

The Warrior Prayer

*« Grand father, tell me a story !
Oh, all right, go and get your story book...
No, no, not one of those! A real story !
A REAL story ? »*

Synopsis

Le grand père d'un Haméen arrive en ville. C'est une personne très agréable mais également un conteur né. Las, avec l'influence du Citronnier, ses contes semblent prendre corps dans Beau-Hameau...

1. Carry on

Jo Cerruti arrive à Beau-Hameau, rendre visite à sa fille et sa famille. Rien de bien impressionnant jusque là, mais Jo possède un talent notoire, qui a toujours fait la joie des enfants et des petits enfants de Jo. C'est un véritable spectacle à entendre lorsqu'il raconte des histoires pour enfants.

Jo est une personne très agréable, aimable et joviale. Il lui trotte continuellement un millier de contes dans la tête, et il n'attend qu'une occasion de laisser les histoires l'emporter. Jo est connu dans sa famille pour cela. Plutôt trapu, portant des lunettes et une petite barbe grise cachant mal son sourire, Jo est censé faire parti d'une famille d'un gosse PNJ. Mais si cela vous enchante et moyennant quelque modifications mineures, Jo pourrait très bien être le Grand-père de l'un de vos joueurs.

Jo arrive en ville un vendredi soir. Après un bon repas et de joyeuses retrouvailles, il raconte une histoire aux enfants de Sonia Cerruti, sa fille.

Les enfants de Sonia se nomment Nicolas et Sabine. L'un à 12 ans, l'autre 10 ans.

Jo leur raconte l'histoire de l'ogre dans la forêt.

2. L'ogre de la Forêt.

L'histoire de l'ogre

L'ogre mangeait les enfants. Un jour l'un d'entre eux se plaignit d'énormes maux de ventre et toussait beaucoup. Étonné, l'ogre l'enferma dans une chambre pour que l'enfant guérisse, il ne tenait pas à être malade en mangeant n'importe quoi.

Le lendemain l'enfant fit semblant de tousser énormément. L'ogre s'étonna encore et le mit bien au chaud dans un lit. Quand il vit que l'enfant ne semblait pas aller mieux, il lui fit chauffer un bol de lait. L'enfant le but et en proposa à l'ogre. Celui-ci s'empoisonna avec le lait et mourut ainsi...

Dans l'histoire de Jo, l'ogre est un être mauvais et toujours affamé de petits enfants. Il vit dans une grande maison en plein cœur d'une énorme forêt. Il fait régulièrement de succulents repas de différents enfants qui, très téméraires, se perdent dans la forêt.

Non loin de la maison de Sonia, où Jo est en plein conte, se forme un nuage à l'étrange odeur de citron. Il reste dans la forêt, prend lentement la forme d'une petite maison. Au dessus de ce spectacle trône l'immense Citronnier de la discorde...

Le lendemain, à l'école de Beau-Hameau. Les joueurs entendent parler de grognements perçus dans la forêt. Mais, contrairement à l'habitude, ces grognements sont sourds, et certains disent même avoir aperçu une étrange maison en plein cœur de la forêt.

Si les joueurs s'y rendent, seuls ou en groupe (avec des Pnjs), ils pourront se rendre compte que cette maison (qui n'a probablement jamais été ici) semble abriter un monstre. En se renseignant, les joueurs pourront récolter diverses informations.

On parle notamment d'un conte de fée, dans lequel l'ogre s'empoisonnait avec du lait (voir l'encadré « Histoire de l'Ogre »). Si les joueurs se renseignent sur ce conte (par Nicolas, Sabine ou quelqu'un à qui un de ces deux là l'aurait raconté) il se rendront très certainement compte que l'ogre correspond exactement à celui du conte. S'ils veulent s'en débarrasser il n'existe pas 50 solutions. Il faut lui faire boire du lait.

