



Recueil des scénarios proposés dans le cadre du 39^{ème} concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 17 février au 30 avril 2018, sur les points obligatoires suivants :

- thème : « *Ayez l'air de la fleur innocente, mais soyez le serpent qu'elle couvre.* » (Shakespeare, *Macbeth*)
- élément imposé : des plumes

Ce recueil comprend les scénarios suivants :

- **Chaleur aujourd'hui / Lendemain qui refroidit**, pour *Würm*, par Pitche..... 2
- **L'île des âmes perdues**, pour *Barbarians of Lemuria* (ou tout univers de Sword and Sorcery), par FaenyX..... 8
- **Soyez Nôtres !**, pour univers médiéval fantastique, par Lous 14
- **Vives braises, Mortes cendres**, *Tenga*, par Ohtar Celebrin..... 92
- **Un boa dans la Grosse Pomme**, pour ambiance gangsters et pulp des années 1920-30, par ContrepoinTE 105

Chaleur aujourd'hui / Lendemain qui refroidit

un scénario pour Würm

par Pitche

L'histoire en quelques mots

Le scénario, court et intense, va se dérouler sur un court laps de temps pour garder l'intensité et la crédibilité de l'intrigue mise en place avant que le piège ne se referme et que le serpent caché se débusque et fonde sur les personnages. Il est laissé un peu de temps aux PJ pour que peut-être ils s'en rendent compte, devinent ce qui se passera. Quelques indices leurs seront laissés.

Sous des atours accueillants et amicaux, la tribu qui offrira gîte et aide aux personnages tentera de les pousser vers une embuscade pour déposséder et dépouiller leurs cadavres et s'offrir des équipements et ressources qu'ils ne peuvent produire ou trouver.

Chaleur aujourd'hui / Lendemain qui refroidit

Un scénario court mais intense

L'histoire en quelques mots

Ce scénario a été rédigé dans le cadre du 39^e Concours de la *Cour d'Obéron* qui possède le **thème** « Avoir l'air d'une fleur mais être le serpent qu'elle couvre. » avec l'**élément** « Plumes ».

Il va se dérouler sur un court laps de temps pour garder l'intensité et la crédibilité de l'intrigue mise en place avant que le piège ne se referme et que le serpent caché se débusque et fonde sur les personnages. Il est laissé un peu de temps aux PJ pour que peut-être ils s'en rendent compte, devinent ce qui se passera. Quelques indices leurs seront laissés.

Sous des atours accueillants et amicaux, la tribu qui offrira gîte et aide aux personnages tentera de les pousser vers une embuscade pour déposséder et dépouiller leurs cadavres et s'offrir des équipements et ressources qu'ils ne peuvent produire ou trouver.

L'aventure commence

Les PJ ont dû pour une fois aller plus loin que d'habitude, dépasser leurs « frontières » pour dénicher un gibier qui se fait rare tout autant qu'il leur est vital. Ça place ainsi le groupe en *Terra Incognita* favorable à la rencontre avec cette tribu un peu particulière, machiavélique, arriviste et parasite comme des charognards. Celle-ci peut sembler un peu étrange mais fait figure d'exception mais cela est propice à leur faire vivre une aventure inattendue sans pour autant plonger dans l'horreur pure ou le fantastique débridé.

Acte 1 : introduction

Les PJ arrivent sur les lieux de l'aventure et de l'intrigue. Progressivement, ils vont faire connaissance avec leur hôte et leur bon plan plein de promesse.

Scène 1 – S'y diriger inexorablement. Les PJ marchent depuis un bon moment et face à eux se dressent une énorme falaise similaire à un immense mur érigé devant eux et qui semble infranchissable tant sa hauteur semble gigantesque, démesurée, infinie. Arrivés en contrebas de ces falaises, les PJ vont la longer afin de trouver un passage. L'environnement est rude et désertique. Les PJ vont finir par atteindre inexorablement le campement de ce clan. C'est comme il s'agissait d'un goulot, d'une sorte d'entonnoir qui les conduit à se diriger et atteindre ce campement.

Scène 2 – Arrivée au camp. Les personnages arrivent au campement le soir et ça tombe bien car ils ne peuvent plus se mouvoir la nuit tombée. L'obscurité ambiante finira assez vite par tout engloutir dans un ciel d'encre, impénétrable.

Il s'agit d'hommes-longs et il y a plusieurs huttes plutôt rudimentaires dans leur construction et élaboration. Il n'y a pas vraiment d'étals de viandes ou peaux qu'on met à sécher.

Mais très vite, on les accueille chaleureusement, les enfants curieux viennent à leur rencontre, inspectent leur accoutrement, leurs outils, leurs armes. Les femmes leur passent autour du cou de splendides colliers de **plumes** aux couleurs bigarrées et variées. On les invite à rejoindre leur feu et à se rassasier avec eux en partageant le repas.

Les PJ peuvent offrir quelques présents ou dons mais le clan ne leur offrira pas à troquer l'une ou l'autre chose. Ils acceptent les cadeaux et présents mais n'échangent rien en retour. Pour cause, ils n'ont quasiment rien et ne produisent aucun bien élaboré.

Scène 3 – Promesse trompeuse. Quand les PJ évoqueront, suite à leurs questions, le motif de leur venue en ces terres, ils indiquent que demain, ils leur montreront une fois le jour venu le passage vers un col qui amène vers une vallée giboyeuse et qui semble pleine de promesse. Ils peuvent échanger diverses nouvelles. Les PJ peuvent aller et venir à leur guise dans le campement éclairé par des feux et voir comment ils s'organisent au matin dès l'aube.

Acte 2 : nœud de l'intrigue

Le groupe de PJ doit séjourner un court moment au sein du clan avant de reprendre sa route pour passer ce col vers cette vallée promise comme giboyeuse à souhait et au-delà même ! Ils peuvent avoir l'occasion de comprendre que ce qui se trame ici n'est pas très orthodoxe.

Scène 4 – Être attentif aux signes. Le MJ trouve ci-dessous une série de situations qu'il est invité à présenter à ces joueurs (description des lieux, des gens, des activités, etc.) et qui lui serviront à répondre à leurs interrogations ou complément d'informations par rapport au background qu'il leur présente.

1. A y regarder de plus près, ils ne voient personne vraiment travailler un matériau comme le cuir ou la pierre. Le clan ne semble pas posséder d'artisans créateurs de jolis objets ou même ceux du quotidien.
Les femmes s'occupent des enfants, travaillent la viande et tannent de manière peu adéquate les peaux. Fort à parier que celles-ci pourrissent ne résistent pas bien longtemps à l'humidité ou au froid. Un personnage attentif et doué en *travail de la peau* (p. 58, Würm) peut vite s'en rendre compte. Comme d'autres de ces comparses doués en d'autres Talents (cf. différents travaux reprises aux pages 57 et ss, Würm).
Il n'y a pas vraiment d'expression artistique qui sont produites ici même par l'un ou l'autre membre du clan.
2. Les hommes et femmes utilisent des outils ou armes qui ne proviennent pas de leur clan d'origine. On remarque aussi des objets exceptionnels comme un cristal de chasse monté sur une lance (p. 67, Würm).
3. **Ornements rituels (ou pierre ponce rouge).** Certains membres du clan ont des traces rougeâtres sur le torse et bras. Ce sont des ornements rituels que les femmes pratiquent sur eux en faisant dégorger avec un peu d'eau une pierre ponce sur leur peau. De puissants pigments rougeâtres extraits d'une roche oxydée dit-on.
Lorsque les personnages arrivent sur place, ils peuvent être surpris par la couleur rubicond de cette pierre qu'on peut aisément déterminer comme étant volcanique (une pierre ponce). C'est le sang des victimes « sacrifiés » ici (tués) qui a gorgé la pierre pour lui faire prendre cette teinte sanguine et ce sont des morceaux qui en sont extraits pour pratiquer ces ornements rituels rougeâtres.
4. **Un groupe précédent** qui était venu dans les parages a disparu. Aucune trace d'eux et si on questionne les membres du clan, on indique qu'ils sont bien passés par ici et ont franchi le col pour chasser au-delà. Ils doivent encore sûrement être en campagne de chasse présume-t-on ce qui reste crédible.
5. **Des guerriers ne reviennent jamais avec du gibier de ce fameux col.** Certains sont envoyés là-bas dès l'arrivée des personnages au cas où ils s'y rendent rapidement pour être sur place pour les « accueillir ». Cela peut faire croire qu'ils partent à la chasse.

6. **Durant la nuit.** Les personnages ne risquent aucune attaque ou autre. Il ne se passe rien et à part une surveillance discrète des personnages. On les accueille au sein des huttes et tentes du clan pour les faire profiter de la chaleur et de la convivialité des lieux et du moment. Il n'est pas impossible que certains idylles ou ébats amoureux se déroulent ici et durant ce moment. Les personnages vont sans doute se remettre en route dans la matinée, une fois le jour levé.

Note pour le MJ : le groupe peut remarquer les ornements que réalisent certains membres du clan sur les guerriers avant qu'ils ne partent en « chasse ». Le MJ trouve ci-dessous les caractéristiques techniques au niveau règles. Il s'agit d'un nouvel *ornement* (p. 59, Würm).

- *Les lignes de force* (à partir d'une pierre ponce imbibée de sang humain)
un ornement effectué sur le torse et le bras directeur du guerrier. Il s'agit de longs tracés épais continus et rectilignes de couleur rougeâtre. On se sert d'une pierre ponce gorgée de sang sacrificiel extraite de la pierre qui se trouve sous le piège tendu aux étrangers. On fait dégorger la pierre ponce avec de l'eau pour tracer ces lignes sur le corps. Le guerrier obtient avant un combat épique ou une chasse mémorable le Talent « Fureur du lion » (p. 19, Würm). Le MJ reste le seul à décider l'occasion où le Talent *bonus* s'appliquera.

Scène 5 – Faire parler les indices. Le MJ trouve ci-dessous les interprétations qu'on peut faire des indices et des situations peu habituelles ou particulières que peuvent rencontrer les personnages. A eux d'y être attentifs et débusquer le serpent couvert par la fleur.

1. Les membres du clan effectuent les tâches basiques reprises dans les *activités tribales* ou de *chasse* (p. 33 et ss., Würm). Aucune activité qu'on peut classer dans les Talents (p. 57 et ss., Würm). C'est facilement identifiable et compréhensible à qui y prête attention. Ça peut paraître étrange, surprenant voire bizarre ?! Interrogés, les membres du clan parlent que cette activité survient à leurs besoins même si on peut en douter car la technicité des Talents apporte un avantage et confort de vie non indéniable.
2. Questionnés, on prétend que ces armes ou outils proviennent de don, de cadeau ou de troc mais on peut s'interroger raisonnablement sur le manque de fourniture ou d'équipement qui peuvent servir de monnaies d'échange.
De plus, on trouve des objets précieux dont on se sépare avec regret tel qu'un cristal de chasse (p. 67, Würm) ou des pierres précieuses ou des parures qui possèdent des Valeur d'échange élevées (10, 20, 30*) (p. 83, Würm).
3. A y regarde de plus près, ce rouge n'a rien à voir avec une teinte rouille comme le prétendent les gens. Sa couleur est proche du sang et on peut y penser surtout si on vient à la goûter ou humecter on reconnaît ce goût métallique typique du sang. Mais nulle trace d'animaux qu'on égorgerait ou de bassines de sang où l'on ferait « boire » ces pierres alors que les membres du clan parlent de pierre oxydée.
4. Ce groupe devrait être revenu ou il a dû lui arriver quelque chose. Cela n'inquiète pas le clan et à raison, ils n'en sont pas responsables. Par contre, les Personnages pourraient reconnaître un objet « fétiche » ou personnel de l'une de leurs connaissances auprès d'un membre du clan sans que celui-ci puisse donner comme raison qu'il lui en a fait cadeau ou une chose du genre.
5. Les guerriers ne reviennent pas le soir de leur partie de chasse et on peut s'en étonner mais on leur raconte que ça peut prendre parfois plusieurs jours.

6. Il n'y a qu'une surveillance discrète des personnages pour qu'ils ne viennent pas fureter vers la tente où se pratique les ornements rituels ou vers les réserves de nourriture ce qui est assez logique pour éviter un vol ou commettre un sacrilège. Les membres du clan veulent éviter qu'on s'intéresse de trop près à ces pierres ponce.

En fonction de ce que vont comprendre les PJ et de leurs actions, le MJ est invité à se reporter à la **Scène 6 – Piège déjoué** s'ils ont flairé le mauvais coup ou au contraire à la **Scène 7 – Tombés dans le piège** s'ils n'ont rien vu venir.

Acte 3 : dénouement

Le MJ trouve ci-dessous les deux issues possibles. Soit les PJ ont flairé l'embrouille et peuvent y faire face avant que le pire n'arrive ou au contraire tomber dans le panneau et subir le piège au sens littéral, de plein fouet à leurs risques et périls.

Scène 6 – Piège déjoué. Deux options fondamentalement s'offrent au groupe de PJ. Soit ils prennent la tangente et s'enfuient prestement sans demander leurs restes avec le risque de se faire surprendre car ils sont quand même quelque peu surveillés soit ils confrontent les membres du clan avec leurs conclusions ou les suspicions qu'ils ont envers eux.

En cas de fuite, s'ils se dirigent vers le fameux « col », ils risquent de tomber dans le piège qui leur a été tendu car il y a des guerriers sur place qui se tiennent prêts à tout instant à l'actionner sur les malheureux qui s'y laisseraient prendre (cf. Scène 7 – Tombés dans le piège). S'ils partent à l'opposé, sans être repérés, ils pourront s'enfuir et quitter cet endroit hostile sans encombre.

En cas de confrontation, il reste encore au camp 3 guerriers et seules 3 femme sur 7 peuvent être amenées à prendre les armes contre les PJ. Les autres sont soit trop vieilles ou occupées à s'occuper des enfants (une demi-douzaine environ).

Si les PJ jouent cartent sur table et optent pour une révélation-choc, ils vont devoir supporter une confrontation frontale avec un combat de masse. Les guerriers vont très vite être leurs premiers adversaires. Les femmes doivent s'équiper et arriver ce qui prendra deux tours de jeu complets pour venir renforcer le nombre d'adversaires. Attention au surnombre.

Si les PJ amènent vraiment les choses avec tact et diplomatie, le MJ peut permettre de lancer un jet de troc pour savoir si les tractations sont fructueuses. Le clan pourrait peut-être être amené à engager des échanges commerciaux pour pallier leurs manques. Ils peuvent fournir de la nourriture. La formation de couple, de futures unions pourraient aussi leur permettre d'acquérir de nouvelles compétences et techniques (cf. p. 57, Würm).

Scène 7 – Tombés dans le piège. Les PJ se dirigent vers le fameux « col » pour partir en chasse. Ils s'engouffrent dans le défilé rocheux, sans doute armes à la main même si parfois la progression est difficile car escarpée et qu'ils doivent la ranger. Le trajet se passe sans encombre, il n'y a pas âme qui vivent, peut-être des bouquetins (p. 99, Würm) au loin ce qui augure une bonne chasse une fois le col traversé. Il n'est pas impossible de les prendre en chasse mais c'est assez difficile car ils sont loin et s'éloignent vite alors qu'on leur a parlé d'un terrain de chasse propice une fois le col traversé.

Ils arrivent à hauteur du lieu du piège et de l'embuscade (cf. infra). Une fois le piège actionné, 7 guerriers sur place vont descendre par un sentier rocheux peu distinguable car presque camouflé et dissimulé dans les roches pour achever les survivants. A ce stade, un combat à mort s'engage si les PJ ont survécu aux terribles mâchoires acérées du piège.

Toujours vivants, ils peuvent en effet atteindre cette vallée de l'autre côté qui est glaciale, désertique ou retourner vers le camp du clan et se reporter à la **Scène 6 – Piège déjoué**.

Note pour le MJ : cet important piège doit telle une mâchoire broyer les personnages pris en étau en leur infligeant 5d6 de dégâts. Il est similaire à la préparation d'une fosse permettant de capturer une Grande cible (bison) (p. 38, Würm). Il s'agit de deux bras articulés équipés d'un râteau garni de pieux qu'on fait rabattre en tenaille sur le groupe de personnages pour les perforer. C'est comme si deux immenses peignes aux pointes acérées venaient s'abattre sur les personnages pour les embrocher. *Il n'est pas sûr que l'invention d'un axe articulé soit déjà effective. Dès lors, lorsque les PJ s'engouffrent dans une sorte de tunnel très court, on fait rabattre les pièges, suspendus à un cordage, sur eux pour les empaler.*

Epilogue

Une fois les infâmes pratiques mises jour par la tribu des personnages à l'encontre de ce clan malveillant, ils peuvent décider d'organiser un raid vengeur surtout s'ils ont des pertes humaines à déplorer. Ceci peut constituer une future aventure.

Note pour le MJ : à ce propos, si le groupe entier de personnages a été décimé par la ruse, le MJ peut avec les joueurs former un nouveau groupe et l'envoyer sur les traces du précédent groupe qui n'a plus donné de nouvelle. Après une courte enquête, en mémoire et vengeance du précédent groupe assassiné, on peut laisser cours à une mission punitive du nouveau groupe à l'encontre du clan.

Gain de prestige

Des points de Bravoure (p. 25, Würm) peuvent être acquis de manière plus ou moins massive si les personnages décident d'en découdre directement avec ces fourbes pour autant que les PJ survivent à ce combat.

Ensuite, initialement, les PJ vont sans doute offrir quelques présents à leurs hôtes et peuvent récolter de bonne foi quelques points de Prestige (p. 26, Würm). De même s'ils aident quelques membres en leur offrant quelques menus services comme réparer une arme, façonner un objet, etc. (vu que le clan n'a pas l'air très compétent et doué en la matière), ils peuvent gagner des points supplémentaires..

Gain d'expérience

Le MJ peut octroyer un point d'expérience au groupe de personnages pour avoir mené cette aventure à terme et s'en être sorti sain et sauf. S'ils ont combattu et survécu à une confrontation frontale et brutale avec le clan qui les avait « accueillis », le MJ est invité à ajouter un point d'expérience au total précédent.

pitche – Mars 2018
verheve_AT_gmail_DOT_com

L'île des âmes perdues

un scénario pour Barbarians of Lemuria (ou tout univers de Sword and Sorcery)

par FaenyX

Avertissement : ce scénario, en plus d'utiliser bon nombre de clichés propres au genre « Sword and Sorcery », commence in medias res, comme on dit. Les héros viennent de réussir un vol audacieux et s'appêtent à en remettre le butin à leur commanditaire.

Bienvenue en Lémurie !

Prologue : vous êtes (attendus) dans une auberge !

C'est le cœur battant et les poumons en feu que les héros entrent dans Urceb, ce matin-là. Ils ont passé la nuit à fuir après leur dernier « coup » réussi. Envoyés en mission dans un temple dédié à une divinité dont ils ont déjà oublié le nom, les PJ devaient s'emparer d'une pierre précieuse cachée là-bas. Bien entendu, tout ne s'est pas passé comme prévu, du sang a coulé, mais qu'importe, ils lui ramènent l'œil de Ksaï, la fameuse pierre, et comptent bien se faire payer de cet exploit.

Leur employeuse, une certaine Drakka, qui s'est présentée comme une noble d'Urceb, les attend comme convenu dans l'arrière-salle d'une taverne de la cité portuaire d'Urceb, l'Anguille d'Etain.

Tenant visiblement à la discrétion, Drakka rencontrera les PJ dans l'arrière-salle de l'Anguille d'Etain. Dans la pièce mal éclairée, cachée sous une capuche qui laisse à peine entrevoir son visage, la dame est visiblement mal à l'aise, plus habituée qu'elle est aux ors des palais. Derrière elle, deux gardes aux mines patibulaires assurent sa sécurité. Sur la table, la bourse contenant la prime promise aux PJ leur semble bien maigre, en regard des dangers qu'ils viennent de traverser.

Quitte ou double ?

Drakka remercie évidemment les héros d'avoir récupéré l'œil de Ksaï et, devant leurs mines dépitées (ou s'ils évoquent une meilleure rémunération), va leur proposer de doubler la prime, à condition qu'ils lui rendent encore un service.

Si Drakka a voulu récupérer l'œil de Ksaï, c'est pour sauver l'âme de sa fille, Ymelann, tombée sous l'emprise de Kahar, un dieu venu d'on ne sait où, dont les adeptes ont formé un temple sur une île située au large d'Urceb. Drakka est visiblement inquiète pour sa fille unique et est prête à tout pour sauver « la prune de ses yeux ». Il ne fait pour elle aucun doute qu'Ymelann a été ensorcelée, comme tous les « disciples » de cette secte, par ceux qui la dirigent. Fort heureusement, Drakka a appris que l'œil de Ksaï peut la sauver. C'est pour cela qu'elle a envoyé les héros la chercher.

Il s'agit maintenant pour Drakka de se rendre sur l'île des Âmes Perdues, comme on l'appelle, afin d'y retrouver sa fille chérie. Ne sachant pas trop ce qui l'attend là-bas, Drakka propose donc aux héros de l'accompagner, afin d'assurer sa protection. Au passage, cela leur donnera l'occasion de se faire oublier quelque temps, après leur récent exploit. A ce sujet, des rumeurs commencent déjà à courir à Urceb, au sujet de ceux qui s'emparèrent d'une certaine pierre précieuse, la veille. Les recherches ont commencé et il ne fait guère de doute que les voleurs seront rapidement retrouvés...et châtiés !

L'œil de Ksaï

Drakka, visiblement versée en matière de sorcellerie, est formelle : en fixant cette pierre, on est guéri de toute possession. S'ils sont curieux, les héros tenteront de vérifier cette assertion

en examinant l'objet de leur vol (ils ont pu le faire avant le scénario, d'ailleurs) : l'œil de Ksaï est une pierre précieuse aux reflets bleus et blancs, qui peut facilement fasciner celui qui la regarde. Difficile de dire, à première vue, si elle a quelque pouvoir. Un personnage versé dans les arts magiques ressentira une puissance sourde émaner de la pierre, mais sans réussir à préciser ce ressenti.

Ô mon bateau !

L'île mentionnée par Drakka est surnommée l'île des âmes perdues par les habitants d'Urceb : le fait est que nombre de bateaux de pêche s'échouèrent sur les récifs qui l'entourent. S'embarquer pour cette destination est compliqué : les légendes sur ce morceau de terre sont de celles que l'on raconte aux enfants pour les effrayer et nombreux sont les marins qui refuseront tout net d'y emmener qui que ce soit. Il faut chercher parmi les plus téméraires pour trouver un capitaine qui accepterait de faire le voyage et, bien entendu, le tarif qu'il demande sera à la hauteur du danger.

En traînant du côté du port d'Urceb et dans les nombreuses tavernes qu'il comporte, il est possible d'en apprendre un peu plus sur l'île. Bien entendu, le vrai côtoie la rumeur dans ce que récolteront les PJ :

- il est difficile d'approcher de l'île, et encore plus d'y accoster : les courants qui la bordent ont la fâcheuse tendance à pousser vers les récifs les navires qui tentent la manœuvre ;
- les pêcheurs ont cessé d'y jeter leurs filets depuis belle lurette, tant la pêche y est médiocre ;
- depuis quelques semaines, l'île est devenue le territoire d'un groupe de pénitents venus là se retirer du monde ;
- par temps clair, les bateaux qui passent non loin de l'île peuvent apercevoir de grands bûchers, sans doute là pour quelque célébration.

Gageons que les personnages réussiront à convaincre un capitaine de les amener sur l'île : ce dernier, un nommé Gorhad, est un rude gaillard qui en a vu d'autres et promettra aux PJ de les amener là où ils le souhaitent, pourvu qu'ils paient d'avance. Son bateau, « La Mouette Grise », est un petit navire à voiles, qu'il tient d'une main de fer, aidé par trois hommes d'équipage peu avenants.

La croisière s'amuse

Deux jours de mer sont nécessaires pour atteindre l'île des âmes perdues. Au cours de ce voyage, les personnages peuvent subir diverses avanies, au gré du MJ. Voici quelques exemples :

- une tempête peut s'abattre sur le navire. Les PJ qui ont le pied suffisamment marin peuvent être sollicités par Gorhad pour sortir son bateau de ce mauvais pas, et ainsi gagner son amitié et sa confiance. Ceux qui ne sont pas faits pour la mer vont passer quelques heures difficiles...
- si les PJ ont fait étalage de leur richesse, deux des trois hommes d'équipage peuvent tenter de s'en prendre à eux : après les avoir détroussés, les malandrins comptent jeter leurs victimes à la mer. Si les PJ ne se sortent pas de ce guêpier par eux-mêmes, c'est le capitaine qui les en tirera, en ajoutant qu'il n'avait « pas confiance en ces deux employés, récemment embauchés ».
- les pirates ne sont pas rares dans la région. Un navire portant pavillon noir peut prendre la Mouette Grise comme proie. Le capitaine Gorhad, confiant dans la vitesse de son navire, préférera tenter de fuir, quitte à perdre du temps, mais les héros peuvent être d'une autre humeur...

Note : Le Maître de Jeu aura cependant soin de ne pas rendre le voyage trop périlleux, du moins jusqu'à l'île. Les membres de la secte parviennent sans mal sur ce bout de terre, eux !

C'est à l'approche de l'île (sur sa côte ouest) que les choses se gâtent : les courants dirigent en effet le bateau droit vers les récifs et Gorhad devra renoncer à accoster. Faute de mieux, il mettra une chaloupe à la mer, afin que les PJ et Drakka finissent le voyage par leurs propres moyens.

C'est donc à bord d'un frêle esquif que les PJ terminent leur voyage et abordent sur une plage de sable blanc. Drakka demandera au capitaine Gorhad de les attendre quelques jours avant de repartir, car elle compte bien récupérer sa fille et repartir dès que possible. Il faudra cependant que les héros l'aident à persuader le rude marin de ne pas repartir (une bourse bien remplie peut être un argument de poids).

