

Scénario : Rentrée judiciaire... Pas sorti des emm...des

Ce scénario pour Wastburg (version de 2013) se découpe classiquement. On trouve d'abord un briefing, l'intrigue brièvement expliquée, les personnages et les diverses scènes jusqu'au final.

Nos Gardes vont vivre une bonne semaine mouvementée juste avant la « **Rentrée judiciaire** », élément original que j'explique par la suite. Entre rêve de promotion, coup de main, vol et projet terroriste; ils ne vont pas glandouiller.

Ce scénario peut se jouer dans n'importe quel quartier, au choix du MJ suivant ses habitudes ou préférences, même si celui du Pont peut être recommandé sans que cela soit indispensable.

Le scénario est rédigé dans le cadre du 46e Concours de scénarios de la Cour d'Obéron qui a pour Thème : « Rentrée » et comme Élément : « Et si... ».

Rentrée judiciaire

J'introduis un élément original dans le « Wastburg autrement » existant (p. 24, Guide de la Cité).

Celle-ci se déroule après la Vignarde (p. 23, Guide de la Cité). Les juges se rassemblent après une période de congés où leurs tribunaux sont fermés et durant laquelle ils ne siègent pas afin d'apurer l'arriéré qu'ils auraient pu accumuler. Les habitants disent qu'ils se la coulent douce et profitent de repos indûment mérité.

Aucune nouvelle affaire ne peut être présentée. Avant cela, chaque juge réquisitionne des gardoches pour lui accomplir quelques devoirs et enquêtes avant de rendre jugements et sentences.

Mais également, il y a une sorte de cérémonie protocolaire où chaque juge doit présenter son marteau et renouveler allégeance à la cité et à la justice - hahaha - sur la place centrale du quartier de la Tour. Ils le font devant le Burgmaester même si celui-ci est absent et que son siège est vacant. C'est une procession qui démarre dans chaque quartier de la ville, à partir de chaque implantation locale de la Garde pour rejoindre le pied de la Tour des Majeers.

Il existe aussi pour les gardes wastburgeois une sorte de tradition (une croyance) de promotion. Cela consiste à ramener les preuves d'un délit ou crime et qu'il soit le premier à être jugé et condamné. On raconte entre gardes que c'est une sérieuse avance et garantie de promotion dans l'année à venir. Le MJ peut faire vaciller la chose, à sa guise, en fonction de la dynamique de sa partie entre tradition et croyance.

Briefing

Nos gardes vont vivre une semaine haletante pleine de rebondissements et de péripéties avant la Rentrée judiciaire. Ils sont aussi affairés par la possible promotion qui pourrait être offerte à leur groupe s'ils présentent de quoi ordonner la première condamnation de l'année. Ils ont ça bien dans leur caboche et vont sans doute tout faire pour y parvenir, quitte à passer sur les pieds et jouer des coudes.

L'intrigue

Trois axes vont animer cette aventure (et s'entremêler) et occuper nos gardoches.

Le premier est propre à la Rentrée judiciaire avec les devoirs à accomplir qui leurs sont confiés par leur juge attitré. Il y a aussi cette possible de promotion (ou rêve de ~).

Ensuite, il y aura la demande un peu particulière du viguier du Pont et de là, toute une intrigue plus complexe et profonde qu'il en a l'air et qui va se dérouler et occuper nos Gardes.

Enfin, ils vont devoir préparer l'escorte de leur juge et rester attentifs à un vol qui peut paraître anodin de prime abord et qui pourtant augure d'un projet d'attentat en étant le premier rouage d'une odieuse mécanique qui se trame dans l'ombre.

Le MJ installe d'abord l'univers et l'ambiance de la Rentrée judiciaire pour ensuite faire survenir la peu inhabituelle requête du viguier du Pont pour ensuite intercaler durant la résolution de cet axe, le projet d'attentat terroriste et les délits commis et précurseurs de son exécution à proprement parler. Peut-être que les Gardes seront trop occupés ou ne prendront pas fort au sérieux (ou avec l'importance requis) ce fait banal. Mais le « Diable ne se cache-t-il pas dans les détails » ?

Les personnages principaux

Ces personnages vont sûrement opposer une certaine résistance ou réticence face aux Gardes. Ils vont devoir mener l'enquête à leur sujet et probablement finir par percer leurs petits secrets et intrigues.

