

# Vingt ans après

par Finn

*Ce scénario pour Te Deum, ne fait pas référence au système de jeu, ni à ses spécificités. Il peut donc se passer à peu près n'importe quand pendant la période couverte par le jeu, mais il est proposé de le jouer en 1563 après la signature de l'édit d'Amboise.*

## François Ier allié des Turcs

François Ier a conclu une alliance avec Soliman II pour mener une attaque conjointe sur l'Italie. Le 14 octobre 1543, Barberousse pénètre dans le port de Toulon avec sa flotte. Le corsaire a été invité à hiverner dans le port français. Une partie de la population a été déplacée, la Cathédrale est même transformée en Mosquée. 30 000 hommes occupent ainsi la ville pendant l'hiver. Finalement le projet n'aboutira pas, et François Ier est contraint de payer Barberousse pour son départ.

Pendant cette période une charmante jeune fille Agnès Laceuil, fille d'un honnête commerçant de la ville, a disparu en plein jour. La famille et son prétendant ont mené des recherches, mais sans succès. Les soupçons se sont évidemment portés sur les corsaires, mais comment la retrouver parmi 200 galères, si encore elle n'est pas déjà morte gisant au fond du port.

Agnès avait quitté le domicile familial pour retrouver son bien aimé, et elle a eu le malheur de croiser un des capitaines Corsaire de la flotte, ce dernier l'a fait saisir par ces hommes, et promptement amener dans sa galère. Il n'y a malheureusement pas eu de Toulonnais témoin de la scène, à cause du déplacement de population. Le capitaine qui n'avait jeté son dévo-

lu sur elle que pour un amusement passager, a finalement décidé de la garder. C'est ainsi que la pauvre après quelques péripéties maritimes s'est retrouvée à Alger.

Louis, le prétendant, n'as pas abandonné la partie, il s'est engagé sous les ordres du Génois Andréa Doria, dans l'espoir de retrouver la trace de son amour perdu. Au bout de 15 ans à parcourir la mer vainement, il fut contraint de se retirer, après avoir contracté un étrange mal. Les médecins sont impuissants, et il perd chroniquement toutes forces. Il s'est installé dans une retraite « paisible » à Toulon.

## Aujourd'hui, 1563

Le capitaine est mort, et Agnès jouit d'une certaine liberté dans sa maison. Quelques mois avant la date du scénario, elle s'est rendu compte de la présence d'un prisonnier français autorisé à faire quelques exercices dans la cour voisine. Il s'agit d'un gentilhomme, François de Tailhac. Il doit être libéré contre rançon. Du haut d'une persienne, elle a entamé une conversation avec lui. Ce dernier a promis de rejoindre sa famille ou Louis, dès son retour en France. Ce qu'il n'a pas manqué de faire, c'est ainsi que Louis a enfin retrouvé la trace de sa bien aimée.

Un des joueurs est en famille avec Louis, ce dernier fait appel à lui pour le soutenir dans l'ultime épreuve que le destin lui envoie avant de pouvoir

retrouver enfin l'amour de sa vie. Il a peur que ces forces ne le trahissent, et souhaite l'appui de la jeunesse.

Si le joueur en question connaît quelques jeunes hommes courageux, il y a de l'argent à se faire, car l'expédition ne sera pas sans risque. Selon le statut de la famille du joueur avec lequel il est apparenté, il aura plus ou moins d'argent. Même s'il est issu d'une famille relativement modeste, son trésor de guerre est suffisant pour financer l'expédition, et récompenser généreusement les renforts que son neveu (ou autre) apporteras.

## François de Tailhac

Le gentilhomme, est encore en ville, où il a quelques amis. François est un homme affable, qui parlera avec émotions de la douce prisonnière qui illuminait ses promenades. Il peut donner des détails concernant la topographie des lieux, et esquisser un plan d'accès, permettant de trouver la dame. Par contre, il ne connaît pas l'intérieur de la maison où elle est retenue.

