



"La frayeur se lisait sur leurs visages épouvantés"

Un scénario AD&D par Pitche

Dans une ville où intrigues et complots se tissent au fil de l'eau et du passage paisible des gondoles, ne laissant rien présager de l'ambiance marécageuse des lagunes toutes proches, des événements pour le moins surprenants surviennent. Depuis la découverte d'un étrange masque tribal, tout s'emballé... Celui-ci crée chez celui qui le porte la matérialisation de ses peurs paniques (tout devient possible comme événement, de la nuée de météores, d'insectes, de l'apparition de monstres, etc.) les plus terribles...

Notes au préalable

Les références des pages relatives aux monstres rencontrés proviennent de cet ouvrage : Bestiaire Monstrueux d'AD&D - Advanced Dungeons and Dragons, 1993, TSR.

GROG : <http://www.roliste.com/detail.jsp?id=4973>

Le MJ peut situer cette aventure dans n'importe quelle ville côtière possédant un delta, des canaux, des marais, des lagunes telle que par exemple, dans le style de Bruges (Belgique), Amsterdam (Pays-Bas), Venise (Italie), etc.

Flashback

« Au beau milieu des lagunes, dans une atmosphère suffocante où les insectes virevoltent sans cesse autour de vous, des terrassiers, de grosses gouttes de sueur perlant sur leurs fronts, les habits moites et poussiéreux creusent sans relâche dans un quadrillage soigneusement établi et tracé sous l'œil attentif du chef de chantier.

Soudain, c'est l'effervescence de la découverte, une pioche a cogné quelque chose ! Vite, on dégage aussitôt la zone à la pelle pour faire découvrir un coffre en bon état et scellé. Tous pensent à un trésor enfoui... Une fois ouvert, celui-ci laisse deviner, emballé dans un chiffon, un masque. Vite quelques ordres sont donnés et le tout est évacué de la zone de fouille. »

SOIREE MONDAINE

◆ Introduction

Les PJs ont été engagés par un riche marchand de la ville pour lui assurer sa protection. Celui-ci craint en effet pour sa vie et pense qu'on jalouse sa richesse et sa position et qu'on veut lui ravir tout cela, lui ôter la vie.

L'employeur des PJs de par sa position et ses florissantes affaires jouit d'une position influente et

confortable au sein du conseil bourgeois de la ville. Il possède une voix importante étant donné l'importance de ses affaires et les sommes qu'il brasse. C'est un grand négociant et il possède de nombreux dépôts, hangars remplis de toutes sortes de marchandises et régulièrement approvisionnés.

S'il devait mourir, on fractionnerait lors du partage de la succession tous ses avoirs entre ses héritiers qui de notoriété publique, ne s'entendent pas entre eux et ils ne feraient pas bloc pour conserver une "certaine" majorité au sein du conseil et ils pourraient même revendre leur part à des concurrents très intéressés.

Plus que tout il panique rien qu'à l'idée de mourir ou d'être assassiné comme il le pense.

Sa femme rassurante et maternelle a pourtant fort à faire pour le calmer et c'est elle qui a engagé les PJs sous le conseil de l'intendant de la villa.

Leur employeur est également un grand collectionneur d'objets tribaux et primitifs voire exotiques. Il possède d'ailleurs une impressionnante collection de masques qu'il conserve jalousement dans son cabinet et bureau.

Les PJs sont logés, blanchis et nourris à la villa du maître et doivent toujours s'organiser pour assurer une protection rapprochée minimale et une surveillance constante des lieux, hormis ces impératifs, ils ont une certaine liberté d'action et de mouvement. Au sein de la villa presque tout leur est permis, sinon ils doivent en référer soit à la maîtresse ou à l'intendant. Ils sont payés 15 PO par mois et personne.

◆ Réception

La maîtresse de maison informe les PJs de la tenue d'une réception. Elle leur fournit la liste des invités : notables, bourgeois, marchands, aristocrates et membres du clergé. Bref que du « beau linge ».

