



## Recueil des scénarios proposés dans le cadre du 22<sup>ème</sup> concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 17 septembre au 1<sup>er</sup> décembre 2008, sur les points obligatoires suivants :

- \* Thème : **Rêves et illusions**
- \* Élément imposé : **une tombe**

Ce recueil comprend les scénarios suivants :

- *Partie d'échecs dans l'Abyme ou Un Drame presque Danois*, pour univers médiéval fantastique, par Kérosène
- *Héritages*, pour univers médiéval fantastique, par sulnok
- *Rien que pour vos pieux*, pour Buffy the Vampire Slayer, par Cultösaurus
- *Les rêves s'achèvent avec l'aurore*, pour 2300 AD (Traveller 2300), par Cultösaurus
- *L'Or d'Aikawa*, pour Usagi Yojimbo 2e édition, par Lord Skeletor
- *Un c(h)oeur plein d'illusions*, pour Ombres & Lumières, par Narbeuh
- *Chenille de Ténèbres*, pour Donjon Clefs en Main, par MrSel
- *Un Rêve Hellywoodien*, pour Hellywood, par Macbesse
- *Colonel Fawcett, I presume*, pour aventuriers des années 1920, par Xaramis
- *Élus des dieux*, pour Warhammer, par ithilion
- *Les Brumes du Saint-Laurent*, pour une aventure maritime à la fin du XIXe siècle, par Kérosène
- *Le testament d'Ezéchiel Jones*, pour GURPS Western par Cuchulain

---

# Partie d'Échecs dans l'Abyme ou Un Drame presque Danois

*Scénario pour univers médiéval fantastique*

*par Kérosène*

---

Reçois, honorable assistance, mes gnômesques salutations,

Voici donc une petite farce pour un univers médiéval fantastique quelconque. J'ai développé l'idée autour d'une certaine œuvre littéraire britannique d'un auteur bien connu et de personnages archétypaux.

C'était un petit royaume bien paisible et, hormis le fait que le souverain était un abruti notoire qui horripilait la population par son caractère d'incorrigible noceur, des lois ineptes et l'imposition excessive des contribuables, il ne s'y passait pour ainsi dire rien. Jusqu'au jour où, suite à l'un de ses trop nombreux festins, le monarque succomba. Le prince héritier ayant été envoyé suivre des études au loin (comprendre : faire une bringue à tout casser et dépenser des fortunes en alcool et en filles pendant plusieurs années en étant accessoirement inscrit au rôle d'une université prestigieuse), le roi fut remplacé par un régent, son frère, qui allie un cerveau brillant à un tempérament d'ascète. Or, si le nouveau gouvernement fait la joie du peuple, elle gêne trois personnes : le chancelier, la reine et le prince. Le chancelier et la reine ont donc convaincu le prince que le roi a été assassiné par le régent qui a profité de l'absence de l'héritier légitime pour s'approprier le pouvoir. Le prince a accepté l'explication et a décidé de venger son père. Le chancelier lui a fourni le plan : lors de l'investiture du régent, on jouera une pièce de théâtre mettant en scène le meurtre et l'usurpation pour confondre le félon. Pour ce faire, on embauchera des mercenaires qui se feront passer pour des comédiens, mais qui en réalité mèneront l'enquête sur l'assassinat du roi et utiliseront les preuves recueillies pour glisser des allusions précises dans leur pièce de théâtre.

Ce que le prince ignore, c'est que la mort du roi est naturelle (un arrêt cardiaque dans le lit d'une prostituée après une soirée bien arrosée) et que les indices que fournira l'enquête seront fournis par le chancelier.

Pendant ce temps, les partisans du régent ourdissent un complot visant à écarter le prince du trône en le faisant passer pour fou. La liquidation physique ne devrait intervenir qu'en toute dernière extrémité.

## Personnages

Le prince : s'il a hérité la beauté de sa mère, il tient de son père une bêtise proverbiale et le goût de la bamboche. On ne peut pas le dire mauvais puisqu'il est incapable de toute arrière-pensée, mais il reste, à vingt ans passés, un enfant gâté et capricieux qui ne cherche que son plaisir. Dans les tavernes qu'il hante en ville, tout le monde sait que c'est un prince et tout le monde pense que c'est faux. C'est un maniaque de la propreté qui se baigne et change de vêtements plusieurs fois par jour.

Le régent : frère du précédent, il en est aussi différent qu'on peut l'être. C'est un érudit habitué à vivre simplement et sans tapage. Bourreau de travail, il ne met pratiquement jamais les pieds dans ses appartements. Il est d'une honnêteté scrupuleuse et se montre assez froid, presque méprisant. Quand son frère a rendu son dernier souffle, il a repris les rênes en urgence. Il est plébiscité par toutes les personnalités importantes du royaume qui ne souhaitent pas voir le prince succéder à son père. Il ignore que ses partisans, menés par le sénéchal, fomentent un coup d'État visant à le faire monter sur le trône.

La reine : pas foncièrement bête, elle n'a pour autant jamais été obligée de réfléchir, conditionnée depuis sa plus tendre enfance pour être une ravissante idiote. Elle est persuadée que le chancelier, son amant depuis deux ans, est fou d'elle et elle croit aveuglément tout ce qu'il lui dit.

Le chancelier : c'est LE traître fourbe et ambitieux qui comploté dans l'ombre. Il a encouragé le roi à mener une vie de patachon, profité de la naïveté de la reine pour la séduire et espère qu'en mettant le prince héritier sur le trône, il pourra poursuivre son règne personnel. Fidèle à la tradition, il a échafaudé un plan diabolique destiné à le propulser au sommet. Reste juste à se débarrasser du régent.

## **Prologue :**

La vie d'aventurier permet de se faire pas mal de relations dans les tavernes. Ce soir-là, un jeune habitué de l'abreuvoir favori des personnages, à la limite du coma éthylique comme d'habitude, fait preuve d'une mélancolie inaccoutumée. Contre un verre ou deux, ils apprendront du taulier, des piliers de bar ou du prince lui-même, la tragédie familiale qui a eu lieu : son père, le roi, a été assassiné, empoisonné, par son oncle, le régent. Mais, il a un plan ! Pour le mettre en oeuvre, il lui faut des gens courageux qui se feront passer pour des comédiens et qui confondront le coupable en jouant sur scène l'assassinat du roi. Naturellement, il va falloir faire une reconstitution la plus exacte possible. Le prince est prêt à payer une vraie fortune pour ça.

## **Acte I – Scène 1 : Quand on arrive en ville...**

Nos héros sont mis en présence des protagonistes du drame. Le régent est trop occupé pour quitter son cabinet. La reine est en grand deuil. Le prince insiste pour les mener sur la tombe de son père et jure solennellement de le venger. Le chancelier les y rejoint pour raconter de manière bouleversante et avec force détails (il a beaucoup d'imagination) l'horrible agonie du roi mort, pour ainsi dire, dans ses bras. Il approuve vivement le plan du prince. Le régent prêtera serment dans une semaine et la pièce doit se jouer au cours du banquet qui suivra.

## **Acte I – Scène 2 : Que faisiez-vous dans la nuit du 11 au 23 décembre ?**

Les personnages vont devoir visiter les lieux, poser des questions pour trouver des indices. Les témoins sont tout sauf fiables. Comme par exemple celui qui certifie avoir vu le régent se faufiler la nuit du crime chez le roi avec un poignard à la main ou cet autre qui a vu le régent verser du poison dans l'assiette du roi. Des questions plus précises permettront de conclure que ces braves gens n'ont été témoins de rien, mais que quelqu'un leur a raconté qu'un témoin l'a dit... On peut trouver des indices, notamment des quantités de poison un peu partout dans les appartements personnels du régent (dissimulées là par le chancelier), ainsi que des tas de poudres bizarres dans son cabinet de travail (ses réserves d'encre). Si les personnages sont trop timorés pour fouiller partout, un domestique va probablement leur parler des poudres douteuses que le régent garde dans son bureau et une bonne peut leur amener des échantillons trouvés dans les tiroirs du régent où elle rangeait du linge. C'est à ce moment là que la prince va commencer à manifester ses premières crises de démence : alternant moments d'abattement et de surexcitation, il est manifestement pris d'hallucinations auditives et visuelles (le fantôme de son père lui parle, des bêtes lui grignotent les doigts de pied, il parle tout seul ou à des objets...)

## **Acte I – Scène 3 : La méthode du regretté Félix Faure.**

Le médecin du palais, un vieil ivrogne à demi sénile peut, à l'occasion d'un rare moment de lucidité, leur apprendre que le cadavre ne portait aucune marque de blessure, qu'il était déjà bien froid quand il l'a vu, mais qu'il puait encore l'alcool. Un valet de chambre un peu trop bavard racontera que le roi n'était pas là où on a dit qu'il était la nuit de sa mort et donnera rendez-vous plus tard dans la soirée à l'un des personnages. Il sera

retrouvé mort avant d'avoir parlé de la prostituée. Il ne devrait pas ensuite être trop difficile d'apprendre que le roi avait une « connaissance », de la retrouver, de la sauver d'une tentative d'assassinat, pour connaître les circonstances du drame. La dame est sûre que son client a péri « de sa belle mort ». Les PJ ont-ils toujours envie de jouer la mort du roi sur scène ?

### **Acte II – Scène 1 : Il y a quelque chose de pourri...**

A ce point de l'intrigue, les personnages devraient entrevoir deux ou trois choses : les témoins disent n'importe quoi ou sont réduits au silence, le régent doit être un parfait imbécile pour laisser traîner autant d'indices derrière lui et on ne sait toujours pas ce qui a tué le roi, ni qui. Les hallucinations du prince redoublent. Certains mettent ça sur le compte du delirium tremens, d'autres remarquent que cette folie est bien opportune pour le régent. Le prince est en fait sous l'influence d'un hallucinogène dont un fidèle du sénéchal imprègne ses vêtements à la buanderie. Sa manie de se récurer la peau augmente la rapidité d'assimilation de la drogue.

### **Acte II – Scène 2 : Y a-t-il un PJ pour sauver la reine ?**

On a trouvé le prince au petit matin errant dehors, nu et l'air hagard. Il a bredouillé quelque chose à propos de poison et de vêtements dangereux avant qu'on l'emmène prendre un bain chaud et passer des vêtements propres. Quelques heures plus tard, des hurlements rassembleront tout le monde dans le cabinet de la reine lorsque le prince essaiera d'y tuer un monstre hideux qui menace sa mère, en fait le chancelier. Un observateur attentif notera que le chancelier est boutonné à la diable et que la reine est un peu décoiffée. Le prince devra être maîtrisé et ramené dans ses appartements.

### **Acte III – Scène 1 : J'ai le cadavre, auriez-vous le placard ?**

Dans le logement du prince, on trouvera une lettre portant le sceau du chancelier destinée à son « Cher trésor adoré » et signée « Ton grand fou qui t'adore ». Il y est écrit qu'une fois le roi et le prince éliminés, ils auront le champ libre pour prendre le pouvoir. La lettre, prétendument interceptée, est un faux grossier fabriqué par le sénéchal, mais qui vise étrangement juste. Elle devrait suffire à instiller le doute dans l'esprit des personnages et leur faire aborder de nouvelles pistes.

### **Acte III – Scène 2 : Le roi est mort... Vive le roi !**

Le prince étant extrêmement agité, il doit être gardé en permanence de crainte qu'il attaque quelqu'un ou se blesse lui-même. Alors qu'initialement le Conseil devait se réunir pour l'investiture du régent, il va devoir déterminer si l'état du prince lui permet de gouverner ou s'il doit être remplacé de manière définitive par son oncle. Le résultat des investigations des PJ risque d'avoir des conséquences sur le déroulement du Conseil et sur la décision qu'il prendra. Si les PJ attendent le soir pour faire leurs révélations sur la scène de théâtre, le Conseil de l'après-midi confirmera le régent dans ses fonctions, mais attendra, à la demande de ce dernier, de savoir si l'état du prince est ou non irréversible pour prendre la décision de le déposer.

### **Épilogue**

Suivant ce qu'auront compris les PJ dans leur enquête et ce qu'ils auront décidé de révéler, cette histoire peut se finir de différentes manières. Voici quelques fins possibles :

Heureuse : les deux complots sont éventés, le prince est sauvé. Le régent lui passera la main le moment venu. Une fin optimiste voudrait qu'oncle et neveu gouvernent main dans la main pour le bien commun.

Pragmatique : le sénéchal gagne. Le prince étant déclaré fou, il ne pourra pas prendre la succession paternelle. Le régent deviendra roi sans jamais savoir la vérité.

Immorale : le chancelier gagne. Il continuera à manipuler la reine et le prince et finira par se débarrasser physiquement du régent, puis du prince, puis de la reine, avant de poser un écriteau : « attention à la marche »

Tragique et théâtrale : le prince meurt, le chancelier et le sénéchal s'entretuent, la reine devient folle et le régent se suicide

Pour un final vraiment digne de ce nom, le maître devrait faire en sorte que les personnages organisent et jouent vraiment la pièce de théâtre pour laquelle ils ont été engagés, les rendant d'une certaine manière responsables de l'épilogue. Avouez que cela ne manquerait pas de panache

Votre dévoué gnôme,

Kérosène Sakarbur

---

# Héritages

*scénario pour univers médiéval fantastique*

*par sulnok*

---

L'action du scénario se déroule sur deux territoires qui se sont affrontés par le passé. Mais la flamme de la haine n'est pas encore éteinte, et la vengeance sait attendre son heure...

Merci cousin pour tes idées, tes relectures et tes conseils 😊

## Origine

Araxis est une royauté prospère, dont une partie des pouvoirs est partagée avec les représentants de la religion. Bararg est une région limitrophe, et avide des richesses détenues par Araxis, raison qui les mena à s'affronter régulièrement.

## Héritage

La plus longue guerre entre les royaumes d'Araxis et de Bararg se passa durant le règne du Roi Henok de Araxis. Ce dernier avait un fils unique, Ilk, dont il était fier. Cependant, s'il savait son fils aimé et respecté de son peuple, il doutait de sa résistance à la stratégie militaire et au combat contre un adversaire comme le seigneur de Bararg. Le Roi était rongé par la peur que, dès sa mort, son royaume ne résiste aux assauts guerriers de leurs ennemis. Afin de protéger son enfant et son royaume, le Roi Henok demanda à l'Ordre des Prêtres de faire forger une épée pour l'anniversaire de son fils, une épée qui serait aussi puissante que lui-même, qu'il lui offrirait pour ses 12 ans. Cependant, si cette épée devait être puissante, le Roi Henok demanda que le pouvoir de la lame ne lui serait donné uniquement au moment où lui-même serait mort. En effet, le Roi Henok avait peur que son fils, en possession d'un tel objet, puisse prendre sa place. Le Grand Prêtre eut alors l'idée de créer Über "l'Épée de Vengeance", qui prendrait toute la puissance de l'âme à laquelle elle serait liée. Le Roi Henok l'offrit à Ilk, son fils, à son anniversaire, sans en révéler tout ses pouvoirs.

## Transmission

Quelques années plus tard, le Roi mourut et, le Grand Prêtre forgea un collier de 5 gemmes pour y enfermer l'âme royale, puis cacha le collier dans le trésor du temple. A travers l'Épée de Vengeance, le défunt Roi guida son fils Ilk dans ses décisions et, ensemble, ils firent un ravage dans le royaume de Bararg, qui obligea ce dernier à recourir à l'arme ultime de l'Ordre des Magiciens... Alors que le jeune Roi d'Araxis combattait vaillamment dans les lignes ennemies, les Magiciens firent appel à une bête infâme et maléfique, qui défia le porteur de l'Épée. Une partie des Magiciens mourut sous la puissance du sort mais leur but était atteint. Après plusieurs heures de combat acharné, la bête eut raison d'Ilk et rapporta l'Épée et son porteur auprès de ses maîtres. Ne pouvant détruire l'arme de cette puissance, l'Ordre des Magiciens de Bararg enfermèrent l'Épée et le roi, avec pour gardien la bête qu'ils avaient invoquée, dans un caveau souterrain.

La guerre prit fin, Araxis pleura son Roi et Bararg, ses Magiciens les plus puissants. Peu à peu oubliée, l'âme du Roi Henok s'endort.

## Vengeance

Après quelques siècles de paix, la guerre reprend à nouveau entre les territoires de Araxis et de Bararg. Le grand sorcier Coksas, chef de l'Ordre des Magiciens, est une des forces de la région de Bararg. Devant cette nouvelle menace, les espions du territoire de

Araxis se chargèrent avec succès de l'assassinat de Coksas - ce qui mit fin à cette nouvelle guerre. Duarlin, l'assistant du sorcier décide alors de venger la mort de son maître, et met au point un stratagème où de valeureux aventuriers seront dupés pour mener à bien sa vengeance.

## **Ce qui est arrivé récemment**

En faisant des recherches dans la bibliothèque de son maître, Duarlin découvre alors l'existence de l'antique tombeau où serait enfermé l'Épée de Vengeance, avec une description précise des 5 gemmes qui la composent - l'association des matières crée le lien de transmission entre les gemmes et l'Épée. Il apprend aussi l'existence du gardien protecteur invoqué par l'antique Ordre des Magiciens.

L'assistant réalise alors un rituel pour emprisonner l'âme de son maître dans un nouvel ensemble de 5 gemmes serties dans une couronne. Puis il dessine une carte au trésor destinée à une équipe d'aventuriers.

Après plusieurs mois de recherche, Duarlin crée finalement un talisman de protection contre le monstre qui protège le tombeau.

Son plan est prêt.

## **Les Personnages principaux**

*Coksas*, le sorcier : au moment de la guerre pour le compte du royaume de Bararg, ses pouvoirs étaient un danger pour le royaume d'Araxis, dont les espions ont réussi à se débarrasser - après de multiples tentatives d'assassinat.

*Duarlin*, l'assistant de Coksas : il décide de venger la mort de son maître et prendra plusieurs années avant de mettre au point son stratagème.

*Ejol*, le maître espion d'Araxis: le responsable des espions du royaume de Araxis, il est le commanditaire de la mort de Coksas. Il sera l'objectif numéro un de Duarlin.

*Feok*, le monstre maléfique : appelé par l'Ordre des Magiciens de Bararg, il a défié le dernier porteur de l'Épée de Vengeance, le Roi Ilk. Depuis, il est enfermé dans le tombeau de Ilk, enfoui dans un souterrain du royaume de Bararg.

## **Scénario**

### **1/ La mission**

Récemment arrivés en Bararg, les PJs seront employés par l'assistant du sorcier mort - assistant qui se fera passer pour un marchand "un peu magicien" - pour récupérer un parchemin et de précieuses richesses dans une tombe située dans la région de Bararg, en échange d'une forte récompense. Il leur donnera un talisman pour les protéger contre la créature maléfique qui surveille le trésor - en les prévenant que le monstre est extrêmement fort et qu'ils ne devront pas l'affronter. Le faux marchand leur dira qu'ils devront ramener le parchemin, et tout l'or et les pierres précieuses, et pourront garder tous les objets qu'ils trouveront dans le tombeau (sans leur parler de la présence de l'Épée). Cette mission est évidemment un prétexte pour que les aventuriers s'emparent de l'Épée.

### **2/ La récompense**

En récupérant le trésor, comme prévu, les aventuriers libéreront la créature maléfique. A leur retour, les PJs découvriront que leur employeur a été enlevé pendant leur absence. En les voyant, le familier du marchand - un chat - sort de sa cachette et suit les aventuriers qui, dès la première nuit, auront d'étranges rêves qui se passeront toujours dans une mystérieuse tour située au cœur de la capitale d'Araxis (reconnaissable à son architecture). Les PJs pourront supposer que le chat a des dons spéciaux et qu'il veut indiquer à ses nouveaux compagnons le lieu où a été emmené son maître, le marchand.

Si les aventuriers veulent avoir leur récompense, ils chercheront à rejoindre cette mystérieuse tour.

### **3/ La supercherie**

Le chat est en réalité Duarlin qui s'est transformé en chat, et est porteur de la couronne où l'âme de Coksas est enfermé. Si proche de l'âme du Sorcier, le porteur de l'Épée sera alors sujet aux sorts d'illusions que Coksas usera à distance. Quant à la tour qui apparaît dans les rêves des PJ, il s'agit de la résidence d'Ejol, le maître espion d'Araxis.

Si les aventuriers n'ont pas récupéré l'épée dans le tombeau, Duarlin s'en chargera à leur place. S'ils prennent l'Épée mais ne l'utilisent pas, Duarlin usera du sort de Suggestion pour que le porteur de l'Épée s'en serve à bon escient et se rende compte de sa puissance.

### **4/ La Tour**

En chemin, les aventuriers seront attaqués par des gardes sans aucune raison - des suggestions lancées par Duarlin sur des espions dont il connaît l'existence. À l'approche de la mystérieuse tour en Araxis, toujours guidés par le chat, les PJs devront affronter des illusions de masse créées par l'âme de Coksas : les gardes seront vus comme des troupes orcs, jusqu'à tuer Ejol qui apparaîtra comme un ogre. Après cet affrontement final, le chat disparaîtra (avec la couronne où est l'âme du Sorcier Coksas) et les aventuriers seront fait prisonniers par la milice de Araxis.

### **5/ La Prison**

Lors de l'interrogatoire qui suivra le meurtre d'Ejol, les aventuriers comprendront qu'ils ont été victimes d'illusions et que le chat n'est peut-être pas étranger à cette histoire... Une description de leur employeur aux espions d'Araxis confirmera qu'ils ont été dupés par un sorcier, dans le but de tuer Ejol.

Les PJs comprendront que le chat n'est autre que leur employeur, l'assistant d'un puissant sorcier de Bararg, qui s'est transformé afin de les manipuler pour venger son maître.

### **6/ La Pénitence**

Les PJs, qui auront blessé ou tué des personnes importantes du royaume de Araxis, auront le choix entre, soit d'être raccourci d'une tête, soit d'affronter la créature maléfique qu'ils ont libéré et qui ravage maintenant les terres d'Araxis. Pour les rassurer, les aventuriers seront toujours en possession du talisman de protection contre le monstre.

## **Conclusion**

Les autorités d'Araxis ne reconnaîtront pas l'Épée de Vengeance. Mais l'Épée a gardé de sa puissance et, en territoire araxien, aussi proche du collier, elle réveillera le Roi Henok de son sommeil léthargique, et aidera le porteur de l'Épée à combattre le monstre.

Une fois la bête immonde morte, les PJs retourneront en Araxis où ils seront missionnés pour affronter Duarlin. L'Épée de Vengeance sera alors partagée entre deux puissances : le Roi Henok et le Sorcier Coksas, ce qui sera l'occasion d'un combat entre les deux esprits - ainsi que celui de son porteur.

Mais ceci est une autre histoire.

---

# Rien que pour vos pieux

Scénario pour *Buffy the Vampire Slayer*

par Cultösauros

---

L'action de ce scénario peut être située à Sunnydale, ou ailleurs, et pas forcément aux États-Unis. D'ailleurs, il a été rédigé avec à l'esprit un groupe de persos constitué de lycéens ou d'étudiants français, et comportant bien évidemment la Tueuse.

Moyennant un peu d'adaptations, ce scénario peut être utilisé avec d'autres JdR fantastiques-contemporains susceptibles de mettre les personnages aux prises avec des vampires, *Dark Conspiracy* par exemple.

## Manège à trois

**Herbert Martin**, élève dans le même établissement que les PJ (peut-être même dans leur classe ou promotion), est la caricature du *no-life* : grassouillet mais malingre, boutonneux, affublé d'un appareil dentaire, asthmatique, binoclard, geek, sans amis, etc... Il rêve d'être musclé et beau et de faire tomber les filles, mais ne pouvant y parvenir dans la vraie vie, il se replie sur les univers virtuels, tout particulièrement sur un MMORPG, *Blackstone Dungeon* (si vous connaissez bien le milieu des MMORPG (ce qui n'est pas mon cas), vous pouvez remplacer Blackstone par un jeu réel). Le personnage qu'il y incarne, le maléfique **Lord Doom**, y est devenu l'un des plus puissants du jeu. Herbert est tellement immergé dans Blackstone qu'il a parfois du mal à faire la différence entre l'univers virtuel et la réalité, et a de plus en plus tendance à penser à la manière de son avatar, voire à se prendre pour lui.

Récemment, Herbert a rencontré **Laura Bergier**, un soir au cinéma près du distributeur à pop-corn, à l'occasion de la première de *Robocop vs Terminator*, le blockbuster dont tous les geeks attendaient avec impatience la sortie cet automne. Une jolie fille, avec des goûts proches des siens, qui ne s'enfuit pas en courant lorsqu'il tente de lui parler (forcément, puisque c'est elle qui l'a abordé) et qui semble fascinée quand il lui raconte les exploits de Lord Doom, Herbert ne pouvait faire autrement que d'en tomber fou amoureux et de rêver d'elle à toute heure du jour ou de la nuit.

Il faut dire qu'elle l'a *un peu* aidé : Laura a besoin de lui pour accomplir un rituel très particulier, visant à ranimer son ancien amant, **Richard Gisord**, "tué" par un chasseur de vampires et en torpeur dans sa tombe depuis plusieurs siècles. Car Laura (comme Richard) est une vampire.

## Laura ? L'aura pas ?

Grâce à son physique *avantageux* et à son charme vampirique, et exploitant la difficulté qu'éprouve le geek à percevoir la limite entre l'univers de Blackstone et la réalité, Laura n'a eu aucun mal à persuader Herbert qu'elle "sortirait avec lui" si Lord Doom accomplissait pour elle un petit travail : six meurtres sanglants en six endroits précis de la ville. Les cinq premiers points constituent les sommets d'un pentacle au centre duquel se situe le sixième, occupé par la tombe de Richard.

Laura ne peut commettre elle-même les meurtres, car le rituel doit être accompli par le septième fils d'un septième fils, descendant du vampire à ranimer. Herbert est septième fils (pas de la même mère, son père biologique s'est d'ailleurs sauvé avant sa naissance, et il a fallu du temps à Laura pour retrouver la trace de ses descendants), et son père, plus ou moins lointain descendant de Richard, est septième fils (d'une même fratrie, par contre).

Laura a parfaitement conscience des limitations physiques d'Herbert. C'est pourquoi elle assiste, tapie dans l'ombre, aux meurtres, et utilise ses pouvoirs vampiriques pour conférer au geek l'apparence et certaines des capacités de Lord Doom (ce qui affaiblit encore plus la différence entre "rêve" (Blackstone) et réalité dans l'esprit d'Herbert, qui ne garde de ses crimes qu'un souvenir confus et a l'impression qu'ils ont lieu dans le jeu).

### **Tu rêves, Herbert...**

L'avatar d'Herbert, Lord Doom, est un puissant guerrier entièrement revêtu d'une armure de plates d'un noir de jais, décorée de reliefs représentant des crânes grimaçants, et dont l'armet est orné d'une paire d'ailes de chauves-souris déployées (pensez aux guerriers du Chaos de Warhammer). Il brandit une imposante épée à deux mains, *Doombringer*, elle aussi noire mais dont émane une maléfique lueur blafarde. Toutefois, les meurtres rituels sont commis par égorgement : Lord Doom empoigne sa victime, broyant probablement quelques os au passage en la serrant de ses gantelets, et attire sa pomme d'Adam vers sa propre bouche. Le viaire et la ventaille de son casque s'ouvrent alors automatiquement, ne laissant voir de son visage qu'une tache obscure dans laquelle brillent des dents acérées, luisantes de salive, encadrant une langue écarlate, dents qui s'avancent brusquement (un peu comme la mâchoire d'un Alien) pour arracher la gorge du sacrifié.

Seuls les humains voient Herbert sous les traits de Lord Doom (à moins que leur *Willpower* ne leur permette de résister à l'illusion). Les animaux ne sont pas affectés, et les caméras, les appareils photo, etc..., le montrent tel qu'il est réellement (voir sur une vidéo de surveillance un petit gros à lunettes arracher la gorge de sa victime avec des dents plus faites pour mordre dans les pizzas est un spectacle assez incroyable). Herbert ne prend l'apparence de son avatar que lorsqu'il va entrer en action, et reprend ensuite sa forme normale dès que Laura et lui le croient hors de vue de quiconque (par exemple, s'il s'isole ou se cache) : pour cette raison, personne ne se souvient de l'avoir vu arriver sur les lieux de ses crimes. Lorsqu'il se transforme en Lord Doom, les témoins ont l'impression qu'il vient d'arriver et ne se souviennent pas qu'un petit gros se trouvait à sa place l'instant d'avant.

L'illusion n'est pas seulement visuelle : "Lord Doom" a une voix caverneuse et puissante, son armure a un contact métallique, il émane de lui une odeur particulière (les témoins disent qu'il "sent la mort", sans pouvoir clairement définir ce qu'ils entendent par là), etc... Et surtout, il possède une partie des capacités du personnage d'Herbert à Blackstone : aura de peur, force surhumaine, capacité de l'armure à encaisser les coups, et attaque spéciale "mâchoires" ne fonctionnant que sur la gorge des victimes. L'épée quant à elle n'a pas de pouvoirs particuliers, c'est la force surhumaine de Lord Doom qui en fait tout le danger.