Le juge Verstean (p. 23, Gardoches partout. Justice nulle part)

Le MJ se rapporte à tout ce qui est écrit à son propos (notamment ses Traits) et module quelque peu pour mieux faire cadrer à cette aventure.

Comment les PJ entendent parler de lui : le viguier du pont leur demande d'aller lui rendre visite et voir de quoi ils retournent au sujet de sa « maladie ».

Où les PJ peuvent le trouver : il séjourne dans sa demeure privée proche du poste de garde où il a sa cour de justice et son prétoire.

Ce qui le motive : inflexible, la loi et l'ordre et le respect des valeurs traditionnelles.

Ce qu'il dit aux PJ : il est souffrant et ne peut sortir. Même sa participation à la séculaire procession semble comprise.

Ce qu'il cache aux PJ : on lui a volé son marteau et il en a un besoin crucial pour pouvoir siéger et renouveler ses vœux et allégeance pour lui exercer sa fonction de magistrat.

Ce qu'il peut dire aux PJ pour s'en débarrasser : il est « malade » et ils ne sont pas docteurs.

Ce qu'il peut faire aux PJ pour s'en débarrasser : appeler son valet ou majordome ou les hommes du viguier du quartier.

Sorte d'Arsène Lupin wastbourgeois

Harold n'a pas son pareil pour réussir les coups les plus audacieux. Wastbourgeois de souche et de cœur, il pique à tous les râteliers et travaille tant pour les commanditaires Waelmiens, Loritains ou Wastbourgeois. « Un gelder est un gelder; qu'importe la bourse d'où il provient » aime-t-il souligner. Il peut compter sur un solide réseau d'informateurs implantés partout et est un monte-en-l'air spécialiste des « entrée-sortie » ni vu ni connu. Il peut se faire passer pour un vieillard qui semble avoir beaucoup de mal à se déplacer avec sa canne mais qui en fait dissimule une épée avec laquelle il a souvent occis à la plus grande stupeur ses adversaires, en un éclair. Un redoutable adversaire.

Comment les PJ entendent parler de lui : il est l'auteur du vol du marteau et les PJ vont devoir le démasquer et lui récupérer le marteau.

Où les PJ peuvent le trouver : il crèche dans une série d'auberges, en procédant à une sorte de tournante.

Ce qui le motive : l'argent !

Ce qu'il dit aux PJ : c'est un vieillard inoffensif, honnête et respectueux de l'ordre.

Ce qu'il cache aux PJ : il est l'auteur du vol du marteau.

Ce qu'il peut dire aux PJ pour s'en débarrasser : courez plutôt après les criminels qu'après un pauvre bougre comme moi.

Ce qu'il peut faire aux PJ pour s'en débarrasser : sortir sa canne-épée et les trucider.

Traits :

- canne-épée,
- jouer la comédie (vieillard sénile et impotent),
- redoutable d'efficacité,
- véritable courant-d'air,
- bien informé,
- trop sûr de lui.

Les personnages secondaires

Il complète la galerie de PNJ proposés au MJ mais ceux-ci ont une importance moindre dans le cadre de l'intrigue et sont donc plus rapidement brossés quant à leur présentation.

Loritain

Traits :

- exubérant,
- de très bonne humeur,
- affamé et assoiffé,
- un peu paumé en ville,
- essaie d'être ami avec des Waelmiens.

Équipement

Des vêtements aux coupes bizarres, de petits gilets cintrés, des pantalons bouffants, des bandeaux chamarrés et multicolores pour rassembler les cheveux et un petit instrument de musique portatif (sifflet, harmonica, petite flûte, etc.).

Voleur (voir Filou, p. 30, Règles du Jeu)

Tireur embusqué

Traits :

- véritable anguille,
- monte-en-l'air,
- œil de lynx,
- toujours aux aguets,
- prévoyant et méthodique,

Équipement

Matériel excentrique et originale d'escalade, arbalète à répétition, longue-vue, stylet pour se battre au corps à corps, corde et grappin.

Les scènes

Elles sont présentées ci-dessous. Les premières forment et animent l'événement à venir alors qu'après on présente l'intrigue principale en rapport avec la mission donnée par le viguier du Pont.

La Résolution porte sur le fait que les Gardes remettent la main sur le marteau du juge et puisse le lui remettre.