Les « détails » pratiques sont laissés au bon soin de l'intendant. Il est demandé aux PJs de veiller à la



sécurité et à la bonne tenue de la réception et de prévenir tout trouble(-fête). Ils ne doivent pas non plus gêner ou envahir le gala.

Le MJ laisse aux PJs le soin d'organiser tout cela comme ils l'entendent. La maison est le modèle conforme aux villas romaines.

Cette réception n'est que pure mondanité entre gens de bonne et haute société. Généralement celle-ci se déroule d'une façon festive mais sans heurt.

Le soir de la réception, la salle se remplit peu à peu de musique, de lumières, de valets, d'invités et de plateaux garnis de coupes ou de victuailles.

Le maître et son épouse sous les sourires ravis et sous les compliments vont et viennent auprès de leurs invités.

Tout est luxe, paillette, dorure et coiffure. L'argent des plats se marie à l'or des bijoux, les tenues festoyantes rivalisent avec les couleurs de fêtes, tout le monde tourbillonne dans les danses, les discussions vont bon train.

Le port du chat ou masque est de rigueur, passion et collection du maître oblige. Celui-ci observe avec attention et chacun espère recueillir une attention d'un tel expert et connaisseur.

◆ Billet intercepté

La soirée se déroule correctement et impeccablement ! Tout a été fait dans ce sens par l'intendant. Les PJs sont attentifs et vigilants aux moindres faits anormaux et ils ne manquent pas de remarquer un drôle de manège.

Un homme au masque noir harponne un serveur pour lui demander de véhiculer un pli cacheté et le remettre à son destinataire sur un beau plateau brillant.

L'homme au masque noir est un homme de main employé par un groupe de commerçants ayant le but secret de faire chuter le notable collectionneur de masques pour lui ravir ses affaires qui périront dans la précipitation et la cupidité des héritiers peu intéressés aux affaires commerciales mais avides d'or et de richesses immédiates.

Il est chargé de transmettre un message pour inviter un autre commerçant en vue de s'allier à cette cause machiavélique.

A moins de réagir au quart de tour et d'être un expert en filature, au beau milieu de cette foule de fêtards, les PJs perdent vite la trace de l'homme en noir.

Par contre, il est plus aisé de suivre du regard le valet et d'intercepter le message et son destinataire.

Sans doute, les PJs, une fois le message remis, vont apostropher voire saisir par le col le malchanceux destinataire. Celui-ci ne pourra pas leur être de grand secours, pas moyen de lui soutirer la moindre parole et pour cause : il est sourd. Il faudra finir par le relâcher pour éviter un esclandre.

C'est le domestique de l'un des invités ! Mais lequel ? Personne ne va s'avancer. Mais les PJs peuvent s'arranger pour le détenir discrètement pour qu'il ne prévienne personne.

Le destinataire final est un des commerçants en vue du port qui ne s'est pas encore vraiment positionné et qu'on voudrait faire basculer à la cause du groupe des conspirateurs.

Son messenger est ce sourd bien connu de tous bien que dans les faits, il n'y ait aucune relation entre eux. Mais ceci, les PJs ne peuvent le savoir et aucun ne les renseignera car tous se servent de cet intermédiaire pour de nombreuses autres transactions en sous-main. Ce PNJ est connu pour ses services d'intermédiaire discret.

Le message lui ne révèle pas grand chose. Il semble que rien n'y est inscrit. Il semble vierge. Un magicien n'y voit pas de protection magique, il s'agit d'encre sympathique qui révèle alors sa vraie nature, et on peut lire entre les lignes ceci : « Au clair de lune (soit ce soir), mon ami Pierrot a rendez-vous sur l'eau pour recevoir un mot de l'Esprit des Eaux (nom d'une taverne qui donne sur le canal) ».

Les PJs en planchant sur le message codé comprennent qu'il s'agit d'un rendez-vous au beau milieu des canaux et qu'ils peuvent s'y rendre pour tirer cette affaire au clair (de lune).

