



Recueil des scénarios proposés dans le cadre du 33^{ème} concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 11 mars au 1^{er} mai 2016, sur les points obligatoires suivants :

* Thème : **le renouveau**

* Élément imposé : **un retour en arrière**

Ce recueil comprend les scénarios suivants :

- Révélation (*Gothlied*), par Gothlied 1
- Lazarus ne répond plus (*Chroniques Galactiques*), par FaenyX 6
- Fin de règne à Castamere (*Trône de Fer / Montségur 1244*), par Ayla..... 11
- Le refrain de l'oubli (*Gothlied*), par Gothlied..... 17
- Valhermes (*Gelui Kwilgan*), par Ohtar Celebrin 23
- Il était une fois South Street Seaport (générique New York, 1930), par Mortlock 33
- Vacances, j'oublie tout (*Chill*), par FaenyX 40
- Harlem micmac (générique blaxploitation), par Xaramis 45

Révélations

Scénario pour Gothlied

par Gothlied

Ce scénario est la fin, peut-être tragique, d'un cycle. Il reprend des éléments de « Trois affaires d'honneur » et il est préférable que d'autres scénarios aient été joués, peu importe leur ordre.

Comme c'est la fin d'un cycle, il est préférable de profiter des temps morts pour clore certaines intrigues personnelles.

Dans « Trois affaires d'honneur », les héros avaient laissé partir Helloïse, une femme dont la moitié du visage est déchirée, emportant le corps de son frère qui venait d'assassiner son ex-amant.

Préambule

Cette année, l'été fut froid et pluvieux. Les héros ne s'en sont peut-être pas rendu compte, occupés qu'ils étaient à guerroyer, mais les récoltes étaient maigres. Maintenant que l'hiver va arriver un des héros (de préférence ayant écriture ou confort), se constate que les récoltes sont maigres, mais pas suffisamment pour se faire du souci où devoir se rationner.

Samain

Aujourd'hui, veille de la Toussaint, il fait froid et le temps est couvert. Les héros supervisent les préparatifs pour l'hivernage, s'ennuient fermement en pensant à l'été ou vaquent à quelque affaire personnelle. On leur annonce la venue d'une noble dame, qui demande asile. Cette dame, ils la connaissent : c'est Helloïse. Elle est accompagnée de son père, Jean le loqueteux, un vieil homme que le malheur a rendu fou et d'un gros chien. Depuis sa dernière rencontre avec les héros, Helloïse a enterré son frère et du s'occuper de son père. Le pauvre homme avait déjà l'esprit un peu faible à cause de l'âge et du discrédit sur sa famille. La seule chose qu'il ait réussi à faire avant de perdre définitivement l'esprit, c'est de dresser ce chien à la chasse afin qu'il leur ramène de quoi manger. Depuis, il s'est mis à vivre nu dans la forêt. Helloïse a peur qu'il ne passe pas l'hiver, s'il continue sa vie ainsi. Elle a eu le plus grand mal à l'amener ici et elle supplie les héros de bien vouloir les recueillir pour quelques mois.

Si les héros lui offrent l'hospitalité, elle leur explique avoir vu un chevalier errer sur leurs terres. L'information est rapidement confirmée par un serf. Celui-ci a été malmené par le chevalier errant : Mathys d'Austrasie, qui lui a sommé de porter un message. Le serf est apeuré, il ne veut pas délivrer son message, il demande grâce, supplie qu'on l'épargne avant de confier ce qu'a dit Mathys : « fils de pourceaux, amenez moi la pute borgne et son loqueteux de père que je les fasse périr sur le bûcher ! »

Gageons que les personnages ne se laissent pas parler ainsi et partent à la recherche de l'insolent, même si la nuit est tombée et qu'il commence à neiger. Ils sont accompagnés par quelques chevaliers se préparant à hiverner avec eux, dont Théodore et Odelin d'Azefor. Les héros passent la nuit à la recherche de Mathys. Ils arrivent à retrouver ses traces, mais la neige en tombant les recouvre rapidement. Quand ils pensent l'avoir perdu, ils aperçoivent un feu : une de leurs fermes a été incendiée, et les serfs tués. Des traces dans la neige sont bien visibles, mais elles sont en train d'être recouvertes.

En fonction de leurs talents, les héros pourront suivre les agissements de Mathys et de ses hommes. Ils ont pu n'incendier que quelques granges ou mettre le feu à un village entier, pendre les paysans et libérer le bétail. Le matin, à l'aube, les héros arrivent enfin à rattraper Mathys. Il considère Helloïse responsable de la mort de son oncle et la haïe profondément. A

ses yeux, tous ceux qui l'aident sont complices. Il est peu probable que les héros arrivent à s'entendre et à régler ce conflit autrement que par la violence. Malheureusement, le mal est fait.

L'Avent

Depuis la mort de Mathys, la neige a recouvert les terres des héros. Le ciel est gris, le temps est froid. La tempête se lève. Les hommes ne se plaignent pas, mais l'inaction leur pèse. Les querelles entre les guerriers sont de plus en plus nombreuses. Il y a trop de neige pour sortir. Ils se lancent des défis auxquels les héros sont conviés : ils tirent à l'arc sur les rares oiseaux ou écureuils qu'ils voient ; ils jouent aux échecs, luttent s'exercent aux armes. Il neige. Des idylles se nouent accompagnées de leur lot de jalousie et de frustration.

Normalement c'est une période où l'on fait bombance, ce qu'Odélin, le sénéchal, refuse : entre les récoltes médiocres, l'hiver rude et en avance et les fermes alentours brûlées par Mathys, il pense qu'il n'est pas indiqué de consommer trop vite les provisions. Surtout que dehors, la tempête se lève.

Chasser

Les héros peuvent vouloir aller chasser. Rester grouper ne sert à rien, chacun doit partir de son côté. Ils devront faire une épreuve d'endurance, pour savoir ce qu'ils arrivent à ramener avant qu'une tempête de neige se lève. Les talents chasse et équitation permettent d'exceller :

- une réussite légendaire permet de ramener un gibier qui n'existe pas, celui-ci hiberne ou se terre. S'en suivra un festin capable de nourrir toute la maisonnée pour une semaine, mais une semaine seulement ;
- une réussite héroïque permet de ramener un peu de gibier : faisan, lièvre. De quoi se nourrir ainsi que quelques proches, mais pas assez pour la maisonnée ;
- une réussite ordinaire et le personnage rentre bredouille et frigorifié avant que la tempête de neige ne l'emporte ;
- avec un échec, le personnage ne revient pas, il est prit dans la tempête et meurt de froid.

Théodore sort de temps en temps chasser. Malheureusement, lors d'une de ses sorties, son cheval se brise une patte. Il est pris dans la tempête, mais réussit à s'abriter dans une grotte. Il reste quelques semaines, contraint de manger son cheval pour survivre et incapable de retrouver son chemin.

Quand les héros remarquent la disparition de Théodore, la nuit est déjà tombée. Ils peuvent vouloir tenter de le retrouver, mais c'est impossible : il fait nuit et c'est la tempête ; elle a déjà recouvert toutes les traces.

Mieux vaut attendre la fin de la tempête que le vent tombe. Ceci, n'arrive qu'une semaine plus tard. Il n'y a guère d'espoir de retrouver le disparu et surtout aucune piste.

La perte de son fils affecte beaucoup Odélin. Il devient irascible, il passe sa colère sur ses subalternes, qu'il bâte comme plâtre (au risque de les tuer si les héros n'interviennent pas), pour un vol ou pour avoir gâché de la nourriture.

Saint innocents

Odélin n'est pas le seul à pleurer son fils disparu. Frédégonde sa mère, l'épouse d'Odélin, pleure, elle aussi, la mort de son fils. Ne trouvant pas de réconfort auprès de son époux, elle se confie à un des vassaux des héros, pleure sur son épaule, cherche de la compassion, du réconfort, de la tendresse et finalement s'abandonne dans les bras de son confident.

Le rôle de l'amant peut être tenu par un héros (c'est l'idéal) ou par un de leurs chevaliers. Ce rôle convient très bien à Véranius, Loris la lyre (« trois affaires d'honneur »), Chrysostome (« l'homme à tête de bouc un conte moral ») ou au bel Enguerrand (« il n'y a de plaisirs... »).

Après sa faute, Frédégonde se confie aux héros. Elle ne sait pas que faire. Elle demande leur aide ; elle culpabilise. Quelque soit la réponse apportée par les héros, Odélin apprend l'adultère de son épouse et demande qu'elle soit châtiée comme le prétend la loi, c'est-à-dire par le

bûcher. Odelin ne demande rien contre son amant : il n'a pas trahit sa parole. Il exige que justice soit faite. Ici encore, il est probable que les héros n'accèdent pas à ses désirs.

La rébellion d'Odelin

Tous ses événements : la perte de son fils, et surtout l'incapacité des héros à le sauver ; la remise en cause de son autorité envers ses subordonnés et le refus de justice pour son épouse font douter Odelin. Il se considère comme trahit par eux. Cela fonctionne mieux, si ce sont les héros eux-mêmes qui en rajoute, par exemple en étant l'amant de sa femme, en révélant eux-mêmes son adultère ou en faisant preuve de pragmatisme en ne voulant pas chercher Théodore dans une tempête de neige. Si les héros se démènent et tente d'épargner Odelin, il est possible que ce ne soit pas suffisant pour provoquer sa révolte, Il vous faut alors rajouter un affront supplémentaire.

La Chandeleur

Odelin a pris sa décision : il rejette l'autorité des héros et rentrer en rébellion. Il profite d'un léger redoux, pour prendre congé. Avant de partir, il empoisonne les réserves et incendie les écuries.

Un tiers des animaux périssent dans l'incendie qui s'en suit. De même, le tiers des hommes meurt des suites de l'empoisonnement des vivres. La fin de l'hiver est terrible, les hommes n'ont plus rien à manger. Ils se querellent pour le moindre quignon de pain. Ils tiennent en pensant à l'été et quand ils pourront se venger. Ils essayent de se nourrir en tuant les chevaux, d'abord, les plus vieux, ensuite les poulains qui risquent de ne pas voir l'été, puis ils commencent à lorgner du côté des plus beaux chevaux et des destriers les plus puissants. Pour se nourrir, Jean le loqueteux manger un livre. Si les héros ne comprennent pas qu'Odelin les a trahis, Helloïse peut les aider à comprendre. Les héros doivent ronger leur frein et préparer leur vengeance.

La sainte Walpurg

Entre temps Théodore et Odelin ne sont pas restés inactifs. Depuis que la tempête s'est calmée, Théodore est ressorti de son abri, sans cheval il a erré à pied dans la neige. Il a réussi à regagner péniblement Azefort : le château de son père. Épuisé, il a décidé d'hiverner là, plutôt que de revenir dans le château de ses suzerains.

Odelin est lui aussi retourné sur ses terres. Il y a retrouvé son fils, mais il est allé trop loin pour être pardonné par les héros. Il continue dans sa rébellion et rallie à sa cause, les vassaux des héros que les héros ont abandonnés. Pour chaque vassal que les héros ont laissé mourir ou ont abandonné, un neveu, un frère, un fils prend sa place. Si le bel Enguerrand (il n'y a de plaisir...), Chrysostome, Christian, Christophe, Bertrand (l'homme à tête de bouc, un conte moral), Veranius ou Loris la Lyre (trois affaires d'honneur) est mort ou a disparu, un parent lui ressemblant et ayant le même profil prend place dans la rébellion.

L'hiver passé, les héros se lancent à l'assaut du château d'Azefort. Ce sera probablement le jour de la sainte Walpurg.

Azefort est un château puissamment fortifié avec un large fossé, qu'enjambe un large pont en bois, sur lequel sont exposés les blasons, des quelques vassaux alentours resté fidèles aux héros. Ils sont attendus. Odelin a saboté le pont, orné des armoiries de toutes les couleurs, qui permet de rejoindre son château. Il s'effondre sous le poids des héros. C'est ensuite la curée. Si les héros sont en difficultés, Jean le loqueteux vient à leur aide ainsi que Garm, le chien, et des mercenaires frisons arborant le loup et le serpent comme emblèmes.

FIN

Ce scénario reprend deux mythes de la fin du monde : l'apocalypse selon saint Jean et le Ragnarok. C'est l'occasion de proposer une fin violente et dramatique aux joueurs.

Dans l'idéal, les joueurs comprennent lors de la scène finale que leurs personnages jouent censé être fatale. Si ce n'est pas le cas, utilisez les personnages de Jean ou d'Helloïse pour

rendre ces allusions moins transparentes. Ensuite, les joueurs peuvent accepter ce final grandiose ou pas. Libre à eux, c'est vous qui en tant que MJ décidez de mettre fin au flot des ennemis ou pas.

Personnages

Helloïse de Neustrie (cf « Trois affaires d'honneur »)

Depuis « Trois affaires d'honneur », Helloïse n'a pas changé : elle est laide, la moitié de son visage a été brûlée par le souffle d'un dragon, il lui manque un œil, une oreille, une joue.

Elle est calme, humble, cultivée et résignée.

adresse 5, endurance 4, force 3, ruse 5, sagesse 7

confort, cosmopolitisme, écriture, fourberie, héraldique, poésie, nigromance, rhétorique, soins

loyauté 3, magnanimité 3, amour (famille) 3, bravoure 1, amour (patrie, un héros, Mathias) 1, foi 1

Jean le loqueteux (sauvage 5)

Jean est vieux, maigre et roux. Il a le regard hagard et fuyant. Il ne parle pas aux humains, mais aux arbres et aux bêtes. Aux moments de panique, il sonne de la trompette. C'est le père d'Helloïse.

chasse, éloquence, lutte, soins, talent extraordinaire : seigneur des loups

adresse 3, endurance 5, force 5, ruse 3, sagesse 4

magnanimité 3, bravoure 1, loyauté 1, amour (famille, vie) 2, amour (patrie) 1

Garm (chien)

Garm est le chien d'Helloïse. C'est un molosse noir, énorme : un terre-neuve. Il n'aboie jamais.

adresse 3, endurance 6, force 6, ruse 3

chasse, équitation (Helloïse peut le chevaucher), infatigable, lutte, navigation

bravoure 3, amour (Helloïse & Jean) 3

Mathys le stryge d'Austrasie (idem Mathias le Hibou duc d'Austrasie)

Mathys est le neveu de Mathias le Hibou. Comme son oncle, c'est un homme de taille moyenne au visage allongé et aux cheveux gris. Il haït Helloïse et sa famille, qu'il considère comme responsable de la mort de son oncle, et la perte de son fief. Il est accompagné de trois cavaliers, dont un archer.

adresse 3, endurance 6, force 4, ruse 5, sagesse 4,

autorité, éloquence, équitation, héraldique, hoplomachie, richesse, tactique

bravoure 2, magnanimité 2, loyauté 2, amour : (patrie, famille) 2

Théodore d'Azefort le chevalier au marteau

Brute 5, Cheval 3, Marchand 2

Théodore est grand, fort, amical, grande gueule, violent, courageux et toujours affamé. Après que son cheval soit mort, il se déplace dans un char tiré par des boucs.

Ses armes : de sable à la rencontre de taureau d'or

adresse 2, endurance 7, force 8, ruse 4, sagesse 3

chasse, confort, éloquence, équitation, fourberie, forge, hoplomachie, lutte, talent extraordinaire (vision du présent)

un trésor merveilleux : molir : un marteau d'arme pouvant se lancer loin, juste et revenant dans la main (idem talent arc)

bravoure 4, loyauté 2, fougue 3, magnanimité 1, amour (famille, or) 2, amour (patrie) 1

Le sénéchal Odelin d'Azefort

Juge 5, Sorcier 5

Odelin est grand, maigre, borgne et sinistre. Il est fier et pragmatique. Il est sénéchal des héros : il s'occupe de leur logistique : ravitaillement, supervision des domestiques...

Ses armes : de sable au corbeau d'or.

adresse 3, endurance 6, force 5, ruse 5, sagesse 6

autorité, écriture, éloquence, fourberie, héraldique, hoplomachie, nigromance, richesse, rhétorique, talent extraordinaire (vision du présent)

honneur 4, loyauté 3, bravoure 3, amour (famille) 2, amour (savoir, patrie) 1, magnanimité 1

Lazarus ne répond plus

Scénario pour Chroniques Galactiques

par FaenyX

Voici ma proposition pour ce concours. J'en suis au point où j'ai besoin de me désencombrer l'esprit et vous livre ce scénario pas complètement "fini", au sens où il peut donner lieu à beaucoup d'improvisation et où son épilogue est très ouvert. C'est assumé. 😊

Ce scénario a été écrit pour *Chroniques Galactiques* (la déclinaison space-opera des *Chroniques Oubliées* disponible dans *Casus Belli* n°17) mais est utilisable pour tout autre jeu de ce type. Il est conçu pour une équipe de personnages aux talents variés, mais complémentaires.

L'incident

La mission Lazarus de terraformation de la planète XF209-4 n'a plus envoyé de rapport ni de bulletin de situation depuis plusieurs semaines, contrairement aux procédures en vigueur. Cette opération de transformation, bien que courante, représentait pourtant d'énormes intérêts pour le Consortium* qui l'avait organisée et financée.

[(*) afin de ne pas référer à un univers de jeu en particulier, j'ai choisi d'utiliser des termes génériques, que le MJ saura adapter au jeu choisi.]

Les PJ sont recrutés par le Consortium, en raison de leur curriculum vitae. Contactés par Jeff Geow, le directeur associé responsable des opérations de terraformation, ils se voient proposer une rémunération alléchante s'ils se rendent sur XF209-4 et trouvent la raison de cet incident (qu'on espère bénin).

La mission Lazarus

Lazarus est une mission standard de terraformation : une centaine de personnels sont missionnés, sous le commandement d'un officier. Celui-ci, le Major* Andrew Tomm, a été embauché par le Consortium au vu de son glorieux dossier militaire. Il s'est fortement investi dans Lazarus et a composé en grande partie l'équipe. Tous les membres de la mission ont passé les tests physiques et psychiques sans qu'on relève quoi que ce soit.

Durant les premiers mois, la mission s'est déroulée sous les meilleurs auspices. Une station principale a été installée à l'équateur et les colons ont commencé leur travail, consistant à modifier l'atmosphère, afin de la rendre respirable et de stabiliser la température à la surface. Le Consortium, une fois l'exploitation du minerai terminée (on estime que c'est l'affaire de quelques années seulement), compte faire de XF209-4 un lieu de villégiature, voire de résidence, pour ceux qui pourront y mettre le prix.

XF209-4

La planète XF209-4 est située dans le bras d'Orion et présente nombre de similarités avec la Terre, hormis sa taille, plus petite, et une proportion moindre d'océans. Son atmosphère et sa gravité nécessitent une période d'adaptation avant de n'être plus un handicap. Du reste, la terraformation devrait achever de rendre l'atmosphère compatible avec la vie humaine. Son sous-sol semble regorger de métaux rares, et le Consortium a jugé le retour sur investissement suffisamment intéressant pour participer à sa terraformation. Cette participation est à la fois financière et logistique. Sans privatiser la planète (ce qui est encore contraire au droit galactique en vigueur), le Consortium obtiendra en échange une exclusivité sur l'exploitation du minerai

Il n'existe a priori pas de formes de vie très évoluées sur XF209-4. On y trouve de nombreux sauriens de tailles et de régimes alimentaires variés, ainsi que nombre d'insectes. Il semble qu'aucun mammifère ne vive sur XF209-4. Hormis ses pôles, redoutablement froids et que sa couche stratosphérique ne protège pas suffisamment des rayonnements émis par le soleil XF209, la planète est composée de chaînes montagneuses dont certaines ont une forte activité volcanique, et de plaines très végétalisées.

En approche

Le Consortium confie, pour les besoins de la mission, un vaisseau de transport léger (à moins qu'ils n'en possèdent déjà un) et tout le matériel nécessaire (il s'agit surtout de matériel médical et de communication, l'armement est réduit au minimum). En arrivant en orbite autour de XF209-4, les PJ découvriront qu'aucune balise n'émet en provenance de la planète (alors que ce devrait être le cas dans toute mission de terraformation). L'atterrissage devra donc se faire « à l'ancienne », en se basant sur les coordonnées fournies par le Consortium. Celui des PJ qui pilote le vaisseau devra donc faire de son mieux pour atteindre les abords de la station principale.

La station principale

Les dômes métalliques installés dans une grande plaine herbeuse ont apparemment subi des dommages. C'est à l'intérieur que les PJ feront quelques découvertes sur ce qui a pu se passer ces derniers temps dans la station Lazarus. Tout porte à croire qu'on a méthodiquement détruit tout ce que contenaient les dômes. Les instruments scientifiques et structures (certaines n'ayant jamais été utilisées) ont été détruits, souvent victimes d'explosifs, parfois purement et simplement fracassés. C'est comme si quelque chose ou quelqu'un avait voulu réduire à néant les travaux de la mission. Il n'y a cependant aucun cadavre dans la station.

