

Retour à l'Auberge Piégée

Campagne de dix courts scénarios articulés autour de mages gaffeurs. Ce scénario-ci fait suite à l'Auberge Piégée mais peut être joué indépendamment.

Principe de l'aventure : Les aventuriers sont chargés d'enquêter sur l'auberge où ils se sont retrouvés piégés. Ils rencontreront le mage à l'origine de ce bazar magique, sur le point de réaliser une expérience potentiellement dangereuse et devront l'aider à ne pas reproduire la même erreur une fois encore...

Lancer l'aventure : À la sortie de l'auberge piégée, vos joueurs pourraient être intéressés par s'appropriier l'une des deux pièces laissées libres par l'effondrement des sortilèges. À moins qu'ils ne soient contactés par l'administration ayant plusieurs questions à leur poser sur le déroulement de leur mésaventure. Un coup d'œil furtif aux papiers du fonctionnaire en charge de leur dossier leur apprendra qu'il existe une troisième adresse au nom du même propriétaire, Teucer le Temporiste, et que la milice souhaite en apprendre davantage à propos de ce Teucer. Vous pouvez même les appâter en évoquant les recherches de ce mage de petite notoriété dont l'un de vos personnages a déjà lu un livre... Ou les charger par l'administration ou la milice de répondre aux nombreuses questions posées par cette affaire.

Le Pourquoi du Comment : Il y a environ soixante ans, un mage prometteur, Teucer de Nibelungue, a modifié et relié magiquement trois pièces situées à des adresses différentes (voir aussi L'Auberge Piégée). Il a légué à sa gouvernante dévouée, Rosalinde Berte, la majeure partie de la troisième adresse afin qu'elle puisse y vivre, se réservant la soupente de la maison pour sa propre utilisation. La soupente disparut dans une autre dimension où elle alla rejoindre les autres, laissant le reste de la maison sans deuxième étage apparent, contrairement au reste des maisons du quartier. Cependant la soupente resta reliée à la maison de Rosalinde par une trappe, sur laquelle figurait le même glyphe magique que celles de l'auberge piégée.

À cette époque, Teucer avait déjà écrit plusieurs livres sur les dimensions. Mais c'était un véritable touche à tout, très productif et souffrant un brin de solitude. Afin d'attirer chez lui des esprits capables de l'aider dans ses recherches, il transforma sa maison en auberge pour mages de passage et Rosalinde se vit priée de s'occuper de tout ce petit monde.

Deux des occupants de l'auberge à cette époque, Jonas Le Colérique, un élémentaliste et Ragagast l'Animiste, un invocateur, ne s'entendaient guère et passaient leur temps à se disputer. Ces deux personnages sont toujours vivants au moment où vos joueurs vont enquêter et pourraient constituer une piste.

Malgré toute cette agitation autour de lui, Teucer, se sentait toujours seul et se mit en tête de créer magiquement la fiancée parfaite : quelques gouttes de sang de vierge, des soies d'araignée et la moitié de l'âme de Teucer étaient nécessaires à la cérémonie. Ragagast l'Animiste lui fournit de la plus belle des soies : celle d'une araignée de phase.

La fiancée fut invoquée : très belle, elle correspondait physiquement à tous les souhaits de son amant dont elle partageait en outre une partie du savoir. Elle connut quelques années de bonheur avec son époux qui, pour elle, mit son travail entre parenthèses. Mais elle avait une peur panique de vieillir, et se mit à se nourrir de vierges pour tenter lutter contre les outrages du temps, reculant peu à peu la frontière qui la séparait de l'araignée de phase. La brave Rosalinde mit son maître devant l'évidence et Teucer emprisonna sa belle dans une cage au troisième étage de sa maison, scella magiquement la pièce pour que le Temps ne puisse y pénétrer, et se remit à étudier comme un fou les lois sur le Temps,

délaissant tout autre domaine de recherche et gagnant ainsi son titre de Temporiste.

À force de recherches, comme de nombreux mages, Teucer finit par être atteint de sénilité précoce. Rosalinde l'envoya à contrecœur dans un asile spécialisé. La maison de Teucer changea plusieurs fois de propriétaires avant de devenir le piège décrit dans le précédent scénario.

Il y a une quinzaine d'années, Rosalinde se décida à vendre sa maison pour payer les faits pour son ancien maître et mourut... Le nouvel acquéreur de sa maison (Jacob Shepard, un charretier) voulut rajouter un deuxième étage à sa maison pour se conformer aux autres maisons de son quartier. L'administration se demanda ce qu'il était advenu du formulaire de destruction de ce fameux second étage (formulaire qui n'a jamais existé puisque l'étage n'a jamais été détruit) mais donna l'autorisation. Les travaux connurent quelques complications évidentes quand on connaît le passé magique du bâtiment : ouvriers disparaissant inexplicablement, matériau tombant tout seul, etc. La trappe reliant la maison de Rosalinde avec le reste de l'auberge disparut, coincée entre un faux plafond et un parquet. Le nouvel étage servit de chambres d'enfant. Inutile de préciser que les deux garçons de Shepard eurent des terreurs nocturnes jusqu'à tard, prétendant qu'ils entendaient des bruits et des voix...