Ensuite, on poursuit avec l'intrigue secondaire de ce projet d'attentat terroriste qui s'articule en deux temps, le vol de l'invention d'escalade et l'attentat en lui-même.

Il ne faut pas non plus négliger la préparation de la Garde de l'escorte qu'ils vont devoir mener pour un personnage de premier plan.

Le MJ est invité à faire démarrer cette aventure environ 1 semaine avant la date de la cérémonie pour laisser le temps aux PJ de vivre les différentes scènes tout en instaurant pour la fin une certaine urgence et empressement dans leurs résolutions.

Aussi l'extrême urgence invoquée par le viguier du pont ne reste crédible que si la rentrée judiciaire va se dérouler sous peu.

Devoir d'enquête

Leur prévôt leur distribue deux missions à effectuer pour le compte du juge attaché à leur caserne. Les derniers éléments doivent être rassemblés et fournis avant que les jugements ne soient prononcés dès la rentrée judiciaire prévue dans quelques jours.

D'abord, il leur faut retrouver la « Belle – dans le temps – Esmeralda ». Il s'agit d'une loritaine qui tapine dans le quartier. Elle a un fort accent et beaucoup la connaît. Peut-être les PJ ? Qu'ils ratissent le quartier, interrogent les maquereaux et maquerelles, les habitués, les syphilitiques... qu'importe faut remettre la main dessus et la ramener au poste. Qu'ils se décarcassent ou secouent leurs informateurs... pourvu que ça saute !

Y rien à craindre pour qui bave à son compte, au contraire. Les PJ peuvent en savoir plus s'ils interrogent le prévôt. D'ailleurs, ça facilitera sans doute leur tâche de savoir le fin mot de l'affaire.

Ça paraîtra moins la grosse « embrouille » du genre : « Et qu'est-ce que tu lui veux à Esmeralda ? On peut savoir... ? ».

Un notable wastburgeois doit passer un acte devant le juge pour l'authentifier et ensuite le transmettre à un notaire loritain pour une obscure question de dettes d'honneur qu'Esmeralda va garantir ; question de principe loritain dit-on...

Ensuite, ils doivent collecter certaines infos pour une affaire commerciale litigieuse. Ils doivent remonter la piste – palpitante - de barriques de bières provenant d'on ne sait où... et c'est bien là le problème ! Ils partent de l'auberge de la « Mitre cramoisie ». Juste une enquête administrative. Rien de bien grave. Pour vérifier des infos ajoute le prévôt de lui-même.

Ça devrait faire bouger les gardes d'un coin à l'autre, les valdinguer d'un pâté de maisons à un autre à travers toute la ville, leur faire perdre du temps et leur patience mais jamais les choses seront hostiles ou contraires, mais interminables. Ça doit juste mettre leur nerf à rude épreuve alors qu'ils ont carrément autre chose à fout...e.

On leur a alloué un scribe, prénommé Alesandreï, qui prendra note, lentement de tout.

Il prend la désagréable habitude de toujours demander au même PJ de se pencher pour se servir de son dos comme d'un écritoire. Éreintant et dégradant.

Le MJ peut se servir de cette scène pour leur faire vivre l'une ou l'autre péripétie ou séquence secondaire de son crû si le cœur lui en dit pendant qu'ils zigzaguent en ville.

Ils vont finir au port, à la Capitainerie (p. 8, Guide de la Cité).

Poids des traditions. Envolée promotionnelle

Que ce soit une croyance ou une tradition, suivant le MJ, les PJ auront à cœur de tenter leur chance. Il leur faut débusquer un truc de dingue et le servir tout cuit, sur un plateau d'argent à leur juge pour qu'il en fasse ni une ni deux son premier jugement dès la rentrée judiciaire passée.

Le meilleur moyen c'est de surprendre un malandrin la main dans le sac. Faudra pas de témoin, ça facilitera la tâche et l'affaire ne sera que plus vite jugée.

Ha nos gardoches peuvent espérer cela mais ils peuvent aussi le provoquer. Après tout, « on a le bien qu'on se fait » leur recommande un vieux de la vieille qui pourrait être un vieux briscard retraité qu'ils connaissent. Il peut leur souffler l'idée.

A eux de cogiter cela dans leur caboche et faire germer le truc et récolter à la fin et moissonner le brigand. Le MJ se saisit de PNJ lié à sa campagne ou aux PJ.

