



«Dans la pagaille cataclysmique, l'amphibien exulte d'une joie simple propre à ceux de sa race : son plan a fonctionné, la grande tortue est à l'heure pour la rencontre ! Les humains sont décidément plus stupides que des oeufs d'esturgeon ! Après quelques passes d'armes pour le plaisir il plonge dans l'onde rejoindre les siens.»

Tout commence par un pari stupide. Le grand chambellan Cht'unh'laa et son frère l'empereur Hugt'haa'shlun avaient discuté toute la matinée sur cette grave question : « Des deux qui est le plus fort, la tortue ou l'étoile de mer ? ». La fierté de la race commandant qu'une telle question ne resta sans réponse, l'empereur dépêcha un séide à la surface afin de régler les modalités pratiques.

Ce scénario pour Katura, se situe sur le monde de Pallagre. En quelques mots, il s'agit d'un monde d'eau et d'archipels régis par un empire aux prises avec la piraterie. Les profondeurs océanes, elles, sont morcelées en une multitude de clans régis par une peuplade amphibie, les squamos.

La présente histoire prend place intégralement sur la ville franche de Tortugan, vaguement décrite dans une aide de jeu sur une organisation criminelle du nom « d'étoile de l'Apsuki ». Il s'agit d'une bourgade fortifiée bâtie sur le dos d'une gigantesque tortue de mer. Un port étrange, s'il en est, composé de trois centaines de natifs pour un millier de résidents temporaires. Les raisons de se trouver sur Tortugan, cité de toutes les aventures, ne manquent pas, au MJ de trouver les siennes car c'est ici que débute cette histoire.

Le présent mini-scénario a été rédigé pour répondre à un concours lancé sur les forums de la cour d'Obéron dont le thème et l'élément obligatoires étaient respectivement et à peu de chose près : « un port étrange » et « une danse improvisée ».



Une vraie intro pirate

Par une matinée de houle moyenne, alors que le soleil point à peine à l'horizon nos personnages sont témoins d'un meurtre de sang-froid. Un acte dont on est rarement témoin sur ce baril de poudre hautement surveillé qu'est Tortugan. Les PJs ont à peine le temps de choisir leur parti : tandis qu'un des assassins fouille fiévreusement le corps de sa victime, le second remarque les personnages, prévient son comparse et prend la poudre d'escampette rapidement suivi par son ami. S'approchant du corps, les joueurs recueilleront les dernières paroles du moribond : « Taawina... doit creuser... retrouver l'oeuf d'or... Argh! », ainsi que le morceau de parchemin froissé qu'il tient serré dans sa main. Une fois déplié, le parchemin ressemble singulièrement à une carte au trésor ! Dépités, les personnages restent interdits devant l'incongruité de la situation et le peu d'originalité de ce scénario. Ils ne remarquent pas la silhouette d'Hulug'hHai qui les observe depuis la ruelle voisine. Son premier pigeon est malencontreusement mort, mais il semble que des nouveaux sont là pour prendre la relève. Parfait. L'amphibien se retire, il ne fait pas bon traîner trop près d'un cadavre aux premières lueurs du matin. Les PJs feraient bien d'en faire autant.

C'est quoi le plan ?

Maintenant que les voilà avec un joli dessin et une énigme sur les bras, nos joueurs devraient débiter l'enquête. Ils auront pour cela plusieurs pistes dont on trouvera les principales ci-dessous dans l'ordre où elles devraient logiquement advenir.

Qui était ce mystérieux gaillard tatoué et maintenant mort ? On apprendra sans peine qu'il se prénomait Haarlock et était second sur la « perruche », un navire pirate amarré à la tortue depuis deux mois. Par leurs questions les PJs pourront s'attirer des ennuis. Pour commencer, on aime pas trop les curieux par ici, ensuite Haarlock supportant mal cette trop longue période d'inactivité, il l'avait mise à profit pour augmenter son ardoise dans toutes les tavernes de la ville, où son nom n'est - de facto - pas très apprécié. Pour finir, précisons que l'alcool le faisant parler plus que de raison, il avait clamé haut et fort qu'il possédait par devers lui la carte d'un trésor cédé par une femme des abysses qui l'avait beaucoup aimé. Une attitude peu prudente qui lui valut le second sourire que l'on sait, juste sous la glotte. Mais au fait, on a bien retrouvé le corps mais pas la carte... Ces étrangers qui posent tant de question seraient-ils au courant de quelque chose ? Ajoutons pour tout désagrément, que si les deux assassins du début courent toujours les rues ils ne seront pas longs à retrouver les joueurs et à joindre des amis à leur cause. Il y a aussi ces quelques hommes de « confiance » auxquels Haarlock avait confié l'intégralité de son secret et qui se sont empressés de le répéter à leur capitaine. Achevons le vaudeville avec la police du gouverneur qui pendant ce temps enquête avec une étonnante efficacité.