Si on le lui demande, il expliquera comment ces amis et sa famille ont organisé le paiement de sa rançon. Il a fait envoyer une lettre d'Alger. Ensuite ses proches sont passés par des commerçants italiens, eux même en contact avec des commer-

çants turcs. Ainsi a pu s'effectuer la transaction.

## Le plan d'action

Une fois une équipe recrutée par Louis ou les PJ, il convient de discuter d'un plan d'action. Louis connaît bien la méditerranée pour l'avoir écumée pendant 15 ans. Et il s'était plusieurs fois posé la question concernant Alger, fief des Barbaresques. Voilà quel est le fruit de ses réflexions. Dans tous les cas, il va falloir rallier Tunis via Gênes. Pour cette première partie du voyage, il sait où obtenir facilement des sauf conduits. Ensuite, il voit deux possibilités : la voie navale et la voie terrestre.

### La voie navale

Il faut embarquer sur un bateau de commerce mahométans.

Avantages :

- le voyage sera assez rapide.

Inconvénients :

- les autorités portuaires sont en général vigilantes, et sans sauf conduit on prends le risque de se faire arrêter comme espion ;
- il faudra servir une histoire crédible au capitaine ;
- en cas de retour précipité, les navires sont bloqués dans le port, et le capitaine ne voudra sans doute pas lever l'ancre facilement.

### La voie terrestre :

Il s'agit de rejoindre une caravane.

Avantages :

- les gardes des portes sont sûrement moins tatillons que les autorités portuaires ;
- monter sa propre Caravane, paraît faisable.

Inconvénients :

- le voyage est plus long ;
- quitter la ville en urgence reste problématique.

Louis est ouvert à toutes les suggestions, je gage que les joueurs sauront trouver des solutions. Comme se faire passer pour des esclaves pour ceux dont le type est le plus européen et les autres pour les marchands. Ou encore se faire fabriquer un faux sauf conduit...

## Le départ

Louis organise le voyage vers Tunis via Gênes. Le trajet entre Toulon et Gênes se passe sans encombre. A Gênes, Louis contacte de vieux compagnons qui travaillent pour les autorités portuaires, et obtient des sauf conduits. C'est l'occasion pour les joueurs de découvrir la ville.

Louis a trouvé un navire de commerce, mais ce dernier ne partira pas avant une petite semaine. Les plus attentifs se rendront compte qu'il montre quelques signes de faiblesse.

Après quelques jours de mer, une voile hostile va prendre en chasse le navire de commerce. Malgré les efforts redoublés des marins pour échapper aux corsaires, l'abordage va commencer. Le corsaire a déjà fait plusieurs prises, il a perdu des hommes dans les combats et surtout dans les équipages de prises. Une résistance sérieuse devrait suffire à décourager les assaillants. C'est l'occasion pour eux de faire tâter de leurs lames aux infidèles. Dans le cas où les joueurs ne se montrent pas suffisamment pugnaces pour faire pencher la balance, ils se retrouvent capturés (Cf le paragraphe *Capture*).

## Tunis

La ville a été prise par les Espagnols en 1535. C'est une cité cosmopolite, comme la plupart des villes portuaires, à ceci près que la présence espagnole (temporaire) en fait un lieu privilégié pour les échanges entre orient et occident.

Une fois leurs quartiers établis. Il va falloir mettre en œuvre le plan d'action retenue. Et recruter qui de droit. Par contre l'état de Louis continue à

sérieusement s'aggraver. Malgré qu'il soit confiant dans son rétablissement, il se fait prescrire des fortifiants par un médecin juif. Tout en encourageant les joueurs à continuer les préparatifs. D'ailleurs il serait judicieux de leur part d'engager un interprète, Louis étant le seul à parler un tout petit peu arabe.

