

Un pas à la cour

La suite du scénario du cœur écarlate où les ladies après les événements du collier vont être propulsées dans la noblesse au service d'une duchesse.

Cette duchesse peut être incarnée par un PJ ou non. Comme les rangs sont différents, les actions et les possibilités aussi. Cela pourra séparer cette personne du reste du groupe.

Synopsis :

Les ladies rentrent au service d'une duchesse victime d'une sombre machination ; à la fin du scénario, la machination sera découverte et le troisième et dernier acte permettra de le régler.

Une nouvelle vision :

Cela fait déjà plusieurs mois que les jeunes filles sont au pensionnat, l'affaire du collier est oubliée dans l'esprit de toutes mais ce n'est pas le cas de toutes les rumeurs qui ont pu s'en dégager. Une nuit durant le mois d'avril, les jeunes reçoivent une nouvelle vision.

Cette vision se situe dans les jardins d'un château au crépuscule ; là se tient à la droite du Cœur écarlate, une femme mûre richement vêtue, qui est elle aussi disciple du Cœur écarlate ; elle se présente comme la Duchesse Léa d'Orléans. Elle a besoin de dame de compagnie et le Cœur écarlate lui présente les PJ en lui disant que chacune d'entre elles possède des qualités qui pourraient être utiles à la duchesse. Léa acquiesce avant d'annoncer aux jeunes filles qu'elle viendra à leur visite d'ici quelques jours.

Le lendemain matin, au pensionnat, on apprend que la fille de la Duchesse de Normandie et sa grande sœur la Duchesse d'Orléans viendront passer au pensionnat dans une semaine. L'affaire est importante car si des Duchesses manifestent leur intérêt envers ce pensionnat celui-ci pourra augmenter sa réputation et attirer de plus en plus de riches étudiantes.

La visite :

Comme il a été prévu, la duchesse et sa sœur arrivent une semaine plus tard avec leur suite. Toutes les étudiantes du pensionnat aident à préparer l'arrivée de la duchesse et de sa sœur. Tout est prêt à l'heure, malgré les potentielles difficultés rencontrées (rancune entre jeunes filles qui ralentissent les travaux) ...

Merci à Yann d'avoir rédigé et partagé le scénario qu'il a conçu dans l'univers de Ladies (<http://ladies-jdr.com>).

Retrouvez Yann sur sa page facebook afin de lire ses autres scénarios : <https://www.facebook.com/AmeduMJ/>

Après leur arrivée, les deux dames vont s'entretenir avec la directrice du pensionnat pendant que les jeunes filles repartent en cours. Juste avant le repas, les Pj sont convoquées dans le bureau de la directrice.

Celle-ci leur présente les deux aristocrates aux ladies ; les jeunes filles semblent avoir fait bonne impression et la Duchesse d'Orléans leur demande si leurs parents seraient d'accord pour que les jeunes filles quittent le pensionnat afin d'entrer à son service.

La directrice du pensionnat est un peu surprise du fait que les PJ soient choisies, surtout si celles-ci ont déjà eu quelques problèmes avec la discipline, mais elle ne tentera pas de s'opposer à la Duchesse. Quel que soit le choix des ladies une lettre commune de la Duchesse et de la Directrice va être envoyée à leurs parents avec une offre très intéressante.

Cette offre comprend un très bon salaire, nourriture et logement pour les jeunes filles ; de plus jusqu'à leur mariage la moitié du salaire est envoyé à la famille de la lady.

Régler les détails :

Les lettres et les aristocrates sont partis, les PJ savent que leurs parents ne vont pas refuser l'offre. Il ne leur reste que quelques jours à passer au pensionnat, et si elles ont des dernières affaires à régler c'est le moment... Sachant que leurs rumeurs de leur départ sont parvenues aux oreilles de toutes les pensionnaires et la rancune de certaines d'entre elles peut être tenace.

Les professeures elles se montrent un peu plus clémentes avec les PJ et la plupart des « bêtises » antérieures seront oubliées... En effet il est très valorisant d'entrer au service d'une duchesse surtout pour une longue durée.

Le départ :

Une fois la réponse positive des parents arrivée, les jeunes filles vont enfin pouvoir partir vers leur nouveau lieu de travail. Le trajet vers la résidence des ducs de Normandie se passe sans encombre, un carrosse aux armoiries de Léa est venu les chercher, et après les quatre heures de voyages tout le monde arrive à destination.

Cette destination est un grand manoir, celui des Ducs de Normandie ; comme on peut le deviner cette demeure est richement décorée, et une fois installées dans une série de chambres adjacentes à celle de leur nouvelle maitresse, les ladies vont pouvoir commencer leur nouvel emploi.

