

Tant de mets, tant de larmes...

par Khelren

2ème
11ème prix
du
concours

Ce scénario, écrit pour tout jdr plus ou moins médiéval-fantastique (Pendragon, Dark Ages : Monde des Ténèbres, voire D&D) est inspiré par certains contes pour enfant qui traitent du cannibalisme et par Le portrait de Dorian Gray.

Il s'agit d'une trame relativement simple, plutôt d'un cadre dans lequel il sera possible de piocher l'idée principale et de l'adapter à sa campagne.

Je n'ai pas nommé les personnages. Tout dépend du jeu, de la région, ... J'ai préféré laisser seulement leur fonction. On trouve donc : La Dame, Le Duc, Le Peintre, Le Prince, Le Cuisinier, Les Religieux, et Le Dignitaire.

Le tableau

Prenons un duché dont le Duc aime tendrement sa jeune femme, fort belle, au point de vouloir qu'un tableau soit peint en l'honneur de cette beauté. Son choix se porte sur un Peintre, considéré comme le plus doué des alentours. Ce qu'il ne sait pas c'est que ce Peintre a passé un pacte avec un démon pour obtenir ce talent et que son art corrompt désormais tout ce qu'il peint.

Le Peintre exécute donc la commande. Aujourd'hui, le tableau trône dans la salle de réception, immense et superbe. Représentant la Dame durant un banquet, entourée de convives (chacun étant un archétype afin de montrer que chacun est le bienvenu à sa table : un mendiant, un seigneur, un paysan, un chevalier, un ménestrel, un chien aux pieds de sa maî-

tesse, ...), festoyant gaiement, car elle est connue pour sa beauté, certes, mais également pour sa générosité.

Quelques temps plus tard, poussée par une pulsion incontrôlable, la Dame dévore son mari, son enfant, le Prince, alors âgé d'une douzaine d'années, s'enfuit, voyant avec ses yeux d'enfant sa mère comme un monstre. Mais la Dame se rend compte que le repas qu'elle fait sur le corps de son mari n'est pas ce qu'elle recherche : elle veut une chair plus agréable, une chair d'enfant.

Depuis, chaque mois, un enfant sert de repas à la Dame. Cela fait maintenant une trentaine d'années que le Duc est mort et la Dame est toujours aussi belle et jeune.

Introduction

Sauf raison plus personnalisée selon les PJ dans votre campagne, on peut imaginer qu'ils sont invités à la table de la Dame, soit qu'ils passent dans la région et qu'ils se voient offrir l'hospitalité, soit que la Dame peut leur fournir quelque aide dans une quête quelconque. Il suffit que les PJ demeurent pour la nuit, devant repartir le lendemain.

L'arrivée

La Dame des Lieux dispose d'un petit manoir au sein d'une enceinte, quelques paysans viennent y faire cuire leur pain, un monastère (abritant un ordre religieux quelconque mais plutôt typé « good guys ») y est pratiquement accolé.

L'arrivée des PJ devrait tout d'abord être saluée par des gens soucieux d'apprendre des nouvelles du dehors. Ces gens ont l'air pauvre, il n'y a presque pas d'enfants qui courent dans les rues, et de manière générale ils ont l'air abattus et résignés.

Les PJ se voient ensuite offrir une chambrée, la possibilité de se laver le visage et les mains, éventuellement la visite de quelque personne ; et enfin, le repas.

Le repas

Ce sera un repas relativement fastueux de fruits et de viandes, la Dame désirant faire honneur à sa réputation : de plus, elle est d'une intelligence rare et d'agréable compagnie. Toutefois, le PJ le plus intuitif ressent un malaise difficilement descriptible.

Durant la nuit, les PJ rêvent de cannibalisme et qu'ils font un grand

repas où ils dévorent des enfants, des bouts de chair crue et saignante. Ils se retrouvent dans la salle de réception : le tableau est peint avec du sang, les convives étant remplacés par des monstres, des vampires, des ogres et les plats sont en fait des membres humains.

Le lendemain, les enfants fuient les PJ, les gens et les animaux ont peur d'eux (y compris leurs chevaux). Tout effet désagréable pour leur faire sentir la malédiction qui pèse sur eux est possible (perte de sorts divins, impossibilité de pénétrer dans des lieux saints, ...)