Entrer chez l'Ogre n'est pas difficile, il ouvre grand sa porte aux petits enfants. Ils les invitent ensuite à dîner copieusement avant de les assommer et de les manger... En théorie. En pratique, les joueurs, si tel est leur destin, se réveilleront en sueur dans la forêt, devant la maison qui aura disparue... Le mystère ne pourra s'expliquer.

Si l'entreprise des joueurs marche, ils verront l'ogre et la maison « s'évaporer » en quelques minutes. Au final, rien ne semble avoir été construit à cet endroit.

A l'école, tout le monde est soulagé de la nouvelle de la disparition de l'ogre. Les joueurs sont longuement

interrogés sur ce qu'ils ont compris (ce qui vous permettra de le savoir également), et la journée se termine tout à fait normalement.

Chez Nicolas et Sabine, après manger, Jo raconte l'histoire du vieux qui volait les chats.

Brothers of Metal

Il serait sympa que Nicolas ou Sabine (ou les deux) fassent parti du groupe des joueurs. Ils pourront en effet confirmer les ressemblances avec le conte de leur grand-père fraîchement débarqué, et aiguiller ainsi les joueurs sur cette piste.

On peut en fait imaginer que Sabine fasse parti du groupe des joueurs, et que Nicolas fasse partis d'un groupe de Belvéens, de grès ou de force, qui essaient de comprendre ce qui se passe dans la forêt. Ils suivront ainsi les joueurs pendant toute la durée du scénario. Les joueurs pourraient même penser que leurs problèmes viennent de ce groupe de Belvéens.

3. Le vieil homme aux chats.

L'histoire du vieux qui volait les chats

Le vieux habitait en plein centre ville. Il n'aimait personne. Surtout pas les enfants et les animaux. Régulièrement les chats disparaissaient autour de sa maison. Un jour, Maxou, un gros chat très vieux disparu. Le jeune Mathieu, qui était son propriétaire âgé de 10 ans le chercha partout et finit par comprendre que le vieux avait emporté Maxou. Il envoya donc plusieurs souris chez le vieux. Celui-ci fit tant et bien que, débordé, il se rabattit sur plusieurs félins pour se débarrasser des ces maudits rongeurs. Mais les chats fuyaient le vieil homme, et, pendant très longtemps, le vieux eut à supporter la compagnie des rongeurs. Il ne toucha plus jamais à un poil de chat...

Le lendemain matin, au centre-ville (non loin de l'école), la maison du vieux est là. 2 chats ont disparus dans la nuit. Betterave raconte tout cela aux joueurs. Le chat de Carl est vraiment mort de peur. Il ne sait d'où vient ce vieux, ni ce qu'il fait avec les chats.

Encore une fois, Nicolas et Sabine devrait être auprès des joueurs, ils font rapidement le rapprochement avec les histoires de leur Grand-père et préviennent leurs amis. Devinez qui va devoir trouver des souris ?

En fait, cela ne sera pas si compliqué que ça, pour peu que les joueurs possèdent certaines Blagues adéquates. Gageons tout de même que discuter avec des souris, pour aider Betterave devrait être une scène très amusante.

Entrer dans le jardin de la maison ne pose pas trop de problème (si vous vous sentez d'humeur badine, rajoutez donc un chien féroce et méchant), mais lâcher les souris récalcitrantes et retenir Betterave tout en gardant un œil sur de potentiels Belvéens est une toute autre paire de manches.

Rapidement, le vieil homme sortira pour chercher des chats. Betterave fuira à ce moment là, ainsi que tous les félins aux alentours de la maison. Alors l'homme rentrera en râlant chez lui, et se dissipera ainsi que sa maison en quelques minutes.

Dawn of Battle

A un moment ou un autre, les Belvéens (s'ils sont intégrés au scénario) se mesureront à coup sûr aux joueurs. Le meilleur moment pour cela serait pendant le lâcher de souris dans le jardin du vieil homme.

Après la bagarre Nicolas se réfugiera avec les joueurs et sa sœur, ou les fuira selon ses motivations. Evidement on peut imaginer que la bagarre se passe plus tard, ou même qu'il y ait plusieurs bagarres entre les deux groupes.