Lorsque les habitants de l'auberge furent libérés, les Shepard entendirent un bruit assourdissant en provenance du deuxième étage qui fut bientôt envahi par une épaisse fumée.

Et l'araignée de phase fiancée à Teucer retrouva aussi sa liberté : elle enleva plusieurs fillettes des environs pour préserver sa jeunesse et calmer sa faim grandissante. Sitôt les premières disparitions connues, Madame Shepard embarqua ses enfants pour aller trouver refuge chez sa mère. Quelques jours plus tard, la milice embarqua Jacob comme principal suspect de tous ces enlèvements. L'enquête progresse lentement et le nom de Teucer est remonté à la surface : la milice a donc rédigé une demande d'information auprès de l'administration...

Pendant ce temps, Teucer sucra des fraises à l'asile des mages gâteux dont vous trouverez une description en Annexe.

Distiller les informations : Le paragraphe précédent vous a présenté la situation dans son ensemble. À vous de voir quels éléments vous allez fournir à vos joueurs et par quels moyens ils vont les obtenir. En effet, il est important pour vous, que chacun de vos joueurs y trouve son compte.

À titre d'exemple, mon équipe comprenait un roublard, un nécromant, un beau parleur et un nain acariâtre. Le roublard a cambriolé l'administration. Le nécromant avait entendu parlé de Teucer, a pu rechercher ses livres et a relevé sa gouvernante pour lui poser des questions. Le roublard a volé les livres pour que le nécromant puisse les consulter tranquillement. Le beau parleur est allé rencontrer Jonas Le Colérique qui l'a chargé de remettre une lettre à Ragagast l'Animiste en échange de ses informations. La lettre était une lettre d'insulte, ce qui a fort déplu à Ragagast qui a invoqué toute une batterie de bêtes sauvages pour le plus grand plaisir du nain (nous recommandons le Kraken dans l'évier). Ce dernier, en véritable artisan de la pierre, a étudié le style architectural du quartier pour en apprendre plus sur la maison de Rosalinde. Le beau parleur a monté tout un bateau pour pénétrer dans l'asile...

Entrer dans la maison : C'est fatal, vos personnages étant par nature des aventuriers, ils vont finir par vouloir dégager la trappe et mettre les pieds dans la pièce cachée. Plusieurs options sur ce qu'ils pourraient y trouver : un grand grenier rempli de toiles d'araignées avec une grande cage éventrée, un nouveau passage vers le piège

magique (sacrément abîmé) et dont certaines pièces pourraient donner sur du vide ou d'autres dimensions voire la maison au temps où Teucer a commencé à vouloir créer sa fiancée puisque le mage avait modifié l'écoulement temporel dans sa maison. Ils y seraient accueillis comme des clients de l'auberge et pourraient être les témoins du passé voire influencer sur le cours des choses. Et pourquoi un mix de tout ça : selon le sens dont ils tournent les poignées des portes, vos personnages pourraient avoir une vision différente de ce qu'ils y trouvent derrière : une chambre à l'époque de Teucer ou un seuil donnant sur le vide, par exemple ... Évidemment, s'ils empêchent Teucer de devenir le Temporiste, vous allez devoir tenir compte des conséquences : pourront-ils revenir à leur époque notamment ?

ANNEXE : L'ASILE DES DIX GAGAS

Nous vous proposons la description d'un asile de mages gâteaux bien caricatural. Si vous avez besoin de davantage de détails nous vous conseillons la lecture de l'article « L'Asile Saint-Gilles » dans le numéro 105 du défunt magazine Casus Belli qui pourrait vous donner des idées supplémentaires comme le plan de l'asile, etc.

Nous partons de l'idée que l'exercice de la magie finit par épuiser les cerveaux des mages qui souffrent, tôt ou tard, de sénilité. Rencontrer des grands noms de la magie atteints de gâtisme peut être une expérience traumatisante pour un mage, et même lancer un joueur dans des recherches actives sur cette maladie.

Les joueurs reviendront souvent à l'asile et vont semer la pagaille dans une routine jusque là bien rodée.

Le directeur Ivanhoé Gared : Gared est un incroyable optimiste, plus porté sur les relations sociales que vraiment compétent. Son carnet d'adresses est assez extraordinaire, trouvant ici et là des subventions pour son établissement. Par contre, il a tendance à ne voir que le bon côté des choses, nier la réalité des problèmes quand ils se présentent à lui, être réellement naïf et dès qu'un souci prend de l'ampleur, être totalement désemparé puis réellement soulagé que quelqu'un prenne les choses en main à sa place...

Phrase fétiche : « Vous allez voir. Tout ira bien ! »

Le docteur Ombre Granfroid : Granfroid est un adepte des nouvelles technologies et cherche à tester le moindre procédé sur ses patients. Il ne recule devant rien et, lui même étant magicien, détourne le moindre sortilège à des fins thérapeutiques : élémentaires de foudre, création d'eau glacée, lobotomies sous sorts de soins, etc. Les meilleurs résultats qu'il ait obtenus, par suggestions hypnotiques, sont ceux qui laissent ses confrères les plus sceptiques. Il est à deux doigts de déclencher un scandale avec ses pratiques douteuses.

