

# Retour d'exil

---

Une jeune fille issue d'un amour secret doit revenir au pays après 16 ans d'absence pour se faire accepter par sa famille. Les joueurs incarnent donc la jeune fille, une amie de la mère de la jeune fille et une suivante qui participeront au voyage.

## Seize ans plus tôt :

L'un des cousins du roi de France, le comte Henri d'Arras a secrètement épousé Aurore Bellora, mais la famille de cette jeune dame a appris la liaison et a tenté de l'envoyer au couvent. Pour éviter une vie au couvent, Aurore, enceinte de son amant s'enfuit chez un oncle, lui aussi mis au ban par la famille en Allemagne. L'oncle l'a accueilli et l'a aidé à élever sa fille.

## Période de deuil :

Quelques jours avant ses 15 ans, la jeune fille est convoquée par sa mère dans la demeure de l'oncle mort deux ans plus tôt lors d'un duel. Aurore est gravement malade depuis quelques semaines, et, sentant la fin approcher, elle va confier de lourdes révélations à sa fille.

Sur son lit de mort, Aurore apprend donc toute l'histoire à sa fille et lui remet un collier. Ce collier a été offert par Henri d'Arras à sa femme, et Aurore sait que son amant le reconnaîtra.

Ensuite, Aurore demande à l'une de ses proches amies, veuves elle aussi, d'accompagner sa fille et de gérer tout son héritage jusqu'au mariage de la jeune fille. La mourante remet l'acte de naissance de la jeune fille à son amie ainsi que suffisamment d'argent pour pouvoir faire le voyage.

Le lendemain, Aurore meurt, et, après la période de deuil, sa fille, son amie et la suivante de sa fille partent en direction de la France pour faire reconnaître une jeune fille.

## Acte 1 : Le voyage

Les trois dames doivent donc traverser une partie de l'Allemagne, puis la France, pour arriver à la ville d'Arras. L'argent donné par Aurore permet de faire le voyage, mais les routes de campagnes peuvent être dangereuses, surtout pour trois dames seules.

### **Étape 1 : En Allemagne**

Avant de partir, il va falloir couvrir ses pistes. En effet, on peut se douter que quelques-uns des membres de la maisonnée espionnent pour le compte des Bellora : Hervé, le père d'Aurore, a caché l'existence de sa petite fille et n'a pas intérêt à la voir revenir sur la scène politique française. Il faudra inventer une raison pour justifier le voyage.

L'amie d'Aurore a de nombreuses connaissances en Allemagne et le voyage devrait être assez tranquille. Les dames pourront dormir chez des amis de la veuve dans des endroits sûrs. Il faudra par contre inventer un rôle et une raison car la fille d'Aurore va normalement intégrer l'une des plus grandes familles de France et la politique fait qu'elle a déjà des ennemis qui pourrait l'empêcher de reprendre sa place. Par exemple, un baron qui accueille le groupe voudra savoir qui est la jeune fille, leur destination et leurs motivations, mais il risque de les révéler à d'autres personnes.

### **Étape 2 : En France**

Une fois la frontière passée les choses changent, la veuve a beaucoup moins de connaissances en France et, comme les lignes de train ne passent pas partout, le groupe doit s'arrêter dans des relais. Par contre, les Bellora ont appris que la fille d'Aurore est partie d'Allemagne. Comme ils l'ont fait passer pour morte à Henri d'Arras, ils vont vouloir la rattraper avant qu'elle révèle son existence.

En s'approchant de la région d'Arras, on pourra apprendre que la femme d'Henri est morte dans des circonstances inconnues. Les hypothèses vont de la mort par maladie au suicide en passant par le poison d'une rivale. Comme elle n'a pas donné d'enfant à Henri, c'est le frère du comte qui héritera de ses biens.

### **Étape 3 : Attaque à main armée**

Un soir, dans l'un des relais, le groupe et les personnes présentes vont se faire dépouiller par une bande de bandits. Il va donc falloir trouver un moyen d'éviter que le collier soit volé. Les brigands veulent l'or et les bijoux. Ils ne resteront pas longtemps juste le temps de récupérer du butin et de signer leur forfait. Si le collier a été volé, il sera possible de le retrouver plus tard... Soit dans une boutique, soit en négociant avec les forces de l'ordre, une fois les bandits arrêtés.

Par contre, une grosse partie de l'or du groupe devrait finir dans la poche des bandits. En conséquence, les dames n'auront pas assez d'argent pour finir le voyage, à moins de se serrer la ceinture, de changer de vêtements et de moyen de transport ou de trouver un protecteur qui pourra fournir l'argent.

## **Acte 2 : Intérêts divergents**

Une fois arrivé en ville il faut trouver un moyen de rencontrer le père de la fille d'Aurore. Pour cela il faut soit demander une rencontre (ce qui est quasiment impossible sans les relations que

le groupe n'a pas) ou bien obtenir une place pour le bal qu'il organise 5 jours plus tard. Mais, pour ça, il sera nécessaire d'avoir les invitations, une tenue pour chaque membre du groupe et un moyen de transport. De plus, il sera nécessaire de trouver un logement.

Pour avoir les fonds nécessaires, le groupe devra trouver un marchand ou une autre personne qui pourra les héberger et les aider financièrement. Un marchand, Gérard Ambon, est spécialisé dans le commerce de textile avec l'Angleterre. C'est un commerçant partenaire des Bellora, qui grâce à son réseau de surveillance a su retrouver la jeune fille. Son objectif est d'amener la fille d'Aurore et de la garder chez lui, le temps qu'il négocie un prix auprès de sa famille maternelle.