Leur rôle très simple est d'être aux côtés de la Duchesse, de gérer sa garde-robe ainsi que les domestiques. Léa (si elle n'est pas incarnée par un PJ) est très facile à vivre et s'entendra bien avec ses dames de compagnies tant qu'elles se montrent un tant soit peu coopératives.

Merci à Yann d'avoir rédigé et partagé le scénario qu'il a conçu dans l'univers de Ladies (<http://ladies-jdr.com>).

Retrouvez Yann sur sa page facebook afin de lire ses autres scénarios : <https://www.facebook.com/AmeduMJ/>

Les ladies doivent apprendre à s'occuper de la duchesse avant la suite ; n'hésitez pas à faire cette partie en *roleplay* si vous pensez que cela n'ennuiera pas vos joueurs.

Une bonne semaine après leur entrée au service de la duchesse, tout ce petit monde va repartir à Orléans dans la demeure du mari de Léa.

Une bienheureuse rencontre :

La demeure des ducs d'Orléans (la motte Sanguin) est un grand manoir dans la ville d'Orléans ; les festivités et les invitations s'enchaînent, soit juste dans le cercle familial avec les parents, le frère du duc et sa femme, soit au milieu des nombreux amis et flagorneurs qui gravitent autour du couple. Les jeunes ladies ont fort à faire et sont propulsées dans un monde encore plus riche et fastueux que le leur. Si une des ladies à un score de 1 ou moins en charme, elle devra toujours rester en retrait ou à l'extérieur de la réception, les autres pourront faire quelques rencontres intéressantes, malgré le fait qu'elles doivent la plupart du temps rester au côté de la jeune duchesse.

Un soir, après une soirée bonne chez une amie de la duchesse, Élise Dufrais, tout le petit groupe rencontre pour la première Eric Ferrant, un jeune dandy, l'unique héritier d'une des grandes familles de la ville et accessoirement non marié. L'hôte de maison le présentera à la duchesse et il s'attardera quelques minutes à parler avec elle et ses suivantes, on le sentira très vite attiré par l'une des Ladies (choisissez s'en une qui pourra répondre à ses avances en évitant la jeune qui a reçu le collier dans le scénario précédent).

Ce jeune homme se révèle très charmeur et possède de nombreux talents pour discuter et faire parler les gens. Au bout d'un certain temps à discuter de choses et d'autres et une fois qu'Eric aura obtenu le nom de la jeune dame, il partira retrouver un groupe d'ami dans une autre pièce. Le reste de la soirée n'a d'intérêt que pour les admirateurs de ce genre de choses. Dans tous les cas, il n'y aura pas d'autres rencontres intéressantes et après une heure ou deux la duchesse donnera l'ordre de préparer le carrosse.

Une première attaque :

Une fois de retour au manoir, sur l'allée qui sépare les écuries de l'entrée, les ladies peuvent voir une silhouette attendant dans cette allée.

L'allée est éclairée par la lumière de la lune qui donne à la scène un aspect blafard avec de nombreuses zones d'ombre. La silhouette n'est pas distinctement visible mais on peut clairement voir qu'il tient une rapière. Dès que les ladies et la duchesse arriveront à portée de voix ou interagiront avec lui, l'assassin demandera aux ladies de les laisser seules avec la duchesse. Les jeunes filles peuvent facilement deviner qu'il n'a pas d'intention bienveillante envers leurs maitresses

Merci à Yann d'avoir rédigé et partagé le scénario qu'il a conçu dans l'univers de Ladies (<http://ladies-jdr.com>).

Retrouvez Yann sur sa page facebook afin de lire ses autres scénarios :
<https://www.facebook.com/AmeduMJ/>

mais son arme devrait les faire réfléchir à deux fois avant de l'attaquer ; la duchesse peut aussi se mettre à courir pour tenter de rallier les écuries avant de se faire rattraper.

L'attaque doit montrer qu'une menace importante pèse sur la duchesse, personne ne doit être grièvement blessé physiquement et l'assaillant doit normalement mourir ou être fait prisonnier ; ce ne sera pas dur de le cuisiner mais il ne révélera pas grand-chose. L'assassin, Roch Embra, a été engagé par une femme étrange dans une taverne, « Le Lièvre Gourmand ».

Cette dame lui aurait proposé une vraie fortune pour tuer la duchesse. Cette personne bien connue dans le milieu des révolutionnaires a sauté sur l'occasion pensant pouvoir s'en sortir sans problème et porter un rude coup aux représentants de la monarchie en ville. Il menace même d'une révolte populaire s'il est maintenu prisonnier ; ses amis ne sont pas haut placés mais il est connu pour aider les démunis.