Trouver un navire ou une caravane ne devrait pas être trop dur, mais peu prendre un peu de temps. Le tout est pour les joueurs d'avoir du flair. Il ne faudrait qu'ils se retrouvent entre les mains d'un individu sans scrupules. En effet une simple dénonciation même fautive pourrait leur causer grand tort à Alger. Monter sa propre caravane, est plus facile, mais un peu plus coûteux.

Une fois que tout est prêt, Louis ne va pas mieux, tous ses espoirs reposent désormais sur son parent. Si Dieu le veut, il voudrait pouvoir revoir au moins une fois sa bien aimée. Louis va finalement se remettre de cette crise, mais après le départ des joueurs.

## Alger

A l'avantage des joueurs, des barbaresques de type européens sont présents en ville (la plupart recrutés de force, ou attirés par le gain). Cela va permettre des déplacements sans attirer l'attention outre mesure, du moment qu'ils ont pris la peine de faire un peu couleur locale.

Si vous souhaitez leurs rajouter quelques sueurs froides, le navire corsaire qui les a attaqués est rentré au port, peut être que des marins reconnaîtront les joueurs ! Course pour suite dans les rues assurées.

Leur séjour dans la ville des Barbaresques, sera pour eux l'occasion de goûter à toutes sortes de mets exotiques, ouvrant pour eux de nouvelles perspectives culinaires.

## La Maison d'Agnès

Le repérage des lieux ne pose pas trop de problème, avec le plan du gentilhomme. En questionnant esclaves

chrétiens, les PJ pourront déterminer avec précision la demeure où vit Agnès.

La maison est cossue, elle domine légèrement le port. Elle comporte 3 étages une vingtaine de pièces, avec un jardin derrière. Le jardin est entouré d'un mur de 3 mètres de haut. La porte d'accès est en chêne. Il y a une dizaine de serviteurs, dont deux gardes qui sont d'ancien corsaire aux services de feu le capitaine. Aujourd'hui ce sont ces fils qui vivent ici, mais ils sont actuellement en mer.

Laissé aux joueurs le soin de préparer leur coup de main, tout en faisant peser sur eux la menace d'une arrestation. La partie la plus compliquée va être de quitter la ville. Soit sur le moment, sans doute au terme d'une course poursuite dans la ville. Ou en temporisant le départ en se repliant sur une planque. N'hésitez pas à rendre ce dernier épisode haut en couleur, quitte à favoriser un peu le plan d'évasion par de la chance.

## Capturé

Aïe ! le coup dur, espérons que dans leur malheur ils sont au moins des barbaresques. Là soit ils arrivent à prouver qu'ils sont solvables, et peuvent obtenir leur liberté contre rançon. Soit ils sont vendus comme esclaves. La bonne fortune est de leur côté ; ils ne vont pas se retrouver comme dans *La folie des grandeurs* à faire tourner une roue pour arroser un unique palmier. Mais au service d'un riche marchand de la ville d'Alger. Une ou deux semaines de bon comportement devrait permettre d'endormir la méfiance du chef des esclaves ou de gagner les bonnes grâces d'un maître nonchalant, qui vit du rachat des prises. Une liberté de mouvement un peu plus importante pourras permettre de soit s'évader ou encore de repérer la maison d'Agnès et faire d'une pierre deux coups.

## Epilogue

Si les joueurs ont réussi, Louis et Agnès vont pouvoir vivre heureux... Au détail près que Louis reste gravement malade, qu'Agnès s'est trouvée forcée de se convertir, 20 ans à vivre selon des coutumes différentes. Cela a quelque peu changé la naïve jeune fille. La cerise sur le gâteau : elle a eu trois fils, qui ont suivi la carrière de leur père, elle n'a vécu avec eux que pendant leur petite enfance. Même si ces derniers ne lui portaient que peu d'attentions, souffriront-ils de savoir leur mère aux mains d'infidèle...

P.S. la religion de Louis et de François de Taihlac sont laissés à la discrétion du MJ.

\* \* \* \* \*

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

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