Les sentinelles

En posant le pied sur la petite plage, les PJ peuvent un instant penser qu'ils arrivent sur un petit coin de paradis. Large de six kilomètres et longue d'une dizaine, l'île des âmes perdues se présente à eux sous son meilleur jour. Hormis la plage où ils ont été débarqués, ses côtes ne sont faites que de rochers et de falaises d'une pierre noire saillante où vivent des colonies de grands oiseaux marins qui n'aiment pas qu'on les dérange.

En parlant de faune, à peine les PJ auront-ils quitté la plage qu'ils se retrouveront dans une sorte de jungle où les lianes le disputent à des ronces, peuplée de quelques espèces locales peu accueillantes. Hormis quelques lézards, serpents et nombre de moustiques, l'île est colonisée par des Urabs, de gros oiseaux d'environ un mètre de hauteur, particulièrement agressifs et ne volant que sur de courtes distances (en termes de jeu, ils sont comparables aux Coursiers des Sables, décrits à la page 113 du livre de base de Barbarians of Lemuria, en un peu plus petits). Ces volatiles hargneux peuvent faire d'excellents repas et on pourrait envisager de les dresser pour en faire des montures acceptables (si seulement les PJ en avaient le temps), mais ce sont avant tout de redoutables chasseurs qui accepteraient volontiers de manger de la chair humaine. Leurs cris, en plus d'être désagréables, sont particulièrement stridents : difficile d'être discret quand un de ces emplumés vous a repéré !

Urab

Attributs : Vigueur 2, Agilité 2, Esprit -2

Aptitudes de combat : Attaque +1, Dégâts : d6, Défense 2

Vitalité 10 Protection 0

Vers le camp

Une fois passée cette jungle, ce qui a du être un volcan occupe le centre de l'île. Sur les flancs de celui-ci, les PJ peuvent distinguer quelques cabanes de toile, des foyers où semblent mijoter quelques repas et peuvent même remarquer des silhouettes allant et venant entre les tentes, ou progressant sur le sentier qui grimpe vers le sommet du volcan.

Les enfants d'Ehelon

Sauf s'ils ont pris des précautions particulières (notamment pour éviter les cris des Urabs), l'arrivée des PJ a été repérée par les membres de la « secte ». Les PJ sont donc attendus et leur entrée dans ce qui tient lieu de village sur les flancs du volcan sera remarquée. Ceux des adeptes qui ne sont pas au travail (voir plus loin) les accueilleront avec curiosité et méfiance, mais sans cependant se montrer agressifs.

Les Enfants d'Ehelon, comme ils se nomment eux-mêmes, sont en majeure partie de jeunes gens calmes, vêtus simplement et vivant chichement. Ils passent l'essentiel de leur temps à travailler et ne retrouvent leurs huttes que pour prendre quelque repos, le soir venu. Le groupe est dirigé par un certain Julan, qui est leur guide spirituel autant que le leader du village. C'est d'ailleurs à son instigation que les Enfants d'Ehelon, comme se nomment les adeptes de ce culte, passent l'essentiel de leur temps à creuser le flanc du volcan. Selon Julan, un temple dédié à Ehelon s'y trouve, enterré depuis des siècles sous les gravats et les éboulis. L'excavation a déjà permis de mettre au jour des galeries très anciennes...

Bientôt, toujours selon Julan, les Enfants d'Ehelon pourront vénérer leur Dieu comme celui-ci le mérite. A croire le maître de la communauté, cette divinité prône la bienveillance et la simplicité. Ehelon, en échange d'une existence passée au service de tous, promet à ses fidèles un au-delà fait de douceur et de félicité. Certains héros pourront se montrer sceptiques devant pareil étalage de promesses...

Quelques explications pour le MJ

Il y a plusieurs siècles, Ksaï, un Roi-Sorcier riche et puissant, fut vaincu par des héros et fut enterré sur l'île des Âmes Perdues. Selon la légende, Ksaï se fit enterrer entouré de toutes ses richesses et fit sceller son tombeau par un charme particulièrement puissant. Ses derniers fidèles cachèrent et gardèrent la pierre qui pourrait un jour, ouvrir le sépulcre de Ksaï, quand le temps serait venu de son retour.

Drakka et Julian, un couple d'aventuriers sans scrupules, ont entendu parler de la légende de Ksaï et, surtout, de son fabuleux trésor. Ils mirent sur pied un plan audacieux pour s'en emparer. Tandis que Drakka se chargeait de retrouver l'œil de Ksaï, Julian engagea des fouilles sur l'île des Âmes Perdues, afin de mettre au jour le tombeau de Ksaï. Tous deux usèrent de subterfuges audacieux : tandis que le premier engageait des malandrins pour s'emparer de la pierre, le second mit sur pied un pseudo-culte en inventant de toute pièce un dieu et en recrutant de pauvres âmes perdues pour dégager le tombeau de Ksaï. Bientôt, ils seraient riches...

Le gourou

Julian, le leader de la petite communauté, est un homme d'une quarantaine d'années, doté d'un fort charisme. Sa voix douce et son regard d'acier reflètent le pouvoir de persuasion dont dispose celui qui n'est pourtant qu'un escroc. À force de beaux discours et de promesses, il a réussi à convaincre une trentaine de jeunes gens qu'il leur apporterait la paix de l'âme et la sérénité. Depuis, sous ses ordres, les Enfants d'Ehelon passent leurs journées à dégager les anciennes galeries de ce qui est censé être un ancien temple à la gloire de leur dieu.

L'autorité naturelle qui émane de Julian agit moins aisément sur les aventuriers endurcis qui débarquent ce jour-là. Si, visiblement, Drakka semble impressionnée par le gourou, ce dernier évitera tout affrontement direct avec les héros. Il les accueillera donc avec bienveillance : il assurera comprendre l'inquiétude de la mère d'Emlann et lui jurera que celle-ci n'est pas retenue ici contre son gré, ni n'est soumise à quelque envoûtement. Pour preuve de ses dires, Julian enverra chercher la jeune fille, actuellement occupée au « chantier ».

Tout ceci n'est que simagrées, vous l'aurez compris : Drakka et Julian sont tous les deux complices et jouent la comédie. Ils ne sont ni une mère en détresse, ni un leader religieux. Si leur petite pantomime peut abuser les âmes perdues qui les ont suivis, nos héros ne seront pas dupes longtemps. Ils ont donc tout intérêt à les voir repartir le plus vite possible.

La jeune fille et la pierre

La jeune fille en question, si elle se nomme bien Emlann, n'est en aucun cas la fille de Drakka, mais jouera son rôle le plus sérieusement du monde, ayant été préalablement « briefée » par le maître du culte. Totalement fascinée par Julian, elle voue un tel amour au leader de la secte qu'elle ferait n'importe quoi pour lui. Malheureusement, Emlann n'est pas une très bonne comédienne...

Quand arrive Drakka (et les héros), la jeune femme se jettera dans les bras de sa mère, l'implorant de lui pardonner d'avoir quitté le domicile familial et l'assurant qu'elle est parfaitement heureuse ici. Tout à son rôle de mère, Drakka insistera pour s'assurer qu'Emlann est bien elle-même et la priera de se confronter au pouvoir de l'œil de Ksaï. Dans son immense mansuétude, et pour prouver que nul n'est ici contre son gré, Julian y consentira. Quelque chose sonne « faux », cependant, dans la scène que donnent les trois « complices »...

Dans ce qu'ils pensent être le dernier acte de leur comédie, Drakka et Julian confrontent donc, le plus sérieusement du monde, la jeune Emlann à l'œil de Ksaï. Si cette pierre a bien les pouvoirs qu'on lui prête, il devrait se passer quelque chose d'intéressant. C'est effectivement ce qui va se passer, même si Drakka et Julian en seront les premiers surpris.

Les éclats de la pierre

En ouvrant le coffret qui contient l'œil de Ksaï, Drakka sera stupéfaite (et cette stupeur n'est pas simulée, cette fois). La pierre brille de mille feux, ce qui n'était pas le cas lorsque les PJ

l'ont vu à Urceb. Passé leur étonnement, Julian et Drakka vont pousser Emylann à fixer la pierre : à moins d'être totalement hermétiques, les héros devraient se rendre compte que quelque chose ne se déroule pas comme prévu. La jeune fille, visiblement effrayée, hésitera longtemps avant, finalement, de se prêter à l'exercice...qui ne lui vaudra aucun dommage.

Soulagée de voir sa fille saine de corps et d'esprit, Drakka présentera ses excuses à celle-ci et à Julian, avant de déclarer qu'elle souhaite rester quelque temps sur l'île, afin d'accompagner sa fille dans sa démarche. Visiblement, la mère d'Emylann n'est pas insensible au charme de Julian. Enfin, elle donnera aux PJ la bourse qui leur fut promise et les libérera de leur engagement. Ils sont désormais libres de repartir. D'ailleurs, après cette scène, leur présence n'est visiblement plus souhaitée ici. Il n'est de bonne compagnie qui ne se quitte, comme le dira Julian. Le bateau les attend et ils ne devraient plus tarder à quitter tout ce petit monde....s'ils étaient dociles (et arrivaient à se débarrasser de cette impression d'avoir été les dindons de quelque farce).

Partir ou rester ?

Entre les pseudo-retrouvailles de Drakka et d'Emylann, l'étrange chantier mené par la secte et la décision de leur commanditaire, les héros devraient commencer à se dire qu'il se passe quelque chose de pas très normal, sur cette île. Mais le fait est qu'ils commencent à se sentir de trop. Après tout, ils ont fait ce que l'on attendait d'eux et pourraient donc repartir vers le continent...ou pas !

Une fois qu'ils seront sûrs d'être débarrassés des héros (ou de la menace qu'ils représentent), Drakka et Julian vont pouvoir passer à la dernière phase de leur plan : se rendre dans la tombe récemment découverte de Ksaï, ouvrir la chambre funéraire grâce à la pierre et s'emparer du trésor du Roi-Sorcier. Ensuite, Julian et Drakka n'auront plus qu'à prendre la fuite : un petit bateau à voile, dissimulé sur la côte est de l'île les attend. Une fois de retour sur le continent, à eux la fortune et la gloire !

Espérons qu'intrigués par ce qu'ils ont vu (et par le comportement des protagonistes), les héros ne soient pas partis trop loin.

A la nuit tombée, alors que les adeptes de Ksaï dorment tous, les deux escrocs, munis de l'œil de Ksaï vont se diriger vers les galeries mises au jour récemment. Une torche en main, ils vont s'enfoncer sous terre. Espérons que les PJ auront été assez intrigués pour les garder à l'œil et les suivre, à ce moment. La lune blafarde et le vent venu de la mer, ajoutés au décor fait de roches noires, donnent au paysage une allure sépulcrale. Il est cependant assez simple de suivre les deux complices sans se faire voir, jusqu'à une grotte à l'intérieur de ce qui fut autrefois le cratère du volcan. Sans hésiter, Drakka et Julian pénètrent dans la cavité...

La nécropole de Ksaï

Après avoir parcouru ce qui leur paraît des centaines de mètres sous terre, dans des galeries parfois encore à demi-obstruées par des éboulis, mais témoignant du talent d'artisans d'une autre ère, les deux complices vont se trouver face à une grande porte de pierre noire, ornée de motifs cunéiformes. En utilisant l'œil de Ksaï, qu'ils placent dans un orifice prévu à cet effet dans le bas-relief, Drakka et Julian déclenchent alors l'ouverture de la porte.

Le spectacle qui les attend dépasse leur imagination...mais ils n'auront guère le temps d'en profiter.

Une grande salle, demi-sphérique, au centre de laquelle un catafalque de pierre noire, incrustée de gemmes qui renvoient la lumière des torches, renferme sans doute les restes de Ksaï. Le long de la paroi, dans des alcôves, douze hommes en armes ont été enterrés aux côtés de leur seigneur et maître. Il ne reste d'eux que des squelettes, qui prendront vie dès que des intrus ouvriront la porte.

Le réveil de Ksaï

Vaincre les squelettes est hors de portée des deux escrocs. Ces derniers prendront la fuite, terrifiés par ce qu'ils ont provoqué et probablement blessés (bien qu'étant d'audacieux voleurs,

ce sont de piètres combattants). Il y a donc fort à parier que les héros se retrouvent face aux squelettes (à considérer comme de la piétaille), qui défendent pied à pied la tombe de leur seigneur et maître.

Mais il y a pire encore : en profanant la tombe de Ksaï, Drakka et Julian ont réveillé l'esprit de ce dernier : c'est un adversaire redoutable que vont devoir affronter les héros (car il ne saurait être question de fuite, nous sommes en Lémurie, ne l'oublions pas!). Durant les tours de jeu où ses gardes défendent sa tombe, Ksaï sort de son sommeil et s'extirpe de son sarcophage. Le combat qui va suivre va être dantesque : on n'éveille pas un Roi-Sorcier sans subir son courroux ! Ce dernier n'hésitera pas à user de sa magie pour terrasser les intrus. Il pourrait, par exemple (si le MJ a envie d'un final spectaculaire) provoquer l'effondrement de la chambre souterraine, voire l'éveil du volcan et contraindre les héros à une fuite précipitée.

Ksaï, Roi-Sorcier

Attributs : Vigueur 3, Agilité 0, Esprit 3

Aptitudes de combat : Attaque +2, Dégâts : d6+3 (épée), Défense 2

Force vitale 12 Protection 0

Points de pouvoir : 14

Carrières : sorcier 3-6

Magie : bénéficie d'un dé de bonus pour lancer des sorts

Vaincu, Ksaï s'en retournera dans sa tombe, qui contient effectivement de nombreuses richesses. Joyaux, bijoux et autres objets d'or et d'argents entourent sa dépouille. S'en emparer après avoir vaincu cette créature peut être tentant, mais il y a fort à parier que ces richesses portent quelque malédiction.

Quant à Drakka et Julian, s'ils jamais ils survivent à la rencontre avec Ksaï et sa garde rapprochée, ils quitteront l'île le plus vite possible et tâcheront de se faire oublier. Les « adeptes », un temps perdus sans leur maître vénéré, iront tôt ou tard retrouver leurs foyers et quitteront l'île des âmes perdues...

Soyez Nôtres !

pour univers médiéval fantastique

par Lous

Synopsis

Nous sommes dans un monde medfan vieillissant, où l'humanité a triomphé des autres espèces. La diversité s'y étiole, les « races maléfiques » toutes éradiquées ou proches de l'être, les civilisations elfiques et naines réduites à des peuples errants décimés et méprisés des sédentaires.

Les artisans de cette destruction, une noblesse conquérante, déclinent eux aussi : leur gloire était fondée sur l'expansion et, une fois tous leurs adversaires éliminés, ils voient leurs fortunes se dissoudre en guerres entre voisins et leurs terres se morceler entre héritiers. Accrochés à leur lopin et à leur passé, ils ignorent tout ce qui arrive hors de leurs petits territoires.

Or, le monde change. Des sans-titres ambitieux et tournés vers le futur rationalisent l'emploi de la magie, on parle de « monomages » ultraspécialisés et faciles à former en nombre, de dévoyer certains sortilèges vers des usages imprévus, de subdivision du travail. Ils accumulent des fortunes, acquièrent des terres qu'ils peuvent gouverner bien que roturiers, et auraient érigé des villes d'une immensité jamais vue !

Ils possèdent tout, sauf la légitimité d'une histoire prestigieuse ; les nobles envient leurs richesses... c'est le temps des mariages d'intérêt, fille de haut rang avec fils de bourgeois, droit d'accoler une particule au nom des descendants contre écus.

C'est ainsi que les PJ vont découvrir la ville de Ronceuil en tant que futures épouses, contre leur gré, de messieurs dont elles ignorent tout. Peu enchantées par cette promesse de prison dorée, elles ont sans doute chacune caressé l'idée de semer discrètement la discorde pour faire capoter la cérémonie, voire de s'enfuir avec son prix de la mariée pour une vie libre ; mais le rituel est bien rôdé et des années d'éducation les entravent. Elles n'auraient normalement aucune chance d'échapper au destin qu'on leur a tracé.

Cependant, toutes les créatures sauvages et magiques n'ont pas encore disparu et des puissances anciennes ont décidé de maudire les unions... d'une manière qui pourrait bien redonner de la marge de manœuvre aux demoiselles rebelles.

SOYEZ
NÔTRES !



loen.lous@gmail.com

SYNOPSIS

Nous sommes dans un monde medfan vieillissant, où l'humanité a triomphé des autres espèces. La diversité s'y étiole, les « races maléfiques » toutes éradiquées ou proches de l'être, les civilisations elfiques et naines réduites à des peuples errants décimés et méprisés des sédentaires.

Les artisans de cette destruction, une noblesse conquérante, déclinent eux aussi : leur gloire était fondée sur l'expansion et, une fois tous leurs adversaires éliminés, ils voient leurs fortunes se dissoudre en guerres entre voisins et leurs terres se morceler entre héritiers. Accrochés à leur lopin et à leur passé, ils ignorent tout ce qui arrive hors de leurs petits territoires.

Or, le monde change. Des sans-titres ambitieux et tournés vers le futur rationalisent l'emploi de la magie, on parle de « monomages » ultraspécialisés et faciles à former en nombre, de dévoyer certains sortilèges vers des usages imprévus, de subdivision du travail. Ils accumulent des fortunes, acquièrent des terres qu'ils peuvent gouverner bien que roturiers, et auraient érigé des villes d'une immensité jamais vue !

Ils possèdent tout, sauf la légitimité d'une histoire prestigieuse ; les nobles envient leurs richesses... c'est le temps des mariages d'intérêt, fille de haut rang avec fils de bourgeois, droit d'accoler une particule au nom des descendants contre écus.



C'est ainsi que les PJ vont découvrir la ville de Ronceuil en tant que futures épouses, contre leur gré, de messieurs dont elles ignorent tout. Peu enchantées par cette promesse de prison dorée, elles ont sans doute chacune caressé l'idée de semer discrètement la discorde pour faire capoter la cérémonie, voire de s'enfuir avec son prix de la mariée pour une vie libre ; mais le rituel est bien rôdé et des années d'éducation les entravent. Elles n'auraient normalement aucune chance d'échapper au destin qu'on leur a tracé.

Cependant, toutes les créatures sauvages et magiques n'ont pas encore disparu et des puissances anciennes ont décidé de maudire les unions... d'une manière qui pourrait bien redonner de la marge de manœuvre aux demoiselles rebelles.

SUPPLÉMENT AU SYNOPSIS POUR LE MJ

La « créature sauvage » de l'ombre est une harpie, peuple méconnu car son Histoire a été réécrite par les vainqueurs : malgré une réputation de furies sanguinaires semant la destruction par leur pouvoir sur le vent, elles cultivent une forte tradition de pacifisme et de respect du libre arbitre de chacun.

Les rares survivantes à la civilisation humaine ne vont donc pas assassiner les personnes qui leur déplaisent ou prétendre être des héroïnes providentielles qui changeront le monde à elles seules... mais elles n'ont pas renoncé à peser sur lui, comme des cata-

lyseurs qui tentent modestement d'inciter les opprimés à se libérer eux-mêmes.

D'où la « malédiction » : Ronceuil concentre, on le verra, le pire de son époque, et la cérémonie de mariage va réunir plusieurs de ses piliers. Tout chaos semé entre eux pourrait avoir des répercussions à plus grande échelle et les empêcher d'obtenir le prestige d'un titre est stratégiquement important.

Dans une logique typiquement harpie, elle va cibler les PJ et leur ouvrir l'accès à toutes les informations qu'on voudrait leur cacher, puis les regarder agir — ou pas —. Seule, elle considère son pouvoir faible mais surtout illégitime à modifier le destin des autres, alors elle limitera strictement son intervention. De son point de vue, plus que l'issue de l'évènement c'est la rébellion ou la soumission finale des promises qui sera une victoire ou un échec, un espoir ou un désespoir.

ÇA VA SANS DIRE, MAIS ÇA VA ENCORE MIEUX EN LE DISANT

Ce scénario est noir, le groupe va y visiter une ville où prospèrent sexisme, racisme, et exploitation brutale des plus vulnérables (y compris des mauvais traitements envers les enfants et les animaux), en incarnant des PJ féminines révoltées mais pas en situation de force. Prenez soin d'avertir les participants et de vous assurer qu'ils acceptent une telle expérience de jeu !

MÉCANIQUE

Chaque joueur ou joueuse va choisir un prétié parmi les cinq proposés, les autres devenant des PNJ qui resteront passives et soumises par défaut (elles peuvent néanmoins coopérer avec les PJ, tant que ce sont ces dernières qui les poussent et non une initiative spontanée).

Chaque fiche de personnage comporte un mini arbre généalogique des familles immédiates de la PJ et de son futur époux. La somme en écus sur le portrait de gauche est le prix de la mariée, sans incidence mécanique. En bas se trouve une petite histoire, n'hésitez pas à laisser vos rôlistes en remplir les trous (par exemple s'inventer des frères et sœurs à la volée ou souffler au MJ des traits de caractère des parents).

Les aptitudes spécialisent la PJ par rapport à une noble demoiselle modèle standard : en JdR libre les actions peuvent se résoudre au jugé, en accordant le succès en cas de doute et en se montrant encore plus généreux lorsque les joueurs annoncent utiliser une aptitude idoine. Sinon, on peut s'en inspirer pour tirer un personnage dans des règles existantes.

L'hystérie est une mécanique spécifique ici. Elle représente ce que, si l'on parlait d'hommes ou dans un univers moins sexiste, on qualifierait de « résistance » ou de « juste courroux ». Les PJ en gagnent des points — PH pour faire court — lorsqu'elles sont exposées à des situations qui les révoltent, en particulier si elles les jugent injustes.

En outre, la caractéristique « révoltée par » peut se clamer, comme les aptitudes, *dans les cas qui entraînent déjà un gain* pour grappiller 1 PH bonus par rapport au tarif normal.

On matérialise ces points en barrant les anneaux de la chaîne, ce qui symbolise les effets libérateurs de l'hystérie : éduquées depuis leur enfance dans un système oppressif, les PJ n'ont pas le droit de s'enfuir avant, soit :

- d'avoir coché tous les PH de sa fiche ;
- d'y avoir été incitée par une autre, qui a validé une de ces conditions.

Les éventuels PH en rab peuvent se consommer pour gagner en charisme lors de confrontations avec les PNJ.



Les PNJ peuvent, lorsqu'ils trouvent une PJ hystérique (jugement à leur discrétion et indépendant de sa situation réelle), réagir par des soins vigoureux :

- la menace, par exemple de l'envoyer finir sa vie dans un couvent, reste un grand classique (sans aucun résultat) ;
- si la demoiselle s'oublie vraiment trop, une bonne gifle peut lui remettre les idées en place (sauf que non : c'est 1 PH *en plus*) ;
- toujours plus fort, le bain glacé imposé de force est réputé refroidir les trop vives humeurs (encore raté : plus 2 PH, et plus 1 PH pour les spectatrices si la scène est tumultueuse) ;
- ou alors, il reste la chimie, une dose de laudanum assommera la jeune femme pour quelques heures (efficace pour la durée

de l'effet, la PJ se comporte comme si elle avait perdu toute son hystérie, mais là encore les autres peuvent gagner 1 PH si elle est jouée suffisamment diminuée).

DÉROULEMENT

Le scénario se déroule, sauf accident, sur les six jours de la cérémonie prénuptiale : la tradition veut que les mariés restent anonymes jusqu'à s'être formellement présentés un par un, chacun sera donc le héros d'un des cinq premiers jours. Ladite introduction est plus destinée à briller devant les familles réunies qu'à compter fleurette à sa promise — ce serait même fort malvenu —, et toutes les PJ y participent sans distinction.

Tant que son tour n'est pas passé, les PJ ignoreront jusqu'à son nom et on leur refusera toute information sur lui ou sur son activité. Par exemple, avant le jour de Maxence le boucher, toute question autour de la viande recevra pour réponse une variante de : « ah, vous le saurez bientôt, ma chère, patience ! » Les infractions à ce rituel sont supposées porter malheur.