Phrase fétiche : « J'ai une nouvelle thérapie à vous proposer. »

Le docteur Riko Zoroï : Autrefois alchimiste de renom, Zoroï est lui aussi atteint de sénilité. Il a le plus grand mal à cacher son mal et distribue à ses patients des potions achetées clandestinement ou bien des infusions sans réelle efficacité. Il prescrit de plus en plus des remèdes doux pour éviter la bourde : siestes, exercices physiques

Phrase fétiche : « Allez ! Une petite tisane et au lit ! »

L'infirmier Rob Denard : Un vétéran des grandes guerres, il a lutté plusieurs fois contre des mages et il les déteste. Encore puissant physiquement, il venge petit à petit sa compagnie décimée en martyrisant les vieillards de l'asile.

Phrase fétiche : « C'est quoi cette chienlit ! Je vais vous en faire baver moi, foutus brouteurs de parchemins ! »

L'infirmier Paolo Gramancini : Un petit gars sympa, qui aide aux cuisines et essaye de traiter les vieux mages du mieux qu'il peut, même s'il a tendance à les infantiliser. Il se heurte souvent à Rob Denard et à son attitude qu'il trouve « immonde ». Parfois, cela dégénère en pugilat. Paolo, malgré son petit gabarit et son inexpérience arrive parfois à tenir tête à l'ancien militaire, et pour cause, il est boosté en douce par les vieux magiciens.

Phrase fétiche : « Alors on va bien Mr Teucer, on a fait un gros dodo, on va prendre son miam miam du matin ? »

Et l'araignée de phase dans tout ça : Cachée dans une autre dimension, elle espionne la maison, recherche de nouvelles proies dans le quartier et va finir par remarquer les agissements des joueurs et s'attacher à leurs mouvements. Nous vous rappelons que sa technique d'attaque préférée est justement de se cacher sur un autre plan et d'attaquer au moment opportun !

Si vous avez des améliorations ou du background à apporter, des remarques à faire, ... adressez vos mails à :

jall2_at_orange.fr (en remplaçant _at_ par @)

Ou alors venez lâcher des commentaires sur le site :

<http://www.ginungagap.fr/test>

Teucer le Sénile : Ratiné sur lui-même et ridé comme si on l'avait oublié dans son bain, Teucer le temporiste n'a plus toute sa tête. Il souffre d'un effet rémanent et ralentit une partie du temps quand il est posé dans une pièce. Plus on est mage, plus on est concerné. Avec lui dans la cantine, les autres vieillards mettent une éternité à finir leur Petit Filou. Comme si ça ne suffisait pas il souffre de Décalochronite. Ce qui a entre autre effet de le faire toujours répondre avec deux questions de retard.

Exemple de dialogue : « Bonjour Mr Teucer, nous sommes des aventuriers, est-ce qu'on pourrait vous poser des questions ?

-Où des vrais bouses d'olifant, hihi ! Y a quoi au menu ?

-Euh, des questions, vous comprenez ? Sur vos maisons ?

-Ah ben je prendrais fraise, allez, soyons fous !

-Bon, on ne va pas vous déranger plus longtemps, n'est ce pas...

-Des questions bien sûr les enfants mais des questions sur quoi ?

-Euh, il répond à quoi là ?

-Mais bien sûr que je vous comprends, je ne suis pas fou ... »

Ragagast l'animiste : Ses expériences avec les animaux lui ont chamboulé les sens. Il essaiera de caresser les Pjs dans le sens du poil, ou de les appâter jusqu'à sa chambre avec des miettes de pain. Parfois dans des éclairs de lucidité, il se rend compte qu'il est à l'asile, et rêve de s'enfuir vers ses forêts. Mais la sénilité reprend vite le dessus, et c'est souvent depuis le haut de l'armoire qu'il essaye de s'envoler par la fenêtre.

Phrases fétiches : « J'ai cassé mon bec ! » « Petit, petit, petit ... »

Pervers Pesper : Ce grand voyeur, euh, voyant, inventeur du mesmérisme, a perdu l'esprit à force d'en invoquer. Toujours attiré par les indiscrétions diverses, il est devenu salace avec l'âge et on le trouve toujours à fureter dans les tiroirs à caleçons. De plus quand il fait sa sieste, son ectoplasme se promène tout nu dans l'asile et fait hurler les pensionnaires.

Phrase fétiche : « Raaah Lovely ! »

Jonas le Colérique : Grand accidenté de la vie, cet élémentaliste s'est électrocuté en rechargeant son bâton de foudre alors qu'il prenait son bain. Depuis il n'a plus tous ses moyens, ni son sens de l'équilibre, il met deux heures pour prononcer dix mots, et il préfère écrire des lettres d'insultes, car que voulez vous, plus on vieillit, plus on s'aigrit...

Phrase fétiche : « Bé....Ci....Le ! »

Rendez-vous dans un prochain épisode avec Tasha l'incontinent, Leomund et sa cabane, le caniche de Mordenkäinen et le Golem de Flamby...