

Une semaine de fête

Scénario pour un JDRA inspiré de l'univers du jeu vidéo Medieval

par Alucard le mordant

Particularité de mon scénario, il a été écrit pour un JDRA connu de mon seul groupe de joueurs. Une œuvre de jeunesse écrite au début de mes années lycées et à laquelle nous jouons encore (une dizaine de parties de ce jeu ont du être jouées sur une période de 8 ans). Je vais essayer de présenter l'univers du scénario en donnant suffisamment et suffisamment peu de détails pour permettre de l'adapter sans trop d'efforts. Pour le système de règles j'utilise le système de Donjon, le JDR adapté de la BD de Sfar et Trondheim.

L'univers du scénario

Le scénario se déroule dans le -petit mais prospère- royaume de Gallowmere (mon JDRA est inspiré de l'univers du jeu vidéo Medieval). Ce royaume est un royaume de conte de fée, ses habitants sont des êtres profondément gentils qui aiment sincèrement leur souverain, le roi Pippin le troisième. Ce dernier n'est pas un héros, mais personne ne l'est dans le royaume de Gallowmere qui n'a pas

connu de guerres depuis plusieurs générations, il n'est pas non plus un gestionnaire très compétent, mais les habitants se Gallowmere ayant le cœur sur la main et le sens du partage, l'économie du royaume ne connaît jamais de crises bien méchantes - d'ailleurs rien n'est vraiment très méchant dans le royaume de Gallowmere.

Rien sauf les habitants du village de Sleepy Hollow (vous avez déjà noté et aurez l'occasion de le noter à de nombreuses reprises : je ne suis pas très bon pour inventer des noms propres). Ce village réunit les marginaux du royaume, les sorciers noirs, les créatures de Frankenstein, les fous, les invocateurs de démons...il contient accessoirement les PJs dont je reparlerai.

Ajoutons que le royaume de Gallowmere est entouré d'autres royaumes qui correspondent à des clichés du medfan :

-Rokugan est peuplé de samouraïs ayant le sens de

l'honneur et prêts au hara-kiri si ce dernier est bafoué.

-la forêt enchantée abrite le peuple elfique. Ces derniers sont des êtres courageux, beaux, amoureux de la nature et aux manières efféminées.

-le royaume du Nord est une terre glaciale, peuplée d'un peuple de barbare rudes et vaillants.

-l'empire de Pracia est peuplée de chevaliers courageux qui luttent contre de féroces dragons.

Les PJs

Il me semble préférable de faire jouer le jeu en utilisant des prétiés. Le scénario reposant sur les forces et les faiblesses des PJs. J'en propose trois, et il me semble important de n'avoir qu'un personnage masculin et de n'avoir que des personnages physiquement faibles.

Cunégonde La Noire : Sorcière de son état. Pas le type de sorcières qui pourrait apparaître dans Harry Potter ou dans Twilight. Plutôt l'affreuse sorcière de Blanche-Neige. Sa

méchanceté étant à l'égal de sa laideur. Elle ne se déplace jamais sans ses grimoires noirs qui contiennent les formules des plus sombres rituels. Elle a de très hautes ambitions pour son fils qu'elle verrait bien sur le trône de Gallowmere.

Petit aparté sur les rituels
Mon système de magie est plutôt simple : quand Cunégonde veut réaliser un rituel elle décrit ce qu'elle veut réaliser (exemples : un filtre d'amour, un rituel qui provoque des poussées d'acné chez sa victime, un rituel qui transforme l'apparence de la cible pendant quelques jours,...). Elle fait alors un jet sous sa compétence bibliothèque pour savoir si elle trouve un tel rituel dans ses grimoires. S'il est réussi le MJ lui donne une liste d'ingrédients à réunir et des indications sur les rituels. Pour donner un exemple, pour transformer l'apparence de la cible pendant une semaine, le MJ peut demander que la sorcière réunissent de la bave de crapaud, le crachat d'un agneau qui vient de naître et une mèche de cheveu d'une femme qui vient de frapper son mari. Le rituel consistera alors à tracer un pentacle autour de la cible, de lui étaler la bave et le crachat sur le visage et lui faisant tenir la mèche de cheveu dans la main gauche.
Un rituel peut donner lieu à de longues recherches d'ingrédients farfelus pour les PJs, surtout si le MJ demande des preuves de virginité, une preuve du péché d'un prêtre

ou un bijou donné par amour au lanceur du sort.

