



Il s'agit d'un scénario pour Te Deum pour un massacre, écrit pour un groupe de trois à quatre joueurs catholiques, et qui doit se jouer rapidement. On peut tout à fait imaginer de le faire jouer en contre la montre. Ce scénario peut s'inscrire dans une campagne au cours de laquelle les PJ évolueraient dans l'Empire ottoman, à l'image de La croix et le coran, proposé pour le 15ème concours de scénario de la Cour d'Obéron.

Le contexte

Le scénario commence à la veille de la grande bataille navale de Lépante du dimanche 7 octobre 1571. Depuis 1565 et l'échec de Malte, un véritable bras de fer s'est engagé entre la Sublime Porte et la Chrétienté. Défaits face aux chevaliers de l'ordre de Saint Jean, les Turcs n'ont cessé depuis de faire régner la terreur sur les mers, razziant de nombreuses îles de la mer Egée et emmenant ainsi en captivité un grand nombre d'esclaves chrétiens qui fournissent en rameurs les chiourmes de leurs galères. Face à un risque d'expédition turque qui serait une nouvelle fois dirigée contre Malte, le pape Pie V a mis en place, non sans mal, une alliance maritime des grandes puissances catholiques. Venise, directement menacée par le péril ottoman, n'hésite pas et fournit de nombreuses galères et de redoutables galéasses*, véritables forteresses navigantes. Si Charles IX, en butte aux problèmes internes du royaume et allié au sultan, refuse son aide, Philippe II d'Espagne, accepte après les multiples sollicitations pontificales et envoie une flotte commandée par l'amiral espagnol Giovanni-Andrea Doria, lui-même sous les ordres du demi-frère du roi : le célèbre Don Juan d'Autriche. Celui-ci va endosser le rôle de géné-

ralissime de la puissante coalition qui outre les navires espagnols et vénitiens est augmentée des forces du pape, des chevaliers de Malte et de nombreux autres princes européens désireux de participer à cette nouvelle croisade. Des volontaires affluent de toute l'Europe catholique pour lutter sur les navires de cette "Sainte ligue". Ainsi, une flotte de 208 galères et 4 galéasses transportant 129 000 hommes – la plus grande flotte chrétienne de l'histoire- fait voile vers le golfe de Patras pour stopper l'avancée des Turcs en méditerranée. Face à eux se dressent 300 bâtiments et 150 000 hommes, commandés par le capitaine* Ali Pacha, orgueilleux général du sultan Selim II, et par le corsaire nord-africain Oulouch Ali, dont la réputation en méditerranée n'est plus à faire. Le choc entre les deux flottes a lieu au matin du 7 octobre. Cependant pour l'heure les personnages ne participent pas encore à cette bataille historique.

Qui sont les PJ ?

Les PJ font tous partie de la flotte catholique, sans pour autant qu'ils soient nécessairement des militaires. Ils peuvent être des prêtres qui prennent part en nombre à la bataille, ou de simples volontaires, auquel cas leur métier importe peu. Afin de faire suite au

scénario La croix et le coran, ils peuvent avoir intégré l'ordre des chevaliers de Malte à la suite du siège et avoir vécu déjà des aventures sur les navires à la croix blanche sur champ rouge. La seule restriction tient au sexe des personnages : aucune femme ne participe à la bataille de Lépante. Les personnages peuvent faire partie de toutes les nations de la Chrétienté. On considère que la période de quelques mois déjà passé sur la flotte leur permet de communiquer à l'aide d'un sabir italo-espagnol.