Qu'est-ce que Taawina ? Tous les natifs de l'île vous le diront, ils pourront même vous chanter quelques couplets qui ont bercé leur enfance. Taawina n'est rien moins que le doux nom de la grande tortue qui porte la ville sur son dos.

Qu'est-ce que l'oeuf d'or ? Une vieille légende de la ville prétend que la coquille dont Taawina est issue est intégralement faite de ce métal précieux... On dit encore qu'elle n'était pas seule à la naissance...

Qu'est ce que représente la carte ? A moins de connaître bien les mers soi-même il faudra s'attacher les services d'un pilote. La partie centrale de la carte indique les quelques îlots au sud de l'archipel de la méduse, une grosse croix indique les brisants funestes, des hauts fonds que les marins ont appris à regarder de très très loin. Au bas de la page des ajouts récents indiquent « 30 coudées sous corail orange ».

Tout n'est peut être pas clair alors précisons un brin : Trois jours auparavant Haarlock a rencontré l'amphibien Hulug'hHai au cours d'une nuit de poker-menteur acharnée dans une arrière-salle de l'oeuf unique, une taverne de Tortugan. L'amphibien, complètement sur la paille avait fini par mettre en jeu un bien inestimable : la carte de l'oeuf unique. Quant aux informations ajoutées par Haarlock, elles lui ont été dictées par Hulug'hHai : l'oeuf de Taawina se trouve à une trentaine de coudées sous la surface du récif de coraux orangés. C'est encore l'amphibien qui avait soufflé au marin l'unique moyen d'atteindre cette profondeur : en y faisant creuser la tortue.

Espérons que les joueurs aient compris ce qu'Haarlock a essayé de transmettre à leurs personnages, sinon il ne leur reste plus qu'à trouver des alliés intelligents. Leurs concurrents d'hier pourraient bien faire l'affaire. L'amphibien se verra peut-être encore forcé de ruser pour amener ces informations aux personnages... Reste maintenant à trouver un moyen d'imposer un cap et une attitude à la tortue.

Creuser et danser

Qui dirige Taawina ? Voilà une question qui mérite d'être posée et dont la réponse est essentiellement connue des vrais résidents de l'île ainsi que de leurs amis. La grande tortue se déplace aléatoirement selon son bon vouloir, mais on peut infléchir sa course par le biais d'une télépathie très puissante. C'est là le rôle des navigateurs, des individus vénérés sur Tortugan. Choisis parmi la population pour leurs prédispositions, on les forme et l'on s'arrange pour qu'en permanence ils soient trois opérationnels : un maître et deux apprentis. A cause du lien étroit qui les lie à Taawina, ces individus développent d'étranges mutations mimétiques qui petit à petit les transforme en tortues. Étant donné leur position critique dans la ville, on ne s'étonnera pas qu'ils soient particulièrement surveillés. En fait, ils sortent rarement de leur retraite : un patio pourvu d'une mare dans un coin de la demeure du gouverneur. Et lorsqu'ils sortent, ce n'est jamais accompagnés de moins de six personnes. Leurs familles par contre, auxquelles ils ont dû renoncer pour se consacrer uniquement à Taawina, ne font pas l'objet d'une quelconque surveillance...

Les joueurs en sont là de leurs investigations lorsqu'un nouveau protagoniste entre en jeu, le Dr. Séraphin Treasome. Lecteur à la faculté de médecine impériale, il a rapidement compris qu'en dépit de ses grandes aptitudes, sa naïveté et son absence d'ambition lui interdiraient de jamais progresser dans la jungle universitaire. Il a donc entrepris un grand tour de l'univers afin de se forger le moral et de parfaire ses connaissances dans l'étude qu'il affectionne le plus : celle des maladies Tneskhique. Il a échoué sur Tortugan il y a quelques mois, espérant trouver dans ce carrefour de tous les mondes quelques cas intéressants, et désireux de s'endurcir au contact de la lie de la société. Treasome qui, ici se fait appeler Brutus, est persuadé qu'il a su faire sa place grâce à son attitude de dur à cuir savamment composée. A la vérité, les pirates ont pour lui un mélange de respect et de gouguenardise, et en tout cas de la curiosité. Et puis, un médecin,

ça peut toujours servir. Enfin et surtout, pour toutes ces raisons ainsi que pour profiter de son érudition, le gouverneur l'a placé sous sa bienveillance. Pas assez cependant pour lui permettre d'approcher des navigateurs. Or, depuis qu'il a appris leur existence, Brutus alias Treasome est comme fou, voilà un cas des plus intéressants, le cas de tout une vie, il lui faut à tout prix approcher ces navigateurs. Treasome connaît bien le bâtiment du gouverneur pour en fréquenter assidûment la bibliothèque. Il sait où se trouve le patio, mais comment déjouer la surveillance des gardes ? Or voilà justement qu'il a reçu un carton d'invitation pour une soirée costumée chez le gouverneur, il ne lui restait qu'à trouver des complices pour parvenir à ses fins... Hulug'hHai s'est arrangé pour que la rumeur parvienne aux oreilles du docteur : il y a en ce moment des étrangers qui posent des questions sur les navigateurs.