A l'écart de la station, alors qu'il est sensé être opérationnel à tout moment, le vaisseau de secours (les terraformateurs ont été débarqués ici et on ne leur a laissé qu'un vaisseau de transport destiné à une évacuation d'urgence) a été savamment détruit, visiblement par des charges explosives. Il ne reste, là aussi, rien d'utilisable parmi l'équipement du vaisseau.

Si les PJ prennent la peine d'étendre leurs fouilles aux alentours de la station, ils finiront par faire une sinistre découverte. A quelques centaines de mètres de la station principale, sous d'immenses arbres aux racines arachnéennes, se trouvent cinq tombes portant les noms de membres de la colonie. Aucune autre mention n'est visible sur les pierres noirâtres faisant office de stèles. Le mystère s'épaissit quant à ce qui a pu se produire ici.

S'ils se réfèrent à l'inventaire théorique de la station (qui a pu leur être confié par le Consortium ou peut leur être communiqué), il manque (hormis les membres de Lazarus) ici tous les appareils nécessaires à la survie (purificateurs d'eau, par exemple), les rations alimentaires et les six véhicules d'exploration et de maintenance. Destinés à transporter le matériel de terraformation sur les sites où les travaux ont lieu, ces véhicules sont des engins tout-terrain, à grande autonomie, mais incapables de vitesse importante.

La nuit a un millier d'yeux

Sous les quatre lunes orbitant autour de XF209-4, la première nuit que passeront les PJ va se montrer éprouvante. En effet, ce qui reste de la station va être attaquée par des animaux autochtones. Ces petits carnivores écailleux sont de redoutables prédateurs quand ils sont en bande, mais peuvent facilement être mis en fuite par des armes modernes. Pour violente et impressionnante qu'elle soit, leur attaque ne peut expliquer la disparition des terraformateurs. Ces animaux peuvent néanmoins faire office de fausse piste.

C'est en prolongeant leurs recherches que les PJ peuvent obtenir des indices supplémentaires. Même si elles datent de plusieurs semaines, il est possible de trouver des traces des véhicules qui ont quitté la station, dans une partie meuble de la prairie qui l'avoisine. A en croire ces traces, les transporteurs sont allés vers le sud. Ces véhicules n'ont pas la capacité de transporter tout l'effectif de la mission, cependant...

Sur la route

S'ils décident de suivre la piste, les PJ n'ont guère d'autre choix que de prendre leur courage à deux mains et de se lancer dans une grande randonnée en terre inconnue. C'est une longue marche qui les attend, sur une planète inconnue. XF209-4 présente quelques dangers, sous ses dehors de planète vierge :

- une meute des carnivores précédemment rencontrés prend les PJ en chasse et semble utiliser une stratégie évoluée pour les acculer dans une gorge où ils seront à leur merci
- la vallée que traversent les PJ est particulièrement instable : des failles s'ouvrent aléatoirement dans le sol rocheux, menaçant les marcheurs d'une chute pouvant être mortelle.

Le MJ peut, bien entendu, improviser moult événements : XF209-4 regorge probablement de dangers qui n'ont été répertoriés nulle part ailleurs.

Les évadés

Étonnamment, la route des PJ va croiser celle d'une dizaine d'hommes et de femmes, visiblement mal en point après avoir parcouru une longue distance et subi quelques péripéties (certains d'entre eux sont blessés). Épuisés, confus, les nouveaux venus (dont certains sont armés) seront d'abord méfiants vis-à-vis des PJ, avant de comprendre la raison de leur venue.

Évidemment, selon la conduite des PJ, il convient d'adapter cette rencontre : s'ils tardent à quitter la station, par exemple, les fuyards finiront par l'atteindre et c'est là qu'aura lieu cette confrontation.

Menés par un certain Paulus Cornell (qui faisait officiellement partie de la mission Lazarus, en tant que xénobiologiste), les fugitifs pourront expliquer ce qui s'est passé (le MJ pourra rendre leurs témoignages confus, voire parfois contradictoires) :

Après quelques mois de travaux de terraformation, le Major a réuni tous les membres de la mission pour leur exposer son but véritable : installer sur XF209-4 une colonie libre et indépendante, oubliée de tous. La majeure partie de l'équipe s'est ralliée à son projet, et seuls quelques opposants se sont dressés devant lui. Selon la version « officielle » (c'est-à-dire celle du Major), ils ont tenté de reprendre le contrôle de la colonie les armes à la main, mais ont laissé la vie dans leur tentative. Certains pensent que les hommes de main du Major les ont purement et simplement exécutés.

Une fois l'autorité du Major assise, les membres de la colonie ont quitté la station principale, emportant tout le matériel nécessaire et détruisant le reste. Leur objectif était une vallée située à trois jours de marche, où tous les éléments semblaient réunis pour un nouveau départ. Selon les protocoles en vigueur, sans nouvelles de la part des terraformateurs, le Consortium allait envoyer une mission de secours (dont le compte-rendu déterminerait la suite des événements) : il ne restait plus qu'à l'attendre.

D'abord séduits par l'idée du Major, Cornell et ceux qui l'accompagnent ont participé activement à l'aventure, avant de peu à peu déchanter : ce qui devait être un nouvel Eden virait au cauchemar, le Major et ses proches régnaient par la force, tandis que la nature de XF209-4 était plus hostile qu'espéré.

Et maintenant, c'est aux PJ de décider de ce qu'ils vont faire. Rendre compte au Consortium de la situation et repartir ? Tenter de rencontrer les mutins ?

Le minimum syndical

Si les PJ choisissent de repartir de XF209-4, en emmenant avec eux la bande menée par Cornell, ils auront rempli leur mission, certes. Le Consortium fera dans ce cas appel aux autorités militaires pour reprendre le contrôle de Lazarus, sans faire de détails : le Major et ceux qui l'ont suivi seront « neutralisés » et une nouvelle équipe sera envoyée pour terminer la terraformation de la planète. Ayant signé une clause de confidentialité, les PJ ne pourront rien

dire ou faire de plus : rémunérés grassement pour leur intervention, ils pourront repartir vers de nouvelles aventures, si leur conscience ne les taraude pas trop...

Les mutinés

Afin d'avoir une vision globale de la situation, les PJ peuvent choisir de rejoindre la nouvelle colonie. Ils peuvent être guidés par Cornell, si nécessaire, et obtenir de sa part quelques indications sur la façon dont elle est installée. Le petit village logé au creux d'une vallée est en cours de construction, mais dispose déjà de fortifications et est gardé par ceux qui assurent la sécurité de Lazarus (des proches du Major). Assemblage hétéroclite de matériaux naturels et d'équipements récupérés de la mission, le village regorge d'activité : il y a beaucoup à faire, et la plupart des mutins sont épuisés, bien qu'encore portés par l'utopie qui les guida.

Si les PJ choisissent d'entrer dans le village à visage découvert, ils seront, une fois désarmés, amenés au Major (voir plus loin).

Tenter de s'infiltrer dans le village est plus difficile, mais pas impossible : les gardes sont peu nombreux et les villageois ont tant à faire qu'il est aisé d'échapper à leur attention. Avec beaucoup de discrétion et d'opiniâtreté, il est donc possible d'arriver jusqu'au Major : le rapport de forces est alors différent lors de la rencontre.

Le Major Tomm

Occupé à diriger l'immense chantier que représente son utopie, le Major ne sera pas surpris de l'arrivée des PJ. Qu'il soit en position de force ou sous la menace des PJ, il reconnaîtra les faits : la mutinerie de la mission Lazarus est son idée. Cet homme charismatique, mais que l'on sent abîmé par la vie, exposera sans se faire prier son but et ses motivations aux PJ.

Pour justifier son action, le Major expliquera son passé aux PJ. Il a participé à de nombreux conflits, çà et là dans la galaxie, guidé par ce qu'il pensait être son devoir. Sans nécessairement être couvert de médailles, il fut un officier estimé de ses hommes et de ses supérieurs, jusqu'au débarquement sur Elysia (ce nom peut évoquer quelque chose aux mieux informés des PJ). Envoyé ce jour-là pour mater la révolte d'une colonie minière, le bataillon du Major reçut l'ordre de liquider les mutins. Hommes, femmes et enfants furent massacrés sur l'ordre de généraux restés sur Terre, au nom de la raison d'état (le soulèvement ayant entraîné une flambée des prix des minerais rares et menaçant l'équilibre économique de tout un secteur).

En quittant la colonie d'Elysia, le Major n'était plus le même homme. Il demanda peu après à quitter l'armée, ce qui lui fut accordé au vu de ses états de service. Après plusieurs années de retraite, il mit au point son ultime utopie : un nouveau monde.

On peut rêver

Le Major est conscient de la situation délicate dans laquelle il se trouve. S'il a prévu l'arrivée des PJ (il connaît l'enjeu économique de la mission Lazarus et les procédures appliquées en pareil cas), il espère retourner la situation en sa faveur. Pour cela, il compte se faire des alliés des PJ, afin que ces derniers lui permettent de parachever son plan. Supportant mal l'accusation de mutinerie (il a fait passer des hommes par les armes pour cela, dans une autre vie), le Major n'hésitera pas à exposer les vraies raisons de son acte, ajoutant qu'il parle au nom de toute la mission, ou presque.

S'il tombe sur des PJ compréhensifs, voire même adhérent à son idée, il leur demandera de présenter au Consortium un rapport selon lequel la mission Lazarus a été décimée et que la planète ne semble pas habitable. Libre à eux d'étayer ce rapport par des éléments tangibles, il leur faut être suffisamment alarmistes pour que le Consortium renonce à l'exploitation de XF209-4. De même, le risque qu'ils doivent mettre en avant doit largement dépasser le bénéfice espéré : la présence d'une forte radioactivité, par exemple, peut être un bon exemple de pareil danger. Avec son raisonnement, le Major espère qu'on oubliera jusqu'à l'existence de XF209-4 et de Lazarus.

Il est également permis de douter des véritables intentions du Major. Et s'il tentait, par cette manœuvre, de doubler le Consortium afin de livrer les précieuses ressources de XF209-4 ? Un MJ désireux de complexifier l'intrigue pourrait utiliser ce ressort pour faire douter les PJ, à tort ou à raison.

Le dilemme

En fin de scénario, les options dont disposent les PJ sont multiples et leurs conséquences le sont tout autant. S'ils tiennent à remplir le contrat passé avec le Consortium, il va leur falloir quitter XF209-4 pour aller rendre compte de la situation. Devant les intérêts économiques en jeu, le Consortium fera appel à des forces armées pour mater la mutinerie dont s'est rendue coupable la mission Lazarus.

Ils peuvent également choisir le camp du Major et de sa douce utopie d'un nouvel Eden. Cependant, c'est sans compter le Consortium, pour qui XF209-4 représenterait un terrible manque à gagner. A moins de persuader les cols blancs qui attendent un retour sur investissement qu'un danger (quel qu'il soit) rend la mission caduque, ils s'exposent à de sévères sanctions.

D'autres issues sont envisageables, selon l'investissement et l'imagination dont feront preuve les PJ. Ils peuvent, par exemple, tenter de reprendre le contrôle de la mission Lazarus, en « neutralisant » le Major Tomm et sa garde rapprochée, ou décider d'adhérer aux idées prônées par les mutins et attendre de pied ferme la prochaine mission de sauvetage (qui pourrait ne jamais arriver, d'ailleurs). Rien n'est totalement impossible, et c'est sans compter les secrets de XF209-4.

Fin de règne à Castamere

Scénario pour l'univers du Trône de Fer et les règles de Montségur 1244

par Ayla

Forteresse de Castamere, an 261 après la Conquête

Résumé

La révolte des Reyne et des Tarbeck est violemment réprimée par le jeune Tywin Lannister. Retranchés dans la forteresse souterraine de Castamere, les Reyne, plus de trois cents hommes, femmes et enfants, sont voués à un destin tragique.

Les personnages ne survivront pas. Ce scénario propose d'explorer ce qui a pu se dire et se passer durant les derniers jours de la maison Reyne.

Chronologie :

Acte I : Partie au secours de la maison Tarbeck attaquée par les forces Lannister, l'ost Reyne revient, en déroute, se réfugier à Castamere.

Acte II : Trois jours plus tard, l'armée Lannister arrive et bloque les issues. Les Reyne se sont retranchés dans les galeries souterraines.

Acte III : Ser Tywin Lannister a fait détourner un ruisseau qui inonde peu à peu les galeries.

Acte IV : L'eau atteint les pièces principales. Scènes de panique.

Épilogue : Derniers instants.

Acte I : L'armée Reyne se réfugie à Castamere

Défaite malgré sa vaillance, l'ost Reyne bat en retraite et se réfugie à Castamere. Seul un sur deux revient des combats. Lord Roger, surnommé le Lion Rouge, est gravement blessé. Affaibli par la perte de sang, il est incapable de diriger. Ser Reynard prend le commandement.

Consigne : La personne qui incarne ser Reynard décrit Castamere aux autres.

Acte II : Arrivée de l'armée Lannister, les Reyne se sont réfugiés dans les galeries souterraines.

Conscient de ne pas avoir les forces suffisantes pour défendre le château extérieur, ser Reynard a mis à l'abri ses gens dans les galeries souterraines faciles à défendre et où les vivres sont abondants.

Trois jours après le retour de l'ost Reyne, les forces Lannister arrivent à Castamere. Ser Tywin fait bloquer toutes les issues : éboulements de pierre et de terre, la mine est désormais murée.

Consigne : une scène (au moins) doit être dévolue à la détermination des termes de la reddition qui seront transmis à ser Tywin Lannister.

Acte III : Ser Tywin a fait détourner un ruisseau qui inonde peu à peu les galeries.

Aucune réponse aux termes proposés n'est faite. Ser Tywin emploie ses ingénieurs à détourner un ruisseau qui alimente un lac proche du château et à diriger son cours vers l'entrée de la mine la plus proche. L'eau ruisselle, son niveau monte. Les assiégés prennent peu à peu conscience de ce qui les attend.

Acte IV : L'eau atteint les pièces principales

Il n'y a plus d'espoir. Des scènes de panique sont totalement hors de contrôle. Ce n'est qu'une question de temps. De peu de temps.

Épilogue : C'est la fin.

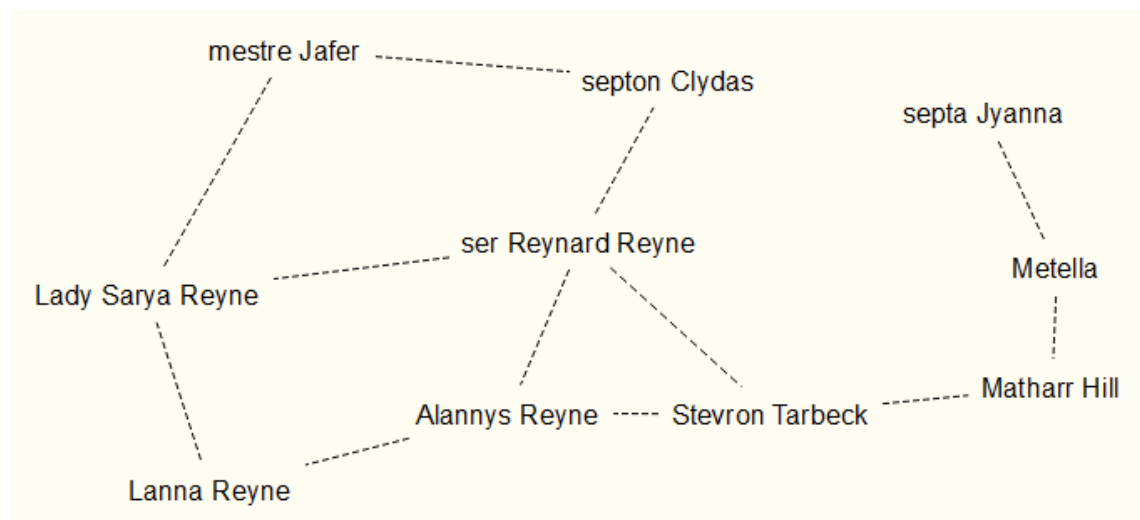
Consigne : Chacun à son tour, chaque participant décrit rapidement les derniers instants de son personnage, ses dernières pensées. On fait autant de tours de parole qu'il y a de personnages encore en vie.

Éléments de scènes :

la douce chaleur du soleil	le rire d'une femme
le goût métallique du sang	un Lannister paie toujours ses dettes
un râle d'agonie	Qui est-il pour que je m'incline ?
un enfant qui appelle sa mère	Une porte qui se ferme
une obscurité oppressante	des armes abandonnées
le poids de la pierre sur vos épaules	des vivres appétissants
un être cher qui s'éteint	une démarche titubante
une prunelle qui s'écarquille de peur	un visage qui reflète le désespoir
une foule en panique	un passé qui refait surface
la puanteur de la mort	le Guerrier incarné
le son d'une goutte d'eau dans une flaque	la Jouvencelle incarnée
l'écho d'un ruissellement souterrain	l'Aïeule incarnée
un silence de mort	la Mère incarnée
l'écho d'une joie passée	le Père incarné
un sourire serein	

Personnages

Schéma des relations entre personnages



ser Reynard Reyne

Frère cadet de lord Roger Reyne et beau-frère de Lady Sarya Reyne. Père d'Alannys Reyne.

- Pourquoi n'avez-vous pas accompagné Lord Reyne lorsqu'il a volé au secours de la maison Tarbeck ?
- Quel est votre rêve secret ?
- Quel était le sujet de votre dernière dispute avec septon Clydas ?

Lady Sarya Reyne

Née Farman. Épouse de Lord Roger Reyne. Belle-sœur de ser Reynard. Mère de Lanna Reyne.

- Que reprochez-vous à ser Reynard ?
- Dans quelle situation délicate mestre Jafer vous-a-t-il un jour surprise ?
- Pourquoi avez-vous conseillé à votre mari de se rebeller contre Lord Lannister ?

Lanna Reyne

Fille de Lord Roger et Lady Sarya Reyne. Nièce de ser Reynard, cousine d'Alannys Reyne.

- Pourquoi avez-vous toujours jaloué votre cousine Alannys ?
- Un jour, un troubadour a écrit une chanson à votre sujet : de quoi parlait-elle ?
- Vous avez cédé à ses avances : qui était-il ?

Alannys Reyne

Fille de ser Reynard. Fiancée à Stevron Tarbeck.

- Quelle est la vraie raison de vos fiançailles avec Stevron Tarbeck ?
- Quelle est votre sentiment sur les relations de votre maison avec la maison Lannister ?
- Quelle est votre plus grande réussite ?

Stevron Tarbeck

Ecuyer de ser Reynard Reyne. Fiancé à Alannys Reyne.

- Que cachez-vous à ser Reynard ?
- Vous êtes le dernier homme Tarbeck en vie : comment vivez-vous cette situation ?
- Pourquoi ne voulez-vous pas vraiment devenir chevalier ?

Mestre Jafer

Mestre de la maison Reyne

- Qu'est-ce qui vous a contraint à devenir mestre ?
- Qu'aurait-il suffi à cette rébellion pour réussir ?
- Pourquoi n'avez-vous jamais vraiment aimé Castamere ?

Septon Clydas

Septon de la maison Reyne

- Qu'est-ce qui vous a rapproché de mestre Jafer ?
- Que faisiez-vous avant de devenir septon ?
- Quel est votre plus grand regret ?

Septa Jyanna

Septa de la maison Reyne

- Metella vous a demandé de garder un secret : lequel ?
- Quelle est votre plus grande peur ?

- Pourquoi admirez-vous mestre Jafer ?

Matharr Hill

Homme d'armes au service de la maison Reyne

- Qui est votre père ?
- Qu'est-ce qui vous hantera à jamais ?
- Depuis quand êtes-vous amoureux de Stevron Tarbeck ?

Metella

Guérisseuse

- Qui avez-vous aidé à avorter ?
- De quoi cherchez-vous à protéger Matharr Hill ?
- Qui vous a appris à soigner ?

Fiches de Contexte

Maison Lannister

En 235, Ellyn Reyne épousa ser Tion Lannister, fils aîné de lord Gerold Lannister « le Doré ».

Lord Gerold, veuf, malade, se désintéressait de la gouvernance de ses terres.

Ellyn devint dame de Castral Roc. Sa cour était brillante, de nombreux artistes se pressaient dans la forteresse du Roc. Elle offrit de nombreuses faveurs à ses frères ser Roger et ser Reynard ainsi qu'aux autres membres de leur maison.