Amour, haine et corruption :

Malgré les menaces de l'homme, les forces de police l'enfermeront dans la prison de la ville en vue de son jugement et son exécution dans les jours qui suivent. Étrangement, le sergent de la garde classera l'affaire très vite sans donner de suite.

Le sergent, si on le fait chanter convenablement, révélera qu'il a reçu une somme d'argent impressionnante pour ne pas faire d'enquête et il en touchera une seconde partie lorsque Roch sera tué et l'affaire close. Le garde pourra aussi dire aussi que le messenger qui lui a apporté la somme était une femme de chambre qui venait au nom de sa maîtresse.

Les prisons ne sont pas accessibles pour les jeunes filles, mais en persuadant le garde on peut entrer pour discuter avec le prisonnier Roch Embra le révolutionnaire ; il ne donnera aucune information supplémentaire tant qu'il sera en prison mais il demandera aux jeunes filles de prévenir Irène Ferrant, une autre femme partisane des révolutionnaires mais aussi la mère d'Eric.

Si les PJ ne pensent pas à aller voir le prisonnier, la duchesse peut souffler l'idée.

En parallèle, et ce dès le lendemain matin un bouquet de fleurs sera apporté par un messenger dans la chambre de la duchesse avec un mot étrange :

« Ma douce amie,

J'ai entendu des choses à propos d'une attaque à proximité de votre manoir, j'espère que vous n'avez pas été blessé, mon cœur en souffrirait. J'aimerais vous revoir une fois encore, je vous attendrai sur la terrasse du parc cette après-midi. Ne me laissez pas seul mon cœur est à vous pour toujours.

E.F. »

Merci à Yann d'avoir rédigé et partagé le scénario qu'il a conçu dans l'univers de Ladies (<http://ladies-jdr.com>).

Retrouvez Yann sur sa page facebook afin de lire ses autres scénarios : <https://www.facebook.com/AmeduMJ/>

Le problème est que ce mot audacieux, voir inconvenant, destiné à charmer les jeunes filles naïves a été lu par Monsieur le Duc qui commence à surveiller tous les cadeaux donnés à sa femme pour éviter toute nouvelle attaque.

Il pense donc qu'un jeune insolent tente de lui ravir sa femme et il va de son honneur de défier l'impertinent. Ni le duc et ni la duchesse ne penseront que le message n'est pas adressé à la noble dame. Léa sera outrée par tant d'audace et proposera d'aller avec son mari au parc pour confronter le jeune Éric Ferrant, qui n'est sans aucun doute l'auteur de cette lettre.

Si les ladies étaient aux prisons elles devront revenir pour le repas durant lequel elles apprendront ce qu'il se passe avec Éric.

Le Parc :

L'après-midi comme prévu, et ce malgré les potentielles actions des ladies, le couple ducal partira vers la terrasse du parc en ville pour y retrouver le jeune homme. La terrasse est un lieu de promenade possédant de nombreux bancs où les nobles et autres personnes n'ayant rien d'autre à faire peuvent se détendre ou se retrouver. Eric Ferrant est justement installé sur l'un des bancs en train de lire. On peut voir qu'il observe les gens passant devant lui et au moment où le groupe passe non loin de lui on peut voir son regard s'illuminer.

À partir de ce moment il y a deux choix, soit les ladies ont réussi à calmer le duc et celui-ci va discuter avec le jeune homme soit il le défiera sur-le-champ.

Dans les deux cas, il y aura confrontation avec les deux hommes soit physique soit psychologique.

Si Éric perd l'opposition psychologique, ou si le duc le défie de suite, le combat se soldera par une défaite d'Éric, qui titubera vers la femme qu'il veut séduire et il tombera inconscient à ses pieds. Le duel n'étant pas à mort, le duc enverra un de ses serviteurs pour le ramener chez lui. Il ne sera pas difficile pour une lady de les accompagner.

Si Éric gagne la dispute psychologique (avec l'aide d'une lady), les deux hommes discuteront quelques minutes pour clarifier la situation.

Juste après la confrontation entre les deux hommes, une deuxième tentative d'assassinat va se produire. Le petit groupe va être visé par un tir de mousquet. Le tir provient de l'un des gardes en patrouille mais ratera sa cible. Le tir touchera Éric s'il n'est pas blessé ; sinon, il ne touchera personne. Voyant que son coup est raté, le garde corrompu s'enfuira en courant.