À noter qu'un personnage qui jouerait lui aussi à Blackstone Dungeon pourrait peut-être reconnaître Lord Doom, ce qui lui fournirait une piste originale pour identifier le tueur.

### **Peur sur la ville**

Herbert choisit ses victimes parmi les élèves de son établissement. Il s'agit d'individus qui l'ont humilié d'une façon ou d'une autre : une brute qui le bouscule régulièrement dans la cour, une jolie fille qui a repoussé brusquement ses avances, un polard qui a de meilleures notes que lui, quelqu'un qui s'est un jour moqué de lui (ou dont Herbert a cru qu'il se moquait de lui), etc... Si l'un des personnages correspond à ce profil, vous pouvez en faire la victime potentielle du dernier meurtre.

Les meurtres ont toujours lieu de nuit (pour que Laura soit présente), un seul à la fois, à intervalles fixes (tous les deux jours ou tous les trois jours, au choix du MJ selon les capacités présumées de ses joueurs). Nous sommes en novembre et le soleil se couche relativement tôt.

Les personnages peuvent être impliqués de plusieurs façons : en apprenant la découverte du premier corps par le journal, en voulant venger l'une des victimes, en étant témoins d'une des tentatives de meurtre, ou autre. La résolution, qui passe par la

confrontation avec Lord Doom et l'élimination d'Herbert et de Laura, peut survenir de trois façons différentes :

- soit les personnages, en situant sur le plan de la ville les lieux des précédents meurtres, devinent où aura lieu le suivant et se rendent sur place pour l'empêcher ;
- soit ils identifient le tueur comme étant Herbert et l'affrontent indépendamment des meurtres rituels (si la confrontation a lieu de jour, Laura ne pourra pas intervenir, mais de nuit, elle se tient généralement non loin de son *pion* pour éviter qu'il ne lui arrive malheur avant l'accomplissement du rituel) ;
- soit ils sont obtus, mais l'un d'eux est destiné à être la sixième et dernière victime, et ils se trouvent alors bien involontairement au centre de la scène...

Le premier meurtre a lieu sans témoin dans un quartier résidentiel périphérique. Herbert attaque sa victime qui rentre chez elle, entre l'arrêt de bus et le pavillon de ses parents. Le journal local publie un article dans lequel la blessure mortelle à la gorge est décrite et comparée, avec tout le lyrisme dont est capable la rubrique des chiens écrasés, à l'attaque d'un grand fauve.

Le second meurtre a lieu dans une petite rue du quartier piétonnier. L'article relatant la macabre découverte fait le parallèle avec le premier et évoque l'existence d'un tueur en série. Si les personnages se rendent sur place pour enquêter, ils peuvent finir par découvrir l'unique témoin, un clochard qui a assisté à la scène depuis le fond d'une ruelle où il passe ses nuits dans un tas de cartons, et qui pourra leur décrire Lord Doom.

Le troisième meurtre a lieu sur un parking d'hypermarché. Cette fois-ci, il y a plusieurs témoins, dont les récits seront synthétisés dans le journal. Il y a aussi des caméras de surveillance ; le crime a eu lieu hors champ, mais si on étudie les enregistrements, on peut voir Herbert parmi les nombreux clients.

Le quatrième meurtre a lieu près d'un cinéma, avec témoins, et caméra de surveillance d'une banque voisine qui a filmé la scène et montre clairement à qui aura l'idée de visionner la vidéo Herbert déchirant à belles dents la gorge de la victime. Accéder à la vidéo archivée dans la banque peut s'avérer être une véritable aventure dans l'aventure...

Le cinquième meurtre a lieu aux abords d'un stade. Des personnages normalement constitués devraient être sur place, et peuvent espérer intervenir pour empêcher le crime.

Le sixième et dernier meurtre a lieu en centre-ville, dans le jardin d'une vieille maison bourgeoise, au fond duquel se trouve la tombe de Richard (oubliée de tous, la pierre tombale servant depuis longtemps de banc). Sauf si la victime est l'un des personnages et se rend sur place de son plein gré, il est probable que Lord Doom doive s'emparer d'elle dans une rue proche et l'amener de force sur la tombe pour l'y sacrifier.

## **Le cauchemar final**

Lorsque les personnages interviennent, ils auront à affronter non seulement Lord Doom, qui ne fera pas preuve de subtilité, mais aussi Laura, qui utilisera d'abord ses pouvoirs en restant cachée, et ne se montrera que si les personnages la débusquent ou si Lord Doom a le dessous. Si le sang de la sixième victime a arrosé la tombe de Richard (il faudra plus que quelques gouttes, mais la mort de la victime n'est pas nécessaire, une bonne hémorragie suffira), ce dernier sortira de terre pendant le combat et viendra prêter main forte à son amante (si les personnages n'interviennent pas, Laura tue Herbert avant de partir avec son amant retrouvé).

Tout ceci devrait permettre au MJ de mettre en scène un final intense à souhait...

Si Laura est éliminée avant Lord Doom, ce dernier perd tous ses pouvoirs surnaturels ainsi que son épée, et redevient aussitôt Herbert Martin.

Si les personnages ont été suffisamment doués pour éliminer Herbert avant le sixième meurtre, il leur restera, pour avoir pleinement réussi le scénario, à exhumer le corps de Richard Gisord pour le détruire définitivement.

---

# Les rêves s'achèvent avec l'aurore

Scénario pour 2300 AD (Traveller 2300)

par Cultösauros

---

Ce scénario se déroule sur Aurore (*Eta Bootis IIc*). La planète est décrite en détails dans le supplément Aurore Sourcebook, et de façon plus sommaire (mais largement suffisante) dans le scénario Kafer Dawn.

L'intrigue est adaptable à d'autres contextes que celui de 2300 : autres contextes de SF bien sûr, mais pas seulement : le scénario se prête bien à toute situation dans laquelle des colons se trouvent en butte à l'hostilité de bandes nomades (le western, par exemple). Pour ceux qui ne connaissent pas 2300 AD, quelques explications supplémentaires sont fournies en fin de scénario.

## L'Agropôle

Paul Junot est un agronome français ambitieux, qui a de véritables *rêves de grandeur*. Possédant un confortable petit pécule de départ, il a eu l'idée d'un investissement qui devrait lui permettre de devenir un richissime colon. Dans de meilleures circonstances, l'Histoire l'aurait considéré comme un visionnaire ; mais l'invasion kafer en a décidé tout autrement.

Agropôle, c'est ainsi que Junot a baptisé le rêve qu'il compte réaliser sur Aurore : il s'agit d'une exploitation agricole "rationnelle" qui, en combinant méthodes modernes et matériel à la pointe du progrès, devrait rapidement obtenir d'importants rendements, bien supérieurs à ceux des autres fermes de la planète, fournir une proportion non négligeable de la consommation alimentaire des colons, et à terme, exporter à la fois ses produits et son savoir-faire.

Après avoir soigneusement planifié son projet, Junot a débarqué sur Aurore avec sa famille en 2295, et s'est établi à environ 400 km au sud-ouest de la ville de Lumière d'Aube, à peu près à mi-chemin du Mont Sainte-Victoire, sur un domaine de plusieurs centaines de km<sup>2</sup> (une cinquantaine de km de diamètre, dans une zone légèrement vallonnée). Bien entendu, ses ressources étant finalement limitées, Junot n'a pas pu donner à son projet l'ampleur initiale espérée. Mais il a de grandes ambitions pour la suite...

Les premières étapes ont été la construction des bâtiments hydroponiques (les plus grands d'Aurore), et le remplacement du sol du domaine par de la terre locale stérilisée puisensemencée par de la terre "vivante" (*pay dirt*, Aurore Sourcebook p 9 / Kafer Dawn p 12) importée de la Terre, mais aussi de Nous Voilà (plus proche, donc entraînant moins de frais de transport, et ayant selon Junot un intérêt agronomique certain). L'ensemencement des vastes terres d'Agropôle est lent et coûteux, et était initialement prévu pour s'étaler sur cinq ans.

Agropôle est organisée de la façon suivante : les terres sont sillonnées de pistes rectilignes dont les principales convergent au centre du domaine, où sont regroupés les bâtiments, un village qui, dans les plans de Junot, devait se transformer en une véritable petite ville ; d'ailleurs, l'agencement adopté montre bien qu'un projet d'urbanisme existe. Il est recommandé au MJ de préparer un plan, car la disposition des lieux peut jouer un rôle important dans certains passages du scénario.

La maison de la famille Junot, assez cossue, est située sur une petite colline à la périphérie de la zone bâtie. Cette dernière comprend des bâtiments agricoles (serres hydroponiques, silos, hangars, ateliers...) et agro-alimentaires (en particulier une conserverie), une zone résidentielle avec les pavillons des employés (et quelques petits immeubles de deux étages pour ceux préférant la vie en appartement), et un "centre de

vie" baptisé l'Agora, qui rassemble un magasin général, une "maison médicale", une salle de sports et une petite salle de spectacles. D'autres bâtiments sont en construction, et des emplacements ont été délimités pour de futurs ajouts. Il y a même un aérodrome, et une pièce d'eau d'une quinzaine d'hectares.

La ville nouvelle ("la bastide", comme on dit ici) a été dès le départ conçue pour fonctionner de façon quasi-autonome.

L'invasion kafer a bouleversé les plans soigneusement préparés de Paul Junot, et depuis avril 2298, le développement d'Agropôle ne se déroule plus du tout conformément aux prévisions initiales. Si la bastide en elle-même a tenu bon face à quelques assauts de maraudeurs kafers qui n'ont occasionné que des dégâts limités (mais aussi quelques pertes humaines, malgré l'intervention de l'armée), les cultures en plein air ont été victimes des maladies introduites par les envahisseurs (mildiou kafer : *fungal blight*, Aurore Sourcebook pp 69/70 / Kafer Dawn p 8 ), qui ont également touché le personnel (pourriture kafer : *kafer rot*, mêmes références) ; et surtout, les terres agricoles ont été ravagées, et leur ensemencement est depuis au point mort. Par ailleurs, Agropôle fonctionne avec un effectif réduit, car certains des employés de l'exploitation ont préféré démissionner pour regagner la relative sécurité d'une vraie ville que rester au milieu de nulle part alors que des bandes de kafers surgissent sporadiquement dans les environs. Il ne reste plus sur place qu'environ 80 adultes (cadres et employés d'Agropôle, leurs conjoints, et quelques forces de sécurité recrutées pour faire face aux kafers) et une vingtaine d'enfants, dont les trois petits Junot.

Les terres d'Agropôle se trouvent en effet à la lisière nord-est d'un territoire ravagé par des bandes de kafers, principalement installées dans les montagnes et leurs piémonts, mais qui font des incursions occasionnelles plus bas, sur le domaine en particulier. L'armée et la légion étrangère nomadisent dans la région, tentant de sécuriser la zone (dont la plupart des autres habitants ont fui, quand ils n'ont pas été massacrés par les kafers) et d'en éradiquer les envahisseurs, mais les profits attendus par Junot ne sont pas au rendez-vous ; et il lui faut continuer à rembourser ses emprunts...

## Les guerriers de l'Aurore

Qui sont les PJ ? Des employés d'Agropôle (peut-être certains des cadres de l'entreprise, dont certains peuvent être des partenaires (minoritaires) de Paul Junot dans l'investissement initial), des membres de leur famille, ou des gardes embauchés après l'invasion kafer pour assurer la sécurité de l'exploitation. Ils doivent de préférence être des gens de terrain, afin de prendre la direction des opérations dans le scénario au lieu de la laisser aux PNJ.

Un MJ ambitieux pourrait faire précéder ce scénario d'autres mettant en scène la création d'Agropôle et les premiers démêlés avec les kafers.

## O fortunatos nimium, sua si bona norint, agricolas !

Le MJ s'attachera à faire vivre la vie quotidienne des habitants d'Agropôle, qui tentent tant bien que mal de faire tourner l'exploitation tout en redoutant en permanence l'arrivée des kafers : une ambiance de "frontière" où la plupart des gens sont armés, et qui rappelle par certains côtés le western en "pays indien" (un genre auquel comme nous l'avons vu ce scénario pourrait être converti sans grande difficulté).

Cette vie quotidienne sera rythmée par un certain nombre d'évènements :

## Les Crapougnats

Venant de la zone de piémont, une bande d'une dizaine de kafers en maraude pénètre dans les terres d'Agropôle, où elle erre sans but apparent, ravageant les cultures qu'elle trouve sur son chemin. Il faut l'éliminer avant qu'elle n'approche de la bastide. Les PJ organisent l'expédition "militaire" ou en font partie. Ils devraient revenir victorieux, mais pas forcément indemnes, et le MJ ne devra pas hésiter au besoin à sacrifier un ou deux

PNJ (une fois de retour à la bastide, il faudra annoncer la triste nouvelle à leurs conjoints et expliquer à leurs enfants pourquoi papa (ou maman) ne reviendra pas...).

Une nouvelle incursion d'une petite bande de maraudeurs kafers est détectée. Observés à la jumelle depuis la bastide, ils semblent traverser le domaine sans s'approcher de cette dernière. Toutefois, ils arrivent dans un verger, planté de jeunes arbres fruitiers de grande valeur, qu'ils se mettent à saccager. Junot insiste pour qu'on aille les mettre hors d'état de nuire. Aux PJ d'obtempérer, ou de tenter de lui faire changer d'avis (en faisant valoir que les arbres ne valent pas les pertes humaines probables de l'opération, ou en démontrant qu'il ne sera pas possible d'arriver sur zone avant que le verger ne soit entièrement ravagé, par exemple).

De plus en plus de bandes de kafers sont aperçues dans le lointain, le plus souvent à pied mais parfois avec des véhicules. Certains habitants de la bastide décident de partir pour Lumière d'Aube ou la ville d'Aurore. Et pourtant, ils en avaient vu d'autres, car s'ils sont restés sur place jusqu'à maintenant, c'est parce qu'ils sont des durs : les autres ont déjà décampé il y a des mois. L'effet est désastreux, à la fois sur le moral de ceux qui restent, mais aussi sur le fonctionnement de l'exploitation, désormais cruellement en sous-effectif. Les PJ tenteront-ils de convaincre certains de rester ?

Une moissonneuse tombe en panne dans un champ en pleine récolte. Son conducteur tente de réparer sur place. Mais voici qu'arrive une bande de kafers : les PJ pourront-ils faire une sortie pour récupérer leur camarade (et éventuellement réparer la coûteuse machine) avant que les maraudeurs ne lui tombent dessus ?

Cette fois-ci, ce sont les PJ eux-mêmes qui tombent en panne d'aéroglysseur à plusieurs dizaines de kilomètres de la bastide, alors qu'ils faisaient un tour de surveillance. Manque de chance, voici qu'arrive un *bugbus* kafer (transport de troupes chenillé découvert, [Aurore Sourcebook](#) p 93 / [Kafer Dawn](#) p 28 / [Kafer Sourcebook](#) p 59). Les PJ peuvent se dissimuler grâce au relief et à la végétation, mais les kafers ne pourront pas manquer leur véhicule, et se mettront à la recherche de ses occupants.

Le petit Blaise Beaudent, âgé de neuf ans, a disparu ! Il est parti à travers champs, à la recherche de son chien Timmy qui a fugué. Il ne peut pas être très loin de la bastide... Mais bien entendu, une bande de kafers vient d'être repérée dans la direction qu'a visiblement suivie l'enfant. Les PJ doivent le retrouver et le récupérer le plus vite possible ! Timmy quant à lui aura hélas fini en casse-croûte pour les envahisseurs...

Une bande de kafers s'approche de la bastide. Si rien n'est fait, ils vont y pénétrer, et ce sera un carnage... Bien entendu, les habitants ne vont pas se laisser faire, mais il serait sans doute souhaitable que les PJ coordonnent leurs actions.

Ils pourraient d'ailleurs avoir eu au préalable la bonne idée d'ériger des fortifications de fortune. Et puis, entre les engins agricoles, les engins de chantier, les engrais à partir desquels tout bon saboteur en herbe est capable de fabriquer des explosifs, les possibilités intéressantes ne manqueront pas à des joueurs imaginatifs !

## Coup de kafer

Plus personne n'ose quitter l'abri de la bastide depuis que la famille Larbet, qui tentait de regagner Lumière d'Aube à bord de son aéroglysseur, a été massacrée au vu de tous (une éventuelle opération de secours arrivera trop tard, mais pourra peut-être venger les morts). Bien que les kafers ne tentent rien pour l'instant contre les bâtiments, les gens d'Agropôle se sentent assiégés, et cela a des conséquences désastreuses sur leur moral et sur leur caractère.

Junot a fait appel à l'armée, et une compagnie du quatrième régiment étranger d'infanterie, sous le commandement du capitaine Chevassu, arrive sur place et aide à la protection des lieux en patrouillant aux alentours de la bastide. Mais il faut gérer le séjour de ces "invités" un peu encombrants.

(plein de développements en perspective, de l'idylle entre une jeune (ou moins jeune) femme et un légionnaire, au grand dam de son mari / concubin / soupirant, aux exactions

d'un ancien criminel (voleur ou pyromane, par exemple) qui s'est engagé pour échapper à la justice mais reprend ses mauvaises habitudes...)

La zone ayant été apparemment purgée de ses kafers, et Junot et ses derniers fidèles (dont les PJ) ayant refusé de quitter Agropôle pour Lumière d'Aube sous la protection du détachement (la situation semble désormais sous contrôle, il y a des récoltes capitales à faire, et ce n'est pas la première fois ces dernières années que l'exploitation subit une attaque sérieuse), les légionnaires sont repartis, escortant vers la ville voisine ceux qui ont décidé de fuir ; les forces militaires étant en cruel sous-effectif par rapport à la zone à protéger, le commandement ne peut pas se permettre de les laisser stationnées en permanence à la bastide. Mais le répit ne sera que de courte durée : de nouvelles bandes de kafers sont aperçues, et un nouvel assaut est donné contre les "assiégés", qui devraient cependant parvenir à le repousser. Mais il est probable qu'à ce stade des événements, non seulement les habitants se soient retranchés dans une portion des lieux plus facile à défendre, mais que les kafers se soient implantés dans des parties de la bastide désertées par les humains.

## Degüello

Peu de temps après le précédent, un nouvel assaut kafer est lancé contre la bastide. Les humains croient leur dernière heure arrivée, mais si les PJ réussissent à appliquer un bon plan de défense, ils parviennent à repousser l'ennemi, au prix de destructions importantes et de lourdes pertes ; en particulier, Cerise Junot, l'épouse de Paul, a été tuée alors qu'elle faisait le coup de fusil sur une barricade. Le coup est très dur pour son mari, d'autant que les survivants (une vingtaine environ au maximum à ce stade du scénario) n'ont guère le temps de le soutenir psychologiquement : il faut réduire et renforcer le périmètre défensif, poster des sentinelles, soigner les blessés, enterrer à la hâte les morts.

Il va manifestement y avoir un nouvel assaut sous peu, et cette fois-ci il est peu probable que les défenseurs puissent résister, même si des renforts militaires sont parait-il en route. Leur seule chance est de tenter une sortie en force à bord de véhicules et de foncer vers Lumière d'Aube. Les PJ doivent convaincre Junot d'abandonner Agropôle, et organiser le convoi.

S'ils réussissent à convaincre leur patron, celui-ci, après s'être recueilli en pleurs sur la tombe fraîchement creusée de sa femme, donnera la mort dans l'âme le signal de l'abandon des lieux.

Si les PJ ont été observateurs, ils auront remarqué que les kafers ont une très mauvaise vision nocturne, et profiteront de la nuit qui va bientôt tomber (et dure trente heures sur Aurore) pour s'enfuir.

Le convoi sera victime de quelques accrochages avec de petits groupes de kafers à pied, mais si les PJ ont correctement organisé sa défense, il devrait réussir à passer.

## Aubade

Alors que tout le monde se croit enfin tiré d'affaire (un MJ vicieux simulera les préparatifs d'une fin de scénario, pour tromper ses joueurs), les fuyards tomberont sur un groupe de véhicules kafers, comprenant en particulier un *deathsled* (hovertank kafer, [Aurore Sourcebook](#) p 93 / [Kafer Dawn](#) p 28 / [Kafer Sourcebook](#) pp 59 et 66). Après une probable course-poursuite, le combat, dont l'issue fatale ne fait aucun doute, les PJ ne disposant probablement pas d'armes capables de percer le blindage du *deathsled*, s'engage. Après quelques instants d'une intensité dramatique terrible, les joueurs se demandant certainement désespérément ce qu'ils ont loupé pour que le scénario s'achève ainsi catastrophiquement, les survivants seront sauvés par l'arrivée de la cavalerie, plus précisément par les hovertanks du deuxième escadron du septième régiment de cuirassiers aéroportés (capitaine Bouchard). Si les joueurs ont encore envie d'en découdre, les PJ peuvent continuer à faire le coup de feu contre la piétaille adverse ; sinon, les militaires prennent les choses en main, le *deathsled* est rapidement détruit, et

les rescapés d'Agropôle peuvent enfin gagner sous escorte l'abri de Lumière d'Aube, qu'ils atteindront à l'aube, Junot pleurant amèrement sur ses *illusions perdues*.

## Description sommaire de quelques PNJ

**Paul Junot** : âgé de 42 ans, diplômé d'Agro Paris en 2281, cet homme de stature moyenne, aux cheveux aile de corbeau, est indéniablement charismatique et doté d'un enthousiasme contagieux. Avec Agropôle, il réalise tous les rêves de sa vie : s'établir sur une colonie, appliquer des méthodes rationnelles et modernes à l'agriculture, gérer une importante filière agro-alimentaire, être son propre patron, faire fortune, etc... Il a vécu l'invasion de 2298 comme un simple revers temporaire, et maintenant que les vaisseaux kafers sont repartis, les troupes qu'ils ont laissé derrière eux ne peuvent être qu'un inconvénient mineur qui ne saurait entraver le développement de son bébé. Il vit véritablement pour Agropôle, à tel point qu'il en est quelque peu coupé de certaines réalités.

**Cerise Junot** : l'épouse de Paul et mère de leurs trois enfants (Marc, Pascale et Étienne) de 12, 8 et 6 ans, est une jolie blonde dynamique qui a plus les pieds sur terre que son mari. Bien qu'elle soit Parisienne d'origine, elle s'est fort bien adaptée à la vie de colon sur Aurore, et face à l'adversité, elle tient sa place aussi bien que la plupart des hommes... ce que ceux qui la cataloguent un peu vite sur la base de son physique de "jolie poupée" ont parfois du mal à admettre.

**Hubert Mottarais** : ce noir grand et mince, camarade de promotion de Junot à l'Institut National Agronomique, est un spécialiste des cultures hydroponiques. Il a investi tout son argent dans Agropôle, mais bien qu'il perde proportionnellement plus dans l'affaire que son ami, il se montrera plus raisonnable que lui, prêchant l'abandon de l'exploitation et le repli sur Lumière d'Aube dès lors qu'il sera manifeste que la situation ne peut que mal finir. Il partira d'ailleurs probablement avant la fin.

**Anne Hoerner** : le médecin d'Agropôle (si le rôle de médecin est tenu par l'un des PJ, faites en une infirmière, ou la vétérinaire qui soigne les quelques animaux génétiquement modifiés élevés sur l'exploitation : lapins, cobayes, et poissons dans les cuves hydroponiques). Cette petite boulotte d'une trentaine d'années, au visage constellé de taches de rousseur, est très compétente dans son métier, mais elle éprouve une sainte horreur des armes dont elle réproouve fermement l'usage, et sera probablement incapable de faire le coup de feu, même si sa vie en dépendait. Elle restera toutefois à la bastide jusqu'à l'évacuation finale, par conscience professionnelle.

**Geroen Vantroeyen** : mécanicien originaire de Bruges mais qui a choisi de conserver la nationalité française après la guerre d'indépendance flamande, il est à 51 ans le "directeur maintenance" d'Agropôle, à la tête d'une équipe qui entretient et répare aussi bien les engins agricoles que les machines de la conserverie, et dirige les travaux d'extension de la bastide. Tout ça sur le papier, car depuis l'invasion, les effectifs de son service ont bien diminué, et même en mettant lui-même la main à la pâte (ce qu'il fait toujours en maugréant, car il est persuadé (à tort) d'avoir perdu la main), il ne peut assurer correctement l'entretien de tout ce qui se trouve sur l'exploitation. Par conséquent, son service réalise principalement des réparations de fortune sur des matériels qui n'ont pas subi de maintenance préventive dans les délais prévus. Le recours au système D et à la cannibalisation d'équipements non utilisés est courant, et les connaissances de Geroen en la matière pourront s'avérer utiles lorsqu'il faudra organiser un "réduit défensif" au sein de la bastide, en particulier. Toutefois, il partira avec les légionnaires quand ils se retireront.

Si le directeur maintenance de l'exploitation est un PJ, Vantroeyen est son adjoint, spécialisé dans un domaine particulier (la mécanique ou l'électronique, par exemple).

**Eva Wozniack** : cette jeune femme sympathique et souriante de 25 ans est née sur Aurore où elle a toujours vécu. Elle a la polyvalence typique du colon, et est aussi à l'aise avec une clé à molette ou un fer à souder qu'au volant d'une moissonneuse, dans un trek à pied en pleine nature, ou à faire le coup de feu. Si les PJ se sont liés d'amitié avec elle (voire plus si affinités), le MJ pourra mettre en scène sa mort avec une intensité dramatique maximum.

(selon le sexe de vos PJ, vous pouvez remplacer Eva par Erick)

**Francis Van Lûc** : ancien militaire, ancien mercenaire, cet homme petit et râblé de 47 ans connaît bien les ficelles du métier de la sécurité. Si aucun des PJ ne joue ce rôle, il sera le chef de la sécurité d'Agropôle, recruté par Junot après l'invasion kafer. Sinon, il ne sera qu'un garde comme un autre, mais le MJ pourra l'utiliser pour pointer des faiblesses évidentes dans les plans des PJ.

**Capitaine Blaise Chevassu** : conforme à l'image d'Épinal du légionnaire, avec son uniforme impeccable, son képi blanc et son menton carré. Militaire jusqu'au bout des ongles, il tient sa troupe avec une discipline de fer. Ceux qui le prendraient pour une brute sans cervelle feraient une grossière erreur, car c'est aussi un homme remarquablement cultivé. Il a déjà affronté à maintes reprises les kafers sur le sol d'Aurore, et pourrait fournir aux PJ des conseils avisés à leur sujet.

**Capitaine Antoinette Bouchard** : voir [Aurore Sourcebook](#) p 50.

## **Annexe : quelques précisions pour ceux qui ne connaissent pas 2300 AD**

Ce scénario est aisément réutilisable dans d'autres contextes, même quand on ne connaît pas celui d'origine. Pour en faciliter la compréhension, voici quelques explications complémentaires :

[2300 AD](#) est un contexte de space opera "tendance hard science" (ce n'est pas de la hard science, mais c'en est plus proche que la moyenne du genre) dont l'action prend place en 2300. Initialement publié en 1986 sous le titre [Traveller 2300](#), il a été réédité deux ans plus tard sous le titre [2300 AD](#), supprimant tout risque de confusion avec [Traveller](#), les deux jeux n'ayant rien à voir. Une nouvelle version située vingt ans après, [2320 AD](#), a été publiée en 2007 sous forme électronique par QuikLink Interactive (disponible sur DriveThruRPG).

La planète Aurore, en fait une lune de géante gazeuse, est l'une des colonies les plus éloignées de la Terre. Elle est habitable, mais ses formes de vie, à la biochimie basée sur des acides aminés dextrogyres, sont incompatibles avec les formes de vie terriennes (aux acides aminés lévogyres), ce qui a contraint les colons à des opérations lourdes de terraformation du sol pour pouvoir y faire pousser des cultures dont ils puissent se nourrir (l'ensemencement décrit dans le scénario).

Aurore a été colonisée dès les années 2240 et abrite trois colonies principales : une française (la plus importante), une ukrainienne (un peu plus petite), et une germano-américano-texane. En avril 2298, elle a été attaquée par les kafers, des extra-terrestres humanoïdes parfois comparés à des cafards (d'où leur nom), systématiquement agressifs envers les humains (il y a une explication à ce comportement, mais comme c'est l'un des "secrets" du jeu, je ne la dévoilerai pas ici). Trois mois plus tard, les vaisseaux kafers furent refoulés, mais les pertes humaines furent de plus de 300.000 morts, principalement des civils (sur une population planétaire de l'ordre de dix millions d'habitants), et les destructions importantes ont eu des conséquences catastrophiques sur l'économie locale. Il reste sur la planète des bandes de kafers qui nomadisent en faisant des ravages sur leur passage et que les forces armées locales, aux effectifs insuffisants, tentent d'éradiquer, sans y être encore parvenues à ce jour.

---

# L'Or d'Aikawa

Scénario pour Usagi Yojimbo 2e édition

par Lord Skeletor

---

(Attention : les noms et prénoms sont écrits à la japonaise, dans le sens " Nom - Prénom ")

Nous sommes en 1605, sur l'île de Sado.



Sur cette île se trouve le général Kamikura Jiro.

Il s'agit d'un ancien général de l'armée de Toyotomi Hideyoshi qui est resté fidèle à ses engagements, et dont le Shogun envisage de mettre fin à l'exil.