Ser Tion Lannister mourut lors de la troisième Rébellion Feunoyr, en 236, lorsque l'ost Lannister soutint celle du roi Aegon V. Ce décès raviva la volonté de lord Gerold qui voulut préparer son fils Tytos à sa succession. Les Reyne quittèrent Castral Roc pour Castamere. L'influence de Lady Ellyn diminua. Lord Gerold se débarrassa de lady Ellyn lorsqu'il s'avéra qu'elle avait tenté de coucher avec ser Tytos pour le détourner de son épouse (et le convaincre de l'épouser). Lord Gerold maria Ellyn à Lord Walderan Tarbeck.

A la mort de lord Gerold, Tytos prit les rênes de la maison Lannister. Mais il s'avéra beaucoup moins capable que son père. Jovial, voyant toujours le bon dans les autres, miséricordieux, il devint vite la risée de ses vassaux.

Son fils Tywin le méprisait pour cela. Son opposition farouche, à seulement 10 ans, au mariage entre Genna Lannister et un fils cadet de lord Walder Frey, démontrait déjà une fermeté autrement différente de celle de son père.

La maison Lannister déclina par son incurie.

Rébellion des Reyne

La maison Reyne tire sa puissance et sa richesse de ses mines d'or.

En 235, Ellyn Reyne épousa ser Tion Lannister, fils aîné de lord Gerold Lannister. Lorsque lord Gerold déclina, elle devint dans les faits dame de Castral Roc. Elle favorisa grandement ses frères ser Roger et ser Reynard ainsi que leur parentèle. A la mort de ser Tion en 236, Lord Gerold se reprit et l'influence de Lady Ellyn diminua. Lord Gerold voulut l'éloigner lorsqu'il s'avéra qu'elle avait tenté de coucher avec ser Tytos, héritier de lord Gerold, pour le convaincre de l'épouser. Il lui fit épouser lord Walderan Tarbeck, une maison respectable mais ruinée.

Lorsque lord Gerold mourut, lord Tytos s'avéra un seigneur faible. Jovial, voyant toujours le bon dans les autres, miséricordieux, il devint vite la risée de ses vassaux.

La maison Reyne prospéra grâce au déclin des Lannister. Lord Roger était connu pour son habileté avec les armes, Reynard pour être rusé.

Les Tarbeck prospérèrent sous la direction de Lady Ellyn.

Lorsque ser Tywin Lannister, fils aîné de lord Tytos, exigea le remboursement des dettes dues à sa Maison, Lord Reyne éclata de rire.

Lord Tarbeck, lui, se rendit à Castral Roc, pour protester. Ser Tywin le fit emprisonner. En représailles, Lady Tarbeck fit emprisonner deux Lannister, dont un cousin de ser Tywin.

Lord Tytos ordonna de libérer lord Tarbeck et lui présenta même ses excuses.

L'échange des otages eut lieu à Castamere où une fête somptueuse fut donnée à cette occasion par lord Reyne.

Fin 261, ser Tywin convoqua les lords Reyne et Tarbeck à Castral Roc pour y répondre de leurs crimes. Les deux maisons refusèrent.

Menée par ser Tywin, l'ost Lannister frappa Château Tarbeck en premier. A leur approche, Lady Tarbeck appela à l'aide ses frères. Mais lorsque les secours Reyne arrivèrent, le château était détruit, Lady Ellyn morte ainsi que tout homme portant le nom ou les couleurs de la maison Tarbeck.

A trois contre un, les Reyne se battirent vaillamment mais durent battre en retraite, Lord Roger étant gravement blessé. Ils se replièrent à Castamere.

Castamere

Les Reyne tirent leur puissance de leurs filons d'or et d'argent. Pour protéger ceux-ci, ils construisirent à leur entrée des remparts protégés d'une porte en bardée de fer flanquée de deux tours. Ils creusèrent de plus en plus profond. Lorsque les filons s'épuisèrent, ils aménagèrent la mine en des salles confortables, des chambres, un dédale de tunnels ainsi qu'une immense salle de bal. L'extérieur ne paie pas de mine mais 90 % du château est souterrain.

Rappels des règles

Ce scénario utilise les règles de *Montségur 1244*.

L'histoire est séparée en quatre actes et un épilogue.

Préparation

En amont de la partie

Imprimer les descriptions des personnages et découpez-les de manière à pouvoir les distribuer aux participants.

Faites de même pour les fiches de contexte (3 exemplaires nécessaires pour celle sur la Rébellion des Reyne et 2 pour celle de la Maison Lannister).

Écrivez les éléments de scène sur des petits papiers ou des petits cartons.

Jour de la partie

Expliquez les règles de jeu.

Chaque participant lit les différents personnages proposés.

Chacun choisit un personnage. Les personnages restants sont répartis jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. La personne qui incarne ser Reynard reçoit une des fiches sur Castamere, la rébellion des Reyne et la Maison Lannister.

Celles qui incarnent Lady Sarya Reyne et mestre Jafer reçoivent un exemplaire de la fiche sur la Rébellion des Reyne.

Celle qui incarne Stevron Tarbeck reçoit la fiche sur la Maison Lannister.

Actes

Au début de chaque acte, quelqu'un lit le texte explicatif correspondant.

Scènes

Pour chaque acte, chaque participant est le narrateur d'une scène à tour de rôle.

Pour cela, il décrit le lieu, les personnages participants et le thème ou enjeu de la scène.

Une autre personne peut prendre la main et devenir narratrice en utilisant un élément de scène approprié.

Chaque participant incarne son personnage jusqu'à résolution de la scène.

La narratrice doit veiller à maintenir le rythme de la scène. N'hésitez pas à l'accélérer si cela stagne ou à ralentir si on s'emballe.

Il est tout à fait possible de situer des scènes dans le passé sous forme de souvenirs, mais cela doit avoir un lien avec la situation présente ou l'enjeu de la scène concernée.

Les questions des fiches de personnages fournissent des éléments à intégrer, des thèmes à aborder, des secrets à révéler, qui concourent à la tension dramatique.

Éléments de scène

Au début de la partie, chaque participant pioche un élément de scène.

Chaque fois qu'un élément de scène est joué, on en pioche un nouveau. La défausse devient la nouvelle pioche.

Personnages

Chaque fiche de personnage comporte trois questions. Celles-ci visent à approfondir le personnage ainsi qu'à donner du grain à moudre pour l'interpréter. A la fin de la partie, chaque question devra avoir été répondue.

Pour plus d'informations sur Montségur 1244

<http://www.ecuries-augias.com/site-ecuries-augias/jeux-invito/47-montsegur.html>

Le refrain de l'oubli

Scénario pour Gothlied

par Gothlied

Résumé

Dans ce scénario, les héros rencontrent et aiment Lorelei la fille d'un seigneur brigand qu'ils tuent. Le seuil empêchant toute romance, les héros confectionnent une lyre magique faisant oublier certains souvenirs quand on en joue. Le sortilège fonctionne mais se retournent contre ses créateurs qui détruisent la lyre.

Déroulement de l'intrigue

Les personnages étant victime d'oubli, le scénario ne se déroule pas de manière chronologique. L'ordre des scènes est mélangé. Ce faisant, il est possible de créer un paradoxe ; ce n'est pas une erreur, c'est la mémoire des héros qui leur joue des tours. Les scènes étant clairement découpées, il est conseillé d'utiliser une gimmick afin de marquer la séparation entre les scènes (vous pouvez utiliser un son, quelques notes de musique, éteindre la lumière ou croiser les mains et dire « noir »). N'hésitez pas à utiliser ce gimmick pour mettre fin à des discussions oiseuses ou mettre fin à une scène qui sort trop du cadre.

Mise en garde

Ce scénario est très dirigiste par sa forme, il est possible que les joueurs se buttent et refusent de rentrer dedans. Vous connaissez vos joueurs, si vous pensez qu'ils refuseront de « rentrer dans le scénario », ne le jouez pas ; si vous pensez qu'ils résisteront un peu un peu, jouez la scène d'introduction alternative. Quoi qu'il en soit certains éléments de ces scénarios sont libres, afin que vous puissiez l'adapter aux attentes et aux envies de vos joueurs. Si vous ne savez pas comment l'adapter ou quel ressort utiliser, fiez-vous à leurs vertus.

La lyre oubliée

La Lyre oubliée est un luth merveilleux. Celui qui en joue peut faire oublier certains souvenirs à son auditoire. Cet objet est la source de l'oubli des héros. Ils le créent ou l'ont créé lors de ce scénario. Il est composé d'un crâne de baleine d'un orque plus précisément, comme caisse de résonance ; d'un massacre de cerf, comme manches, de neuf cordes vocales de cygne, comme corde et il est recouvert d'or rouge extrait d'un volcan.

Personnages

Protagonistes

Le groupe de héros utilisent certains talents, dans cette histoire, si aucun des personnages n'en disposent, vous devez donc inclure un de leur proche ou un de leur vassaux dans cette histoire :

- Poésie : vous pouvez utiliser Hugo la Lyre de « Trois affaires d'honneur » ;
- Navigation : vous pouvez utiliser Dame Vervandi ou la belle Nona de « De fil en aiguille »
- Nigromance : vous pouvez utiliser Dame Vervandi de « De fil en aiguille », Helloïse de Neustrie de « Trois affaire d'honneur » et « révélations » ou Odelin d'Azefort de « Révélations » ;
- Chasse, archerie et équitation : sur ce point, il y a de nombreux candidats parmi les vassaux des héros. Vous pouvez utiliser Veranius de « Trois affaires d'honneur » ;

- Confort et forge, mais pour cela des personnages sans envergure ni nom peuvent faire l'affaire.

Le poète

Il est préférable que ce rôle soit tenu par un héros, afin d'impliquer les joueurs. Ce personnage entend parler de Lorelei et touché par sa réputation, il part « l'affronter » musicalement. Pour quelle raison, cela dépend du personnage :

- s'il a de l'honneur, c'est par vanité, pour prouver qu'il est meilleur musicien qu'elle
- s'il a amour (art), il veut l'entendre jouer
- s'il a amour (vie), il est séduit par la réputation de Lorelei et désire la conquérir.

Il est possible de confier ce rôle à deux personnages, un qui défie Lorelei et un qui désire la séduire ; surtout si personne n'a le talent Poésie ou si celui-ci n'a pas de score élevé en honneur, amour (art) ou amour (vie).

Antagonistes

Katz seigneur de saint Goarshausen

Katz est un Hun, bâtard d'un prince hun et d'une otage franque, il fréquente Haagen à la cour d'Etzel et l'accompagne dans sa fuite. En récompense, Haagen, lui permet de devenir seigneur de saint Goarshausen, une ville sur un passage particulièrement accidenté du Rhin. Katz est un seigneur brigand cupide qui n'a d'amour que pour sa fille. Il profite de la position de sa ville pour faire échouer des bateaux et les piller. Il utilise sa fille pour déconcentrer les marins, les faire s'échouer sur les dangers du fleuve et piller les épaves.

Noble 5, Bâtard 2, Sorcier 2, Marin 1

Blason : parti d'or au léopard lionné de gueule armé et langué d'azur et d'azur chargé d'un chevron d'or et de trois fleur de lys de même

adresse 3, endurance 5, force 7, ruse 5, sagesse 5

autorité, équitation, fourberie, héraldique, hoplomachie, navigation, nigromance, rhétorique, richesse, tactique

amour (or, famille) 4, bravoure 3, honneur 2, magnanimité 1, loyauté 1, amour (Burgondes) 1, amour (Huns) 0



Lorelei

Lorelei est la fille de Katz, c'est une jeune fille amoureuse des arts. Pour le reste de son comportement, adaptez-le en fonction de vos joueurs.

Elle peut être joyeuse, séductrice, hautaine, loyale...

Il faut que les joueurs aient envie de la défier dans un premier temps puis de la secourir

NB : s'il est préférable que les héros veuillent l'aider, il est aussi important qu'ils obtiennent son pardon et qu'elle ne demande pas vengeance aux suzerains de son père : les Burgondes

Musicien 5, Veneur 3, Marin 2

adresse 8, endurance 4, force 4, ruse 5, sagesse 4

archerie, charme, chasse, cosmopolitisme, éloquence, équitation, fourberie, navigation, poésie, rhétorique

magnanimité 3, amour (art) 3, amour (famille) 2, bravoure 1, loyauté 1, honneur 1, amour (chasse, vie, or, chevaux, Huns) 1

Anguelrude

Anguelrude est une belle femme sans âge, d'une beauté androgyne, très svelte, très grande et très fine aux cheveux très blonds, presque blancs et très long, bien plus bas que les reins.

Cela fait peut être beaucoup de superlatifs, mais c'est normal, Anguelrude n'est pas une femme comme les autres, c'est une sirène ayant à la place des jambes un très long corps anguilliforme capable de prendre un homme dans ses anneaux.

C'est elle qui fait inonder la Norique pour récupérer la lyre oubliée. Pourquoi fait-elle cela ? Qui est-elle vraiment ? Ce n'est pas l'objet de ce scénario. Pour obtenir les réponses à ces questions, il va falloir continuer le voyage le long du Danube jusqu'en Transylvanie.

Les géants

Décébale

Brut 5, Sorcier 3, Marin 1
adresse 1, endurance 5, force 10, ruse 4, sagesse 4
chasse, éloquence, fourberie, hoplomachie, navigation, lutte, richesse, nigromance
un trésor merveilleux
bravoure 4, amour (or) 3, amour (famille) 2, loyauté 2, magnanimité 1, amour (patrie) 1, honneur 1

Burébista

Brut 5, Armée 3, Marin 1
adresse 2, endurance 5, force 10, ruse 4, sagesse 3
archerie, chasse, éloquence, équitation, hoplomachie, navigation, lutte, tactique
un trésor merveilleux
bravoure 4, amour (famille) 2, loyauté 2, amour (or) 2, magnanimité 1, amour (patrie, vie) 1, fougue 1

Les animaux

Le cerf blanc

C'est un magnifique cerf blanc, avec des bois de douze cors
Agilité 4, Endurance 6, Force 5, ruse 2
chasse, équitation, lutte
aucune vertu

La baleine

C'est un bel animal, grand et Vorace, blanc et noir comme une pie. De nos jours, le terme d'orque ou d'épaulard serait plus précis que baleine.

adresse 3, endurance 5, force 7, ruse 2
aquatique, hoplomachie, lutte
bravoure 3

Les silures

Les silures sont d'immenses poissons-chats de la taille d'un homme.
adresse 1, endurance 4, force 4, ruse 1
aquatique, lutte

Précision sur les combats aquatiques

Si un héros doit combattre dans l'eau ou sur l'eau, il ne peut pas exceller s'il n'a pas le talent navigation (ou aquatique). S'il est totalement immergé, à moins qu'il ne dispose du talent aquatique, il doit tenir tous les tours afin de ne pas se noyer ; comme son adversaire disposait du talent aura.

Ordre des scènes

Les scènes se jouent dans l'ordre dans lequel elles viennent à l'esprit des personnages, c'est-à-dire dans l'ordre où elles sont présentées. Elles sont cependant numérotées dans l'ordre chronologique.

14 - Introduction

Les joueurs incarnent pour cette scène uniquement, de simples pêcheurs.

Ils vivent à côté du fleuve (on ne précise pas si c'est le Rhin ou le Danube).

Alors qu'ils pêchent l'anguille, par une nuit de pleine lune, une tempête se lève.

Ils se mettent à l'abri. La tempête calmée, ils croisent un navire en détresse, qu'ils sauvent. Dedans les passagers sont à moitié noyés. Le premier qui les fouille trouve un blason qu'il

n'identifie pas. Il s'agit du blason son personnage habituel. Celui-ci le regarde hébété, il tient entre ses mains un massacre de cerf plaqué d'or rouge. Il est totalement, le héros demande aux personnages où il est, qu'est-ce qu'il s'est passé.

---- Noir ----

14 - Introduction alternative

Les héros se réveillent sont dans un bateau sans gouvernail, ni voile prit dans le violent courant d'un fleuve en cru. Ils échouent brutalement. Un de leur vassaux (Chrysostome s'il est vivant) est présent; il tient un massacre de cerf plaqué d'or rouge à la main.

« Que faisons-nous ici ? Que s'est-il passé ? Je ne me souviens de rien. Et vous ? ». Évidemment, les héros ne se souviennent de rien, jusqu'à ce que Chrysostome demande

« Attendez, je crois me souvenir de... »

2 – Duel musical

Les personnages sont sur le fleuve, dans un bel esquif aux voiles ornées des armes des héros. Sur la rive gauche se trouve un rocher, enfin plutôt une petite montagne. Le Poète est impatient, c'est l'endroit qu'il cherchait. Une belle voix se fait entendre attirant l'attention de tous. C'est le moment que le Poète attendait. Il engage un duel musical. S'il perd, tout le bateau est subjugué par le chant et s'éventre sur des hauts fonds. S'il gagne, le bateau est attaqué, la voile prend feu. Si le Poète est un PNJ, il perd.

9 – La plaine inondée

Les héros dans un robuste navire de guerre. Dans une vaste étendu d'eau, qui ressemblerait à un lac de montagne vu le paysage, L'eau est calme, mais de temps en temps ils voient flotter un corps ; ils voient la cime de certains arbres dépasser des eaux et au loin, ils entendent une cloche qui sonne. S'ils s'approchent, ils voient le haut d'une église ou d'un cloître dépasser de l'eau.

3 – L'assaut

Katz se lance à l'attaque du bateau des héros. Il meurt dans l'assaut. Cette scène commence là où s'était arrêté le Duel musical.

4 – Le cerf blanc

Changement total de décor, les héros sont en forêt, an habit de chassent un cerf blanc; un douze-cors.

NB : cette scène peut être réservée à un seul personnage. En effet, les scènes : « le cerf blanc », « la chasse à la baleine », « la préparation du corps » et « le dernier chant du cygne » peuvent avoir lieu en même temps. Vous pouvez donc confier chaque scène simplement à un ou deux héros. Pour cette scène, le (ou les) personnage choisi devrait avoir les talents chasse et équitation. S'ils ne les a pas, il accompagne un de ses alliés ou vassaux et c'est l'occasion rêvé d'approfondir leur relation.

10 – Ceux pour qui sonne le glas

Cette scène suit immédiatement la plaine inondée. Les héros sont arrivés à l'église, dont le clocher sort de l'eau. Les corps de moines ont été attachés aux cloches du carillon. D'immense silures tentent de les manger et sautent pour attraper qui un bras, qui une jambe. Se faisant, ils précipitent les corps contre les clochent et les font sonner.

4 – La chasse à la baleine

Nouveau décor : le héros est dans un esquif petit et maniable. Il est sur une mer calme. Au loin il voit un étrange voile triangulaire noire qui se rapproche rapidement, beaucoup trop rapidement par rapport au moment. Au bout d'un moment le héros comprend qu'il s'agit d'une

baleine blanche et noire comme une pie, qui s'attaque à un morceau de viande attaché à l'esquif du héros. Le combat s'en suit.

NB : cf. la note concernant « le cerf blanc », les talents nécessaires ici sont navigation et hoplomachie. Si personne ne dispose de navigation et que ce rôle est dévolu à dame Vervandi ou la belle Nona, cette scène peut commencer comme une romance entre la belle navigatrice et le héros.

1 - Lorelei

Chez les héros, Le poète entend vanter les qualités de Lorelei. Si c'est un PNJ, il fait tout pour convaincre les héros de l'accompagner.

NB : cette scène de cour permet aux joueurs de raccrocher les wagons et de comprendre mieux les événements suivants. Les joueurs ont l'occasion de poser de questions sur la situation, pourquoi ils se sont engagés dans cette aventure. Si les questions font référence à des événements très postérieurs à cette scène : la création de la lyre oubliée et les la vallée inondée, les personnages se rendent compte qu'ils sont en train de tout mélanger et que leur souvenirs deviennent flous. La scène se termine alors là.

8 - Appel à l'aide

Chez les héros, un moine de Saint-Séverin en Norique demande de l'aide. Son abbaye a été attaquée par deux géants. C'est l'abbaye de « Ceux pour qui sonne le glas » .

NB : mêmes remarques que pour la scène « Lorelei ». Vous pouvez revenir de l'une à l'autre en fonction des questions que se posent les joueurs. Pour toutes les questions concernant la Lyre oubliée, vous pouvez toujours dire aux joueurs qu'ils ne se souviennent pas ou que la question n'avait pas été abordé à ce moment-là.

4 - Mos Teutonicus

Lorelei fait la toilette funéraire de son père et le prépare à la mode teutonne afin que son corps puisse être enterré là où il est né en Norique (Basse Autriche). Le Mos Teutonicus consiste à dépecer le corps, le démembrer, l'éviscérer puis le faire bouillir pendant plusieurs heures dans une marmite de vin aromatisé d'épices, ce qui permet de séparer la chair du reste du corps. La chair et les viscères sont conservés dans du sel et le corps pourra être transporté sans s'altérer.

