

S.O.S.

par Khelren

Tomber par hasard sur un navire récemment échoué, voilà une bonne aubaine pour des marins pleins d'appétit. Mais quand le dit navire se met à naviguer tout seul, qui sait vers quelles aventures il va porter les personnages ?

2^{ème} prix du 15^{ème} concours

Introduction

Le scénario commence alors que les PJ voguant sur les flots bleus, à bord du sémillant *Sifflebise* aperçoivent à quelques encablures un navire échoué sur des récifs. Son aspect ne permet que de supposer qu'il se trouve ici depuis peu, probablement de la nuit précédente.

Ce qui veut dire, pour l'esprit un peu éveillé des plus vénaux à bord du *Sifflebise* que des trésors ou même simplement une cambuse bien remplie peuvent être pillés. N'était-ce pas d'ailleurs, à travers un trou de la coque, une lueur dorée toute annonciatrice de richesses laissées à la rapidité du plus avide ? Les plus chevaleresques, s'ils existent, penseront sans doute qu'il peut y avoir des rescapés à l'intérieur. D'ailleurs, n'était-ce pas le mouvement d'une robe d'une gente dame qu'ils ont vu rentrer dans la cabine du capitaine ?

Il est possible de s'approcher et même de monter à bord du navire échoué sans mettre en danger leur propre bateau. Si les PJ refusent, sentant bien là le début d'une aventure et qu'ils préfèrent l'éviter tels les pleutres soudards qu'ils sont, l'équipage n'aura pas, lui, cette appréhension. Un des hommes, le mousse Skell le Geignard, se rend sur le navire et, après être descendu dans les cales, hurle d'une

voix pleurnicharde au bout de quelques instants : il s'est coincé le pied entre des planches pourries et doit être délivré car il est en train selon lui de « se vider de son sang ». Le capitaine du navire n'aura alors que le choix d'envoyer les PJ le libérer, histoire de ne pas risquer la vie d'un autre de ses hommes (oui, il est capitaine parce qu'il sait tenir ce genre de raisonnement).

Commençons à imaginer les différentes possibilités pour piéger les PJ :

Les PJ décident unanimement d'explorer le navire.

Joie, allégresse et facilité scénaristique du MJ ! Cette hypothèse ne pose pas problème. Le vaisseau « fantôme » va alors se détacher des récifs et commencer à voguer vers une destination inconnue sans qu'il soit possible d'en modifier le cap. Le capitaine du vaisseau des PJ tente bien de poursuivre mais est distancé avec facilité.

Certains PJ décident d'explorer le navire tandis que d'autres restent à bord du Sifflebise.

Alors, mes amis, je crains que ceux restés à bord auront le droit de jouer un autre personnage : il suffira de sortir quelques pré-tirés PNJ qui se trouvent déjà à la destination du vaisseau fantôme.

Certains PJ restent sur le pont

Idéalement les PJ devraient, au moment où le navire commence à voguer

de lui-même, se trouver dans ses entrailles, afin qu'ils ne se rendent compte que petit à petit que le navire fantôme se déplace. Si certains sont sur le pont, il est probable qu'ils puissent sauter sur le *Sifflebise*. Autant ne pas leur laisser cette facilité et abuser des pouvoirs MJesques : le pont cède sous leur poids et ils se retrouvent dans les cales, non sans quelques dommages.

Tous les chemins mènent à Mort

Le navire fantôme arrive assez rapidement dans un port, à la nuit tombée, la lune, pleine pour sa première nuit, éclaire d'une lueur blafarde un panneau qui indique : « *Port-Samedi* ». Et en dessous, on peut lire « 5 âmes » mais le 5 a été rayé.

Et en effet, non seulement la ville n'est-elle pas des plus grandes mais en plus a-t-elle l'air abandonnée.

Seule une lumière et un peu de fumée proviennent de l'unique taverne du lieu. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les habitants du crû l'on nommée en raison d'un terme maritime qui ne manquera cependant pas de faire rire les plus incultes.

Bienvenue donc à...

La Marie-Salope

Dans cette taverne issue de tout bon cliché med-fan, le bas plafond dispute à la fumée des pipes pour donner un sentiment d'écrasement. Quelques marches permettent de descendre à un niveau plus bas que celui de la rue. Une dizaine de personnes est diversement atablée tandis qu'un groupe de trois s'est assis près d'un feu mourant, au bar, il y a cinq piliers bien décidés à se noyer au fond de leur chopine.