Or, le général a déjà prévu de mettre lui-même fin à son exil, mais de manière violente et particulièrement contraire aux intérêts du *bakkaku*.

Il rêve en effet de renverser le Shogun et de rétablir le pouvoir du clan Toyotomi auquel il est toujours demeuré fidèle.

Depuis son exil en 1600 à la suite de la Bataille de Sekigahara, le général Kamikura n'a de cesse de rêver à une revanche contre Tokugawa Ieyasu.

A présent âgé de 46 ans, il mène officiellement une vie ascétique dans un temple bouddhiste dont il est l'un des supérieurs, afin de ne pas éveiller les soupçons et apparaître comme un homme qui a renoncé à sa vie passée et à ses ambitions.

L'opportunité de prendre sa revanche lui est apparue très rapidement après son arrivée sur l'île de Sado.

En effet, un filon d'or a été découvert en 1601 à Aikawa par un autre exilé, un roturier au service de Kamikura que ce dernier a fait assassiner par des hommes qui lui sont loyaux afin de garder le secret de la mine, et exploiter secrètement le filon de la mine depuis 4 ans.

L'or lui sert à acheter le silence des autorités locales - Nori Tokimasa, le gouverneur de la région, prend ce qu'il croit être une large part de l'exploitation du filon, et cache l'existence de la mine aux inspecteurs du Shogunat, qui bien entendu confisquerait sinon l'exploitation de la mine. Il rationalise son comportement déloyal au vu de ce que la mine d'or n'est pas très rentable, et sert essentiellement à financer les bonnes oeuvres du temple bouddhiste.

Il se trompe lourdement. En réalité, le filon est très riche et Kamikura garde la majeure partie de l'or pour lui.

Le général est entré en contact avec des marchands portugais qui lui apportent, en contrepartie de l'or, du matériel de construction navale, du métal destiné à renforcer les navires, des arquebuses, et de la poudre à canon. De nombreux paysans et artisans sont mis à contribution (parfois de force, mais souvent de leur plein gré) pour construire les navires (selon un style inspiré des navires portugais), pour préparer des vivres et confectionner des armures.

Le général a déjà fédéré une partie des anciens soldats exilés vivant à l'ouest de l'île, et fait construire une flottille d'*atakebune* dans une petite crique discrète, au sud de la ville d'Aikawa. Trois navires sont déjà prêts, mais seulement deux sont équipés de canons et d'un stock d'arquebuses (*teppo*), et un seul de vivres.

Deux navires sont encore en cours de construction, à sec, dont l'un est limité à une simple carène.

Le général profite des fréquents orages nocturnes pour entraîner discrètement un corps d'arquebusiers, composé de vétérans parmi ses plus fidèles soldats.

L'intention du général est de mener des raids sur les ports de l'archipel et d'arraisonner les navires croisant au large afin de déstabiliser le *bakkaku* et ainsi d'inciter à la révolte contre l'autorité du Shogun qu'il considère revenir à l'Empereur légitime Toyotomi Hideyori, alors âgé de 8 ans.

Dans moins de trois mois, la flottille sera pleinement opérationnelle, et le général Kamikura Jiro pourra se saisir d'autres navires et mener des raids.

## **Acte I : Sado, île des exilés**

Les PJ sont sur l'île de Sado, et se dirigent vers Aikawa pour des raisons diverses et variées.

S'il y a un *O-niwabanshu* au service du *bakkaku* dans le groupe, celui-ci est présent sur ordre de l'O-Metsuke d'Edo afin d'espionner le général Kamikura Jiro, et de rapporter ses faits et gestes afin de s'assurer qu'il est opportun de mettre fin à son exil. Le déguisement le plus approprié à cet effet sera probablement celui d'un moine errant, par exemple un *komusô*.

### **Acte I, scène 1 : La fille du trappeur**

Avant d'arriver à Aikawa, au plus large croisement avant la route principale menant à la ville, les personnages-joueurs rencontreront une jeune fille de race indéterminée et d'environ 13 ou 14 ans, dont les vêtements élimés et crottés laissent apparaître la bassesse de l'extraction sociale.

Elle aborde tous les voyageurs qu'elle peut, les plus humbles comme les plus opulents, au croisement pour leur demander s'ils ont rencontré un homme dont le visage a été croqué sur la feuille de papier jaunie et froissée qu'elle tient à la main.

Le visage dessiné - non sans talent - est celui d'un homme de race indéterminée lui aussi, d'environ quarante ans, et portant une moustache courte et assez hirsute.

La plupart des voyageurs répondent rapidement qu'ils ne l'ont jamais vu. Certains se moquent de la jeune fille, certains l'ignorent, et quelques-uns la frappent ou la repoussent violemment.

Cette jeune fille cherche son père, qui a disparu voici plus de quatre ans. Il était parti relever des pièges tôt dans la matinée, et n'est jamais revenu.

Bien entendu, elle ne manquera pas d'interroger les personnages-joueurs, qui ne se souviendront pas avoir jamais vu cet homme.

En réalité, ce trappeur est mort, et jamais sa fille ne le retrouvera ni lui, ni sa tombe.

Sous le prétexte de relever ses pièges et de chasser, il prospectait en réalité la région côtière pour le compte du général Kamikura.

Malheureusement pour lui, il a trouvé un filon d'or à présent exploité en secret par le général Kamikura, et a été assassiné par ce dernier qui a fait disparaître son corps dans la mer.

### **Acte I, scène 2 : La ville muette**

La ville d'Aikawa, qui ne brille vraiment pas par son opulence, est une petite ville calme qui s'est développée vers l'Est à partir d'un ancien village de pêcheurs. Dans la partie Nord de la petite se trouve un bâtiment fortifié de métal et aux fondations de pierre blanche, qui est le siège du gouverneur de la province, séparé des autres bâtiments de la ville par un large espace couvert de pavés et de quelques massifs de plantes.

La plupart des habitations de la ville sont en bois, et apparaissent récentes pour la très grande majorité. Peu d'artisans d'art, mais beaucoup de menuisiers, potiers, et tisseurs, et encore plus de vendeurs de poisson et fruits de mer.

Les habitants se caractérisent en général par une attitude mêlée de bonhomie et de rudesse, et mais ne manifestent pas de curiosité à l'égard des étrangers à la région. Bien au contraire, leur discours est systématiquement empreint de discrétion afin de ne point commettre l'impolitesse de demander, même implicitement, si leur interlocuteur est ou non un exilé.

Il y a dans la ville deux auberges qui disposent encore de chambres libres que les personnages pourront louer pour passer leur première nuit à Aikawa.

### **Acte I, scène 3 : Le bonze noyé**

De très bon matin, un attroupement s'est formé au port de pêche, là où les pêcheurs à la lanterne ont l'habitude de déposer leur prise. Les gens de la ville accourent de toute part pour assister à l'événement singulier qui vient d'ébranler leur vie tranquille.

Un cadavre gonflé par les eaux et partiellement décomposé a en effet été retrouvé dans les filets d'un pêcheur à quelques milles au Nord de la ville d'Aikawa. Son visage est particulièrement abîmé et méconnaissable, et il porte des lambeaux de vêtements décolorés.

Si les personnages sont présents, ils disposeront d'une poignée de minutes pour tenter d'obtenir quelques indices sur l'origine de ce cadavre, avant que la milice du gouverneur n'arrive pour rétablir l'ordre et interroger le pêcheur.

Si les personnages-joueurs s'intéressent au lieu où a été retrouvé le cadavre, un jet réussi de **[Mind + Inquiry + Gossip]** (pour interroger les pêcheurs), ou de **[Mind + Lore : Geography]** ou encore de **[Mind + Orientation]** contre une difficulté de 6 permettra de savoir que l'île de Sado se trouve sur le chemin du puissant courant marin chaud appelé *Tsushima*, qui est orienté du Sud-Ouest vers le Nord. Par conséquent, le

cadavre a donc probablement été déplacé par les eaux, et son immersion a donc vraisemblablement eu lieu au sud du lieu de sa découverte.

Si les personnages-joueurs s'intéressent à l'état du cadavre, un jet de **[Mind + Medicine]** sera nécessaire, contre une difficulté de **6,4 (5,3** si le personnage possède le gift **Doctor** ou **Keen Eyes**, et **4,2** s'il a les deux). En cas d'échec, seule la durée du séjour dans l'eau pourra être connue, et s'élève à quatre jours. Si seul le seuil de difficulté le plus bas est passé, il pourra être déterminé que la cause de la mort n'est pas la noyade. Si les deux seuils de difficulté sont passés, la dégradation du visage pourra être attribuée à une explosion ou à un coup d'arquebuse - quelques traces de brûlure y sont encore très légèrement visibles.

Aucun jet ne sera nécessaire pour identifier les vêtements du cadavre. L'homme portait manifestement les vêtements d'un bonze (les lambeaux d'une étole orange sont facilement reconnaissables).

L'arrivée de la milice dispersera rapidement l'attroupement, et le cadavre sera emporté pour être jeté à la fosse commune.

Libre aux personnages-joueurs d'enquêter ou non sur la mort du bonze. S'ils choisissent d'enquêter, leurs investigations les mèneront tôt ou tard au monastère plus au sud, et ils devront donc se rendre à l'**Acte II, scène 1**. Ils pourront également se promener dans la région, et rencontrer un groupe de bûcherons à l'**Acte II, scène 4**. Enfin, les personnages-joueurs peuvent aussi ne rien faire du tout. Dans ce cas, la nuit suivante, les personnages-joueurs pourront vivre les événements de l'**Acte II, scène 3**.

## **Acte II : La gloire du Général Kamikura**

### **Acte II, scène 1 : Le monastère**

Le seul endroit où l'on puisse trouver des bonzes dans un rayon de 2 *ri* (un *ri*=3,94 km) autour d'Aikawa est le monastère bouddhiste situé à l'orée Sud-Ouest de la ville, bâti sur un promontoire rocheux surplombant la mer.

D'après les dires des habitants, une quarantaine de moines est censée y résider.

Il règne autour du monastère une aura d'austérité et de recueillement. Les quelques bonzes qui reviennent avec quelques maigres légumes recueillis dans le jardin potager à quelques pas au sud-est du bâtiment principal sont particulièrement silencieux.

Dans un bâtiment de bois non loin du potager sont entreposées des denrées diverses (notamment du grain, du riz, et des légumes, mais également quelques bouteilles d'alcool).

Les personnages-joueurs seront libres d'entrer dans le monastère pour se recueillir.

Un certain nombre des moines que les personnages-joueurs pourront rencontrer auront la silhouette et la carrure d'hommes d'armes, ce qui est normal, vu le nombre d'anciens soldats exilés sur l'île de Sado.

Les personnages-joueurs pourront, s'ils le souhaitent, s'entretenir avec le bonze à la tête du monastère, qui, justement, se promène à ce moment-ci dans le jardin.

Le monastère est dirigé par le plus âgé des moines : *Wajo-sama* O-Jihon, un vieillard décrépit (une taupe) qui, pour se déplacer, se repose sur un bonze (un tigre) d'une quarantaine d'années, au corps vigoureux et buriné, et au visage sévère et orné d'une cicatrice sur le côté droit, ce dernier se comportant d'une manière particulièrement prévenante à l'égard du premier.

L'aide du supérieur du monastère n'est d'autre que le Général Kamikura (Des personnages ayant participé à la bataille de Sekigahara le reconnaîtront immédiatement, un jet de **[Mind + Lore : Nobility]** contre une difficulté de **7** étant nécessaire pour les autres). Le général ne cachera pas son identité, mais affirmera se contenter de cette nouvelle vie d'exil, paisible et ascétique.

Les personnages-joueurs pourront, s'ils le souhaitent, aviser le père supérieur O-Jihon ou son aide, l'ancien général Kamikura, de la mort du bonze noyé, ce qui plongera les deux moines dans une certaine tristesse (très bien feinte pour Kamikura, qui sait de quoi il retourne : Le bonze était l'un de ses hommes et voulait lui soutirer de l'or. Il aura reçu du plomb à la place).

Si les personnages-joueurs s'entretiennent avec Kamikura dans sa cellule, ils ne manqueront pas de remarquer une *Yagura*. S'ils s'étonnent de la présence de cet objet beaucoup trop luxueux pour un bonze, Kamikura leur expliquera qu'il s'agit d'un cadeau (c'est bien entendu un mensonge, il a acheté cet objet aux marchands portugais avec lesquels il est en contact).

Si les personnages-joueurs émettent ouvertement des doutes quant à la cause de la mort du bonze noyé en s'entretenant avec *Wajo-sama* O-Jihon ou Kamikura, ou s'ils admirent à haute voix la *Yagura* du général Kamikura, ils recevront le cas échéant une petite visite durant la nuit suivante : Rendez-vous directement à la scène suivante (**Acte 2, scène 2 : Empoisonnés !**).

Si les personnages-joueurs ont gardé leurs éventuels soupçons pour eux, ou bien ne soupçonnent rien, ou encore ne se sont même pas rendus au monastère, la scène suivante n'a pas lieu d'être et le scénario continue directement à l'**Acte II, scène 3 : Aventures nocturnes**.

### **Acte II, scène 2 : Empoisonnés !**

Les personnages-joueurs n'ayant pas été suffisamment discrets dans leurs investigations, ou s'étant comportés de manière suspecte, seront éliminés dès la nuit suivant la visite du monastère.

Le général Kamikura chargera plusieurs de ses agents de les empoisonner. Les modalités de cet empoisonnement différeront selon les circonstances.

Les personnages festoyant à la taverne seront empoisonnés par le serveur, qui profitera du prétexte de nettoyer leurs tasses avec son torchon pour y verser discrètement quelques gouttes d'un liquide incolore, afin que les personnages absorbent le poison en buvant.

Les personnages se reposant à l'auberge seront empoisonnés par une femme de chambre qui placera un cône de résine imprégnée du même poison dans l'un des braseros de leur chambre, afin que les personnages respirent le poison avec la fumée.

Pour tous ces personnages, deux jets de [**Mind + Observation**] contre une difficulté de **2d10** permettront, pour le premier, de remarquer le geste de l'empoisonneur, pour le second, de détecter l'odeur du poison. Les talents [**Keen Eyes**] et [**Keen Nose**] diminueront la difficulté à **2d8** respectivement pour le premier et le second jet.

Pour les personnages à l'extérieur, un empoisonneur tentera de les atteindre avec un dard empoisonné projeté par une sarbacane. Un personnage atteint par le dard ne sentira qu'une légère piqûre comparable à celle d'un insecte.

Tout personnage empoisonné subira automatiquement une blessure, dont la guérison nécessitera un quota de **50 points**.

En outre, pour chaque personnage empoisonné, il faudra lancer **3d20**.

Pour chaque résultat dépassant le score en **Soak** du personnage, alors ledit personnage subira non seulement les effets débilissants mais surtout les effets hallucinogènes et particulièrement anxiogènes du poison : Le personnage-joueur sera, pendant deux heures, confronté à des hallucinations particulièrement réalistes, soit liées à son passé, soit déformant la réalité de manière menaçante, et qui l'inciteront à des comportements violents et autodestructeurs.

Plusieurs jets de [**Will + Mind**] contre une difficulté de **7, 4** seront probablement nécessaires pour éviter de commettre l'irréparable.

Les personnages-joueurs devraient néanmoins survivre à cette épreuve (soit en évitant l'empoisonnement, soit en résistant aux effets du poison, décrits à la fin du scénario).

S'ils parviennent à capturer un empoisonneur, celui-ci tentera de se suicider en absorbant son propre poison. S'il échoue, il parlera et dirigera les personnages soit vers la mine d'or (**Acte II, scène 4**), soit vers la crique secrète (**Acte II, scène 5**).

### **Acte II, scène 3 : Aventures nocturnes**

La nuit tombée, un observateur attentif peut constater d'étranges allées et venues dans les rues d'Aikawa.

En outre, de singulières et furtives lueurs apparaissent parfois à plusieurs milles au large de la côte Sud-Ouest, et parfois beaucoup plus près. Les pêcheurs au lampion ont constaté ces phénomènes depuis trois ou quatre années, mais ne posent pas de questions : Les rares pêcheurs de leurs amis à s'être intéressés au phénomène ont tous étrangement disparu ou ont subi des accidents.

Les personnages au sommeil le plus léger seront notamment réveillés vers la fin de l'heure du boeuf (vers 2h30 - 3 heures du matin), par les jurons de trois bonzes tirant et poussant un chariot à la stabilité toute relative.

Les trois bonzes sont des hommes du général Kamikura qui déplacent des vivres (grain, légumes et fruits) vers la crique secrète, destinées à réapprovisionner les navires portugais en mouillage.

Si les personnages-joueurs tentent de déterminer d'où viennent ces hommes, ceux-ci ont laissé des traces depuis le petit bâtiment non loin du potager du monastère.

Si les personnages-joueurs tentent de suivre les trois bonzes, ces derniers les amèneront à la crique secrète.

Ces trois hommes sont complètement loyaux au général Kamikura et partagent son idéal, pour lequel ils sont prêts à mourir.

Ils sont équipés d'armes discrètes telles que des *kamas* ou des *manikigusaris*, et, s'ils repèrent les personnages-joueurs, n'hésiteront pas un seul instant à les tuer - a priori par ruse, sous prétexte de demander de l'aide à pousser le chariot.

D'une manière ou d'une autre, soit en faisant parler leurs empoisonneurs, soit en suivant les bonzes, soit en repérant les traces de chariot, soit en explorant la région, les personnages-devraient finir par tomber, soit sur la mine d'or (**Acte II, scène 4**), soit sur la crique secrète (**Acte II, scène 5**).

### **Acte II, scène 4 : La mine d'or**

La mine d'or consiste en une très étroite galerie creusée au pied d'une colline rocheuse semée de pins, au sud-est d'Aikawa. Afin de ne pas attirer l'attention, la mine n'est exploitée que la nuit.

L'entrée de la mine est camouflée par des arbustes et l'activité dissimulée par des hommes de Kamikura qui, le jour, se font passer - avec bien peu de conviction - pour une famille de bûcherons, et tentent d'égarer les soupçons des curieux. La nuit, d'autres gardes armés d'arcs éliminent les intrus.

Les chariots de bois sur lequel les faux bûcherons prétendent gerber et transporter le bois récolté sont en réalité chargés du minerai d'or extrait de la mine.

Les traces des chariots sont régulièrement camouflées par les hommes de Kamikura, mais peuvent néanmoins mener, après de nombreux détours, jusqu'à la crique secrète (**Acte II, scène 5**).

### **Acte II, scène 5 : La crique secrète**

La crique secrète est très attentivement gardée par des archers au service du général Kamikura, qui patrouillent dans la forêt alentour, et qui n'hésiteront pas, le cas échéant, à tuer le plus discrètement possible les personnages-joueurs qui se feraient repérer.

A la lueur blafarde de la lune, il est possible de distinguer 4 navires en mouillage dans la crique, profonde et circonscrite à l'ouest et au nord par des concrétions rocheuses

assez hautes et à l'est par de hautes falaises, qui camouflent aisément les gréements des navires.

Trois des navires sont probablement des *atakebune*, tandis que le quatrième, mouillant un peu à l'écart non loin de l'embouchure de la crique au sud, offre toutes les apparences d'un navire venu tout droit d'occident.

Deux carènes d'*atakebune* sont en cours de construction sur la plage, et entourées de tentes et cabanes.

Sur les trois *atakebune*, deux, le *Hideyoshi-maru* et le *Ishida-maru* sont d'ores et déjà équipés de canons et de munitions, mais un seul, le *Hideyoshi-maru* dispose de vivres. Le troisième, le *Mori-maru*, ne dispose ni de vivres, ni de munitions.

Le navire occidental, portugais, s'appelle la *Nossa Senhora do Rosario*.

Sur la plage, une quarantaine d'hommes, dont bon nombre d'artisans de la région, s'affairent à la construction des carènes, tandis que quatre chaloupes font des va-et-vient pour approvisionner les navires de guerre.

Au moins trois familles entières sont chargées de coudre ensemble des pièces de tissu afin de créer des voiles. Au nord de la plage, sous un auvent, se trouve une forge

d'armes, tandis qu'au pied des falaises des femmes tressent les cordages nécessaires à la manoeuvre.

Deux éléments ne manqueront pas d'attirer l'attention des personnages-joueurs :

un homme habillé à la manière occidentale, avec une culotte, un bonnet, et les pieds et torse nus, semble diriger la manoeuvre de montage de l'une des pièces de carène de l'un des bateaux ;

deux occidentaux, l'un portant un pourpoint à manches bouffantes, un chapeau à plume et un étrange disque clair autour du cou (une fraise) - un marchand - et l'autre habillé dans une soutane noire - un jésuite - s'entretiennent sur la plage avec un individu qui semble être le général Kamikura.

Libre aux personnages-joueurs de s'approcher ou non. S'ils choisissent de le faire, il est probable, mais pas certain qu'ils se fassent remarquer. Dans ce cas, l'alarme sera donnée de manière très discrète : Les hommes du général utilisent un code pour communiquer entre eux. Il faudra alors passer à l'**Acte II, scène 6**.

Si les personnages ne se sont pas faits remarquer, alors toutes les options leur sont ouvertes : Ils peuvent tenter de mettre le feu à des bâtiments, aux carènes, attaquer les hommes de Kamikura, voire tenter de s'emparer de l'un des *atakebune*.

Au moindre signe de danger ou de trouble, les occidentaux fuiront sur-le-champ en chaloupe pour regagner la *Nossa Senhora do Rosario*, et s'enfuir.

### **Acte II, scène 6 : Des Teppo !**

Sitôt informé de la présence des personnages-joueurs, le général Kamikura mettra discrètement en place une demi-douzaine d'arquebusiers afin de couper toute retraite et d'éliminer rapidement ces intrus, quitte à prendre le risque que les tirs d'arquebuse s'entendent au-delà de la crique : Ce ne sera qu'un orage de plus, et les arquebusiers ont besoin d'expérimenter le tir sur cibles mouvantes.

Vu le danger extrême que représentent les tirs d'arquebuse, il est probable que les personnages-joueurs prendront la fuite.

Les personnages-joueurs seront traqués par les arquebusiers du général à travers la forêt, jusqu'à ce qu'ils soient morts, ou échappent à leurs poursuivants - par exemple en se réfugiant dans la ville d'Aikawa (tout de même distante de plus de 2 *ri*), où les troupes du général ne prendront pas le risque de les poursuivre.

Attaquer les arquebusiers pour s'emparer de leurs *teppo* est également une option envisageable.

Les personnages-joueurs auront aussi l'opportunité de se réfugier dans une cahutte appartenant à la fille du prospecteur, qui ne leur refusera pas l'hospitalité. S'ils fouillent la cahutte ou l'examinent attentivement, ils trouveront peut-être une cache contenant quelques grains d'or - de quoi leur permettre de comprendre ce qui est arrivé au père de la jeune fille.

### **Acte III : La fin des illusions**

#### **Acte III, scène 1 : A la recherche d'alliés ?**

Il est possible que les personnages-joueurs tentent de trouver des alliés locaux afin de déjouer les plans du général Kamikura.

Ils peuvent notamment penser à informer le gouverneur Nori Tokimasa (un cochon très ventripotent).

Si les personnages demandent audience au gouverneur Nori, celui-ci les recevra volontiers, mais rechignera à les aider si leurs informations se limitent à ce qu'il existe un filon d'or exploité par le général : non seulement il est déjà au courant, mais en outre il en touche sa part. Il est même possible qu'il puisse considérer comme dangereux que les personnages-joueurs connaissent cette information, et qu'il envisage de les arrêter voire de les éliminer pour protéger sa source de revenus.

En revanche, s'il est informé de la nature exacte du complot, il comprendra immédiatement la gravité de la situation, et craignant pour sa vie (et encore plus la colère du Shogun), il enverra volontiers des gardes accompagner les personnages-joueurs (si toutefois ceux-ci le demandent) afin de faire arrêter le général Kamikura.

#### **Acte III, scène 2 : Un départ précipité**

Dès lors qu'il se saura démasqué, le général Kamikura fera accélérer les préparatifs de départ de sa flottille, il voudra embarquer ses hommes à bord des trois *atakebune* terminés, et approvisionnés en vivres. Seuls l'*Hideyoshi-maru* et l'*Ishida-maru* disposeront de canons opérationnels, en revanche, ainsi que la *Nossa Senhora do Rosario*.

Les personnages-joueurs arriveront au moment où le troisième et dernier navire, l'*Ishida-maru*, se prépare à appareiller.

Déjà sortis de la crique à ce moment sont la *Nossa Senhora do Rosario*, et l'*Hideyoshi-maru*, à bord duquel se trouve le général et deux de ses lieutenants. Le *Mori-maru*, qui est dépourvu de canons, n'aura pas encore atteint l'embouchure.

S'ils veulent arrêter le général Kamikura, les personnages-joueurs ne pourront que s'emparer de l'*Ishida-maru* et poursuivre le général sur mer.

Les 50 hommes du général à bord de l'*Ishida-maru* sont menés par deux des meilleurs lieutenants du général Kamikura. Ils n'envisageront de se rendre qu'après la mort des

lieutenants de Kamikura, et s'ils ont essuyé de lourdes pertes (plus de 25 morts ou blessés graves).

Dans l'espoir de sauver leur vie, certains des hommes (une dizaine environ) se proposeront spontanément de manoeuvrer le navire afin d'aider les personnages-joueurs, ceci sous les injures et les crachats des autres serviteurs du général Kamikura.

Si les gardes au service du gouverneur Nori accompagnent les personnages-joueurs, ils s'embarqueront avec eux à la poursuite de Kamikura.

Toutes ces remarques sont également valables en ce qui concerne le *Mori-maru*, mais celui-ci suit de très près l'*Hideyoshi-maru*, de sorte qu'il est très peu probable que les personnages-joueurs parviennent à l'arraisonner ou à s'en emparer à ce stade de l'aventure.

Tous les éléments seront en place pour une palpitante poursuite qui ne manquera pas de se dérouler à l'**Acte III, scène 3**.

Si les personnages-joueurs ne parviennent pas à s'emparer de l'*Ishida-maru*, alors il faudra passer à l'**Acte III, scène 5**.

### **Acte III, scène 3 : A la poursuite de l'*Hideyoshi-maru***

L'*Hideyoshi-maru*, l'*Ishida-maru* et le *Mori-maru* diffèrent très légèrement dans leur conception. En effet, à mesure de leur construction, les étrangers portugais ont - afin de maximiser leurs bénéfices une fois la confiance du général gagnée - progressivement réduit la qualité des matériaux de construction qu'ils fournissaient au général Kamikura.

Ce dernier s'est en outre aperçu, après la complétion de l'*Hideyoshi-maru*, que le temps de construction des navires était trop important, et a décidé d'accélérer les travaux au prix d'une réduction de la taille des carènes des navires subséquents.

Dans cette situation, l'*Ishida-maru* et le *Mori-maru* sont des navires moins grands et moins solides que le navire amiral l'*Hideyoshi-maru*, mais la forme de leur carène les rend également un peu plus légers, plus rapides et plus maniables.

Les personnages-joueurs, s'ils se sont emparés avec succès de l'*Ishida-maru* et/ou du *Mori-maru* peuvent espérer rattraper le général Kamikura, surtout s'ils se débarrassent d'une partie des vivres stockées qui alourdissent ces navires.

La *Nossa Senhora do Rosario* est en revanche un navire dont les qualités maritimes dépassent de très loin celles des trois *atakebune*. Il est donc presque impossible pour les personnages-joueurs de prétendre rattraper les marchands portugais.

En revanche, l'*atakebune Hideyoshi-maru* n'est qu'à deux jours au plus, peut-être seulement quelques heures, devant celui des personnages-joueurs.

Il est donc parfaitement envisageable pour les personnages-joueurs de poursuivre le général Kamikura en fuite, et de rattraper l'*Hideyoshi-maru* et éventuellement le *Mori-maru* (si celui-ci est parvenu à s'échapper) en deux à trois jours, période que, selon leur état physique, des personnages-joueurs pourront mettre à profit pour récupérer d'une partie de leurs blessures.

### **Acte III, scène 4 : Bataille navale !**

Une fois les navires à portée de vue, le général Kamikura enverra un de ses lieutenants, à bord d'une chaloupe, négocier avec les représentants des personnages-joueurs et tenter de les convaincre de la justesse de sa cause, et de la légitimité des revendications des vassaux de Toyotomi Hideyoshi.

En cas de refus, seule une issue violente apparaîtra possible au général.

Une fois les navires à portée de canons, le général Kamikura n'aura d'autre choix que de tenter de couler le plus rapidement possible le navire des personnages-joueurs afin de pouvoir s'échapper et mener à bien son plan, même si ce n'est qu'un seul navire.

L'*Ishida-maru*, bien que plus fragile, est cependant plus maniable que l'*Hideyoshi-maru*, et les manoeuvres de l'*Hideyoshi-maru* pour ajuster ses salves de canons, beaucoup trop lentes, lui seront sans doute fatales.