Alexandre Le Noir :
Est le fils de Cunégonde. Il partage sa vilénie, sa laideur et son incapacité à se battre (trois caractéristiques importantes pour le scénario). Il ne partage pas son talent pour les rituels et n'en a réussi qu'un dans son existence. Il s'agit d'un personnage qui n'a fondamentalement aucun talent mais qui va être au centre de l'intrigue du scénario.

Sofia l'homunculus :
Sofia est le résultat du seul rituel jamais réussi par Alexandre : ce dernier souhaitait créer une femme magnifique qui l'aimerait de tout son cœur. Si Sofia aime en effet Alexandre de tout son cœur, sa pâleur extrême et son corps rachitique n'ont pas vraiment satisfait Alexandre. Elle possède le pouvoir de lire dans les esprits (sans même avoir à faire de jet de dés) et est donc tourmentée par le mépris qu'Alexandre lui porte.

A noter que j'en ai fait un personnage aux caractéristiques physiques vraiment très basses : je demandais un jet de résistance pour qu'elle ne tombe pas dans les pommes (en perdant la moitié de ses PVs) lors d'un voyage en calèche. Son pouvoir étant par contre extrêmement utile cela en fait un personnage très important dans le scénario.

D'ailleurs ce scénario, parlons-en !

Scénario : Une semaine de fête

Ce scénario se présente comme un anti-contes de fée. Les PJs seront -mais vous l'avez compris- les méchants de cette histoire. La décision du roi Pippin le troisième de marier sa fille Béatrice, et d'abandonner sa couronne à son époux sera l'occasion pour les PJs d'ourdir un plan diabolique pour ravir la couronne.

Le mariage

Pippin le troisième se faisant vieux, il commence à se lasser de l'exercice du pouvoir. N'ayant pas d'héritier masculin, il ne peut pas abandonner sa couronne avant d'avoir marié sa fille Béatrice. Cette dernière dont la beauté n'a d'égal que la gentillesse et -il faut bien le dire- que la naïveté, rêve depuis des années du prince charmant. Elle possède un peigne magique qui lui permet de faire pousser des cheveux aussi longs qu'elle le souhaite sur sa tête (le MJ est invité à d'écrire des coiffures extrêmement complexes-et ridicules- à chacune de ses apparitions).

La princesse ne saurait se contenter d'un homme du peuple, son époux devrait être un homme beau et noble, ses seuls prétendants envisageables sont donc les princes des royaumes voisins. Elle va donc demander à son

père d'organiser un tournoi entre ses prétendants :

-Lagolis : le prince elfique de la forêt enchanté

-Nobumara : le samouraï au cœur pur et à l'épée tranchante du royaume de Rokugan

-Krug : le barbare généreux du royaume du Nord

-Daniel le vaillant: héritier de l'empire de Pracia dont le cœur est vaillant et donc la niaiserie irait à merveille avec celle de la princesse.

Ce tournoi se déroulera dans l'enceinte du palais royal et permettra aux habitants de Gallowmere d'admirer de magnifiques duels entre les prétendants. La semaine du tournoi s'achèvera par le mariage entre le vainqueur et la princesse, elle sera l'occasion de festivités particulièrement somptueuses pendant la semaine.

La touche d'exotisme

L'élément exotique c'est bien sûr le groupe des PJs qui a toutes les raisons de se mêler à la fête. La fiche de Cunégonde indiquant clairement que son ambition est de mettre son fils sur le trône, si vos joueurs sont un minimum actifs leur sang ne devraient faire qu'un tour lorsque la nouvelle du mariage arrivera dans leur village (deux jours avant le début des festivités, personne n'aimant vraiment les habitants de Sleepy Hollow, tout le monde espère qu'ils ne viendront pas). Bref si vos joueurs sont un peu joueurs ils devraient chercher un

moyen de marier la princesse avec Alexandre. Le scénario se veut assez ouvert et vous demandera une bonne dose d'improvisation, discutons quand même des possibilités et des candidats.

Pour cela il faudra d'abord qu'ils réussissent à s'inscrire au tournoi.

1ère phase du plan : un ticket pour le tournoi

Je vois principalement deux moyens d'y parvenir : kidnapper l'un des prétendants qui doit être en route vers Gallowmere et faire passer Alexandre pour lui (on peut aussi envisager de le kidnapper une fois arrivé au palais mais il sera bien mieux protégé par les gardes), se faire passer pour un prince d'un lointain royaume et amener la princesse à reconsidérer la liste des participants au tournoi. Il est très probable que Cunégonde devra utiliser un rituel permettant de changer l'apparence d'Alexandre jusqu'à la fin du tournoi (vos joueurs ont peut-être une autre idée mais personnellement je n'en vois pas).