Nos PJ peuvent se procurer chez le teinturier de la poudre de garance (utilisée pour les tons rouges, roses ou violets). Ils peuvent en mettre dans un sac (bourse) dans laquelle se trouvent des gelders ou un objet précieux convoité. Il laisse l'objet « sans surveillance » et connu de tous. Ils se postent au détour d'une ruelle pour mettre la main au collet du voleur qui se retrouvera la main prise dans le sac avec cette poudre de garance qui le « marquera » comme le serait un système d'antivol de neutralisation de billets de banque.

Le sac (ou bourse) aura été cloué à une planche et obligera le voleur à plonger sa main dedans et à s'enfuir avec le produit de son larcin.

On peut aussi lui laisser à sa tentation une bourse à la ceinture d'un « honnête » wastburgien – à moitié fermée pour juste y glisser quelques doigts agiles – qui se fera détrousser ses gelders plongés dans la poudre de garance.

Viguiier du pont désappointé

Gorik est le viguiier du pont (des pontards) (p. 11, Guide la Cité). Il a fait venir le groupe des PJ à l'étal d'un petit débit de boissons loritaines en bordure du quartier du Pont. Il ne les a pas conviés à l'ancienne maison du niveleur dans son bureau qu'il partage avec ces – rivaux – collègues. Ça peut surprendre les PJ. Il leur offre à boire et explique les choses rapidement, sans passer par quatre chemins.

Et si... les PJ ne font pas partie du quartier du Pont ? Si on lui pose la question ou si on l'on aborde le sujet, il indiquera qu'il se méfie de tous les gardoches qui pourraient être de près ou de loin liés à un viguiier, même ses propres hommes. Il a préféré faire appel à eux qui sont plutôt éloignés et « neutres » et compte sur leur discrétion et efficacité. Il a entendu parler d'eux en bien précédemment et il sera s'en souvenir le temps voulu note le MJ.

Il a un problème crucial qu'il souhaite faire juger en extrême urgence dès la rentrée judiciaire, à venir dans quelques jours. Il doit tenter un procès contre le viguiier en charge de la police fluviale.

Ce satané viguiier a laissé se construire une sorte de pont fait de péniches et barques à fond plat pour contourner le pont fort encombré et soit-disant améliorer le trafic et les affaires entre waelmiens et wastburgeois mais sans oublier de percevoir lui-même une taxe de passage grevant ses caisses et effectifs de la perception de ce droit de passage ! Il a refusé de cesser ces pratiques commises pendant que le trafic fluvial se fait de l'autre côté de Wastburg (à l'est) parce que le niveau d'eau ici (à l'ouest) est plus bas actuellement.

Mais le juge se dit « souffrant » et ne pourra même sans doute pas assister à la cérémonie aurait reporté le majordome à son blanchon. Il faut que les PJ se rendent sur place et voient de quoi ils retournent exactement. Ça n'est pas très loritain tout ça !

Bien sûr, discrétion et efficacité sont de rigueur et il leur demande de lui faire état de leur enquête en l'attendant ici et de faire passer le message codé suivant : « l'eau coule sous les ponts ? » et on doit leur répondre : « oui mais le charroi de marchandises les empruntent ! ».

Juge « souffrant » ?

Les PJ atteignent la maison du juge. Il n'est pas enclin à les voir et recevoir. Il faudra qu'ils insistent auprès de son intendant pour être reçu. Celui-ci fait mine d'être malade, toussotant et le teint rougi. Le front en sueur. Il les reçoit dans une pièce attenante à l'entrée où les visiteurs sont introduits. Ces invités pénètrent, plus en avant, dans sa demeure.

Les PJ peuvent s'être arrangés pour détenir une missive qu'ils doivent lui remettre absolument en mains propres. Leur prévôt aura bien pareille correspondance à lui transmettre, vu toute la paperasse qui transite entre ces derniers.

Au début, il leur raconte ce boni mensonge d'état maladif et souffreteux qui l'occupe mais les PJ ne sont pas dupes. Ils vont peut-être lui poser des questions. Lui proposer l'aide d'un docteur (que pourrait payer le viguiier du pont s'il faut – il en a les moyens et n'hésitera pas à mettre la main à la bourse) pour l'ausculter et le mettre vite sur pied, surtout que la cérémonie doit se dérouler dans quelques jours ! Mais il refusera, poliment puis plus sèchement.