Le général Kamikura appliquera donc les tactiques suivantes :

Si le *Mori-maru* est encore sous le contrôle du général, il lui sera ordonné d'éperonner l'*Ishida-maru* afin de le couler ou du moins le détériorer suffisamment pour lui faire perdre sa maniabilité, avant que les salves de l'*Hideyoshi-maru* n'achèvent les personnages-joueurs.

En l'absence du *Mori-maru*, ou si la précédente tactique n'a pas les effets escomptés, le général Kamikura tentera d'aborder l'*Ishida-maru* et de s'en emparer par la force, avec l'aide de ses deux lieutenants et d'une vingtaine d'hommes.

S'il en a à nouveau l'occasion, le général Kamikura n'hésitera pas à tenter à nouveau de convaincre les personnages-joueurs de rejoindre sa cause, ceci même en plein combat.

Aux personnages-joueurs d'arrêter le général Kamikura. Si le général est grièvement blessé, il se rendra, et demandera à ses hommes de faire de même, afin d'éviter des morts inutiles.

### **Acte III, scène 5 : Un rêve brisé**

Si les personnages-joueurs ne sont pas parvenus à arrêter le général Kamikura, celui-ci mènera quelques raids contre les zones côtières ouest de l'archipel, avant d'être capturé et ses navires coulés deux ans plus tard par une flotte spécialement affrétée par un *bugyo* envoyé par le *bakkaku*.

Les personnages-joueurs ayant permis de déjouer le complot du général Kamikura recevront, de la part du nouveau gouverneur de Sado, une lettre de remerciements au nom du Shogun, ainsi qu'une forte somme d'argent (100 *kans*).

Le gouverneur Nori Tokimasa sera rappelé à Edo et remplacé, tandis que, quatre mois plus tard, un *kinzan-bugyo* arrivera à Aikawa pour saisir et administrer la mine d'or d'Aikawa au nom du Shogunat.

Si le général Kamikura n'est pas mort, celui-ci sera crucifié avec ses hommes comme des criminels pour avoir profité de la clémence du shogun Tokugawa pour se rebeller.

Les conspirateurs ayant soutenu le général Kamikura dans son entreprise de rébellion, seront tous châtiés d'une manière ou d'une autre, sans exceptions.

Le clan Toyotomi ne reviendra jamais au pouvoir, le rêve de revanche du général Kamikura à jamais brisé.

## **Caractéristiques des personnages non-joueurs**

### **Acte I**

#### La fille du trappeur

Race indéterminée - Tous les jets sont à 2d4.

#### Le général Kamikura en bonze

" **Elite Bravo** " (voir page 160) avec les modifications suivantes :

Soak : 10

Tactics : d12, d10, d6

et les dons supplémentaires suivants : Brushing Aside, Combat Sense, Extra Career : *Bonzu*(1d6), Fighting Spirit, Improved Parry, Mob Fighter

### **Acte II**

#### Les empoisonneurs

" **Minion Ninjas** " (voir page 159)

#### Les trois bonzes, les gardes de la mine et les archers du Général

" **Thug Bandits** " (voir page 157)

#### Les arquebusiers du Général

Jet d'attaque : 1d6, 1d4 (mais le premier tir de Teppo rate toujours)

Esquive : 2d6

Soak : 6

Arme : *Teppo*

## Acte III

Samourais du gouverneur Nori

" **Thug Bravos** " (voir page 158)

Les hommes du Général

" **Thug Bravos** " (voir page 158)

Les lieutenants du Général

" **Minion Bravos** " (voir page 159)

Le général Kamikura

" **Elite Bravo** " (voir page 160)

Arme : No-Dachi

Armure lourde

Soak : 10

Tactics : d12, d10, d6

et les dons supplémentaires suivants : Brushing Aside, Combat Sense, Extra Career : *Bonzu*(1d6), Fighting Spirit, Improved Parry, Mob Fighter

## Glossaire

**Atakebune** : Navire de guerre.

**Bakkaku** : Le gouvernement. Composé du Shogun, de ses conseillers, et des hauts fonctionnaires.

**Buke** : 1. Maisonnée d'un samouraï. 2. Caste des samourais hommes et femme.

**Kama** : Faucille. Arme très dangereuse dans les mains d'un expert.

**Kinzan-bugyo** : Commissaire chargé de la surveillance et de l'exploitation d'une mine (*Kinzan*).

**Komusô** : Moine bouddhiste errant, vivant de l'aumône. Typiquement coiffé d'un grand chapeau de paille appelé *tengai*, et portant avec lui une flûte de bambou.

**Kuge** : Aristocratie. Membres de la cour impériale de Kyoto.

**Manikigusari** : Chaîne lestée.

**O-niwaban** : " Celui du jardin ". Shinobi et agent secret du shogunat. Mercenaires sous l'ère précédente, leur heure de gloire arrive sous l'ère Tokugawa, durant laquelle ils entrent officiellement au service du gouvernement central. Les plus célèbres shinobis: Ceux d'Iga et ceux de Kaga, au nord d'Edo. Même si les *Oniwabanshu* au service d'Edo ne sont historiquement apparus qu'à partir de la fin du 17ème siècle, il est ici fait - pour des raisons scénaristiques - une petite entorse à la réalité historique, que le lecteur nous pardonnera.

**Oniwabanshu** : Groupe d'espions au service du shogunat, mis en place par le 8ème *shogun* de la dynastie des Tokugawa, Tokugawa Yoshimune.

**Teppo** : Arquebuse.

**Wajo-sama** : Terme de respect envers un prêtre de haut rang ou le chef d'un temple.

**Yagura** : Horloge en forme de tour. Objet de luxe prisé par les plus riches, utilisant une technologie occidentale.

---

# Un c(h)oeur plein d'illusions

Scénario pour *Ombres & Lumières*

par Narbeuh

---

## Résumé

Un jeune vénitien croit entendre à plusieurs reprises la voix de sa bien-aimée. Pourtant, celle-ci est sensée être morte et enterrée depuis des années. Désespéré, se croyant fou ou pire, possédé, le jeune homme met fin à ses jours. Les PJs, des amis de la famille, enquêtent discrètement.

## Conseils préalables

Ce scénario se déroule dans la Venise de la seconde moitié du 18<sup>ème</sup> siècle. Il est conçu pour correspondre au cadre et à l'esprit du jeu de Xaramis, *Ombres & Lumières*. En raison de l'indisponibilité momentanée de ce jeu 🎮, ce scénario pourra être joué avec n'importe quel système light mais réaliste et quelques sources de renseignements sur la cité des Doges à cette époque. Un peu de musique de Vivaldi (ou autres compositeurs vénitiens de cette époque mais Vivaldi ou Baldassare Galuppi sont particulièrement bien adaptés à cette histoire car ils ont été maîtres de chœur dans des *ospedali*) pourrait être un vrai plus pour l'ambiance.

La date précise du scénario n'est pas, dans l'absolu, très importante mais il est conseillé de le situer au milieu des années 1770. L'institution des *ospedali* dont il va être ici largement question est alors en pleine déliquescence financière et, désormais en faillite, passera avant la fin de la décennie sous contrôle de l'administration de la Sérénissime. Le grand besoin d'argent et le encore (relativement) faible contrôle de l'état, deux choses toutes deux fort utiles à ce scénario, sont donc à leur optimum à cette date.

Les personnages des joueurs peuvent avoir à peu près tous les profils possibles. Ils doivent toutefois tous être des proches d'un des protagonistes du scénario, Giuseppe Vicario. Celui-ci est un maître artisan : il gagne très bien sa vie mais n'est pas du même monde que les nobles ou grands argentiers. Toutefois, son art, la lutherie, peut à l'occasion le rapprocher de nobles éclairés et sensibles aux arts (des clients fidèles voire des admirateurs de sa manière). De même, Giuseppe est un homme affable et bon, authentiquement chrétien, et il est imaginable qu'il entretienne une relation d'amitié avec des personnages miséreux... voire à la morale douteuse si leur fond est bon.

## Un deuil secret

L'aventure commence donc dans l'entourage de Giuseppe. Le luthier, âgé d'une cinquantaine d'année, vient d'être frappé par un terrible coup du sort : son fils adoré, Cosimo, vient de mourir dans un accident aussi malheureux que courant. La veille, le jeune homme (âgé de 25 ans) est tombé de la gondole qu'il avait emprunté et a sombré dans les eaux sombres et fongueuses de la lagune. Son corps a été repêché sans vie. Les personnages auront à cœur de venir présenter leurs condoléances à leur ami.

Alors qu'ils sont tous réunis autour de lui (début de la séance, donc), celui-ci leur fait une révélation : son fils n'a pas été victime d'un accident... il s'est suicidé ! Giuseppe est bon catholique et a voulu éviter les complications : il s'est assuré de la collaboration du gondolier, Pietro, un bon garçon compréhensif et a imposé la thèse de l'accident. Bien que Cosimo n'ait laissé ni lettre, ni message d'aucune sorte, le suicide ne fait guère de doute : Pietro a vu Cosimo se lever sans un bruit, s'avancer puis se laisser couler dans l'eau froide comme une masse morte. Un autre *barcarolo*, à proximité, a confirmé (avec une jolie somme pour prix de son silence...) la version des faits livrée par Pietro.

Il n'y a donc pas de jeune homme en danger à sauver, il n'y a pas non plus de meurtrier à découvrir... Giuseppe serait simplement reconnaissant à ses amis s'ils pouvaient accomplir discrètement une tâche que lui même ne peut faire sans attirer les soupçons sur les circonstances de la mort de son fils : comprendre ce qui a pu pousser Cosimo au suicide ! Cela serait pour lui une grande consolation (ou pas, d'ailleurs...).

## Premières investigations

Sans éveiller les soupçons de l'extérieur (voisins, Eglise, autorités...), les personnages peuvent déjà quémander des informations à plusieurs sources :

- **Giuseppe** : il ne comprend pas. Son fils avait l'air si heureux ces dernières années. Très occupé par des commandes à terminer, il ne l'avait pas vraiment vu ou pris le temps de discuter avec lui depuis une semaine environ mais, auparavant, tout semblait bien aller pour le jeune homme qui avait de nombreux amis, aimait la fête, les flirts et profitait de l'amour de son père pour faire traîner en longueur des études de droit civil, tout en jouant, assez mal, du violon. Bien sûr, Giuseppe sait que son fils a connu par le passé un terrible drame (voir « La déchirure de Cosimo ») mais il lui semblait que son chagrin était loin derrière lui : depuis 3 ou 4 ans, le jeune homme semblait avoir tout à fait repris goût à la vie.

- **Pietro** : le jeune *barcarolo* (environ 18 ans) est très impressionné par le drame qu'il a vécu aux premières loges. Il connaissait assez bien Cosimo qui n'était guère plus âgé que lui. Il amarre souvent sa gondole sur les *Zattere* (les quais sud de Venise), près de la demeure des Vicario. Il avait donc l'habitude de prendre en charge Cosimo pour ses déplacements. Surtout, d'ailleurs, ces derniers temps... En effet, depuis exactement 5 jours, Cosimo a emprunté quotidiennement ses services pour le conduire sur la *riva degli Schiavoni* (les quais les plus centraux de Venise). Le jeune homme s'absentait alors une heure ou deux puis revenait, soit avec lui s'il lui avait demandé d'attendre, soit avec un confrère. Hier, c'est exactement ce qui s'est passé : c'est au retour de ce voyage que le drame s'est noué, alors que le *barcarolo* s'engageait à peine dans le canal *della Giudecca*. Contrairement à d'habitude où Cosimo était liant et volontiers blagueur, les voyages de ces 5 derniers jours se sont déroulés dans le silence, le fils du luthier apparaissant infiniment triste et absorbé dans ses pensées. Il regardait parfois autour de lui avec des airs anxieux et un regard à demi-fou. Bref, le suicide ne l'étonne pas du tout.

- **la maisonnée des Vicario** : Cosimo n'avait plus sa mère pratiquement depuis sa naissance. Rosina, une maîtresse femme, s'occupe depuis des années, à la fois de l'intérieur de la maison... et des courbatures du vieux Giuseppe. Elle était comme une seconde mère pour Cosimo et est véritablement éplorée. Entre deux sanglots, elle confiera, sur le ton du reproche adressé à son amant, que le pauvre petit était si pâle et triste depuis quelques jours qu'il semblait avoir croisé le Diable en personne dans quelque calle maudite. Et ce n'est pas faute de s'en être ouverte à Giuseppe qui, débordé, n'a rien voulu voir !

- **la chambre de Cosimo** : le fils possédait sa propre chambrette au dernier étage de la demeure des Vicario. Elle est dans un grand état de désordre. Il ne semble pas que ce fut là l'habitude de Cosimo ce qui tend à prouver qu'il était perturbé. Seuls deux petits recoins échappent à l'amoncellement de livres ouverts et de vêtements sales. Un petit bureau couvert de tâches d'encre fraîche et sur lequel se trouvent encore, maintenus par un coupe-papier planté dans le bois, quelques morceaux de papier découpés en fines bandes. Des PJs très méticuleux ou possédant des habitudes d'investigation pourront réussir à lire par impression de la plume sur le papier un mot qui revient souvent dans les billets qui furent précédemment écrits sur le dessus de cette liasse : « Maria ». Par ailleurs, sur une console, une image de la Vierge et un chapelet indiquent que Cosimo a tenté de trouver un peu de consolation à ses tourments dans sa foi.

## La déchirure de Cosimo

Par son père, Rosina ou un ami, les PJs pourront facilement établir que, en effet, le jeune homme a été marqué par un drame dans sa vie et qu'à l'époque, cela aurait facilement expliqué un suicide. Mais c'était il y a bientôt 10 ans...

L'année de ses 16 ans, Cosimo rencontra l'amour. Elle avait les cheveux d'un blond discret, une peau pâle et toute veinée de bleu comme une délicate porcelaine de Chine. Elle s'appelait Bibiana et était à peine plus âgée que lui. Ils se rencontrèrent lors des cours de musique du vieux maître, Girolamo Conte. Lui prenait, grâce à l'amitié existant depuis des années entre son père et le vieux musicien, de calamiteux cours de violon, elle faisait déjà admirer une voix exceptionnelle de mezzo-soprano qui, aussitôt, enchantait le jeune homme. Elle enchantait aussi le vieux Girolamo d'ailleurs mais celui-ci dut vite refreiner ses espoirs de la pousser à faire carrière. Bibiana était une fille Loredan, une riche et puissante famille patricienne qui donna à la Sérénissime plusieurs Doges au temps de sa splendeur, au 16ème siècle. Il n'était guère dans les intentions de son père d'en faire une cantatrice. Cosimo et Bibiana eurent le coup de foudre, profitant au maximum de ces rares moments de liberté puis, cela ne suffisant plus, en en volant de plus longs.

Leur amour était si fort qu'en dépit de la radicale opposition de Nazzario Loredan, le père de Bibiana, à cette relation, les deux jeunes gens franchirent la barrière des interdits... et qu'ainsi la jeune fille se trouva enceinte. Dès que son père le découvrit, la jeune fille fut consignée à son domicile et jamais Cosimo ne la revit. En effet, quelques jours plus tard, le fils du luthier apprit, stupéfait, que sa douce aimée était morte. Officiellement, elle était morte de « chagrin », n'ayant pas résisté à la douleur de l'embarras dans lequel sa conduite indigne avait placé sa famille. Cosimo entra dans une fureur folle, accusa sa famille de l'avoir poussée au suicide ou, pire, de l'avoir battue à mort... puis il finit par admettre qu'il ne pouvait rien contre cette famille et que, de toutes façons, rien de ce qu'il pourrait faire ne lui rendrait sa Bibiana adorée. Il fut immensément triste, perdit des journées à veiller la modeste tombe de son amante... puis, insensiblement, la vie et l'insouciance de sa jeunesse reprirent le dessus et lui permirent de tourner la page. Croyait-on...

## Investigations à l'extérieur

Même si Giuseppe a raison d'être prudent avec la rumeur publique, il n'y a actuellement personne qui n' imagine vraiment que Cosimo se soit suicidé. Les PJs peuvent donc enquêter à l'extérieur sans grande crainte. Toutefois, des investigations maladroites ou trop directes amèneront forcément les gens à parler...

· **sur les pas de Cosimo** : les PJs voudront aller là où il se rendait et dont il ne revit jamais vraiment. A deux pas de l'endroit où le gondolier le débarquait chaque jour se trouve la prestigieuse église *San Zaccaria*. Il y a là un petit cimetière triste et malodorant. L'affleurement des eaux rend, à Venise, très aigu le problème des cimetières et de leur proximité avec les vivants. A travers les miasmes et les tombes décelées par le temps et l'humidité, les PJs pourront sans peine (peut-être savent-ils ce qu'ils cherchent s'ils se sont renseignés dans ce sens auparavant) trouver la tombe de Bibiana. Elle est bien nettoyée, fleurie de frais : les attentions récentes de Cosimo permettent de la distinguer de la masse des pierres et croix croulantes qui composent ce cimetière. La tombe est des plus sobres. En dehors du nom et des dates, on n'y voit qu'une lyre gravée qui indique les penchants artistiques de la jeune fille fauchée en pleine jeunesse.

· **le confesseur de Cosimo** : comme on le sait, Cosimo était issu d'une famille très catholique. Ainsi, il est aisé d'apprendre que, très régulièrement, le jeune homme se rendait auprès du père Erasmo (de la paroisse de *San Trovaso*) pour se confesser. Bien évidemment, Erasmo invoquera le secret de la confession pour refuser de dire quoi que ce soit aux personnages. Qui plus est, ceux-ci ont fort intérêt à marcher sur des œufs pour ne pas alerter l'ecclésiastique sur les conditions troubles de la mort sur laquelle ils enquêtent. Enfin, le père est sincère et incorruptible : il ne possède pas de sombre secret avec lequel le faire chanter et n'est pas vénal. Toutefois, une petite enquête sur son environnement proche (autres prêtres de la paroisse, laïcs engagés auprès de la paroisse, amis...) permettra de lire en creux ce qui le préoccupait ces derniers temps : bien qu'il y répugnait, Erasmo avait écrit à sa hiérarchie dans le but de commander un exorcisme pour un de ses jeunes paroissiens qui se disait « poursuivi par des fantômes ». Il n'a jamais donné le nom de ce paroissien mais rien n'exclut qu'il s'agisse de Cosimo.

· **les amis de Cosimo** : comme l'indiquait son père, Cosimo était désormais un garçon gai et festif... ce que ses nombreux amis (musiciens amateurs, étudiants en droit, jeunes du *sestiere*...) confirmeront. Si les personnages les interrogent dans ce sens, ils ne pourront exposer aucune explication pouvant justifier un suicide. Toutefois, rares sont ceux qui l'ont vu récemment. Cosimo se faisait rare depuis une semaine et, d'après les avis unanimes, seul Tommaso, un étudiant en droit, l'a rencontré ces derniers jours... mais, tiens, au fait, c'est vrai, lui non plus ils ne l'ont pas vu récemment.

· Tommaso : une rapide enquête dans l'entourage proche de Tommaso (son domicile, son voisinage, sa famille...) révélera très vite que l'étudiant n'a pas été gagné par une épidémie de suicide. Toutefois, il est flagrant qu'il se terre chez lui et évite tout contact avec ses amis. C'en est au point que ce sont les PJs eux mêmes qui devront apprendre la nouvelle de la mort de Cosimo à son ami. Il en sera très affecté. Tommaso était parti pour se montrer fuyant et peu causant mais les PJs peuvent alors profiter de ce moment de faiblesse pour le faire craquer. Ils découvrent d'abord que Tommaso pense que Cosimo a été tué (ce qui semble impossible) et qu'il a lui-même peur de subir le même sort ! En effet, il a été menacé, voici 4 jours, par des inconnus masqués à l'air peu engageant qui lui ont conseillé fermement de ne plus voir Cosimo et, de façon générale, de se faire le plus discret possible. Tout cela est consécutif à un événement qui, forcément, intéressera les PJs qui, toutefois, devront se montrer rassurants vis à vis de l'étudiant apeuré pour qu'il se livre. Il y a une semaine exactement (cela coïncide exactement avec le changement d'humeur de Cosimo), Tommaso, qui partageait le goût de la musique avec son ami, l'a amené à un concert donné en l'église *San Lazzaro dei Mendicanti* où un talentueux chœur de jeunes filles est réputé y donner d'excellents motets. De fait, le concert fut remarquable mais Cosimo semblait, à la sortie, être plus troublé que de raison. Alors que son ami le pressait de s'expliquer, Cosimo ne put que bafouiller quelques confuses excuses sur des soucis personnels. Dès le lendemain, Cosimo reprit contact avec son ami pour le presser de retourner dès que possible entendre ce chœur... ce qu'ils firent le jour même. C'est là où le scandale survint. Le concert était à peine commencé que Cosimo, comme fou, se leva, bousculant les autres spectateurs et criant à l'adresse du chœur « Bibiana ! Bibiana ! ». Les spectateurs les plus vaillants ainsi que Tommaso lui-même réussirent à le ceinturer et à le pousser dehors. A partir de ce moment, Tommaso ne le revit jamais. Par contre, le lendemain, il recevait une visite menaçante de ces inconnus...

## L'ospedale dei Mendicanti

Note : faute de place, j'en dirai ci-dessous le minimum. Je vous invite, pour en savoir plus, à lire ceci : <http://theses.enc.sorbonne.fr/document147.html> Ce n'est que le résumé succinct d'une thèse universitaire mais cela nous en apprend déjà beaucoup sur cet *ospedale*.

Que leurs personnages le sachent, qu'ils se renseignent ou, mieux, qu'ils se rendent eux-mêmes à un de ces fameux concerts, voici ce qu'ils pourront apprendre sur l'*ospedale*. Il s'agit d'un chœur entièrement composé d'orphelines recueillies et formées à la musique par l'institution charitable de l'*ospedale dei Mendicanti* (il existe 3 autres *ospidali* à peu près identiques dans la ville). Devant concilier les exigences d'un couvent de jeunes filles et celles, toutes différentes, du monde du spectacle, les concerts donnés par le chœur de l'*ospedale* en l'église *San Lazzaro dei Mendicanti* se déroulent de façon singulière : les jeunes filles, toutes habillées d'un même sobre uniforme, paraissent au mieux comme des ombres ou des fantômes cachées derrière les grilles d'un large *barco* (ou balcon) placé en hauteur, au-dessus du public.

Par conséquent, Cosimo ne peut avoir cru y apercevoir sa Bibiana mais peut-être a-t-il cru l'entendre ? Les PJs savent sans doute qu'elle avait une voix exceptionnelle alors peut-être est-elle reconnaissable entre milles ? S'ils s'en inquiètent, les PJs peuvent apprendre que le vieux maître de musique Girolamo Conte est toujours vivant. Il n'est certes plus très vaillant sur ses deux jambes et est devenu pour le moins acariâtre mais son oreille est toujours excellente. Si les PJs veulent le traîner à une des représentations du chœur de l'*ospedale*, il faudra se montrer très convaincant : le vieil homme ne sort plus guère et a déjà entendu plus de 100 fois ce chœur jouer... S'ils y parviennent, le

vieux maître sera lui aussi stupéfait : si cela n'était pas impossible, il jurerait entendre la voix de son élève autrefois si douée.

Les PJs vont sans doute, dès lors, concentrer leurs efforts sur cette institution. Elle se trouve dans une partie un peu périphérique de la ville, près des *Fondamente Nuove* (les quais nord de Venise, face à Murano). Comme tout couvent de jeunes filles (même à Venise...), il est tout à fait opaque. Il est impossible d'y pénétrer et les questions n'y sont pas les bienvenues (« Non, il n'y a pas de pensionnaire du nom de Bibiana. Au revoir. »). L'enquête dans l'environnement de l'*ospedale* (laïcs engagés, personnel, voisins...) sera plus fructueuse. Voici quelques renseignements qui pourraient être utiles :

- comme les 3 autres *ospedali* de la ville, la situation financière de celui *dei Mendicanti* n'est pas fameuse : les dépenses explosent du fait de l'augmentation du nombre de pensionnaires et, surtout, des frais réalisés pour concurrencer les autres *ospedali* (salaires des maîtres de musique, décorum, représentations offertes...)

- pour renflouer les caisses, l'*ospedale* accepte régulièrement de donner des concerts privés où il est beaucoup plus facile aux gens de qualité d'approcher physiquement les jeunes filles.

- dans le même but, l'*ospedale* est grandement à la recherche de donateurs généreux.

- la famille Loredan évolue traditionnellement dans l'orbite de cet *ospedale* (ainsi que dans celui, il est vrai de leur paroisse et de plusieurs *scuole*). Le père de Bibiana lui-même en est un des actuels soutiens et mécènes : il a en cela de l'influence sur les choix faits par l'institution.

- les règles de l'*ospedale* ont tendance à se relâcher comme les mœurs du reste de la ville : des jeunes filles très douées sont recrutées bien qu'elles ne soient pas orphelines et, au contraire, d'authentiques orphelines peu douées sont poussées dans les bras de généreux mécènes...

- ces derniers jours, un jeune homme correspondant au signalement de Cosimo a tenté d'entrer, y compris de force, dans le couvent avant d'en être expulsé *manu militari*. Si les PJs interrogent un membre conciliant du personnel, ils pourront aussi apprendre qu'il a ensuite tenté de faire parvenir de petits billets à une des pensionnaires mais que ceux-ci ont été interceptés et remis aux présidents de l'*ospedale*.

La conjonction de ces renseignements devrait conduire les PJs à conclure que la présence d'une Bibiana bien vivante derrière ces hauts murs sombres est tout sauf impossible. Réussir à se faire admettre au côté de gens de qualité lors d'un concert privé du chœur de l'*ospedale* peut aider à le confirmer : les jeunes chanteuses sont masquées mais la soliste à la voix sublime correspond en tous points (âge, corpulence, couleur des cheveux...) à la description de Bibiana. Une autre piste à explorer une fois que les soupçons des PJs seront suffisamment formés pourrait conduire à identifier un membre ancien du personnel du couvent pour évaluer depuis quand, exactement, la talentueuse soliste actuelle se trouve en ces murs...

## La vérité sur Bibiana

Comme on le devine désormais, Bibiana est bel et bien vivante. Après avoir appris qu'elle était enceinte, son père est en effet entré dans une colère folle, l'a violemment prise à parti puis l'a consignée dans sa chambre. Mais, pleine du désir ardent de revoir son amant ou même de simplement pouvoir élever le fruit de leurs amours, pas une seule seconde Bibiana n'a pensé à se suicider ou ne se serait laisser dépérir de chagrin.

Après avoir pesé le pour et le contre, Nazzario Loredan a écarté les options les plus traditionnelles : mettre Bibiana au vert le temps qu'elle accouche était un impératif mais, à terme, n'aurait pas solutionné son amour inconditionnel pour le fils du luthier, l'enfermer dans un simple couvent aurait fait courir plus d'une rumeur néfaste au prestige de la famille... Il fallait trouver autre chose.

Comme dans le même temps, sa famille étant un des traditionnels bienfaiteurs de l'*ospedale*, Nazzario Loredan était constamment assailli de demandes pressantes de dons pour sauver l'institution, une idée un peu folle lui vint. Après en avoir brutalement

informé ses très proches, il décida de faire passer sa fille pour morte, organisa un sommaire enterrement sans corps puis la fit disparaître aux yeux du public sans toucher à un cheveu du sang de son sang.

Tout d'abord, il l'envoya achever sa grossesse dans une campagne reculée où son enfant (un garçon) lui fut retiré sans ménagement. Ensuite, après une rapide négociation avec les 4 présidents de l'*ospedale* et un très gros don que ces derniers (qui n'étaient plus à cette compromission près...) s'empressèrent d'accepter, il la fit entrer sous le nom de « Maria » au rang des orphelines de l'institution. Ainsi, tout en laissant sa fille vivante, il faisait disparaître sa faute et faisait taire les rumeurs. Dans le même temps, il réalisait une bonne opération politique en offrant au prestigieux *ospedale* de l'argent et, surtout, une future grande soliste.

Hélas pour lui, c'était sans compter sur l'indéfectible amour de Cosimo... Le hasard beaucoup, Tommaso un peu l'amenèrent donc à entendre le chœur de l'orphelinat et, comme on le sait, ce fut son cœur à lui qui fut cruellement frappé d'un mélange de joie et d'incompréhension. Après avoir été expulsé de la chapelle, il tenta d'entrer en contact, d'abord physiquement puis par de petits billets, avec la soliste dont la voix évoquait en lui les fantômes du passé. En vain...

## Développements possibles

Notons, tout d'abord, qu'il y a, bien entendu, d'autres moyens de parvenir à la vérité. Il n'est pas exclu que des PJs adeptes de méthodes expéditives tentent de pénétrer de nuit dans le couvent *dei Mendicanti* ou bien y mettent le feu pour en faire précipitamment sortir toutes les pensionnaires ou encore descendent la tombe de Bibiana pour constater que, en effet, elle est vide. Le MJ devra adapter le déroulement du scénario en fonction de ces actes scandaleux.

Si les personnages se montrent à peine plus subtils, ils risquent de se retrouver face à des oppositions :

- si la rumeur du suicide de son fils commence à circuler, Giuseppe demandera à ses amis de tout arrêter pour épargner sa famille de l'opprobre.