« Brutus », jouant les durs et les mystérieux accostera donc les Pjs pour leur proposer une association. Il leur fournira le mot de passe pour participer à la soirée : « le gouverneur danse », leur fera un plan approximatif et quelque peu erroné des lieux, et ira même leur trouver des costumes. Le plan est simple : certains des personnages devront faire diversion pendant que Brutus donnera cours à sa curiosité.

Le soir dit, les joueurs se présentent à la porte principale, donnent le mot de passe et se voient gratifiés d'une étiquette avec un gros numéro. Le gouverneur aime les surprises. Les joueurs sont ensuite conduits dans un grand hall où une quarantaine de personnes s'égayent, un verre de punch à la main. Le gouverneur, poudré, perruqué et décadent, fait son apparition et dans un discours grandiloquent annonce ce qu'il a inventé ce soir pour l'amusement de tous : à chaque fois que la musique s'arrêtera, il prendra un numéro dans un chapeau, ainsi qu'un verset de poème dans un autre chapeau, l'invité portant le numéro en question devra venir improviser une petite danse interprétant la poésie. Voilà qui est de nature à compliquer le plan.

De fait, multipliant les contretemps, les rencontres imprévues et les pas de danses improvisés, l'affaire semble mal engagée; jusqu'à ce que Brutus, par son attitude fébrile et suspecte n'attire tellement l'attention sur lui qu'il en fait diversion pour les joueurs.

Les joueurs se retrouvent enfin dans le patio des navigateurs. Après avoir dûment passé accord (les joueurs auront-ils trouvé mieux que de séquestrer la jeune fille du navigateur principal ?) le navigateur leur assurera que Tortugan sera sur place dans trois jours et qu'elle creusera comme convenu.

Match nul !

Pendant les trois jours qui suivent les personnages se seront fait oublier, attendant que la tortue arrive sur les brisants. La chose sera plus rapide que prévue. Un violent séisme ébranle la cité tandis que la tortue hisse sa carcasse sur les brisants. Sur l'île c'est le branle-bas de combat, cependant que Taawina se hâte avec lenteur, tous les capitaines de navires s'activent fébrilement sur les quais tentant de sabrer les cordages afin de sauver leur navire du massacre.

Qu'il ait été capturé précédemment ou non, c'est le moment que Hulug'hHai choisit pour révéler son piège machiavélique. Dans la pagaille cataclysmique, l'amphibien exulte d'une joie simple propre à ceux de sa race : son plan a fonctionné, la grande tortue est à l'heure pour la rencontre ! Les humains sont décidément plus stupides que des oeufs d'esturgeon ! Après quelques passes d'armes pour le plaisir il plonge dans l'onde rejoindre les siens.

Alors que Taawina arrive au centre de la zone corallienne et commence à creuser, le puissant ennemi se dévoile enfin. Une gigantesque étoile de mer sort des flots sur les bords du récif et se dirige vers la tortue, une ville fortifiée sur son dos. Tulwiila, soleil des océans attendait en embuscade depuis une décade. S'ensuit une fuite éperdue de Taawina, l'étoile de mer sur ses talons. Sur la tortue on s'affaire comme on peut, les trébuchets lancent leurs boulets, les habitants se préparent à l'abordage. Pourtant, en face, rien ne se produit, comme si les amphibiens étaient en attente. L'étoile de mer enfin arrivée à proximité de la tortue, elle se dresse avec une lenteur soudaine, développe son corps immense au dessus de deux de ses bras et s'apprête à retomber avec fracas sur la Taawina. Dans un dernier coup de nageoire la tortue tracte sa carapace sur le bord du récif et parvient à s'échapper.

Sur l'étoile de mer, l'empereur fulmine, il vient de subir un cuisant échec. Son cousin, plus fair-play laisse échapper un rire. L'étoile de mer retourne mollement aux fonds des océans. Dans l'écume on entend un murmure étouffé : « Oui, bon, d'accord... Mais de l'oursin et de la coque, c'est qui le plus fort ? »

Sur Taawina, on se remet de ses émotions. Une enquête approfondie est à craindre et les joueurs ont tout intérêt à quitter la place. Sous le sable corallien, cinq cent oeufs d'or reposent encore. Les squamos ne savent pas mentir.