Dessous des cartes : un criminel notoire, Barthelemy dit Vert-de-gris tant il fait partie du « décor » au sein de la pègre locale, actuellement en détention veut éviter le jugement qui le fera passer à échafaud craint-il. Il a donc échafaudé un plan, avec ses complices et hommes de main, pour s'évader de prison. Le hic, c'est qu'il lui faut quelques jours de rab pour tout mettre en place. Il a donc commandité le vol du marteau pour retarder la procession et de ce fait même la sentence qui plane au dessus de sa tête telle le couperet d'une guillotine. Il a fait engager Harold pour se faire.

Harold fera raquer le juge tel un maître-chanteur pour lui faire récupérer son marteau après quelques jours, une fois l'évasion effectuée (tous en parleront). Voilà ce qui se passera si les PJ n'arrivent pas à le récupérer à temps. Le Juge paiera cher et vilain pour le récupérer et assister à la cérémonie qui aura quelques jours de retard.

Ainsi, le MJ détient une porte de sortie pour que la vie judiciaire se poursuive à Wastburg même si les PJ sont des branquignol finis.

Les PJ à ce stade ne remonteront sans doute pas la piste du projet d'évasion de Vert-de-gris. Déjà, récupérer le marteau serait un exploit. Par contre, ils se feront un ennemi implacable et vengeur en la personne de Vert-de-gris qui finira condamné mais à une peine moindre ou aura l'occasion de s'évader in extremis. Le MJ peut garder ce PNJ sous le coude pour la suite de ces parties.

Le juge va finir, devant leur insistance ou en se résignant, par les réquisitionner pour une mission exclusive et confidentielle, les faisant arrêter toute autre affaire, séance tenante : retrouver son marteau et le lui ramener sans délai.

En effet, il ne peut subir l'affront de ne pas être présent à la rentrée judiciaire face à ses pairs et devant les Échevins sans ses attributs. La mort dans l'âme, il finira par faire appel aux PJ.

On lui a volé son marteau et il en crucialement besoin. Quelqu'un s'est introduit dans son bureau en déjouant l'attention de tous car il n'y a aucune trace d'effraction à l'extérieur peuvent rapidement conclure les PJ en interrogeant le juge.

Son fidèle secrétaire a été pourfendu d'une fine lame (une rapière sans doute – il s'agit de la canne-épée) pour lui subtiliser la clé de son bureau. Le malheureux va mourir sous peu, gravement blessé. Il se trouve dans le coma. Il divague si on l'interroge et parle d'un diable ayant sorti du corps d'un vieillard pour le planter en un éclair. Il s'agit du « vieux » Harold ayant en un éclair sorti sa canne-épée pour neutraliser le secrétaire et s'introduire dans le bureau.

Son majordome parle d'un vieil homme très poli qui avait demandé audience auprès du juge. Il attendait dans la même salle que les PJ. Par la suite, il avait disparu.

Il peut le décrire, il s'agit d'Harold sous ses traits de « vieux » mais toujours avec cette même canne si caractéristique.

Énergumènes loritains - c'est pas un pléonasme, ça ?

Les PJ peuvent les voir déambuler dans le quartier et apprendre leur existence en effectuant quelques commérages : tous en parlent ou les ont côtoyés de près ou de loin pour l'une ou l'autre raison (trouver à manger, à boire, servir d'interprète, de guide, de médiateur avec un waelmien outré ou courroucé, d'informateur, etc.).

Un groupe de loritains venus de Loritanie et fraîchement débarqués à Wastburg battent le pavé du quartier du Pont. On raconte qu'ils parlent d'une croyance de chez eux qui dirait que « le premier chevron d'un navire, enfoncé avec le marteau d'un juge fera toujours voguer droit devant, le bateau en question. »

Les PJ peuvent dès lors penser qu'ils ont projeté et organisé le vol du marteau en question. Mais il peut être étonnant qu'ils ne soient pas encore repartis avec leur précieux trophée ? En effet, le MJ note bien qu'il s'agit d'une sorte de fausse piste.