- s'ils tournent trop ouvertement autour de l'*ospedale* ou de la famille Loredan, les PJs risquent de rencontrer les mêmes sbires menaçants que ceux qui ont rendu visite au pauvre Tommaso. Du fer pourrait être tiré...

On le voit, a priori, l'enquête des PJs devrait s'arrêter à l'établissement de la vérité et sa transmission secrète au père éploré. Ce dernier n'a rien à gagner à provoquer la puissante famille Loredan. Toutefois, deux éléments peuvent entraîner de nouveaux rebondissements :

- si les PJs ont mis à jour tout le plan tortueux de Nazzario Loredan, ils voudront peut-être risquer leur vie en le faisant chanter ou, de façon un peu plus subtile, en monnayant grassement ce sombre secret à un de ses adversaires politiques. Il faudra toutefois des preuves.

- S'il n'y a rien à découvrir dans la *Ca' Loredan*, vieux *palazzo* un peu défraîchi non loin de *San Marco*, les Loredan ont aussi une confortable villa palladienne le long du canal de la *Brenta*. Et là, dans la douceur de cette belle maison de campagne, des investigateurs très curieux pourraient rencontrer un jeune serviteur de bientôt 10 ans dont les yeux et le nez, sans doute, ne seront pas sans évoquer les traits du regretté Cosimo...

PS : euh, pour les caractéristiques des PNJs, envoyez donc un MP à Xaramis... 

---

# Chenille de Ténèbres

*Scénario pour Donjon Clefs en Main*

*par MrSel*

---

## Contexte

Ce scénario se passe dans le donjon du Gardien, en pleine époque Zénith. Au choix du Gardien, il peut se passer pendant Parade ou un peu plus tard dans la série ou encore à la fin de Potron-Minet, lorsque le Donjon du Gardien est déjà bien établi. Il met en scène une agression particulière du Donjon auxquels les personnages pourront être confrontés.

## Synopsis

Un Farfalaid illusionniste s'introduit nuitamment dans le Donjon. Loin de tenter de s'emparer d'un trésor, l'horrible bestiole cherche désespérément à fuir le monde et les quolibets grotesques que son atroce apparence génère. Ses étranges pouvoirs se manifestent pourtant rapidement et mettent en péril l'équilibre du Donjon.

## Introduction

Par une monotone journée d'automne, les personnages s'occupent diversement dans le Donjon. Certains pourront être de corvée de pâtisserie, d'autres assistent peut-être un illustre personnage dans sa tâche quotidienne (occuper Gro-Gro, remplacer le Raconteur d'histoires auprès d'une délégation de Lapins, voire même garder une pièce du Donjon en compagnie d'un monstre). C'est alors que retentit une alarme au pont numéro 5, où les personnages sont appelés en renfort pour contrer une agression extérieure !

En arrivant sur les lieux, la bagarre est déjà finie. C'est un improbable carnage : les 5 gobelins qui avaient la garde de ce pont sont tous morts dans d'atroces mutilations. La plupart ont de nombreuses plaies vicieuses sur le corps, d'autres semblent avoir été projetés sur les stalagmites environnantes où ils gisent, empalés dans d'étranges positions macabres.

Si un personnage s'intéresse aux cadavres, il remarquera rapidement que les blessures n'ont pas été provoquées par des armes, mais par des coups de griffes ou déchirés par des dents pointues. Un jet réussi en Médecine (difficulté facile) permet d'identifier que les gobelins se sont très probablement entre-déchirés : toutes les blessures ont été le fait de griffes ou de crocs gobelins, et les cadavres ont tous des lambeaux de chairs gobelins coincés entre les dents ! Un jet en Acuité (Difficile) permet même de découvrir que l'un des gobelins s'est lui-même empalé sur une stalagmite après s'être arraché les yeux...

Si vous souhaitez mener une partie dirigiste, faites alors intervenir une pointure du Donjon, qui ordonne aux personnages de mener l'enquête. Si vos joueurs sont curieux de nature, laissez reposer à feu doux...

## Tu es laid... sois terrible, on oubliera ta laideur !

Aux confins du globe vit ce qui doit être probablement la race la plus discrète de Terra Amata : les Farfalaid. Le Farfalaid moyen est un monstre de petite taille, hybride et révoltant, une sorte de chenille anthropomorphe brun violacé. L'arrière de la bête est une chenille d'une soixantaine de centimètres, doté de quatre paires de pattes courtes et perpétuellement maculées de boue nauséabonde du marais où vivent les Farfalaid. L'avant est vaguement doté d'un tronc difforme, de deux bras rabougris et d'une tête plissée et hirsute. L'ensemble suinte en permanence une humeur miasmatique qui attire

la vermine. La laideur obscène de l'ensemble de la bestiole a rapidement conduit l'espèce à s'isoler et à vivre en autarcie au fond du marais le plus inepte possible.

Parmi tous ces Farfalaid est né Eugène. Eugène, à l'héritage biologique déjà particulièrement ingrat de son espèce, eu la malchance de naître encore plus grotesquement repoussant que ses pairs. Sa jeunesse a été un long calvaire de brimades et d'insultes, sculptant ainsi un être dépressif et désespéré. Il y a quelques années, Eugène quitte le marais et erre sur les chemins alentours, espérant vaguement qu'une brute de passage abrège ses souffrances. Il n'en fut rien : il rencontre un être presque aussi désespéré que lui, en la personne de Muymillus, le fantastique illusionniste aveugle. Muymillus était un puissant conjurateur de mirages qu'un pari stupide priva jadis de la vue. Sans yeux, il ne pouvait plus vivre de son art. L'improbable rencontre permit à l'un de trouver un attentif et inattendu disciple, à l'autre un moyen de cacher son apparence scandaleuse.

A la mort de Muymillus, la tombe de son maître ouvrant grandes les portes du chagrin dans l'âme du Farfalaid, Eugène reprend la route et tente de duper le reste du monde sur sa véritable nature. Ce qui ne dure qu'un temps. Prenant connaissance de l'existence du Donjon, il cherche alors à s'y installer. Hélas, son âme torturée a tendance à réagir avec violence aux contacts des autres êtres vivants. Il lui arrive souventes fois de les submerger de visions terrifiantes et apocalyptiques ; rares sont alors ses victimes qui survivent à un tel assaut mental.

## **La laideur est une forme de violence**

Rendu dans le Donjon, Eugène parcourt les sombres couloirs aussi discrètement que possible. Son but est de trouver un fond de grotte abandonné ou une impasse sombre où il puisse s'établir et vivoter, isolé du monde.

Las, la densité de population du Donjon est telle que les errements d'Eugène ne passeront pas inaperçus : c'est le principe même de la tartine beurrée qui fait qu'Eugène tombe régulièrement nez-à-groin avec une patrouille indolente, un monstre gardien ou des personnages soupçonneux. Dans ce cas, la terreur que lui inspire le regard des autres pousse Eugène à les agresser d'un flot continu d'illusions sensorielles. Ces illusions sont particulièrement exacerbées, car elles sont alimentées par un être profondément dépressif et psychotique. Les hallucinations dont souffrent les victimes jouent ainsi notamment sur les sentiments de ridicule, d'horreur et de rejet.

En termes de jeu, lorsqu'un personnage rencontre Eugène, il doit réussir tous les rounds un test Hyper Dur d'Acuité ou être submergé d'images fantasmagoriques d'une horreur angoissante. En cas d'échec, il passe son round à être dans l'incapacité de faire quoi que ce soit d'autres que grogner, être prostré au sol ou entrer dans une fureur aveugle (en fonction de sa nature profonde face à une situation effrayante). Dans cette situation, toutes les attaques sont traitées comme si le personnage était aveugle (deux colonnes de difficulté supplémentaire). Ne vous privez pas pour que les échecs blessent alors les autres personnages plutôt qu'Eugène et ajoutent à la confusion.

En revanche, s'il réussit son test, il voit alors Eugène dans son abominable banalité.

Si un personnage est convaincu qu'il s'agit d'illusions, le test d'Acuité passe de Hyper dur à Moyen.

## **On épargne à la laideur véritable les jugements de valeur ; seuls les monstres sont libres**

Après l'incident du pont numéro cinq, les personnages peuvent repartir vaquer à leurs activités quotidiennes ou tenter de percer le mystère de la mort des gobelins. Dans le premier cas, faites alors une ellipse et introduisez un nouvel élément étrange (à partir de la liste proposée ci-dessous ou en fonction de vos envies et/ou du contexte de vos joueurs). Dans le second, ils pourront peut-être obtenir d'Horous qu'il examine les corps et qu'il leur indique les informations mentionnées plus haut. Jouez alors sur un mode plus

détective en lançant les joueurs aux trousseaux d'une menace indéfinie qui rode dans le cadre baroque du Donjon.

Voici une liste d'événements que va provoquer Eugène dans le Donjon – en fonction des actions des joueurs, les personnages prendront connaissance de ces événements par oui-dire, ils pourront en être des témoins ou même en être les victimes.

- Une petite troupe de trois guerriers kochagues qui étaient venus en quête de butin dans le Donjon a été retrouvée dans une galerie déserte. Ils se sont tous suicidés rituellement en avalant leur poignard recourbé. Aucune trace de violence n'est présente et ils avaient encore de la nourriture et les poches pleines de butin.

- Ustü, un monstre terrifiant qui faisait la fierté du couloir 12, souffre depuis deux jours d'une dépression. Il pleurniche et marmonne des paroles incompréhensibles comme quoi « personne ne l'aime ». Il a été retrouvé dans cet état alors qu'il effectuait une patrouille dans les grottes inhabitées attenantes au couloir 12. Deux jours plus tard, il se suicidera en laissant derrière lui une lettre déchirante écrite à la morve sur une feuille de chêne.

- Un aventurier babare est retrouvé dans une grotte proche du couloir 12. Il s'est fracassé le crâne contre un mur. Dans un coin de la grotte, on peut trouver (jet d'Acuité facile) une espèce de boue poisseuse, probablement originaire d'une créature de marais. Un jet de Chasse ou de Pistage (Facile) permet de déterminer qu'il ne s'agit pas d'une sécrétion d'un pouâtre ou d'un macasseur : la créature responsable de ces suintements ichoreux n'est certainement pas indigène...

- Morrisson, un spectre connu dans tout le Donjon pour sa grande capacité à faire naître une terreur invraisemblable chez les aventuriers, vient de remettre sa démission au Gardien. Il semble être particulièrement morose. Si on l'interroge, il indique connaître un passage à vide professionnel et qu'il s'est inscrit dans un stage de coaching de Management en Terreurs souterraines à Cochonville. Une oreille attentive ou un personnage convaincant pourra lui soutirer la confidence suivante : il est persuadé que le Gardien veut le remplacer, car il a rencontré un monstre bien plus terrifiant que lui dans les couloirs du Donjon. Il est amer que le Gardien n'ait pas eu le tact de l'avertir avant...

- Alcibiade est retrouvé dans son laboratoire dans un état de catatonie. Horous le fera toutefois rapidement sortir de son état de choc. Alcibiade paraîtra alors craintif et sera peu disposé à utiliser l'œil de Géant. [cet événement n'est à mettre en place que si Alcibiade a encore accès à un œil de Géant].

## **Rien de plus émouvant que la beauté qui s'ignore, sinon la laideur qui se sait**

Il y a plusieurs moyens pour les joueurs de circonvenir au danger que représente Eugène dans le lieu confiné du Donjon. Ils peuvent bien entendu favoriser une approche violente de la situation et s'ils tuent Eugène, ils auront sauvegardé l'intégrité du Donjon malgré une menace potentiellement très dangereuse. Si les caractéristiques physiques d'Eugène n'en font pas un adversaire menaçant, ses illusions peuvent être meurtrières. C'est peut-être une des seules aventures où l'un de vos personnages-joueurs intellectuels (avec une Acuité élevée) pourra vaincre physiquement la menace principale d'un scénario !

A l'inverse, notamment après une première confrontation qui se termine mal pour les personnages, il n'y a pas de honte à aller voir un responsable pour faire intervenir une grosse équipe de dératisation. Le Gardien pourrait être intéressé pour accueillir Eugène dans une section isolée du Donjon pour protéger un trésor en particulier. Attention, en revanche, à ne pas faire intervenir des grosses pointures du Donjon (comme Marvin) sans que les joueurs ne le réclament : il y a déjà tellement d'événements qui échappent au contrôle des joueurs que si en plus vous faites intervenir des gros PNJ, les joueurs peuvent se sentir frustrés de n'être que des spectateurs dans cette aventure.

Il existe encore une myriade de solutions possibles, comme essayer de combattre Eugène les yeux bandés ou de l'attirer dans un combat contre un PNJ aveugle ou insensible aux effets psychologiques (comme Zongo ou éventuellement un Babare en transe éthylique). La seule suggestion qui puisse tenir lieu de règle ici et d'accompagner

les joueurs dans leur direction, quitte à improviser : comme ils subiront l'essentiel du début du scénario, il paraît judicieux de leur accorder la victoire si leur plan semble suffisamment tordu ou amusant.

En fonction de la manière dont les joueurs résoudront cette histoire, ils pourront obtenir les récompenses suivantes :

- Pour avoir éliminé la menace que représente Eugène (physiquement ou en lui trouvant un contrat) : 10 points d'expérience et 10 points de Renommée
- Pour le personnage qui vainc Eugène par magie ou d'une manière particulièrement héroïque : 5 points d'expérience supplémentaire et 20 points de Renommée – compte comme un Haut Fait
- Pour avoir limité l'impact d'Eugène sur l'écosystème du Donjon (en faisant rester Morrisson par exemple) : 2 points d'expérience supplémentaire pour le personnage responsable

## **La beauté est à fleur de peau, mais la laideur va jusqu'à l'os**

### ***Eugène, illusionniste Farfalaid exilé de son marais***

Acrobaties : nul

Bagarres : nul

Charme : balaise

Acuité : pas très doué

Points de vie : 3

Dégâts : 1 dé

Pouvoir : Incroyablement laid, Magie illusoire instinctive

Talents : Magie illusoire (balaise), chasse (pas très doué), herboristerie (bon), Faire peur (bon)

### ***Ustü, monstre dépressif***

Acrobaties : pas très doué

Bagarres : pas très doué

Charme : moyen

Acuité : pas très doué

Points de vie : 9

Dégâts : 1 dé

Pouvoir : Camouflage

Talents : Faire peur (bon), Pistage (pas très doué)

### ***Morrisson, spectre terrifiant qui a sa petite fierté***

Acrobaties : pas très doué

Bagarres : pas très doué

Charme : habile

Acuité : bon

Points de vie : 29

Dégâts : 1 dé

Pouvoir : Voit dans le Noir, Vol, Glacé

Talents : Faire Peur (balaise), Histoire et légendes anciennes (bon)

---

# Un Rêve Hellywoodien

*Scénario noir pour Hellywood*

*par Macbesse*

---

Écrit pour *Hellywood*, ce scénario est très ancré dans les particularités de ce jeu, mais c'est aussi un (humble) hommage à la sordide flamboyance des romans d'Elroy. Un meneur de jeu désireux d'évacuer la composante fantastique et peu familier des magouilles d'Heaven Harbour pourra donc sans difficulté transposer l'action dans le Los Angeles de l'après-guerre, mais Las Vegas semble encore le cadre le plus indiqué.

## **Where (Lucky) Star makes dreams, and dreams make Stars**

Nataniel « Nat » Vernon, empereur des bandits manchots, roi de Lucky Island et prince des blanchisseuses, se sent pousser des ailes. Son comptable lui a présenté le bilan de l'année des casinos qu'il s'est offert avec l'argent de la Familia. Outrageusement positif. Vient l'heure des investissements. Vernon rachète systématiquement les cinémas de la ville, avec en tête un rêve beaucoup plus ambitieux : fonder à Lucky Island des studios capables de tenir la dragée haute à Hollywood et trouver enfin la gloire. C'est l'acte de naissance de la Nataniel Lucky Star Pictures.

Qu'ils soient ses nervis, ses obligés, les victimes d'un de ses nombreux chantages ou des durs en free-lance, les PJs seront l'huile dans les rouages de la machine à rêves. Comme l'île est sous la juridiction du sheriff, un flic marron du comté habitué aux belles enveloppes ferait bien dans le tableau, mais il y a de place pour les traditionnels exclus du HHPD, boxeurs sortis du circuit, privés dans la dèche, porte-flingue un peu plus dégourdis que la moyenne, et même pour un Fédé sous couverture, le genre qui rassemble des preuves de fraude fiscale, ou encore pour un comédien raté qui échangerait ses services contre la promesse d'avoir son nom au générique. Il serait bon qu'il reste des semblants d'illusions sur le monde à certains d'entre eux, du moins sur le monde du cinéma. La chute dans le réel n'en sera que plus brutale.

## **Casting**

Si les PJs ne sont pas ses affidés, ils ont chacun reçu une aimable invitation au Pyramide, le plus grand casino de Lucky Island, assortie d'un jeton argenté - 500 dolls. Belle somme. Au verso du jeton, une date d'expiration : aujourd'hui. Au débarcadère, les PJs sont accueillis princièrement, histoire qu'il ne leur vienne pas l'idée de changer leur jeton en cash. La soirée passe, entre cocktails gratuits, hôtesse accortes, swings envoûtants et danseuses lascives. La technique habituelle. En fin de soirée, bien beurrés, les PJs auront sûrement fini par perdre leur jeton de 500, et ils auront peut-être même laissé leur chemise au casino. Qu'ils gagnent ou perdent de l'argent n'a aucune importance, car Vernon est un « homme généreux » qui permet à ses amis tant « de se refaire » que de « maximiser les gains ». Dans son bureau, au sommet du Pyramide, il leur expose son rêve, des étoiles dans les yeux et des trémolos dans la voix. Soudain, il s'interrompt et leur demande s'ils veulent « être de ceux qui bâtiront ces rêves ». « Cinq bâtons par tête de pipe pour me ramener Deborah Silverlake, l'étoile tombée du Jour des Cendres ». Pour les moyens, ils ont carte blanche.

## **Deborah Silverlake, starlette succube en planque**

Second rôle dans *Le Jour des Cendres* de John Houston, Deborah a crevé l'écran. Son jeu d'actrice est classique, mais sa chevelure de feu et sa beauté trouble, mi-angélique mi-démoniaque, sont du meilleur effet sur pellicule. Après ce fulgurant succès, elle aurait sûrement fait une belle carrière à Hollywood si elle ne s'était pas montrée aussi réticente

à ouvrir les cuisses à l'investisseur qui venait de lui signer son contrat, Gary Flanagan, un homme que les champs pétroliers du Texas ont rendu riche à millions. Pourtant, c'est bien connu, les succubes ne demandent que ça. Pour éviter le viol et la mise au chaud ad vitam dans un des baisodromes du grand homme, Deborah a fui Hollywood et s'est planquée au fin fond du pays des cols bleus, dans une bicoque en préfa d'un coin de Redmond frappé d'alignement pour insalubrité, autant dire convoité par un promoteur. Ouvrière dans le textile de 43 à 46, la belle connaît bien le quartier. Et réciproquement, ce qui ne la rend pas si difficile à trouver qu'elle le croit (une Voix Off peu désireuse d'improviser l'enquête peut considérer que cibler le quadrillage sur Redmond et réussir un jet d'Arpenteur de difficulté 100 suffit à la trouver).

Vernon sait que Deborah Silverlake a quitté Los Angeles et pressent qu'il y a là une carte à jouer. Il charge les PJs de quadriller Heaven Harbour. Cependant, les garçons de course de Flanagan sont aussi sur sa piste, avec pour ordre de la « dresser » et de la ramener. Vivante, donc. Suivant l'efficacité de l'enquête des tough guys, ils pourront devancer les nervis, les croiser au cours de leur enquête, se retrouver nez à nez avec eux alors qu'ils investissent la planque, ou leur tomber sur le râble alors qu'ils sont occupés à briser Deborah, consciencieusement violée et brutalisée. Dans tous les cas, la rencontre a de solides chances de se terminer en affrontement. Si le sang a coulé, Debbie a beaucoup de mal à se retenir de ne pas laisser de belles empreintes dentaires à la jugulaire des hommes abattus, plus encore si elle a été longuement maltraitée.

Si les PJs réussissent à enlever Debbie aux gros bras de Flanagan, le grand homme dépêche deux flingueurs et un vrai dur, Josh Banks, ex-flic radié du LAPD pour avoir abîmé à mort un mauvais suspect avant son interrogatoire. Il mène sa petite enquête avec soin (relevés d'empreintes, analyses de groupe sanguin) et doigté (cassages de dents) et finit probablement par identifier les tough guys. S'ils ont trucidé les gros bras, ils ont intérêt à avoir maquillé la scène de crime. Sans quoi, tôt ou tard, ils crèveront dans une chambre à gaz ou sous les balles d'un .38.

## **Le tombeau d'Alexandre**

Vernon et Ford réunissent rapidement leur équipe avant qu'elle ne puisse être pourrie par des saboteurs, avec une nette préférence pour les anciens de l'équipe de Ford, ceux de son premier film, et, plus généralement, pour les Harbourians. Jeffrey Cohen écrit un péplum gigantesque et coûteux, à la mesure du rêve de Vernon : *Le Tombeau d'Alexandre*. Le film s'ouvre sur l'apogée de la puissance du conquérant et relate sa chute en pleine gloire. Bien sûr, le rôle féminin, celui de la princesse sogdienne Roxane a été gonflé, taillé sur mesure pour Debbie, et toute référence à l'homosexualité d'Alexandre a été soigneusement évitée. Pour plus de sûreté, et comme de coutume à Hollywood, presque toutes les scènes sont tournées en studios. Ils ont été installés sur la pointe nord de l'île. Les extérieurs sont quant à eux tournés sur une éminence aride, et, à condition de bien cadrer, le bras de mer qui sépare l'île du continent peut, par temps calme, donner l'illusion d'un fleuve puissant.

## **Also starring**

**Jerry Ford, producteur déchu** : Jerry Ford a jadis formulé le même rêve que Vernon. Par un subtil mélange d'obstruction et de pressions sur les salles de cinéma, les « Big Five » ont passé ses ambitions à la broyeuse. En bloquant la distribution dans les salles de cinéma, ils ont étouffé dans l'oeuf ce concurrent potentiel. Pour couvrir les dettes monumentales contractées lors de la fondation de son studio, Ford a dû faire appel au flic ripou qui tient la Natividad, Frank Smith, et il grenouillait jusqu'à une date récente dans le porno mex pour son compte. Vernon l'a racheté : sa connaissance des pièges tendus par Hollywood lui est précieuse, il ramène une équipe déjà formée, enthousiaste à l'idée de revenir au cinéma ou de sortir de la pornographie, ainsi que du matériel de qualité. Smith n'est pas tout à fait satisfait des termes de l'accord. Par principe, il prépare un coup bas.

**Jeffrey Cohen, talentueux scénariste black-listé** : grosse pointure de l'écriture de scénario, membre du Comité de Soutien aux Juifs d'URSS pendant la guerre, Jeffrey a été dénoncé comme communiste lors du Grand Jury de 47. Black-listé, il passait par un prête-nom inscrit au Parti Républicain pour continuer à exercer, moyennant la moitié de

ses gains. Il bosse désormais pour Vernon, sous pseudonyme, et on dit qu'il a réussi à faire payer le prix fort à son nouveau protecteur, ce qui n'est pas sans susciter les jalousies.

**Therence T. Gilmore, réalisateur** : Ford tient beaucoup à ce fidèle de la première heure. Il tournait des séries pour la télévision à Hollywood quand il l'a engagé et ils ont traversé ensemble toutes les avanes de la déchéance. C'est un homme fatigué, prématurément vieilli et nerveux, qui débarque à Lucky Island. Progressivement, le plateau de tournage le métamorphose en torrent d'énergie, pour le meilleur et pour le pire.

**Abraham Fuller, directeur de la photo** : Photographe réputé dans le monde de la mode, Ford l'a recruté pour éviter que Gilmore ne fasse ressembler *Le Tombeau d'Alexandre* à un porno soft. Cette crainte n'est pas justifiée, mais Fuller persiste à vouloir fliquer Gilmore. Au fil du tournage, leurs relations deviennent de plus en plus électriques. En viendront-ils aux poings ou en reviendront-ils à la saine émulation ? Tout dépend des talents de diplomates et de l'implication des tough guys dans le tournage.

**Robert E. Clocktown, Alexandre** : comme le tiers des acteurs de ce film, il est issu du monde du théâtre d'Heaven Harbour, mais il a aussi fait de la télévision, d'où son choix pour un premier rôle. Il considère le cinéma comme un art mineur et s'il apprendrait le passé de l'équipe de Jerry Ford, son moral en prendrait un coup et la qualité de son jeu s'en ressentirait.

Mais un tournage, ce n'est pas seulement une kyrielle d'acteurs fats et un réalisateur tyrannique. C'est aussi des maquilleuses, des costumières, des habilleuses, des coiffeurs, des accessoiristes, des preneurs de son, des cameramen, des machinistes, des électriciens, des menuisiers, des cascadeurs, un maître d'armes et des hommes-à-tout-faire appelés « runners » car ils passent leur temps à courir dans tous les sens pour porter des messages, chercher des pièces manquantes ou satisfaire les caprices des acteurs. Tout un petit monde, autant de secrets que d'individus et une quantité impressionnante de drogue et d'alcool.

## L'envers du rêve (intrigues à la carte)

Si les PJs ont été efficaces pendant leurs opérations de recrutement, Vernon leur propose de continuer à rouler pour lui : ils assureront les à-côtés du tournage, les « courses en ville », la sécurité et le bien-être de l'équipe. « Un boulot de supernounou ». Les PJs reçoivent une rémunération correcte et des avantages en nature sous forme de grande bouffe, d'alcools fins, de king-size bed, de piscine en marbre, de jacuzzis et de putes de luxe dans l'hôtel du Starbust, fermé au public. Le boulot est tranquille mais pas passionnant. Sauf qu'ils n'ont pas vraiment le choix : sur l'île, ils sont protégés, le temps que ça se tasse. Bon gré mal gré, ils entrent dans la famille.

Après deux semaines de travail pépère, Vernon les convoque au Pyramide, les félicite, et abruptement, il leur confie l'entière responsabilité de son « bébé » pour une semaine, pleins pouvoirs compris. Avec un peu d'empathie, il n'est pas trop difficile de lire qu'il est furax, et qu'il n'a pas d'autre choix. En fait, il part faire jouer ce qui lui reste de réseau sur la côte pour montrer aux « Big Five » qu'il a les moyens de faire appel au Sherman Antitrust Act. C'est à ce prix que son film pourra sortir un jour en salle. Seulement, il n'a pas que des amis là-bas et doit fortement dégarnir son île de ses lieutenants et flingueurs, n'y laissant que le minimum, dont le filtre au débarcadère.

Sous leurs ordres, les tough guys ont trois porte-flingues à qui ils pourront déléguer les boulots ingrats, comme faire le piquet devant les bobines. L'entière responsabilité du tournage n'est pas un vain mot : ils doivent non seulement en assurer la sécurité, mais s'assurer de sa bonne marche et que les délais sont tenus. C'est le moment où jamais de montrer leur aptitude au commandement et d'avancer leurs pions, d'autant plus qu'au bout d'une semaine, Vernon n'est toujours pas rentré. Si le meneur a envie de développer les intrigues secondaires, elle peut durer jusqu'à un mois. Pendant cette absence prolongée, ceux qui veulent faire des petits coups en douce doivent rester prudents : Vernon passe des heures au téléphone à discuter avec Ford et les sous-fifres des tough guys lui font leur propre rapport une fois par semaine.

Outre les traditionnelles tensions, rivalités, prises de bec et fêtes licencieuses, une série d'incidents vient émailler le tournage, obligeant les PJs à prendre des décisions rapides en situation de crise, voire à exercer la justice expéditive des truands.

### ***Crise de manque***

Toutes les succubes ont un besoin à satisfaire pour vraiment récupérer. Pour Debbie, c'est le sang. C'est assez rare, et cela remue toutes les peurs liées aux vampires du folklore. Pour autant, Debbie ne se nourrit pas sur la bête, mais avec du sang destiné aux transfusions. Or, l'hôpital qui fournit les poches de sang destinées à la regonfler est en retard sur la livraison. Quand le médecin-chef les prévient, il en reste une dizaine, de quoi tenir une bonne semaine. Quatre jours plus tard, scène de discorde entre la princesse Roxane et Alexandre. Gilmore se montre d'une rigueur infernale, injurie les acteurs et fait refaire dix fois la même prise sans raison apparente. Debbie s'effondre en gros plan. Pause d'une demi-heure. Debbie ne revient pas. On la retrouve affalée dans sa loge en position fœtale, tremblante, les six dernières poches de sang dents vidées jusqu'à la dernière goutte et les dents plantées dans son propre bras. Il va rapidement falloir trouver des volontaires pour le don du sang, sans quoi plusieurs jours de tournage seront perdus. Si les PJs font un appel public, comptez le réalisateur au nombre des volontaires. Surtout, il va falloir comprendre que certaines poches étaient frelatées : le médecin-chef de l'hôpital ne pouvait pas honorer toute la commande, mais il voulait bien tout le fric, alors il a fait couper le sang des poches du fond. La prochaine caisse est du même tonneau...