Quoiqu'il arrive, Éric devra être ramené chez lui. Et il serait préférable qu'au moins une des ladies accompagne le jeune homme pour expliquer les faits.

Merci à Yann d'avoir rédigé et partagé le scénario qu'il a conçu dans l'univers de Ladies (<http://ladies-jdr.com>).

Retrouvez Yann sur sa page facebook afin de lire ses autres scénarios : <https://www.facebook.com/AmeduMJ/>

La famille Ferrant :

Pendant que la duchesse rentre se remettre de ces événements forts mouvementés avec une partie des ladies, l'autre partie du groupe va au manoir Ferrant, c'est une demeure plus humble que celle du duc. Le serviteur de la maison ouvre la porte et prévient la maîtresse de maison de l'état de son fils. Celle-ci arrive et demande à ce que son fils soit porté dans le salon et que quelqu'un aille chercher un médecin.

En attendant le médecin, les ladies peuvent discuter avec Irène Ferrant de ces liens avec les révolutionnaires. Si on l'accuse, elle restera sur la défensive et évitera le sujet mais en y allant avec des pincettes on peut apprendre que « Le Lièvre Gourmand » est un lieu de réunion des révolutionnaires et plusieurs intellectuels hérétiques et on peut discuter avec eux en donnant le bon mot de passe au serveur. De plus, il semblerait que les rumeurs se répandent déjà : le Duc aurait fait arrêter Roch Embra pour éviter que celui-ci continue ses actions.

Irène semble assez surprise de ce fait ; sa seule hypothèse est que certains agitateurs auraient été payés pour médire du duc. Il faut donc aller voir les révolutionnaires pour expliquer les faits réels et empêcher un bain de sang.

La vérité par le sang :

La nuit d'après le duel, les ladies ont une nouvelle vision du Cœur Ecarlate. Celui semble moins sûr de lui, il annonce qu'une autre cabale de sorcière menée par l'un de ses ennemis veut se débarrasser de la duchesse pour semer le chaos et lancer une série d'événements qui leur permettraient de plonger le pays dans la guerre civile... Le moyen le plus simple de les contrer est de retrouver la commanditaire de Roch Embra. Pour cela Cœur Ecarlate offre un nouveau pouvoir aux ladies, celui de revivre les souvenirs d'une personne en buvant son sang.

Il faut donc réussir à obtenir du sang de Roch pour voir le visage de la commanditaire la mystérieuse commanditaire, puis la trouver ; pour cela les révolutionnaires du lièvre gourmand peuvent être utiles.

Le lièvre gourmand

En plus du problème des révolutionnaires, les attaques envers la duchesse deviennent de plus en plus inquiétantes ; la seule piste valable est la dame qui a payé l'assassin. Le lièvre gourmand est donc la clé de l'histoire. Il faudra une autorisation de la duchesse pour y aller en la laissant seule une soirée.

Merci à Yann d'avoir rédigé et partagé le scénario qu'il a conçu dans l'univers de Ladies (<http://ladies-jdr.com>).

Retrouvez Yann sur sa page facebook afin de lire ses autres scénarios : <https://www.facebook.com/AmeduMJ/>

Le lièvre Gourmand est une taverne assez cotée ; nobles, bourgeois et intellectuels viennent manger et retrouver des amis. La salle principale est quasiment pleine, mais le gérant arrivera à trouver une table pour les jeunes dames.

Le repas est plutôt convenable mais il n'y a aucun signe de la mystérieuse commanditaire. Par contre les révolutionnaires sont dans l'arrière-salle et les ladies peuvent aller les voir, si elles n'ont pas peur pour leur réputation (fricoter avec des révolutionnaires n'est pas bien vu surtout si l'on est de la noblesse).

Les révolutionnaires :

Une fois le mot de passe d'Irène donné (ou si les jeunes dames se sont montrées suffisamment persuasives, les Pj peuvent aller dans l'arrière-salle pour rencontrer les fameux révolutionnaires.

Les révolutionnaires en question sont un petit groupe de bourgeois d'une quarantaine d'années qui discutent autour d'une table. Sur cette table on peut voir un plan, celui du donjon de la ville. Il semblerait que ces utopistes ont prévu de faire évader leur ami d'ici les deux prochains jours.