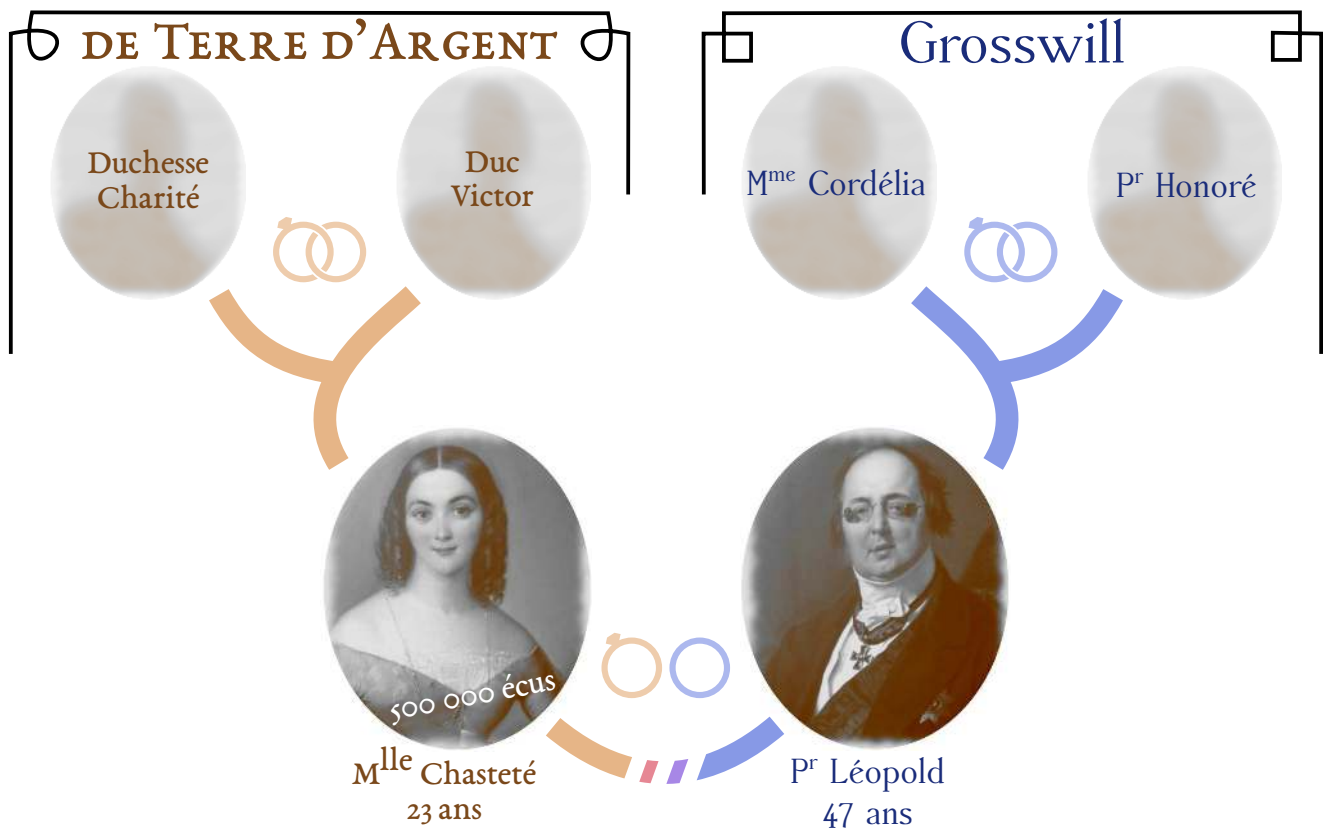
Je présenterais les PNJ au fur et à mesure des chapitres, mais on peut commencer à découvrir leurs caractères plus tôt ; dès l'arrivée à la maison sont réunis : tous les futurs maris et femmes, leurs pères et mères, la chaperonne et la dame marieuse.

Les matinées et les soirées sont plus libres, et les PJ peuvent alors à leur guise passer du temps ensemble dans leurs apparte-

ments ou interagir, sous l'œil vigilant de leur gardienne et dans le respect des convenances, avec leurs hôtes. Chaque pause prend fin lorsque vos rôlistes le décident, ou en cas d'actions durant plusieurs heures.

Le sixième jour, les prix de la mariée seront amenés à la maison pour échange, quelques formalités de transmission des titres effectuées, et les mariages officialisés. La partie se termine au plus tard à ce moment-là, que ce soit sur un coup d'éclat ou sur un insincère « et ils vécurent longtemps heureux et eurent beaucoup d'enfants ».

Les PJ connaissent les bases et le planning du cérémonial, habituel dans leur milieu.



APTITUDES :

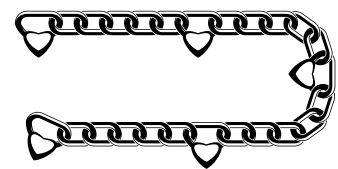
CHARME

CULTURE CLASSIQUE

RÉVOLTÉE PAR :

SEXISME

HYSTÉRIE :



Les temps sont durs pour les de Terre d'Argent, mais un plus glorieux passé leur a laissé un capital de prestige à faire fructifier. Le mariage arrangé est donc, chez eux plus que chez nul autre, une institution familiale et ils brillent par leur sens de la négociation, leur fécondité, et leur talent pour « l'élevage d'héritiers de compétition ».

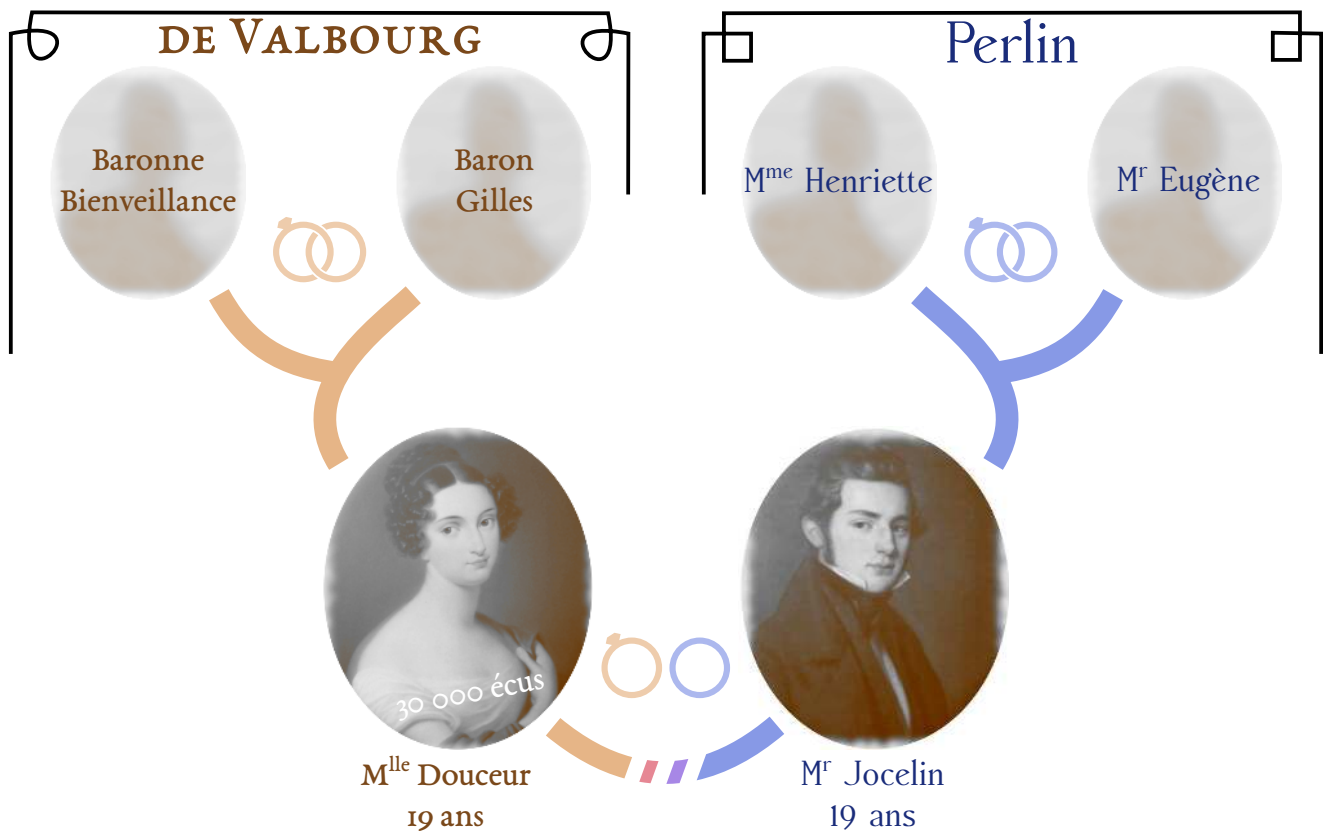
Dès sa conception, Chasteté fut pensée par ses parents comme la future épouse modèle d'un riche bourgeois, cible qu'ils imaginèrent — selon les modes à cours — comme probablement puritaine et nostalgique d'une vision idéalisée de l'époque de la chevalerie.

Elle se vit ainsi donner un nom attrayant pour un tel mari, et une éducation centrée sur la poésie romantique, l'élégance et la glorification de l'amour courtois.

Le résultat de ce conditionnement dépassa leurs espérances et, très vite, la jeune fille révéla un charme ensorceleur sur la gent masculine, associé à un goût prononcé pour la séduction. Tout aussi rapidement, cette suspecte promiscuité avec le mâle engendrât d'embarrassantes rumeurs sur sa lubricité et, par ricochet, une certaine tension familiale.

Pourtant, Chasteté n'a aucun désir impur pour les hommes ni n'a jamais commis aucun acte déplacé avec eux... elle a par contre consommé avec délices nombre d'amours plus interdites encore : longue histoire avec Solange, la servante timide de jour mais délurée de nuit, brève mais intense et sincère passade avec Gilda, la saisonnière embrassant l'impermanence dans sa vie, nuits piquantes avec Ophélie, la joueuse qui voulait être fouettée avec des orties, travestissements grivois pour Amanda, la grande rousse qui préférait quand c'était elle qui pénétrait les garçons...

Lesbienne, aime jouer avec le cœur des hommes.



APTITUDES :

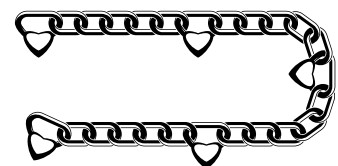
RÉPARTIE

BAGARRE SALE

RÉVOLTÉE PAR :

ABUS DE POUVOIR

HYSTÉRIE :



Tragique illustration du manque d'occupation des nobles dames, la baronne voulait une petite fille blonde, douce comme le miel, timide, qui la laisserait coiffer ses cheveux pendant des heures et porterait toutes sortes de jolies robes. Dans un premier temps, elle fut pleinement exaucée.

La blondeur disparut en premier, vers cinq ans, mais c'est à douze que la digue de frustration rompit pour la première fois et rappela brutalement que la fillette n'était pas une poupée de porcelaine.

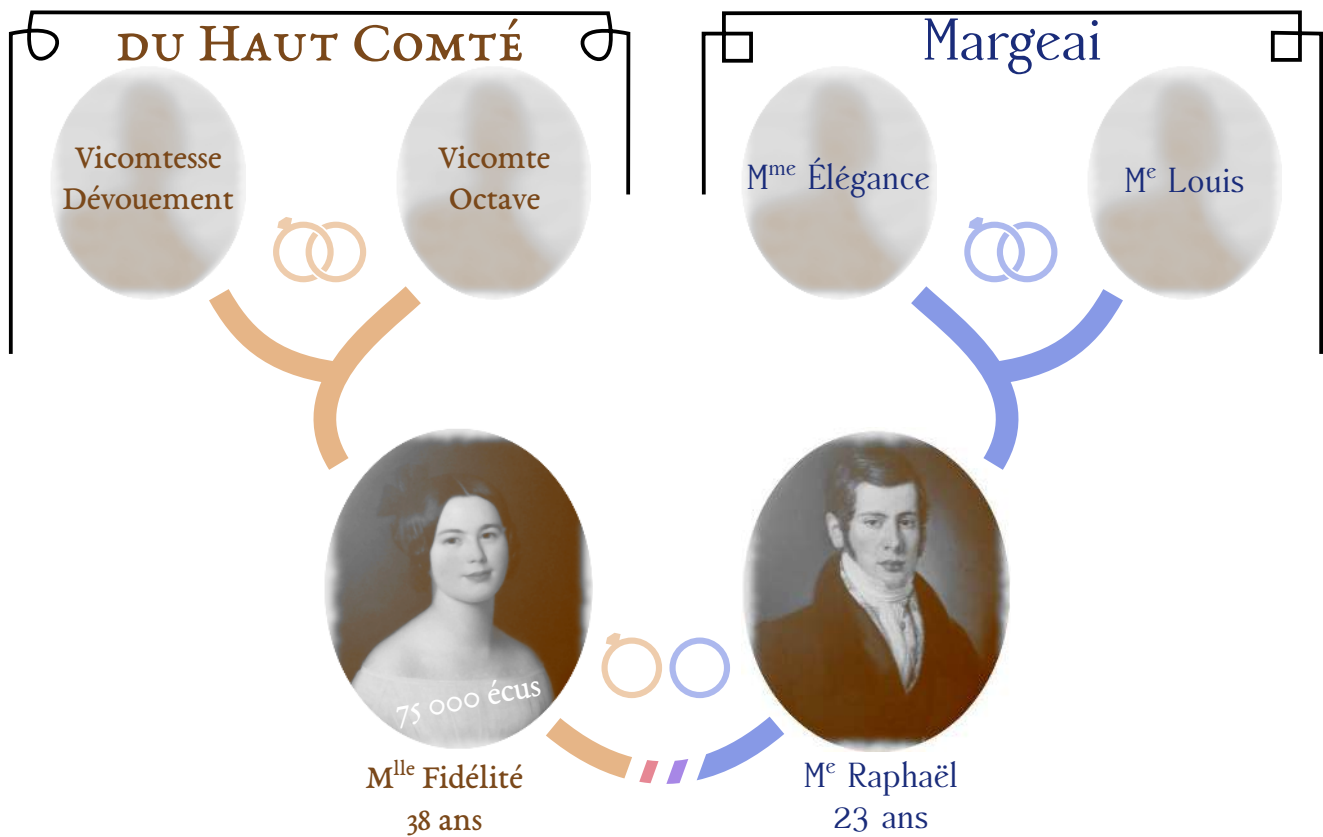
Le catalyseur, de douze ans lui aussi, était l'ainé d'un bannerais voisin. Le précoce Gireg suivait avec enthousiasme l'exemple paternel en soumettant les jeunes servantes et paysannes à un « droit de cuissage », dans la mesure encore balbutiante de sa compréhension de la chose : soit essentiellement des culottes baissées et des pincements.

De rang supérieur, Douceur échappât à ces abus mais conçut un ressentiment croissant au fur et à mesure qu'elle consolait des amies en pleurs. Elle finit par ouvrir, dans un premier temps le dialogue avec lui, et dans un second temps — s'étant fait traiter de « pov' pisseuse » pour toute réponse — son arcade sourcilière avec un gros caillou.

Les cris de sa mère ne parvinrent pas à effacer l'intense satisfaction produite par cette expérience : une justicière de l'ombre était née et les méchants enfants gâtés du château allaient devoir apprendre que se défouler sur les plus faibles leur coûterait.

En grandissant, la petite teigne ne perdit aucun mordant mais gagna en subtilité. Elle sait maintenant utiliser plus sa tête et sa langue acérée que ses poings, attendre son heure, manier le mensonge et les coups bas sans le moindre scrupule, et faire croire à ses parents qu'elle est redevenue sage, innocente et inoffensive.

Bagarreuse et incisive, refuse de l'injustice.



APTITUDES :

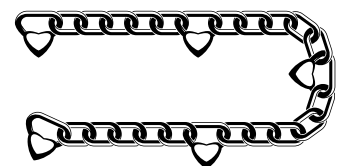
AGILITÉ

PERCEPTION DE LA MAGIE

RÉVOLTÉE PAR :

RACISME

HYSTÉRIE :



Le vicomte en était à trois femmes répudiées pour infertilité lorsque la dernière en date décida de lutter activement contre la malchance familiale. Elle s'en vint secrètement rencontrer une sorcière elfe pour quérir quelque assistance magique.

Peu amie des nobles humains, c'est avec un grand sourire que cette dernière lui expliqua que « si, après trois tentatives, la fleur ne poussait toujours pas, peut-être fallait-il blâmer moins le sort et le pot et plus le jardinier » ; puis de suggérer que, moyennant finances, elle pouvait lui obtenir discrètement le concours d'un « semeur » fécond et ressemblant à son mari.

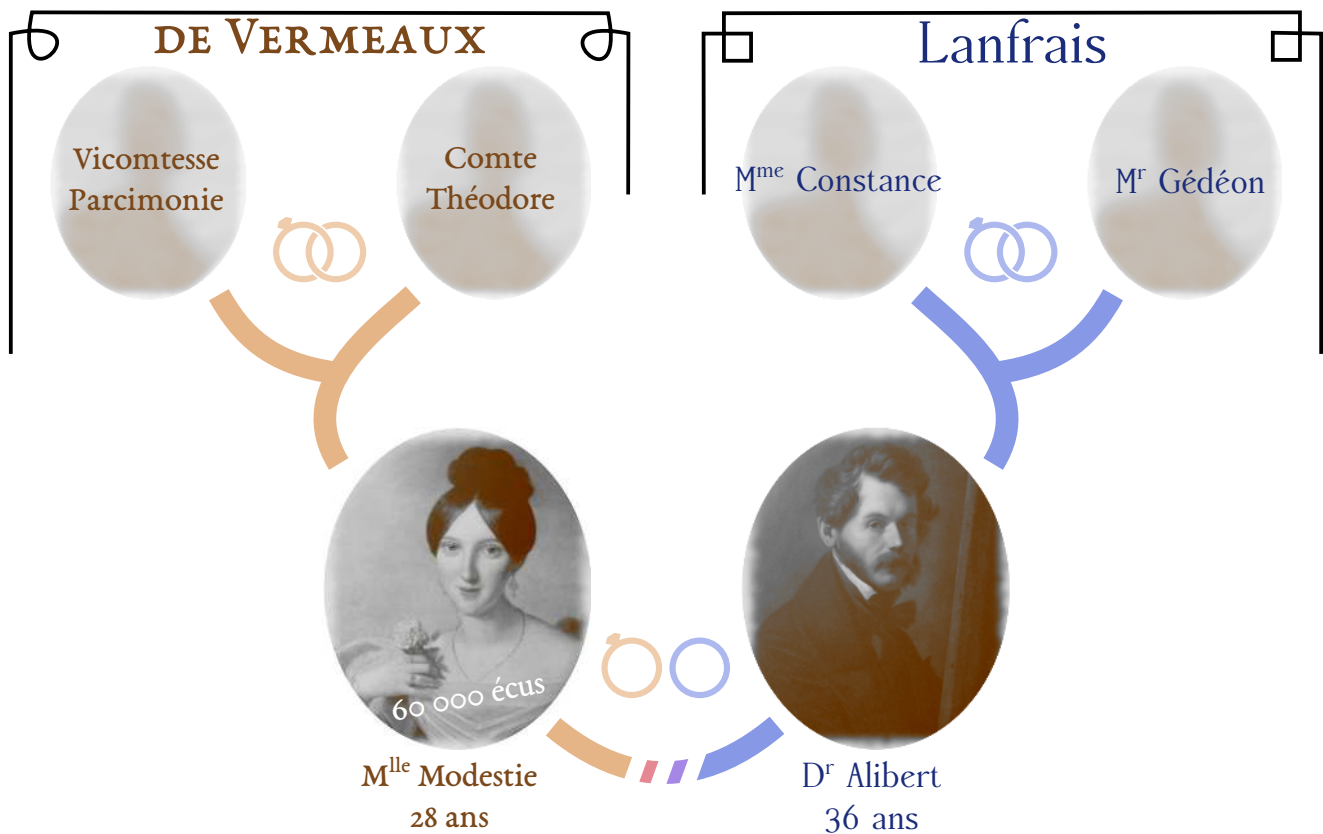
La dame repartit furieuse et sans accepter... mais revint deux ans et une fausse couche plus tard, plus ouverte d'esprit après ce temps de réflexion. Le bébé naquit au printemps suivant et, surjouant par insécurité, c'est sa mère qui lui trouva le nom de « Fidélité ».

Bien qu'en excellente santé, la fillette montrât bientôt un fort retard de croissance. Ses parents, prirent soin de la gaver, mais en vain : elle devint boulimique et ronde sans pour autant se décider à paraître son âge, ce qui ruinât les premières tentatives de la marier.

Lorsque des aptitudes physiques hors-normes s'ajoutèrent à cette condition, Dévouement comprit que la sorcière lui avait joué un tour et que le père biologique était un demi-elfe. Elle dut ainsi tout avouer à son enfant, afin de lui éviter un sort funeste si elle trahissait naïvement sa nature.

Aujourd'hui, Fidélité a partiellement repris contrôle de son trouble alimentaire. Maitriser sa « grande gourmandise » demeure une lutte, et des accès de dévoration compulsifs, suivis de vomissements et d'un intense dégoût d'elle-même peuvent encore la frapper en cas de stress.

Métisse elfe adultérine, souffre de boulimie.



APTITUDES :

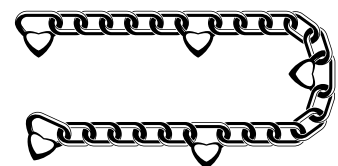
CHARISME

POLITIQUE FÉODALE

RÉVOLTÉE PAR :

POTENTIELS ÉTOUFFÉS

HYSTÉRIE :



La vicomtesse était une femme de poigne, dure, intelligente, menant par le bout du nez son mari plus timide et dirigeant ainsi sa maison d'une main de fer. Ce n'est qu'à regret et par obligation qu'elle consentit à procréer pour lui donner un héritier, au risque que ce nouveau venu vienne chambouler l'équilibre du pouvoir.

Comble de malchance, une fille impromptue s'immisça d'abord dans la lignée : elle allait donc être élevée dans la soumission et l'humilité la plus pure afin de ne pas se mettre en travers de sa route. Hélas, souvent, l'oiseau ne tombe pas loin du nid.

Si Modestie s'avéra moins agressive et intrigante que sa mère, il apparut vite qu'elle était brillante, charismatique, et peu disposée à observer la vie du château sans y prendre part.

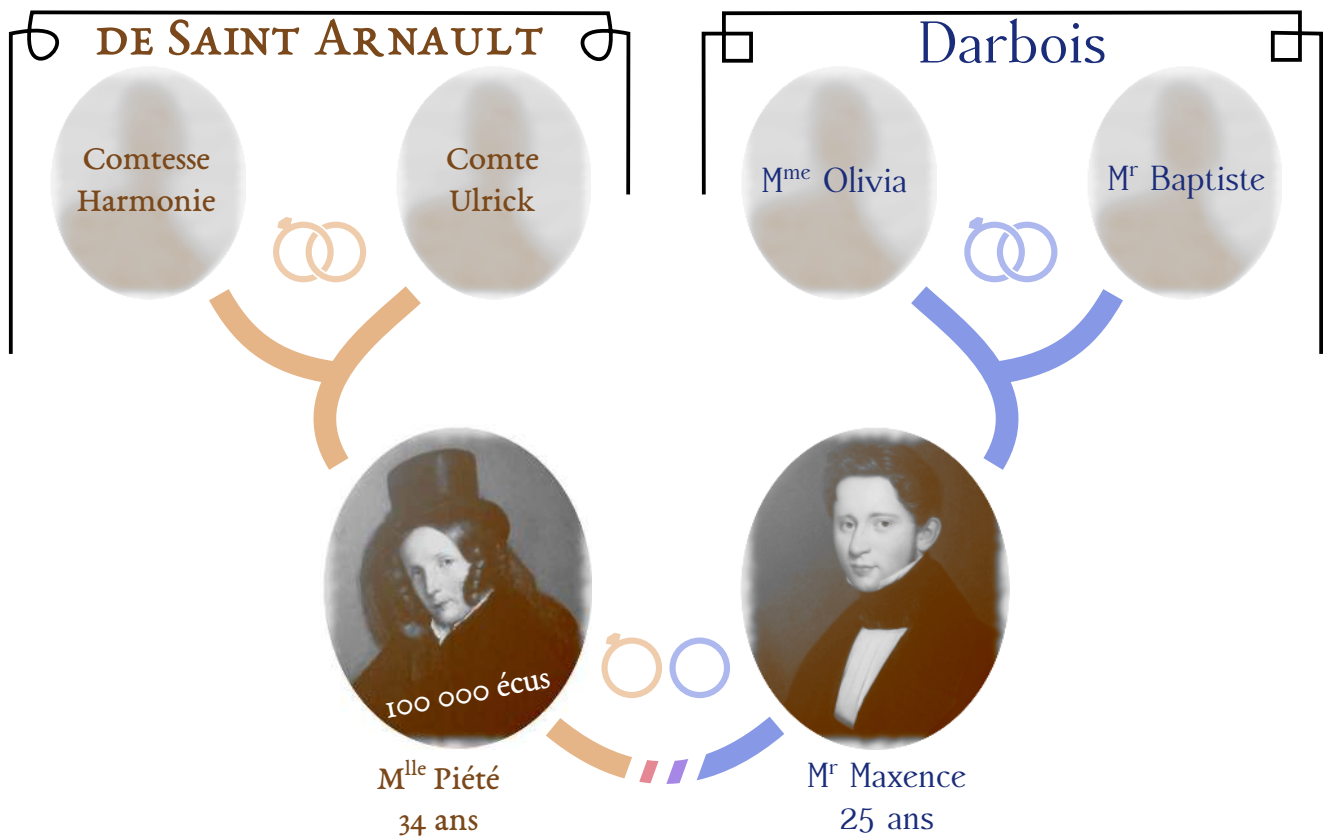
Elle investit rapidement les activités que Parcimonie délaissait par manque d'intérêt, comme l'organisation de fêtes saisonnières, la rénovation des jardins, ou mieux coordonner les valets de chambre et les lavandières. Son père en fut fier, les petites gens commencèrent à l'aimer... et la guerre fut déclarée entre les deux dames de Vermeaux.

Modestie était têtue et pleine de ressources, et ses efforts très convenables pour une jeune noble : lui couper les ailes s'avéra bien plus difficile que la douceur de son caractère ne l'aurait laissé présager.

Avec le temps, elle grignota tant et si bien le pouvoir maternel que sa mère, avant farouchement opposée aux mariages arrangés avec les bourgeois (« nous ne sommes point du bétail, dont on vend la croupe pour un peu d'argent ! »), eut un revirement tardif.

Tout bien réfléchi, la discipline d'un mari et voir du pays ne ferait pas de mal à Modestie !

Politicienne et ambitieuse, vue comme une rivale par sa mère.



APTITUDES :

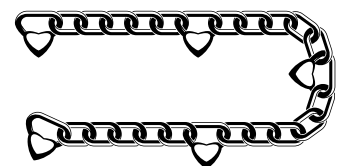
NATURALISME

MÉDECINE VÉTÉRINAIRE

RÉVOLTÉE PAR :

CRUAUTÉ ANIMALE

HYSTÉRIE :



Fervents membres de l'Église du Grand Adjudicateur, les parents de Piété croient en un dieu amateur de rigueur et de discipline, qui récompense les justes en leur accordant l'opulence terrestre avant le paradis céleste.

Voyant leurs revers de fortune comme un avertissement, ils soumièrent leur dernier enfant à une éducation religieuse stricte... semant en elle les germes d'un anticléricalisme ardent.