Pendant toute cette scène, Lorelei est présente et silencieuse.

NB : cf. la note concernant « le cerf blanc ». Si le héros dispose du talent confort, il aide Lorelei (elle insiste sur ce point : « tu l'as tué, tu l'enterreras »).

4 - Le dernier chant du cygne

Le héros part à la chasse au cygne, une fois qu'il en a abattu cinq, il les dépèce et extrait pour chacun ses deux cordes vocales.

NB : cf. la note concernant « le cerf blanc ». Les talents nécessaires sont archerie et confort.

6 - Festin

Les héros sont réunis, Lorelei est avec eux. Elle est joyeuse, Ils font la fête, parlent de choses et d'autres. Des jongleurs jouent, des belles dames dansent, les guerriers jouent, le Minnesanger chantent. Les tables, sont bien garnis, on mange force poissons, gibier, volailles, gâteaux, fruits, vins et jambons aux aromates Jusqu'à ce qu'un héros se rendent compte que son jambon est étrange : il a des doigts. Il s'agit en fait du corps de Katz. A cause de la lyre oubliée, le cuisinier a oublié qu'une des barriques servait à entreposer le corps de son maître.

NB : il est conseillé de jouer en même temps les scènes « Mos Teutonicus », « le dernier chant du cygne » et « festin » : de les séparer en plans courts et les alterner.

12 - Les portes de fer

Les héros sont dans l'abbaye inondée Saint Séverin de Norique. Ils voient que le Danube a débordé de son lit, car dans un défilé, deux lourdes portes forment un barrage. L'abbaye n'a plus ses portes.

5- La forge

Les héros sont dans un volcan. Ils ont un crâne de baleine, les bois d'un cerf douze-cors, dix cordes vocales de cygnes et quelques lingots d'or rouge.

Ils fixent ces éléments ensemble afin de d'avoir un forme de lyre ou de luth. Le crâne de baleine sert de caisse de résonance, les bois de cerfs de hampes. Ils font fondre l'or rouge pour qu'il recouvre l'instrument. Ils tendent ensuite une des corde vocales entre les deux bois. Ils tendent ensuite les neufs autres cordes perpendiculairement à la première et les accrochent au crâne de baleine. Ils ont fabriqué la lyre oubliée. Maintenant Ils se souviennent de son nom.

La scène prend fin dès qu'ils jouent une note.

7 - Le bris de la lyre

Cette scène commence exactement après « festin ». Quelqu'un : le poète ou Lorelei est effondré à l'idée que l'on ait consommé la chair de Katz, dans un mouvement de colère il saisit la lyre, la brise et jette les morceaux dans la barrique où sont conservés les restes de Katz et s'exclame « Que cet instrument de malheur soit enterré avec cet homme, cause de tous nos malheurs, à Saint Séverin de Norique ! »

13 - Affrontement final

Sur leur navire de guerre; les héros se rapprochent des portes de fer. Ils voient Les géants en grand avoir une discussion animée avec Anguelrude.

Quoi que fassent les héros, qu'ils affrontent les géants, qu'ils discutent, qu'ils s'attaquent aux portes de fer ; la scène prend fin dès qu'Anguelrude se met à jouer un note de la lyre oubliée.

15 - Conclusion

Les héros sont dans les débris de leur bateau. Les portes de fer ont été brisées et un groupe de pêcheurs vient les aider.

Valhermes

Scénario pour Gelui Kwilgan (univers médiéval fantastique)

par Ohtar Celebrin

Êtes-vous déjà revenus dans votre maison de campagne aux premiers jours de l'été pour découvrir qu'une famille de lérots avait élu domicile sous votre toit ?

Si un jour cela vous arrivait, sans doute vous extasierez-vous devant le pittoresque masque de cambrioleur surpris par votre irruption inopinée.

Enfin, à supposer que vous ayez la chance d'apercevoir l'un de vos hôtes quittant son refuge pour quelque virée vespérale.

Néanmoins bientôt déchanterez-vous lorsque, à force de tapage nocturne, les rongeurs ayant pris possession de votre grenier vous priveront de sommeil.

Si votre séjour devait être de courte durée, peut-être vous accommoderez-vous, bon gré mal gré de ce malheureux désagrément.

Dans le cas contraire, las de ne pouvoir fermer l'œil, gageons que vous songerez bien vite à prendre des mesures afin de déloger de votre propriété ces encombrants intrus.

Il se trouve qu'en Kwilgan, lorsque des Elfes réinvestissent leurs demeures longtemps abandonnées, ils sont disposés à y résider durablement, en toute quiétude.

Il se trouve également que les Humains, contrairement aux lérots ici-bas, n'y sont pas considérés comme une espèce protégée.

Ce scénario est une aventure dont vous êtes le lérot.

Pas de chance !

Avant propos

Ce scénario propose de jouer la destinée d'une communauté villageoise obligée de fuir devant le retour d'Elfes dans leur région.

Il commence lorsque de jeunes gens assistent à l'arrivée des nouveaux venus, se poursuit avec l'évacuation organisée par quelques mercenaires expérimentés et se termine lorsque les anciens du village auront trouvé une terre d'accueil.

Les joueurs sont invités à interpréter successivement trois groupes de personnages devant composer avec les conséquences des actes du groupe précédent pour permettre à la communauté de se reconstituer.

Si un phœnix renaît de ses cendres, de la qualité de celle-ci dépend la beauté de sa renaissance. En l'occurrence le renouveau de ce village passe par bien des épreuves.

ACTE I : L'enfance de l'art

L'acte 1 propose aux joueurs d'interpréter un groupe de jeunes découvrant la citée elfe sise près de leur village. Il commence avec l'arrivée des jeunes gens près de la ville et se termine lorsqu'ils la quittent et se découpe en trois scènes principales :

- La découverte
- Le théâtre
- L'arrivée des Elfes.

Les questions suivantes aideront à déterminer la position du curseur dans les différentes échelles :

- Quelle est l'attitude des enfants dans la ville ?
 - > S'ils commettent des dégradations ou des vols, baisse de l'Humeur des Elfes.
 - > S'ils réparent des dommages, hausse de l'Humeur des Elfes.
- Les enfants rencontrent-ils les Elfes ?
 - > Si oui, font-ils bonne impression ?
- Les enfants rentrent-ils tous au village ?
 - > Si non, organisation d'une battue, baisse du Moral des Humain et perte de temps.
- Les enfants préviennent-ils leurs parents de l'arrivée des Elfes.
 - > Si oui, gain de temps.
 - > Si non baisse du Moral des Humains lorsque les Elfes arrivent aux portes du village les prenant totalement au dépourvu.

Les personnages :

Nés à Valhermes, ce sont de purs produits du pays. Mais les récits de leurs aînés ont réveillés en eux l'envie de voir ce qui se cache au delà des crêtes qui enserrant Leur vallée. Aujourd'hui ils se contentent de rêver mais bientôt, quand l'opportunité se présentera ils saisiront leur chance... En attendant ils ont décidés d'aller visiter la ville abandonnée pour se prouver leur courage et, qui sait, peut-être trouver des trésors !

Gelurian

Mes parents tiennent l'épicerie du village. Le seul commerce qui propose des produits venus de l'extérieur. Mon père part souvent parce que les colporteurs sont rares et que le Conseil ne fait rien pour le commerce. Comme maman est occupée, je dois surveiller mes six frères et sœurs. Heureusement de temps en temps le vieil Andrack avec d'autres adultes s'occupent des enfants pour leur faire la classe. Ça me permet de m'éclipser avec les copains. Enfin, quand ils veulent bien de moi... mais là, vu ce que je vais leur montrer, ils ne pourront plus me traiter comme une gamine.

C'est en suivant mon père que j'ai découvert la ville fantôme... il va y chercher des objets pour son travail... j'y suis retournée, c'est drôlement beau... j'aimerais bien habiter dans une grande maison blanche. Après tout, depuis le temps ils sont peut-être morts les Elfes. J'aimerais bien, comme ça on pourrait s'installer tranquillement... mais j'essaie de ne pas trop y penser, les statues me font un peu peur, on dirait qu'elles vous suivent des yeux.

Corval

Mon père est sentinelle. Comme y'en a pas trop besoin il cultive le champ communal avec d'autres, ou il conduit les porcs dans le sous-bois. Il faut être courageux pour aller dans la chênaie !

Maman, elle s'occupe de tenir les maisons des Sages, elle dit qu'à part Andrack ce sont tous des pestes... Une fois elle à même traité Leandra de truie vautreée sur un matelas d'or.

Les autres veulent aller voir la ville fantôme avec Gel', moi je ne voulais pas mais je ne me suis pas dégonflé. Si une fille peut y aller, moi aussi ! Et puis sa voix me fascine... je pourrais l'écouter toute la journée. On m'écoute moi aussi... J'aime bien raconter des histoires, surtout celle avec des Elfes et des monstres dans les bois. Mais j'aime pas y aller, sous les branches y'a toujours quelque chose qui peut en tomber...

Il faudra bien que je m'y fasse si on veut devenir baroudeur comme Elekin, avec les amis.

Pterig

Mes parents sont clercs... ils ont bâti la chapelle du village. Ils disent que c'est pas évident d'entendre pleurer tout ces gens mais que du coup ils sont plus importants que les Sages. Ils disent que c'est plus facile de servir les dieux que les Hommes... Comme j'ai déjà quinze ans

j'ai commencé mon apprentissage. Ils n'étaient pas trop d'accord mais je travail chez le mangon. Il s'occupe de tout ce qui se mange à moins que ce soit un légume. Je ne voulais pas entendre pleurer les gens moi. Autours d'une bonne tourte volaillère ou d'un chevreau rôti personne ne verse de larme !

Je sais bien qu'il est interdit d'aller dans la ville elfe mais bon, mon frère Artig y est déjà allé, lui. Il s'est même pris une avoinée quand il est rentré en le racontant à tout le monde... Quel imbécile, moi je dirai rien voilà tout !

Avec Sorick on a souvent cherché la ville, mais on ne l'a jamais trouvée. Je me demande si Gelurian avec sa gueule d'ange ne nous raconte pas des salades pour se faire mousser.

Sorick

Je suis le fils de l'herboriste. Ma mère elle est morte quand je suis né. C'est pour ça que j'ai pas de vrais frères et sœurs.

A vrai dire, à part Pterig et Corval, je n'ai pas vraiment d'amis ici. J'ai souvent l'impression d'être de trop. Être un petit-fils du « Sage » n'y change rien. Pterig dit que c'est à cause de ma sale gueule, il s'est vu avec sa face de citrouille ?

J'explore déjà les environs de Valhermes. En suivant le chemin qui sort de la vallée j'ai même passé le col, au delà de la Tombe du Gardien. Sûr, je ne resterai pas longtemps ici. J'ai beaucoup parlé avec maître Corbanock, il m'a dit que d'ici peu il faudrait construire de nouvelles maisons, de plus hautes, à moins de trouver un essarteur qui veuille bien déboiser autours du village. Autant rêver qu'il a dit. Les Sages ne voudront jamais. Quoi qu'il en soit il y aura beaucoup d'argent à se faire lorsque de nouvelles familles arriveront, Moi je serais guide pour les gens qui voudront s'installer ici. Je me demande si les autres accepteront venir avec moi. On ferait une belle équipe !

Le cadre

Après un parcours difficile dans les bois, le groupe des enfants, guidé avec assurance par Gelurian arrive à une petite falaise qui délimite une large cuvette dégagée. Du surplomb offert par le promontoire ils découvrent une ville elfe. La citée est gigantesque comparée à leur village et compte des centaines voir des milliers de bâtiments. Au premier regard les garçons pourront penser que les rues ont été envahis par la végétation, il n'en est rien, en réalité les rue ont toujours été constituées d'une chaussée herbeuse bordés de trottoirs pavés. L'herbe s'est donc contenter de pousser, faute d'entretien, en restant bien cantonnée à sa place sans déranger le pavement à peine teinté de mousses ou de lichens.

De nombreux jardins agrémentent la ville, chaque carrefour étant orné d'une place paysagée autours de fontaines chantantes, statues figées dans des scènes variées et bosquets ombrés.

Là encore la végétation s'est étoffée sans déborder du cadre que les jardiniers lui avaient octroyé.

Les édifices en eux-mêmes sont bâtis en pierre blanche ce qui tranche sur la verdure avoisinante. Toutes les façades sont percées de larges baie-vitrées. Certaines bâtisses sont reliées entre elles par des galeries aériennes ou promenades couvertes. Enfin, les toits des plus hauts monuments sont semés de tourelles et de dômes de verre.

Il n'y a que peu de dommages à déplorer et l'on pourrait croire le lieu abandonné depuis à peine une année. Un pavillon en lisière de l'agglomération fait exception, toutes ses vitres de façade ayant été saccagées et le bas de ses murs couverts de graffitis.

Les scènes

- La ville est un magnifique terrain de jeu pour les jeunes gens, ils peuvent en outre trouver nombres d'objets insolites, peut-être précieux, oubliés par les anciens occupants des lieux.

A un moment donné, la pluie poussera les PJ à s'abriter sous le portique d'un monument circulaire gardé par des statues. A l'intérieur, un théâtre hémisphérique était sans doute un haut lieu de la vie politique ou artistique de la citée.

Alors que partout ailleurs les Elfes représentés semblent joyeux et détendus, ici ils ont un visage grave et une attitude réservée. L'atmosphère est plus solennelle que partout ailleurs et l'on se sent facilement mal à l'aise. Des précédents visiteurs ont sans doute été incommodés par les regards de pierre car l'une des sculptures est renversée face contre terre tandis que le visage d'autres sont masqués par quelques haillons.

Si les PJ souhaitent relever la statue, la tâche sera moins ardue que ce qu'on pourrait penser. La sculpture, bien que de taille réel ne pèse pas plus de cent kilos ce qui atteste qu'il ne s'agit en aucune façon de marbre.

- Au bout d'un moment, les PJ pourront se rendre compte que le son de la pluie semble suivre un rythme régulier aucunement naturel. Bientôt des oiseaux chanteurs ajoutent leur voix à la percussion de l'eau se répondant suivant des harmonies inhabituelles. A la limite de l'audible une harpe égrène un chapelet de notes cristallines aussitôt rejoint par l'envolée discrète mais brillante d'un violon dansant. Enfin, une contrebasse et une clarinette échangent quelques phrases vibrantes.

A y prêter attention, tout cela n'est finalement qu'un mélange de divers échos pourtant parfaitement accordés.

Puis, avec la pluie, la musique cesse, le soleil vient faire scintiller toute chose comme s'il s'agissait d'une création nouvelle.

- C'est en sortant du bâtiment que les PJ pourront assister à l'arrivée des Elfes.

Ils sont grands, beaux, inquiétants, leurs vêtements sont étranges, confectionnés dans des tissus inconnus aux couleurs vives et chatoyantes. Leurs manières tout à fait incompréhensibles déroutent l'observateur.

Ils se déplacent sur ce qui semble être des barques surchargées, glissant en silence le long des rues herbeuses.

Mais le plus inquiétant est qu'ils se dirigent dans la direction des PJ.

Pour l'instant les Elfes sont indifférents envers les Humains, ils considéreront néanmoins les PJ comme des intrus. Toute entrevue sera des plus délicates.

S'il devait y avoir confrontation les PJ n'auraient pas la moindre chance. Dans un premier temps les Elfes se contenteront de les écarter sans trop de ménagement, mais si les Humains se montrent agressifs, rien ne serait plus aisé pour un Elfe de commander l'arrêt d'un cœur ou la dislocation d'un crâne.

Les PJ peuvent donc tenter une rencontre mais, s'ils veulent prévenir le village ou quitter la vallée par leurs propres moyens, le plus sage est de fuir sans se retourner.

A propos des Elfes, ce sont des êtres puissants qui forment l'espèce dominante de Kwilgan. Ils pratiquent naturellement la magie à un niveau inégalable par les Humains. Ceux présents ici sont principalement des jardiniers et des valets précédant le reste de la population pour mettre la ville en ordre. Les accompagne un ménestrel qui pourrait se montrer plus ouverts et tolérant que les autres. Intéressé même, si l'un des personnages faisait preuve d'un peu de sens artistique.

Aucun n'est à priori très belliqueux mais tous sont capables de réduire un village humain en cendre comme on chasse une toile d'araignée.

ACTE II : L'âge de raison

L'acte 2 propose aux joueurs d'interpréter un groupe d'aventuriers amené à encadrer l'évacuation du village dont ils sont les hôtes.

L'acte 2 commence lorsque le village apprend la présence des Elfes et se termine lorsque les villageois quittent Valhermes.

Il peut être découpé en trois scènes principales :

- - Rassemblement pour le départ
- - Règlements de comptes
- - La fuite

Voici quelques questions suivantes pour déterminer la place du curseur dans les différentes échelles :

- - Les objets elfes seront-ils restitués ?
 - > Si oui baisse Moral Humain
 - > Si non, baisse Humeur Elfe
- - Les ressources du village, bétail, semences, nourriture seront-elles sauvées ?
 - > Si oui, perte de temps.
 - > Si non, baisse moral Humain
- - Tous les villageois seront-ils évacués ?
 - > Si non, baisse moral Humain

Les personnages

Ces quatre amis dans la force de l'âge se sont rencontrés par hasard, au gré de contrats pour des marchands ou des nobles.

Après avoir partagé quelques belles aventures ensemble et s'être sorti de situations vraiment critiques, ils ont aujourd'hui besoin de faire une pose.

Certains, le sac toujours bouclé pensent qu'ils repartiront bientôt ; d'autres envisagent de fonder une famille, quoi qu'il en soit ils resteront unis. A la vie, à la mort.

Aëmelle

Lorsque je les ai rencontrés j'avais le nez dans un livre, aussi m'ont-ils prise pour une magicienne... Les auriez-vous détrompés ? Moi pas. En réalité je suis membre de la Guilde des Artificiers, un peu de poudre noire aux yeux et le tour est joué ! Hum, oui, ancienne membre. Exilée du Conglomérat pour corruption. Ce qui est étrange c'est qu'il n'y ait eu que ce chef d'accusation à charge... Forcément ma main tatouée est restée là-bas... mais ça va, je me débrouille. J'arrive même à lasser mon corsage toute seule. Bas les pattes je te dis ! As-tu entendu la nouvelle ? Il va falloir se carapater vite fais. De toute façon il faut toujours qu'on vienne m'emmerder. Soyons pragmatique, il faut s'arranger pour ne pas être suivi. Soit en partant en vitesse soit en leur réservant une surprise qui les retiendra un moment sur place.

Lyria

Les marchands s'imaginent toujours pouvoir gruger une femme, mais ils baissent d'autant leur garde... Du coup, quand Corbanock rentre en scène avec son bec de corbin, ils se montrent très raisonnables. S'ils se doutaient qu'en cas de coup-dure, le bec de corbin, c'est moi qui le manie... Lui n'est pas manchot avec une épée, pardon Aëmelle, mais son truc c'est la négociation. Il sait s'y prendre le bougre pour obtenir ce qu'il veut !

Enfin, maintenant j'ai assez roulé ma bosse et j'en ai ma claque de tout ça. Je suis bien décidée à me fixer une nouvelle quête : défendre cette communauté. Oui, j'ai été sacré chevaleresse de l'Ordre de Port-Amon. Non je ne suis jamais devenue paladin, ça se verra si vous ne croyez pas ?

Évidemment l'un d'eux ne serait pas de trop vue la situation... mais on a pas le temps d'appeler à l'aide. Il faudra se débrouiller avec les moyens du bord. Se contenter d'un chevalier en quête. Cette fois je ne faillirais pas !

Elekin

Brunide, ma mère m'a tout appris. Il faut dire que mon père n'a jamais atteint le val caché, ils l'ont enterré au passage du col et ont nommé ça la Tombe du Gardien. Ça vous pose une enfance non ? Pour dire vrai, je préfère lâcher ma flèche et voir tomber ma proie que de suivre une piste. Sans mentir, je ne manque jamais ma cible. Bon, ça fait un moment que je poursuis Lyria sans réussir à l'atteindre. Je ne perds pas espoir, jusqu'à présent on était sur les routes, pas l'idéal pour se rapprocher... évidemment ça va être à nouveau le cas.

Ici je pensais pouvoir lui proposer une maison et tout, elle aurait vu que je suis sérieux. Il va donc falloir briller autrement. Fichu bourrier !