À l'arrivée des P.J., le petit groupe s'arrêtera de parler et se tournera vers les jeunes filles pour tenter d'en savoir plus sur leur intention. Si les jeunes filles arrivent à les persuader qu'elles veulent aider Roch (le moyen le plus simple de récupérer son sang), les révolutionnaires leur demanderont de les aider en faisant diversion à l'entrée du donjon. Pendant ce temps, les révolutionnaires entreront et libéreront de force leur ami. Le plan est prévu pour le matin du surlendemain et les ladies doivent remettre dès le lendemain, quelques heures après l'aube, leur réponse au gérant de la boutique

La mort du duc :

Les ladies doivent donc prévoir un plan, donner leur réponse ou trouver un autre moyen de récupérer le sang de Roch d'Embra. Quoi qu'il arrive, elles devront retourner au donjon. Si la duchesse sait quelque chose à propos de leur plan, elle se « promènera » dans les environs de façon à pouvoir discuter avec son agresseur et de sauver les ladies en cas d'échec.

Mais ce genre de précautions ne sera pas nécessaire ; l'évasion sera facile, trop facile même et les gardes agiront exactement comme le veulent les jeunes filles ; le prisonnier sera sorti avec plus de peur que de danger.

C'est une fois dehors que les choses se corseront ; une fois le sang de Roch récupéré, un valet de la duchesse déboulera avec un carrosse, prêt pour toute la suite. Voyant la duchesse et les jeunes filles, il leur intimera de suite de monter dans le carrosse. Dès que le petit groupe sera sorti de la

Merci à Yann d'avoir rédigé et partagé le scénario qu'il a conçu dans l'univers de Ladies (<http://ladies-jdr.com>).

Retrouvez Yann sur sa page facebook afin de lire ses autres scénarios : <https://www.facebook.com/AmeduMJ/>

ville, le valet annoncera la dure nouvelle : le duc a été assassiné et les tueurs, des hommes de main sûrement financés par un noble, sont à la recherche de la duchesse pour lui faire subir le même sort.

Dès que l'une des ladies boira le sang de Roch, elle reverra la scène où l'homme a reçu l'ordre de tuer la duchesse. La commanditaire qu'il ne connaissait pas est bien connue de la noblesse car c'est la femme du frère de feu le Duc d'Orléans. C'est donc elle qui a tout manigancé pour que son mari récupère le titre.

La situation est donc grave. D'un côté il faut donc protéger la duchesse de ses agresseurs et de l'autre revendiquer les titres du duc pour qu'ils ne tombent pas entre les mains du frère du duc et de sa femme.

En attendant leur revanche, les sorcières du Cœur Ecarlate se dirigent vers les appartements des ducs de Normandie à la Paris, refuge sûr le plus proche.

Merci à Yann d'avoir rédigé et partagé le scénario qu'il a conçu dans l'univers de Ladies (<http://ladies-jdr.com>).

Retrouvez Yann sur sa page facebook afin de lire ses autres scénarios : <https://www.facebook.com/AmeduMJ/>

PNJ:

Sergent de la garde :

Un petit gradé de la maréchaussée.

Caractéristique : Athlétisme : Main (4) Argutie : (4)

Compétence : Vigilance 3

Garde :

Les gardiens du donjon/prison

Caractéristique : Athlétisme : Main (3) Argutie : (3)

Compétence : Vigilance 1

Léa d'Orléans (version PNJ):

La jeune duchesse d'Orléans

Caractéristique courtoise : 5

Compétences : 1 point dans tout ce qui a trait à la vie d'une noble.

Sébastien d'Orléans :

Duc d'Orléans et mari de la duchesse

Caractéristiques : Manière : 5, Athlétisme : 5, Argutie : 5.

Compétences : 2 points dans tout ce qui a trait à la vie d'un noble.

Éric Ferrant :

Jeune dandy qui tombe amoureux d'une des ladies.

Caractéristique : Charme 4/5, Manière 4/3.

Irène Ferrant :

Mère d'Éric, soutien des révolutionnaires.

Elise Dufrais :

Merci à Yann d'avoir rédigé et partagé le scénario qu'il a conçu dans l'univers de Ladies (<http://ladies-jdr.com>).

Retrouvez Yann sur sa page facebook afin de lire ses autres scénarios :
<https://www.facebook.com/AmeduMJ/>

Amie proche de la duchesse

Roch Embra:

L'un des leaders du groupe de révolutionnaire et épéiste émérite.

Compétences : Escrime (4)

Famille d'Orléans :

Famille des ducs d'Orléans une ancienne famille très puissantes :

Titre : 4 Ancienneté : 5 Revenu : 3 Patrimoine : 4 Réputation : 4 Influence : 5

Merci à Yann d'avoir rédigé et partagé le scénario qu'il a conçu dans l'univers de Ladies (<http://ladies-jdr.com>).

Retrouvez Yann sur sa page facebook afin de lire ses autres scénarios : <https://www.facebook.com/AmeduMJ/>