Par contre, ça ne ferait pas de mal de les interroger car ayant traîné dans le coin, sans qu'on les prenne au sérieux, ils ont pu remarquer certains agissements étranges autour de la maison du juge si on arrive à bien s'entendre et dialoguer avec eux.

Un vieil homme à la canne étonnante et remarquable (celle que détient Harold) a souvent été vu à traîner lui aussi dans le quartier. Les loritains le balancent sans hésitation disant que nos PJ n'ont qu'à plutôt s'intéresser à ce personnage plutôt qu'à eux ! « Vieux mais toujours à battre le pavé ?! Si c'est pas louche ? Il savait pas rester au coin du feu boire une soupe avec une vieille couverture sur les genoux et en prime, en gros chat en boule ? » Pas si bête les loritains. Ceci permet au besoin au MJ de faire rebondir nos PJ sur la piste d'Harold.

Résolution

Pour ne pas paraître suspect, Harold ne peut sur si peu de temps et dans le même quartier, abandonner sa couverture. Imaginez un aubergiste attentif voir un vieux puis un homme dans la force de l'âge sortir de la même chambre. Ça serait ballot. Il change quand même régulièrement d'établissements, restant discret, pour éviter qu'on le retrouve facilement en restant en place. Par contre, il est toujours reconnaissable avec sa canne décrite par les loritains et le majordome peut-être.

Les PJ peuvent donc rechercher ce vieil homme à la canne. Le témoignage du groupe de loritains devrait encore renforcer leur soupçon. Ils vont devoir mener un interrogatoire serré et délier les langues à coup de poignées de gelders distribués un peu partout. Harold pourrait avoir vent de ces recherches vu son réseau et les attendre de pieds fermes ayant embauché quelques gros bras pour se protéger des inopportuns.

S'ils coincent Harold, il ne va pas se laisser faire et pourrait emporter dans sa tombe quelques gardes avec lui. Ou s'enfuir... mais peut-être en laissant précipitamment ses affaires et le marteau qui s'y trouve dissimulé. Au MJ de déterminer la véritable opposition qui les attend et le succès de leur entreprise. Harold est prétentieux et n'est pas infaillible non plus. Les PJ vont se faire un ennemi mortel s'il leur échappe et qu'ils mettent la main sur le marteau.

Je vois Wastburg comme un univers plutôt cocasse et picaresque mais pas cruel ou (trop) mortel pour les PJ. Aussi, ils s'en « sortent » et parviennent à résoudre les choses et finir les aventures plutôt positivement et favorablement quand même. Le MJ pouvant toujours moduler l'opposition et la « fin » de ces PNJ.

Nul doute que si les PJ ramènent le marteau au juge, leurs rêves ou espoirs de promotion vont être comblés !

L'invention volée

Dans le quartier de la Tour, il est habituel qu'un illuminé ou farfelu prépare dans le plus grand secret un appareillage pour tenter une escalade de la Tour (p. 6, Guide de la Cité). Souvent le grimpeur finit tout *splash*, au sol, comme un fruit pourri.

Jonaz un forgeron vient trouver la garde. Il rapporte qu'on lui a volé du matériel et un travail qu'on lui avait commandé. Il est fort ennuyé car le bourgeois (un loritain d'après son accent) lui a déjà payé une forte avance et il risque de ne pas pouvoir lui fournir sa commande à temps.

Quand on lui demande de quoi il s'agit pour se mettre à sa recherche, il a bien du mal à expliquer, et finit par montrer un dessin technique alambiqué (sorte de plan à la Léonard de Vinci) annoté de notes incompréhensibles (du Loritain) d'un appareillage qui semble outiller les chausses et gants de crochets pour grimper au mur tel un homme-araignée.

Les PJ peuvent rattacher ce matériel à la tradition évoquée *supra*.

De là, ils peuvent s'intriguer. Car cette fête des grandes maisons et familles de notables de la cité ne se déroule pas prochainement.

Mais ils peuvent faire le lien avec la Procession qui aboutit au pied de la Tour et qui va rassembler le gratin de la cité (tous les Échevins et Magistrats). Ils peuvent déduire qu'un mauvais coup se prépare et être attentif à l'approche de la tour ou y organiser une inspection avant la tenue de la cérémonie.

Ils peuvent espérer déjouer l'attentat car il va être difficile de retrouver le voleur qui loge dans une auberge proche de la tour et garde le matériel bien dissimulé, avant de l'utiliser.