Passionnée par les animaux, on l'autorisa à les observer car « admirer la Création Divine » était encouragé par ses précepteurs. Sauf qu'elle étudiait plutôt que de simplement admirer, et que le spectacle de laborieuses fourmis dévorées vives de l'intérieur par les larves d'une guêpe lui parût incompatible avec les Écritures.

Vers ses treize ans, elle devint secrètement athée et chercha dans la science — en particulier la biologie et la médecine — sa compréhension du monde. Elle posait trop de questions, lisait trop de « mauvais livres » et discutait trop le dogme, ce qui provoquait des disputes homériques avec son père.

Heureusement qu'il ignorait ses tentatives d'assister à une dissection clandestine de pendus avec des apprentis anatomistes ! Face à son échec, les jeunes mécréants n'ayant pas poussé l'anticonformisme jusqu'à tolérer une femme en leurs rangs, elle se rabattit sur les cuisines du château où les cadavres de divers animaux lui étaient facilement accessibles.

Malgré ce manque de sentimentalisme face à leurs corps sans vie, Piété aime tendrement les bêtes et déteste que l'on soit cruel avec elles. Elle évite d'ailleurs de manger plus de viande ou de poisson que ce qu'elle pense nécessaire à sa santé.

Athée, férue de médecine et des animaux.

JOUR I

L'APPROCHE

Après un long, ennuyeux et fatigant voyage en voitures à cheval les PJ et leurs familles se sont rejoints et ont rencontré leur comité d'accueil, dans un village proche de Ronceuil. Pour leur sécurité, elles seront escortées jusqu'à destination ; pour leur confort, le trajet se finira dans des véhicules bien plus luxueux.

Les futures mariées sont réunies dans le même carrosse, seules avec leur chaperonne — madame Eïlyan — qui s'avère être en plus la chef des dix gnolls courant à pied autour du convoi pour le protéger. Les hommes-hyènes sont une espèce en voie de disparition, impressionnants et rustiques mais disciplinés et compétents. Ils sentent fort et musqué, crient tout aussi fort, et semblent brutaux dans leurs démonstrations hiérarchiques internes.

Autre curiosité, Eïlyan est une elfe noire, seconde espèce rare et à laquelle les bourgeois racistes préfèrent des employés humains. Grâce à son caractère peu intrusif, les PJ vont pouvoir faire connaissance entre elles sans obstacle.

EÏLYAN LA CHAPERONNE ET GARDE DU CORPS

OFFICIELLEMENT

Cette grande femme fine et déliée, à la peau grisâtre, aux cheveux sombres et aux traits aquilins, est une mercenaire elfe noire, dotée de compétences magiques autant que martiales. Les premières expliquent que la dame marieuse l'ait engagée lorsque des augures lui ont annoncé qu'une malédiction planait sur la cérémonie ; les secondes que les PNJ masculins, qui prennent ces histoires pour des superstitions, l'acceptent bien.

Toute de noir vêtue, elle arbore avec prestance des gants et un long manteau au col de plumes. C'est une grande taciturne, qui travaille en silence et se laisse facilement oublier. Son comportement — voire ses paroles si on l'interroge directement — est clair : les PJ devront lui passer sur le corps pour fuir ou voir un homme seules, mais leur « dressage » n'est pas de son ressort. Si elle surprend des propos ou actes litigieux, elle manifestera une indifférence parfois un brin amusée sans les dénoncer ni les punir.

Elle peut être une combattante surhumaine, mais préfère autant que possible laisser le travail de gros bras à ses gnolls. Elle se montre polie et amicale — à sa façon — envers les PJ, mais aussi froide et avare de ses mots.

EN SECRET

Eilyan est la harpie du scénario. Des glyphes magiques d'illusion dissimulent ses serres sous ses gants et donnent à ses ailes l'aspect d'un manteau. Son physique général et le peu que la plupart des humains savent sur les elfes noirs complètent sa couverture. Les gnolls, complices fidèles, connaissent son identité.

Si les PJ de doutent de quoi que ce soit... elle le prendra plutôt bien ! Cela démontrerait une présence d'esprit encourageante et elle peut adapter ses plans. Dans le pire des cas, si on la démasquait publiquement malgré l'incrédulité par défaut des PNJ, ses capacités — dont celle de voler — lui assureraient la fuite. Ses derniers mots seraient probablement « voici qui est prometteur ! » assortis d'un sourire sincère.

Les gnolls disparaîtraient aussitôt et seraient remplacés à la hâte par des humains moins efficaces, alors que la dame marieuse reprendrait le flambeau de chaperonne. Déjà marquées par ses sorts, les promises seraient toujours « maudites », et l'entrapercevraient au loin de temps à autre, ou croiseraient des grigris de plumes et de lacets.

L'ARRIVÉE

La rumeur ne mentait pas, Ronceuil est une cité monstrueusement immense pour une époque médiévale, comparable à une grande ville moderne en plus plate (ce qui, sans technologie sanitaire et avec les rendements agricoles anciens, implique la magie).

Probable origine de son nom, un imposant mur de ronce ceint l'endroit et semble sortir d'un conte de fées. En fait, d'assez loin, on ne voit que cette forêt de piques, et la traverser par des routes sinueuses qui sont parfois assez couvertes pour s'assombrir est oppressant. Il ne s'agit pas d'une protection, mais de culture ; les PJ apercevront quelques paysans égratignés.

Si elles posent des questions, ce sera l'occasion de leur première leçon sur la monomagie : un grand nombre des gens qui s'affairent ici sont techniquement des mages. Des mages incultes, qui ne maîtrisent — et encore, très mal — qu'un unique sort, « croissance d'épines » sans le comprendre. De ce sort naît une concentration de végétation supérieure à tout ce que devrait pouvoir engendrer la terre du coin ; surtout après qu'elle ait été stérilisée par son exploitation intensive.

Les ronces pourrissent en quelques semaines si elles ne sont pas récoltées, et pourtant, elles poussent. Les mauvaises langues disent qu'elles puisent leur vitalité dans les gens, et c'est vrai qu'on meurt jeune dans les fermes. Elles produisent une petite quantité, relativement à la taille des champs, de baies amères mais nourrissantes et beaucoup de feuillage pour le bétail.

Le bétail visible ici, à propos, est malingre, peu abondant, et ne comprend presque aucun animal adulte, pour une raison secrète pour encore quelques jours.



Passé ce « rempart », une ville trapue et dense se dévoile enfin : peu de bâtiments élevés, mais nombre de bicoques plus ou moins colorées selon la richesse des quartiers. Quelques grands axes larges, rectilignes et bien entretenus permettent de s'y enfoncer à cheval ; le reste est un chaos de ruelles étroites au mieux en terre battue, le plus souvent boueuses.

Découvrir Ronceuil est d'abord une expérience olfactive pour qui n'est pas préparé aux remugles de foules entassées et de déchets — en particulier les excréments — déversés dans les rues, le tout dans un milieu mal aéré. Et encore, le carrosse emprunte un trajet relativement propre vers les secteurs les plus riches ! Devant certains passages, on entend de loin des nuages de mouches ! D'énormes rats noirs trottent dans tous les recoins, peu effarouchés pas les humains.

Eilyan proposera aux PJ des cigares, qui « fortifient le poumon », et du parfum, deux tactiques communes des bourgeois pour éliminer leur odorat. Pendant ce temps, enfants des rues et mendiants éclopés accourent vers le véhicule ; les gnolls évacueront les trop hardis à coups de pieds avant que les dames ne soient importunées, ils sont très peu nombreux compte tenu de la population (on reparlera plus loin de la gestion locale des indésirables, redoutablement efficace).

Le second choc, c'est la viande. Il s'agit habituellement d'un mets couteux, peu consommé par les pauvres. À Ronceuil, pourtant, des crieurs patibulaires proposent de grosses pièces de porc ou de mouton à vil prix et même certains indigents mangent du steak haché. En fait, si l'on observe les marchés croisés, on n'y voit pas beaucoup de pain ou de légumes hors des mains des riches alors que la quantité de chair froide frôle l'absurde et l'obscène.

BIENVENUES À LA MAISON

Après ce premier contact peu engageant, la maison de Mathilde « la marieuse » Orelia est un ilot de réconfort ! Les PJ vont passer une grande partie du scénario dans cet exemple typique de demeure cossue du coin. L'endroit est spacieux, tout en briques blanches et en bois souvent précieux. Il y a de beaux parquets et de jolies tentures, un peu trop de napperons et de bibelots, un luxe accueillant bien que suranné et kitch sur les bords.

L'hôtesse ne dépareille pas, une petite femme toute ronde qui doit tirer sur ses soixante-dix ou quatre-vingts ans mais reste débordante d'énergie et sourit au monde de toutes ses dents (dont une vingtaine en or, au bas mot). La marieuse est totalement sincère, grande romantique — elle dévorerait des romans à l'eau de rose s'ils existaient déjà —, veuve en manque d'amour, elle ne veut que le bien de ses invitées est est convaincue que les PJ trouveront le

bonheur dans leurs unions forcées une fois « habituées ». Elle cuisine aussi remarquablement bien, surtout les pâtisseries.

La maison comprend, entre autres, plusieurs salons communs, un fumoir réservé aux hommes, un boudoir réservé aux femmes et des chambres et salles de bains ségréguées par sexe : les PJ peuvent s'isoler, ou éventuellement être enfermées, dans une aile à part qui ne communique que par une unique porte avec le reste du bâtiment. Les fenêtres du rez-de-chaussée possèdent des barreaux, qu'on leur assure destinés à écarter les voleurs et non à les emprisonner.

Les nombreux serviteurs sont tous muets : encore un sort courant en ville, « silence » sur le personnel ou sur certains ouvriers, pendant leurs heures de travail, augmente leur concentration et leur productivité. Comme l'effet met un certain temps à disparaître, certains n'ont en pratique pas pu piper un mot depuis plusieurs années ; les gens de Mathilde s'en sortent « bien », on leur donne un dimanche de repos sur quatre pour parler à leurs proches et à leurs enfants. (+1 PH si une PJ réalise l'impact familial.)



Les gnolls ne sont évidemment pas admis à l'intérieur, déjà l'elfe noire c'est tout juste. Eilyan est tolérée car utile, mais est incitée à littéralement raser les murs et se faire oublier autant que possible. Elle ne s'assiéra même pas à table lors des repas. Cela lui convient parfaitement.

Dans le cadre de sa mission de protection magique, et avec la bénédiction de madame, elle va tracer régulièrement divers glyphes

sur des poutres et plinthes dans toute la maison. À ceci s'ajoutent d'autres sceaux enchantés déjà présents pour garder la riche vieillarde de toute agression extérieure : nul sortilège ni visiteur non invité ne peut traverser la porte !

Pourtant, rien de tout cela ne parviendra à enrayer la malédiction, et pour cause vu que la fausse elfe poursuit des desseins différents de ce qu'elle prétend et a été invitée en bonne et due forme.



Enfin, tous les futurs maris sont à la maison et brûlent de faire la connaissance des nouvelles venues ! Dans les limites autorisées, soit sous surveillance étroite et sans dévoiler leurs fonctions ou identités. Ils ne sont pas non plus supposés leur révéler laquelle sera leur épouse, mais ce sera assez facile à deviner selon celle qui attise le plus leur curiosité.

Les parents des divers partis vont aussi beaucoup discuter affaires en privé.



Tout ceci nous mène rapidement au déjeuner, un véritable banquet avec plus d'accent sur les beaux légumes et sur les fruits exotiques que la normale. Bien qu'on y trouve tout de même les grands classiques carnés avec des animaux, fourrés avec d'autres animaux, fourrés avec encore d'autres animaux : qui dit banquet dit démesure.

Les sortilèges de la harpie vont commencer à agir, et les PJ à souffrir d'un léger malaise et d'une déplaisante hyperacousie (sensi-

bilité excessive de l'ouïe), ce que les PNJ auront tendance à expliquer par la fatigue du voyage. Par chance, cela ne durera pas assez pour perturber la suite des festivités ! Elles obtiennent leur pouvoir sur les petits doigts ici.

MON PETIT DOIGT ME SOUFFLE À L'OREILLE QUE...

Après leur bref malaise, les PJ ont l'impression entêtante qu'on essaye de leur chuchoter à l'oreille. Cette sensation n'est pourtant liée à aucun son, un peu comme on peut se sentir observé sans arriver à l'expliquer, mais elles parviennent à en localiser les sources : tout auriculaire gauche d'humanoïde qu'elles peuvent voir directement (les gants bloquent l'effet, un miroir ne fonctionne pas, etc.).

Se concentrer sur l'un des susdits appendices provoque un changement de point de vue : elles peuvent à volonté voir et entendre comme si elles étaient placées au bout de l'ongle cible (et regarder dans toutes les directions) ! Mieux, elles peuvent « rembobiner le film » pour découvrir ce que le petit doigt a vécu pendant la demi-heure précédente. Quelle que soit la durée subjective de cette exploration, il ne passe qu'une grosse seconde dans la réalité.

Ajoutons que ce tour est un sortilège exotique complètement inconnu des habitants de Ronceuil, et les PJ viennent d'être

promues espionnes d'élite et de se faire ouvrir en grand les coulisses derrière ce qu'on voudra bien leur montrer.

Bien qu'elles l'ignorent, elles sont en plus protégées contre les principaux « sortilèges policiers » en usage dans la région, ainsi que plusieurs maladies (détails plus loin).

Il suffit de bases succinctes en magie pour savoir qu'un tel sort, au contrôle délégué et à plusieurs cibles, ne se maintient pas plus de quelques heures sans les efforts d'un mage à proximité. Le mutisme d'Eïlyan vient en partie de la concentration nécessaire.

À propos de la harpie, comme c'est leur sorcière de garde, elles l'interrogeront peut-être plus ou moins subtilement : elle ne se privera pas, alors, de leur répondre, de bien préciser que le présage concernait la malédiction de *leurs unions* (pas d'elles personnellement), et de les encourager à faire attention à ce qu'elles racontent aux autres PNJ si elles ne veulent pas passer pour folles ou être punies.

PESTE, PATERNALISME ET CHOLÉRA (LÉOPOLD GROSSWILL)

Le temps est venu de présenter le premier futur marié. À tout seigneur tout honneur, c'est Léopold qui ouvre le bal : les Grosswill sont, de loin, la famille la plus riche et la plus puissante de Ronceuil. Ils tirent aussi un grand prestige de Frederick, le défunt grand-père, célèbre pour avoir théorisé et mis en place les bases de la rationalisation de la magie moderne.



Mademoiselle Chasteté sera donc mariée à un influent professeur de sciences et techniques magiques, chercheur en hygiénisme : il explique que les pauvres et les sous-éduqués « gèrent fort mal leur corps comme leurs maisons », avec des conséquences néfastes sur leur qualité de vie et leur productivité. Il se propose de les guider vers de bonnes pratiques, élaborées par des experts pour le bien de l'individu autant que de la société.

Pour mettre en scène son activité, il conduit tout le monde à la « consultation publique hebdomadaire du centre d'hygiène sud » où il officie. C'est un grand bâtiment, très carrelé et très ouvert à la lumière, dont l'architecture sobre jure avec la ville — on dirait presque un hôpital actuel —. Devant s'étire un des rares espaces verts de la cité, où des petites gens s'amassent déjà dans des queues bien disciplinées. Nettement plus propres que ceux de la rue, ils semblent s'être lavés et habillés pour l'occasion et sont, dans

l'ensemble, timides et révérencieux envers les bourgeois... quant aux nobles PJ, elles feront forte impression !

Vu le temps magnifique, on a installé un bureau et des sièges dehors pour les PJ. « J'ai pensé qu'une distribution de charité à nos bons pauvres vous amuserait », explique leur hôte en leur montrant un stock de vêtements et de pains. Il leur recommande de ne rien donner à un visiteur sale ou qui sentirait l'alcool ! Des gens commencent à converger vers elles dès qu'ils comprennent ce qui se prépare, et Eilyan dispose quelques gnolls pour assurer la sécurité.

Il indique aussi que leur tâche sert à leur éviter l'ennui car il va devoir travailler, mais libre à elles de préférer explorer le centre, de venir à n'importe quel moment observer ses consultations, ou de simplement se détendre et apprécier le soleil. Puis il prend congé pour rejoindre son bureau à l'intérieur, suivi des familles plus intéressées par lui que par la distribution.

INFORMATIONS EXPOSÉES

Il suffit de regarder aux alentours ou d'interroger quelques PNJ pour obtenir les informations officiellement autorisées... et les rumeurs les plus saillantes :

- Léopold est un bâtard, il n'a été légitimé qu'après la mort de son cadet lors d'un accident de chasse...
- ... accident suspect, qu'il aurait probablement orchestré !

- On dit qu'il aime les *très* jeunes filles, et aurait étouffé de sordides affaires en payant les parents.
- Malgré les apparences, le centre ne soigne pas de malades ; il forme et loge des « inspecteurs-hygiénistes » qui vont visiter les quartiers pauvres pour les éduquer sur les bonnes pratiques et pour vérifier qu'elles sont respectées. On y accueille parfois aussi des groupes d'ouvriers le temps d'un cours magistral.
- On suit ou pas leurs conseils sur la base du volontariat, mais de nombreux patrons donnent une prime aux employés validés par les inspecteurs.
- Certains inspecteurs sont des monomages capables d'invoquer sur eux-mêmes une aura de protection contre la maladie d'une dizaine de mètres de diamètre (ils peuvent ainsi soigner certains maux par simple proximité).
- Les bonnes pratiques sont très diverses... et très intrusives sur la vie privée : on y détaille que manger et en quelle quantité — et quel volume de selles hebdomadaire attendre en retours —, quels loisirs préférer, des couleurs calmantes ou stimulantes à porter, la fréquence optimale de rapports sexuels (selon les besoins démographiques à remplir, ainsi que les périodes d'activité industrielle où éviter l'élevage d'un enfant) et comment s'y prendre, de stricts horaires de sommeil, des lectures « promouvant de saines valeurs morales », gérer correctement l'argent du foyer, la meilleure religion d'un

point de vue scientifique (c'est l'Église du Grand Adjudicateur, pour ses valeurs d'entreprise), etc. (+1 PH)

- Léopold reçoit en consultation des « cas limite ». Il suit les dossiers, tente patiemment de les ramener dans le droit chemin, mais sans améliorations il réassignera ses inspecteurs ailleurs : ils sont en nombre limité et leur temps trop précieux pour être gâché sur des réfractaires au progrès. Comme cela implique souvent une perte de salaire, quelques visites peuvent virer au mélodramatique avec pleurs ou cris. Il s'en est désensibilisé, et une paire de gros bras assurent sa protection si nécessaire.

INFORMATIONS CACHÉES

En poussant plus les interrogatoires, en recoupant ou en utilisant leur pouvoir, les PJ peuvent en apprendre plus :

- Léopold est dévoué à sa famille malgré les humiliations passées dues à son illégitimité, il aimait son frère et ce dernier, trop impétueux, avait déjà reçu quelques blessures à la chasse dans le passé ; l'accident n'était probablement pas organisé.
- De même, sa prétendue pédophilie vient de l'exagération d'apparences malheureuses alors que, arrivé tardivement sur le marché du mariage arrangé, ses parents tentent de lui trouver une femme plus jeune pour maximiser les chances

d'héritier. Il est peu porté sur la bagatelle, et préférerait une compagne plus mure.

- Les inspecteurs distribuent des « toniques » pour doper les ouvriers, au prix de troubles du sommeil et de la digestion (à cause de principes actifs bon marché), dépendances, burnout, et augmentation des accidents du travail... et à long terme l'usure prématurée de divers organes. (+1 PH)
- Le salaire ne pèse pas seul sur l'abdication par les pauvres de leur vie privée : compte tenu de sa densité population et de sa saleté, la peste et le choléra sévissent à Ronceuil. La magie contient ces fléaux et évite qu'un taux de mortalité massif ne ramène la cité à l'état de village : enchantements domestiques et potions dans les aliments pour les riches, visites des inspecteurs avec leurs auras pour les autres. (+1 PH)
- Le peuple est rappelé à sa condition par des fièvres s'il oublie de se soumettre : en effet, un bref passage dans une aura de soin au mieux toutes les trois semaines n'éradique pas la maladie. Ils portent tous des germes, dont l'incubation est interrompue régulièrement juste avant leur manifestation spectaculaire. (+1 PH)
- D'ailleurs, parfois, même le « bon pauvre » meurt atrocement après une incubation exceptionnellement rapide ou un hoquet de la logistique qui ajoute des délais imprévus. (+2 PH)
- Enfin, il est *fortement* recommandé de ne pas quitter la ville sans potion pour se purifier. Encore une formalité pour les

plus aisés, qui peut devenir une prison sans murs pour les autres.

- Malgré tout, les inspecteurs ne se voient pas comme des monstres qui condamnent ceux qu'ils délaissent : après tout, ils soignent autant de monde qu'ils peuvent compte tenu de leur nombre ! Dès lors, n'est-il pas parfaitement moral d'accorder la priorité aux bons sur les mauvais ?
- S'il était interrogé sur sa responsabilité dans la définition des bons et des mauvais, ou dans sa gestion du nombre des inspecteurs, Léopold, mis en face de ses contradictions, serait bien en peine de se justifier.

SOIRÉE

Si Chasteté est l'une des PJ, Léopold viendra lui parler au cours de la soirée. Bien intentionné mais maladroit, il lui fera savoir qu'il ne la désire pas et n'attend pas de désir d'elle, qu'il lui promet l'opulence, son respect, et autant de liberté qu'une femme du monde puisse en espérer. Et qu'il ne l'honorera que le minimum nécessaire à la naissance d'un héritier, ce qui ne devrait pas prendre longtemps car il « entretient une hygiène de vie propice à la fertilité, et connaît parfaitement les cycles féminins ».

Hormis ce bel instant romantique, il n'advient aucun évènement particulier (sauf si les PJ en provoquent).

JOUR 2

MATINÉE

Aucun évènement particulier.

LE PASSÉ, C'EST PLUS C'QUE C'ÉTAIT (ALIBERT LANFRAIS)

Le second à se présenter est Alibert. Docteur ès lettres (il ne connaît rien à la médecine), écrivain, peintre et compositeur. Peut-être victime de trac, il a bu comme un trou pendant tout le repas et prisé un « tabac » étrange au dessert : c'est de façon confuse et avec moult moulinets de bras qu'il propose, en criant à moitié, d'aller pourfendre un dragon ! Puis il récite un poème sur la chevalerie.



Les PJ devraient être dubitatives, s'il restait un dragon dans la région, tout le monde en aurait entendu parler ; et l'on n'entreprendrait pas sa chasse à la légère. Il paraît pourtant on ne peut plus sérieux. Les invités se voient équiper de casques à cornes tandis qu'Alibert s'empare d'une rapière, enfile une armure constituée exclusivement d'un plastron arborant un blason bariolé et de genouillères, et titube vers la porte.

Dehors les attendent un cheval blanc pour le héros du jour, et des poneys dociles pour les autres. Les gnolls doivent aider le docteur à monter et il manque de tomber par deux fois... s'en suit une « chevauchée » lente et prudente en direction du théâtre le plus proche, La Porte du Ciel : un beau bâtiment ancien, auquel des tentures rouges et des dorures patinées par le temps offrent un certain cachet, malgré des odeurs de sueur et quelques « tags » suggérant un public populaire.

Point de public aujourd'hui, mais ils sont rejoints par une troupe de Valkyries et autres guerriers antiques approximatifs, qui les accompagnent vers la scène en chantant.

Soudain, le plafond explose dans une pluie de bois et de plâtre, traversé par un *authentique* dragon noir d'une bonne trentaine de mètres de long ! Furieux, il rugit et incinère la moitié des chanteurs sans autre forme de procès. Alibert et les comédiens restants ne se laissent pas impressionner et le premier avance alors que les seconds sortent violes et cors pour lui donner un fond musical. Le docteur frappe de façon approximative, lacérant l'air largement à côté de sa cible (il tente d'utiliser son arme d'estoc pour trancher) plusieurs fois avant de... décapiter proprement la créature !?



L'illusion s'achève et le monstre d'écailles retrouve sa nature de papier mâché. Après un bref silence, la salle applaudit à tout rompre pendant que les artistes saluent. Les PJ sont assises au milieu des gnolls, survoltés et enthousiastes (et d'une Eilyan de

marbre). Bien qu'elles aient la supercherie sous les yeux, il leur est très difficile de se convaincre de la fausseté de la scène, jusqu'à ce qu'un hoplite doté d'une énorme moustache et d'un fort accent du terroir (rétabli de sa récente immolation) vienne marmonner une incantation pour lever les dernières traces du sort de suggestion. Alibert est donc un monomage.

Le docteur, d'ailleurs, se sent mal et doit être évacué en urgence pour aller vomir et cuver un brin. On ressent une certaine gêne parmi les acteurs et les PNJ invités, apparemment la représentation aurait dû durer plus longtemps, avec toute une histoire d'amour, de gloire et de chevalerie, et nettement moins de violence graphique. Sauf que la star a dévié du texte. Il se fera sans doute disputer par ses parents ce soir, ils fulminent en silence !

En attendant qu'il récupère, les PJ peuvent explorer le théâtre, discuter avec la troupe — très accueillante — et même jouer à essayer des costumes si ça les amuse. Puisque la scène s'est libérée plus tôt que prévu, une comédie grivoise sera vite improvisée pour faire du chiffre. Équipées de grigris de protection contre les sorts théâtraux, elles pourront aussi observer le public populaire des lieux.

INFORMATIONS EXPOSÉES

- Alibert se montre souvent capricieux et négligé comme aujourd'hui ; il boit beaucoup, se drogue un peu, se bat

parfois, cours tous les jupons qu'il peut... et exaspère les autres artistes qui le voient comme une mauvaise caricature de leur profession.