◆ Ombre assassine

A peine ce message intercepté, un cri retentit dans le corridor. Un test de INT réussi permet aux PJs de savoir qu'il s'agit de l'intendant.

Les PJs se précipitent sans doute sur les lieux d'où provient l'appel à l'aide.

Sur place, l'intendant semble aux prises avec un agresseur qu'on devine à peine.

La scène est éclairée par un rai de lumière qui provient de l'entrebâillement de la porte du bureau du maître. Au pied de l'intendant se trouve un chandelier éteint qui a laissé s'écouler sa cire sur le parquet et les épais tapis.

L'intendant est en fait rentré dans le bureau, a été subjugué et dévoré par sa peur du noir qui l'a poussé à faire tomber le chandelier au sol et faire apparaître une ombre.

Il ne s'agit pas d'un voleur, d'ailleurs un rapide inventaire ou coup d'œil permet de savoir que rien n'a été dérobé.

Il s'agit d'une ombre (page 220). Celle-ci est à peine discernable et confère un malus de 2 au toucher. Une arme magique est nécessaire pour la toucher et un PJ touché perd un point de FOR (régénéré en 2-8 tours). C'est un adversaire coriace. Si les PJs ne devaient posséder la moindre arme magique, le MJ « favorise » les dégâts occasionnés par des sorts. Si la lumière est rétablie, le MJ peut supprimer le malus au toucher.

Une fois l'attaque passée, l'intendant semble las, complètement hors coup. Un médecin ou un clerc constatera cet état sans pouvoir l'expliquer, le rapprochant à un état de choc, comme s'il avait vécu la peur de sa vie. Cette information est recoupée par une remarque anodine d'un serveur sur place qui indique que l'intendant à une sainte horreur de l'obscurité et de se retrouver plongé seul dans le noir. Ordres sont d'ailleurs donnés pour qu'en permanence, halls, corridors, pièces soient toujours éclairés une fois la nuit tombée.

Que d'émotions pour cette fin de soirée, l'ambiance étant retombée, bien vite la fête se disloque.

COMLOT EN TRAME DE FOND

♦ Au fil de l'eau

Le soir venu, les PJs se rendent au lieu-dit embarqués sur l'une des ces gondoles surmontées d'un petit chapiteau pour voyager et discuter en toute discrétion.

Dehors l'eau file noire comme l'encre sur le papier, l'air est sombre et immobile, seule la gaffe maniée par le gondolier s'exprime en de paisibles ronds dans l'eau.

Les PJs s'approchent du lieu de rendez-vous et soudain la tension augmente comme perceptible au milieu du flou et des jeux de lumière que projettent les lampes-tempête des embarcations.

Une frêle embarcation s'approche sortant de la brume nocturne. Le bruit de la gaffe la présage, la lanterne ensuite la devine... Les PJs ont tout intérêt à rester discrets et voir ce qui va se passer.

Un homme le visage dans l'ombre demande à voir le message et ne fait rien si on lui présente. Ensuite, il fixe rendez-vous d'ici une bonne heure à la crique

des Assassins, il y du boulot pour vous, on verra se que vous valez leur lance-t-il. Et il s'en retourne ensuite si on ne l'empêche pas.



©Elisabeth Thiéry

En fait, quelques personnes gênantes au projet de tentative de prise de pouvoir absolu du conseil bourgeois de la ville seront exécutées par noyade là-bas.

Avant que le commanditaire, l'homme au visage dans l'ombre, ne propose aux PJs un contrat afin d'exécuter d'autres personnes « contraires » mais protégées par des gardes personnels, il veut tester leur impassibilité à commettre des meurtres de sang-froid pour éviter d'avoir à traiter avec des larves qui flanchent au dernier moment.

Et si c'était le cas ce soir, à la crique des Assassins, si les PJs ne veulent pas tremper dans ces sordides assassinats, les hommes sur place pourront avec joie leur régler leur compte, ordres ont été donnés en fonction.