### ***L'accident (providentiel ?)***

Scène de bataille, début de matinée. Une lance est envoyée sur Alexandre. Jerry : « Coupez ! ». On continue de tourner. Hurlement de Jerry « Mais coupez, BORDEL DE DIEU ! » et petit signe aux PJs pour qu'ils sortent leurs calibres. Incompréhension côté caméras et acteurs, car la prise était bonne. Grommellements. Jerry montre le hic : la lance est passée non à gauche, mais à droite de l'acteur. Le câble qui la dirigeait a dévissé. Une petite séquence d'interrogatoire des machinistes et une journée de tournage de perdue en vérifications de sécurité plus tard, les PJs devraient conclure à l'accident. Si un des PJs a des talents de comédien ou des vellétés de le devenir, il peut être intéressant que l'accident ait lieu en début de tournage et blesse grièvement un second rôle. Il faut alors le remplacer au pied levé et c'est une chance à saisir.

### ***Overdose criminelle***

Juste après la pause déjeuner, Susan, 22 ans et second rôle (dame de compagnie), est retrouvée morte dans les toilettes de l'hôtel à robinets dorés, une hypodermique dans le bras. C'est ennuyeux les overdoses, ça a tendance à troubler la police. Plus grave encore, la petite est la fille de Ruppert D. Dyson, avocat des Arbison et, suivant la rumeur, invocateur. Or, Monsieur Dyson est un bon père qui va rapidement s'inquiéter de ne pas avoir eu le coup de fil hebdomadaire de sa bohème de fille. Si les PJs n'essayent pas de l'escamoter ou de (trop) lui mentir, il peut se montrer arrangeant et demander une enquête sérieuse en échange de la tranquillité.

Une simple analyse du sang révélera que la horse était trafiquée. Par les amies de la victime, on peut remonter au dealer. Il s'agit de Ted, un des hommes de main que Vernon a placé sous leurs ordres. Même bien secoué (sauf violence extrême), il ne s'avouera pas coupable, et c'est la pure vérité. L'empoisonnement de la came a eu lieu bien après la revente. Glenda, sa maquilleuse, a soldé un très vieux compte. Son père s'était suicidé, ruiné par un procès coûteux intenté aux Arbison sur la véreuse suggestion de son avocat d'alors, Ruppert D. Dyson. Si Vernon est consulté, tout ce qui l'intéresse, c'est « pas de mauvaise publicité ». Le reste est laissé à leur discrétion.

### ***Dangereuses amours***

Si un PJ s'est montré héroïque lors du sauvetage de Debbie et l'entreprend, il se pourrait qu'elle tombe amoureuse. Mais rien n'est simple au pays de la chance : le très stylé Manfred « Sunset » Lewey, directeur de la revue du Starbust, amateur de belles

femmes et première gâchette de Vernon, a eu l'occasion de remarquer la belle à la dernière soirée de gala du casino. Il est homme à détruire quiconque s'oppose à ses projets de conquête, mais jamais après la nuit tombée. Sauf exception.

### **Fausse alerte**

Deux caves se font une ballade nocturne en amoureux hors des sentiers balisés et leur route croise la cour de l'hôtel du Starbust. Ils interrompent fréquemment leur marche, le temps de s'embrasser. Alors qu'il sirote un cocktail, un PJ voit deux ombres longer les murs. Elles s'arrêtent. Reprennent leur marche. S'arrêtent à nouveau. Reprennent leur marche... Va-t-il paniquer, tirer dans le tas et se retrouver avec un bel homicide sur le dos ? En plus, ça fait fuir la clientèle ces petits incidents et ça attire la presse.

### **Porno de nuit**

C'est la cinquième fois en trois semaines qu'il manque dix minutes en fin de pellicule. Ça arrive que le fabricant soit radin, mais quand-même, cinq fois en deux semaines... Ford sent qu'il y a comme anguille sous roche et s'en ouvre aux PJs. Une étude minutieuse des bobines révèle que la coupure a été faite manuellement. Une planque nocturne révèle que l'assistant-réalisateur, un caméraman, un ingénieur son et quatre acteurs (deux blancs et deux mex qui bossaient pour Ford) tournent de nuit les scènes d'orgie de *Délices Grecques* dans les décors et avec la pellicule payés par Vernon. Ces indémodables sont même allés jusqu'à tourner un simulacre de nécrophilie dans le décor de la tombe d'Alexandre. Si jamais *Délices Grecques* voit le jour, il fera les choux gras de la presse à scandale et la critique mettra en pièce *Le Tombeau d'Alexandre*.

S'ils consultent Vernon, ils récupèrent un charmant « Châtrez les » à exécuter immédiatement. Mais auparavant, les pornographes peuvent tenter de corrompre les tough guys par un intéressement à la vente ou faire appel à leur clémence. Si Ford est mis au parfum, il essaye lui aussi d'amadouer les PJs. Il est furieux contre ses potes, mais il a le sens de la famille. Il cherche aussi à récupérer les ruzhs, prétextant qu'il connaît « un moyen infailible de les détruire, un acide très puissant ». Prévoyant, il compte les mettre au chaud, le temps d'être sûr que le film qu'il tourne avec Vernon est un succès.

### **Brise-rêve en Technicolor**

Frank Smith et Gary Flanagan sont des gens faciles à contrarier. Sauf coup d'éclat lors du casting, Flanagan souhaite récupérer / détruire son jouet, mettre des bâtons dans les roues de Vernon, et se venger des tough guys. Il a beaucoup d'amis au Parti Républicain et à Hollywood et fait obstruction légalement à Vernon, d'où son absence prolongée, mais il a également le pouvoir que confère l'argent et recrute en masse pour faire le coup de poing.

**Des journalistes bien tuyautés** : Flanagan, au début du tournage, rencarde Whispers sur le péché mignon de Debbie. Elle fait dès lors l'objet d'une campagne de dénigrement qui agite le spectre du vampire. De son côté, Frank Smith fait un coup de billard. Un simple coup de fil à l'Ad. Mœurs et une enquête fait enfin le lien entre les studios de Ford et le porno mex. Comme par hasard, un des inspecteurs passe le tuyau à Whispers et le passé pornographique de l'équipe de Ford est étalé au grand jour. La critique descend le film avant même qu'il ne soit sorti.

Si les PJs choisissent d'aller en « discuter » avec le patron, Weimbaugh, ils tombent dans un traquenard tendu par Flanagan. Rien de définitif, mais du dissuasif teinté de coup de poing en laiton (comptez Josh Banks au nombre des absents, il se réserve pour la fin). En revanche, même par téléphone, il est possible de trouver un arrangement avec Weimbaugh, qui ne tient pas tant que ça à salir l'actrice et l'équipe de Ford. Il est assez sensible aux menaces, mais lui donner des informations croustillantes est encore le meilleur moyen de le convaincre de changer de cible.

**Règlements de compte à Lucky Island** : Les scènes comportant un grand nombre de figurants sont réservées pour la fin du tournage, car très coûteuses. Quand Vernon obtient l'assurance que son film sera distribué sur tout le territoire américain, il envoie son

feu vert pour les scènes de bataille et annonce son retour sous quatre jours. Flanagan, vaincu sur la scène judiciaire, voit là une dernière opportunité de se venger. Il a compris qu'il ne récupérerait pas Deborah vivante et devine qu'elle ne jouera pas ces scènes d'extérieur. Il envoie Josh Banks sur l'île avec pour mission de taillader Debbie à mort. Pour le couvrir, il tente de glisser le maximum de fauteurs de trouble parmi les figurants que Comme Ford recrute par centaines parmi les clients du casino. Il parvient à en passer trois. Sacrifiables, ils feront diversion à leur insu.

### **La cérémonie des oscars (par ordre de probabilité décroissant)**

**Oscar du fiasco** : les tough guys ne se sont pas investis ou ont fait des erreurs trop visibles. Le film est médiocre, inachevé ou détruit. Vernon est terriblement déçu et se sert d'eux comme boucs émissaires pour cuver sa désillusion et s'acharne sur ses propres rêves. Les PJs repartent de Lucky Island sans leurs rotules, Ford et Gilmore sont remis au porno, Debbie se suicide pour éviter d'être mise à contribution, Jeffrey est dénoncé pour communisme à l'occasion du Grand Jury.

**Oscar du dindon** : les PJs ont fait leur travail en bon petits soldats. Obéissants et discrets, ils ont brillamment veillé aux intérêts de leur commanditaire mais ont omis de lui montrer combien ils lui étaient indispensables. Le film est bon et fait un carton. L'équipe de tournage se couvre de gloire et Vernon les couvre de cadeaux princiers. La machine à rêves est lancée et produit de deux à cinq films par an. Les PJs, eux, restent dans l'ombre et ne récupèrent que des miettes. Comme ils se sont fait des ennemis, ils n'ont d'autre choix que de devenir les garçons de course de Vernon.

**Oscar du vrai dur** : les PJs ont su tirer la couverture à eux et profiter de l'opportunité pour devenir de puissants lieutenants de Vernon, ou encore pour partir avec la fille / se faire acteur / profiter de l'enquête sur Gilmore pour grimper dans la police / se faire un maximum de maille. Ce beau succès fait des jaloux dans le clan de Vernon. L'avenir est à ceux qui surveillent leur dos.

**Oscar de la bonne conscience** : il y en aura peut-être un pour se dire qu'il est temps d'arrêter de vendre son âme au diable. S'opposer frontalement, c'est s'exposer à la fureur de Vernon, sans limite, et la paix ne viendra qu'en le dessoudant ou en fuyant aux antipodes. Mais entre l'obéissance aveugle et l'opposition, il est des milliers de manières de mal interpréter les ordres et d'accumuler les petites trahisons secrètes. La Voix Off aura l'honnêteté de dépenser quelques F\*ck\*ng B\*st\*rd Points (ces point servent à déclencher des ennuis supplémentaires) pour qu'elles soient malencontreusement révélées au grand jour et que les tough guys en payent les conséquences.

### **Générique de fin**

Nataniel « Nat » Vernon : voir p. 124 du LdB

Jerry Ford (producteur) : voir p. 68 du LdB

Therence T. Gilmore (réalisateur) : 60/160/80 ++ ; statut : 20 sur Lucky Island / 5 sur le continent

Abraham Fuller (directeur de la photo) : 40/120/120 ++ ; statut : 15

Jeffrey Cohen (scénariste) : 40/180/100 +++ ; statut : 5 (célèbre, communiste)

Robert E. Clocktown, (Alexandre) : 80/80/180 ++ ; statut : 15 (célèbre)

Deborah Silverlake (starlette succube) : 30/50/220 + ; statut : 5 (célèbre, cornu)

Susan L. Dyson (assassinée) : 20/40/130 + ; statut : 10

Second rôle type : 30/50 /100 + ; statut 10

Machiniste type : 50/90/50 + ; statut 5

Ruppert D. Dyson (avocat d'affaires et invocateur) : 30/160/160 ++ ; statut 20

Manfred « Sunset » Lewey (première gâchette) : 100/50/120 ++ ; statut 20

Frank Smith (lieutenant et parrain) : voir p. 62 du LdB

Gary Flanagan (investisseur) : 50/120/170 + ; statut 30

Josh Banks (ex-flic) : 100/130/80 ++ ; statut 10

Gros bras standard : 70/30/50 + ; statut 5

Fauteur de trouble : 30/60/60 + ; statut 5

\* \* \* \* \*

*Toute ma gratitude va à Narbeuh, aussi attentif relecteur que conseiller éclairé - un paradoxe amusant pour un scénario noir, non ?*

---

# Colonel Fawcett, I presume

Scénario pour aventuriers des années 1920

par Xaramis

---

Ce scénario est n'est pas écrit pour un jeu particulier. Il invite les joueurs à vivre une aventure d'exploration d'une région inhospitalière, dans les années 1930. Les joueurs d'*Arkeos* ou du *Hero System / Pulp Hero* n'auront aucun mal à l'adapter, pas plus que ceux qui préfèrent le *dK* ou *Adventure*. Mais, au-delà du système lui-même, c'est l'ambiance de l'aventure qui est primordiale ; elle nécessite des joueurs capables de se laisser emporter quelque peu hors de notre réalité.

## L'histoire en quelques mots

Les PJ forment un petit groupe d'explorateurs parti à la recherche d'un célèbre aventurier anglais disparu dans sa quête d'une fabuleuse cité précolombienne au cœur du Brésil. Les PJ vont se retrouver confrontés aux dangers attendus et inattendus d'une telle expédition, qui mettront leur esprit à rude épreuve. Jusqu'au moment où éclatera la lumière de la vérité.

## Prologue

### **Mato Grosso, Brésil, mai 1925**

Le colonel anglais Percy Harrison Fawcett, ancien officier du *Royal Artillery* et des services de renseignements britanniques a donné son dernier signe de vie en envoyant un télégramme à son épouse. Il lui annonçait qu'il allait finalement s'engager en territoire difficile avec son fils Jack et l'ami de celui-ci, Percy Ramleigh, pour retrouver une cité antique perdue dans les contrées non explorées au cœur des jungles brésiliennes, sa mystérieuse « cité de Z ».

### **Brésil, mars 1929**

Cela fait près de quatre ans que la jungle du Haut Xingu a englouti le colonel Fawcett et son expédition.

Les PJ ont répondu à une annonce parue dans le Times :

« *Expédition exploratrice et sportive, sous la direction d'un guide expérimenté; départ juin, expl. rivières intérieures Brésil et si possible retrouver colonel Fawcett ; gibier petit et gros abondant ; pêche exceptionnelle. Références très sérieuses souhaitées. Écrire boîte postale X, le Times, E. C. 4. »*

Les PJ doivent être à l'image de ceux qu'une telle annonce peut titiller comme candidats à l'aventure : membres d'une société de géographie curieux de repousser les frontières de la *terra incognita*, anciens officiers (comme Fawcett lui-même) rompus aux opérations coloniales, diplômés des grandes universités cherchant à vivre le frisson de l'exploration, lecteurs de Kipling qui n'ont jamais quitté Londres, baroudeurs invétérés, ou encore fieffés gredins ayant réussi à se fabriquer de fausses références.

Un PJ féminin peut y trouver sa place, quelqu'un de la trempe de ce que sera Ella Maillart quelques années plus tard, par exemple. Mais sa vie au quotidien dans une telle aventure ne promet pas d'être un long fleuve tranquille.

L'aventure démarre alors que les PJ sont déjà au Brésil. Mais le MJ, s'il le souhaite, peut faire jouer une introduction courte permettant aux PJ de faire plus ample connaissance les uns avec les autres pendant leur traversée maritime transatlantique.

## Bienvenue au Brésil

Les premiers pas au Brésil sont à l'image de cette annonce à laquelle les PJ ont répondu : un peu trop idéalisée par rapport à la réalité. Par exemple :

- les PJ sont confrontés à des fonctionnaires qui se prétendent à cheval sur les lois de leur pays mais ont surtout envie de soutirer de l'argent à ces Anglais qu'ils trouvent hautains.
- les cartes sur lesquelles ils devaient s'appuyer pour décider de leur itinéraire vers le Haut Xingu semblent fantaisistes pour ce qui n'est pas les abords immédiats des villes ;
- le guide trouvé par leur contact local appartient à une tribu qui connaît très mal la région où se trouve leur destination supposée.

## Sur les traces de Fawcett

Le Mato Grosso est aujourd'hui un état brésilien grand comme deux fois la France, qui continue à mériter son nom de « forêt épaisse ». C'était encore plus cas en cette fin des années 1920 qui constitue l'arrière-plan de cette aventure.

Il convient donc de faire ressentir aux PJ cette dimension bien particulière. Les PJ déjà habitués à ce genre d'ambiance (les « anciens » des Indes ou de Birmanie, par exemple) y seront relativement à leur aise. Quant aux fils de bonne famille n'ayant jamais quitté leur quartier résidentiel de Londres, ils devront s'y confronter de leur mieux ; de préférence avec ce flegme qui a fait, à leurs yeux, que les Britanniques ont su conquérir le monde.

Les péripéties d'une telle aventure sont classiques ou moins classiques. Il n'est pas question, dans mon esprit, en proposant une telle aventure, de la centrer sur des aspects triviaux, comme gérer au jour le jour la chasse et la cueillette, ou le portage des pirogues. Une ou deux de ces péripéties classiques peuvent être jouées, juste pour une touche d'ambiance. Mais il me semble plus intéressant de proposer quelques éléments sortant un peu de cet ordinaire.

Quelques exemples :

- les tribus indienne (Kalapalos, Arumás, Suyás, Xavantes, etc.) de cette partie du bassin versant de l'Amazone et de ces affluents (les rivières Xingu, Tanguro, etc.) n'ont rien de spécialement accueillant. Prévoir des cadeaux pour rendre l'accueil plus facile est donc opportun. Mais qui sait si les conditions de voyage (pirogues chavirant dans la rivière en crue, par exemple) ne vont pas faire perdre aux PJ les cadeaux qu'ils avaient emporté avec eux ? Il leur faudra donc trouver d'autres cadeaux à offrir ;
- si l'accueil est bon, les Indiens peuvent proposer aux PJ de partager avec eux des denrées (à manger, à boire ou à fumer) qui se révèlent hallucinogènes. Chacun des PJ réagira selon sa personnalité, son ouverture d'esprit ou ses phobies. Le plus étonnant sera probablement d'arriver à « parler » avec leurs hôtes alors que ni les uns ni les autres ne manient la langue de leurs interlocuteurs ;
- il est quasiment impossible d'obtenir des témoignages fiables sur l'expédition de Fawcett. Certains Indiens se renferment dans le mutisme, d'autres racontent à peu près n'importe quoi par ignorance ou par plaisir de dérouter ces étrangers, d'autres encore accusent leurs voisins d'avoir tué Fawcett et peuvent indiquer l'endroit où il se raconte que son corps a été enterré (ou jeté à la rivière, ou mangé, c'est selon...). Certains prétendent même que Fawcett est encore vivant, et qu'il ne veut plus rentrer chez lui ;
- parfois, des Indiens peuvent montrer des objets manufacturés d'origine indubitablement européenne (et même anglaise pour certains), en prétendant qu'ils sont des restes de l'expédition de Fawcett : cela va d'un revolver Webley rongé de rouille à une boussole, en passant par des papiers délavés portant une écriture définitivement illisible.

Pourtant, en recoupant les indices, une direction probable semble se faire jour, toujours plus loin dans le Haut Xingu. Si loin et dans des territoires si hostiles du point de vue de leur climat, de leur végétation, ou de leurs habitants invisibles, qu'aucun Indien ne

souhaite y accompagner les PJ. Quelle que soit la menace brandie ou la récompense promise.

Il n'est pas impossible que ces péripéties (traîtrise du terrain, accrochages avec des Indiens, etc.) conduisent à la mort d'un ou plusieurs PJ. Mais trouver les traces de Fawcett ou de sa fabuleuse cité perdue est peut-être à ce prix.

## Z, enfin

La cité Z se dévoile enfin aux rescapés de l'expédition. La façon dont la voit chacun des rescapés dépend de sa personnalité propre, de l'appétit qui l'a conduit jusqu'ici. Une cité flamboyante pour celui qui espérait la ville d'or. Une cité à la fois minérale et végétale pour celui qui espérait un écho luxuriant avec les tombes ensablées de l'Égypte. Une cité aux vibrations mystiques pour celui qui voulait y trouver la porte vers les étoiles. Un vulgaire tas de pierres branlantes, « tout ça pour ça », pour le désabusé.

Chacun des rescapés ressent, au plus profond de lui, sa vision de la cité. Et le besoin de l'expliquer à ses compagnons d'aventure. Plus que de l'expliquer, même. Le besoin viscéral de les en convaincre. Par les mots. Et par les gestes si les mots ne suffisent pas.

L'affrontement finit par être sanglant. Chacun se servant des moyens qu'il veut ou que sa folie lui souffle à l'oreille.

## Vers l'ailleurs

L'aventure s'achève lorsque s'éteint le dernier souffle de vie du dernier survivant de l'expédition (quel qu'il soit). L'aventure n'était en effet que le dernier rêve de ce dernier aventurier, rongé de fièvres malignes au cœur du Mato Grosso, dans ce village indien où l'on a recueilli ce Blanc fou. Un de plus. Il en est déjà venu des comme lui. Et il en reviendra sûrement.

La « cité Z » existe-t-elle ailleurs que dans le rêve de ceux qui l'ont cherché au point d'y perdre la vie ? Le voyage est parfois plus riche que la destination.

\* \* \* \* \*

## Mes inspirations

Deux inspirations majeures m'ont guidé dans mes cogitations pour ce scénario :

- le livre de Peter Fleming *Un aventurier au Brésil* (titre original : *Brazilian Adventure*, 1933 ; publié en français par exemple chez Phébus, 1990, ISBN 2-85940-192-X). J'ai dit tout le bien que j'en pense [dans d'autres colonnes](#). Ce Fleming s'est lancé, dans les années 1930, sur les traces de Fawcett. Il en l'a pas retrouvé, mais son livre m'a passionné. J'ai emprunté, entre autres, à ce récit le texte de l'annonce parue dans le *Times* ;

- les ambiances de certains albums de la série *Corto Maltese* d'Hugo Pratt, dont je ne me suis jamais caché être [un grand amateur](#). En particulier, *Toujours un peu plus loin*, où le rêve et les illusions ont une part prépondérante.

Et non, je n'ai pas mâchonné de champignons bizarres.

---

# Elus des dieux

*scénario pour Warhammer*

*par ithilion*

---

“Un dernier jour sur terre,  
la folie, la terreur des gosses, des mères qui pleurent  
Yeah, l'Apocalypse, les rues en feu, chaos, des cris d'horreur  
Magasins pillés, cambriolages, braquages, rafle de billets  
Voitures brûlés, femmes violés, le sang coule dans les villes dévastées [...]  
C'est un juste un dernier jour sur terre à passer  
Je fais mes adieux et,  
Renonce à tout ce que j'ai pu aimer  
J'attends la pluie qui viendra balayer ce chaos  
Tout effacer  
Pour tout recommencer à zéro  
La Cliqua, “Un dernier jour sur Terre à passer”

Cette histoire est un rêve. Les PJ, traqués par une énorme meute de chiens mutants, se sont barricadés dans le temple en ruine de Morr et rêvent du Mordheim d'avant la catastrophe, lors des derniers jours. Ils se retrouvent dans la peau d'alter ego : la race et/ou la carrière sont à l'opposé de celles de la “réalité”.

A l'approche de la comète, les pèlerins affluent dans la ville. La haine intercommunautaire éclatent entre les impériaux, les minorités kislévites, tiléennes et non-humaines. Les tenants des différents cultes en viennent eux aussi aux mains, Surtout entre les partisans de Sigmar et ceux d'Ulric, s'accusant d'hérésie les uns les autres. Les récoltes sont mauvaises en raison de conditions météorologiques déplorables de l'année écoulée. Les greniers sont vides, le peuple meurt de faim. Les émeutes qui éclatent dégénèrent en véritables batailles rangées avec une brutalité et une fréquence toujours plus élevée. Des armes de guerre forgées sans relâche par Eroid Schmiedt et ses sbires sont distribués aux belligérants. La garde gangrénée par la corruption, minée par les prises de positions idéologiques en son sein et par le règlement sporadique des soldes, a cessé de faire son office.

Des foyers d'infections -dont certaines n'avaient pas frappé la région depuis des décennies, voire des siècles-apparaissent chaque jours, faiblement enrayés par une prophylactie débile. Depuis son trône du palais Steinhardt, entouré d'une parodie de cour, pantomime démoniaque et grotesque où le seigneur et le bouffon ont échangé leur rôle, Odbart Laüfer orchestre la dissimulation des virus. Pour accélérer la propagation des fléaux, il a conclu un pacte de dupe avec le vampire Radko von Carstein. Celui-ci pense pouvoir tranquillement prélever sa dîme de sang et de viande humaine, et imposer le diktat de Vlad, son maître, seigneur de Sylvanie, quand le pouvoir central de la ville (le conseil des échevins) aura définitivement vacillé dans l'abîme.

Gunther Schweinehirt le déviant distribut aux enfants des sorbets et des sucres d'orge à la malepierre (volé à une bande de skavens du clan Skyre bien fumasse qui lui ont même envoyé leur tueur number one Veskit la machine à tuer) au cours de ses spectacles, ce qui a fait exploser le nombre de jeunes mutants. Il fait disparaître certains marmots en subjuguant les parents par des visions extatiques. Ils connaissent une fin atroce entre ses mains ou sont jetés en pâture aux infâmes clients de “La Rosette”, une maison de

tolérance aux relents d'égout, tenue par des démonettes, deux rues plus loin. Dans la cave secrète sous le Théâtre de la Liberté se trouve la nymphe, prisonnière d'un chevalet magique qui pompe son énergie vitale, que Gunther vampirise. Il aura bientôt acquis suffisamment de puissance pour envoûter tout le quartier.

Isana Gelehrt a réuni une cabale d'étudiants qui ne cessent d'invoquer des démons et de professer des hérésies de par la ville, brûlent des livres, se scarifient des symboles rituels, arborant fièrement leurs mutations. De petites tumeurs autonomes se faufilent dans les maisons la nuit et bruissent des secrets impis à l'oreille des dormeurs. Elles se glissent partout et rapportent chaque secret, chaque conversation privée à Isana. Son triomphe ne semble pas avoir de limite. C'est elle l'instigatrice de ce désordre, de cette folie. Elle l'a fait. Souiller de sang innocent l'autel consacré du dieu au marteau. C'est grâce à elle qu'ils sont tous les quatre désormais liés au Chaos, que leur esprit et leur corps commencent à abriter l'essence d'un prince démon. Le Seigneur des Ombres était jadis roi de Morrslieb, la lune du Chaos. Après une révolte contre les dieux, il fut exilé dans les profondeurs de l'espace, avec un gros morceau du funeste satellite, son royaume. Le rituel a dévié le météore qui va bientôt frapper la Cité des Damnés.

Mais Sigmar veille et s'oppose au prince démon. Deux jeunes dieux s'affrontent sur Terre. Ils ne sont pas seuls. Les anciens dieux ne sont pas en reste : Shallya déesse de la guérison contre Nurgle le pestilentiel, Ulric patron des loups, de l'hiver et des batailles contre Khorne le buveur de sang, Morr le rêveur contre Slaanesh le dépravé et Véréna épée de justice contre Tzeentch l'imposteur.

Chacun des dieux des hommes a un élu :

- Véréna : Mederick le fils du champion de justice vieillissant Klaus Redlich et de la prêtresse du culte Helena Wächter à la vanité intellectuelle démesurée, représentante au Landrat (conseil), qui a quitté son mari à cause de ses absences répétées et s'est enfermée dans l'étude

- Shallya : Charlotte, le péché de jeunesse de Emma Schönseele (elle est membre du conseil), une docteur qui a usée ses dernières forces contre la fléau de Nurgle

- Ulric : Kerstin la fille illégitime de Romuald Eisenschiele, un chevalier égoïste et hableur, de l'Ordre du Loup Blanc (mort dans l'arène contre Schmiedt. Cf Le Triomphe du Chaos) et Olga Kürshner la femme du célèbre fourreur Markus Kürshner (membre du conseil)

- Morr : Perhan le fils d'Irfan, chef de clan Zingar et de la devineresse gitane Azra, dont la foi aveugle dans la mantique a causé la perte (les cartes disaient qu'aucun étranger ne viendrait les attaquer : les gens du clan se sont entretués)

Ces quatre enfants sont placés sous l'égide des dieux. Nul être vivant ne peut ne serait-ce qu'essayer d'attenter à leur jour : un ange exterminateur apparaît toujours pour pouter le meurtrier mal avisé dans un délire pyrotechnique terrifiant. La seule façon pour Isanna Gelhert de les détruire, est de les placer au point zéro de l'impact de la météorite.

Obtenir l'aide des autorités est perdu d'avance. Helena Wächter n'apporte qu'un vague intérêt à la conduite des affaires de la ville (oubliant pour se plonger dans les livres, l'un des principes fondamentaux du culte de Véréna : la Justice). Emma Schönseele est mourante, Markus Kürshner est consummé par la rancoeur contre sa femme (au point d'avoir, sur les conseils sournois de Radko livré le fruit adultérin aux chaotiques), le grand prêtre de Sigmar Ludwig Von Sturmburg a basculé dans l'ombre, et le comte Steinhart est devenu le larbin de Laufer.

## Un rêve à l'intérieur d'un rêve

Les héros se réveillent en pleine nuit d'un cauchemar dans lequel ils se voyaient à bord d'un chariot de métal lancé à tombeau ouvert dans les rues de Mordheim encadré par une foule compacte de plébiens, à l'immobilité effroyable, aux regards vides tournés vers le ciel. Et soudain une grande explosion de lumière verte. Et puis plus rien.

Un majestueux corbeau des saints jours de jadis gratte à l'ouverture de leur domicile. Il s'envole et décrit des cercles dans les airs. S'il ne réagissent pas, l'augural oiseau de

jadis dit : “Jamais plus !” puis part se poser sur le buste pallide de Pallas Véréna au sommet de la grande bibliothèque, en face de leur hotel particulier. Et rien de plus.