Mais le gars sûr de lui se vante de ses capacités de tir et a déjà fait montre d'expertise à l'arbalète peut-on apprendre comme il a crané en montrant sa longue-vue qui lui permet de voir au loin comme un capitaine de navire. Deux choses qu'une enquête de quartier peut révéler et aiguiller les gardes vers sa planque.

À voir si nos Gardes auront le temps et l'envie de se mettre à la recherche de cet objet. Il aura un rôle crucial dans l'Attentat terroriste qui surviendra par la suite.

Préparation de l'escorte

Ils vont devoir faire blinker (briller - argot venant du flamand « blinken » qui veut dire briller) leur attirail (armes, armures, casques).

Ils vont aussi discuter avec le juge du trajet et de ses desiderata. Ils doivent veiller à protéger son intégrité et ses atours de magistrat. C'est une tâche prestigieuse et leur prévôt les sermonne longuement sur l'importance et le sérieux de la tâche et qu'ils vont souffrir pour leur matricule si ça devait mal se passer !

Ça peut être à cette occasion que les Gardes vont inspecter la Tour avant que tous les cortèges ne la rejoignent et que la cérémonie débute.

Ils peuvent peut-être surprendre le Tireur embusqué qui a pris position pour commettre son forfait.

Procession

Les Gardes encadrent leur Juge qui démarre du poste de garde de leur quartier pour se diriger vers le quartier de la Tour et la place centrale où trône l'édifice éponyme.

Ils vont devoir repousser des enfants qui veulent voir de plus près tout ce faste et appareil festif et clinquant. Il faudra un peu les rudoyer mais rien de bien difficile ou compliqué.

Par contre plus loin, un chariot a désaxé son essieu suite à un passage dans un nid-de-poule. Il bloque le passage. Il faudra intimor le charretier à vite opérer la réparation et peut-être même engager des manants et badauds aux alentours pour le pousser sur le côté et laisser libre passage. Il faudra être plus ferme et rudoyer quelque peu tout ce petit monde, voir user de la pointe de leurs hallebardes pour leur faire comprendre qu'on ne va pas y passer la nuit.

Si quelqu'un s'approche trop près d'eux, curieux ou trop enjoué, il faudra le repousser et lui faire garder la distance. Monsieur le juge ne souhaite pas se mêler à la populace et rester digne.

Attentat terroriste

Alors que les juges se sont rassemblés et vont bientôt former le cercle rituel et solennel, le Tireur embusqué va tenter de viser et abattre un Échevin (ou Magistrat). Il dispose de quelques coups rapides et aura pris soin de bien « cibler » sa victime à l'aide de sa longue-vue qu'il a montée sur son arbalète. L'homme n'est pas ingénieur même si c'est ingénieux et un malus de circonstance doit être attribué à son bidouillage « maison ».

On peut ensuite gravir les escaliers branlants et nombreux pour atteindre l'estrade sur laquelle il opère. Harassés, nos Gardes vont finir par devoir se battre à plusieurs dizaines de mètres de hauteur dans un équilibre instable face à un adversaire des moins commodes.

Cet attentat et meurtre sur l'un des échevins (ou magistrats) a pour but de supprimer un échevin (ou magistrat) difficilement corruptible car il ne faut pas exagérer sur l'intégrité de ces derniers. Le MJ détermine en fonction de sa partie et campagne l'exacte victime potentielle. Notons que celle-ci peut juste être gravement blessé et ne pas calter (NDA : mourir) de suite.

Final

La cérémonie finit par se dérouler sans encombre et la vie de nos Gardes va pouvoir se poursuivre dans leur plaisante et ordinaire banalité qui n'est pas dénuée de charmes et d'attraits à Wastburg. Tout cela est très fastueux et protocolaire surtout face à un siège vide où devait siéger le Burgmaester avec les avides et retors Échevins qui se tiennent derrière. La population assiste aussi en masse à l'événement. Toujours une occasion de se divertir comme de faire les poches aux distraits se réjouissent les pickpockets dans l'assemblée. On termine par le serment prêté par tous les juges en tenue d'apparat qui forment un cercle et réunissent la tête de leur marteau, devant eux, formant ainsi les rayons d'une roue qu'ils forment eux-même avec leur cercle.

verheve_AT_gmail.com
Octobre 2020