A peine est-il parti qu'arrive l'homme en noir de la soirée. Celui-ci a tout de suite reconnu les PJs et fonce sur leur embarcation à toute vitesse. Le choc est inévitable, brutal ! Les PJs réalisent alors tous un Jet de Sauvegarde contre la Paralysie pour ne pas passer par-dessus bord. S'être cramponné peut faire



bénéficier d'un bonus au jet, mais le MJ sanctionne par des malus les PJs fortement « armurés » par exemple.

L'un des PJs tombera probablement à l'eau et lui faudra se débarrasser de tous ses objets trop lourds ou encombrants pour ne pas couler. Le MJ teste aussi la résistance de ces objets à l'eau.

Les PJs n'ont pas le temps de riposter à cette violente attaque que déjà quelques (x3) anguilles électriques (page 13) agacés par toute cette agitation viennent se mêler à l'histoire et se jettent sur l'infortuné(s) PJ(s).

L'homme en noir pourra s'enfuir sans l'ombre d'une chance de le retrouver sauf si une attaque à distance le neutralise. Mais pour apprendre quoi ?

En le forçant, il peut leur apprendre qu'un complot (cf. ci-dessus pour plus de détails) se trame contre le maître qui les emploie. Mais il ne sait pas leur fournir de preuves tangibles, ça ne sera que « paroles » contre « paroles ».

◆ Crique des Assassins

A la crique des Assassins sur la jetée blafarde un petit groupe d'hommes peu recommandables (x8) voleurs et ruffians (page 16) attendent et tiennent en joug plusieurs personnes muettes de peur présageant leur funeste destin qui les attend. Une forme enveloppée est allongée au sol, une pierre leste le bout – un corps.

Le chef en voyant les PJs indiquent que les renforts sont arrivés et qu'on peut commencer. Au même moment, l'un des hommes balance à la mer ce drôle de paquet qui se met à gémir d'horreur avant de couler à pic. Déjà les autres sont préparés pour la suite.

Les PJs doivent empêcher ces assassinats en règle au mépris de tout et en toute impunité.

Le plus urgent est de sauver l'homme balancé à l'eau. Il faut plonger à son secours et lui couper la pierre qui l'entraîne et le maintient au fond et le remonter pour lui faire respirer et lui éviter la noyade d'ici 2 rounds.

Les autres vont devoir faire face au reste de la bande menaçante.

Les PJs n'en sauront pas plus de tout cela mais ils auront sauvé bien des vies cette nuit-ci.

Aucun des bandits, de sombres et stupides brutes, ne savent pour qui et encore moins pourquoi ils étaient embauchés.

Plus jamais les PJs reverront ou entendront parler de ce mystérieux commanditaire au visage ombragé. Ils devront néanmoins ne pas prendre les menaces d'exécution de leur maître à la légère car des personnes puissantes, discrètes et secrètes œuvrent à sa mort dans un moyen terme, ils ont pu voir la démonstration.

DE RETOUR

◆ Arachnophobie

Les PJs regagnent la ville après leur périple nocturne. Dans la bibliothèque proche du bureau, la maîtresse de maison est en pleine crise d'hystérie essayant d'écraser – follement et dangereusement – de ses talons 2 à 20 araignée géantes (page 16). Elle ne se rend même pas compte du danger de morsure et d'empoisonnement qu'elle encoure.

Les PJs voleront à son secours en la maîtrisant difficilement pour ensuite la trouver assise sans bruit, sans réaction, comme si de rien n'était. Un PJ futé peut se dire qu'il est compréhensible qu'elle ait été choquée, la peur des araignées est fréquente auprès des jeunes dames.

D'ailleurs une servante versant une cruche d'eau dans une bassine pour lui appliquer un baume apaisant sur les tempes se dit qu'elle serait morte de peur (voir morte tout court) de voir tant d'araignées !

Il est difficile d'expliquer comment ces araignées ont pu se retrouver ici et transporter de telles monstres pour les déposer ici n'est pas chose aisée vu leur taille et les risques de morsures.

Les autres PJs vont devoir se débarrasser de ces araignées. Le poison qu'elles injectent est laissé à la discrétion du MJ.