"L'héroïque Don Juan"

C'est au petit matin du 6 octobre que l'aventure commence pour les personnages. La flotte chrétienne mouille dans une crique de l'île de Céphalonie proche du golfe de Patras. La plupart des hommes d'équipage et la chiourme dorment sur les galères et c'est sans doute là que les PJ seront réveillés, alors que l'aube point à peine à l'horizon et qu'une légère brise souffle sur l'île. Ils sont conduits à terre par des membres de la garde personnelle du généralissime. Au sommet d'une falaise qui domine le golfe, Don Juan d'Autriche et les membres de son Etat Major ont fait planter leurs tentes. Les PJ seront sans doute surpris d'être conduits directement à la tente de commandement à travers

le camp endormi. Une fois à l'intérieur, ils tombent nez à nez avec Don Juan et Giovanni-Andrea Doria. Ces derniers sont déjà sur le pied de guerre. Seul Don Juan parle. Doria, un homme bien bâti aux traits épais, vêtu d'un pourpoint de velours noir brodé d'or, se tait, gardant un air austère, voire méprisant (les personnages peuvent savoir, ou l'apprendront par la suite, qu'il déteste profondément Don Juan d'Autriche qu'il considère comme un incapable).

Don Juan est un beau jeune homme brun, aux traits fins, portant une cuirasse damasquinée un pourpoint sombre et des chausses rouges. Il s'exprime d'une voix claire avec une belle élocution.

Aux côtés de PJ se tient un jeune combattant espagnol, grand, sec comme un coup de trique, le visage long et osseux couvert par une fine barbe blonde. Il est vêtu d'un pourpoint sombre et se tient là l'air fébrile.

Le généralissime va confier aux PJ et à l'homme, qu'il présente comme Miguel Saavedra, un chevalier au service du pape, une mission de la plus haute importance que ceux-ci ne peuvent refuser.



Don Juan d'Autriche

L'étendard de la chrétienté

Quelques semaines auparavant, Don Juan, en tant que généralissime de la Sainte Ligue, s'est vu confié par un envoyé de Pie V une flamme* représentant le Christ en croix, qui ne devait être hissée sur la galère réale* qu'au moment d'engager le combat. Or la veille au soir de l'entrevue entre les PJ et le prince, le fanion a disparu dans d'étranges circonstances. Giovanni-Andrea Doria, se tenait seul sous la tente à une heure avancée de la nuit, afin de reconnaître un passage sur une carte, quand il fut assailli par un mystérieux agresseur et perdit connaissance. A son réveil, le coffre contenant l'étendard gisait béant au sol, tandis qu'un pan de la tente avait été déchiré. Le vol a été perpétré avec beaucoup de discrétion car les gardes postés à proximité n'ont strictement rien entendu. Aucun autre témoin n'a été trouvé.

Les PJ et Miguel Saavedra sont donc chargés de retrouver le voleur avant le départ de la flotte, en toute discrétion, car si l'affaire venait à s'ébruiter, le moral des hommes risquerait d'être sérieusement atteint. Avant de les laisser partir, Don Juan leur fait jurer sur la vraie croix de retrouver le précieux fanion. L'affaire doit être réglée avant que le vent ne se lève, permettant ainsi d'économiser les forces des rameurs en vue de l'affrontement futur. Or cela peut se produire à n'importe quel instant, les PJ doivent donc être maintenus sans cesse sous pression par le MJ qui leur fera remarquer les changements climatiques (en réalité, un vent plus fort se lèvera dans la soirée, ce qui laisse aux PJ une seule journée pour retrouver l'étendard). Le généralissime met à la disposition des PJ une petite embarcation qui leur permettra de se rendre rapidement d'un point à un autre de la côte (si aucun des PJ ne possède la compétence navigation, seul Miguel pourra manœuvrer le petit navire).

Mener l'enquête

A partir de maintenant les PJ vont avoir accès à tout le campement chrétien afin de mener leur

enquête. Les différents éléments présentés ici, ne le sont que dans le but de donner des pistes de recherches. Aucun ordre n'est imposé et le MJ doit laisser les joueurs évoluer librement tout en leur rappelant souvent leur point de non retour climatique. En outre, Don Juan et Doria en rencontrant les PJ s'enquerront de l'avancée de l'enquête.

Miguel de Saavedra

L'homme se révèle être un compagnon utile, cultivé et de très agréable compagnie. Il sert au MJ à aider les PJ quand ceux-ci s'aventurent trop loin dans une piste qui ne donnera rien ou quand ces derniers sont bloqués. A l'occasion, le jeune homme distillera quelques éléments de sa vie comme le duel qui l'a contraint à quitter Madrid pour se rendre à Rome ou quelques vers de ses premiers poèmes...