Corbanock

J'ai été huissier, spécialiste en recouvrement... Autant dire que je connais la valeur des biens et la nature des personnes. Mais je ne supportais plus d'aller dans les bas quartiers mettre dehors de pauvres gens qui n'avaient plus les moyens de payer le prix d'une nuit en lit-debout. Autant dire sanglés au mur. En parlant de connaître la valeur des choses, s'il y en a qui ne sont pas affranchis, ce sont bien les gars d'ici... Les mêmes nous demandent de leur raconter les merveilles du monde extérieur sans se rendre compte qu'ils vivent dans des palais. Des maisons individuelles avec potager. Vous vous imaginez ? Certains citadins vendraient père et mère pour une seule pièce individuelle. Même les bourgeois plutôt aisés qui ont leur propre baraque n'ont pas autant de place.

Et puis, la guerre n'arrive pas jusqu'ici, ils ne savent pas très bien s'ils sont Studerons ou Samyrois ! Enfin, ils vont devoir apprendre vite vu ce qui leur tombe dessus.

Le cadre

Le village de Valhermes est une bourgade d'une grosse vingtaine de maisons abritant environ trois cent personnes. La fondation du village est récente, trente-cinq ans tout au plus. A cet égard la population valhermesanne n'est pas encore très spécialisée et vit principalement du maraichage et de l'élevage de volailles ou de menus bétails.

Outre ces bestiaux, le village dispose d'un bœuf et de deux mules, l'une d'elle appartient à Anegh et Valinia les épiciers et parents de Gelurian, l'autre a été donnée par Aëmelle comme remerciement pour l'hospitalité du village.

Un adage rappelle que « En bois, foyer sera brasier ». Cela fait référence au rapport des Elfes avec les arbres. Si les Elfes utilisent eux aussi le bois pour certains aspects décoratifs de leurs constructions, ils sont dégoutés par l'utilisation qu'en font les Humains. Pour prendre une comparaison, une personne portant un manteau de cuir sera tout de même dégouté de voir des rats sortir de la dépouille d'une vache. C'est là à peu près la vision des Elfes sur le sujet. Aussi, peu après la fondation, les maisons ont été reconstruites en briques. Avec le Temple et la Maison des Sages, la briqueterie est d'ailleurs l'un des bâtiments remarquables du village. Puisqu'aucune construction n'est en cours actuellement elle sert de taverne et de salle des fêtes.

Les autres bâtisses suivent un même model, haut d'un seul étage, ouvrant la porte principale le long de rues parallèles alors que la façade opposée donne sur une parcelle potagère. Il est évident que les Sages ont prévu d'élever de nouvelles maisons à la place des potagers si la population venait à croître.

Mis à part les bêtes, le village compte aussi sur ses ressources agricoles, malheureusement, selon la saison les semences et bulbes peuvent être en terre alors que les réserves sont encore vides à la suite de l'hiver. Enfin, les marchandises de l'épicerie et les objets elfes accumulés par les uns et les autres sont des richesses à prendre en compte lors du départ et peuvent constituer le socle des ressources nécessaires aux villageois pour prendre un nouveau départ. A ce titre Leandra est la mieux pourvue ayant rassemblé une importante collection et acquit de nombreux biens en en faisant commerce hors de Valhermes.

Les scènes

Lorsque les valhermesans apprennent l'arrivée des Elfes, une grande agitation les saisit. Le Conseil des Sages se réunit, les clercs expriment leur opinion et finalement chacun y va de son

refrain. Le Conseil demande donc l'assistance des quatre amis pour arbitrer les discussions, prendre une décision rapide et surtout la mettre en œuvre.

Certains, craignant la fureur des Elfes et ayant peut être moins à perdre que leurs voisins, sont d'avis de quitter le village sans plus attendre, laissant tout derrière eux. D'autres au contraire, espérant peut-être que les Elfes les laisseront en paix et ayant sans doute beaucoup à perdre en partant, sont d'avis de prendre le temps de tout emballer et de ne partir que lorsque les Elfes arriveront à leur porte.

D'autres encore sont d'avis de rassembler tous les objets récupérés chez les Elfes pour les leur rendre en espérant ainsi les amadouer ou, à défaut de trouver quelqu'un de suffisamment courageux pour les leur rapporter, de s'en débarrasser pour ne pas encourir leur courroux.

Si le village apprend tardivement l'arrivée des Elfes ou que le moral des Humains est déjà bas, certains se sentant acculés évoqueront même l'idée assez folle d'opposer une farouche résistance aux Elfes. Des villageois déterminés et ingénieux pourront surprendre des Elfes peu méfiants avec des pièges suffisamment complexes. En effet les Elfes n'entendent rien à ce qui est mécanique. Mais une fois la surprise passée, rien ne saurait sauver les Humains. La communauté sera poursuivie et exterminée. Si elle parvient à rejoindre une autre ville humaine, elle apportera l'ire des Elfes avec elle...

La première question est donc de savoir qu'emporter sachant qu'il n'est pas évident de déménager une basse-cour ou un grenier, que chacun veut sauver le maximum de meubles ou d'objets de valeurs et que les charrettes ne sont pas en nombre suffisant.

Le second problème est d'arriver à coordonner tout le monde afin de maintenir la cohésion de la communauté et de partir tous en même temps.

Enfin il faut régler les querelles ravivées par le climat de peur, certains profitant de la confusion pour régler de vieilles discordes ou s'approprier le bien d'autrui.

En plus de jouer les médiateurs, les PJ s'improviseront miliciens.

Lorsqu'enfin tout est aussi prêt que possible il faut se mettre en route et suivre le sentier serpentant le long de la vallée, grimant à flanc de coteaux pour enfin passer le col de la Tombe du Gardien.

ACTE III : Le temps de la retraite

L'acte 3 propose aux joueurs d'interpréter les Sages du village alors qu'ils tentent d'assurer la meilleure destinée pour leur communauté tout en conservant leur influence sur celle-ci. Il débute au passage du col et se termine lorsque les villageois ont définis là où ils résideront désormais.

Il peut se découper en trois scènes principales :

- L'enfant disparu
- Querelle d'autorité
- Demande d'asile

Il doit permettre de déterminer le devenir de la communauté :

- Des villageois survivent-ils.
- La communauté est-elle encore cohérente ?
- Qui détient le pouvoir ?
- Où seront-ils accueillis.

Les personnages

Lorsqu'ils avaient la vingtaine, poussés par la pression démographique et la soif d'aventure, ils parcoururent le monde à la recherche de merveilles, de gloire et d'une place au soleil.

Mais cela fait plus de trente ans qu'ils ont posés mailles et fer.

Aujourd'hui, ceux d'entre eux qui sont encore en vie forment le Conseil des Sages du village de Valhermes qu'ils ont fondé lorsqu'ils en ont eu assez des routes boueuses.

Florelle

À l'époque déjà je menais la danse... Une épée de fer dans une main de velours. À moins que ce soit l'inverse... Il faut bien, sinon on ne serait pas allé bien loin.

Aujourd'hui encore je suis plus forte que tous ces ramollis.

P't-être même je pourrais surprendre ce jeune coq de Corbanock avec son fichu bec de corbin. Il cause trop pour bien cogner. Ah ! Je les tiens à l'œil tous ces drôles, faudrait pas qu'ils s'imaginent pouvoir s'abouler chez moi et mettre le chambard ! S'ils font mine de me pousser vers la sortie je vais leur rentrer dans le lard fissa.

C'est pas parce qu'on a perdu le village que je suis prête à lâcher la main, c'est encore moi qui dirige cette bande d'ignares !

Brunide

La Florelle a beau prendre tout le monde de haut, c'est bien moi qui ai découvert le passage du col. Enfin avec Cellos, mais vu qu'il est mort...

Maintenant mes os me font souffrir dès que le temps se met à l'humide et je me suis courbée comme un vieux tronc, mais ma vue est toujours aussi perçante.

A ce propos, avez-vous rencontré Elekin ? Mais si, le beau gars qui ne quitte son arc qu'à table ! Quand on vous dit qu'il a mes yeux, on ne parle pas que de leur couleur... Dommage qu'il se soit trouvé une fille aussi cruche que cette Lyria. Il a beau dire, il est des choses qu'on ne peut cacher à sa mère... et puis je sais ce que c'est après tout.

Il va bien falloir que quelqu'un nous remplace, nous ne sommes pas éternels, alors autant que ce soit lui qui guide le village désormais.

Leandra

Sérieusement ? On trouve une clairière dégagée dans un coin inhabité alors même qu'on commençait à se lasser des contrats pourris des marchands Studerons. C'est pas un coup de bol ça ? Et pour couronner le tout, une ville elfe abandonnée comme il faut... A partir de là, c'est moi qui ai négocié les contrats et on peut dire qu'on s'en est tous mis plein les poches. Alors il n'a plus été question que je bouge ma couenne de mon fauteuil, il y avait toujours un joli petit gars pour m'apporter ce dont j'avais besoin. J'ai décidé de finir ma vie dans le confort et je ne vais pas lâcher l'affaire. Alors oui, on a bien été obligé de remettre tout en question, mais maintenant il va falloir trouver un coin où je puisse vieillir tranquille. J'ai commercé tant avec les Humains qu'avec les Nains, je devrai pouvoir trouver une solution acceptable. Pas question que je croupisse dans le recoin d'une ruelle sordide pour crever de faim de froid ou par un mauvais coup.

Andrack

Je n'ai jamais aimé ce coin. Cette citée fantôme m'a toujours filé des sueurs froides. Facile à dire aujourd'hui évidemment.

Mais que voulez-vous, il n'y avait pas d'autre endroits pour nous, autant en tirer le meilleur.

Finalement ça a toujours été ma devise, réussir à vivre le plus paisiblement possible malgré les difficultés.

Depuis la fondation de Valhermes je passe mon temps à éviter les chamailleries entre les uns et les autres. Quand je n'arrive pas à temps il me faut soigner ceux qui en sont venus aux mains. Heureusement mes enfants et mes petits enfants me donnent un bon coup de main. Surtout Gorland, il devrait pouvoir prendre ma relève le jour où je casserai ma pipe. Maintenant que nous avons laissé la Tombe du Gardien derrière nous, il va falloir trouver l'endroit le plus sûr possible pour que toute la famille de Valhermes puisse s'installer convenablement. Oui, je les considère tous de ma famille.

Le cadre

La vallée de Valhermes se situe dans les montagnes du Rocarret au nord de deux pays humains rivaux : le royaume de Studer à l'ouest et le despotat de Samyr à l'est. Plus à l'est,

séparés par une large terre inoccupée, se situent d'autres nations humaines dont un royaume sous protection de l'Ordre de Port-Amon et un comptoir du Congloméra d'où est exilée Amaëlle.

Loin au nord se trouve le vaste massif montagneux des Innombrables Sources. Un groupe de Nains en vient pour établir une nouvelle colonie commerciale en Rocarret. Les Nains entretiennent de fructueuses relations avec les Elfes et les Humains.

Les scènes

Alors que les villageois viennent de lever le camp après la première nuit passé au delà du col, Andarack remarque l'absence de son petit-fils Sorick. La raison de cette disparition dépend de la façon dont les personnages ont été interprétés durant le premier acte. Est-il revenu en arrière pour aider une famille en difficulté ou a-t-il décidé de quitter la communauté ? Et surtout, est-il parti seule ou avec ses amis ?

Le problème est donc de savoir s'il vaut mieux risquer de perdre du temps en difficiles recherches ou poursuivre la route coûte que coûte.

Le cheminement pour sortir des montagnes est extrêmement éprouvant, tout contretemps entame le moral déjà défaillant des villageois.

La décision revient au Conseil des Sages mais risque bien d'entraîner une scission. Leur autorité est de plus en plus remise en question.

Plus loin, alors qu'ils s'apprêtent à sortir des Rocarrets les villageois rencontre une patrouille de Nains. Ces robustes gaillards sont de fiers guerriers mais surtout de féroces négociants. Si les Humains ont gardés suffisamment de biens ils pourront avoir la chance de parlementer avec eux. Contre la remise des objets elfes ils proposeront d'apaiser ces derniers s'ils sont à leur poursuite. Contre un lourd tribut en nourriture et en main d'œuvre les Nains permettront même aux Humains de s'installer en surface de leur citée souterraine naissante.

L'offre est alléchante car la protection naine est une garantie de sûreté, néanmoins le coût d'une telle alliance n'est pas à prendre à la légère. Les Nains sont exigeants et les Humains doivent être prêts à sacrifier leur autonomie en plus du prix du loyer.

Plus loin encore, s'ils n'ont pas rejoint les Nains, un nouveau choix se présente auquel le conseil des Sages doit réfléchir depuis quelques temps déjà.

Vont-ils décider de rejoindre l'une des deux nations humaines proche mais en affrontement permanent ou vont-ils engager leur communauté dans la longue marche vers des pays plus lointains comme Rumber ou le comptoir de Nilos ?

S'ils décident de rejoindre Samyr ou Studer ils seront accueillis avec suspicion puis les familles seront réparties dans les villes et villages ayant subi des dommages dans les heurts frontaliers et les hommes valides seront recrutés dans les milices locales ou dans l'armée régulière. S'ils décident de partir vers les pays loins à l'est la communauté prendra des allures de peuple nomades avant d'arriver à destination. En Nilos la première difficulté sera d'éviter l'esclavage. Ce problème réglé ils seront répartis par corps de métier, le Conglomérat fonctionnant sur un modèle rigide de guildes. Tout prestige des Sages sera perdu. Enfin, s'ils atteignent le plus lointain royaume Humain dont ils ont connaissance ils auront la chance d'être bien accueillis. Malgré le fort peuplement de ce pays, une bonne gestion des terres et la protection de l'Ordre permettra d'installer le nouveau village à la frontière méridional du pays pour peu que la communauté souscrive aux us et coutumes locales.

Une fin heureuse avec les Elfes est envisageable bien que très improbable. Elle pourrait récompenser des personnages s'étant montrés particulièrement inventif pour s'attirer les bonnes grâces des Elfes.

Dans ce cas ceux-ci pourraient proposer aux Humains de s'installer près de leur précédent lieu de résidence pour en devenir les gardiens durant leur absence.

Cette alliance serait totalement inédite en Kwilgan.

ANNEXES

Échelles

Humeur des Elfes

- Indifférents
- Importunés
- Courroucés

Humeur des Humains

- Confiants
- Résignés
- Terrorisés

Réactions des Elfes

- Installation des Elfes
- Destruction du village
- Poursuite des villageois

Il était une fois South Street Seaport

Scénario générique pour jouer à New York en 1930

par Mortlock

Ce scénario d'enquête prend place à New-York en 1930 alors que la Grande Dépression frappe le pays. Ce scénario n'est pas dédié à un jeu en particulier et les données techniques, présentées ici, ne le sont qu'à titre purement indicatif. Ce sont celles du système Chaosium.

I. INTRODUCTION

New York été 1930. Qu'ils soient officiers de police, journalistes ou amis d'un milliardaire réputé, les PJ participent à un grand diner de gala organisé par la police et le maire de NY, James Walker, au profit des œuvres de charité de la Police. Il y a là tout le gotha de la ville, citons pour exemple l'architecte et le financeur de l'Empire State Building (dont la construction vient de commencer) : William F.Lamb et John J. Raskob.

Mais l'invité principal est Josh Boville millionnaire et magnat de l'armement. Il est là pour insuffler une note d'espoir et d'humanisme alors que le Krach boursier de 29 frappe de plein fouet la société américaine.

LE GALA

Le gala sert avant tout d'introduction pour les PJ et la présentation de Josh Boville. Il n'y a rien de notable dans ce gala somme toute classique. Il se passe au Broadway Theater. Les personnalités se succèdent sur scène pour parler espoir et bonnes œuvres. Le tout est entrecoupé de spectacles de danse et de chants produits par des professionnels ou des orphelins accompagnés des enfants des policiers présents.

DEUX JOURS PLUS TARD

Deux jours plus tard, le corps de Josh Boville est découvert dans le port marchand coincé sous l'étrave d'un bateau. Il a visiblement subi de graves blessures avant d'être éviscéré et jeté à l'eau.

Les PJ policiers sont missionnés pour retrouver le coupable. Ils sont accompagnés par les PJ journalistes et/ou détectives privés/ami de Boville que le maire, ulcéré, a engagé pour « avoir des assurances que la police fasse son travail ». Le médecin légiste peut aussi être intégré à l'enquête.

CE QU'IL S'EST PASSÉ

Josh Boville, fut un anthropologue amateur éclairé. Passionné par les amérindiens il a vécu quelque temps parmi les Tupinamba, tribu guerrière d'origine Tupi. Les Tupi sont exocannibales, c'est à dire qu'ils mangent leurs ennemis ou leurs prisonniers. A leur contact, Boville a appris à apprécier la chaire humaine. Cette pratique se développa chez lui de façon psychopathique, complètement dépouillée de toute pensée religieuse, à l'inverse des Tupinamba. Il se mit même à servir de la viande humaine à ses invités qui, bien évidemment, ne se doutaient de rien pensant manger un de ces plats exotiques qui faisaient la réputation de sa table dans la haute société new-yorkaise. (Si un PJ est un ami proche de Boville il aura probablement, à son insu, mangé de la viande humaine). Comme il fallait s'y attendre, c'est le goût pour cette viande qui lui a coûté la vie...

En temps normal, les sans-abris et autres personnes isolées étaient déjà suffisamment nombreux pour que Boville ne manque pas d'« ingrédients » pour ses plats infâmes. Mais depuis la crise économique de 1929 c'était l'abondance, l'excès. Et un jour le prédateur devint proie :

Boville avait pour habitude de se faire « livrer » ses victimes dans un hangar, sur les quais, par des compatriotes sans scrupules, (Boville est d'origine anglaise). Compatriotes qui les chassaient pour lui au hasard des rues ou à la périphérie des bidonvilles. C'est ainsi qu'en répondant à une « commande », ils ramenèrent à Boville la jeune Denise Font de Sé et son camarade d'infortune Aidan Allen. Mais Denise n'était pas n'importe qui, bien qu'elle n'en fût pas consciente.

[Denise Font de Sé :

Denise est d'une très lointaine origine française. Elle est issue de la longue et noble lignée des Lusignan. Celle là-même qui, selon la légende, lia à son sang la célèbre fée Mélusine. Si Denise ne porte pas le nom de Lusignan, c'est qu'il fut abandonné au profit de Font de Sé par l'un de ses aïeul qui quitta la France et embarqua sous ce pseudonyme pour le Nouveau Monde.]

Josh Boville tua et cuisina Aidan sous les yeux de Denise. C'est à ce moment là que la peur de la jeune fille réveilla l'ADN de son ascendance. Dans un nuage de brume, apparût inexplicablement, Denise se métamorphosa en une créature ophidienne semblable à ce que fût Mélusine. Mais les légendes ont adouci la réalité. Mélusine est en réalité une créature effrayante, monstrueuse, dotée, dans sa moitié humanoïde, d'un buste écailleux, d'ailes membraneuses, de longs bras décharnés comme les branches d'un arbre en hiver et terminés par des mains chargées de puissantes griffes. Une Mélusine aux yeux ophidiens, à la bouche parée d'une langue fourchue et de crochets aigus. Le bas de son corps étant celui d'un serpent.

La nouvelle Mélusine fondit sur Josh Boville qui, épouvanté, tenta de fuir. Le carnage fut bref mais douloureux, pour le cannibale. Denise a, depuis, repris son apparence humaine et a disparu dans les égouts sous le hangar, effrayée par elle-même et par son sort. C'est là qu'elle abandonna le corps de Boville qui fini par ressortir dans le port et se coincer sous l'étrave d'un bateau.

[Si la légende, le mythe revit dans une nouvelle incarnation, ce renouveau pourrait virer au cauchemar. La condition de Denise reste en effet précaire. Si elle n'a rien à craindre, a priori, d'un simple rodeur, il n'en va évidemment pas de même des autorités de la ville qui ne verront en elle qu'un monstre à éliminer si elle est découverte. Denise n'est pas, contrairement à son aïeule, immortelle. La santé mentale de jeune femme est aussi sur le point de s'effondrer. Cela aurait pour conséquence de lui faire perdre son côté humain au profit de son aspect chtonien. Elle deviendrait alors un péril incontrôlable qui attaquerait tout humain passant à sa portée. Un péril redoutable et difficilement contrôlable.

Les PJ s'ils découvrent la vraie nature de Denise devront, au choix, l'éliminer ou l'aider dans tous les aspects de sa vie pour qu'elle maîtrise sa nature et puisse retrouver un sens à son existence.

Quoiqu'il en soit leur temps est compté et toute perte de temps rapproche Denise de la perte de son humanité. Tout juste lui reste t-il une journée ou deux avant de se transformer définitivement en femme serpent.

For 25 / Con 30 / Tai 25 / Int 20 / Pou 25 / Dex 20. Armes griffes 70% dom 6D6 / Queue dom immobilisation (con vs con) 0 constriction (con vs con) entre 1 et 3D6 / morsure 35% dom 2D4 et poison de virulence 20. Point de vie 35.]