◆ Mourir de peur

Redoutable mort

Mais le malheur semble poursuivre les occupants de la villa. Cette fois-ci, un destin funeste s'abat. Alors que les PJs étaient au chevet de la maîtresse de maison et même si un PJ se trouve non loin du maître, il assiste alors à la mort foudroyante de son maître qui s'écroule inerte au sol un affreux rictus de peur sur le visage.

C'est l'émoi le plus complet dans la maison surtout que la maîtresse et l'intendant ne dirigent plus rien et semblent tout vivre de l'extérieur. Les PJs auront fort à faire à calmer toute la maisonnée.

Si aucun PJ n'était proche de lui, on leur reproche de n'avoir rien pu prévenir. On soupçonne un empoisonnement. Les PJs doivent pour leur réputation tirer cette affaire au clair, sinon s'en est fini d'eux. Mais heureusement un médecin ou un prêtre diagnostiquera une crise cardiaque.

Sous l'effet du masque, c'est la peur de mourir qui l'a tué ! Le comble. L'effet de lassitude explique le peu de réaction des précédentes victimes.

◆ Fin du monde

Châtiment divin

Tous ces événements et ce destin impitoyable amènent sur place le plus virulent des prédicateurs, annonceurs d'apocalypse. Il profère avec force et conviction les pires présages.

Cet individu sale, mal rasé et recouvert d'une peau de loup attire la foule de badauds. C'est l'une des figures emblématiques qu'on n'ose bousculer de peur de s'attirer le mauvais œil.

Mais cet oiseau de malheur, oiseau de mauvais augure, sinistre corbeau est aussi quelque peu pie voleuse. Il souhaite profiter de toute cette agitation pour s'introduire en douce dans la bâtisse et y subtiliser quelques objets de valeur.

Dehors, bien en vue, hissé sur une caisse, il affirme : « Craignez, tremblez que châtiment divin ne s'abatte sur vous, vos maisons, vos biens. Le ciel s'embrasera et s'écroulera sur nous (nuée de météores incandescents). Tout périra par le feu vengeur. »

Les PJs vont probablement lui demander de s'écartier un peu, de disperser la foule, de calmer et entendre ainsi toutes ces prophéties. A ne pas douter que lorsque l'évènement suivant surviendra, les PJs feront le lien.

Il parviendra à pénétrer à l'intérieur et porte le masque au visage ce qui déchaînera sa plus grande peur : une pluie de météores comparable au sort de magie Nuée de météores de niveau 9.

C'est la panique la plus totale. Tout le monde fuit les maisons au alentour qui s'embrasent, les pierres disloquent tout sur leur chute, tout s'embrase, c'est l'Apocalypse maintenant.

Les débris et cadavres jonchent le sol. Les PJs risquent 1-8 points de dégâts s'ils ne réussissent pas un Jet de Sauvegarde contre le feu. Ils ont juste le temps de se réfugier au sous-sol, une grande partie de la villa est détruite ou flambe mais pas les pièces principales.

Soudain, tout s'arrête, tout est calme, il plane un silence glacial et mortel. Tout le monde se relève peu à peu, remerciant et louant le ciel d'être encore vivant. Les services d'incendie parviennent à maîtriser le sinistre qui ne s'est étendu qu'à un tout petit pâté de maisons dont la villa est l'épicentre.

DEMASQUE !

Les PJs devront avoir compris que ces éléments sont les reflets de peurs des PNJs qu'ils côtoient et que la cause doit se trouver au sein même de la villa. Et s'ils n'ont pas encore compris, laisser le prédicateur hagard à côté du masque. Ils se rappelleront de l'état de lassitude des victimes, que la maîtresse de maison n'avait rien ressenti à la mort de son mari.

◆ Le visage de la peur



©Elisabeth Thiéry

Caractéristique du masque

Apparence :

Masque tribal de type africain avec un sourire aux dents longues, aux yeux horrifiés grands ouverts d'un noir d'ébène et d'un rouge acajou. Sa valeur avoisine les 750 PO.

