnant et intéressant et vous vous demandez comment devenir comme moi, c'est cela ?

Je sais, on me l'a souvent dit. Mais croyez-moi, ce n'est pas n'importe qui qui peut prétendre à un tel grade. On ne devient pas premier fouineur par hasard, ni en priant Gandahar chaque matin.

Vous cherchez du boulot c'est ça ? Mouais.....

J'ai peut-être quelque chose pour vous. Vous allez m'aider à retrouver cet assassin.

D'après les Eliandiens, l'un de leur majordome a disparu. C'est peut-être lui mais je n'en suis pas sur. Toutefois c'est une piste à ne pas mettre de côté. Alors si vous voulez remplir votre gamelle, dépêchez vous de me le trouver.

Voici un portrait de cet homme tel que me l'a décrit messire Algéron. C'est un croquis mal fait mais cela devrait vous aider à le retrouver néanmoins. Allez dans les tavernes, traînez sur le port, interrogez les mendiants, faites ce que vous voulez mais retrouvez moi ce gaillard en vitesse.

Je ne sais pas si vous rendez compte de la gravité de la situation !!!

Bon, je vous donne l'adresse de mon bureau à la Terrasse de la Prospérité. Avertissez moi dès que vous avez du nouveau. »

Lamb, prenant les aventuriers de son air hautain et dédaigneux, risque fort de les contrarier et leur donner envie de déguerpir au plus vite pour aller se coucher. Qu'à cela ne tienne ! Lamb se vexera et s'emportera comme à son habitude.

Il pourrait même user de son pouvoir et maintenir les PJ encore au moment pour un énième interrogatoire improvisé.

Une proposition plus amicale

Bref, si vos joueurs s'en foutent de cette histoire et décident eux aussi de rentrer chez eux, et bien tant pis.

Un certain Bidishgoud, viendra s'enquérir d'eux le lendemain.

Bidishgoud est un gnome qui connaît personnellement Gorth et avait déjà prévu, avant les événements de la veille, de rencontrer l'ambassadeur et obtenir un soutien de poids pour leur propre ambassade gnome d'Erendord et leur magasin des milles épices : la [Mandragore Plaintive](#).

Cette histoire de meurtre pourrait faire capoter la bonne entente entre Laelith et Eliandrilh et

leur accord de partenariat dans divers domaines, tant

économiques que culturels.

Les Eliandiens ne sont pas certains que Jonas B soit impliqué dans l'affaire, en bien ou en mal, mais ils s'inquiètent de sa disparition et ont des doutes, ce qui est légitime.

Bidishgoud s'est donc proposé d'aider Algéron à retrouver ce fameux Jonas.

Ne pouvant faire le boulot seul à cause de ses nombreuses occupations (chef cuisinier à la Taverne du Rat Crevé, adjoint administrateur de l'ambassade d'Erendord à la Mandragore Plaintive, Herboriste en chef au même établissement, etc ...) il a pensé à recruter des aventuriers pour l'occasion. Il s'est donc tout naturellement dirigé vers ceux qui étaient présents la veille au Palais Vofoli.

Algéron lui a fait une brève description, et ses talents de « gnome fureteur » lui ont permis de les retrouver en un clin d'œil.

Si les aventuriers acceptent sa proposition, il les accompagnera durant cette recherche. Bidishgoud pourra s'avérer fort utile dans plusieurs domaines, et se passer de son aide serait fort dommage...

NOTE : Que les PJ travaillent pour Lamb ou Bidishgoud, cela revient au même. Si c'est avec le gnome qu'ils ont décidé de se joindre, faites de temps en temps intervenir Lamb qui enquête lui aussi de son côté. Fidèle à lui-même, il s'empressera à chaque fois de s'enquérir des avancées des aventuriers, afin de mieux les devancer et s'octroyer tout le mérite.

Il peut tout aussi bien leur mettre des bâtons dans les roues en faisant intervenir la garde lors de leurs investigations clandestines...



Vous l'aurez compris : Lamb est une personne collante, très malin, prétentieux voire très chiant.

Mais ce n'est pas un mauvais bougre pour autant et il se pourrait même qu'il soit plus enclin à partager ses connaissances et aider les aventuriers si ceux-ci savent comment l'amadouer.

Bien que Lamb n'ose pour l'instant incriminer la délégation Eliandienne, il s'accorde néanmoins à suspecter Jonas B.

Sa disparition mystérieuse intrigue les autorités.

Fermeture du Palais Vofoli

Le lendemain matin, la nouvelle du meurtre s'est répandue dans toute la ville, et Orfel reste cloîtré dans sa chambre, inquiet pour sa réputation.

Alors qu'il s'apprête à rouvrir son restaurant vers midi, la Garde Pourpre débarque chez lui et lui somme de fermer boutique, « ordre du Roi-Dieu ».

Cette terrible nouvelle abat notre brave Orfel qui s'écroule en sanglot, voyant le rêve de son aïeul s'effondrer pour de bon.

Mais les gardes le rassurent toutefois que ce ne sera que provisoire, le temps d'apaiser les tensions. Aucune autre explication ne lui est fournie et c'est avec désarroi qu'il remet la clé de son établissement aux gardes, avant de partir se recoucher pendant un bon moment.

Nul doute que cette fermeture, même provisoire, fera ombrage de nouveau à son restaurant et il devra redoubler d'effort pour attirer à nouveau des clients, ce qui pourrait donner lieu à de nombreuses autres aventures...

La véritable histoire

L'histoire est en effet bien différente de la version que Lamb et les PJ ont pu obtenir.

Jonas n'est pas originaire d'Eliandrilh comme on peut le croire. Cela ne fait que quelques mois qu'il y habite.