Gérard sera très utile pour se préparer au bal. Il dira avoir trouvé deux places, l'une pour la fille d'Aurore et l'autre pour lui. De plus, il incitera la jeune *lady* à ne pas sortir avant le jour J de peur qu'elle se fasse reconnaître ; elle ne doit même pas se faire voir par les visiteurs qui rentrent dans la maison. Les quelques jours de préparation passeront vite entre préparation de la robe, derniers cours et conseils de maintien.

Durant les quelques jours où le groupe résidera chez Ambon, l'un de ses valets va tenter de séduire la suivante de la fille d'Aurore. Pour l'épater et connaissant le fin mot de l'histoire, il va l'emmener espionner une conversation entre Gérard et son contact chez les Bellora. Là, la suivante va apprendre que le marchand va livrer la jeune fille à sa famille maternelle qui veut la voir disparaître.

La livraison de la jeune fille devra se faire le soir du bal. Au lieu de la conduire au bal comme prévu, son fiacre se dirigera vers la demeure de Bellora. Le groupe devra donc trouver les places par lui-même et se débrouiller pour aller au bal sans attirer les soupçons du marchand qui n'hésitera pas à les enfermer chez lui s'il se doute de quelques choses.

### Acte 3 : Révélation

Le manoir d'Henri de Lille sera le théâtre de ce dernier acte. Pour son 40e anniversaire, le comte d'Arras a prévu une grande fête avec plus d'une centaine d'invités. Tous les notables de la région et quelques amis venant de partout en France sont présents.

Les trois dames vont devoir attirer l'attention d'Henri au bal, ils peuvent y arriver assez facilement grâce au collier. La famille d'Aurore n'a pas été invitée, mais un de leurs alliés tentera de discréditer la jeune fille. Henri décidera de discuter avec le groupe dès le lendemain. En attendant, ils pourront assister à la soirée et passer la nuit ici. La nouvelle va se répandre dans toute l'assistance : la fille d'Aurore se verra entourée de nombreuses attentions et elle devra ne pas commettre d'impair.

Le lendemain, après le petit déjeuner, le groupe devra se présenter devant Henri, mais en arrivant dans son bureau Hervé Bellora, le père d'Aurore sera aussi présent. Une fois la véracité de l'histoire de la jeune fille confirmée, les deux hommes la réclameront. Chacun d'entre eux à des arguments, mais ce seront au joueur de trouver un moyen de trancher.

Les arguments d'Hervé :

- La jeune fille a toujours été élevée chez des Bellora.
- Le mariage n'étant pas approuvé la jeune fille n'a rien à voir avec la famille des Comtes d'Arras.
- Elle est fiancée depuis sa naissance à l'un de ses petits-cousins (Édouard) qui demandera réparation si le contrat est rompu.

Les arguments d'Henri :

- C'est sa fille.
- Il pourra lui fournir une meilleure éducation et mariage que le Bellora.
- Il se propose d'offrir une compensation à l'autre famille.

Si tout se passe bien, la fille d'Aurore pourra vivre avec son père, être reconnue et avoir une belle vie. L'amie d'Aurore retournera en Allemagne avec la satisfaction du devoir accompli et s'occupera de gérer la demeure de la jeune fille en Allemagne.

## Personnages non joueurs

**Henri d'Arras :**

Comte d'Arras, c'est un homme de 40 ans sans enfants déclaré.

	Main	Œil	Œil	Main	
Scolarité	4	4	3	2	Athlétisme
Argutie	4	3	3	4	Caractère
Manière	4	4	2	4	Charme
Créativité	2	3	4	1	Malice

Courtois

4

Vulgaire

1

Handicap : Air méprisant (- 2 en préjugés vulgaire)

### Les bandits:

Les membres du groupe qui détroussent les Pj dans le relais :

	Main	Œil	Œil	Main	
Scolarité	1	1	2	4	Athlétisme
Argutie	2	2	2	2	Caractère
Manière	1	1	1	1	Charme
Créativité	2	2	2	2	Malice

Courtois 1 Vulgaire 2

Compétences : Fouiller les gens (2), Proférer des menaces (1)

### Gérard Ambon:

Le marchand vénal qui essaye de tromper les PJs pour vendre la jeune fille au Bellora.

	Main	Œil	Œil	Main	
Scolarité	4	4	2	2	Athlétisme
Argutie	3	4	2	3	Caractère
Manière	2	2	2	2	Charme
Créativité	2	2	2	3	Malice

Courtois 3 Vulgaire 3

Compétence : Sens des Affaires (3), gestion de mouchards (3)

### Le valet :

Le valet de Gérard Ambon qui aide le groupe de joueurs.

	Main	Œil	Œil	Main	
Scolarité	2	2	3	3	Athlétisme
Argutie	2	2	2	3	Caractère
Manière	2	2	2	3	Charme
Créativité	2	2	2	3	Malice

Courtois 2 Vulgaire 3

**Hervé Bellora:**

Le patriarche de la famille Bellora et le père d'Aurore.

	Main	Œil	Œil	Main	
Scolarité	4	4	2	2	Athlétisme
Argutie	4	4	4	4	Caractère
Manière	3	3	2	3	Charme
Créativité	3	3	3	3	Malice

Courtois

4

Vulgaire

3