MÉLUSINE

La première Mélusine, celle des légendes, était (ou est encore, allez savoir), une divinité protectrice d'une source. Sa descendante, Denise porte le nom de cette source « Font de sé » c'est-à-dire fontaine de la soif (comprendre fontaine de jouvence). Elle est avec d'autres rares créatures, comme les sirènes, vouivres, gorgones et autres moines marin de Norvège capable

de créer ou de faire se lever une brume plus ou moins épaisse. Le nom même de Mélusine veut dire brouillard de mer.

Rappel de la légende

Mélusine est la fille d'une fée et du roi d'Écosse Elinas. Elle est princesse du royaume d'Alba. Tous les samedis elle se transformait en une créature mi-femme mi-serpent. C'est en errant dans une forêt du Poitou qu'elle rencontra Raymondin de Lusignan qui, en chassant, venait accidentellement de dévier la fuite d'un sanglier dans la direction de son oncle, Aymar de Poitier, qui mourut renversé par la bête. Elle reconforta et innocenta Raymondin de toute intention criminelle. Raymondin et la fée se marièrent à la condition expresse que Raymondin ne chercha jamais à la voir le samedi.

Elle enfanta 10 fils, tous beaux, bien bâtis. Tous devinrent de grands et puissants seigneurs. De son côté, Raymondin respecta sa parole. Mais son frère, jaloux, accusa la femme de son cadet de fornication pour expliquer son absence hebdomadaire. Furieux, Raymondin, força la porte de son épouse et trouva Mélusine se coiffant les cheveux, plongée dans une cuve de 15 pieds de haut, (4,5m) et femme serpent jusqu'au nombril. Mélusine s'enfuit alors par une fenêtre, portée par ses ailes, en poussant un cri de désespoir. Jean d'Arras qui écrit Le livre de Mélusine en 1392 ajoute qu'elle revint voir ses enfants toutes les nuits devant les nourrices épouvantées. Il précise aussi que la fée serpent se montre et se lamente à chaque fois que les biens des Lusignan changent de propriétaires, qu'un membre de sa lignée est en danger ou va mourir soit pour le protéger soit pour l'accompagner vers l'autre monde...

Toutes ses informations sont accessibles pour les PJ dans n'importe quelle bibliothèque.

II. L'ACTION

ÉLÉMENTS D'ENQUÊTE POUR LES PJ

1. Sur le quai

S'il n'est pas possible de trouver de témoin direct du meurtre, les PJ peuvent aisément rencontrer le docker qui a retrouvé le corps et prévenu les autorités. Il s'agit de Nathaniel Atkins. En découvrant le corps il a pensé à un suicide (nombreux à cause de la crise), ce n'est d'ailleurs pas le premier corps qu'il retrouve à l'eau. La seule chose qui lui paru étrange dans la nuit précédente c'est le brouillard inhabituel pour l'époque (nous sommes en été). Peu de personnes ont vu ce brouillard qui semble n'avoir touché qu'une partie du port de commerce de Manhattan de South Street Seaport.

Atkins a découvert le corps vers 2 heures du matin en allant prendre son poste.

Au moment où les PJ sont missionnés, le corps a déjà été emporté chez le coroner.

Le courant (de l'East River à cet endroit) arrive du nord-est. Le port est grand et, plus au nord, les hangars sont souvent sous le contrôle de la mafia. Rechercher des traces à cet endroit ou imaginer inspecter tous les hangars est plus qu'aléatoire et dangereux. Les hangars vides sont innombrables et une embuscade de la mafia sur des fouineurs s'intéressant de trop prêt à certains hangars n'est pas à exclure et ce, quelque soit l'heure du jour ou de la nuit. Les PJ devraient bien sûr le savoir (jet d'idée avec un bonus selon la fonction des PJ).

2. Chez le coroner

Le médecin légiste a déjà effectué le plus gros de son travail. Il peut d'ores et déjà affirmer que Boville a été selon toute vraisemblance projeté avec grande force une surface solide. Il a sur le dos la marque des maillons d'une chaîne qui a servi à le frapper. Il a ensuite été littéralement éventré et vidé de ses organes.

Il n'a pas été éventré par une arme blanche mais par quelque chose ressemblant à un croc de boucher ou un crochet de docker. (Les griffes de Mélusine en fait).

Le courant assez fort ne permet pas de savoir s'il a été jeté à l'eau là où il a été retrouvé ou ailleurs en amont.

Selon le légiste, Boville est mort dans la soirée précédant la nuit de la découverte de son cadavre.

3. Boville

Boville est né en Angleterre mais il est arrivé très jeune aux USA. Il a fait de brillantes études à Harvard qui l'ont mené à la tête de la Smith & Wesson (bien que la famille Wesson soit encore actionnaire majoritaire). Il est le concepteur du fameux model 10 sorti en 1905 et qui équipe aussi bien l'armée que la police. Il n'avait que 25 ans à l'époque de la conception de cette arme.

Boville habitait le célèbre Dakota Building à Manhattan sur l'ouest de Central Park.

Ayant su tenir l'entreprise face à la crise il est l'homme qui représente l'espoir en ces temps économiques troublés.

Sa table est réputée, il fait lui-même la cuisine à ses invités. Une cuisine inspirée par la cuisine amérindienne de la côte brésilienne qu'il a longuement côtoyée en tant qu'anthropologue amateur éclairé.

4. L'appartement de Boville

L'appartement est luxueux. Il y a une décoration exotique omniprésente. La bibliothèque est principalement remplie d'ouvrages sur l'armement et l'anthropologie. Les ouvrages sur les indiens de la côte brésilienne sont les plus représentés et parmi eux les ouvrages sur les Tupis sont les plus nombreux.

On peut trouver, caché, dans la bibliothèque, un très dérangeant album photos. Photos visiblement prises par Boville lui-même. Les premières pages ne proposent que de clichés d'amérindiens tupinambas dans leur vie de tous les jours. Mais par la suite le photographe semble s'être attardé sur les détails sordides de la mise à mort et de la préparation des corps de personnes destinées à être mangées. (Le rituel semble être toujours le même. Le corps de la victime est rasé, son anus bouché par des herbes. Une corde, serrée autour de sa poitrine l'entrave, et un bourreau armé d'un fort gourdin emplumé, applique un grand coup sur la tête de la victime...) Des photos de morceaux humains sont ensuite montrés rôtis et posés sur des feuilles faisant office d'assiettes. Puis, soudainement ces photos laissent place à une sorte de trombinoscope de personnes, jeunes souvent, blanches tout le temps. Les visages, numérotés, sont livides et parfois tordus par la peur. L'horreur se poursuit avec une série de clichés de repas mondains répondant à la numérotation des photos des visages dans le trombinoscope. Seuls deux visages, celui de Denise et celui d'un certain Aidan Allen ne sont pas reliés à un quelconque repas. Une rapide recherche dans les documents de la police permet de découvrir que certaines de ces personnes, (à peine quatre ou cinq sur la cinquantaine de portraits), sont des personnes portées disparues. L'une d'entre elle a fait l'objet d'une très récente déclaration de disparition : Il y a une semaine à peine, Miss Rebecca Abbott a fait part de la probable fugue de Miss Denise Font de Sé de l'orphelinat de jeune fille William Pickrell.

Les clichés sont, bien évidemment, ceux des victimes de Josh Boville...

Le bureau de Boville est encombré de toutes sortes de dossiers, papiers professionnels et personnels. Dans ce bureau il y a un coffre-fort contenant une forte somme d'argent, une arme de poing (en fait le prototype du M10) et quelques papiers notariés. En examinant attentivement tout ce fatras, on peut trouver deux ou trois choses intéressantes :

- Une boîte d'allumette d'un pub anglais le The George & Dragon Pub. La chose est assez remarquable car cet établissement du Bronx n'a pas bonne réputation.
- Grâce à la crise, Boville a racheté nombre d'entreprises, cliniques, terrains et appartements à prix ridiculement bas. Les titres de propriété sont dans le coffre. Il y a également un hangar sur South Street Seaport mais il ne s'agit pas de celui où il a été tué.
- Les comptes personnels de Boville. Il n'est pas aisé de faire parler ces comptes et factures. Cependant avec un peu de temps et grâce à un jet réussi de comptabilité, on peut remarquer, d'après des notes de taxi, que Boville se rendait régulièrement dans le Bronx qui dans ces années de prohibition, était réputé pour être le lieu de tous les trafics et de tous les gangs. (C'est dans ce « borough » (arrondissement) de New York que se trouve le George & Dragon Pub.

Boville avait des domestiques, Garrett S. Gilbert et Melinda Fox. Ils sont présents dans l'appartement. Ils travaillaient pour Boville depuis plusieurs années et sont abattus. Selon eux, leur patron était un homme bon et altruiste. Il leur laissait régulièrement des journées et des soirées qu'il payait tout de même. Ils ne savent rien du sort de leur patron, pour eux il ne peut s'agir que du fait d'un maraudeur. Ils ne connaissent pas d'ennemi à Boville. Le soir de la disparition de Boville, ils avaient justement tous deux leur soirée. Pour eux Boville était sorti, comme à son habitude dans ces cas là, manger à l'extérieur.

Une enquête de voisinage ne donnera rien. Tout juste un ou une voisine aura croisé Boville qui sortait du building. Ce genre d'enquête, surtout dans cet immeuble doit s'avérer difficile. Le Dakota Building est habité de gens hauts placés et artistes reconnus difficiles d'accès. L'acteur Boris Karloff habite l'immeuble par exemple.

THE GEORGE & DRAGON PUB

Les on-dit affirment que les gangs évitent le secteur des chiens fous anglais qui tiennent l'établissement.

Ce pub est un repère de brutes anglaises, violentes et racistes. Le charmant établissement à pour paillason un drapeau irlandais que les clients se plaisent à fouler du pied en entrant. Qui voudrait utiliser les lieux d'aisance dans l'arrière cour, aurait le plaisir d'uriner sur une belle céramique aux couleurs de la France. La photo de Herbert Hoover (le président américain de l'époque) sert de cible au jeu de fléchettes. Un Union Jack trône au dessus du bar avec une photo du roi George V et une gravure représentant William Howe, général en chef des troupes anglaises pendant la guerre d'indépendance des États-Unis. Bien sûr un bel écriteau sur lequel est inscrit « Whites Only » complète le tableau de cet endroit idyllique...

L'établissement est tenu par un certain James Wolfe. Un jet en histoire peut faire soupçonner qu'il s'agit d'un faux nom, car c'est le nom d'un célèbre général anglais ayant combattu à Culloden et pendant la guerre de Sept ans.

C'est dans ce pub que Boville engageait les sbires qui chassaient pour lui. Il s'agit de James Wolfe lui-même et de trois de ses comparses. (Gordon Stratton, Drew Forester, Heathcliff Shepherdson). Ils dénotent dans la clientèle par leurs habits plus que corrects et leurs belles chaussures. Ils ne savent absolument rien de ce que faisait Boville de toutes ces personnes qu'ils livraient. Ils étaient payés 500\$ par personnes enlevées. Ils avaient pour instruction de ne pas blesser, ni abuser des victimes. Ils ne devaient enlever personne sans son expresse demande. L'argent entrant bien ils n'ont jamais posé de question.

Quoi qu'il en soit, toute entreprise pour les faire parler est extrêmement difficile. Ils ne sont guère loquaces avec les « yankees » et sont aussi extrêmement violent armés et si besoin ils peuvent avoir ont du renfort.

On peut trouver dans l'établissement une forte somme d'argent (pour l'époque et pour l'endroit) environ 1000\$ (soit près de 14500\$ d'aujourd'hui). Le titre de propriété pour un hangar sur les quais de South Street Seaport, un livre de comptes mal tenus et ne portant aucune mention de cet argent. On peu aussi trouver du whisky et surtout du gin de contrebande... Encore faut-il pouvoir fouiller le pub.

Le hangar (N°342) est celui où ils livraient le produit de leur chasse odieuse, celui où Boville a été tué. Ils n'en n'ont pas les clefs.

A L'ORPHELINAT DE JEUNES FILLES WILLIAM PICKRELL

Miss Rebecca Abbott est la récente directrice de l'orphelinat. Elle ne sait pas grand-chose sur Denise et soupçonne que sa disparition n'est en fait qu'une simple fugue comme cela arrive fréquemment dans un orphelinat. Elle ne s'attendait cependant pas à ça de la part de Denise car elle semblait plutôt douce et disciplinée.

D'après les archives de l'orphelinat, Denise à été abandonnée sur le perron de la chapelle de l'orphelinat alors qu'elle était âgée d'à peine quelques jours il y a 16 ans maintenant. Il est aussi indiqué qu'en dépit d'une tête bien faite et bien pleine, d'un comportement exemplaire, elle n'a jamais su prendre le cœur des candidats à l'adoption. Son dossier à aussi un volet médical. Ce volet ne mentionne que très peu de choses. La santé de la jeune fille ne lui a, semble t-il,

jamais fait défaut. Tout juste mentionne-t-il qu'à son arrivée, l'enfant avait le corps luisant comme s'il était recouvert d'une substance gluante qui avait laissé penser, à prime abord, que le bébé venait de naître. Il n'en était rien, sa peau était parfaitement sèche. Ce phénomène persista, malgré les toilettes et les soins apportés, jusqu'à la fin de son troisième mois. Le dossier met sur le compte de cette étrangeté la raison de son abandon.

Une infirmière, (Abigail Hill), peut confirmer les écrits du document. Elle était débutante à l'arrivée de l'enfant et travaille toujours à William Pickrell. Elle n'aime pas Denise mais ne se l'explique pas. Elle lui « donne des frissons » selon ses termes. Cela semble être le cas de beaucoup de monde semble-t-il dans l'encadrement et chez les enfants de l'orphelinat. Elle semble inspirer une crainte irraisonnée aux personnes qu'elle côtoie.

Dans le dossier il y a le mot écrit de la main de la personne ayant abandonné le bébé sur le perron de la chapelle de l'établissement. Il indique que l'enfant a été appelée Denise que son nom de famille est Font de Sé et qu'il s'agit de celui de sa mère morte en accouchant. Les recherches de l'orphelinat n'ont ni confirmé ni infirmé les écrits de ce mot.

FONT DE SÉ

Il n'y a que très peu de traces de ce nom si l'on recherche dans le « census » (le recensement) de l'état. Tout juste trouve-t-on ce patronyme dans les archives de la ville à l'époque de la guerre d'indépendance et de la guerre civile. Deux hommes tombés au champ d'honneur. L'un à la bataille de Saratoga, l'autre à la bataille de Chancellorsville. Deux batailles pendant lesquelles un esprit indien, ou prétendu tel, serait venu jeter le trouble dans les lignes des belligérants. (Jet difficile + 20% en histoire ou l permet de trouver ce point commun aux deux batailles).

Si l'on cherche ce nom dans une bibliothèque on tombe très aisément sur les légendes de Mélusine et l'ouvrage de Jean D'Arras Le livre de Mélusine de 1392 en particulier.

HANGAR 342

Ce hangar sur South Street Seaport est semblable à tous les hangars voisins. Il s'agit d'un grand bâtiment en brique possédant un large portail sur rails ouvrant sur le quai pavé et sur l'East River. Le portail est flanqué d'une porte. L'arrière du hangar une porte donne sur Front Street.

Toutes les portes sont fermées. Boville s'était enfermé à l'intérieur du bâtiment.

A l'intérieur il y a une chambre froide et un système de grue de hangar. Une échelle métallique permet d'accéder à une cabine en hauteur. C'est de là que se commande la grue. Une grille permet d'accéder aux égouts qui passent sous le bâtiment pour se jeter dans l'East River.

Une petite pièce a été aménagée en plein milieu du hangar. Visiblement cette pièce ne devait pas faire partie des installations d'origine. Il s'agit de la cuisine de Boville.

Une trainée de sang va de la porte de cette pièce à la grille au dessus des égouts. Des morceaux de viscères sont éparpillés sur ce trajet sanglant.

Dans la cuisine, toute équipée d'instruments de cuisine et de boucherie, on retrouve les effets de dizaines de personnes entassées dans une énorme malle. Mais on y trouve surtout l'horreur. Sur la grande table en chêne tout d'abord on gît le corps démembré et pourrissant d'Aidan. Dans des barils remplis de restes humains pour finir.

Sur le sol, dans un coin de la pièce, gît une lourde chaîne brisée et qui, visiblement, a été arrachée du mur.

III RETROUVER DENISE

DENISE DANS LES ÉGOUTS

Les égouts de New York sont un dédale et il peut sembler vain d'y rechercher qui, ou quoi que ce soit. Pourtant, après s'être éloignée, Denise est revenue sur ses pas. Il n'est donc pas difficile de la retrouver. Encore faut-il pouvoir l'aborder.

Que le renouveau de la nouvelle Mélusine soit pacifique ou un péril incontrôlable, que son avenir s'ouvre ou se referme déjà ne dépend que du choix des PJ :

- La santé mentale de la jeune femme ne tient qu'à un fil. Déjà ses yeux sont fendus d'une pupille reptilienne. L'aborder doit se faire le plus sereinement, le plus gentiment possible. Bien sûr aucune arme ne doit être visible. La psychanalyse sera plus que nécessaires pour aider cette pauvre fille. Il faut d'abord gagner sa confiance avant de pouvoir parler avec elle. Peu importe la manière employée, toute maladresse, toute perte de patience, tout geste suspect ou tout mensonge anéantira toute chance de la sauver. Il faut aussi être prêt à cacher au monde extérieur sa vraie nature et vouloir sincèrement la protéger. Lui proposer de l'adopter et la manière la plus simple de l'amadouer. Encore faut-il le pouvoir, et être « éligible » comme parent adoptant. C'est à dire être marié, avoir les ressources matérielles pour le faire etc. Toute déception serait fatale.
- L'alternative est l'élimination la plus sommaire de Denise avant qu'elle ne se change si possible, car une fois la mutation achevée elle sera un adversaire plus que dangereux.
- Si Denise est abattue, quelque soit son apparence, son ancêtre, la première Melusine, apparaîtra pour l'emmener vers l'autre monde. Elle est invulnérable, mais pacifique...

Vacances, j'oublie tout

Scénario pour Chill (et autres jeux fantastiques)

par FaenyX

Ce scénario fantastique a été écrit pour *Chill* mais peut aisément être adapté à *Maléfices*, *l'Appel de Cthulhu* (bien qu'il ne fasse pas appel au Mythe de Cthulhu), ainsi qu'à tout jeu permettant l'introduction de fantastique. Il suffit de modifier l'époque à laquelle il se déroule, ainsi que les noms de lieux et de personnages.

Les maisons du lac

Les personnages, qu'ils se connaissent avant le scénario ou se rencontrent à cette occasion, ont décidé de passer leurs vacances auprès du lac Haverlake. Ils ont donc loué de petits chalets donnant sur le lac, comme ils ont déjà pu le faire par le passé.

Cette année, les environs du lac sont sujets à une grande agitation : les vieux chalets de bois qui accueillaient les vacanciers ont commencé d'être remplacés par de nouvelles maisonnettes préfabriquées. Si certains des PJ disposent de ces résidences leur offrant tout le confort moderne, d'autres peuvent avoir dû se contenter des vieilles cabanes de rondins.

D'ici quelques jours, le chantier (qui a pris du retard) sera terminé et l'ensemble du site aura fait l'objet d'une totale modernisation. Les PJ sont sans doute parmi les derniers vacanciers à connaître ce village de bois sorti d'une autre époque.

Les environs

A quelques heures de route de leur lieu de résidence habituel, le lac Haverlake est entouré d'une contrée paisible et reculée. Des rivières, des marais et de nombreux bois forment une enclave de nature qui semble parfois oubliée de la civilisation. En dehors de la petite cité de Rochester, seuls quelques petits hameaux délabrés (mais tout de même habités) témoignent d'une présence humaine. Rochester, avec ses cinq cent âmes, est un village replié sur lui-même, où l'on cultive la nostalgie des siècles passés. Les vacanciers du lac venant s'y ravitailler sont regardés avec méfiance. Gouverné depuis longtemps par Henry Whaler Jr (fils du précédent maire), Rochester comporte quelques commerces, une église, une petite école, une bibliothèque et un journal local (animé par James Whaler, un neveu du maire).