1ère méthode : kidnapper un prétendant et se faire passer pour lui

Si les PJs partent au début du scénario ils devraient parvenir à intercepter l'un des prétendants dans un petit village aux alentours du palais. Le convoi du prétendant devant s'arrêter dans une auberge/une tente/ un arbre pour une nuit. Krug arrive du Nord, Nobumara de

l'Est, Lagolis du sud et Daniel le vaillant de l'Ouest. Si les joueurs font des recherches sur les us et coutumes des pays voisins ils pourront apprendre plein de choses sur les faiblesses des prétendants (par exemple le code de l'honneur ridicule de Nobumara).

Krug est venu seul avec ses trois loups et a décidé de dormir dans une tente. C'est sans doute le moins bon choix que peuvent faire les PJs souhaitant kidnapper un prétendant. Même dans son sommeil les PJs auront bien du mal à s'en débarrasser et ses loups poseront bien des problèmes aux PJs (s'ils s'en débarrassent les gardes du palais seront suspicieux en voyant arriver Krug sans ses trois loups, s'ils les laissent en vie c'est surtout les loups qui seront suspicieux ce qui vous donnera l'occasion de bien stresser le joueur incarnant Alexandre). Pour faciliter le meurtre de Krug, les PJs pourraient essayer de mettre du somnifère dans la nourriture que les habitants du royaume ne manqueront pas d'aller offrir à Krug.

Nobumara dort lui à l'hôtel avec Yojimbo son garde du corps. Si les PJs tuent Nobumara et que Yojimbo s'en aperçoit il préférera se faire seppuku. Si les PJs se débarrassent de Nobumara sans que Yojimbo s'en aperçoive, il n'osera pas poser de question sur le comportement de Nobumara - même si les PJs se comportent de façon particulièrement suspecte

(l'honneur des samouraï interdisant de questionner l'autorité de son maître). On peut envisager plein de façon de se débarrasser de Nobumara, attention quand même Yojimbo goûte tous ses plats, par exemple en forçant Nobumara à briser un point ridicule de son code de l'honneur (exemple si les PJs énervent suffisamment Nobumara et qu'il perd patience et se met à insulter une femme (Sofia?) ou les habitants du royaume de Gallowmere, ce dernier ne pourra supporter l'infamie de son geste et plongera immédiatement son katana dans son cœur).

Lagolis est venu seul, mais il n'est jamais vraiment seul car les arbres sont ses amis. Il va d'ailleurs dormir au sommet de l'un d'eux avant d'arriver au palais. Il s'agit sans doute de l'option la plus facile pour les PJs : ils pourront par exemple le tuer en mettant feu à l'arbre.

Daniel le vaillant dort dans une auberge. Les habitants de l'empire de Pracia sont connus pour leur sommeil profond ce qui en font des cibles faciles la nuit. La difficulté d'un assassinat repose sur la présence de Gabriel son mentor qui l'a élevé et qui l'aime comme son fils. Celui-ci donnerait sa vie pour défendre celle de Gabriel et est réputé pour sa prononciation incompréhensible. En fait le seul qui comprenne ses borborygmes est Daniel le vaillant (notons qu'avec son pouvoir de lecture des

pensées Sofia est capable de le comprendre).

2ème méthode : se faire passer pour le prince d'un pays lointain

Une méthode à la fois moins dangereuse et plus complexe à mettre en œuvre, surtout vu le temps restant avant le tournoi. Les PJs peuvent utiliser un sort de beauté sur Alexandre et le faire passer pour le prince d'un royaume lointain (je laisse à vos joueurs le soin d'inventer un royaume crédible donc hautement caricatural, Fééria le royaume des fées qui vivent dans les nuages? Atlantia le royaume des hommes poissons de la mère du Sud ?).

Il faudra ensuite faire la cour à la princesse pour l'amener à reconsidérer les règles du tournoi. Elle pourra -par exemple- choisir d'éliminer un des 5 concurrents en organisant un concours de poésie. Laissez- alors les joueurs écrire et déclamer un poème suffisamment niais pour leur permettre de passer cette épreuve (vous pouvez tirer au sort le perdant parmi les 4 autres prétendants, contrairement à ce qu'on pourrait penser Krug n'est pas un plus mauvais poète que les autres, son chant « Amour et Neige » devrait même faire sensation).