- Il a acheté son doctorat et n'a jamais terminé un roman ou une œuvre musicale, tout au plus quelques toiles. Des monochromes noirs. Il prétend travailler sur un opéra secret depuis des années et personne n'y croit.
- En revanche, il excelle en monomagie suggestive.
- Prétentieux, il se considère comme un Immense Artiste ; heureusement, ses qualités de bon camarade et sa générosité à payer des coups le rendent supportable malgré tout.
- Les visiteurs approchent le théâtre avec une attitude ambiguë : ils apprécient l'évasion qu'il leur offre, mais semblent aussi prudents, parfois craintifs, comme si l'aventure comportait ses dangers (d'où des discussions devant la porte, observables par petits doigts).
- Le théâtre fabrique des passés glorieux pour les familles riches. On lui commande des opéras où tel ou tel banquier ou marchand devient une figure de l'Histoire ou de la mythologie, côtoyant — et souvent éclipsant — les héros classiques, tutoyant les dieux, sauvant le monde et séduisant les jolies princesses. Sans dissipation, la suggestion s'implante de façon si convaincante que le public croira avoir vécu la scène.
- Les bourgeois se livrent une guerre sans merci pour l'élégance et le prestige : puisque tous peuvent accéder à la gloire, la

différence se joue sur la finesse de la représentation. Choix attentif des mots, références culturelles pointues, originalité, conventions changeantes de « bon gout », etc. (La performance d'Alibert aujourd'hui était une *disgrâce* !)

- Certaines pièces sont montrées à un plus large public. Bien qu'ils connaissent le principe, les petites gens viennent spontanément — et payent même leur place — attirés par un peu de merveilleux et d'aventure dans leur vie grise et banale, quitte à se laisser convaincre que leur patron est le vingt-septième fils unique d'un roi et le fondateur de Ronceuil.
- Autre facette du théâtre, on y monte des spectacles légers et distrayants pour les pauvres. Des sponsors, achetant de la publicité, compensent un prix d'entrée très bas. Pas de suggestion dans ce cas, mais un sort de compulsion aide bien les ventes !

INFORMATIONS CACHÉES

- Une minorité de gens souffre d'une sensibilité supérieure à la normale à la compulsion : on a vu des spectateurs se ruiner en vêtements après une représentation, agresser ou voler pour pouvoir acheter plus, ou — cas qui a profondément choqué à une actrice monomage la semaine dernière — dévorer des tartes à la viande jusqu'à en mourir. (+1 PH)

- La suggestion aussi fonctionne parfois trop. La Porte du Ciel produit ses « junkies », désespérés de quitter leur monde pour ceux des opéras. Certains sont convaincus que la réalité est fausse, et peuvent faire preuve de violence pour « montrer le papier à l'intérieur des gens », se défenestrer en voulant s'envoler, ou cesser de s'alimenter. (+1 PH)
- Les deux problèmes ci-dessus ont amené les autorités de la ville à se réunir et à envisager la fermeture du théâtre. Après évaluation des pertes et profits, ils en ont au contraire ouvert plusieurs nouveaux tout en renforçant la présence policière aux alentours. (+1 PH)
- En parlant de perdre pied avec la réalité, à ses débuts l'établissement était utilisé à son plein potentiel : vie virtuelle rêvée pour les riches, vacances d'une semaine ne durant qu'une soirée pour les travailleurs, etc. On a vite dû poser des limites, car tous les symptômes des junkies, puissance dix, surviennent systématiquement lorsqu'un sujet est exposé de façon trop répétée à la simulation de ses désirs. (+1 PH)
- La suggestion fut un temps employée, avec succès, à des fins politiques. Puis les visiteurs prestigieux ont compris la manœuvre, se sont protégés, et des incidents diplomatiques on calmé le jeu.
- La suggestion ainsi que la course à la sophistication contribuent grandement à la stabilité sociale de Ronceuil : elles ont développé une conscience de classe solide chez les bourgeois,

qui s'entraident pour conserver le pouvoir, et un respect teinté de superstition chez le peuple.

- Certains monomages de la troupe souffrent de dépression et de remords, ils étaient venus pour art... et l'on a abusé d'eux. Mais ils sont trop puissants pour qu'on les laisse partir (voir les « gisants » plus loin). En manque de soutien moral, ils peuvent raconter beaucoup de choses si l'on gagne leur confiance.
- Une salle bien fermée et interdite au public contient une miniscène et un unique siège, en bois massif et équipé de sangles solides. On y emploie, de temps à autre, la magie théâtrale pour « rééduquer » certains « agitateurs » particulièrement problématiques. En gros, des proleadeurs syndicaux. (+1 PH)

SOIRÉE

Sans surprise, Alibert se fera souffler dans les bronches par ses parents et passera la fin de la journée tout penaud.



Un incident aura lieu pendant le souper. Un porcelet, fourré avec une oie, fourré avec une anguille sur son lit de pommes de terre fait partie des restes. Peu avant le dessert, un Maxence tout sourire et excité comme s'il préparait une bonne farce marmonne discrètement quelque chose en agitant les mains sous la table.

Le volatile est réanimé. Cuit, étouffé par le poisson et enfermé dans le cochon, il se débat désespérément et gargouille faiblement dans ce qui ressemble à d'horribles douleurs. Raphaël et l'auteur du méfait rient fort... les parents du second et quelques dames beaucoup moins.

Vertement disputé pour s'être donné en spectacle, avec fort mauvais gout, avant son jour, il interrompt le sort et s'excuse sincèrement : il ne pensait pas à mal, mais réalise que son acte irréfléchi pouvait choquer les demoiselles ; trop excité par demain, il n'a pas pu se retenir.

Les PJ n'obtiendront aucune autre explication aujourd'hui, à part éventuellement le nom de « nécromancie vétérinaire ».

JOUR 3

MATINÉE

Maxence ne tient plus en place. La marieuse surveille le ciel comme le lait sur le feu, car elle s'inquiète de la dégradation du temps qui risquerait d'entacher la fête.

Effectivement, vers midi, il commence à pleuvoir dru.

VIANDE FROIDE (MAXENCE DARBOIS)

Le tour du jeune nécromancien est enfin arrivé ! Il ne s'annonce pas, hélas, sous les plus romantiques augures : il pleut à torrents, ce qui fait ruisseler la boue marron des ruelles vers les voies que les PJ doivent emprunter. L'odeur est à la limite du soutenable. Or, le carrosse est trop large pour pouvoir atteindre la destination du jour.



Maxence et sa famille appartiennent à l'Église du Grand Adjudicateur, qui semble leur sourire : leur entreprise florissante, une « boucherie industrielle » — les PJ n'ont jamais entendu parler d'une telle chose —, fait leur richesse et leur fierté. Ils nourrissent la ville et talonnent les Grosswill en matière de prestige.

Après avoir attendu dans l'espoir d'une accalmie, en vain, il faut improviser. On utilisera donc le carrosse pour le gros du trajet, puis des chaises à porteurs plus rustiques pour finir. Les passagers se mouilleront un peu durant le transfert — la tactique choisie pour optimiser le luxe s'avèrera finalement discutable — mais personne ne pataugera dans la fange. À part les gnolls, bien sûr, qui du coup préserveront sur eux un peu des délicates fragrances du dehors pendant toute la sortie.



La boucherie se trouve dans un quartier plus ouvrier, d'où le manque de routes larges pour y accéder, ce qui permet aux PJ de se frotter plus à la population principale de Ronceuil : des gens éreintés, aux yeux vides, souvent déformés par le labeur intensif et souffrant de malnutrition. Les enfants et les vieillards n'échappent pas à ce triste sort, ici règne le plein emploi ! L'un de leurs porteurs de chaises bave du sang à cause d'un début de scorbut. (+1 PH)

À leur arrivée, une cohue de transporteurs trainant agneaux, veaux et porcelets (aucun adulte) ainsi que d'énormes bottes de ronces s'écartent pour les laisser traverser une imposante porte de pierre. Elle s'ouvre sur un escalier descendant sous terre, et constitue la totalité du bâtiment visible. Elle arbore des crânes gravés, polis par les siècles, dont l'anatomie indique clairement qu'elle a été érigée par des orcs.

Le héros du jour, débordant d'enthousiasme, explique qu'il s'agit d'anciennes catacombes. On les a vidées de leur précédent contenu, mais elles demeurent une véritable mine de magie et

offrent de grandes salles propices à leur nouvelle fonction. Après quelques mètres seulement, un froid glacial se fait ressentir malgré le trafic. Ils croisent un premier poste où on les équipe en habits hivernaux. Des travailleurs y enfilent aussi leurs uniformes, bleus pour les monomages cryogéniques — à l'origine de la température — et noirs pour les monomages nécromanciens. Les simples transporteurs ne reçoivent rien, ça les encourage à se dépêcher !

La descente continue et les odeurs de bouse remplissent l'air. Comparées à ce que les PJ ont laissé dehors, elles deviennent pratiquement agréables... en revanche, les sons n'annoncent rien de bon : on entend d'ici les cris de jeunes animaux paniqués, au milieu de la cohue plus lourde d'un groupe complètement silencieux.

Arrivées à la première salle, elles voient : un troupeau mort-vivant, *dense*, des bêtes obèses et massives, le museau déchiqueté par les ronces, mais n'arborant aucun signe de décomposition grâce à la réfrigération. Elles ne respirent pas, elles ne réagissent pas à leur entourage, elles ne bougent qu'en réponse aux chants lugubres des monomages qui les commandent. Et un seul ordre leur est donné jour et nuit : dévorer. (+2 PH)

Très fier, Maxence entame un cours magistral : la production agricole normale ne permet pas la concentration de population de Ronceuil, ce qu'elles admirent ici est un fleuron technologique, le moteur derrière le progrès ! Le maintien durable d'une chaîne du froid et de la réanimation représente une entreprise titanesque, et pourtant elle paye. Trois facteurs clés expliquent le miracle : la possibilité d'entasser des animaux sans hécatombe — en particulier

à cause d'épidémies — fussent-t-ils particulièrement chétifs, le nourrissage permanent et sans repos, et surtout l'absence de pertes énergétiques dues au réchauffement corporel qui démultiplie les rendements d'engraissement.

De nombreuses fermes alentours produisent de jeunes animaux à peu de frais, dont les races ont été améliorées par sélection pour leur fécondité. On les amène ensuite ici où, en un temps record et avec une économie de fourrage défiant toute concurrence, on transforme le mignon porcelet tout rose en un monstre de cinq quintaux. Non, les bêtes ne sont pas manuellement abattues : l'hypothermie, relativement rapide, est l'une des meilleures causes de décès pour favoriser la réanimation. (+1 PH)

Outre la grande hygiène de cette production sans animaux vivants, l'interruption de la sécrétion d'humeurs donne une chair plus tendre et savoureuse : techniquement, le bestiau de cinq quintaux décrit plus haut demeure un porcelet ! Ultime bonus supplémentaire, les non-morts très dociles se transportent aisément sur pied vers le lieu de leur équarrissage, car le sortilège perdure quelques heures après être sorti des catacombes.

Il les emmène plus loin, vers des salles pleines de machines bruyantes : ici, continue-t-il, on ne pratique pas d'équarrissage traditionnel, tout est délocalisé dans des boucheries en ville pour un maximum de fraîcheur. En revanche se pose le problème de la viande blanche, car il est difficile de saigner un animal dépourvu de pouls. D'où ces joyaux d'ingénierie : les « presses à blanc » ! Il existe toute une gamme de techniques variées pour traiter du plus

simple, le hachis bon marché, au plus élaboré, des corps entiers qui sont ouverts et empilés en couches entre des linges pour des produits plus luxueux. Le tout se pratique sur des créatures toujours animées (même le hachis palpite encore parfois). (+2 PH)

La visite se termine dans un « grenier de repos », isolé de la magie extérieure, où on laisse reposer la production locale le temps que sa réanimation disparaisse. Une étape nécessaire avant qu'elle redevienne propre à la consommation. Il y propose une dégustation de toute une variété de spécialités carnées... et sera blessé et frustré si son public manque d'appétit.

INFORMATIONS EXPOSÉES

Pour une fois, leur guide leur a mâché le travail. En contrepartie, les PJ auront moins d'occasions de fureter à leur rythme si elles ne s'en créent pas elles-mêmes.

Comme c'est différent des journées précédentes, il se pourrait que les rôlistes se laissent surprendre et ne passent à l'action que sur le chemin du retour : pas de panique, rappelons que la lecture des petits doigts est quasi instantanée. Dans un environnement aussi rempli en PNJ divers, les quelques minutes de marche jusqu'à la surface peuvent s'étirer en un long temps subjectif.

De plus, les occasions de trainer des pieds manqueront d'autant moins que Maxence sera ravi de prolonger la visite si on lui tend une perche.

INFORMATIONS CACHÉES

- Lorsque le boucher a raconté comme « l'ancien contenu » des catacombes avait été vidé, il a omis de préciser qu'il avait été précieusement conservé comme ressource pour les monomages nécromanciens : les mots « mine de magie » étaient à comprendre littéralement. Une partie des compléments alimentaires distribués aux animaux contient de la poudre d'humanoïdes morts. (+1 PH)
- Un autre oubli, simplement dû aux priorités de ses intérêts cette fois, l'élevage produit une grande quantité de fertilisants... légèrement souillés par la magie. Choisissez bien votre marchand de fruits, ou pesez le pour et le contre entre zombification lente et scorbut ! (+1 PH)
- Certaines bêtes sont infectées par des vers. En général ces derniers sont détruits par le froid, mais dans un petit nombre de cas, la nécromancie les affecte accidentellement avec des conséquences impressionnantes : l'animal est dévoré de l'intérieur par des nuées grouillantes qu'il faut éliminer par le feu. (+1 PH ; 1 de plus si les PJ voient la chose ; 1 de plus s'ils réalisent que le risque de toucher des formes de vie non ciblées s'applique aussi probablement aux microbes.)
- La boucherie est un lieu dangereux, quoi que pas de la première façon qu'un visiteur imaginerait : aucune attaque de morts-vivants, en revanche à force de faire travailler trop vite du personnel peu formé avec peu de sécurité, les

couteaux et presses prennent des doigts et parfois des membres. On a vu des nécromanciens débutants provoquer leur propre piétinement par un troupeau. (+1 PH)

- Les non-morts ne dévorent pas les vivants, mais ils raffolent des autres morts. Pratique pour recycler quelques animaux trop endommagés : ils engraisent ceux qui restent, ce qui rend les pertes négligeables. (+1 PH)
- Parfois, les boucheries extérieures ne laissent pas la viande reposer assez. Parfois, le sort perdure plus qu'il devrait. Alors, il peut arriver que le contenu de votre assiette frétille encore. (+1 PH)
- ... ce qui n'impressionne plus les employés de Maxence depuis longtemps. Ils dérobent volontiers un peu de rab pour augmenter leur ordinaire, qu'ils dévorent donc en cachette pour ainsi dire directement sur la bête. (+1 PH)
- On n'enterre pas les gens à Ronceuil, on incinère. Officiellement, promis, ça n'a rien à voir avec des incidents liés à la nourriture locale, c'est une question d'espace ! N'empêche que, dans la région, on ne raffole pas non plus de veillées funéraires ; on préfère se débarrasser au plus vite des cadavres.
- Pour finir sur une note plus légère, Maxence est agnostique et amateur de science. Il pratique assidument, mais sans foi, la religion de ses parents par pure obéissance. Il se montrera curieux et respectueux des idées de Piété si jamais il les découvre.

SOIRÉE

Rien de spécial.

JOUR 4

MATINÉE

Le temps s'améliore doucement. Il fait encore frais et brumeux, mais plus de pluie. Des employés de la voirie nettoient les voix principales, ce qui consiste surtout à repousser la boue vers les ruelles d'où elle avait coulé hier.

LES RATS SONT-ILS ESSENTIALISTES ? (JOCELIN PERLIN)

Voici venu le tour de Jocelin, déjà formateur au centre de détection et de prévention du Mal malgré son jeune âge : son père, Eugène Perlin, est un inspecteur de police réputé ce qui fait de lui le notable le plus mineur du groupe... mais le fils semble destiné à une ascension rapide.



L'étape du jour est la « tour de garde », le plus haut bâtiment de Ronceuil, qui domine la cité depuis son cœur. Construite en bois — matériau léger qui permet une architecture plus élancée que la pierre malgré les limites technologiques de l'époque —, luxueuse et peinte en vert vif, elle apparaît moins martiale que le suggère son nom !

Un homme d'une soixantaine d'années, aveuglé par une cataracte qui rend ses yeux laiteux, très bien habillé et doté d'une longue barbe blanche les accueille chaleureusement : il s'agit d'Octavius Arthurus Magnus, un mage (*mage*, pas monomage) réputé que Jocelin présente comme son mentor. On ressent une affection mutuelle évidente entre les deux. C'est lui qui assurera la visite, suivi de près par son élève déferent.

Les lieux comprennent une importante section administrative, où s'affairent des secrétaires qui brassent des tonnes de paperasses et où des policiers en uniforme passent chercher de grosses piles de papiers. Les explications viendront plus tard, d'abord on veut montrer le sommet aux PJ.

Un groupe de monomages y est installé dans des fauteuils confortables, tournant le dos aux grandes fenêtres offrant une vue parfaite sur la cité. Ils tirent chacun sur un narguilé, dont la fumée bleuâtre a une odeur douceuse et entêtante, et œuvrent chacun en binôme avec un secrétaire muni de carnets et de cartes. Ils alternent de brefs passages en transe, puis des échanges avec leurs assistants où ils décrivent un lieu par le menu jusqu'à ce que le second l'ait identifié. Enfin, ils indiquent un ou plusieurs noms — le plus souvent, ou plus rarement des portraits très précis —, et un crime ou délit.

Le guide des PJ les présente comme les « liseurs de rats ». Il n'aura pas échappé aux demoiselles qu'une armée de rongeurs écume les rues ; à défaut de parvenir à les éliminer, on les a enrôlés comme des caméras de surveillance vivantes. Les liseurs trans-

portent leur perception dans les animaux pour débusquer le Mal partout où il se cache. Ils ne choisissent pas leur cible, le sort subtil mélange détection et scrutation pour se saisir d'un rat aléatoire parmi ceux proches d'individus maléfiques.

Sur l'invitation de son mentor, Eugène détaille : la beauté de la technologie ratoptique, c'est quelle ne se contente pas d'assister les forces de l'ordre. Chaque habitant peut être observé à tout instant, sans savoir quand un animal possédé rôde à proximité. Ce potentiel permanent aide la population à intégrer d'elle-même les lois, avec un effet préventif majeur ! De fait, l'expérimentation a démontré qu'ils réagissent plus à une sanction imprévisible qu'à une augmentation de sa fréquence : grâce à cette approche, on contrôle mieux les masses avec moins de moyens !

Le système améliore aussi la vitesse de la réponse au crime, un autre facteur psychologiquement très impactant — plus que son intensité —, car la détection du Mal est une mesure objective et fiable. Il n'est nul besoin de s'encombrer d'enquêter ni de juger les personnes signalées. Non que cela élimine le travail des magistrats et de la police — clin d'œil appuyé à Raphaël — mais ça l'allège considérablement.



Mais c'est assez de longs discours ennuyeux pour les invitées ! Octavius propose une démonstration ! Il va pratiquer une « lecture d'aura » sur les PJ pour rechercher le mal en elles. Il ne doute pas un instant qu'elles ne craignent rien de cet exercice, mais l'examen pourra trouver de petites prédispositions à surveiller : insoumission

à son mari, pensées subversives, excessive curiosité pour une femelle, etc. Il devient vite apparent que c'est plus qu'une « proposition » et que le vieil homme a tendu un traquenard aux PJ pour vérifier la qualité de la future femme de son protégé : Douceur trône en tête sur sa liste.

Eilyan se rappelle soudain qu'elle « doit voir une chose importante auprès de ses gnolls dehors » et quitte la tour précipitamment. Les PNJ s'en amusent : les elfes noirs empestent bien sûr le Mal, pas étonnant qu'elle ne désire pas participer ! (En réalité, elle cherche de l'intimité pour se concentrer ; ses enchantements protecteurs vont nécessiter un soutien musclé face à l'attaque directe d'un mage.)

Les PJ sont installées en ligne au centre de la salle, scrutées par tous les monomages dans une mise en scène théâtrale. L'aveugle leur tourne lentement autour, il prend le temps de savourer son pouvoir et leur tension, puis lance l'invocation. À mi-chemin, il commence à bégayer... puis à saigner du nez, puis il s'effondre frappé par une apoplexie fulgurante.

Il ne viendra à l'idée de personne que les inoffensives promises puissent y être pour quoi que ce soit, l'effort de concentration a dû provoquer l'accident ! Des choses de ce genre arrivent aux mages. Pendant près d'une heure, c'est le chaos alors que l'on convoque en hâte des médecins pour sauver Octavius. Il échappera à la mort de justesse, mais ne pourra pas raconter qu'il s'est cassé les dents sur une barrière imprévue avant plusieurs jours.

Pendant tout ça, les PJ ont les mains libres pour explorer et interroger : on ne veut pas s'occuper d'elles pour le moment. Si elles utilisent leur pouvoir sur les liseurs, leurs visions suivent la conscience et non le corps de la cible : elles peuvent donc observer, via les petits doigts des rats possédés, diverses personnes détectées.

INFORMATIONS EXPOSÉES

- Le centre reçoit de nombreux visiteurs désireux de dénoncer leurs voisins. Outre, souvent, la volonté de nuire, ils agissent dans l'espoir d'éclaircir leur aura (d'où le peu de lettres anonymes). (+1 PH)
- ... car le Mal est une qualité en soi, on peut être arrêté sans autre crime que sa noirceur spirituelle, ou épargné malgré des méfaits mineurs si assez blancs. (+1 PH)
- Le crime le plus commun est le vol, dont beaucoup de vols alimentaires par des pauvres désespérés. Juste en dessous vient la mendicité. Passé ce duo de tête, on voit un peu de tout : agression, grève, insulte envers un notable, vente de pain à la farine coupée avec de la terre, etc.
- Octavius ne pratique plus que rarement la magie depuis que les monomages l'ont démocratisée, c'est avant tout un sage et un philosophe qui explore les « façons subtiles d'améliorer la morale publique ».

- Il a, du coup, choisi en Eugène un apprenti intelligent mais sans aucune compétence magique. Il lui enseigne l'art de la manipulation à grande échelle, des systèmes de contrôle.
- En parlant de contrôle, s'assurer la loyauté des liseurs de rats est crucial. Ils sont bien payés et bien endoctrinés. Le mage n'a aucune confiance en eux et prend soin de ne leur laisser aucune opportunité de corruption.

INFORMATIONS CACHÉES

- Malgré leur usage policier, il n'est pas interdit de chasser les rats. On s'y emploie avec plus ou moins d'ardeur et d'efficacité selon les endroits, et les lieux sales et peu entretenus les favorisent le plus. Les yeux de la justice scrutent donc plus les pauvres que les bourgeois. (+1 PH)
- ... ce qui a été remarqué par tous, mais est mal interprété par beaucoup : puisque les gueux sont plus souvent démasqués comme mauvais que les riches, c'est manifestement qu'ils sont intrinsèquement plus maléfiques. Ceci justifie la dureté envers eux. (+1 PH)
- Il n'existe aucun véritable sort de détection du Mal ou du Bien, car ce ne sont pas des qualités mesurables. Tout ce qui y prétend fonctionne autrement ; dans le cas du ratoptique, c'est plutôt une détection de la peur du gendarme. D'où des innocents effrayés qui sont accusés à tort, ou des coupables

surs de leur impunité qui passent entre les mailles du filet.
(+1 PH)

- Pour la même raison, diverses églises vendent l'absolution des péchés à leurs ouailles. Avec un succès proportionnel à leur notoriété, et indépendant de la volonté du pêcheur d'amender son comportement. Du coup, chez les riches, certains laissent s'exprimer librement leurs pires penchants, convaincus qu'ils peuvent rester bons malgré tout, moyennant finances. (+1 PH)
- Les moins aisés, cependant, possèdent aussi leurs astuces de purification. L'expiation par autoflagellation se pratique couramment, parfois spontanée mais souvent incitée par les pairs. Il convient de traiter ensuite ses plaies par le sel pour s'éviter une infection potentiellement mortelle ! Cet antiseptique est loin de fonctionner à 100 %. (+1 PH)
- Les gens croient que l'impureté se transmet par le sang. Il ne fait pas bon être le frère d'une personne arrêtée, et encore moins d'être la mère de plusieurs. Cela peut vite dégénérer en lynchage. (+1 PH)
- Certains clichés perdurent, et pèsent fort sur la réputation d'être mauvais. C'est la raison pour laquelle, par exemple, les maisons closes élèvent des armées de chats. (+1 PH)
- Les PJ font peur aux rats, à cause de leurs protections contre les sorts policiers.
- Les lecteurs assistent à plusieurs centaines de crimes par jour, et même si le système se trompe parfois, la majorité de leurs

observations donnent un résultat. Ce travail ne forme pas une haute opinion de l'humanité et il favorise un grand cynisme ainsi qu'une tendance à la paranoïa et à la dépression.

- Ils sont réputés pour dénoncer leurs proches, ce qui n'aide pas leur vie sociale. (+1 PH)

SOIRÉE

Cette journée a probablement moins brutalisé les PJ que la précédente, cette respiration est voulue pour le rythme du scénario. N'hésitez pas à les laisser se détendre un peu ce soir.

Jocelin reste sous le choc après l'accident de son mentor. Ses parents s'inquiètent, car Octavius devait les aider à payer le prix de la mariée (finalement, la femme du mage tiendra ses engagements pour lui).

JOUR 5

MATINÉE

Raphaël tente de longues tractations avec Eïlyan pour embaucher ses gnolls. La tâche qu'il désire leur donner n'est pas révélée aux PJ pour le moment (il voudrait les faire participer aux combats de la soirée, voir plus loin), mais la fausse elfe refuse catégoriquement.