L'île de Céphalonie

Cette île est la plus grande de la mer Egée. Elle s'étend sur une trentaine de kilomètres d'Est en Ouest et sur environ quatre vingt du Nord au Sud. Le voleur n'a que quelques heures d'avance sur les PJ et n'a pas pu utiliser une grande embarcation. Autant dire qu'il a difficilement pu s'éloigner beaucoup de la côte Est de l'île.

Le camp des chrétiens

Les PJ vont pouvoir mener l'enquête dans tout le camp des chrétiens : l'impressionnante flotte chrétienne mouille dans une crique proche de Poros, un petit village de pêcheur. Les hommes restent pour la plupart à bord des galères mais certains n'hésitent pas à descendre à terre en quête d'un moyen de passer le temps.

L'Etat major a fait installer une centaine de tentes sur la falaise qui domine le village. Les PJ pourront bien sûr interroger les gardes qui étaient en faction la nuit du vol. Les deux balourds n'ont rien vu ni entendu (peut-être en raison de leur état de fatigue avouera l'un d'eux). Le seul autre témoin possible est selon eux un étrange hidal-

go, efflanqué et au regard dérangé qui a traîné à proximité de la falaise une bonne partie de la nuit tout en marmonnant des paroles confuses.

La tente de commandement

Les deux seuls indices dans la tente sont le coffret et l'ouverture pratiquée par le voleur. Le premier est en bois solidement bardé de fer. Un détail étrange peut attirer l'attention des PJ : la serrure ne semble pas du tout avoir été forcée. Quant à l'ouverture, elle a été pratiquée dans la toile à l'aide d'une lame. Un autre détail est ici décisif : une petite tâche de sang apparaît à l'endroit où la tente a été déchirée. Derrière ce pan de la tente, se dresse une falaise abrupte haute d'une dizaine de mètres. Les PJ qui se risqueront à inspecter les premiers mètres en dessous du parapet découvriront deux traces de main sanglantes, prouvant que le voleur blessé a emprunté ce chemin. Les PJ prudent ne s'essayeront pas à une entreprise si risquée et se rendront au pied de la falaise grâce à leur esquif.

Le Turc au fond de la grotte

Si les PJ se rendent sur les lieux, ils découvriront une petite plage au pied de la falaise. Au bout de cette plage se situe une grotte à l'entrée dissimulée derrière un roc. Une trace de main sanglante indiquera au groupe que le voleur s'y est bien réfugié. Au fond de la grotte, les PJ découvriront le cadavre d'un Turc baignant dans une flaque de sang déjà en partie coagulé provenant d'une large blessure au flanc. L'homme ne porte, en plus de ses vêtements sombres, qu'une dague et une petite besace dans laquelle les PJ trouveront une pipe et une curieuse substance (il s'agit de haschisch). L'homme tient dans une main un morceau d'étoffe de velours noir brodé d'or. Il s'agit d'un morceau du pourpoint de Giovanni-Andrea Doria (si les PJ ne le découvrent pas seul, le MJ insistera sur le fait que cette pièce de tissu rappelle quelque chose aux PJ). Cependant, les PJ peuvent fouiller toute la grotte, ils n'y

trouveront pas le fanion. Deux choses sont cependant sûres : le mystère s'épaissit, et Doria n'a sans doute pas dit toute la vérité sur l'affaire.

Interroger Doria.

Ce n'est pas chose facile car l'homme est aisément susceptible et s'il comprend que les PJ le soupçonnent, il peut très bien les faire exécuter sur le champ. En revanche, si les PJ lui disent que leur enquête avance peu, ce dernier les pressera certes, mais ne pourra s'empêcher d'afficher un sourire énigmatique en coin qu'il réprimera bien vite.

Que s'est-il passé ?

Le MJ doit savoir ce qui s'est réellement passé dans la tente de commandement au cours de la nuit du 5 au 6 octobre.