2ème partie

C'est bien beau d'arriver jusqu'au tournoi et les PJs (enfin au moins Alexandre, il faudra trouver une bonne

excuse pour faire entre Cunégonde et Sofia) seront nourris et logés au palais. Chaque soir ils seront conviés à un banquet gigantesque, pourront séduire la princesse et défier verbalement leurs adversaires.

Si vous aimez improviser vous pouvez tirer au sort les duels organisés (pour gagner la main de la princesse il faut gagner deux duels, le système correspond à une demi-finale et à une finale). Si les PJs ne font rien vous pouvez aussi tirer au sort le gagnant des duels entre PNJs.

Bien sûr l'enjeu du scénario sera de faire triompher Alexandre face à ses adversaires. Cela ne sera pas chose facile étant donné sa non-maîtrise du combat à l'épée/à la hache/au gourdin/au kat...bon sa non maîtrise du combat tout court.

Détaillons donc les faiblesses que les PJs pourront découvrir sur les candidats :

-Nobumara : la faiblesse de Nobumara est bien entendue son sens de l'honneur. Il refusera d'attaquer l'adversaire de dos et un moyen -inélégant mais efficace- de le vaincre consiste à l'attaquer en restant de dos. Utiliser un rituel de prise de contrôle de ses pulsions pourrait l'amener à briser son code de l'honneur (en oubliant de saluer son adversaire au début du combat) et à se faire seppuku.

-Lagolis : tire sa force de la présence des esprits de la

nature. Le terrain du tournoi est encerclé par 4 arbres que son royaume à offert à sa majesté il y a plusieurs décennies. Ces arbres portent bonheur mais s'ils venaient à mourir Lagolis pourrait se sentir mal et perdre son duel même contre le plus mauvais des épéistes. Il faut noter que si Alexandre se fait passer pour un autre prétendant légitime, Lagolis viendra lui parler des aventures qu'ils ont vécu ensemble (« Aaaaah Krug, te rappelles tu de notre compétition lors de la bataille de Minas-Helm lorsque nous comptons le nombre de nos victimes ») et qu'il se montrera alors extrêmement prétentieux en rabaisant le PJ (« Aaaaah Daniel, t'appellerait t'ont encore « le vaillant » si je racontais comment tu t'es fais voler tout tes vêtements par des lutins lors du siège du château du seigneur ténébreux ? »). Il est en tout cas particulièrement insupportable.

-Krug : est atteint de la malédiction des barbares berserk. S'il se met en colère il devient fou, sa bouche se remplit de mousse et de bave et il se jette sur le premier être vivant à proximité s'acharnant sur son corps/puis son cadavre pendant une minute. Il est heureusement très calme, les barbares apprenant dès leur plus jeune âge à le rester même pendant les combats les plus violents. Mais peut-être qu'une critique sur la qualité des chansons d'amour barbare qu'il chante dès qu'il est près de la princesse pourrait le

déstabiliser. Espérons alors pour les PJs que Krug préfère se jeter sur un spectateur que sur eux (tuer un spectateur étant disqualifiant).

-Daniel : est un être extrêmement prétentieux qui recherche constamment les compliments des dames. Les éloges de la princesse font sa force, il lui fera la cour dès son arrivée au palais pour que celle-ci lui prête son mouchoir. Si -pour une raison ou pour une autre- la princesse lui refusait ses faveurs il serait alors extrêmement troublé. Un mot méchant de celle-ci et il aurait les yeux brouillés de larmes pendant son combat, de quoi permettre à n'importe qui de lui porter une estocade fatale.

Ceci étant dit, il ressemble tant à la princesse qu'il serait surprenant que cette dernière réponde défavorablement à ses avances.

Immédiatement après la fin du dernier combat aura lieu le mariage entre le vainqueur et la princesse. Vous pouvez décrire le feu d'artifices (et les cœurs qui explosent dans le ciel), les lâchés de colombes, le lancé de 2000 bouquets de fleurs à destination des filles (histoire que tout le monde puisse se marier après le mariage. Si les PJs ont réussi à marier la princesse à Alexandre il y a fort à parier que le peuple et la princesse se réveilleront avec la gueule de bois de la nuit de noce. Mais trop tard, le règne d'Alexandre Le Noir aura commencé.