Maintenant, aux joueurs d'interroger Nicolas et Sabine et d'en conclure ce qu'ils peuvent. Cela tombe mal, c'est l'heure pour Sabine et Nicolas de rentrer. Une fois chez eux, si les joueurs n'ont rien dit ni fait de notable pour arrêter Jo, celui-ci leur raconte l'histoire du maître du vent.



4. Le Maître du Vent.

«Fly away to the rainbow in the sky... »

L'histoire du maître du vent

Le maître du vent voyait le monde du ciel. Il était habitué à regarder les humains d'un œil indifférent. Puis un jour, il vit une femme nommée Eoilinda. Il en tomba éperdument amoureux et prit forme humaine pour la rencontrer. Mais Eoilinda ne succomba pas au charme du maître du vent. Celui-ci prit plusieurs apparences pour essayer de séduire la belle mais rien n'y fit. Il s'aperçut qu'Eoilinda appréciait plus que tout regarder les jolies couleurs du ciel des heures durant après la pluie. Lors, le maître du vent comprit qu'il n'aurait jamais l'amour d'Eoilinda, il prit l'apparence de l'arc-en-ciel. Ainsi, Eoilinda poserait à jamais le regard sur le maître du vent, a qui cela suffit amplement...

Evidemment, un conte comme celui-ci sera difficile à refaire pour les joueurs. Mais ils ont l'avantage de savoir ce qu'il faut faire et à qui se renseigner à présent. Le maître du vent se rabattra sur la plus jolie jeune fille que les joueurs puissent connaître (pensez au Truc Bien « Grande Sœur ».) Aux joueurs de penser à la jeune fille au plus vite, et d'essayer de faire pression sur celle-ci afin qu'elle ne cède pas au charme (ravageur) du maître du vent et qu'elle regarde stupidement le ciel. Comme les possibilités sont très nombreuses, je me bornerais à décrire ici les plus vraisemblables.

Le petit frère de la jeune fille est dans le groupe de joueurs :

Génial. C'est le plus facile pour les joueurs. Entre le « Je vais le dire à Maman ! » et le « Fais ça sinon je dit ceci à tout le monde », l'affaire devrait être réglée au plus vite.

La jeune fille est une parfaite inconnue :

Le plus dur. Déjà il faudra repérer dans Beau-Hameau une tête inconnue (le maître du vent), et le suivre. Ensuite il existe plusieurs moyens pour influencer la jeune fille. Lui taper sur les nerfs semble le plus probable, ainsi que lui demander gentiment, faire semblant d'en tomber amoureux, râler, etc. Si leurs stratagèmes sont réussis et que la jeune fille ne se laisse pas tenter (dur, dur quand même, voir plus bas), le maître du vent se dissipera en quelques minutes à la fin de la journée. La nuit tombera juste après un superbe arc-en-ciel.

L'apparence du maître du vent :

Celui-ci prend l'apparence qui sera le plus susceptible de plaire physiquement à la jeune fille. C'est le maître du vent qui conclura à l'apparence désirée selon les propos de la jeune fille, ses fréquentations et son style

d'habits, etc.

Il peut en changer trois fois dans la journée, suite à quoi il devrait, en théorie, prendre l'apparence de l'arc-en-ciel.

Suite à cette histoire, les joueurs devraient très probablement comprendre de quoi il retourne. Plusieurs solutions s'offrent alors à eux.

- Faire en sorte que Jo ne raconte plus d'histoire, en essayant de convaincre Nicolas et Sabine de ne plus écouter Jo.
- Se faire inviter chez Sabine et Nicolas le soir, mettre une pagaille monstrueuse et empêcher ainsi Jo de raconter ses contes.
- Essayer de nuire à Jo, pour qu'il parte au plus vite (de toute façons, il ne reste qu'une journée de plus).

S'ils n'ont rien fait de notable, Nicolas et Sabine se retrouve le soir devant Jo. Il leur raconte l'histoire du petit garçon qui aimait les voitures.