Giovanni-Andrea Doria s'y est bien rendu mais avec des intentions bien plus noires que celles qu'il a prétendu avoir. Jaloux de la confiance accordée par Pie V à ce "blanc bec" de Don Juan, Doria a décidé de subtiliser la flamme. La chose lui est aisée car il possède un double de la clef du coffre ou elle est entreposée. Au même moment, le destin a décidé de ne pas lui permettre de mener son entreprise à bien. En effet, les Turcs ont envoyé un assassin afin d'éliminer Don Juan. L'Ottoman à force de ruse est parvenu dans la tente de commandement à la nuit tombée. Voyant arriver Doria, il le prit pour Don Juan et se jeta sur lui au moment où l'homme tenait le fanion entre ses mains. S'en suivit une passe d'arme rapide, au cours de laquelle le chrétien parvint à percer le flanc de son adversaire mais en reculant trop prestement, il trébucha dans le coffre, alla buter de la tête dans un massif pilier retenant la tente et perdit connaissance. Touché à mort, affolé et certain que le bruit allait amener les gardes (au sommeil bien lourd décidément!), l'assassin s'enfuit par la falaise grâce à son extraordinaire agilité, la main néanmoins crispée sur le bout d'étoffe arraché au pourpoint de son adversaire. Il alla par la suite

mourir au fond de la grotte où les PJ peuvent trouver son cadavre.

Les PJ ne parviendront pas bien sûr à recoller tous les morceaux de l'action mais peuvent comprendre que Doria a plus pris part à cette disparition qu'il ne veut bien l'admettre.

Mais où est donc l'étendard ?

La question reste entière car lors du premier choc, le petit étendard, roulé autour d'une baguette, a été projeté par Doria à travers une des ouvertures de la tente. Celui-ci a alors atterri sur la tête du gentilhomme qui contemplait la mer sur la falaise, évoqué précédemment. L'homme en question est un certain Don Quixana ("Ou était-ce Quixada ? Ou Quinada ?"), diront les hommes de la Fighiera, le navire où il sert, quand les PJ les interrogeront). Les joueurs peuvent remonter sa piste progressivement en en apprenant toujours plus sur lui (le MJ distillera en parallèle indices et informations sur le personnage). Il s'agit d'un gentilhomme sans fortune, "de forte complexion, sec de corps et maigre de visage", engagé volontaire dans la flotte de la Sainte Ligue afin, selon ses propres mots "de chasser le Maure hors de Terre Sainte". Les hommes du navire où il servait le tenait pour passablement fou quand ils le voyaient déambuler sur le pont, un volume de l'Amadis de Gaule à la main, toujours suivi d'un serviteur rond et courtaud. En réalité, les PJ ne peuvent savoir qu'ayant reçu sur le chef l'étendard, Don Quixana s'est cru investi par Dieu d'une mission sacrée : vaincre la flotte ottomane. Il est donc parti en quête d'un navire pour aller défier le général turc.

A la poursuite d'un curieux équipage

Quand les PJ seront parvenus à remonter la piste de l'exubérant hidalgo, ce dernier aura sans doute déjà acheté à un pêcheur du village de Poros sa barque. Les PJ peuvent interroger le vieil homme qui a vendu son embarcation à cet original. Celui-ci est parti du port en direction du Nord (à l'opposé

de la flotte turque) vers cinq heures de l'après-midi. Les PJ vont devoir se lancer à sa poursuite sur leur propre navire. Ils le rattraperont au bout d'une à deux heures. Seul à la proue, l'étendard déployé à la main, Don Quixana hurle en direction de l'océan des injures diverses adressées à des ennemis imaginaires tandis que son serviteur rame aussi fort qu'il le peut contre le vent qui vient de se lever. Arrêter les deux hommes n'est pas chose aisée. Si le serviteur ne se bat pas et ne rame plus à l'approche des PJ, son maître se montrera plus véhément, prenant les PJ pour des Maures et se défendant contre ces derniers comme un beau diable. Les PJ doivent donc neutraliser le remuant personnage (ils peuvent le tuer mais cela enlèverait un peu de piquant à cette histoire extravagante). Une fois le fanion récupéré, les PJ doivent le rapporter à Don Juan, ce qui ne sera pas une mince affaire car au moment où le navire des PJ arraisonne la barque de Don Quixana, la flotte chrétienne quitte Céphalonie à la recherche de la flotte turque. Les PJ devront naviguer toute la nuit pour atteindre finalement la galère réale de Don Juan au moment où le déploiement des deux flottes s'achève. Le généralissime les remerciera rapidement alors qu'il enfile son armure et les encouragera à combattre vaillamment. Miguel, quant à lui, rejoindra son bâtiment : la Marquesa. Les PJ ont le choix de se joindre à lui ou de combattre sur la galère réale.