Voici quelques individus « remarquables » de Rochester et ses alentours :

- Henry Whaler Jr : maire de Rochester comme son père (et son grand-père avant lui), Henry a tout du patriarche. Il contrôle presque tout dans son village, qui ne demande pas mieux. Le moindre élément perturbateur est voué à être éliminé. Dès que les PJ feront trop de vagues, Henry lui-même pourra se déplacer pour leur demander d'aller passer leurs vacances ailleurs. - Son fils Ernest, qui est en charge du village de vacances, est son successeur désigné et est son portrait craché, physiquement et moralement.
- James Whaler : le benjamin des fils Whaler a toujours été dans l'ombre de son frère aîné. Timoré, il ne s'est jamais révolté contre l'autorité de son père. Pourtant, il est intelligent et ouvert d'esprit, même si ses talents n'ont jamais pu s'exprimer. Il rédige et imprime avec talent une gazette locale sans grand intérêt.
- Elvira Shoetaker, l'institutrice et bibliothécaire, est arrivée l'an dernier à Rochester et songe déjà à quitter les lieux, face à l'esprit étriqué de nombre de ses concitoyens. Grande amatrice de littérature policière, elle peut être une alliée pour les PJ et saura les aider dans leurs investigations.
- John Gunn, le révérend, un vieil homme ayant tendance à voir l'œuvre de Dieu partout. C'est cependant un véritable brave homme, dont la bonté n'a jamais été entamée par des années à Rochester.

- La fille des marais : il s'agit d'une « marginale » qui vagabonde dans la campagne et vit de ce qu'elle mendie ça et là. Elle s'est construit une sorte de hutte dans les marais, à laquelle on ne peut accéder que si l'on connaît les chemins à suivre.

N'hésitez pas à enrichir cette galerie de personnages : une épicière revêche, de vieilles bigotes, des paysans au bord de la ruine, un garagiste à la limite de la légalité, c'est le moment de broser de savoureux portraits...

Ça commence bien

Laissez aux joueurs le temps d'installer leurs personnages dans ce cadre inhabituel : ils peuvent prendre le temps de déballer quelques affaires, d'aller à la rencontre des autres vacanciers, de découvrir la faune et la flore alentour. Ils sont en vacances et cette situation inhabituelle (pour des personnages de JdR) doit les désarçonner quelque peu.

La première nuit de leur séjour sera agitée : un violent orage, intense et bref comme ceux qui frappent parfois cette région l'été, les tirera du sommeil. Entre deux coups de tonnerre, il leur semblera entendre des appels au secours, en provenance du lac.

Une silhouette frêle et pâle, sur une barque secouée par l'orage, attirera leur attention. Au centre du lac, quelqu'un lutte contre les éléments et tente de ne pas couler dans les eaux agitées. Avec un jet de Perception difficile, on peut se rendre compte qu'il s'agit d'une fillette d'une dizaine d'années risque de sombrer si personne ne fait rien. Qu'ils décident d'y aller à la nage ou empruntent l'une des barques amarrées au ponton le plus proche, les PJ arriveront trop tard : l'enfant a été englouti par les eaux et aucune tentative ne permettra de l'en sortir, ni même de trouver son corps. On pourrait même douter de son existence... Cette entreprise n'est pas sans risque : un nageur échouant à son jet de Natation coulera à pic (ce qui ne veut pas dire qu'il périsse, comme on le verra plus loin).

De retour sur la rive, les personnages doivent se sentir désemparés. On le serait à moins. S'ils tentent de prévenir leurs voisins, ils auront une drôle de surprise : quelle que soit la maison dont ils poussent la porte, ils entreront dans leur propre chalet. Sans doute interloqués par ce qui se passe, les PJ ressentent une immense fatigue et s'écroulent sur leurs lits de camp respectifs.

Note : **oui**, cette scène est hyper-directive et ne laisse aucune latitude aux joueurs. C'est parce qu'elle est onirique. D'ailleurs, au petit matin, les PJ s'éveillent dans un camp qui ne porte aucune trace du violent orage. Ils devraient vite comprendre qu'ils n'ont fait que rêver cette étrange rencontre sur le lac.

Le doute aura pu germer plus tôt, si les PJ ont pris le temps d'examiner les lieux de leur aventure nocturne, par exemple. Le camp présente, en effet, un aspect différent, puisque le rêve a pour décor les lieux tels qu'ils étaient dix ans auparavant...

Le mystère

S'ils interrogent les autres vacanciers, ils en seront pour leurs frais : personne n'a eu connaissance d'un orage, réel ou rêvé et encore moins d'une fillette en perdition sur le lac. S'aventurer dans les eaux troubles, matériel de plongée à l'appui, sera vain (et pourrait prendre des jours) : hormis quelques détritiques et des épaves diverses, il n'y a nul corps dans l'eau ou la vase du lac.

Le personnel en charge du village de vacances n'est d'aucune aide non plus. Hormis Ernest et Maria Whaler, les « propriétaires » du village, personne ne connaît le dramatique destin d'Irene (voir « Là où tout commença »). Et, à ce stade de l'histoire, le rapprochement est encore impossible à faire.

A la fin de la journée, si les PJ ont pu rencontrer (et interroger) une bonne partie de la population du village, ils sont bredouilles et peuvent se demander s'ils ne perdent pas leur temps et feraient mieux de profiter de leur villégiature. D'ailleurs, l'étrange rêve de la nuit passée se délite déjà dans leurs esprits, au point que son souvenir devient bien flou...

La deuxième nuit

Finissant par s'endormir, les PJ vont, de nouveau être réveillés en pleine nuit par le bruit de l'orage : un nouveau rêve s'abat sur eux. S'il commence en de nombreux points comme le précédent, il va devenir plus violent. Heureusement, ils savent que tout ceci n'est qu'un rêve (à moins d'être particulièrement obtus). Cette fois encore, l'embarcation sur le lac est ballottée par les flots, tandis que la foudre s'abat sur les cabanes qui s'enflamment les unes après les autres, après avoir été touchées par la foudre. Chaque fois, l'incendie est intense au point qu'il est difficile d'approcher du brasier. Sur le lac, l'embarcation est une nouvelle fois engloutie par les eaux, malgré les efforts et les trouvailles que pourront déployer les PJ.

Cette fois, puisqu'ils ont conscience de rêver, les PJ disposent de plus de latitude quant à leurs actes. Cependant, tôt ou tard viendra le moment du réveil, qui peut (par exemple) coïncider avec un impact de foudre ou tout autre événement « brutal ». Ils peuvent néanmoins tenter d'établir le contact avec la fillette, ou s'approcher le plus possible d'elle. A cette occasion, ils constateront à quel point elle est terrorisée et pourront assister à un phénomène étrange : une ombre à la forme vaguement humaine semble recouvrir son corps. Comme si la nuit l'avait avalée, elle disparaît du rêve.

Au réveil, les PJ pourront être rassurés : aucun orage n'est venu incendier le village de vacances pendant la nuit. Il n'en reste pas moins que le mystère reste dense.

Là où tout commença

Dix ans auparavant, juste après la construction des premiers chalets, le lac fut le théâtre d'un drame. John et Irma Wesson, ainsi que leur fille Irene, étaient en villégiature au bord du lac, lorsqu'un terrible orage s'abattit sur le site. Les conséquences furent dramatiques puisque la foudre provoqua l'incendie du chalet loué par les Wesson. Irma et John se promenaient au bord du lac, ayant laissé leur fille endormie dans leur chalet. Ils tentèrent bien d'entrer dans le brasier mais ne purent rien faire. Au petit matin, il ne restait que quelques cendres...

Les parents d'Irene furent évacués rapidement vers la clinique la plus proche, gravement brûlés. Après des semaines de soins intensifs, puis de convalescence, ils regagnèrent leur domicile où ils résident toujours. Tous deux ont multiplié les séjours en hôpital psychiatrique et ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes.

Les propriétaires des chalets (Ernest et Maria Whaler) ont tout fait pour que l'affaire ne soit pas ébruitée, à l'époque. De fait, la gazette locale, le Haverlake Weekly, était à l'époque déjà éditée par James Whaler, le frère cadet d'Ernest Whaler. Hormis ceux présents sur les lieux, nul ne connut jamais le dramatique destin d'Irene.

Ce que tous ignorent, par contre, c'est qu'Irene n'était pas dans la cabane, cette nuit-là. En l'absence de ses parents, un sinistre individu kidnappa la fillette et l'emporta dans son repaire, non loin de là. Elle fut séquestrée pendant des mois et subit les pires atrocités avant de réussir à s'évader. Elle erre désormais dans la contrée, amnésique et à moitié folle. Si l'on interroge les habitants de la région (les employés du village de vacances, par exemple), ils évoqueront facilement la « folle qui vit dans les bois ».

La violence de ce qui se déroula cette nuit-là, entre l'orage, l'incendie et son rapt, ouvrit la porte à certains pouvoirs chez Irene, pouvoirs auxquels nul n'a jusqu'alors été perméable...jusqu'à la venue des PJ...

De nouvelles pistes

Se renseigner sur un éventuel incendie, récent ou non, est loin d'être évident. Les voisins des PJ n'en ont jamais entendu parler. Les propriétaires des chalets, Ernest et Maria Whaler, pour peu qu'on réussisse à les rencontrer (ils sont très occupés), affirmeront maladroitement que pareil drame eut lieu ici. Si les PJ insistent un peu (ou s'ils fouillent et commencent à représenter une menace), les Whaler finiront par admettre qu'il y a eu, une dizaine d'années auparavant, un incendie, qui abîma l'un des chalets, mais sans causer selon eux plus de dommages. Le chalet en question fut ensuite complètement rénové. Coïncidence amusante : il s'agit de l'un de ceux où les PJ résident.

Il serait naturel que les PJ cherchent à en savoir plus. Ils peuvent ainsi aller à la rencontre des habitants de Rochester, mais se heurteront à un silence unanime : nul n'a jamais entendu parler d'un incendie notable s'étant produit près du lac. A l'époque, rien n'avait filtré (voir plus loin), y compris dans la gazette locale. Cependant, en « secouant » (psychologiquement, bien entendu) un peu James Whaler, le journaliste de Rochester, il sera possible d'en apprendre plus. Neveu du patriarche Whaler, James a au fond de lui une féroce envie de briser l'omerta. Si on l'aide à se faire violence, il racontera le drame atroce qui s'est déroulé près du lac, dix ans plus tôt (voir « Là où tout commença »). Par contre, James ne se souvient plus des détails, notamment du nom de ceux qui occupaient le chalet réduit en cendres.

Dans les archives de l'époque, il est également possible de découvrir des appels à témoins : un tueur en série avait été signalé dans le comté (les PJ les plus âgés s'en rappelleront probablement). Le dénommé Henry Moore avait fini par être abattu par la police l'année suivante. On n'a jamais déterminé avec clarté le nombre de ses victimes.

Obtenir le nom des Wesson n'est pas une mince affaire : Ernest et Maria Whaler craignent les ennuis et ne lâchent les informations qu'au compte-gouttes. Ils auront tendance à éviter les PJ et ne leur donneront pas accès à leurs registres, à moins d'y être contraints par la force ou la menace de poursuites judiciaires (ce qui reste très hypothétique). Retrouver les Wesson est une autre paire de manches : les deux malheureux ont longtemps séjourné à l'hôpital de Boston, avant de retourner vivre dans leur petite maison (en banlieue de Boston), puis de la quitter. Personne dans la région ne sait où ils sont partis.

A ce stade du scénario, les PJ ont pu comprendre qu'un drame s'est déroulé sur leur lieu de vacances, des années plus tôt et que la victime de ce drame les appelle. Par contre, ils sont probablement dans l'interrogation quant à la nature réelle de cet appel...

La troisième nuit

Si les PJ attendent leur troisième rêve dans l'espoir d'y trouver des indices, ils risquent de déchanter. Les appels d'Irene se font plus pressants et la colère l'emporte sur le désespoir. Une fois de plus, l'orage s'abat sur le village de bois et de toile, le feu se mêlant à l'eau et au vent. Cette fois, la fillette qui appelle au secours est de l'autre côté du lac, dans une zone marécageuse. Elle fuit, visiblement terrifiée, une ombre gigantesque de forme humaine, qui semble la chercher partout.

Assistant à la scène, les personnages semblent impuissants à l'empêcher, englués qu'ils sont dans le sol vaseux. Malgré leurs tentatives de s'en extirper, ils finissent par être avalés par le sol et meurent étouffés par la vase. Quand les PJ s'éveillent, empêtrés dans leurs draps, avec l'impression de suffoquer, l'odeur de la vase est encore présente quelques instants. Le cauchemar était d'un tel réalisme qu'il leur faut faire un test de Peur et, éventuellement perdre des points de Volonté.

La clé des songes

Au sortir de cette nuit éprouvante, les PJ devraient avoir une vague idée du drame qui a pu se nouer dans les parages, dix ans plus tôt. C'est à eux que revient maintenant la tâche de rassembler toutes les pièces du puzzle et de dénouer le mystère. Faute de cela, chaque nuit deviendra plus éprouvante pour eux et pourra grever leur Volonté.

S'ils n'ont pas fait le rapprochement entre la présence dans la région d'Henry Moore, le sinistre tueur en série, la disparition d'Irene et la fille des marais, il leur reste de nombreuses occasions de glaner quelques éléments supplémentaires. Les témoins de l'époque sont encore nombreux et, malgré l'omerta décrétée par le clan Whaler, il reste possible d'évoquer le drame qui eut lieu cette nuit là et où, officiellement, Irene perdit la vie (même si aucun corps ne fut retrouvé).

La fille des marais

Mettre la main sur la « fille des marais » est loin d'être évident. Elle connaît le territoire comme sa poche et des nouveaux arrivants, comme les PJ, pourraient bien s'y égarer, quitte à y laisser leur peau. Comme il est hors de question de la déloger, le plus raisonnable reste de l'attendre

patiemment à l'orée de Rochester. En effet, elle vient régulièrement y mendier de quoi survivre. Le révérend Gunn laisse souvent à son attention quelques provisions derrière sa petite église.

Irene Wesson a tout de l'animal sauvage, qu'il s'agisse de son aspect ou de son comportement. Il faut la maîtriser avant de tenter quoi que ce soit envers elle. Elle n'hésitera pas à griffer ou à mordre ceux qui tenteront de s'en prendre à elle et il faudra témoigner des trésors de patience et de diplomatie pour la convaincre d'écouter ce que les PJ ont à lui dire. Elle a le niveau intellectuel d'une enfant de dix ans, mais peut comprendre un discours simple et posé. Lui montrer une photo de Henry Moore (il est possible d'en trouver une aux archives du journal local) a l'effet d'un électrochoc chez elle : elle hurlera de terreur et sera très difficile à calmer. Néanmoins, si on lui explique que cet homme ne peut plus rien lui faire et que ses parents la recherchent, elle finira par se calmer.

Retrouver les parents d'Irene est difficile, mais pas impossible, pour peu qu'on soit motivé et que l'on dispose de quelques contacts bien placés. Après leur séjour à l'hôpital, tous deux ont choisi de déménager et résident maintenant dans la banlieue de New York. Toujours suivie par Thomas Kellerman, le psychiatre de l'hôpital de Boston, Irma Wesson a fait (et fait encore) de fréquents séjours en hôpital psychiatrique, n'étant jamais sortie de la profonde dépression où elle sombra après cette nuit là. Il est donc possible de la retrouver par ce moyen (même s'il faut bousculer quelque peu la déontologie du psychiatre).

John Wesson a sombré dans l'alcoolisme peu après sa sortie de l'hôpital et n'est débarrassé de son addiction que depuis quelques mois. Il a cependant eu l'occasion de se bâtir un sérieux casier judiciaire, entre conduite en état d'ébriété, violences sur la voie publique et blasphème. Il fut même incarcéré durant deux mois, il y a de cela cinq ans. On peut donc retrouver sa trace pour peu qu'on ait un contact dans la police ou l'administration pénitentiaire, par exemple.

Résolution

Comme on l'a vu, les PJ peuvent très bien peiner à comprendre la situation et ne pas réussir à la résoudre. Tant qu'ils seront près du lac Haverlake, les cauchemars ne cesseront de les assaillir, toujours plus réalistes et violents. Peu à peu, ils mettront en scène le calvaire vécu par Irene lors de son kidnapping, les sévices qu'elle subit de la part de Moore, ainsi que l'angoissante épreuve que fut pour elle la fuite dans les marais. Semez des indices progressivement, de façon à ce que les PJ finissent par mettre en place les pièces du puzzle. Si, malgré tous les efforts du MJ, ils ne comprennent pas ce qu'Irene (inconsciemment) attend d'eux et qu'ils finissent par quitter les lieux, déçus de leur séjour, rien n'aura changé pour les Wesson et ils auront manqué une belle occasion.

Si les PJ réussissent à contacter les Wesson et à réunir cette famille, contre toute attente, les cauchemars cesseront de les accabler. Même s'il reste beaucoup de chemin à parcourir pour Irma, Irene et John, ces vacances au bord du lac seront mémorables.

Harlem micmac

Scénario générique pour une ambiance « blaxploitation »

par Xaramis

Laissez-vous pousser une coiffure afro, enfiler votre trois-quarts en cuir et votre pantalon pattes d'éph', sortez votre Buick Electra du garage, envoyez les cuivres d'Earth, Wind and Fire, ça va chauffer dans les rues de Harlem.

L'histoire en quelques mots

Harlem, fin des années 1960. Chamboulé par son expérience de la guerre, Moses Roundtree a décidé de donner un tournant à sa vie : il rêve de ramener ses frères noirs américains (en commençant par ceux de Harlem) en Afrique. Son projet est soutenu ou combattu par des groupes aux intérêts divergents. La situation devenant de plus en plus dangereuse, certains de ses amis (les PJ) décident de l'exfiltrer pour le mettre à l'abri. Mais Roundtree ne veut pas disparaître avant d'avoir mené son projet à bout. Deviendra-t-il son propre adversaire encombrant ?

Mettre en œuvre le scénario

Impliquer les personnages

Pour qu'ils soient pleinement projetés au cœur d'un tourbillon d'intérêts croisés, il est préférable que les PJ n'appartiennent pas à un groupe ayant un pouvoir bien établi (police, gang, etc.). Mieux vaut incarner des personnages du petit peuple de Harlem, qui ont un lien personnel avec Moses Roundtree et lui apporteront leur aide de ce fait-là, avec plus de bonnes volontés que de moyens.

Pour que la toile d'araignée dans laquelle Roundtree se débat soit aussi celle dans laquelle sont pris les PJ, donnez à certains de ceux-ci des éléments biographiques particuliers les liant à des PNJ : ancien compagnon d'armes de Roundtree, petit trafiquant surveillé par la police, militant modéré ou radical des droits civiques, membre d'une congrégation religieuse, etc.

Bien évidemment, cette variété des PJ facilite que certains d'entre eux soient des personnages féminins.

Choisir une ambiance

Le scénario peut être joué sur un mode tragi-comique, la situation et les personnages se prêtant à une pointe de caricature.

Il peut aussi être joué sur un ton plus noir, au sens figuré comme au sens propre, la toile de fond (que j'ai empruntée à un roman de Chester Himes, voir mes « Inspirations », en fin de texte) étant très imprégnée d'éléments sur la pauvreté des habitants de Harlem, le racisme, etc.

L'une et l'autre approche sont légitimes, et le choix de l'ambiance dépendra des goûts du MJ et des joueurs.

La galerie des PNJ

Moses Roundtree, une grande gueule qui rêve sincèrement de renouveau

Roundtree a été particulièrement marqué par son expérience de la guerre du Vietnam. Il s'est senti comme l'instrument de l'oppression coloniale des États-Unis qui envoyaient ses pauvres

Noirs combattre en première ligne pendant que les Blancs restaient à l'arrière ou étaient affectés à des secteurs moins exposés.

Désormais, il est convaincu qu'il n'y a pas d'avenir radieux pour les Noirs en Amérique, et que le seul moyen d'échapper à l'oppression est de retourner en Afrique, continent de ses fantasmes de liberté et de renouveau.

Obsédé par ce retour à la terre des origines, il se préoccupe peu des questions matérielles, dont il laisse la gestion à son bras droit Bumpy ; ainsi, il n'a vraiment aucune idée de la provenance réelle des fonds récoltés, et croit dur comme fer qu'il s'agit de dons désintéressés. Qui plus est, « revenu de là-bas », il n'a peur de personne (dans ses sermons, il dénonce tout aussi bien les Blancs suprématistes que les Noirs séparatistes, la police raciste que le FBI à la solde des oppresseurs, les trafiquants de drogue qui empoisonnent ses « frères » que les faux prophètes), et a tendance à dire plus haut qu'il ne devrait ce que certains osent à peine penser tout bas, ce qui lui vaut de solides inimitiés dans tous les camps.

En effet, ses actions perturbent les petites affaires d'autres groupes, bandes criminelles du quartier ou militants noirs radicaux.

Moses Roundtree accuse largement les deux cent cinquante livres sur la balance, et s'habille de vêtements qui lui donnent une allure mêlant le pasteur pentecôtiste des rives de la Harlem River, le marabout des rives du Niger, et le bonze du delta du Mékong. Son habit est le reflet du grand melting pot de ses convictions philosophico-religieuses.

Il garde les dons reçus dans un tambour de bronze, ramené en contrebande du Vietnam.