5. Le petit garçon et les voitures.

Le petit garçon et les voitures

Le petit garçon aimait beaucoup toutes les voitures et il en avait beaucoup en petit modèle. Des Porsches, des Ferraris, toutes plus belles les unes que les autres.

Un jour il partit en colonie de vacances. Il prit toutes ses voitures avec lui. Il connut beaucoup de péripéties et de déboires. Quand il rentra chez lui, la seule voiture qui n'était pas cabossée ou cassée et inutilisable était la vieille R5 verte.

Le petit garçon apprit ainsi que les choses les plus belles ne sont pas forcément celles qui durent le plus longtemps.

Ce conte ne sera normalement pas trop dur à refaire. Un nouvel arrivant se fait connaître à l'école. Il se nomme Olivier. C'est un grand amateur de voitures, il en a toujours avec lui.

Nicolas et Sabine le remarque immédiatement et en avisent les joueurs. Ceux-ci devront, logiquement, faire faire beaucoup de bêtises à Olivier pour qu'il casse au fur et à mesure la plupart de ses voitures. Comme à l'habitude, Olivier devrait se désintégrer et partir en fumée à l'instar des autres créations

involontaires de Jo.

Si il n'y a ici aucun moyen de procéder décrit, c'est tout simplement car ils sont beaucoup trop nombreux pour ce faire. Ce sera au Mj de déterminer si telle ou telle action pourra détruire (ou faire détruire) une des voitures...

Blood of my enemies

Imaginons maintenant qu'Olivier arrive en fait à l'école de... Bellevue !

Comment agiront les joueurs. Quels moyens auront-ils de casser les voitures et comment cela se terminera t'il ? Cela vaut certainement le détour, pour peu que vous soyez imaginatif...

6. Swords in the wind

A ce moment et quoi qu'il se soit passé, Jo s'en va et retourne chez lui. Si les contes ont été endigués tant mieux, sinon, les joueurs auront vraiment du pain sur la planche !

Quoi qu'il en soit vous avez bien évidemment la liberté de continuer plus loin ce petit scénario, si vous décidez que Jo ne part pas. On peut alors imaginer que ce qui pourra mettre fin à ses histoires serait une extinction de voix, ou un refus de la part de Nicolas et Sabine d'écouter leur grand-père.

Mais dans ce cas, il vous faudra bien choisir vos contes, de façons à ce qu'il ne soit JAMAIS impossible à vos joueurs d'en comprendre les tenants et les aboutissants.



Texte : Groumpbillator

PNJs

Nicolas

Nicolas est un jeune garçon qui apprécie beaucoup les histoires de son grand-père. Mais c'est aussi un cancre notoire et il n'est pas impossible qu'il ait déjà fait parti de l'équipe des joueurs. Il est blond avec une grande casquette verte. Il est aussi assez gros sans être obèse. Il n'aime pas qu'on lui cherche des ennuis, ni à sa sœur.

CHE : 6 AST : 3 PEP : 4 GUE : 3 MAR : 6

Trucs Biens :

- C'est pas moi qui l'a fait
- Ventre plein

Trucs Pas Biens :

- Cousin (si ça vous arrange)
- P'tite soeur

Sales Coups :

Râler : 4 – Balancer des trucs : 6 – Mentir éffrontément : 7

Blagues Connues : Attaque de pigeons

Sabine

Sabine est une vraie tempête. Rien ne l'arrête, ni sa mère, ni son frère. Rien. Elle est toujours fourrée à faire les quatre cents coups, gageons que vos joueurs la connaissent déjà...

CHE : 3 AST : 9 PEP : 2 GUE : 5 MAR : 6

Trucs Biens :

- Dieu du D20
- Frites citriques

Trucs Pas Biens :

- Voyou
- Habillée par Maman

Sales Coups :

Se plaindre : 3 – Taper avec un tuyau en cuivre : 7 – Paraître mimi tout plein : 7 – Faire sa belle 8

Blagues Connues : Attaque de bouffe