Effet :

Celui-ci matérialise les peurs les plus terribles de son porteur. Il les rend réelles et véritables dans son environnement sans que celui-ci y soit nécessairement confronté ou parfois sur lui-même.

En terme de jeu :

Il est attrayant, captivant pour qui le voit. Un test manqué de SAG donne l'envie irrésistible de le porter au visage. Par la suite, on est las, fatigué et on le repose, ne lui trouvant rien de spécial. Normal celui-ci a drainé un point permanent de SAG. A chaque fois, les effets vont en s'intensifiant et il est plus dur d'y résister : rajouter un malus de 1 au test de SAG par 2 victimes. A l'heure actuelle, une personne est pénalisée de 2 à son jet.

Si un joueur venait à la porter, le MJ opte pour choisir une peur du PJ, du joueur ou l'une de son choix.

Le discerner pour mieux...

Les PJs ne peuvent rien tirer comme renseignement du prédicateur. Celui-ci semble comme vidé, las et complètement hagard. Il finit malgré l'interrogatoire des PJs par s'écrouler comme une masse dans un profond sommeil.

Les PJs peuvent orienter leurs recherches dans la maison en commençant par les pièces toutes proches. L'une des pièces remarquables est le bureau de leur ancien maître défunt. Dans le grand bureau, on peut vite remarquer la passion du maître pour les masques tribaux et exotiques. Un grand nombre de ceux-ci tapissent les murs de la pièce où tous ces visages "braqués" sur vous pèsent sur le visiteur qui ne tarde pas à se sentir oppressé et observé...

Mais une observation quelque peu attentive permet de se rendre compte qu'un masque a été décroché. Il traîne à moitié sous un pupitre de lecture. Il s'agit du masque de la peur.

Une fouille du bureau permet de mettre la main rapidement et facilement sur un petit carnet de cuir assez remarquable. Celui-ci narre et commente les étapes d'une fouille archéologique dans les lagunes où contre toute attente, on découvre un coffre assez récent mais soigneusement scellé. Une fois les verrous et cadenas éclatés ou forcés, un masque est découvert, identique à celui qui traîne au sol.

Les PJs peuvent ainsi comprendre que le seul moyen d'échapper à l'emprise et au pouvoir du masque c'est de la jeter dans une malle à tout jamais, ad vitam eternam...

... le dompter

Dès que le masque est à nouveau enfermé à double tour, l'atmosphère oppressante et inquiétante qui pesait sur la villa se lève d'un coup. Tous se sentent mieux. L'aide d'un puissant prêtre à la sagesse inébranlable peut être appréciée pour diriger la manœuvre.

Les PJs n'auront plus qu'à trouver un endroit, une cache où cet objet maudit ne pourra pas revoir la lumière du jour et causer du tort. Un monastère, un temple, un puits, aux PJs de choisir.

Le MJ peut poursuivre cette aventure avec quelques synopsis proposés au chapitre "Par la suite..." Le MJ devra peut-être improviser un événement horrifique si l'un des PJs est tombé sous l'emprise du masque...

AUTRES PISTES...

Pour d'autres phobies pour créer d'autres événements :

http://www.scenariotheque.org/Document/info_doc.php?id_doc=257

Et puis, le MJ peut toujours favoriser les cataclysmes, les monstres des pires cauchemars, etc.

Par la suite...

Les PJs peuvent partir à la découverte et à l'exploration de cette peuplade tribale qui manie les arcanes de la magie et peut en déverser toute la puissance dans un objet anodin ou alors un PJ ou PNJ peut être devenu obsédé ou rendu fou par l'expérience traumatisante et angoissante qu'il a vécu et rencontrer cette peuplade pourrait être le seul moyen de le guérir ou de la soulager...

Le MJ peut faire s'engouffrer ses PJs dans les jungles les plus profondes et hostiles, à la recherche de temples et civilisations perdus. Mystère, jungle, Amazonie, safari, vaudou, etc. sont au rendez-vous.