RESTER DE MARBRE FACE À L'INFORTUNE (RAPHAËL MARGEAI)

Le dernier prétendant est maître Raphaël, notaire, un homme précieux et méticuleux friand d'ordre et de mondanité, qui travaille quotidiennement avec la police. Pour honorer les règles rituelles, il tient sa langue depuis plusieurs jours, alors il lui brûle de s'épancher sur un point qui le tracasse : s'il se félicite que Fidélité ne paraisse pas son âge, il la trouve grosse. Il suppose que ce trait passe pour mignon en campagne, mais il est perçu comme vulgaire en ville. Il fera en sorte de vite soigner ce défaut inacceptable.



Il sera vite apparent que les PJ ont affaire à un personnage superficiel, dénué d'empathie et avide de promotion sociale. Il tient ça de ses parents, qui ne dépareillent pas (en témoigne sa mère roturière, mais affublée d'un nom de vertu à la mode des femmes nobles).



L'exercice physique, ajoute-t-il, entretient un beau corps. Par conséquent, aujourd'hui, le groupe va marcher. Ça tombe bien, car ils n'ont pas une destination unique : il va les promener tout autour de Ronceuil afin de suivre sa tournée, où il visitera trois lieux « chez les pauvres ». Cette excursion en terres sauvages demande de l'équipement, avant le départ tout le monde se change. Même les femmes porteront un large pantalon cousu à ses bottes pour affronter la fange, et un chapeau d'où pend une fine voilette parfumée contre l'odeur et les mouches.

À chaque arrêt, ils rencontreront une poignée de policiers avec lesquels le notaire coopère.



La première étape est le second étage d'une maison habitée par trois familles. Une mère et sa fille les y attendent, fébriles, alors que le père et se balance en silence face à un mur. Aveugle et sourd, il ne réagit pas du tout à ce qui l'entoure.

Les policiers demandent à la femme si elle a bien remboursé son amende, et si son mari a obtenu une « carte d'emploi ». Elle peut produire des justificatifs pour les deux, alors après signature de quelques formulaires, Raphaël lance une incantation... et l'homme

recouvre ses sens. Sa famille se jette dans ses bras et il pleure abondamment. Le notaire ne s'attarde pas une fois sa tâche accomplie.



Vient ensuite un entrepôt bien gardé. Il contient, bien rangés sur des étagères en bois, un grand nombre de statues de personnages nus et allongés. Ainsi qu'une plus petite quantité d'autres qui semblent se débattre, les membres écartés.

Les y attendent aussi quelques paysans très tendus, dont l'un un peu moins sale les salue avec respect. Il se présente comme le contremaître de ses compagnons, une équipe de vendangeurs. La saison est passée et l'on n'a plus besoin d'eux, alors il doit « faire ce qu'il y a à faire », mais il veut le faire bien. Il apprécie ses gens, il leur donnera un nouveau travail l'année prochaine et il n'acceptera personne d'autre. On ne va pas les lui perdre, c'est sûr ?

Raphaël le rassure, les « gisants » sont soigneusement suivis et répertoriés. Il lui explique les démarches et lui fournit les papiers nécessaires à l'enrôlement de « son lot ». Un peu rasséréné, mais pas complètement, l'homme dit au revoir à son équipe.

On les fait se déshabiller et s'allonger sur des étagères, où des monomages viennent pour jeter sur chacun d'eux une pétrification. Mal à l'aise, leur chef balbutie un remerciement et fuit les lieux.



Quelques mètres après être sortis, ils sont alpagués par un gamin des rues bien trop maigre. Le notaire joue les grands princes, car « il a de la chance, les demoiselles aiment les enfants et il souhaite leur plaire », et lui donne une minute pour s'expliquer. Le

petit brandit une carte de travail, de porteur de pierre, qu'il a réussi à obtenir pour sa mère !

Le juriste la vérifie, puis devient soupçonneux : pas de parents en vue, le marmot ne se serait-il pas évadé d'une maison de travail ? Il fait mine de déchirer la carte pour interrompre la tentative de fuite qui s'ensuit, et propose un marché. Toute la justice, ou pas de justice du tout. S'il se laisse raccompagner sans esclandre, alors il fera en sorte que l'on dépétrifie maman. Si elle se comporte bien, peut-être même qu'elle le libèrera bientôt à son tour ! (+1 PH)

Le gamin accepte et le groupe passe par la maison de travail pour enfants. Ils n'en verront que l'extérieur, entouré de hauts murs sinistres et garnis de verre brisé à leurs sommets.



La dernière destination est une bicoque qui ressemble en tout point à la première. L'ambiance de la rue, en revanche, est plus tendue et la présence policière plus abondante : depuis une distance respectueuse des matraques, des gens crachent et murmurent à propos de « salauds de gisants qui leur volent leur pain » et de ce que c'est « bien fait pour leur gueule ».

Dedans, une famille éplorée veille deux statues d'adolescents brisées : ils ont gardé leurs fils chez eux par manque de confiance envers l'Administration, pour les protéger. C'était un mauvais calcul, et on les a froidement assassinés pendant l'absence de leurs parents.

INFORMATIONS EXPOSÉES

Raphaël considère que la démonstration de sa puissance se suffit à elle-même pour séduire son auditoire. Il ne donnera spontanément aucune explication, mais comme il apprécie qu'on s'intéresse à lui répondra assez patiemment si on l'interroge. Les policiers aussi parleront avec plaisir à de belles visiteuses.

- Raphaël est un « monomage annulateur ». Il sait lever les sorts de pétrification et de cécité plus surdité.
- Ronceuil emploie tout l'arsenal de la justice médiévale. Tortures diverses et autres buchers sont cependant rares, pour des raisons de productivité : on pend beaucoup. Pour les infractions moins graves, on se contente du sort de cécité plus surdité. Enfermé dans l'obscurité silencieuse, le délinquant est neutralisé et peut réfléchir à ses choix de vie. Quelques jours de traumatisme et de dépendance complète à son entourage font de plus merveille pour améliorer son désir d'intégration ! (+1 PH)
- L'oisiveté, les autorités en sont convaincues, est mère de tous les vices. Par chance, la magie permet d'éliminer humainement les inutiles et les parasites : il suffit de pétrifier, de gré ou de force, toute personne ne justifiant pas d'un travail. Plus d'affamés entre deux contrats se tournant vers la criminalité, et le sort s'inverse sans aucun effet secondaire dès que le sujet retrouve un emploi. Tout le monde y gagne ! (+1 PH)

- ... enfin, tout le monde sauf les enfants dont les parents disparaissent. On ne les pétrifie pas, car ils deviendraient inemployables à vie si l'on ne les autorisait pas à une utilité moindre le temps de se former. Par contre, on les enferme dans des maisons de travail où ils acquièrent le goût de l'effort à coups de trique ! (+1 PH)
- D'ailleurs, on considère que les libérer de la mauvaise influence de parents indigents leur rend service. Ils peuvent leur être pris pour diverses autres raisons. (+1 PH)
- La cité attire plus d'ambitieux naïfs qu'elle ne peut en employer, le stock de gisants tends à aller en augmentant ainsi que la durée de leur sommeil. Les patrons, en réponse, demandent de plus en plus de soumission et de compétence à leurs travailleurs. Les pétrifiés font les boucs émissaires parfaits sur qui reporter la colère du peuple : tous des fainéants, et pourtant on les engage avant les vrais gens de chair et d'os ! (+1 PH)

INFORMATIONS CACHÉES

- L'absence d'effets secondaires de la pétrification est contestée par certains. Voir « matérialisme » dans le supplément philosophie. (+1 PH)

- On corrompt les surveillants d'entrepôts pour changer les étiquettes et voler l'identité de gisants sur le point de retrouver du travail. (+1 PH)
- ... ou pour qu'un accident malheureux brise des concurrents sur le marché de l'emploi. (+1 PH)
- Les crimes contre les gisants sont fréquents, d'autant que la police s'en préoccupe peu. Outre le meurtre ou la mutilation au marteau, certaines vengeances prennent la forme de gravure. (+1 PH)
- Les sourds et aveugles sont également des proies faciles, qui peuvent payer très cher leurs erreurs passées. (+1 PH)
- Près de 60 % des adultes pauvres ont été ou sont menacés de devenir des gisants. Pour les personnes âgées, compter plutôt 90 %. Cela fait planer sur chacun un sentiment permanent de précarité. (+1 PH)
- Les industries se sont organisées pour tirer parti de la situation : on encourage les jeunes couples à une vie familiale stabilisatrice, en leur accordant les métiers les plus favorables avec des primes pour le mariage et la fertilité. Une fois qu'ils ont procréé, on les pousse vers des labeurs plus intensifs : ceci laisse place à de nouveaux entrants et les détruit... jusqu'à ce que, inemployables, ils se fassent pétrifier. Les enfants sont alors enrôlés de force dans une maison de travail où ils deviennent une main-d'œuvre docile et bon marché. (+2 PH)
- Il n'est pas rare pour un gisant de « reposer » pendant plusieurs années. Ça et leur proportion dans les populations

érodent les liens sociaux chez les plus démunis. Ce qui les rend plus individualistes, et donc plus faciles à contrôler. (+1 PH)

SOIRÉE

Raphaël aime assister à des « combats de races inférieures », une petite dose de laideur pour renforcer par contraste la beauté qu'il apprécie dans sa vie. Si les PJ se sont montrées sages (s'il leur manque quelques PH), il va les inviter à un combat de nains. Il propose aussi cette activité aux autres PNJ, mais aucun ne viendra hormis Eilyan qui y est forcée par sa fonction.

Dans le cas contraire, n'étant plus restreint par la sensibilité des demoiselles, il choisit un combat de molosses à mort. Maxence se joindra alors à lui.



La soirée se déroule, à part ça, dans le calme. Les PNJ, sombres ou sur un nuage selon les événements des cinq derniers jours, se détendent en attendant le grand final demain.

UN PEU DE VIOLENCE N'A JAMAIS FAIT DE MAL À
PERSONNE ! (OPTIONNEL)

Jusqu'ici, ce scénario medfan ne contenait ni combat ni taverne... corrigeons ces graves manquements ! Raphaël amène ses invités à « l'Aventure », un établissement rustique mais assez imposant. Le patron a bourlingué dans le monde et en est revenu avec un pactole de départ à investir, d'impressionnantes cicatrices, et un gout prononcé pour la violence. Il a su s'adapter à la ville pour faire fructifier ces atouts : aujourd'hui obèse et riche, il sert de bonnes bières et *surtout* il propose des spectacles.

L'Aventure ne contient pas moins de sept salles, dont six arènes. S'y affrontent diverses espèces d'humanoïdes et d'animaux, pour le plus grand plaisir des parieurs.

Ce soir, le notaire a choisi un combat « doux » pour ses invitées, deux nains, à mains nues dans la boue, jusqu'au KO. Il y aura du sang, du nez cassé et quelques dents brisées, mais pas de tripes répandues ni de mort sur le ring. Les combattants sont teigneux et décidés à l'emporter, mais ne s'abaisseront pas à se mordre, se cogner la tête contre les poteaux ou se frapper sous la ceinture. Pour citer Raphaël : « une belle prestation, technique, virile mais correcte ».

Il paye, comme à son habitude, pour une loge de luxe qui offre une vue privilégiée et évite de se frotter à la plèbe qui hurle sa soif de violence tout autour.



L'affrontement brutal donne 1 PH gratuit. Les PJ peuvent en plus se montrer curieuses :

- Les deux nains buvaient ensemble il y a une demi-heure, pour rassembler leur courage, et se promettaient de ne pas se battre salement. Ni l'un ni l'autre n'aime la violence, mais tous deux doivent nourrir une famille. Or seul le gagnant sera payé, malgré leur manque d'animosité ils ne s'épargneront pas. (+1 PH)
- Les arènes recrutent beaucoup de désespérés qui n'ont plus d'autre moyen de subsistance. C'est quitte ou double : la victoire rapporte bien, l'échec peut tuer ou handicaper à vie et amorcer une spirale de précarité. (+1 PH)
- ... c'est comme ça qu'on crée les combattants à morts ! Peu de brutes choisissent spontanément cette voie-ci : la plupart sont au contraire des perdants bien amochés des tournois « doux ». Inaptes au travail et moins performants dans l'arène, ils doivent compenser en augmentant les enjeux pour intéresser encore les recruteurs locaux. (+1 PH)
- Le racisme endémique de Ronceuil et la façon dont il mine les chances des non-humains se remarquent ici : bien que ces derniers soient une petite minorité dans la population, ils sont une grosse majorité sur les rings. (+1 PH)
- Le combat de chiens de la salle voisine est assez bruyant pour que les PJ l'entendent. Si elles vont voir ce qui s'y passe, il est aussi assez graphique pour les choquer. (+1 PH)

- Le chien vaincu est abandonné, éventré, pour mourir lentement : pas de pitié pour les perdants, ils ne méritent même pas un coup de grâce. (+1 PH, 1 PH de plus pour l'éventuelle PJ qui prendrait en charge son euthanasie)
- Une partie des combats opposent des espèces différentes, comme la populaire paire nain contre molosse. D'où une catégorie intermédiaire entre « doux » et à mort, avec des blessures graves et où le risque léthal est élevé bien qu'on puisse les gagner par KO. (+1 PH)
- Parfois, les plus riches se battent aussi ! Bien entendu, ils jouent selon leurs propres règles : bâtons, voire épées contre mains nues pour le pauvre hère en face. Ils sont mauvais perdants, alors les rares victoires de leurs adversaires se payent presque toujours. (+1 PH)

JOUR 6

PETIT MATIN

Si les PJ n'ont pas atteint leur hystérie maximale, elles ne pourront pas s'enfuir. À moins qu'il ne leur reste d'autres objectifs accessibles, le scénario se termine sur la mauvaise fin : toutes mariées.



Il fait encore nuit quand une troupe armée escorte les prix de la mariée à la maison. Seules la marieuse et une poignée de domestiques sont déjà debout. Les PNJ se méfient en premier lieu de voleurs extérieurs et les sacs sont simplement enfermés à clé dans une pièce.

Tous les ingrédients de la meilleure fin possible arrivent à portée de main !

Rappelez bien aux rôlistes que leur temps s'épuise et que s'ils n'ont pas fui d'ici midi, ils retombent sur le final du mariage !

MATINÉE

Toujours là ? Dans ce cas, on leur prête peu d'attention : c'est le baroud d'honneur des familles, qui tentent toutes de négocier un ajustement des contrats à leur avantage.

Eilyan devient triste et abattue au fur et à mesure que les heures passent, mais acceptera son échec sans aucun commentaire.

LA MAUVAISE FIN

Un prêtre de l'Église du Grand Adjudicateur arrive à midi, accompagné de quelques officiels. Chaque couple est marié, béni, et inscrit à l'état civil à son tour devant un public attendri. La marieuse pleure à chaudes larmes, de joie, tout du long.

Suit un repas particulièrement plantureux et festif, mais la véritable fête aura lieu pour chacune dans sa nouvelle maison ce soir.

Un avenir confortable, mais étriqué et triste, les attend...

LA BONNE FIN

Eilyan et ses gnolls forment le dernier obstacle avant la liberté. Compte tenu de leurs vœux de réussite pour l'entreprise, ils ne feront pas de zèle :

- Si la harpie a été démasquée, il suffira de lui demander pour qu'elle leur cède le passage.
- Sinon, elle se laissera corrompre, abuser par un stratagème, éviter par les toits, etc.

- Cas particulier, si les PJ optent pour la violence elle mettra fin à la comédie et s'inclinera (bien qu'un rien déçue par ce choix).



En outre, elle veut escorter les PJ hors de la ville si elles le désirent — quel dommage si un coupe-jarret les agressait maintenant — et les informer qu'elles vont perdre leur pouvoir sur les petits doigts dans la soirée, et leur immunité aux maladies sous trois jours.

Par conséquent, si les PJ ont cru lui échapper... elles auront une surprise une paire de rues plus loin et se feront féliciter avant de découvrir le fin mot de l'histoire.



Selon leurs actions, elles laisseront peut-être derrière eux un peu de chaos entre de grandes familles, des ouvertures pour Eilyan, ou simplement — mais ce n'est pas rien — des gens de rien qu'elles auront aidés.



Les demoiselles ont conquis leur liberté, rempli leurs poches d'argent si elles ont dérobé leur prix de la mariée, et appris beaucoup sur Ronceuil. Une vie qu'elles auront choisi les attend, ou peut être voudront elles revenir pour tenter, avec des résistants tels que leur harpie, de combattre en secret ce qu'elles ont observé... mais ce sera une autre aventure.

LES FINS INATTENDUES

Par définition, impossible de les prévoir. Je dirais seulement que vos rôlistes peuvent vous surprendre par leur créativité : ne les bridez pas pour les contraindre à l'une des deux fins précédentes !

SUPPLÉMENT PHILOSOPHIE

Ci-dessous, quelques courtes ébauches d'« accroches philosophiques » pour titiller vos rôlistes durant la partie.

ANIMAL-MACHINE

Contrairement aux apparences, Maxence est dénué de toute cruauté. S'il se montre néanmoins aussi monstrueux avec les animaux que le pire des sadiques, c'est qu'il les considère comme des choses dépourvues de conscience. Des objets.

Ceci lui vient en partie d'une incapacité à croire qu'un phénomène si magique et mystérieux que la conscience puisse émerger de triviale mécanique. Or, par son métier, il a découpé des bêtes et observé leurs « câbles et tuyaux », analysé leurs cycles biologiques... tandis que l'anatomie humaine reste un tabou de son temps, le laissant penser que son corps doit contenir quelque chose en plus.

L'autre raison et sa compréhension de l'intelligence. D'une part, il n'identifie pas comme telle des comportements trop différents de ses attentes (il sous-estime, par exemple, la notion de communication animale). D'autre part, pour vivre dans un monde où diverses espèces en sont dotées il se l'imagine banale. Donc : « même le plus misérable des hommes met en œuvre un minimum d'efforts de civilisation pour améliorer sa vie. Si les

animaux possédaient une once de conscience d'eux-mêmes, comment expliquez-vous qu'ils ne parlent pas, ne s'habillent pas, n'utilisent aucun outil ? »

ESSENTIALISME

Un essentialiste pense que diverses populations possèdent une « nature », une essence propre. Par exemple, la femme est bavarde, le pauvre est fainéant, etc (notez le singulier pour parler de groupes, un indice typique). C'est un ingrédient de base du sexisme, du racisme et de bien d'autres vilaines choses en « -isme ».

À Ronceuil, s'y ajoute la notion que le Mal constitue une nature en soi, une propriété distincte des actes mauvais. Si l'on s'attend à ce que la mauvaise personne exprime sa part sombre en pratique, ceci n'est qu'un symptôme et il n'y a donc rien de choquant à l'idée qu'on puisse être maléfique sans jamais avoir fauté. Et puni pour cela.

L'essentialiste doute de la possibilité d'échapper à sa condition, il peut ainsi juger rapidement et définitivement en masse : c'est une philosophie confortable, en particulier pour qui cherche à se justifier d'abuser d'autrui.

IDÉALISME

Au sens philosophique, il s'agit de l'idée que la nature ultime de la réalité repose sur l'esprit. Il se décline en multiples variantes, les « junkies du théâtre » du scénario l'interprètent ainsi : s'il existe un monde matériel, on ne peut le saisir que via sa perception. La distinction entre réalité et illusion, dès lors, est non réfutable et somme toute sans grand intérêt. Si les visions créées par la magie dépassent en intensité et deviennent plus quotidiennes que celles du « monde banal » au nom de quoi prétendre le second plus véritable ?

Si vous ne croyez pas assez en vos sens pour approuver, pouvez-vous avoir la moindre certitude dans la vie ?

MATÉRIALISME

Au sens philosophique, il s'agit de l'idée que toute chose est constituée uniquement de matière, et que tout phénomène résulte d'interactions matérielles. Ceci s'oppose, par exemple, à la notion de dualisme corps/âme.

Dans ce scénario, les partisans de cette école se posent une question angoissante à propos de la pétrification : sachant que cette dernière interrompt la conscience et transforme toute la matière de sa cible, est-elle vraiment réversible... ou est-elle létale, et la dépétrification la création d'une copie si fidèle qu'elle-même

se prend pour l'original ?

PATERNALISME

Le paternaliste limite la liberté de ses subordonnés « pour leur bien », comme un parent qui s'occupe d'enfants incapables d'assumer leur indépendance. Cette approche représente un outil précieux pour opprimer sans stress ! En effet, personne n'aime se percevoir comme un « méchant ». Parmi les diverses techniques plus ou moins inconscientes pour rationaliser ses actes, celle-ci propose une image bonhomme et dévouée et suggère une intelligence supérieure.

Si la victime s'y laisse prendre, elle aide aussi à lui donner confiance, et mauvaise conscience pour toute velléité de révolte. Elle peut en outre vivre comme rassurant d'être ainsi guidée.

Un bon paternaliste peut se montrer sincèrement attentionné et amical tant que les choses vont dans le sens qui lui convient, et même être apprécié en retour de ses sujets. Mais lorsqu'il rencontre de la résistance, le vernis s'écaille vite et sa colère éclate d'autant plus forte que les « enfants ingrats » le forcent à une confrontation inconfortable avec son vrai visage.

PRESTIGE

S'il flatte l'égo, le prestige est avant tout un outil de pouvoir. Les dominants sont le plus souvent une infime minorité que le peuple pourrait aisément renverser pour peu qu'il agisse à l'unisson. Une forme d'acceptation sociale de la supériorité inhibe puissamment un tel accident.

Les règles du jeu varient avec la culture, tant que l'on convainc les masses de croire aux valeurs arbitraires choisies. Ronceuil travaille dur à créer une culture capitaliste — l'Église du Grand Adjudicateur, mêlant un monothéisme traditionaliste à ces nouvelles notions, promet en la matière —, mais en attendant on y pioche dans le passé et l'on s'appuie sur la noblesse de sang.

SATURATION

Dans un monde médiéval, il existe beaucoup d'espace et de ressources libres — sinon en théorie du moins en pratique —, permettant par exemple à une personne de vivre en ermite hors de la société.

Un des effets de l'urbanisation est de saturer une zone et ainsi d'englober toute sa population. Les dirigeants de Ronceuil le savent, et ils poussent ce principe de saturation dans ses retranchements les plus totalitaires :

- Saturation du temps, le travailleur sert son employeur en

permanence, ses repos et loisirs conçus comme une maintenance et une régénération de la force de travail.

- ... mais aussi par la mise en pause de ceux qu'on n'utilise plus.
- Saturation de tous les aspects de la vie, avec un « hygiénisme » qui prétend contrôler jusqu'au plus intime.
- Saturation de l'esprit, avec le théâtre magique qui fabrique des rêves propagandistes et réécrit les mémoires.

SI DIEU EST BON ET TOUT PUISSANT, POURQUOI LE MAL EXISTE-T-IL ?

Voici une question qui a torturé de nombreux esprits. Les croyants de l'Église du Grand Adjudicateur, en revanche, y répondent sans hésiter : il n'est pas possible de concilier les trois, il faut donc renoncer à une des assertions. Aucun doute n'existe quant au fait que Dieu soit bon et tout puissant.

Donc le monde est bon. Si une personne est riche, c'est qu'elle le mérite, si elle est misérable, c'est qu'elle est punie. Si une personne en domine une autre, qu'elle y parvienne prouve que la légitimité morale de sa supériorité. Pour connaître la volonté divine, écoutez les forts !

Bien que Ronceuil accueille diverses religions, la compatibilité entre l'enseignement du Grand Adjudicateur et le pouvoir, ainsi que son influence sur l'ordre public placent de la sienne au premier plan.

Vives braises, Mortes cendres

Un scénario pour Tenga

par Ohtar Celebrin

Ce scénario a été écrit pour *Tenga* mais sera très facilement adaptable pour tout jeu dans une ambiance médiévale, japonaise ou non.

En effet, il n'impose pas d'ancrage spatio-temporel plus défini que le Japon médiéval.

L'aventure proposée pour quatre joueurs prend place dans le contexte très violent d'une place forte vaincue et investie par les ennemis.

Pourtant, bien qu'il se déroule dans un château et que deux des personnages-joueurs sont des combattants, le scénario est bien plus tourné autour des intrigues, relations et sentiments interpersonnels que vers du donjon-crawling.

Il est donc nécessaire que les joueurs soient tout à la fois à l'aise avec ce contexte sanglant mais aussi prêt à s'investir émotionnellement.

Le scénario en quelques mots

Le château des Kasue est envahi par les forces Nakayama, la défaite est totale et les alliés, les Masuda ne sont pas arrivés à temps.

Les PJ sont des membres attachés à la famille vaincue.

Ils devront tenter de s'échapper du *yamajiro* qui, loin d'avoir réussi à les protéger, s'est changé pour eux en une nasse en eau trouble.

Mais tout ceci ne serait rien sans les remous des élans, rancœurs et remords que chacun traine dans son sillage.

Vives braises, Mortes cendres

Préambule

Ce scénario a été écrit pour Tenga mais sera très facilement adaptable pour tout jeu dans une ambiance médiévale, japonaise ou non.
En effet, il n'impose pas d'ancrage spatio-temporel plus défini que le Japon médiéval. L'aventure proposée pour quatre joueurs prend place dans le contexte très violent d'une place forte vaincue et investie par les ennemis.
Pourtant, bien qu'il se déroule dans un château et que deux des personnages-joueurs sont des combattants, le scénario est bien plus tourné autour des intrigues, relations et sentiments interpersonnels que vers du donjon-crawling.
Il est donc nécessaire que les joueurs soient tout à la fois à l'aise avec ce contexte sanglant mais aussi prêt à s'investir émotionnellement.

Le scénario en quelques mots

Le château des **Kasue** est envahi par les forces **Nakayama**, la défaite est totale et les alliés, les **Masuda** ne sont pas arrivés à temps.
Les PJ sont des membres attachés à la famille vaincue.
Ils devront tenter de s'échapper du *yamajiro* qui, loin d'avoir réussi à les protéger, s'est changé pour eux en une nasse en eau trouble.
Mais tout ceci ne serait rien sans les remous des élans, rancœurs et remords que chacun traîne dans son sillage.