Leur curiosité piquée au vif ou leur soif de lucre (qui dit corbeau dit cadavre dit trésor) vont sûrement les pousser à suivre le volatile. Et là, les embrouilles commencent...

Dehors, une obscurité à couper au couteau leur glace le sang. La lumière spectrale de Morrslieb -énorme, au visage avide et luxurieux- et de la comète qui grossit à vue d’œil ne fait que rendre les ombres plus denses. Ces derniers temps traverser la cité en plein jour est déjà une épreuve en soit. Mais alors la nuit...

Les émeutiers laissent la place aux coupe-jarrets, aux flagellants fanatisés et aux mutants hérétiques, qui peuvent aller et venir sans craindre d’être arrêtés. Nos héros suivent le corbeau l’autre côté du Stir. Soudain, ils tombent dans une embuscade montés par des damnés. Ils sont menés par une grosse brute sanguinaire, à trois jambes et à la peau violacée, qui manie des crochets de boucher. Un autre, un lutteur, a, s’ouvrant en travers de la poitrine, une grande machoire aux crocs acérés. Il y a aussi une femme au corps intégralement recouvert d’excroissances verruqueuses. Et le dernier -le pire-. Il est de petite taille et de forte corpulence aux mains griffues et velues, le visage dissimulé sous une loque crasseuse. C’est celui d’un démon. D’un enfant. L’alliance contre-nature de l’innocence et de l’infernal, “tenant entre ses dents luisantes un objet blanc comme neige, cylindrique, avec au bout une petite main.” (thank you mister Lovecraft). Ceux des héros qui ne s’enfuient pas d’horreur doivent défendre chèrement leur vie.

Dans une de ses poches, il y a un morceau de l’Ausrufer, la réclame pour le Théâtre de la Liberté (Cf Le Triomphe du Chaos) et un sucre d’orge à moitié mangé et qui luit faiblement dans l’obscurité.

## **Le mort en cavale**

Le portail du temple est verrouillé. Un avis, paraffé de la main du grand prêtre de Sigmar Ludwig Von Sturmburg, qui proclame l’arrestation pour hérésie d’Herbert Träumen que les personnages connaissent pourtant comme un homme sage et bon.

En fait Von Sturmburg -qui soit dit en passant est un déviant nécrophile- s’est apostasié et a prêté serment d’allégeance au Seigneur de Ombres (c’est même lui qui a sacrifié, sous le regard halluciné des quatres, l’enfant sur l’autel de son propre temple). Herbert est condamné. Au moment même de l’arrivée des héros au cimetière, il est conduit au bucher. Il a fait preuve d’une trop grande curiosité en posant des questions sur des morts sans repos pestiférés errants dans la nécropole. Il a même réussi à en capturer un, qu’il a enfermé dans une cellule (protégé par un glyphe de garde contre les mort-vivants) au sous-sol, après une morgue surchargée de cadavres de malheureux et de fier-à-bras qui ont connu une fin expéditive.

Dans les appartements tout a été retourné. Il y a un tas de papiers brûlés dans la cheminée. Celui qui fouille les cendres peut trouver le résidu d’un journal intime :

*“[...] alarmant. Il est impossible de rentrer au palais et de présenter mes doléances à Steinhart. Je vais prévenir ce vieux Klaus, pour ce mort sans repos que j’ai trouvé près de la crypte de la famille de comte. “Les hommes en quête de trépas ne le trouveront quand l’heure aura sonnée”. Telles sont les paroles du prophète Maccadamnus. De même que ces nomades Zingar massacrés d’innommable façon, tous en cercle, leurs entrailles répandues sur le sol et formant un canevas de symboles impies et de louanges aux ténèbres. Mais le plus effroyable était leur expression, mêlée de terreur et d’extase. Cette ville est la proie de la folie. Le sous-sol ne désemplit pas de morts suspects. Et j’ai reçu cette nuit en rêve une vision envoyée par le Seigneur d’En-Bas mon maître. J’ai vu la ville dévastée par un terrible maléfice.*

*Oui, dès que la diligence de Klaus sera revenu de Talabheim (probablement demain matin), j’irai lui en faire part. Cela fait longtemps que je n’ai pas vu le petit Mederick. Morr, protège-le, je t’en supplie.”*

La page suivante (la dernière du carnet)

*[...] encore rentré. Demain peut-être, aux dires de la gouvernante. Mederick est bien portant et bel enfant.*

*J'ai rencontré en chemin le jeune sorcier Nicodème qui est versé en astronomie. Il quittait la ville. D'après ses calculs, la comète va frapper Mordheim demain, pour Geheimmistag, malgré tout ce que peuvent dire les zélotes sigmarites. Voilà qui confirme mes craintes encore davantage.*

*J'ai l'impression d'être surveillé. Morr, aide moi à sauver cette ville ! Délivre-moi du doute et de la p [le texte s'arrête brutalement]"*

Hubert le fossoyeur corrompu par les serviteurs de Radko, ferme les yeux sur le trafic de corps pestiférés. Les deux domestiques du vampire Koukol et Igor, des êtres dégénérés, bossus et contrefaits, s'occupent de ramasser les corps dans la ville, et font descendre les corps des malades dans la crypte Steinhardt. Elle comporte un passage secret qui conduit au palais via les catacombes. Il a été aménagé pour prévenir les sièges et les révoltes. Il existe une autre entrée dans la cave d'une maison à l'abandon.

Dans les profondeurs de l'antique nécropole, se terre Radko. Son repaire est une grande salle. Dans celle-ci, les murs entre les niches où sommeillent les corps d'antiques guerriers sont tendus de lourdes draperies qui mettent en valeur les macabres restes comme un tableau. Au centre, un sarcophage de bois (magique) aux ferrures ouvragées de sinistre manière. L'épée et l'armure sont sur un mannequin valet de nuit en bois entre deux braseros.

Pour ouvrir la porte secrète il faut une clé en forme d'étoile. Les bossus, Radko et Odbart en ont chacun un exemplaire.

## **La cour des tourments**

“Quiconque envie, c'est ma jouissance” tel est la devise de Steinhardt gravée sur le linteau de l'entrée du donjon massif mais élégant, aux créneaux dentelés de rinceaux. Des centaines de zombies de la peste déambulent dans les couloirs, en attente du Jour du Jugement. Dans la salle de bal Laüfer tiend sa cour. L'assemblée d'aristocrates malades offre force libations de liqueurs mêlées d'immondices, à leur petit et putride seigneur. Il trône fièrement au dessus de l'assistance, agitant mollement son sceptre démoniaque vers les commensaux qui executent un menuet mêlé d'éruclations et de flatulences. Steinhardt se trouve à quatre pattes sous lui, comme marche-pied. Parfois le nain lui inflige d'atroces vexations, comme par exemple le porter nu dans tout le palais en poussant des couinements de verrat ou avaler le contenu du pot qui se trouve sous le siège percé. De temps en temps, il geint sur le sort de sa fille Hedwige (outragée et subjuguée par Karl Zimmeran, le proxénète de “La Rosette”, le second de Schweinehirt)

S'il veulent parlé à Steinhardt, Ils vont devoir créer une bonne diversion. Alors qu'ils y réfléchissent, quelqu'un les interpellent discrètement. Un elfe, vêtu simplement d'un surcot usé jusqu'à la corde, d'une cape et une belle épée courte. Il s'agit d'Aenur. Il vient ici pour retrouver la femme qu'il aime. La fille de Steinhardt. Il se sont vus et aimer pour la première fois dans un rêve. Le prince elfique à traverser la mer depuis Ulthuan pour trouver son grand amour. Il n'a trouvé que danger et désordre.

S'il parviennent à approcher Steinhardt, et qu'ils lui promettent de délivrer Hedwige, il leur explique que quatres suppots du Chaos préparent un mauvais coup en rapport avec la comète. Quatre enfants élus des dieux vont mourir quand elle arrivera.

Il n'a vu que Karl Zimmeran qu'il dépeint comme un grand larron brun avec une barbiche, envapé jusqu'à l'os, portant torse nu une houppelande de brocard violette. Il a laissé tombé un mouchoir brodé avec les initiales KZ qu'il donne aux aventuriers. C'est à ce moment là que Laüfer revient. Il tend son sceptre vers le comte, et prononce une incantation. Le noble déchu se couvre de plaque rouge purulente et vomit de l'ichor. Le bouffon lance ses courtisans et ses zombies contre eux. Ils feraient mieux de décarrer fissa.

## Cul-de-basse-fosse des enfers

Klaus Redlich ne sera pas difficile à trouver. Il vit dans une belle petite maison du quartier marchand. Il est le directeur de La chouette Véloce, une compagnie qui assure la liaison avec Nuln et Talabheim. Cet ancien justicier en retraite, grisonnant mais toujours alerte, comptait quitter la ville pour s'installer à Weissbruck, du côté d'Altdorf. Mais il n'en a pas eu le temps. Zimmeran et sa bande ont capturé le petit Mederick et massacré les domestiques. L'heure de la vendetta a sonné. Il prend ses armes et sa cotte de mailles, harnache son destrier et leur donne rendez-vous au "Cul de la Bouteille" un troquet dans les bas quartiers qui sert de base à la guilde des voleurs. Johann Le Surin -rapport à son passé de lanceur de couteau dans un cirque- est le caïd. Il est sans scrupules mais déteste les assassins de sang froid et suit les préceptes de Ranald. C'est un Zingar sédentarisé mais fier de son peuple. Ces raisons feront qu'il ne sera pas dur d'obtenir l'adresse de "La Rosette", à conditions de faire profil bas et d'employer les bons arguments. La maison close se trouve à deux patés de maisons. En passant, ils se retrouvent face à la rue du Théâtre de la Liberté. une cinquantaine de clampins font cercle autour de l'établissement, immobiles, fixant la comète d'un oeil vitreux, la bouche déformée par l'extase. Il y a plusieurs mutants, Au milieu de la foule, des petites formes indistincts qui se déplacent comme des ombres, en ricanant. C'est une bande d'enfants mutants, aux altérations plus terribles les unes que les autres. Rentrer risque d'être difficile (mais pas impossible pour un bon monte-en-l'air, à condition de pouvoir défaire l'homme araignée qui a tissé sa toile dans le grenier) mais Schweinehirt se trouve au temple de Shallya profané et converti en église du Chaos, fortifié de bardages par les forgerons démoniaques de Schmiedt. Ils peuvent donc libérer la nymphe un fois à l'intérieur. En échange de sa liberté, elle peut les faire pénétrer dans le temple, en ouvrant une porte dimensionnelle. Elle tend la main et une feuille argentée apparaît. "Soufflez dedans et je viendrai quand vous aurez besoin de moi pour passer l'infranchissable". Elle invoque un hippogriffe et disparaît dans la nuit. Alors qu'il s'apprête à repartir l'aventurier de tête se retrouve nez-à-nez avec deux canons de pistolet et une demi douzaine de lames d'acier sous la gorge. Un skaven -qui tiend plus du golem de fer que de l'homme-rat- les a en ligne de mire et les dévisage de ses yeux froids et cruels, un par un. Puis aussi rapidement et silencieusement qu'il est venu, il disparaît (il pourrait les dégommer sans problème mais il n'a pas envie de gaspiller des balles distordantes)

L'entrée de "La Rosette" est parfaitement anonyme, au fond d'une ruelle crasseuse. Un fois passé le portier ogre, on pénètre dans une antichambre où l'on est accueilli par deux ravissantes hotesses orientales jumelles (les démonettes Kat'sssum et Kat'sssun avec un peu de "maquillage"), portant pour toutes vêtements des bas de dentelles et un cache-sexe rouge qui réhaussent encore l'éclat de leurs appas. Elles les font pénétrer dans dans une salle aux murs tendus de velours violet, à l'atmosphère décadente et à l'acre odeur de narcotique et de stupre. Des corps nus s'accouplent sans vergogne à même le sol. Certaines de prostituées sont mutantes et portent des surnoms affectueux comme "Berlingot qui jacte" ou "Con de pieuvre".

Le lotus noir qui brûle dans les cassolettes peuvent donner des visions aux aventuriers qui s'abandonnent à la luxure, l'une d'elle les fait désaouler aussi sec : Ils voient leurs vrais personnages en train de dormir dans le temple de Morr en ruine. Le sous-sol est réservé aux déviances les plus abjects. Imaginez le pire et vous serez encore loin du compte. Il y a des hommes-bêtes, des aberrations absolument effroyables et... Ludwig Von Sturmburg, au prise avec le cadavre d'une naine. Même pris au dépourvu, c'est un prêtre du Chaos et il n'est pas totalement démuné.

Zimmeran est à l'étage complètement déchiré. Avec Hedwige, (rebaptisée Mouna la Grande Putain) sa mantille de dentelle enfoncée en boule dans la bouche, qui dort le cul à l'air dans une position fort inconvenante et lascive pour une personne de son rang. Aenur hurle de rage et se précipite vers l'espadaon de Zimmeran qui est posé dans un coin. L'épée maléfique lenh-Khain forgé à Naggaroth par un prêtre elfe noir de Khaine Seigneur du Meurtre. La montée d'adrénaline fait découvrir le souteneur d'un coup. Les runes de l'épée se mettent à luire d'un éclat rouge. De même que les yeux d'Aenur, possédés par le pouvoir démoniaque. Il s'approche d'Hedwige et l'abat sans pitié tandis que Zimmeran tente de s'enfuir et de rameuter ses sbires. La Steinhardt peut révéler, en expirant, où se trouvent les enfants. Aenur quand à lui est devenu incontrôlable et va

massacrer tout le monde (y compris les aventuriers s'ils se mettent en travers de sa route) dans le secteur avant de reprendre ses esprits et de disparaître dans la nuit.

### **5...4...3...2...1...**

Il faut franchir le cordon d'envoutés qui ceinture le périmètre autour du temple de Shallya et puis pénétrer dans l'édifice même -au centre d'Heilungplatz-, ce qui représente un véritable défi, sa porte blindée restant hermétiquement close à l'approche de la comète, dont la lumière resplendit dans le ciel nocturne. La lune du chaos emplit quasiment le tiers de la voûte celeste, pourléchant ses babines malades. La toiture a été mise à bas, pour offrir une pleine visibilité aux officiants. Des éclats versicolores en jaillissent. Une vision infernale s'offre aux héros. Les Quatres sont au centre du bâtiment. Gelehrt se trouve au centre d'une tempête d'énergie surnaturelle, sur une sorte de grand et bizarre chevalet, un assemblage mécano-magique où sont maintenus les uns sur les autres un bouc massif, un jeune dragon et un lion. Les trois autres font cercle autour de la machine en psalmodiant des incantations. Les quatre enfants sont enchaînés aux murs, tremblant de peur.

Le rituel est terminé quand les héros arrivent. La Grande Chimère est en train de naître. Les quatre se tournent vers le ciel et crient leur louange à la comète. Il est temps d'agir car elle sera là dans quelques minutes. Les quatre utiliseront chacun leurs pouvoirs : la maladie et les vomissements acides pour Laüfer, l'envoutement débilisant pour Schweinhirt (mais à moins qu'ils n'aient amochés Veskit celui-ci lui tombe sur le râble et lui met une volée impressionnante -mais vaine-), Schmiedt les charge, frénétique et Gelehrt lance des flammes multicolores mutagènes et jettent ses "bébés", les tumeurs bruyantes qui poussent sur son corps, pour submerger les héros. Une fois les enfants libérés et la porte ouverte, il faut encore se frayer un chemin dehors dans la foule de fanatiques. tout semble perdu, lorsqu'un grand chariot de fer déboûle à vive allure dans la rue, écrasant sans pitié les serviteurs du Chaos qui se jettent en travers. Il est conduit par Redlich qui décharge des coups de fusil dans la foule sous hypnose, de même que les deux hommes de main sur le toit blindé. Une fois les gosses et les aventuriers à l'abri, il fouette les destriers caparaçonnés, qui se cabrent et se lancent follement, la gueule écumante, dans les rues de la démence, écrasant les pauvres héros inconscients qui tentent de les arrêter.

Après quelques instants, ils semblent se désintéresser du chariot et se tournent vers le ciel. Elle arrive !

### **Nucléaire!**

Elle déchire le ciel de sa double queue de feu verdâtre, suivie du regard par Morrslieb et s'abat sur le temple du chaos en une énorme boule de feu verte zébrée d'éclairs violets. L'onde de choc balaie tout le sud de la ville. Plusieurs quartiers sont désintégrés, les corps carbonisés sont projetés dans les airs.

Le souffle de l'explosion peut avoir retourner le chariot s'ils ont été trop long. De toute façon la progression dans les rues risque d'être problématique à cause des débris. Des hordes de possédés aux horribles brûlures se lèvent des ruines pour les poursuivre. C'est là que le corbeau des saints jours de jadis apparaît en criant "jamais plus !". Il se dirige vers le cimetière par les rues les moins dangereuses. Arrivés devant le portail, un groupe de zombies de la peste se jettent sur Redlich, qui pousse Mederick vers les héros. Ils sont talonnés par les mutants carbonisés, et la crypte Steinhardt vomit des flots de morts-vivants. Le corbeau passe le large portail du temple dont l'espace entre les montants brille d'une lueur verte-orangée. Les quatre enfants se transforment en lumière et disparaissent à l'intérieur, en même temps que l'étrange luminosité. Leur mission est accomplie. Ils se tournent vers la mort sans crainte et sombre dans le néant...

## **Vers le monde d'En-Bas**

... et se réveillent dans le temple de Morr en ruine, barricadés, encerclés par une meute de chiens mutants. Dans la peau de leurs personnages du "Triomphe du Chaos". Ils se souviennent de s'être réfugié dans le saint lieu, après une course poursuite dans les ruines. Un corbeau gratte le sol et s'envole par un trou dans les débris qu'ils ont mis devant le portail. Un trou à travers lequel filtre une lumière verte-orangée...

Ne manquez le prochaine épisode des "Chroniques de Mordheim" !

---

# Les Brumes du Saint-Laurent

*scénario pour une aventure maritime à la fin du XIXe siècle*

*par Kérosène*

---

Pour votre plaisir les amis, voici un deuxième scénario que je me permettrai de dédier à l'irremplaçable [Michel Tonnerre](#) et aux marins du Vendée Globe qui en savent au moment où j'écris bien au chaud dans ma caverne douillette.

Ce scénario n'est pas écrit pour un système en particulier. Je pense qu'il peut fonctionner pour l'Appel de Chtulhu 1890 (sans Mythe) ou pour un système générique, de préférence très léger, l'important étant l'ambiance.

Ce scénario s'adresse à un groupe n'excédant pas 6 personnages, éventuellement débutants. N'importe qui pouvant se faire *shangaïer*<sup>1</sup>, les compétences maritimes ne sont pas indispensables, mais il faut tout de même garder à l'esprit qu'un bosco sensé ne recrutera vraisemblablement pas un rat de bibliothèque souffreteux pour faire le singe dans la mâture. Dans ce cas, il est plus vraisemblable que l'individu se soit embarqué comme passager.

Une légende acadienne dit que dans la Baie des Chaleurs, au large des côtes de la Gaspésie, quand une tempête se prépare, on voit parfois un navire en flammes apparaître puis disparaître. Dans chaque port on a une explication pour ce vaisseau fantôme. Quand une bande de voyous décide de mettre à profit les brumes du Golfe du Saint-Laurent et les superstitions des marins pour couvrir ses actes de piraterie, le mauvais rêve peut facilement tourner au cauchemar.

## « Sur un baleinier John s'est réveillé (...) Quelqu'un criait 'Paré à larguer' »

Nous sommes dans la dernière décennie du XIX<sup>e</sup> siècle (début XX<sup>e</sup> au plus tard) au début de l'été. Les PJ ont eu la malchance de boire un soir dans un cabaret de La Rochelle en compagnie du maître d'équipage de la Jolie Sterne et d'échanger au réveil leur gueule de bois contre un mal de mer. Le navire, un brick-goélette nantais armé pour le commerce achemine au Canada via Saint-Pierre et Miquelon des spiritueux et des tissus et rapporte en France des fourrures et du bois. Au départ de La Rochelle, il compte, en plus du Capitaine et de son second, 22 hommes d'équipage, dont le bosco, le premier matelot, un coq et un mousse de 14 ans. La plupart des matelots sont des hommes peu ou pas expérimentés. Puissamment armée, la Jolie Sterne a 2 fusils à son bord. En plus du fret, il y a 2 passagers à destination de Saint-Pierre : Louis-Marie-Joseph de Rouvrois, receveur des douanes qui s'en va prendre ses fonctions, et un dénommé Philibert Gonthier, un homme vieillissant, maigrichon et guindé dont le but du voyage demeure obscur.

### **Quelques uns des hommes de la Jolie Sterne :**

**Jules-Armand Loysel de Maisonneuve, capitaine de la Jolie Sterne.** Le capitaine Loysel a 37 ans et se rêve en successeur de Magellan, Cartier ou La Pérouse. Cadet désargenté de la petite noblesse nantaise, il est profondément traditionaliste et sait se montrer remarquablement borné. C'est également le gendre de l'armateur. Il est pour ainsi dire inutile d'essayer de lui parler : il n'adresse pas la parole aux matelots et de toute façon, il est totalement hermétique à tout ce qui va contre ses convictions.

**André Moreau, Second du navire.** Monsieur Moreau, 39 ans, originaire de La Rochelle. Il est assez paternaliste avec les jeunes matelots qu'il encourage à lui faire part de tous leurs petits soucis. C'est aussi une canaille fatiguée de naviguer et dont les cousins acadiens, Jules-René et Antoine-René Moreau ont monté dans la baie de

Shippagan une petite entreprise de piraterie maritime dans laquelle ils lui ont proposé de prendre une part d'associé. Le droit d'entrée est la Jolie Sterne et tout ce qu'elle contient. Si on fourre le nez dans ses affaires, il peut aller jusqu'au meurtre.

**Pierre-Joseph Dutot dit «Grand-Dutot» maître d'équipage.** Âgé de 45 ans, ce honfleurais a débuté à 12 ans comme mousse. Usé par la mer et la boisson, il rêve d'une retraite dans sa Normandie natale. Bien que les PJ aient de bonnes raisons de lui en vouloir pour les avoir enrôlés sans leur demander leur avis, c'est un homme bien. Pressé par M. Moreau de compléter au plus vite l'équipage, il n'a pas vraiment eu le choix.

**Célestin Le Cam dit « Bonne Arrive » timonier,** breton, d'âge incertain. Il ouvre rarement la bouche et s'il ne se mêle pas à l'équipage, il n'aime pas plus les officiers. Il a une très grande expérience de la navigation dans les eaux du golfe du Saint-Laurent.

**Jean-Philippe Guillou, le coq.** Il est crasseux, il a un caractère exécrationnel et un langage à faire rougir un charretier, mais c'est de lui que dépend le contenu de la gamelle. Il est donc prudent d'être de son avis, quoiqu'il dise. C'est également un fidèle de Monsieur Moreau, pour le compte de qui il n'hésitera pas à droguer les rations des petits curieux.

**Louis-Marie Ancelin, dit « Brique-la-mer »,** 25 ans, est un bon matelot un rien vantard. Il a l'oreille de Moreau et s'entend bien avec le coq, ce qui en fait un allié précieux. C'est aussi un excellent conteur qui adore les histoires à faire dresser les cheveux sur la tête. C'est surtout le principal complice de Monsieur Moreau. Il rapporte à son patron tout ce qui se dit en bas et passera les gêneurs par dessus bord.

**Amédée Levasseur, dit « Queue de Morue<sup>2</sup>» premier matelot.** Honfleurais comme les Dutot, son surnom lui vient de son goût immodéré de la boisson. C'est un bon camarade, malgré son côté bruyant quand il est saoul.

**Eugène Dutot dit « P'tit-Dutot »** fils de Pierre-Joseph, âgé de 20 ans, il dit de lui-même qu'il est né matelot. Honnête et courageux, il est le plus fervent admirateur de son père.

**Jean-Baptiste Périgny,** 25 ans est déjà un matelot expérimenté, qui a servi dans la « Royale. » Ce qu'il ne dit pas, et pour cause, c'est que c'est un brasse-carrée<sup>3</sup> qui a mission d'expliquer les nombreuses disparitions de cargaisons et d'équipages dans le golfe du Saint-Laurent. Il s'efforce de passer pour un grand naïf.

**Marcelin Brizeux, mousse.** C'est un brave gamin, assez impressionnable.

## **« Des fayots qui ne cuisent pas - Du lard qui sent la poubelle - Voilà ce qu'à tous les r'pas - On trouve au fond de la gamelle »**

La traversée doit durer environ un mois et demi au cours duquel l'équipage va apprendre à se connaître. Les PJ sont affectés à la même bordée.<sup>4</sup> Ce début de voyage sera l'occasion pour eux de découvrir les difficultés de leurs nouvelles fonctions (travail de force, acrobaties...). La vie en mer est dure, le travail pénible et dangereux, la nourriture médiocre et peu variée. Dans le poste d'équipage, qui sert autant de réfectoire, de salle de repos et de dortoir, on dort dans les cabanes, des cagibis exigus empilés sur 3 niveaux. On chante pour rythmer les manœuvres ou pour passer le temps, on boit pas mal, on raconte des histoires aussi. « Brique-la-mer » en profite pour raconter avec force détails quelques horribles histoires de navires maudits ou hantés, comme celle de ce navire qui a pris un fantôme à son bord et dont les marins se sont entretués ou suicidés. Un autre évoque avec conviction l'histoire de ce navire qu'on a retrouvé dérivant, sans personne à bord la cargaison intacte, la soupe encore fumante dans les gamelles sur la table... Ceci peut éveiller quelques souvenirs chez les PJ (l'affaire de la Mary-Celeste a eu lieu en 1872). Chacun peut y aller de son opinion sur le mystère.

## **« Oiseau du Diable, c'est nom de matelot - Car dans l'mauvais temps il voltige au plus haut »**

Après quelques jours, une chose saute aux yeux du marin même le moins aguerri : il est assez anormal qu'un équipage compte un tel nombre de novices. Jean-Baptiste Périgny est le premier à s'interroger sur la composition de l'équipage et il ne se privera pas pour en faire part à sa bordée. Un premier coup de tabac confirmera cette impression, quand les PJ verront l'un de leurs camarades, monté au mât pour serrer les voiles, se faire emporter sous leurs yeux par un paquet de mer. Ce sera également l'occasion pour un des PJ de réaliser une action héroïque en sauvant le jeune Dutot d'une mort certaine, s'attirant l'amitié indéfectible du père et du fils. Cette séquence doit être chargée d'une grande intensité dramatique contrastant avec la relative monotonie du voyage.

Le calme revenu, le capitaine rassemblera les hommes sur le pont pour un bref hommage au défunt avant de renvoyer tout le monde au travail. Comme beaucoup de marins, c'est la mer qui lui servira de tombeau et on ajoutera son nom sur le mémorial des péris en mer. Au moment de se disperser, « Queue de Morue » prendra violemment à parti le Grand Dutot, qu'il juge responsable de la mort de leur camarade. Cela se terminera par un œil poché de chaque côté et un nez cassé pour « Queue de Morue » ainsi que, Monsieur Moreau ayant assisté à l'échange, un quart sans vin pour toute la bordée. Un peu plus tard, si les PJ n'ont pas commencé à poser de questions à ce sujet, le P'tit Dutot leur confiera que le problème ne se serait pas posé si au retour du précédent voyage, qui avait eu la même destination, Monsieur Moreau n'avait pas exigé le remplacement de presque tout l'ancien équipage trois jours avant l'appareillage. Cela ajouté à un salaire plus misérable encore que la moyenne... Interrogé sur ce point, Grand Dutot avouera n'y rien comprendre et regretter l'absence de quelques-uns de ses vieux camarades qui connaissaient par cœur le Golfe du Saint-Laurent et que Monsieur Moreau a refusé de voir monter à bord.

À l'approche de Terre-Neuve et du Golfe du Saint-Laurent, ce sont les icebergs et les brumes qu'il faut redouter et l'on peut se réjouir d'avoir un barreur expérimenté. Enfin, après un peu plus d'un mois de mer, la Jolie Sterne arrive en vue de l'archipel de Saint-Pierre et Miquelon où elle va pouvoir débarquer ses passagers, avitailler et réparer les quelques avaries causées par les tempêtes. Saint-Pierre est un port florissant (l'archipel compte environ 6 000 âmes) où s'arrêtent nombre de navires français et étrangers. A ce point de leur voyage, les PJ seront ravis d'apprendre qu'ils ont droit à 3 jours d'escale. Pendant que Monsieur Moreau se charge des réparations et que le Bosco cherche un matelot pour remplacer le défunt, les hommes sont autorisés à aller se « détendre » dans les caboulots de Saint-Pierre.

## **« Ton navire n'est ni près ni loin - nul n'a jamais pu l'aborder »**

C'est à cette occasion que, parlant avec d'autres marins de leur destination, ils pourront apprendre l'histoire du vaisseau fantôme de la Baie des Chaleurs. Le fond est toujours le même : au crépuscule, une sorte de boule de feu apparaît sur la mer, prend la forme d'un bateau avant de disparaître, soit d'un coup, soit lentement, comme consumée peu à peu. Tous ceux qui ont tenté de s'en approcher affirment qu'elle reste toujours à la même distance de l'observateur, ni plus près, ni plus loin. Selon l'origine du conteur, l'explication de ce phénomène est différente (il en existe plus de 1 000 versions), bien qu'il soit toujours question de méchants punis, de sang et de vengeance. Ce navire est toujours signe de mauvais temps à venir et de malheur pour les marins.