Les PJ pourraient vouloir avoir une confirmation de leur crainte et cela est possible : le Cuisinier de la Dame est un homme détestable, chasseur dans l'âme, sadique ; il sera possible de le suivre pour le voir capturer un enfant. Les repas qu'il prépare sont ignobles, ils découpent simplement en bouts les enfants qu'il emprisonne et gave afin qu'ils soient bien gras (quelques enfants sont d'ailleurs actuellement emprisonnés). Par la magie du tableau, lorsque le repas est servi, celui-ci devient un repas fastueux, riche et varié. Ceci n'est qu'une illusion...

Complication

Il est temps d'introduire un dilemme sinon ce serait trop simple : les PJ tueraient la Dame et l'histoire serait finie. Du reste, les Religieux sont au courant et auraient pu la tuer également. Mais ils ne sont pas intervenus, pourquoi ?

En vérité, ils sont intervenus et allaient allumer le bûcher de la Dame lorsque leur plus haut Dignitaire ordonna de cesser : la Dame n'était nullement responsable de son état et il avait pu parler avec le démon, auteur du pacte avec le Peintre. Celui-ci lui avait révélé que la succession serait pire, car à la fin du règne de la Dame, suivraient mille fléaux, mort et ruine sur le duché. Le Dignitaire n'y crut pas car cela était parole de démon.

Mais lors du bûcher, jamais on ne put allumer la flamme et une vision habituelle ce moine (le pays en ruine, ravagé par la peste et la guerre). Il promit donc que jamais l'ordre ne devrait faire de mal à la Dame ou provoquer sa chute. Les Religieux sont donc partagés entre ce devoir et le bien ; et d'ailleurs l'actuel Dignitaire hait au plus haut point la Dame mais il honorera la promesse. Néanmoins il aimerait trouver un moyen de lever la malédiction pour mettre un terme à ces sacrifices.

Fins possibles

Les PJ tuent la Dame

Bien qu'elle dispose d'une force inhabituelle ou de tout pouvoir typé vampire souhaité (selon le jdr), il est possible de la tuer. Les Religieux viendront combattre à ses côtés.

Il ne reste plus qu'à espérer que la prophétie ne se réalise pas...

Son seul héritier est le Prince, âgé d'une quarantaine d'années, cruel par excellence, avide du pouvoir, que les PJ auront eu l'occasion de croiser, avant ou après le repas, probablement en train de maltraiter quelques pauvres gens. Le Prince sait très bien ce qui se passe et il pourrait même pousser les PJ à œuvrer contre sa mère qu'il déteste. Pour lui, elle a tué son père et est une sorte de vampire : cela fait plusieurs années qu'elle règne, sans vieillir, en se nourrissant du sang des enfants du duché. Elle a envoûté les Religieux qui lui apportent leur aide. Et les gens sont trop effrayés pour agir contre elle.

Dans cette fin, il héritera donc du duché et commencera un règne de tyran, rétablissant la servitude, augmentant les impôts, instaurant la torture et les punitions exemplaires comme le pilori...

Mais au sens de la prophétie, il peut très bien ne pas être celui par qui arrivera tous les fléaux...

Les PJ retrouvent le Peintre

C'est peut-être la meilleure possibilité. Le Peintre ne vit pas trop loin : il est vieux au point d'avoir perdu la tête. Il mentionnera de façon incohérente ce qui s'est passé autrefois, son pacte et le fait qu'il a appris ce que son art provoquait. Il est resté dans la région, comme pour se punir, et n'a plus jamais osé peindre.

Pas exactement... Il a rompu le pacte, provoquant sa déchéance et la fin de son talent, sa pauvreté et la fin des beaux jours. Mais il a peint un dernier tableau : la scène du banquet avec la Dame. Étrangement, ce tableau est même meilleur que celui qu'il a fait durant le pacte.

La Dame y est représentée avec une émotion incroyable, son regard est à la fois triste, ému et reconnaissant. Elle est entourée du Duc et du Prince, heureux d'être l'un à côté de l'autre, et par des voyageurs qui pourraient ressembler aux PJ (oui mais les clichés, c'est toujours sympa, surtout en fin de scénario).

Le MJ, s'il est gentil, pourrait notamment décider que cela lève la malédiction...

Rappel : ce 11^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Cuchulain (en sa qualité de gagnant du 10^{ème} concours) :

- thème : l'ultime épreuve ;
- élément : repas exotique.