Mise en place de la partie

Les personnages-joueurs sont des membres de la famille dirigeante du château et connaissent naturellement bien les lieux.
A ce titre il semble intéressant de fournir aux joueurs le plan du château présenté en fin de document et les inviter à le préciser le compléter avant même de leur proposer de choisir leur personnage. Après quoi les joueurs choisissent et complètent leurs personnage, puis la partie peut commencer.

Le groupe des PJ :

Concept :

Derniers lambeaux du clan Kasue

Ambition :

Fuir le *yamajiro* pour reconstruire les forces de la famille en vue d'une vengeance ultérieure.

Karma :

Devoir choisir entre l'aveuglement d'une vengeance immédiate ou prendre conscience qu'ils ne sont pas les victimes d'une tragédie, ce qui pourrait sonner la fin du groupe même s'ils s'échappent.

Talent :

Discrétion. Les Personnages connaissent très bien les lieux et savent donc s'y déplacer sans attirer l'attention.

Composition groupe des personnages joueurs :

Kasue Nowaki, et **Kasue Daijirō**, fille et plus jeune fils du *daïmyō* vaincu; **Kubo Masamune** leur oncle maternel et *yojimbō* ainsi que **Masuda Orihime** otage de la famille.

Bien entendu on peut imaginer intégrer d'autres personnages selon les besoins, en particulier, la mère de famille : **Kasue Shimizu**. Il faudra cependant alors veiller à rééquilibrer et adapter les ressorts dramatiques.

Personnages et intrigues

Voici les intrigues liées à chaque personnage, joueurs et non-joueurs, qui forment la première trame du scénario.

Kasue Hiroyuki :

Le *daïmyō* du clan Kasue adhère à une foi que réprouve son suzerain. (Conversion au christianisme avec Toyotomi Hideyoshi pour suzerain si vous jouez après 1587, sinon membre d'une secte séditeuse de type Ikkō-shū).

Des preuves de cette conversion (bible, médailles, lettres,...) sont conservées dans ses appartements au palais.

Par ailleurs il convoite son otage, **Masuda Orihime**.

Avant que débute le scénario, il tombe en défendant son fief contre les **Nakayama**.

Peu de temps après, le château, mal défendu par son fils et héritier **Kasue Katsuro**, est investi par les forces ennemies.

Kasue Shimizu (née Kubo) :

Concept : Femme de daimyo intrigante

Ambition : Que l'on reconnaisse sa responsabilité dans l'ascension de la famille Kasue.

Karma : Etre à l'origine de la chute de la famille.

Révolte : Le peu de considération de son mari pour sa personne et ses capacités.

Présentation du personnage : Quel pouvoir une femme de *daïmyō* peut espérer détenir qu'elle ne le doive ni à son père ni à son mari ?

Celui qu'elle se construit patiemment dans l'ombre.

Kasue Shimizu a méticuleusement tendu sa toile pour s'attacher personnellement la loyauté des uns ou des autres.

Un marchand désireux d'entrer dans les petits papiers de son mari lui a permis de racheter la dette d'un *samourai* trop joueur. En l'occurrence son jeune frère **Kubo Masamune**.

Un bourgeois prêt à tout pour installer sa position en ville la remercie de son aide par de petits services et de grandes informations... qui permettront de contenter ou faire plier la personne suivante.

Il faut savoir faire feu de tout bois et utiliser les uns pour asseoir son emprise sur les autres. Et comment résister à l'envie de jeter quelques cailloux dans la mare des ennemis de toujours ? Les **Nakayama** en particulier ? Aujourd'hui, peut être regrette-t-elle son audace.

Dans un autre domaine, plus domestique, elle cherche à écarter par tous les moyens **Masuda Orihime**. Elle a en effet depuis quelques temps bien perçu l'attrait que l'otage exerce sur les hommes de la famille, en particulier sur son époux et son fils aîné.

La jalousie et la crainte d'être dépassée la poussent à la méchanceté.

Le fief de la famille **Kubo** est malheureusement éloigné de celui des Kasue pour leur porter secours contre l'attaque des **Nakayama**.

Kasue Katsuro :

Concept : Héritier fourvoyé

Ambition : Devenir plus puissant que son père.

Karma : Détruire ce qu'il convoite : **Masuda Orihime** et le pouvoir sur son clan.

Révolte : Découvrir que son père convoite la femme avec laquelle il refuse de le marier.

Présentation du personnage : Ce jeune homme déterminé et vif est de plus en plus impatient de prendre la tête de la famille ne supportant pas l'autorité paternelle.

Poussé par **Masuda Eita**, dont il convoite la fille **Masuda Orihime**, il a précipité la chute de son père qui lui interdit ce mariage.

Ce retournement est devenu inévitable lorsqu'il a compris que **Kasue Hiroyuki** s'intéresse aussi à la jeune femme.

Par contre il n'a pas perçu la duperie de **Masuda Eita** qui ne cherche qu'à se soustraire de l'influence des **Kasue**.

Lors de l'attaque des **Nakayama**, il laisse son père en première ligne et compte sur l'arrivée des renforts **Masuda** pour éviter la chute du *yamajiro*.

La désillusion est donc sévère.

Masuda Eita :

Ce vieux *daïmyo* n'a jamais digéré d'être soumis à la famille **Kasue** et de devoir leur céder sa fille, meilleur espoir de lier une alliance profitable pour les **Masuda**.

Lorsque **Kasue Katsuro** vient le voir pour lui demander la main d'**Orihime** contre la volonté de son père, il saisit l'opportunité.

Il laisse entendre qu'il acceptera de les marier lorsqu'il succèdera à son père.

Dans le même temps il négocie avec les **Nakayama** la chute de leur ennemi **Masuda** contre l'assurance de récupérer leur domaine.

C'est pourquoi ils arrivent trop tard pour prendre part à la bataille.

Nakayama Kyokai :

Il a juré la chute du clan **Kasue** après avoir découvert qu'une femme, **Kasue Shimizu** avait à plusieurs reprises interféré dans ses affaires en lui causant de nombreux déboires.

Il prit ces attaques contre ses intérêts pour ce qu'ils étaient, d'humiliants affronts personnels.

Réduire les **Kasue** au silence peut seul laver l'outrage.

Nakayama Mitsumichi :

Ce jeune *samouraï* dirige l'offensive au côté de son père, **Nakayama Kyokai**.

Néanmoins, il aspire à se distinguer par d'autres voies que celle des armes.

Très influencé par l'enseignement du maître du thé **Sen no Rikyū** il souhaite initier une nouvelle génération de *daïmyos* éclairés plus tournés vers les arts que vers la guerre.

Tristão Gonçalves

Cet aventureux marchand portugais a entrepris un florissant commerce avec les **Kasue** ou il a participé à la conversion de **Kasue Hiroyuki**. Mais il a fait l'expérience des limites de son influence sur le *daïmyo* lorsqu'il comprit qu'il ne pourrait jamais épouser sa fille **Kasue Nowaki** dont il est tombé amoureux. Il décida donc de s'enfuir avec elle. L'ayant appris, le jeune **Kasue Daijirō** dont il ne s'était pas méfié, le chassa non sans l'avoir sérieusement blessé au bras. Apprenant la chute du *daïjiro*, il décide de secourir sa belle.

Kasue Nowaki (PJ 1/4) :

Concept :

Jeune femme en quête de liberté.

Ambition :

S'émanciper du carcan familial.

Karma :

Ses choix dans la recherche du bonheur la conduiront à se marginaliser.

Révolte :

A la chute du *yamajiro* elle comprend que sa famille, comme le château, l'enferme plus qu'elle ne la protège.

Âge :

Jeune

Point de karma :

Jeune

Privilège :

Expertise (influence)

Revers :

Ennemi (Nakayama Kyokai)

Valeurs :

Masuda Orihime 2

Liberté 2

Compétences :

Répartir 12 points

Traits :

Prendre le profil Erudite +6pts

Présentation du personnage :

Enfant solitaire, elle accueille **Masuda Orihime** comme une bénédiction, nouvelle présence féminine au sein de la maisonnée dominée par la gente masculine.

Au fil du temps son attachement pour l'otage n'a fait que se renforcer.

Elle n'a jamais supporté le mépris avec lequel son amie était traitée par les membres de sa famille et supporte encore moins le nouveau regard que son père et son frère aîné portent sur **Masuda Orihime**.

Par ailleurs, **Nowaki** a toujours été fascinée par les récits de **Tristão Gonçalves** qui lui font imaginer des mondes meilleurs loin du carcan dans laquelle elle vit.

Elle s'est senti flattée d'être, pour une fois, préférée à **Masuda Orihime**, lorsque le marchand lui a proposé de fuir avec lui il y a de cela quelques semaines.

Aurait-elle accepté s'il n'avait disparu avant qu'elle ne puisse lui donner sa réponse ?

Elle n'est certaine de rien et se sent tiraillée.

Kasue Daijirō (PJ 2/4) :

Concept :

Jeune seigneur dans sa chrysalide.

Ambition :

Protéger son clan de la destruction.

Karma :

Devenir malgré-lui le prochain daimyo des **Kasue**.

Révolte :

L'annonce de la mort de son père

Âge :

Jeune

Point de karma :

2

Privilège :

Inébranlable

Revers :

Ennemi (Nakayama Kyokai)

Valeurs :

Famille (Kasue) 3

Compétences :

Répartir 12 points

Traits :

Prendre le profil Têtu +6pts

Présentation du personnage :

Au seuil de l'âge adulte, **Kasue Daijirō** s'est laissé convaincre par son frère de ne pas combattre au côté de leur père pour défendre le domaine. Il est donc resté au *yamajiro* mais rage d'être réduit à l'impuissance et de ne pouvoir s'illustrer.

Souvent sous-estimé et considéré comme enfantin par les membres de la maisonnée, **Kasue Daijirō** n'est pas moins capable et déterminé.

Après tout, c'est lui qui, ayant découvert son projet d'enlever sa sœur, a chassé ce maudit gaijin en le blessant au bras.

Il aurait dû partir sans se retourner comme il le lui avait demandé.

Mais une fois encore, il n'en dit rien à personne, gardant ce secret pour lui.

Il prend part à la défense du *yamajiro* mais, vite dépassé, il doit se replier. Lorsqu'il retrouve sa mère et sa sœur, il décide d'aider son oncle *yojimbo* à les protéger.

Kubo Masamune : Yojimbo (PJ 3/4) :

Concept :

Yojimbo tiraillé

Ambition :

Pouvoir revenir couvert d'honneur dans le clan **Kubo**.

Karma :

Devoir choisir entre l'honneur des **Kubo** et des **Kasue**.

Révolte :

Prise de conscience des manipulations de sa sœur.

Âge :

Adulte

Point de karma :

1

Privilège :

Expertise (sabre)

Revers :

Dettes (Kasue Shimizu)

Valeurs :

Honneur 2

Loyauté (Kubo) 1

Loyauté (Kasue) 1

Compétences :

Répartir 20 points

Traits :

Prendre le profil Athlétique +6pts

Présentation du personnage :

Plus jeune frère de **Kasue Shimizu**, elle l'a tiré d'un mauvais pas lorsqu'il 'était endetté pour financer un train de vie dispendieux.

En contrepartie elle lui a fait jurer de défendre ses enfants.

Il s'en tient à sa promesse mais, ayant pu observer sa sœur de près, a fini par comprendre à quel point elle pouvait se montrer retorse.

Depuis il se garde bien de sous-estimer les femmes allant jusqu'à s'en défier.

Par ailleurs il est devenu le plus proche ami de **Kasue Katsuro**.

Il a depuis quelque temps constaté un changement chez ce dernier, qui semblait vraiment déterminer à épouser **Masuda Orihime** alors qu'il était jusqu'alors plutôt volage et insouciant.

Masuda Orihime : Otage des Kasue (PJ 4/4)

Concept :

Belle otage ballotée

Ambition :

Prendre en main son existence.

Karma :

Devoir se contenter de choisir sa cage.

Révolte :

Lettre de sa mère lui laissant entrevoir un mariage arrangé loin de sa nouvelle famille

Âge :

Jeune

Point de karma :

2

Privilège :

Attirante

Revers :

Inapte au combat

Valeurs :

Kasue Nowaki 3

Indépendance 2

Compétences :

Répartir 12 points

Traits :

Prendre le profil Energique +6pts

Présentation du personnage :

Elle a très mal vécu d'être utilisée et abandonnée par sa famille et d'être si mal reçue par les Kasue.

Au début elle avait l'impression d'être invisible, désormais elle attire tous les regards de convoitise ou de jalousie.

Heureusement **Kasue Nowaki** fait exception et elle s'y est très vite profondément attachée au point de la considérer comme sa seule véritable famille.

Désormais elle se sent prête à tout sacrifier pour son amie.

Orihime entretient une correspondance avec sa mère dans laquelle un regain d'intérêt paternel à son sujet lui fait craindre un mariage loin de **Nowaki**.

Encore une fois elle se sent utilisée comme un outil et réalise qu'elle n'a aucune prise sur son existence.

Scènes et lieux

La seconde trame du scénario constitué de scènes indépendantes qui seront déclenchées, ou non, en fonction des décisions et les objectifs poursuivis par les PJ. Souvent ces scènes sont attachées à un lieu mais certaines pourront prendre place à n'importe quel endroit selon la progression dramatique de l'aventure. L'objectif étant d'offrir aux joueurs un cadre dynamique.

Introduction : la mort du *daïmyo* :

Le scénario s'ouvre sur une défaite.

Les dernières résistances du château sont tombées, le *tenshu* (donjon) est maintenant investi.

Les PJ qui se cachaient dans une pièce à l'écart du tumulte doivent se rendre à l'évidence, ils seront bientôt découverts.

Un serviteur passant par-là apporte les funestes nouvelles des combats :

Le *daïmyo* est tombé hors des murs et l'héritier **Kasue Katsuro** a été fait prisonnier.

Quant aux **Masuda**, alliés tant attendus, ils ne se sont pas montrés.

C'est la stupeur, **Kasue Shimizu** est effondrée.

Son premier mouvement, plein de colère est d'ordonner à son frère d'exécuter leur otage, mais elle se laissera fléchir et se ravise bien vite.

Alors reprenant la maîtrise d'elle-même, elle déclare qu'elle restera sur place, ne pouvant abandonner le *yamajiro* où est tombé son époux mais enjoint les autres à fuir pour préserver le clan.

Elle demande au *yojimbo* de tenir sa promesse en défendant ses enfants sur sa vie.

Puis leur conseille de se déguiser en serviteurs pour passer inaperçus :

–« *Ayez l'air de la fleur innocente, mais soyez le serpent qu'elle couvre.* (Coup d'œil assassin à **Masuda Orihime**)

Ayez l'air de serviteurs en fuite, mais soyez la force d'où les Kasue se relèveront pour se venger. »

Alors elle fera ses adieux à chacun, très froids pour **Orihime**, moins pour ses enfants.

Mais ses derniers mots, plus tranchants et déterminés que jamais, vont à son frère pour finalement lui demander d'exécuter l'otage si la trahison de son père est avérée.

Il est clair qu'elle mettra fin à ses jours dès que les PJ auront tourné les talons.

***Tenshu* (Donjon) :**

Le donjon est une grande bâtisse carrée uniquement dévolue à la guerre.

Les différents niveaux présentent une coursière extérieure permettant de surveiller et défendre les alentours.

A l'intérieur chaque niveau peut être aménagé en une seule grande salle comme en de plus petit espaces en fonction des besoins.

Des échelles de meuniers permettent de passer d'un étage à l'autre.

Une réserve d'eau est entretenue sous le toit.

La prison, secourir Kasue Katsuro :

La prison se situe au rez-de-chaussée du *tenshu*, dans la partie bâtie en pierre.

Kasue Katsuro, après s'être rendu, y a été transféré.

Il sent bien que la situation est moins certaine que ce qu'il avait imaginé.

L'entrée du *tenshu* est gardée mais personne ne se donne la peine de tenir compagnie au captif.

En fait, tant que son sort n'aura été définitivement décidé, **Nakayama Kyokai** préfère éviter d'exposer l'héritier **Kasue** plus que nécessaire.

Secourir le prisonnier sera très difficile et ne pourra être fait sans attirer l'attention.

Il devrait pourtant être possible à une personne intrépide soutenue par une providentielle diversion, de se glisser dans le cachot pour avoir avec lui une discussion et ressortir sans être aperçue.

Le choix du visiteur changera évidemment la dimension de la scène ainsi que les confidences éventuelles de **Kasue Katsuro** :

A Kasue Nowaki

Il parlera d'**Orihime**, lui demandant si possible de retrouver le poème qu'il a (fait ?) composer pour elle. Et surtout l'assurer de son amour éternel.

A Kasue Daijirō

Il confie de chercher les lettres qu'il a caché dans ses appartements pour assurer qu'un « allié tienne bien sa promesse ».

Il l'incite à trouver refuge auprès des **Masuda** pour qu'ils puissent, avec l'appui de leur suzerain, l'aider à reprendre le château et le libérer.

Pour cela il l'enjoint avant toute chose de retrouver les documents incriminant leur père qui risquent de compromettre toute chance d'obtenir de l'aide de leur suzerain.

A Kubo Masamune,

Il demande tout d'abord de trouver un moyen de le sortir de prison.

Puis, si cela s'avère trop difficile, il lui confie la tâche de protéger **Masuda Orihime** sur sa vie. Ensuite il évoque à demi-mots les preuves de conversion de son père.

A Masuda Orihime

Il déclare sa flamme avec fougue, et un peu de tristesse. Il lui promet un amour éternel et lui demande de s'engager en retour.

Si elle ne réagit pas bien, il commence à vouloir la faire plier, s'énervé et fini par laisser échapper que tout cela est sa faute à elle... qu'il a tout sacrifier pour elle.

Hon maru (Enceinte principale) :

La partie la plus haute de la colline où sont bâtis le palais et le *tenshu* est divisée en trois cours : la cour avant, séparée par un mur bas, la grande cour du puits et la petite cour annexe.

Les PJ y seront très facilement repérables depuis les tourelles ou le donjon mais les multiples entrées du palais ainsi que la géométrie irrégulière des différentes cours permettent de s'esquiver relativement facilement.

Palais :

Le palais est la partie du yamajiro la plus familière pour les PJ, c'est aussi celle où des serviteurs passeront le plus inaperçus.

Ils en connaissent tous les recoins et toutes les issues.

Il s'agit en effet d'un petit dédale de pièces tantôt dévolues à l'apparat, à la vie de la famille régnante ou à la domesticité.

Les espaces sont généralement modulables et prévus pour que les trois mondes ne n'interfèrent pas ce qui est providentiel lorsque l'on souhaite passer inaperçu.

Le palais pourrait être le lieu idéal pour une rencontre avec **Nakayama Mitsumichi**.

Appartements du daïmyō :

Les appartements du *daïmyō* forment un petit sous ensemble indépendant. Ils sont un signe de son pouvoir et de son statut.

Malgré la soudaineté de l'attaque, sachant que l'issue d'un combat est toujours incertain, **Kasue Hiroyuki** a pris soin de mettre tous ses documents, en particulier ceux concernant sa foi, dans un meuble fermé à clef.

Un grand désordre règne ici comme partout ailleurs mais le bureau n'a pas été forcé. Si vous voulez introduire une confrontation avec **Nakayama Kyokai** cela pourrait bien être un piège. Dans le cas contraire cela contribuera simplement à faire monter la pression chez les PJ.

Réserve de riz :

Si le bâtiment comporte bien plusieurs issues, elles ne communiquent pas entre elles puisqu'il abrite, quoi qu'en laisse penser son nom, plusieurs entrepôts.

L'espace le plus important est dédié au riz, un autre est réservé au sel, et un troisième aux autres denrées périssables.

Ceci dit, percer un trou dans un mur est à la portée de tout un chacun.

Des serveurs paraissent relativement à leur place en ce lieu mais il est probable qu'on les soupçonne, soit de vouloir voler des biens, soit de vouloir les détruire.

Baraquement des samouraïs :

Comme de coutume, les *samouraïs* étaient logés dans la seconde enceinte, le *ni no maru*. Le bâtiment a été incendié durant les combats et, si l'essentiel a déjà brûlé, il reste quelques zones en feu. Il est possible de le traverser pour échapper à des poursuivants mais non sans risque.

Tourelle :

Il est peu probable que les PJ tentent de s'introduire dans une tourelle. Il s'agit d'un lieu exigu où il est difficile de se cacher. Une échelle de meunier permet de monter sur la plateforme d'où la vue est imprenable sur les alentours.

Ni no maru (Seconde enceinte) :

Il s'agit d'un grand espace découvert cerné de murs et de tourelles. Pourtant l'aire est suffisamment encombrée par les reliefs des combats pour pouvoir s'y déplacer sans forcément attirer l'attention. L'entrepôt est toujours debout mais les baraquements ont été rasés, la fumée et les cendres qui s'en dégagent peuvent procurer un écran providentiel ou cacher un ennemi inattendu.

Chemin en lacet :

A priori ce chemin en lacet n'est pas très engageant. Il est par nature extrêmement exposé aux observateurs depuis la porte du *ni no maru* (seconde enceinte), les tourelles ou le *tenshu* (donjon). C'est pourtant la meilleure voie de sortie pour les PJ tant que les gardes ne les chercheront pas spécifiquement. Au-delà de ce point, passer par la voie principale devient désespéré à moins de prévoir un subterfuge à même de tromper ou détourner l'attention des gardes.

Retour intempestif de Tristão Gonçalves :

Alors que les PJ se font discrets, survient le marchand étranger. Ayant eu vent de l'assaut, il est venu sauver sa belle, **Kasue Nowaki**. Récupérer des documents au passage serait un plus appréciable.

Malheureusement il arrive au pire moment et, en reconnaissant les PJ, il attire l'attention sur eux. Si, malgré cela et l'inimitié de **Kasue Daijirō**, les PJ l'accueillent bien, il les aidera à fuir en utilisant des cordes pour passer un mur d'enceinte.

Leurs poursuivants les rattrapent alors que le marchand Portugais est dernier à passer le mur, un projectile l'atteint. C'est le bon moment pour lancer la course poursuite en laissant leur nouvel allier sur le carreau.

Cette scène dramatique a également pour but d'aiguiller les personnages de **Kasue Nowaki** et de **Masuda Orihime** sur leurs sentiments réciproques.

Rencontre avec Nakayama Mitsumichi :

Lorsque les PJs sont en mauvaise posture, dissimulés dans une salle du palais, cachés derrière un muret... une troupe armée arrive et il semble inévitable qu'ils soient repérés. Alors le capitaine de la troupe, marchant en avant de ses hommes, découvre les PJ. Il les regarde et, contre toute attente, fais demi-tour entraînant avec lui ses hommes. Il s'agit de **Nakayama Mitsumichi**. Les PJ doivent se demander s'il s'agit d'un deus-ex-machina destiné à leur sauver la vie, un coup de foudre du jeune homme, d'une manigance tordue ou un acte guidé par la conscience d'un ennemi.

Confrontation avec Nakayama Kyokai :

Ils l'ont cherché et maintenant les PJ sont en face de lui. Ou dans son dos s'ils ne dédaignent pas quelques fourberies...

Il est à minima probable que les PJ attendent que le *daïmyo* ennemi s'isole un instant pour lui tomber sur le râble.

La confrontation sera bien entendu l'occasion d'un beau duel, le seigneur des **Nakayama** étant un combattant émérite.

Mais surtout, ce sera l'occasion de découvrir ses motifs, quel est la cause de la chute de la maison Kasue.

Nakayama Kyokai ne s'étends pas comme un méchant de cinéma, en revanche il sait qu'il n'a aucun intérêt à combattre seul et que pour cela le temps joue pour lui.

En acceptant quelques joutes oratoires, il laisse le temps à sa garde rapprochée de le rejoindre.

Si les PJ le laisse parler, ce qui devait être un duel sous de bons hospices se change en mêlée des plus périlleuse pour eux.

L'arrivée des Masuda :

Alors que tout semble dit et que les PJ sont à deux doigts de recouvrer leur liberté ou au contraire d'être définitivement vaincu, arrive le clan Masuda.

Celui-là même qui était tant attendu et espéré durant la bataille !

Selon la position des PJ cette scène devra être grandement adaptée pour apporter l'effet escompté. **Masuda Eita** cherchera tout d'abord à s'assurer de la chute des Kasue avant même de se soucier de sa fille. Mais surtout, il est évident qu'il n'ouvre pas les hostilités contre les **Nakayama** avant de comprendre que ceux-ci n'ont pas nécessairement envi de confier le domaine conquis à un *daïmyo* félon.

Selon la tournure que prend la partie, on peut imaginer que les **Masuda** entrent en scène plus tôt pour déclencher une incompréhension et un dilemme de la part de **Masuda Orihime**.

Rappelons enfin que la dernière volonté de **Kasue Shimizu** était que **Kubo Masamune** exécute l'otage lorsque la trahison de son père serait manifeste.

Ville :

Une fois en ville, les PJ sont, pour un temps, tirés d'affaire et le scénario peut prendre fin. L'heure est venue de faire le bilan, le clan Kasue se relèvera-t-il de la chute de son château ?