### ***Quelques unes des histoires du Vaisseau Fantôme :***

- Il y a très longtemps, un navire portugais accosta à quelques brasses d'un village d'indiens Micmac. Ceux qui furent capturés finirent comme esclaves au Portugal. Comme la prise avait été bonne, les Portugais revinrent l'année suivante, mais cette fois, les indiens les attendaient. Tout l'équipage fut massacré et le navire coulé. L'année d'après, c'est le frère du capitaine du premier navire qui passa là à la recherche de son parent. Attaqué par les indiens, il se retrancha sur son navire, barricadé dans le gaillard d'arrière avec les quelques hommes qui lui restaient. Avant de se jeter dans un dernier assaut, ils

jurèrent de n'avoir aucun repos tant que tous leurs frères tués par les sauvages n'auraient pas eu un enterrement chrétien. Malheureusement pour eux, le navire prit feu dans la bagarre et les quelques rescapés furent massacrés par les indiens. Depuis, le navire sillonne la Baie des Chaleurs à la recherche de sa vengeance.

- Il y avait autrefois de nombreux pirates dans le Golfe du Saint Laurent. Un soir, l'équipage de l'un de ces navires vint à terre à Port-Daniel pour se saouler et faire la fête entre deux mauvais coups. En sortant de la taverne, ils sont tombés sur une vieille femme qui les avait entendus parler de leurs forfaits. Un peu pour la faire taire et beaucoup pour s'amuser, ils l'ont torturée jusqu'à ce qu'elle en meure. Avant de rendre son dernier souffle, elle a eu le temps de les maudire : « Vous brûlerez en mer jusqu'à ce que je vous aie pardonnés ! »

- Il y a très longtemps de ça, les européens venaient à Shippagan faire commerce avec les indiens. En général, ils les saoulaient avant de leur voler leurs fourrures les plus précieuses. Mais un jour, un capitaine écossais du nom de Craig aborda l'île de Miscou et ne se contenta pas de dévaliser les indiens : il enleva deux jeunes filles pour s'amuser avec en mer. Celles-ci réussirent à s'échapper et, revenues à terre, elles racontèrent tout à leur famille. Le sorcier a appelé le vent et le navire s'est abîmé la même nuit sur les récifs de la côte. Mais pour parfaire sa vengeance, il a maudit les hommes de Craig les condamnant à mille ans d'errance dans la baie.

- Au cours d'une tempête, un bateau anglais a perdu sa route dans la baie. Il a connu toutes sortes d'avaries. Comme il y avait un matelot catholique à bord, les autres marins ont décidé que c'était lui qui attirait le malheur sur le navire et l'ont tué. La Sainte Vierge en a été très fâchée et a dit que les coupables connaîtraient l'enfer sur la mer jusqu'au Jugement Dernier.

- Le navire en flammes n'est autre que le Marquis de Malauze, incendié en 1760 par les Anglais à l'embouchure de la Restigouche et dont un des marins à refuser de quitter le bord, jurant qu'il poursuivrait les Anglais « jusqu'au bout du monde s'il le faut ».

En écoutant les piliers de taverne de Saint-Pierre, ils apprendront cependant une autre sorte d'histoire, beaucoup moins folklorique et beaucoup plus inquiétante :

Depuis quelques mois, les bateaux qui viennent d'Europe sont victimes d'une étrange malchance (certains disent même « malédiction »). Il y en a au moins deux ou trois qui se sont perdus corps et biens dans la Baie, un autre, un Américain chargé de coton, a été retrouvé à la dérive, sans équipage et avec du sang partout à bord, mais aucun cadavre. La cargaison était intacte. Le plus affreux cas est cependant celui d'un clipper Anglais à bord duquel tout le monde s'est entretué, à l'exception de trois pauvres bougres rendus fous par ce qu'ils avaient vu et qui furent pendus pour l'assassinat de l'équipage, quoiqu'il fût impossible de savoir s'ils étaient vraiment coupables. D'après de nombreux témoignages de pêcheurs, le vaisseau fantôme a été souvent vu le soir ou la nuit dans la Baie des Chaleurs ces derniers mois.

L'escale finie, les PJ vont devoir rembarquer pour la suite du voyage. Leur destination est d'abord Shippagan, puis Caraque et enfin Dalhousie et Campbellton. En principe, il faudra environ 3 jours pour atteindre l'île de Miscou, 4 pour accoster à Shippagan. Un Québécois du nom de Samuel Chanteloup vient poser son sac à bord. C'est un grand type maigre au visage en lame de couteau, qui se déplace sans bruit et semble toujours sur ses gardes. Il n'a rien à voir avec la bande de Moreau, mais son physique ingrat et son comportement appellent la suspicion. Les eaux de la Baie des Chaleurs sont assez dangereuses en raison des brumes qui masquent les hauts fonds, les récifs et les nombreux bateaux qui y croisent.

### **« Il n'a laissé sur not'bateau - Qu'un vieux béret et son couteau. »**

A quelques milles de l'île de Miscou, les PJ apprendront au réveil la disparition d'un de leurs camarades, qu'on suppose tombé à la mer pendant la nuit qui a pourtant été très calme. Certes les accidents arrivent, mais c'est une coïncidence assez déplaisante quand on sait que Mathurin Lantier, le disparu, avait une réputation d'incorrigible curieux. La sensation est d'autant moins agréable qu'il n'y a pas un souffle de vent et qu'une

brume épaisse entoure le navire masquant toute visibilité. La curiosité des PJ devrait être aiguillonnée par « Bonne Arrive » grommelant entre ses dents qu'il n'a rien entendu du tout alors que la mer était d'huile cette nuit. La journée se passera dans un calme plat un peu sinistre. La purée de pois commencera à s'éclaircir dans l'après-midi, sans pour autant se dissiper. À l'approche de la nuit, c'est un cri du mousse qui ameutera tout le monde. Sur le pont, il montre du doigt quelque chose. A quelques encablures à tribord, une lumière se déplace sur l'eau. Dans la brume et le jour déclinant, cela ressemble à une barque, manifestement en proie aux flammes, qui se déplace lentement vers le large. Il semblera même à certains entendre des gémissements de douleur et des bruits de chaînes. Le capitaine n'interviendra que pour renvoyer tout le monde à son poste.

Il s'agit de la première attaque des pirates : Monsieur Moreau avait prévu de liquider un matelot pour créer l'état d'esprit approprié chez l'équipage, Mathurin a attiré l'attention sur lui, « Brique-la-Mer » l'a passé à la baille. La deuxième partie du plan est l'apparition du vaisseau fantôme, habilement simulée à l'aide d'une doris<sup>5</sup> traînant une barque enflammée.

Au cours de la nuit, l'un des PJ s'éveillera en sursaut sans raison apparente et incapable de se rendormir. Un moment plus tard, il entendra un bruit de voix étouffées en provenance du pont. Il s'agit du coq et de « Brique-la-mer » qui partagent une bouteille de gnôle adossés au bastingage. A les voir ainsi, on ne croirait jamais qu'ils viennent de jeter Auguste Ferrand à la mer. Ils iront même jusqu'à offrir un coup à boire au trouble-fête s'il promet de ne pas en parler au Second ou au Bosco.

### **« Y a John le cuistot qu'a été tué tantôt - D'un coup d'épissoir en plein milieu du dos »**

Au matin, le ciel est dégagé et il souffle une légère brise. On n'aura cependant pas le cœur à se réjouir, puisqu'on déplore la disparition mystérieuse d'un autre matelot. Auguste était un gentil gars, discret et calme. Un observateur attentif repèrera assez facilement une petite touffe de cheveux dans du sang séché sur une grosse manille qui traîne sur le pont. Celui des PJ qui s'est levé la nuit dernière remarquera que ce n'est pas très loin de l'endroit où se tenaient les 2 buveurs.

Dans la journée, belle et ensoleillée, Jean-Baptiste Périgny profitera du calme pour faire discrètement le tour de la bordée pour inciter tout le monde à la prudence et essayer de savoir si quelqu'un a vu quelque chose. Face à des indices sérieux, il proposera d'aller voir le capitaine, qui s'enferme dans sa cabine et dans son obstination à nier ce qui se passe. Au crépuscule, en raison de la panne de vent, Shippagan est encore loin et avec la brume qui monte de la mer, les conditions sont idéales pour une nouvelle apparition du vaisseau en flammes, que l'on verra depuis le gaillard d'arrière, semblant un temps suivre la Sterne avant de virer au Nord.

Comme la veille on entendra un bruit de chaînes et des plaintes, mais en tendant vraiment l'oreille, on pourrait aussi percevoir le très discret claquement d'avirons sur l'eau. Le repas du soir se déroulera dans une ambiance de veillée funèbre. Monsieur Moreau ordonnera une double ration de vin et sortira une bonne bouteille de cognac pour calmer les angoisses des hommes. Personne ne devrait faire attention aux grognements du timonier qui ira se coucher avec un mal de tête et des nausées. De toute façon, il enverra promener quiconque tentera de s'occuper de sa santé.

Plus tard dans la nuit, à la faveur d'une éclaircie un PJ perché dans le gréement pourra avoir la vision fugitive des voiles d'un navire allant tous feux éteints dans le sillage de la Sterne. Il s'agit du « Captain Craig » le petit cotre des forbans qui passe de jour pour un honnête bateau de pêche. Au matin, c'est une autre mauvaise surprise qui attend l'équipage : « Bonne Arrive » est mort dans son sommeil. On se souviendra qu'il a eu une nuit assez agitée. Quelques cristaux du cyanure qu'on donne aux rats auront suffi à priver la Sterne de son barreur. L'arrivée au port de Shippagan se fera dans la matinée, par temps calme et moral en berne. On y décharge quelques rouleaux de toile et l'on embarque quelques caisses à destination de Dalhousie. « Bonne Arrive » sera inhumé sur place.

Shippagan est un petit port en pleine expansion économique qui compte un millier d'âmes. Les hommes sont consignés à bord, sauf pour assister au service funèbre à l'église de Shippagan. L'interdiction ne semble pas concerner « Brique-la-mer » et le coq que les PJ verront quitter l'église suivis par deux types louches (les frères Moreau). S'ils les suivent, ils pourront les voir entrer dans un bistrot et s'attabler ensemble. La discussion finie, « Brique-la-mer » et le coq remonteront à bord de la Sterne et les deux inconnus rejoindront un petit cotre du nom de « Captain Craig » amarré non loin de là, dont la silhouette rappelle celle du suiveur nocturne. S'ils se renseignent auprès des pêcheurs, nos héros pourront apprendre que les patrons du Craig sont les frères Moreau de la Pointe à Bernache, une famille de bons à rien et de trafiquants qui ne vivent sûrement pas de leur pêche étant donné le peu de poisson qu'ils ramènent.

Les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à s'apercevoir que les frères Moreau et eux-mêmes sont suivis par Périgny qui, pris sur le fait avouera sa véritable mission et leur demandera de l'aider.

### **« C'était un sacré ramassis - De sacrés pirates à la mer - De fripouilles de tous acabits - Ayant tué père et mère »**

L'enquête sur les Moreau de la Pointe à Bernache permet de recueillir les éléments suivants :

Les deux frères vivent dans un hameau au bord des marais à environ 5km au nord ouest de Shippagan. La famille Moreau est un ramassis de crapules vivant dans un taudis au milieu des carcasses de bateaux en ruine.

La famille se compose de la matriarche, Francette Goupil une Française émigrée, qui a usé 4 maris, et des 12 enfants qu'elle a élevés, quelques uns à elle, dont les 2 Moreau, et d'autres à ses époux successifs.

Ils vivent d'expédients et on les soupçonne d'aider les marchandises à venir à la côte pendant les tempêtes. De là à les traiter de naufrageurs, il n'y a qu'un pas. Dernièrement, ils ont racheté pour une misère le cotre qu'ils ont rebaptisé Captain Craig et ce n'est sûrement pas pour se mettre à travailler honnêtement.

Le nom de Moreau n'est pas suffisant pour faire le lien avec le second de la Jolie Sterne. Le seul moyen de le relier aux pirates, sera d'obtenir les aveux de ses complices, Ancelin et Guillou ou ceux de Pointe à Bernache.

A partir de ce point, plusieurs options sont possibles :

#### ***A bord de la Jolie Sterne :***

- De retour à bord , ils seront attendus de pied ferme par Monsieur Moreau qui se fera un plaisir de les punir (amende prélevée sur la paye, qui n'est déjà pas bien grosse et privation de vin).

- S'ils s'attaquent directement à Moreau, il y a de fortes chances pour qu'ils ne passent pas la prochaine nuit. « Encore un peu de café, mon gars ? »

- S'ils essaient de parler au capitaine Loysel, celui-ci refusera de les croire, même face à des preuves éclatantes, c'est une question de principe.

- S'ils restent à bord en faisant profil bas, ils seront probablement tués dans l'attaque des pirates avec l'aide de Moreau et de ses deux hommes de main qui feront en sorte de ne laisser aucun témoin de leur forfait.

#### ***A terre :***

- Avant d'aller trouver les autorités de la Province, il leur faudra des preuves ou se montrer exceptionnellement convaincants. L'officier auquel ils auront à faire n'est pas particulièrement enthousiaste pour s'attaquer à des membres de sa communauté sur de vagues accusations de marins français. Il les prendra encore moins au sérieux s'ils parlent du bateau en flammes. Bien sûr, avec des preuves matérielles ou des aveux des coupables, ils pourront obtenir l'arrestation des comploteurs qui finiront pendus.

- Ils peuvent chercher des preuves sur le Captain Craig, mais s'ils sont surpris par les pirates, ils finiront probablement au fond de la baie de Shippagan. Sur le pont, traînent quelques filets hors d'état et de nombreux morceaux d'amarres coupées. Dans la cale, ils pourront trouver de grandes réserves d'huile, des grappins et toute une collection de sabres et de couteaux qui ne servent probablement pas à se défendre contre les morues.

- Il peuvent aussi faire le coup de main à la Pointe à Bernache, où l'affaire risque de dégénérer s'ils attaquent de front la famille de la mère Goupil sur son propre terrain. Là-bas ils trouveront une bonne partie du butin accumulé.

- On pourrait aussi s'imaginer qu'ils abandonnent et mettent le cap à l'ouest, vers ces territoires sauvages où tout est à construire. Mais cela, c'est une autre histoire.

### **Notes :**

- 1 Matelots enrôlés sans leur consentement, généralement après avoir été saoulés.
- 2 A Honfleur, on dit d'un bois-sans-soif invétéré qu'il a été « baptisé avec une queue de morue. »
- 3 Gendarme en argot marin (ici, un membre de la gendarmerie maritime)
- 4 Pour monter les quarts, l'équipage était divisé en 2 bordées : tribordais à droite du navire et bâbordais à gauche.
- 5 Petite barque à rames ou à voile utilisée pour la pêche à la morue.

### **Documentation :**

#### ***Cartes géographiques :***

<http://www.canadiangeographic.ca/atlas/info.aspx?item=map&lang=Fr#>

<http://atlas.nrcan.gc.ca/site/francais/maps/topo/map>

#### ***Vocabulaire :***

<http://www.mandragore2.net/dico/lexique1/lexique1.php>

[http://www.lexilogos.com/dictionnaire\\_maritime.htm](http://www.lexilogos.com/dictionnaire_maritime.htm)

#### ***Bricks-goélettes :***

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Soren\\_Larsen](http://fr.wikipedia.org/wiki/Soren_Larsen)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Asgard\\_II](http://fr.wikipedia.org/wiki/Asgard_II)

[http://www.asgard2.ie/index.php?page=life\\_aborde\\_asgard2](http://www.asgard2.ie/index.php?page=life_aborde_asgard2)

#### ***Inspiration musicale :***

Michel Tonnerre, Djiboudjep, Taillevent, Shangaïé, Douar-Mor, pour ne citer que ceux que j'ai écouté en écrivant.

---

# Le testament d'Ezéchiél Jones

*scénario pour GURPS Western*

*par Cuchulain*

---

« Le proverbe dit 'Dieu a créé les hommes et le colonel Colt les a rendus égaux'... Et moi je dis : ouaip, mais la dynamite en a rendu certains plus égaux que d'autres » (citation du Marshall El Cucho)

Avertissement : ce scénario est d'inspiration 100% Hollywoodienne si on peut le jouer sérieusement : il est aussi possible de le faire en semi-parodique et d'accumuler les clichés. Les suggestions pour cela se retrouveront entre [italique ]

Durant ce scénario les Pjs vont devoir poursuivre le rêve du vieux Ezéchiél Jones, trouver de l'or dans sa mine, et en constatant qu'il n'y en a pas décider si oui ou non il vont donner l'illusion de sa présence. Des personnages pré-tirés sont prévus en annexe, mais les personnages peuvent être de la famille (fils/filles, cousin(e)s, neveux/nieces, des amis etc.)

## Séquence pré-générique :

Une petite ville minière perdue quelque part au Nouveau Mexique [Texas] (musique d'ambiance possible : Ennio Morricone « Le Vent Le Cri»). La scène s'ouvre sur une pancarte avec le nom de la ville « San Patricio » [Red Bean Gulch] et le nombre d'habitants 200 [300 barré, puis 250 barré puis 200]. La caméra survole la rue principale, s'attarde un instant sur le saloon, sur le bureau du shérif [panneau : pour toute demande, s'adresser au saloon] puis va jusqu'à l'église. Il fait froid, les gens sont couverts, et le vent souffle [en faisant voler quelques buissons dans la rue : ambiance Rawhide... Cf. musique pour le début] derrière l'édifice religieux. Des gens sont attroupés autour d'un clergyman, celui-ci tient une bible qui a connu des jours meilleurs en main. Il y'a des croix un peu partout, c'est visiblement le cimetière. Devant le groupe un trou béant avec de la terre fraîchement retournée ... La musique baisse et les paroles de l'homme d'église deviennent audibles :

» Car tu es poussière et tu retourneras à la poussière... Amen ».

Sur ces paroles : le prêtre fait un signe et deux mexicains\* [ou un croque mort vêtu de noir et avec un vautour sur l'épaule] outillés de pelles jette la terre sur le cercueil.

**Générique de début** [Bonanza]

## Scène 1 : Le testament.

Où les Pjs prennent connaissance des dispositions du testament du vieux Ez et décident si où non ils veulent accomplir les dernières volontés du mort. (Dans le cas des prétirés : ils ont épousés les filles & fils du vieux Ezechiel et ont intérêt s'ils veulent la paix dans leur ménage !).

Le notaire qui a recueilli les dernières volontés du vieil homme accueille les PJs et la famille dans son office [ou alors le notaire est un poivrot notoire et la lecture du testament se fait dans le saloon autour de quelques verres... Ne pas hésiter à déclencher une bagarre pour un prétexte futile]

\*Basanés (mais pas allongés sur le sol) et avec des sombreros (mais pas sur le nez en guise de parasol).

Une fois tout le monde rassemblé, assis et silencieux, la lecture commence :

« Moi, Ezéchiél, Jebediah, Octave Jones saint de corps et d'esprit en ce jour d'octobre 1865 [effet possible : la date est celle de la semaine prochaine... Bon prétexte pour contester le testament pour les adversaires des Pjs et un excellent pour le MJ pour mettre en scène une bagarre voire plus haut] déclare avoir vécu une vie heureuse et m'en aller en paix avec mon créateur. J'ai en tête en ce moment tout les moments de bonheur vécu avec ma famille (crises de larmes des filles), je vais maintenant rejoindre mon épouse Anna\* [on peut envisager qu'Ez. rappelle certains faits gênants pour les pjs, du genre : Je me souviens à 6 mois quand tu recrachais ta bouillie, je me souviens comment tu étais fier d'avoir réussi à tricher aux cartes, quand tu as pris ta première cuite et que tu as vomis dans/sur la/ les chemises/ bottes/soupe de untel et qu'il/elle ne l'a jamais su etc. Encore un bon prétexte pour ? Un pugilat vous avez deviné]. Soucieux de ne pas laisser ma famille dans le besoin je lègue la « red rock farm » ses terres et dépendances à mon fils William ainsi qu'à mes filles Esther et Ruth [Martha, Jane et Canary]. J'ai également acquis il y'a peu le titre de propriété d'une mine de cuivre que je souhaite laisser à X (nom des pjs) ou à mes neveux David, Thomas & Alice [Voire Thomas et Jeremy ce qui donne Tom et Jerry ou encore John et Wayne bref...]. Ma condition est que vous réussissiez à faire ce que je n'ai jamais réussi trouver de l'or dans la région ! J'ai exploité dans ma jeunesse deux filons possibles dans la colline de San Juan [El Gato Loco] l'un à l'Est et l'autre à l'Ouest... Les premiers qui arriveront à trouver ne serait-ce qu'une pépite d'or hériteront du titre de propriété. Enfin je termine par une exhortation à ma famille de mener une vie chrétienne, mes enfants, n'oubliez pas ce que dit le psaume :

Si l'Éternel ne bâtit la maison, Ceux qui la bâtissent se fatiguent en vain ; Si l'Éternel ne garde la ville, La garde veille en vain. En vain vous vous levez matin, Vous vous couchez tard, Vous mangez un pain de labeur ! Il en donne tout autant à son bien-aimé pendant son sommeil ! »\*\*

Avec un jet réussi de « connaissance du milieu » les pjs savent que la colline dont parle le testament est un endroit peu fréquenté, un chaos de roches et de buissons épineux, peu propice à la vie en général et à la vie humaine en particulier. La colline a effectivement connu l'effervescence durant une ou deux ruées vers l'or, mais on n'y a jamais rien trouvé et elle serait aussi creuse qu'un gruyère... [Et pourquoi pas rajouter un petit cimetière indien ? Ca vous donne une « excuse » pour un autre grand cliché des westerns : l'attaque des indiens !!] Bref : un endroit charmant.

Les joueurs sont maintenant libres comme l'air : ils peuvent se rendre directement à la mine ou encore aller s'encanailler avec des dames de petite vertu, se rendre au saloon [s'il n'y sont pas déjà] pour se saouler [s'ils ne le sont pas déjà], tenter de discuter avec le notaire [aller cracher sur la tombe d'Ezéchiél pour ce testament minable], parler avec leurs conjoints (qui les encourageront à ne pas laisser la mine de cuivre tomber entre les mains des cousins hypocrites qui affecte une grande piété mais qui sont en fait des canailles) si vous utilisez les persos prérêtés, ou faire Dieu sait quoi d'autre... S'ils ne font rien on passe directement à la scène 2.

## **Scène 1. BIS : Réunion de famille.**

Si vous utilisez les persos prérêtés, ils souhaiteront sans doute parler avec leurs conjoints pour en savoir plus sur ces cousins Thomas & David Jones. Tout ce qu'ils savent c'est qu'ils sont visiblement des personnes très pieuses, se rendant régulièrement à l'office du dimanche, donnant aux bonnes œuvres [jouant au loto avec les dames de la ligue de vertu, chantant dans la chorale de l'église, jouant au base-ball avec les orphelins de la paroisse...]. Toutefois, avec un jet de Q.I réussi, les pjs se rendent compte que les enfants Jones sont trop bien éduqués et ne veulent pas dire du mal de leur famille ! Il va falloir les convaincre (jet de Diplomatie ou Baratin) de se lâcher car la vérité est moins reluisante : escroc, voleurs, ivrognes, blasphémateurs, trainée etc...

\*Ou Teresa pour les fans des inconnus...

\*\* Psaume 127 pour les éventuels curieux.

En clair : il faut absolument récupérer la mine d'Ezechiel et ne pas la laisser entre les mains de ces desperados. Notons toutefois que les enfants Jones n'encouragent pas la

violence ou la malhonnêteté : ils vont prier pour la réussite des pjs et sont prêt à leur fournir du matériel et des vivres, mais ne feront aucune action qui puisse heurter leur morale.

## **Scène 2 : La mine qui ne paye pas de mine a mauvaise mine.**

L'attrait de l'or dévore l'homme avide

C'est la ruée, la foire aux illusions

Le flanc pelé des collines arides

Produit surtout rocaille et déception

Du monde entier, on accourt, on se presse

L'appât du gain est si fort qu'il harponne

Les citoyens de toutes les espèces(Lucky Luke : La ballade des Daltons)

Avant de partir pour la mine : le notaire informe les deux équipes d'une clause du testament : si une équipe meurt de mort violente le titre de propriété de la mine de cuivre sera vendu au plus offrant et l'argent obtenu ira aux bonnes œuvres, idem en cas d'abandon des deux parties. Après un trajet de deux heures dans la poussière et sur un chemin écrasé de soleil avec la fratrie Jones comme seule compagnie [sur le trajet : pourquoi pas une petite attaque de desperados/indiens ?] nos héros arrivent donc en vue de la mine, les PJS ont hérité de celle de l'Est et le moins qu'on puisse dire : c'est qu'elle n'augure rien de bon... Les lieux n'ont pas été exploités depuis au minimum 20 ans et tout risque de s'effondrer au moindre éternuement. Bon gré mal gré il va falloir s'installer et commencer à chercher si par hasard : il pourrait y'avoir de quoi sortir une pépite d'or dans ce cloaque. [C'est le moment de sortir le mineur fou qui continue à chercher de l'or depuis le départ d'Ezéchiel... voire une petite ballade en chariot de mine façon « Indiana Jones et le temple maudit » ou « La ballade des Dalton »] Après une exploration de la mine et quelques jours de fouille, un jet de Prospection ou de Géologie réussi (le jet en aveugle est quasi-obligatoire !) convaincra les personnages qu'à part de la pierre, la mine ne fournira strictement rien. La question qui se pose maintenant est : comment faire ? Il est bien entendu possible de découvrir une fausse pépite dans la mine. Le procédé est simple, il suffit de tirer une cartouche (de fusil de chasse) faite avec de l'or dans la roche. On peut ensuite « découvrir » une pépite. Le problème est que tirer avec un fusil de chasse dans le mur d'une mine instable, n'est pas du tout une bonne idée (ce qu'un jet de Géologie ou Q.I -6 confirmera à tout PJ). On peut aussi prendre un lingot d'or, le fondre et en faire une fausse pépite... Mais encore faut-il en trouver un, le ramener et le faire fondre sans attirer l'attention.

A noter que les deux mines communiquent par un passage étroit où un homme peut passer en rampant. Il est donc possible d'aller voir ce que fait la fratrie Jones. [Lorsque les PJS iront espionner en rampant leurs concurrents : une rencontre avec un gros rat/serpent/araignée peut être amusante (si l'un des PJS a pris une phobie d'un animal quelconque : c'est le moment), voire l'un des concurrents visiter la mine des adversaires]. Si les PJS veulent visiter l'autre mine il va falloir passer à la queue leu leu dans le petit conduit et jouer de discrétion (jet de Furtivité et/ou Camouflage) pour ne pas attirer l'attention des autres.

## **Scène 3 : Et qu'est ce qu'on fait maintenant ?**

En voilà une bonne question ! Cette partie du scénario est « open » : Il n'y a pas de solution miracle, mais gageons que les joueurs arriveront à trouver quelque chose. Déjà il y'a 99,9% de chances qu'ils aillent faire un tour de la mine adverse et c'est là que la grande illusion peut commencer ! Faites faire un jet de Prospection ou de Géologie aux joueur(s) concerné(s) derrière le paravent (ou faites-le à sa place) et TRICHEZ ! (Oui j'ai bien dit « trichez »)... Considérez que le(s) PJ(s) a fait un échec critique et informez-le que la mine de leurs opposants est beaucoup mieux que la leur ! Cela conforte l'illusion humaine que « ailleurs c'est mieux qu'ici ».

La question est comment prospecter tranquillement sans se faire déranger par la fratrie Jones ? La solution brutale n'est pas à envisager : les autres ont de quoi répliquer

(gonflez les stats si besoin est pour que les PJS soient repoussés avec perte et fracas). La fratrie ne croit ni à Dieu ni à diable mais par contre ils sont très superstitieux... Un jet de QI (modifié éventuellement par l'avantage « acuité visuelle ») réussi permet de remarquer que tous les trois ont des gris-gris indien sur leurs vêtements. La compétence Pièges peut s'avérer fort utile pour arranger des petits accidents [Le film les barbouzes est une très bonne inspiration pour jouer ses scènes] qui finiront par convaincre les Jones d'abandonner la mine maudite (aidé par un petit peu de Baratin). On peut également faire croire à un fantôme indien/mineur (jet de Comédie pour les PJs qui veulent jouer le rôle du fantôme afin d'être convaincant). Au bout de quelques jours : un nouveau jet de Prospection ou de Géologie sera accordé et si le MJ n'est pas d'humeur taquine, il pourra considérer que les PMs (personnages mineurs ;- ) se rendent compte de leur erreur et du fait que comme l'autre : cette mine ne produira que de la caillasse. Ils ont toutefois maintenant plus de latitude pour fausser la donne et réaliser ainsi le rêve du vieil Ezéchiel Jones : trouver de l'or dans sa mine !