Conclusion : la bataille de Lépante

A la fin de ce scénario, les PJ vont donc participer à la bataille de Lépante, la plus grande bataille navale du XVI^{ème} siècle. De leur place sur le pont d'une galère, les PJ ont peu de chance d'observer les subtilités de la manœuvre. De toute façon, passés les premiers engagements, le combat devient une mêlée confuse des navires des deux bords. Les janissaires et les soldats turcs délivrent des volées de flèches et de plomb, tandis que l'artillerie, tant chrétienne qu'ottomane, risque à tout moment de

faucher les PJ. Les abordages sont particulièrement confus : il ne s'agit ni plus ni moins que d'une bataille rangée mais sur (voire entre) le pont de deux navires. Le MJ devra faire participer les PJ à plusieurs abordages qui risquent souvent de se révéler victorieux. En effet, les chrétiens vont rapidement emporter un avantage décisif sur les Turcs, en particulier grâce au formidable tir de soutien des galéasses vénitiennes.

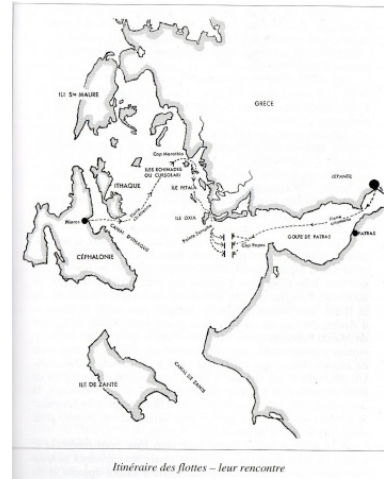
Si les PJ combattent sur le navire de Miguel, ce dernier se défend comme un beau diable malgré une arquebuse reçue au bras dès le début de la journée. Les PJ auront peut-être même ramené Don Quixana à bord de la Marquesa. Confronté à de véritables Turcs, l'hidalgo se révélera aussi sonore que redoutable l'épée à la main.

A la fin de la journée, la victoire des chrétiens sur les Ottomans est totale. La Sainte Ligue a perdu 7000 hommes tandis que 88 000 Turcs ont péri et 190 de leurs galères ont été capturées. Seule une petite partie de la flotte de la Sublime porte, commandée par le corsaire Oulouch Ali, est parvenue à fuir.

Sur la galère de Don Juan, on exhibe fièrement l'étendard vert des turcs à côté de la tête du général Ali Pacha plantée au bout d'une pique. A la poupe de la réale, flotte au vent la bannière du pape, ornée de l'image du Christ en croix.

Afin d'achever dignement ce scénario, si les PJ se trouvent aux côtés de Miguel, celui-ci en contemplant la mer jonchée de cadavres et d'épaves s'exclamera à l'attention du groupe :

"Quel jour heureux amis ! Moi Miguel Saavedra de Cervantès, je jure que je ne l'oublierai jamais !"



Lexique

Capitan : chef de la flotte turque.

Flamme : Petit étendard de forme triangulaire fixé à la poupe des navires.

Galéasse : grosse galère, véritable forteresse navigante munie de nombreuses pièces d'artilleries.

Galère réale : galère à bord de laquelle embarque le roi ou le général des galères.

Rappel : ce 19^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://couroberon.com/Salon>), sur les éléments donnés par Xaramis (en sa qualité de gagnant du 18^{ème} concours) :

- thème : quand le vent se lèvera ;
- élément : promesse tenue.