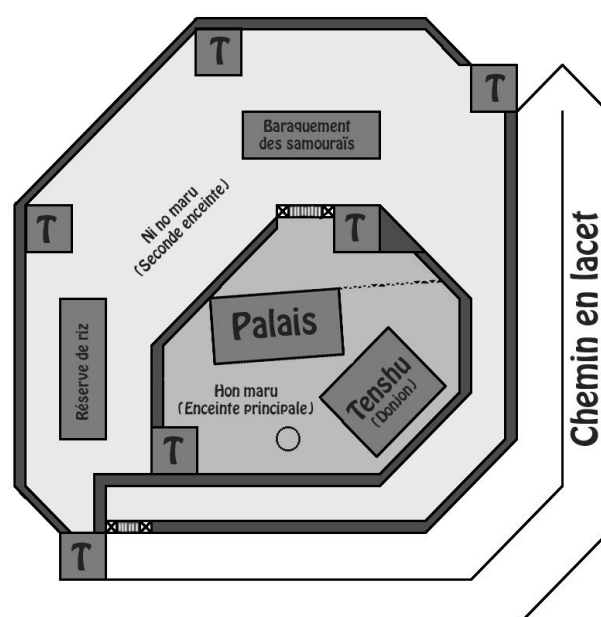
Système de réponse dynamique des antagonistes

Pour aider le MJ dans sa tâche, voici quelques éléments pour mettre en place une réponse dynamique aux actes des PJ. Cela concerne les lieux qu'ils traversent et les actions qu'ils ont entrepris en proposant des réactions de la part de leurs opposants. Quoi qu'il en soit, pour rendre le cadre vivant, n'oubliez pas que le *yamajiro* est sans-dessus-dessous avec des serviteurs qui fuient, des soldats qui courent, des cadavres au sol, du sang, des cris, des larmes, de la fumée, des odeurs de morts.

Les lieux

Les différentes zones du *yamajiro* sont plus ou moins dangereuses pour les PJ. Cette différence est représentée comme un gradient à appliquer aux actions des PJ pour éviter d'être reconnus. Tant que les assaillants prennent les PJ pour de simples serviteurs faisant profil bas, ils ne courent que peu de danger. Ce gradient ne s'applique donc qu'à cette considération.

Zone du <i>yamajiro</i>	Exposition
Prison	4
<i>Tenshu</i> (Donjon)	3
<i>Hon maru</i> (Enceinte principale)	2
Appartements du <i>daïmyo</i>	4
Palais	2
Réserve de riz	1
Baraquement des <i>samourais</i>	3
Tourelle	3
<i>Ni no maru</i> (Seconde enceinte)	2
Chemin en lacet	1
Ville	Liberté



Par contre, plus les PJ entreprendrons et accomplirons d'actions contre les vainqueurs, plus ceux-ci les chercheront activement.

Cette dynamique est représentée par l'échelle suivante :

Objectifs atteints par les fuyards :

Apprendre un secret : 1

Récupérer les documents (Bible, correspondance...) : 1

Tuer un soldat ennemi : 2

Délivrer le prisonnier : 3

Tuer un capitaine ennemi : 4

Réaction des vainqueurs :

Pour 2 points d'objectifs atteint :

Les assaillants sont suspicieux mais recherchent un combattant encore actif.

Pour 3 points :

Ils cherchent spécifiquement les PJ.

Pour 4 point ou plus :

Les portes des deux enceintes sont fermées et l'on recherche activement les PJ en fouillant chaque recoin.

Un boa dans la Grosse Pomme

Un scénario d'ambiance gangsters et pulp des années 1920-30

par Contrepointe

L'intrigue en quelques mots...

Le chef d'un gang de Brooklyn meurt d'un empoisonnement le jour de son anniversaire.

Les PJ, membres du gang, sont chargés de trouver le coupable et de l'expédier vers un monde meilleur. Ils devront faire appel à leurs relations (détective privé, flic corrompu..., autant de PJ possibles) pour faire le job.

Un boa dans la grosse pomme

Bon alors voilà, c'est un scénario classique et sans prétentions (j'assume...), adaptable aux jeux de gangsters et d'ambiance pulp des années 20-30 (Daredevils, Gangsters, Cthulhu...). Pour 1-3 joueurs, membres de la pègre, flics corrompus et/ou « privés » chers à Chandler.

L'intrigue en quelques mots...

Le chef d'un gang de Brooklyn meurt d'un empoisonnement le jour de son anniversaire. Les PJ, membres du gang, sont chargés de trouver le coupable et de l'expédier vers un monde meilleur. Ils devront faire appel à leurs relations (détective privé, flic corrompu..., autant de PJ possibles) pour faire le job.

Prologue

13 juin 1927. Michele Chioppo, boss d'un gang de bootleggers de Brooklyn fête son anniversaire, entouré de ses plus proches conseillers et associés, de quelques porte-flingues et plusieurs jeunes femmes peu farouches. Une vingtaine de personnes en tout, dont les PJ. Ceux-ci, membres relativement récents de l'organisation, ne sont plus des seconds couteaux qui traînent dans les rues mais pas encore des hommes de confiance du boss.

Après quelques coupes de champagne, les félicitations d'usage et la remise des cadeaux, le boss demande le silence. Il fait un discours de remerciements puis déplie avec gourmandise le papier emballant un superbe gâteau au citron, son péché mignon. Ceux qui travaillent avec lui depuis assez longtemps connaissent la tradition : chaque année, la mère du boss lui confectionne son gâteau préféré pour son anniversaire. Celui-ci, d'excellente humeur, fait le service puis déguste sa part, ravi, remerciant le ciel de lui avoir donné une mamma aussi douée pour la pâtisserie. La petite fête se poursuit dans la bonne humeur, au son du phonographe.

Vers 23 h, quand le boss tousse pour la première fois, tout le monde sourit, pensant qu'il a avalé de travers. Quand il se met à vomir, ces dames choquées croient qu'il a trop bu mais néanmoins ses gardes du corps se précipitent aux nouvelles. Un étonnement qui se transforme en panique quand Michele suffoque inexorablement, avant de rendre l'âme sur le tapis du salon.

Le corps à peine emporté et ces dames renvoyées, Georgio Colzetti, lieutenant de Chioppo, réunit les PJ en urgence pour une discussion à huis clos. Colzetti, c'est le mentor des PJ, celui qui leur a donné leur chance et permis d'intégrer le gang. Son message est clair : primo, la mort du boss doit rester secrète; secundo, il faut savoir qui a fait le coup. Sur ce, Colzetti sort : il doit à la fois organiser les obsèques, prévenir personnellement les associés de Chioppo avant que la rumeur ne le fasse et réaffirmer les alliances pour éviter toute tentation « séparatiste ». Il ne sera donc pas disponible ; aux PJ de se débrouiller !

* * *

Les événements et rencontres ci-dessous sont classés dans un ordre moins chronologique que correspondant à la probabilité des actions des PJ. Il peut être évidemment chamboulé, à l'exception des obsèques (le 16) et de la rencontre avec Masseria, le 18 : une brève échéance afin de faire courir les PJ).

Le début de l'enquête (14 et 15 juin)

En cette année 1927, la situation est tendue dans la « grosse pomme ». La pègre New-Yorkaise est sous la coupe de Giuseppe Masseria dit « Joe le boss », qui contrôle la plus grande partie du trafic d'alcool en ces temps de prohibition. Masseria est le n°1 indiscutable en termes de moyens financiers et d'hommes, et sa puissance est d'autant plus grande qu'il est allié à deux des quatre autres « familles » qui se partagent New York : celle d'Alfredo « Al Mineo » Manfredi, qui opère surtout à Manhattan, et celle de Gaetano « Tom » Reina, maître du Bronx. Brooklyn est alors le territoire des deux autres familles, celle de Giuseppe « Joe » Profaci, qui joue la carte de la neutralité dans la tempête qu'il sent venir ; et celle des Siciliens de Nicola « Cola » Schiro.

Au milieu de ses requins, quelques petites organisations – dont celle de Charlie Luciano ou de feu Michele Chioppo – surnagent encore. Mais les temps deviennent durs : au cours des trois derniers mois, Chioppo a perdu deux livraisons d'alcool, volatilisées dans la nature. « Quelqu'un » s'attaque au portefeuille du gang et à ce rythme là, le portefeuille sera bientôt vide...

Passons rapidement sur la déposition des témoins présents, qui sont autant de fausses pistes destinées à faire perdre du temps aux PJ :

- trois serveurs étaient présents, deux d'entre eux sont au service du boss, le dernier a été recruté pour faire un extra d'un soir contre un bon salaire. Une enquête rapide sur son compte ne révèle rien de suspect. Le trio a vu que Chioppo a beaucoup bu et mangé mais tout le monde est dans le même cas. Et puis personne d'autre n'a été malade, pour l'instant...

- les membres du gang présents à la soirée: rien à signaler ; l'un deux a cependant noté qu'Anna a monopolisé longuement les toilettes (c'est ce qu'elle a dit, cela n'a pas été vérifié...);

- Anna, dernière conquête en date de Michele Chioppo. Une fleur de pavé promue danseuse dans un cabaret de la famille, qui joue les outragées si on insinue quoi que ce soit. De fait, quel intérêt aurait-elle à tuer son protecteur ? Bon, si Anna n'a en effet tué personne, elle n'en demeure pas moins un indic du gang Profaci, qui garde un œil sur la concurrence à Brooklyn. Elle rencontre dans un parc chaque vendredi Luca Buochone, un premier couteau de chez Profaci, pour lui donner les tuyaux récoltés.

- les alliés de Chioppo, présents lors de la soirée, sont au nombre de trois : Flinn « Butcher » O'Gertry, Gianni della Torre, Dennis « Den » Blacano. Ils sont rentrés chez eux et les PJ n'ont peut-être pas un rang suffisant dans l'organisation pour aller les interroger frontalement, en pleine nuit. S'ils s'y risquent, une accusation brutale de meurtre peut les conduire dans le fleuve, truffés de plomb ; au mieux, cela risque d'inquiéter le trio et de les pousser dans la voie de la rébellion (voir plus bas). Les PJ peuvent toutefois essayer de soutirer des tuyaux au « petit personnel » (gardes du corps, chauffeurs, domestiques). C'est payant, sans garantie d'authenticité mais en apparence, tout semble normal... sauf que ça s'agite un peu chez della Torre.

L'informateur indique que ce dernier, dès son retour, a ordonné une réunion dans un entrepôt du port qui dissimule une brasserie. Si les PJ se rendent sur place, della Torre discute affaires avec ses lieutenants et Stefano Aïasso, bras droit de Joey « Mad J » Schweimberg (voir ci-dessous). A cette distance, on ne sait pas ce qui se dit mais les caisses de Thompson et de munitions livrés par Aïasso ne sont pas là pour faire joli...

Et puis il ne faut pas oublier les rivalités internes. Colzetti a-t-il voulu prendre la place du boss ? Son petit tour des alliés et associés du patron n'a-t-il pas pour but de se faire reconnaître comme légitime « héritier » ?

Et l'autre bras droit de Chioppo, Joey « Mad J » Schweimberg, il en pense quoi, lui ? Eh bien, il n'aime pas Colzetti, qui le lui rend bien. Tant que le boss était là, les deux hommes travaillaient ensemble dans l'intérêt commun mais maintenant ? Joe est également rentré chez lui, pas pour pleurer le défunt mais pour préparer son putsch. Deux coups de téléphone pour rameuter du muscle et le voici qui part de son côté rencontrer les associés de Chioppo avant le passage de Colzetti. La phase b de son plan est de tendre une embuscade à son rival le lendemain 15 juin, chez Gianni della Torre, qui a déjà retourné sa veste. Le traquenard a lieu sur les docks, à la nuit tombée...

Si les PJ veulent le rencontrer, « Mad J » fait dans l'insinuation : Colzetti, le maigrichon qui joue au patron ? Colzetti, qui a fait rentrer les PJ dans le gang ; mais au fait, ils sortent d'où, les PJ ? Voici nos héros affublés de la casquette de fusible...

Si les PJ ont découvert les magouilles de « Mad J », Colzetti déboule en force, della Torre se fait refroidir et (peut-être) aussi « Mad J » (Jouez la scène façon Hollywood ou « les Incorruptibles »). Cette victoire impose Colzetti comme chef du gang, et les PJ progressent dans son estime.

Dans le cas contraire, c'est lui qui nourrit les poissons, et ses fidèles – dont les PJ - sont les prochains sur la liste de « Mad J » s'ils ne se soumettent pas. Troisième hypothèse : personne ne tue personne mais l'enquête des PJ va désormais se faire avec un crépitement régulier de Thompson en guise de fond sonore (Liberté laissée au MJ de rajouter des péripéties liées à cette guerre mafieuse).

Plus périlleuse s'annonce l'enquête auprès de la concurrence... qui commence à Brooklyn même.

- Si Anna est encore en course, Profaci est déjà au courant de la mort de Chioppo – la nouvelle étant d'importance, Anna a téléphoné en urgence le jour de l'assassinat - ce qui mettra peut-être la puce à l'oreille des PJ d'ailleurs... Il dit apprécier Colzetti et se déclare prêt à le rencontrer prochainement. Il laisse entendre poliment qu'il ne dira rien de plus à des « sous-fifres ».

- Les Castellamarais de Schiro assurent la famille Chioppo de leur soutien : Michele avait en effet pu développer certaines de ses affaires avec leur accord ; en échange, les bateaux de Chioppo servaient de transport aux marchandises de Schiro.

Les autres familles ne donneront pas de leurs nouvelles avant...

...le 16 Juin : Les obsèques de Chioppo

Toutes les familles viennent pleurer leur « bon ami » et le cercueil croule sous les fleurs. Joe « Le boss » Masseria est là, au premier rang. A la fin des obsèques, il s'entretient dans sa voiture avec Colzetti ou « Mad J » (Colzetti si les deux sont encore vivants) pour l'inviter à venir parler affaires à l'hôtel Manger d'ici à la fin de la semaine, soit le 18 à midi. Si Masseria veut profiter de la guerre pour mettre un pied à Brooklyn, il n'y a qu'une chose à faire : se dépêcher de trouver l'assassin pour montrer que le nouveau patron « tient » son gang. Et c'est le message que les PJ entendent sans douceur...

De leur côté, ni Profaci ni Schiro n'ont envie de voir Masseria grignoter leur territoire : il est de leur intérêt que des indépendants choisissent leur alliance plutôt que celle de Masseria. C'est le message que feront passer les Castellamarais de Schiro aux PJ lors des obsèques. Les PJ peuvent éventuellement en obtenir un coup de main sous forme de tuyaux, voire une protection contre un « Mad J » en rogne. A eux de négocier finement mais rien n'est gratuit en ce bas monde...

Quant à Masseria, s'il est bien responsable des attaques des convois d'alcools, il n'est pour rien dans la mort de Chioppo, même si ce décès arrange ses affaires.

Le 17 Juin...

Par leurs contacts ou par corruption, les PJ mettent la main sur le rapport du légiste. Diagnostic : choc anaphylactique. Le boss a été empoisonné par un allergène, vraisemblablement ingéré. La liste des aliments retrouvés dans son estomac fait état de tout ce que les PJ ont eux-mêmes mangé durant la soirée, à l'exception de cacahuètes. Et de mémoire, l'arachide n'était pas présente au buffet. Cela suppose que le tueur connaissait bien le boss ; voire même qu'il faisait partie de ses intimes. La paranoïa s'installe...

Marc « Doc » Salomon, le médecin du boss, se déplaçait à l'appartement à la moindre alerte. Il confirme que Michele était parfois souffrant mais il était interdit d'ébruiter la nouvelle (question de réputation). Ensuite, les crises n'avaient jamais été graves : Michele avait des quintes de toux, des éruptions cutanées et des démangeaisons, cela n'avait jamais été au-delà et à chaque fois, un peu de repos et d'alcool réglaient le problème. Le « Doc » eut l'occasion par le passé de venir à plusieurs reprises en consultation à l'appartement à ce sujet. Il peut énumérer les personnes du gang alors présentes (autant de fausses pistes mais qui renforceront la paranoïa ambiante).

Une visite à la mère éplorée s'impose. Après avoir raconté en long et en large l'enfance de son chérubin, de santé fragile (ses problèmes respiratoires – il est asthmatique - , ses éruptions de boutons quand il était contrarié...), la vieille dame se raidit dès qu'on parle gâteau. Elle finit par avouer, entre deux sanglots, qu'elle avait renoncé à faire de la pâtisserie pour son « petit » : comme elle n'arrivait plus à travailler correctement sa pâte, elle commandait un gâteau chez un pâtissier, Benson & Gardner, puis remplaçait l'emballage par un emballage « maison » et le tour était joué !

La pâtisserie Benson & Gardner ne propose que du haut de gamme pour une clientèle fortunée. Le personnel se souvient très bien de la petite dame qui, tous les ans, à date fixe, vient acheter un gâteau d'anniversaire, avec une carte en guise de décoration. Elle est venue cette année encore. Sauf que l'habituelle petite carte d'anniversaire n'a pas été retrouvée sur place, et ne le sera pas même si les personnages passent au peigne fin pendant huit jours la pièce où se tenait la réception !

La société Valenti est une société de transports et livraison de colis. Madame Chioppo fait bien partie de leurs clients ; un colis à bien été livré en date du 13 juin, le registre de commandes fait foi. Les PJ retrouvent par ce biais le chauffeur-livreur, Andy, qui raconte son trajet et affirme que le paquet a été pris en charge par un homme (et il donne la description d'un membre du gang). Notre homme n'a pourtant pas l'air bien à l'aise : en réalité, il croit être pris dans une histoire d'adultère et avoir affaire à des brutes engagés par le mari trompé. Si la réalité arrivait jusqu'aux oreilles de son patron, il perdrait peut-être même son travail. Un peu d'intimidation – voire plus - peut aider à le faire parler...

L'interrogatoire des résidents de l'immeuble de Chioppo, peureux ou suspicieux, ne donne rien sauf qu'« Il y a un peu de bruit de temps en temps au 6^e (l'étage de feu Chioppo) et la voisine gueule parfois » ... Ce que confirme la police, qui a enregistré plusieurs plaintes pour tapage nocturne au fil des quatre dernières années.

La voisine irascible, c'est Elizabeth Greaves qui a porté plainte pour tapage nocturne, la dernière fois le 03 juin dernier. Les coupables ? Michele Chioppo et sa bande, particulièrement bruyants lors de réjouissances alcoolisés. Les cops, à la botte du gang, n'ont pas donné suite. C'est mince, et pourtant...

Coincer « Miss Nancy » ?

« Miss Nancy » n'est pas tombée de la dernière pluie. Elle a bien calculé son affaire, préparé ses réponses et fait le ménage : il n'y a rien de suspect dans ses poubelles. Au besoin, elle est prête à user de ses charmes (réels) pour distraire les « enquêteurs ».

Un gâteau ? Oui, bien sûr, elle a vu un livreur porter un gâteau à l'étage ;

Une carte ? Elle ne se souvient plus, oui, peut être...

Elle attendait le livreur ? Non, c'est un hasard, elle venait de rentrer du bureau de poste et ouvrait la porte de l'immeuble quand le jeune livreur s'est présenté ;

Elle lui a donné de l'argent ? Avec un air gêné, elle avoue avoir un faible pour les jeunes hommes séduisants. Elle l'a un peu retardé dans sa tournée en fait, « *si vous voyez ce que je veux dire* »...

La visite de son appartement est plus concluante :

- Le mur mitoyen avec l'appartement de Chioppo est garni de deux trous, dissimulés par des souvenirs de carrière, entre autre des affiches de ses anciens spectacles, la représentant invariablement peu vêtue, à part son boa fétiche de plumes roses. Les deux orifices sont repérables avec une fouille appliquée ;

- un dictionnaire médical récent, faisant l'inventaire de maladies diverses et variées, entre autres les allergies alimentaires et leurs symptômes, mis en évidence en 1913 ;

- la carte d'anniversaire livrée avec le gâteau a glissé dans un coin peu accessible de la cuisine, où elle se trouve encore, preuve du passage du livreur ;

- Enfin, Elizabeth conserve des notes de tout ce qu'elle a récolté: des petits carnets bien remplis sur les activités et les habitudes de sa cible (adresse de son tailleur, de son chausseur, de ses restaurants, ses plats préférés, renseignements médicaux recueillis lors des passages de doc Salomon...). Tout cela est dans un coffre bancaire dont la clef est dans l'appartement. C'est la preuve ultime mais il faut du temps pour retrouver la banque, et le temps des PJ est justement compté. A plus forte raison si un hold-up perpétré par un gang adverse a lieu dans l'établissement au moment où les PJ sont présents (J'avoue, ce n'est pas très fair-play mais l'idée que les PJ soient pris dans un hold-up et défendent une banque pour éviter que le contenu du coffre convoité s'envole m'amuse beaucoup...).

Attention, « Miss Nancy » a de la ressource ! Si elle surprend les PJ à fouiller son appartement, elle s'éclipse discrètement ; repérée, elle hurle « Au feu ! » quand les PJ tentent de l'arrêter. Si les PJ sont entrés poliment mais que le ton monte, la dame possède un calibre 22 dans un tiroir. Et elle sait s'en servir. Autre possibilité « amusante » : soupçonnée – après avoir reçu une première visite des PJ sans qu'ils n'aient rien découvert par exemple – elle peut fort bien tenter de séduire « Mad J » Schweimberg si celui-ci est encore en course : après tout, c'est grâce à elle qu'il risque de devenir le boss, non ?

Epilogue

Le 18 juin, Masseria rencontre le nouveau patron du gang. Si les PJ ont accompli leur mission, leur patron peut montrer qu'il est capable de faire la police sur son territoire ; dans le cas contraire, Masseria lui laisse le choix entre céder sa place « *pour le remplacer par quelqu'un de plus efficace* » ou sortir les pieds devant. « Choix » réduit et le boss déchu risque de vouloir passer sa rage sur quelqu'un...

La chronologie des événements

Nuit du 13 au 14 juin: Mort de Michele Chioppo.

14 et 15 juin : Début de l'enquête.

15 juin : Embuscade et début de la guerre, si les deux requins survivent...

16 juin : Obsèques de Chioppo . Masseria invite Colzetti ou « Mad J » à venir parler affaires chez lui le 19. Les PJ « sont priés » de se remuer pour avoir un résultat avant cette date.

17 juin : les PJ mettent la main sur le rapport du légiste : Chioppo a succombé à une réaction allergique violente.

18 juin : Entrevue du nouveau boss avec Masseria à midi.

L'intrigue

Elizabeth Greaves est la voisine du boss Michele Chioppo. Cette ancienne danseuse de music-hall, à la beauté ténébreuse, a quitté la scène il y a quelques années déjà. Sa plastique de rêve lui permit après-guerre de devenir l'attraction principale de plusieurs spectacles de music-hall à succès, sous le nom de scène de « Miss Nancy ». Son caractère détestable mit un terme prématuré à sa carrière et à un beau mariage, l'appartement qu'elle occupe étant un reliquat de sa fortune passée. Depuis, lorsqu'elle n'est pas en train de « chasser » un éventuel époux, ruminer son amertume est devenue son activité favorite et elle n'aime pas être dérangée pendant celle-ci. Or, don Chioppo n'est pas précisément un homme discret : s'il reçoit dans l'appartement mitoyen ses collaborateurs pour parler affaires, il y reçoit aussi ses conquêtes d'un soir, y préside des parties de poker jusqu'au matin, sans parler de fêtes bruyantes et arrosées sur fond de jazz. Et cela dure depuis cinq ans....

« Miss Nancy » avait dès le début signalé le tapage à la police mais celle-ci, payée par la pègre, n'a rien fait. Alors « Miss Nancy » s'est mise à écouter aux portes, aux murs en l'occurrence. Et elle a écrit, beaucoup écrit... car Michele était bavard quand il avait bu. « Miss Nancy » a donc emmagasiné depuis cinq années toutes sortes d'informations sur ses habitudes: adresses de ses tailleur, chausseur, barbier, de ses restaurants préférés, problèmes de santé aussi, épiés lors de chaque venue de « doc » Salomon. Au début, elle pensait tout débiter à la police mais elle n'en fit rien, remettant à plus tard une vengeance qu'elle voulait glacée.

Jusqu'à ce jour du 3 juin 1927 où, excédée, « Miss Nancy » voit rouge et décide d'en finir une bonne fois pour toute. L'idée est simple: elle sait que tous les 13 juin, date anniversaire de Michele, ce dernier reçoit un gâteau confectionné par sa mère déposé par un coursier. En relisant ses notes, elle s'aperçoit que Michele souffre d'un mal récurrent, quoique les crises soient espacées dans le temps. Son dictionnaire médical, acheté pour l'occasion, lui fournit l'« arme » du crime.

Ce sera donc un gâteau au citron, péché mignon du boss dans lequel elle introduit plusieurs seringues de poudre de cacahuète, arachide auquel Chioppo est allergique depuis l'enfance. « Miss Nancy » a donc attendu près de la porte d'entrée de l'immeuble pour intercepter le coursier et copieusement « seringuer » le dessert au terme de leurs ébats. Avec le résultat que l'on sait...

Micro-histoire de l'allergie

Le mot apparaît pour la première fois en 1903 chez le pédiatre autrichien von Pirquet mais d'une part il y a un profond décalage entre les observations cliniques réalisées depuis l'Antiquité et l'identification du problème et d'autre part, il y a un même décalage entre les découvertes scientifiques sur l'allergie et les traitements médicaux donnés au patient. C'est ainsi qu'au début du XXe s, on sait que les pollens de multiples plantes provoquent des allergies, l'asthme a même été identifié mais son traitement selon le « Merck's manual » de 1899 demande de recourir à l'aconit, arsenic, atropine, belladone, cannabis ou tabac... soit une bonne part de produits toxiques, voire mortels à fortes doses. L'anaphylaxie quant à elle est identifiée en 1902 suite à des tests sur animaux, C. Richet obtenant pour cela le prix Nobel en 1913. Pour les allergies alimentaires en revanche, rien avant 1905-1908 avec la description par Hutinel de cas mortels suite à la consommation de lait de vache par des nourrissons. Des tests cutanés sont proposés par Schloss en 1912 mais le chapitre allergie n'apparaîtra vraiment dans les traits de médecine qu'au milieu du XXe s. En bref, entre le traitement de son asthme et son allergie alimentaire, Chioppo ne peut pas survivre longtemps !