Rendu totalement pacifique par le choc en retour de son expérience guerrière, il s'opposera avec opiniâtreté à ce que ses « sauveurs » veuillent recourir à la violence pour l'aider. Qui plus est, sa corpulence de Bouddha et sa vêtue – à laquelle il tient particulièrement – le rendent facilement repérable, et difficilement transportable. Bref, un gars sincère, mais un boulet pour les PJ.

Son leitmotiv : « *Back to Africa! Le Créateur y pourvoira* ».

Un entourage hétéroclite

Bumpy, homme à tout faire en conflit de loyauté

Bumpy est un ancien compagnon d'armes de Moses Roundtree. Leur « tour » au Vietnam les a soudés. Bumpy n'est pas un obsédé du retour en Afrique, mais il ne veut pas laisser tomber son compagnon d'armes, et il met ses ressources de débrouille au service de ce projet un peu fou. Pragmatique, il lui importe peu de savoir où il trouve l'argent, pourvu qu'il en trouve ; il n'a donc pas hésité à tendre sa sèbile à une organisation suprématiste blanche.

Quelques fréquentations politiques douteuses lui valent d'être parfois l'attention du FBI, pour lequel il n'est toutefois qu'un petit poisson. Dump n'est pas un informateur régulier des Fédéraux, et il essaie de leur faire comprendre que le projet de Roundtree n'a rien de vraiment subversif.

Particulièrement hâbleur, Bumpy compte sur son bagout pour arriver à ses fins et se sortir des situations compliquées ; de ce fait, et du fait de son casier judiciaire, il ne porte jamais d'armes. Sa ligne de conduite : « *Si ma langue ne me sauve pas, un flingue ne me sauvera pas plus* ».

Miss Marcy, religieuse engagée

Miss Marcy est le cœur battant de l'Élan du Renouveau. C'est elle qui parcourt les rues pour proposer aux paumés du quartier la perspective d'un nouveau départ, d'une vie meilleure. C'est elle qui coordonne la préparation de la « soupe populaire », l'hébergement des plus démunis, etc.

Elle est bien consciente du caractère passionné et farfelu de Moses Roundtree, et n'ignore pas qu'une partie des « dons » que Bumpy ramène a un petit parfum de soufre. Néanmoins, elle est convaincue de la justesse des combats pacifiques qui veulent apporter un peu de mieux-être dans Harlem. Aussi, elle est prête à quelques compromissions.

Elle se départit rarement de sa bonne humeur, et elle sait trouver, en toutes circonstances, quelques vers et notes de gospel où trouver un supplément d'espoir.

Ophelia

Militante des droits civiques, pacifiste, rêveuse et naïve, Ophelia est totalement subjuguée par Moses Roundtree et son projet de retour en Afrique. Amoureuse de Roundtree, qui ne le lui rend pas, elle est dévorée de jalousie envers la plupart des femmes qui approchent trop « son homme ».

Il se trouve que, par des liens familiaux, elle a quelques accointances avec deux détectives noirs du NYPD. Elle sait qu'ils marchent parfois au-delà des frontières légales, mais que c'est le plus souvent pour faire triompher ce qu'ils considèrent comme la justice, dans un monde où celle-ci est rarement équitable, surtout pour les Noirs. En dernier recours, elle passera par-dessus sa méfiance pour la police, s'il faut demander l'aide de ces deux détectives pour protéger Moses Roundtree.

Willy et Billy, les baby-sitters

Leur apparence est tellement semblable qu'on les jurerait jumeaux. Willy et Billy sont censés assurer la protection de Moses Roundtree. Ils essaient de déroger discrètement à l'interdiction que leur fait Roundtree de porter une arme. Ils comptent surtout sur leur carrure, leur faciès de boxeur cabossé, et leurs mains comme des battoirs, pour impressionner le quidam ; mais, face à des adversaires résolus, même eux ne savent pas vraiment comment ils se comporteront.

De drôles d'alliés potentiels

Des Blancs qui applaudissent au « retour en Afrique »

Lawrence Yarbrough et ses acolytes ségrégationnistes sont des partisans du « retour en Afrique » : ségrégationnistes convaincus, ils considèrent que s'il y avait un océan entier entre la race blanche et la race noire, telle que le Seigneur l'a sûrement voulu, leur Amérique pourra enfin être blanche et pure.

Financer le projet de Moses Roundtree est une manière d'obtenir ce « blanchissement » dont ils rêvent tant, et prendre de risque majeur pour eux-mêmes.

Ed Cercueil et Fossoyeur Jones, inséparables flics noirs et durs à cuire de Harlem

Les détectives du NYPD Ed « Cercueil » Johnson et « Fossoyeur » Jones forment, depuis plusieurs années, un duo de flics redresseurs de torts. Plus préoccupés de restaurer la justice, notamment au profit des Noirs de Harlem, que de respecter la loi à la lettre, ils ne rechignent pas à user de la matraque plombée, de la crosse du revolver, ou même d'une pluie de balles, pour arriver à leurs fins.

Ils considèrent le projet de Roundtree comme une douce folie, mais reconnaissent que l'homme a un engagement sincère et qu'il arrive au moins à sortir quelques paumés de leur détresse. S'ils sont convaincus de la nécessité de mettre Roundtree à l'abri des dangers qui convergent vers lui, ils mettront leurs plaques et leurs flingues à son service ; mais ils ne se rangeront pas du côté des Blancs ségrégationnistes. Leur objectif premier sera d'empêcher que les Noirs s'entre-massacrent.

[NB : j'ai gardé, pour ces deux flics, l'irremplaçable duo créé par Chester Himes ; voir mes « Inspirations » plus bas. C'est mon signe d'hommage à cet auteur dont l'univers m'a profondément imprégné.]

Les adversaires avérés

Les Noirs radicaux

Certains groupes militants noirs refusent que Moses Roundtree prêche ce « retour en Afrique ». À leurs yeux, c'est une fuite, alors que le combat doit se mener sur le sol américain. Ils veulent donc faire taire cette voix dont la bonté ne serait que le masque de la lâcheté.

Le choix de ses adversaires est large, selon leur vision raciale (suprémacistes, ségrégationnistes), politique (nationalistes, etc.), religieuse, etc. Cependant, pour ne pas étouffer l'aventure sous une trop lourde abondance d'adversaires, il est préférable de ne faire intervenir qu'un seul groupe radical dans ce scénario.

Les gangs locaux

Les bandes locales voient d'un mauvais œil cet « Élan du Renouveau » qui pousse certaines prostituées à quitter le trottoir et certains fourgueurs de came à désertier les carrefours en se mettant à rêver d'Afrique. Les activités de Moses Roundtree et de ses « fidèles » sont mauvaises pour les affaires. Il faut que cela cesse, et le temps n'est pas à la palabre.

Les marionnettistes du FBI

Le FBI reste une police politique et a développé, sous l'influence de J. Edgar Hoover, une grande habitude des coups fourrés et une paranoïa qui lui fait voir des ennemis de la nation partout. Même ceux qui osent juste fréquenter de loin des militants des droits civiques sont suspects d'être des éléments subversifs, voire des communistes honnis.

Ici, pour coller au genre, il convient de les mettre en scène avec une touche de caricature : méprisants pour le petit peuple de Harlem et pour les flics locaux (indistinctement Blancs et Noirs), manipulateurs exploitant la moindre faiblesse, recourant à la menace et au chantage, utilisant la technologie la plus avancée pour les surveillances, et, finalement, sous-estimant tant leurs adversaires qu'ils en arrivent à perdre leurs avantages objectifs.

Les autres acteurs

Sherri, star de Harlem (pour l'instant) et de Broadway (bientôt ?)

Sherri est la « régulière » de Bumpy. Elle gagne sa vie comme danseuse (« *et pas comme une pute !* », précise-t-elle toujours) au cabaret *Nubian Delight*. Elle régale de ses charmes les regards des caïds de Harlem, mais n'a cédé aux avances que de Bumpy, qui ne court pourtant pas dans la même catégorie.

C'est à elle que Bumpy, en manque d'autres idées, a soufflé l'idée de planquer le tambour de bronze contenant le magot de Moses Roundtree. Plutôt que de le planquer chez elle, elle l'a caché dans un recoin du *Nubian Delight*. Elle rit à l'idée d'avoir caché le magot sous les yeux mêmes – et donc, de fait, sous la protection – des malfrats qui en veulent à Roundtree de son projet.

Elle considère pourtant le projet de « retour en Afrique » comme fumeux, et s'accroche surtout à l'idée qu'elle pourra se forger un meilleur destin ici-même à New York, de préférence sur les planches à Broadway.

Les candidats au départ

Ils forment un kaléidoscope bigarré ; certains croient fermement que l'Afrique leur offrira une vie nouvelle, d'autres y voient juste une occasion de quitter la misère de Harlem : domestiques cherchant à quitter leur vie de quasi-esclave, toxicos repentis ou invétérés, grands-mères mystiques, Rastafariens récemment convertis, étudiants idéalistes, etc. Leur terre promise prend, dans leur esprit enflammé, la forme du Libéria, ou de l'Égypte des pharaons noirs, ou du royaume de la reine de Saba.

Avant cela, il leur faudra déjà monter à bord d'un navire qui prendra la mer dans une semaine. S'ils ne pouvaient y monter, leur déception, à la hauteur de leur espoir vibrant, s'incarnerait en une colère incontrôlable.

Les fourgues

Compte tenu des activités délictueuses nombreuses et variées de Harlem, les receleurs ne manquent pas. Quasiment aucun d'entre eux n'irait prétendre croire sincèrement que ceux qui leur apportent des biens à revendre les ont tous reçus dans un héritage en bonne et due forme. Certains d'entre eux vont même jusqu'à se considérer comme de bons samaritains qui aident, à la mesure de leurs moyens, leurs frères et sœurs de Harlem à vivre un peu mieux.

Pour autant, jouer les fourgues demande de savoir jongler avec les loyautés, arroser aussi bien les gangs locaux que les flics de patrouille ou des Stups pour que les uns et les autres ferment au moins un œil sur leurs petites affaires.

Dans la présente affaire, ils jureront tous, la main sur le cœur ou même sur la Bible, n'avoir jamais vu passer un quelconque tambour de bronze (plein de billets ou pas).

Kyriákos Alafogiannis, capitaine de navire peu regardant

Le capitaine du cargo « *Elpis* » (*L'Espoir*), contacté par Bumpy, a accepté d'embarquer des passagers pour le « Retour en Afrique ». Bien entendu, il a demandé à être payé d'avance, et au plus tard 3 jours avant que le cargo prenne la mer. Or, le départ est prévu une semaine après le début de cette aventure.

Kyriákos Alafogiannis n'a rien d'un philanthrope, et il prendra la mer s'il n'a pas été payé en temps et en heure et si les candidats au départ n'ont pas réussi à embarquer le jour dit. Toutefois, il sera loyal, et si les conditions sont bien remplies, il les embarquera vers l'Afrique.

Des propositions de scènes pour l'aventure

Moses Roundtree a besoin de nous

Objectif de la scène : impliquer les PJ dans l'histoire.

Les PJ sont contactés par des proches de Roundtree : celui-ci s'est mis en tête, depuis quelques mois, de sauver de la misère des démunis de Harlem, à condition que ceux-ci acceptent de s'embarquer pour un « retour en Afrique ». Dans un immeuble branlant et désaffecté qu'il a rebaptisé « L'Élan du Renouveau », il propose un toit et un couvert, il distribue des allocations. Il parcourt les rues à l'arrière un ancien corbillard dont l'arrière a été transformé en chaire, et d'où il prêche un joyeux mélange d'écritures bibliques et de philosophies orientales revues à sa sauce.

Pour diverses raisons, des groupes criminels et/ou politiques veulent faire taire Moses Roundtree et couler son projet. Les proches de Roundtree (Bumpy ; Miss Marcy ; Ophelia ; Billy et Willy) n'ont pas réussi à se faire entendre de lui, quand ils l'incitent à la discrétion pendant quelque temps ; en faisant appel aux PJ, ils espèrent que ces nouvelles voix sauront réussir là où ils ont échoué, ou que des mesures plus radicales seront prises pour éloigner Moses Roundtree et le sauver malgré lui.

L'attaque de la diligence

Objectif de la scène : démontrer aux PJ la réalité très concrète de la menace.

Un des prêches de rue de Roundtree est perturbé par un groupe violent. Willy (ou Billy, allez savoir), au volant de la voiture, décide de foncer pour mettre Roundtree à l'abri. La panique est immédiate, qui disperse la foule des convertis et des curieux.

Les PJ ont latitude pour réagir selon leurs capacités respectives ou leur dose d'inconscience.

Selon la nature du groupe adverse qui intervient, l'action est plus ou moins « armée » :

- s'il s'agit d'un groupe « politique », il commencera par perturber le prêche par un discours accusant Moses Roundtree de lâcheté et de trahison, et les « convertis » de complicité

dans cette trahison. Le ton montera, et ce n'est que si la tension devient trop grande que les premiers coups se mettront à pleuvoir ;

- un groupe criminel aura moins de finesse et s'en prendra directement à la voiture de Roundtree et peut-être à sa personne. L'assassiner en public n'est pas au programme, mais tout est bon à prendre pour leur faire peur, à lui et à ses « fidèles ».

Où est passé le tambour de bronze ?

Objectif de la scène : mettre Roundtree dans l'embarras en le privant de son magot.

De retour au bâtiment, Moses Roundtree découvre que son tambour de bronze, souvenir de son temps de service au Vietnam et « tirelire » dans laquelle il range tous les dons reçus par « L'Élan du Renouveau », a disparu.

Or, il n'y a aucune trace d'effraction. C'est donc quelqu'un de l'entourage de Roundtree qui a fait le coup. Mais qui ?

Il faut retrouver l'argent rapidement, puisque le capitaine du cargo doit être payé au plus tard 3 jours avant l'appareillage.

Rien que des dons, vraiment ?

Objectif de la scène : envisager que le financement du projet de « Retour en Afrique » n'est ni tout-blanc ni tout-noir...

C'est Bumpy qui s'occupe de la collecte de fonds pour les activités de « L'Élan du Renouveau » et en particulier pour le « Retour en Afrique ».

Les sommes collectées sont manifestement élevées, même si Bumpy n'en donne pas le détail. Or, à en juger par ce qui est collecté dans les prêches de rue (quelques dizaines de dollars à peine), cette source est insuffisante à expliquer le magot dont semble disposer Moses Roundtree.

Le passé judiciaire de Bumpy laisse penser qu'il trouve aussi des fonds par des voies douteuses, avec ou sans le consentement de Roundtree.

Interrogé par les PJ, en présence ou pas de Roundtree, Bumpy donne quelques indications sur des magouilles qui lui permettent de trouver des fonds supplémentaires, comme des « prélèvements » sur des loteries clandestines.

Et c'est hors de la présence de Moses Roundtree et uniquement s'il est poussé dans ses derniers retranchements, qu'il parlera d'une combine plus lucrative mais qu'il préfère ne pas ébruiter (et sur laquelle les contributeurs préfèrent, eux aussi, rester très discrets) : la contribution financière d'un mouvement blanc ségrégationniste, qui verrait d'un bon œil que les Noirs repartent vers l'Afrique. Pour Bumpy, le projet de Roundtree justifie tous les moyens pour y arriver, mais sans en parler à Roundtree qui n'apprécierait probablement pas une telle aide raciste...

Chasse au trésor

Objectif de la scène : faire entrer en jeu les différentes parties qui veulent torpiller le projet du « Retour en Afrique ».

La nouvelle de la « disparition » du magot de Moses Roundtree commence à courir les rues. Et cela attire l'attention et les convoitises de plusieurs groupes :

- les « donateurs » blancs qui pensent que Roundtree s'est fait la malle avec leur argent sans emporter d'autres Noirs au loin ;
- les contributeurs noirs candidats au voyage, qui ont confié à Roundtree leurs maigres économies ;
- les militants radicaux noirs aussi bien que les gangs criminels locaux, qui voudraient faire coup double en mettant la main sur le magot et en ruinant le projet de Roundtree et ses activités qui perturbent, pour les uns, leurs combats politiques et, pour les autres, leurs affaires.

La chasse au magot peut se baser sur la recherche du tambour de bronze, un objet suffisamment original pour qu'il soit probable qu'il laisse des traces s'il passe de main en main devant des témoins (receleurs, etc.). Pourtant, ledit tambour semble s'être évaporé.

En fait, c'est dans le sous-sol du *Nubian Delight*, où danse Sherri, la « régulière » de Bumpy, que le tambour de bronze a été momentanément caché par cette dernière.

Surveillances en costume-cravate

Objectif de la scène : ajouter une complication au panorama des parties en présence.

Des PJ observateurs remarqueront peut-être que d'autres que des « Noirs » (gangsters ou militants) sont entrés dans la danse. Et ce ne sont pas des flics blancs de Harlem. Plutôt des fouineurs du FBI ? Mais, alors, qui surveillent-ils ? Moses Roundtree ? D'autres membres de l'équipe de « L'Élan du Renouveau » ? Certains des militants ou des gangsters qui se mettent en travers du projet de Roundtree ?

Quoi qu'il en soit, ça ne devrait rien présager de bon...

Exfiltrer Moses Roundtree

Objectif de la scène : recourir à la dernière solution pour mettre Roundtree vraiment à l'abri.

Malgré les intimidations et la disparition de son magot, Roundtree ne désarme pas et ne la met pas en veilleuse. Au contraire, il veut retourner dans la rue, pour continuer à prêcher et accuser à tout-va ceux qu'ils soupçonnent d'avoir fait le coup.

Les PJ auront fort à faire. Roundtree est devenu inaccessible à la raison, et il tentera d'échapper à toute surveillance de ses « amis » pour retourner dans la rue. Il rejettera également l'idée de s'embarquer sur le cargo « *Elpis* », cap sur l'Afrique : ce voyage n'est en effet, dans son esprit, que le premier d'une longue série qui doit constituer « ce grand retour en arrière qui est, en fait, un bond en avant » pour tous les Noirs d'Amérique.

Il revient aux PJ, et aux alliés qu'ils trouveront pour cela, de protéger Moses Roundtree de lui-même, jusque et y compris en l'emportant, contre son gré, loin de Harlem et de tous ceux qui veulent en finir avec son projet, voire avec sa personne.

Inspirations

Ce scénario doit beaucoup à deux sources très différentes :

- le décor de Harlem, le prédicateur, le projet de retour en Afrique, le fric baladeur, les rivalités entre bandes, le duo de flics noirs durs à cuire, tout cela fait partie de l'héritage que m'a légué, sans l'avoir décidé lui-même, Chester Himes. Et plus particulièrement à son roman *Cotton Comes To Harlem / Retour en Afrique* (1964/1965[i]). Ce roman a été adapté au cinéma, dans la mouvance « blaxploitation », par Ossie Davis, sous le titre *Cotton Comes To Harlem / Le casse de l'Oncle Tom* (1970[i]), et sur une intrigue un peu simplifiée par rapport à celle du livre ;
- l'idée de devoir mettre une personne à l'abri malgré elle est empruntée au scénario « For His Own Good », du supplément *At Rapier's Point*, un vieux livre d'ambiance cape-et-épée pour *Rolemaster* et *Fantasy Hero*. Je précise, par honnêteté, que je l'avais déjà empruntée pour le scénario « Les lettres dangereuses », un scénario générique pour le concours n°11 de la Cour.

Et dans les oreilles ?

Pour ceux qui aiment jouer en musique et voudraient se mettre dans les oreilles des « tubes » s'inscrivant – ou pas – dans les canons du genre, le choix est vaste, ne serait-ce qu'en picorant dans les bandes-son des films du genre.

Melvin Van Peebles est réputé pour avoir posé le premier jalon musical de la blaxploitation (*Sweet Sweetback's Baad Asssss Song*, dont la bande-son est interprétée par Earth, Wind and Fire). Du côté du funk, quelques grands noms sont des valeurs sûres : James Brown (*Black Caesar*), Isaac Hayes (préférez *Truck Turner* à son *Shaft* trop célèbre) ; mais d'autres valent

aussi le détour : Dennis Coffey & Luchi De Jesus (*Black Belt Jones*), J.J. Johnson (*Willie Dynamite*), Norman Whitfield & Rose Royce (*Car Wash*), Willy Hutch (*Foxy Brown*), The Dells (*No Way Back*).

Mais ne vous laissez pas enfermer dans les étiquettes catégorielles, et donnez leur chance à des compositeurs plutôt connus pour la soul, comme Marvin Gaye *Trouble Man* ; le jazz Herbie Hancock (*Fat Albert Rotunda*) ; les mélanges sophistiqués Roy Ayers (*Coffy*) ou Manu Dibango (*Countdown At Kusini*). Ou allez tutoyer les frontières du bizarre, avec Sun Ra (*Space Is The Place*).