En réalité, il signe d'un B car son vrai nom est Brizure, et c'est le filleul d'Orfel par la même occasion.

Il y a quelques mois, lors du Soulèvement, il fut recruté par les services secrets du Crâne pour déjouer les plans de sa famille qui conspirait avec les habitants du Cloaque.

Contraint de trahir son clan pour le bien de sa cité, il eut de nombreux remords et parti à



Eliandrilh un moment afin d'oublier tout ça.

Les agents du Crâne en profitèrent pour lui donner une nouvelle mission : infiltrer la délégation de l'ambassadeur

Algéron d'Eliandrilh.

Sous la couverture d'un simple aide de camp, il pu se faire un carnet de contacts très fourni et apporta aux services secrets de Laelith de nombreuses informations capitales.

Il y a une semaine, il apprit qu'il devait accompagner les ambassadeurs à Laelith lors d'un voyage diplomatique.

Cela ne le chagrina pas d'avantage. Mais lorsqu'il su que ses supérieurs désiraient dîner au nouveau Palais Vofoli, il se ressassa son passé et pensa à Orfel qu'il avait toujours aimé comme un père. Il ne pouvait malgré tout trahir sa couverture.

Heureusement, depuis son départ de Laelith, Jonas s'était fait pousser les cheveux et la barbe et se les était teint en blonds.

Ainsi il ne risquait pas de se faire reconnaître.

Toutefois, malgré toutes ces précautions, une personne le reconnut au restaurant, un certain Gontran de la Zygonite, quincaillier réputé de Laelith, de passage également au palais Vofoli, et qui faillit tout faire capoter.

C'était un ancien client qui fréquentait souvent le restaurant du temps où le clan Brizure avait plus d'estime.

La taverne du Rat Crevé

Jonas profita qu'il aille aux latrines pour le suivre et l'assassiner, non sans regret. Mais il ne pouvait se risquer d'être démasqué d'une part pour Orfel mais surtout pour sa couverture à Eliandrilh.

Un des serveurs (Enio) aperçut le crime et Jonas tenta de s'enfuir avant d'être dévisagé. Enio, courageux, le poursuivit mais sa bonne volonté se solda par un coup de masse en pleine poire. La suite vous la connaissez...

Pour plus d'informations, ce Jonas B n'est autre que le plus mystérieux agent secret de Laelith, au service secret de sa majesté le Roi-Dieu. Il s'agit plus principalement de Bond,, Jonas Bond ! C'est un pseudo bien sûr, qu'il a adopté depuis qu'il du renier son nom. Il est toujours accompagné de son Albert PPK, une arme redoutable qui l'a toujours sorti d'affaire jusqu'à présent et inventée par un des meilleurs savants de Laelith, le célèbre professeur Quiou !

Toujours est-il qu'on ne le reverra pas de sitôt ce Bond.

Le Crâne l'a rapatrié d'urgence pour éviter toutes mésaventures diplomatiques avec Eliandrilh. Il a ordonné au Palais Vofoli de fermer ses portes pour un temps et le serveur a été emmené en prison ou il sera exécuté prochainement, ou laissé à l'abandon jusqu'à la fin de ses jours. On a mis le crime sur son dos pour étouffer l'affaire.

C'est triste certes, mais le Roi-Dieu ne tient pas à ce que cela ait des conséquences fâcheuses.

Enfin ! Ainsi va la vie à Laelith ! Vous n'étiez pas au courant ?

Ce que personne ne sait, c'est que le dénommé Jonas B a décidé d'en finir avec cette vie misérable d'espion et de traître.

Lors de son séjour à Eliandrilh il apprit d'un touriste laelithien qu'une taverne de la Cité Sainte, le Rat Crevé, possédait une salle étrange qui permet d'accéder à de nombreux lieux de façon instantanée.

Cette salle lui permettrait de quitter Laelith vers une contrée lointaine et d'être à l'abri de tous ses problèmes et quitter une bonne fois pour toute le Crâne sans craindre leurs représailles.

Plusieurs jours ont passé, alors que Jonas a reçu ordre de stopper sa mission et qu'il se cachait dans l'une des maisons abandonnées de la Terrasse du Châtiment.

Il se décida enfin à se rendre à la Taverne du Rat Crevé, et d'emprunter la **Salle de Transit** pour se rendre dans une autre cité via cette porte dimensionnelle.

Une nuit, alors que tout le monde dort dans la taverne, un bruit de vaisselle tombant au sol réveille certains des occupants. Jonas vient de quitter Laelith. La Salle de la Roue est bloquée sur la porte menant à Arsit'lo'Deun...

Jonas n'est pas le seul à avoir eu vent de cette salle. Lamb a, depuis peu, la taverne dans son viseur suite à d'autres magouilles qui s'y passent.

Va-t-il remonter jusqu'à celle-ci et découvrir que Jonas y est passé ?

Va-t-il considérer que le tavernier est le complice du meurtrier ?

Bidishgoud et les PJ pourront-ils dénouer toute cette affaire et comprendre où est parti Jonas ?

Que va devenir Jonas, qui manifestement ne sait pas vers quel endroit il se dirige ?

Comment va réagir Orfel si on lui apprend que ce Jonas est de sa famille ?

Trois jours après l'évasion de Jonas, Orfel rouvre son établissement. Comment cela va-t-il se passer en sachant que Bidishgoud et ses partenaires, la délégation des ambassadeurs d'Eliandrilh ainsi que Lamb seront présent ce jour-là ?

Les PJ oseront-ils franchir le portail qui mène vers Arsit'lo'Deun afin de retrouver Jonas ?

Quels autres mystères découvriront-ils une fois là bas ?

Ecrit par Szass, d'après une idée originale de René Renard.

© Le Rat Crevé, tous droits réservés.