L'ambiance est morne. Mais tous se retournent vers les nouveaux venus, en y jetant un coup d'œil méfiant. Puis l'on retourne à ses jeux de dés, de cartes ou à sa boisson.

Mais à bien y regarder, les habitants ont l'air étrange. Quoi ? Difficile à dire tant il fait sombre. Des sales gueules, comme on dit, sans aucun doute : qui a perdu un œil, qui une jambe. Balafres et chicots se sont données rendez-vous.

Le patron, Ulf le Roux, bien qu'il ait une lueur bizarre dans le regard, sert à boire sans être plus causant que cela. Mais bientôt une bagarre éclate : l'un des joueurs a triché. On en vient aux armes et le tricheur se fait prestement couper la main. Il ne hurle même pas. Stupeur. C'est alors que certains détails parviennent à la sagacité des PJ. Cet homme-là est à moitié rongé par les vers ; un peu plus loin, c'est un squelette de perroquet qui niche sur l'épaule d'un homme à qui il manque la mâchoire ; celui-ci qui fume sa pipe laisse échapper de la fumée de sous son manteau comme si elle empruntait une autre sortie que la gorge ; et les hommes près du feu ont un teint pâle qui contraste admirablement avec le bleu de leurs lèvres de noyés.

Devant leur étonnement, le patron part dans un gros rire tonitruant.

« Bienvenue à Port-Samedi, mes nignons ! Le port des Morts où les autres Vivants qui y ont accosté n'ont pas eu la même chance que vous. Mais la Trêve des Morts est la Trêve des Morts, et ça, ça se respecte, n'est-ce pas, les gars ? »

La population du tripot semble loin de partager l'enthousiasme du tenancier.

La Trêve des Morts

La situation est simple. Tous les ans, à la même époque, et ce durant les trois nuits de pleine lune, une trêve des hostilités est prononcée pour permettre la nomination du gouverneur. Les Morts n'attaquent plus les Vivants, ce qui leur permet même, en théorie, de pouvoir se présenter s'ils le désirent. Il n'y a rien de magique là-dessous, un Mort pourrait techniquement s'en prendre à un Vivant mais les marins étant superstitieux par nature, même lorsqu'ils sont morts-vivants, personne ne songerait à contester cette tradition. Aussi tout le monde, y compris des vivants, peut se présenter comme gouverneur.

La Trêve est immédiatement rompue si un Vivant attaque, physiquement ou magiquement, un Mort. Néanmoins, le sort doit être véritablement offensif et l'attaque doit blesser le Mort. Une attaque ratée ou un sort incapacitant n'est pas considéré comme une rupture.

Quoiqu'il arrive, la Trêve se finit à l'élection du gouverneur qui est prononcée au douzième coup de minuit le troisième et dernier jour de la pleine lune. Tout Vivant non-gouverneur ou sous la protection du gouverneur ne bénéficiera plus à cet instant d'aucune protection.

Bien que cela ne soit pas dit à des nouveaux arrivants, le fait de trouver un protecteur suffisamment puissant peut suffire également comme assurance-vie.

De même, un personnage ayant prouvé qu'il était suffisamment puissant (par exemple, rien qu'en ayant combattu un groupe de Morts et en les ayant vaincus), sera laissé relativement en paix. C'est notamment le cas de certains des pré-tirés à Port-Samedi et c'est ce qui explique qu'ils soient encore en vie. Dans ce cas-là, tant qu'un individu isolé est confronté à quelques Morts seulement, il ne risque rien, les Morts tenant quand même à leur non-vie (mais il vaut mieux quand même ne pas leur tourner le dos). Par

contre, s'il rencontre un groupe plus important de Morts, il y a des risques pour qu'il soit attaqué.

On objectera alors que les Morts auraient pu pourchasser le personnage quand la Trêve n'avait pas lieu... Oui mais ce serait oublier que le port ne sert que d'escale pour quelques jours aux Morts. Ils ont autre chose à faire que de pourchasser un Vivant, avec la possibilité toujours présente qu'il tue quelques-uns d'entre eux au passage...

Néanmoins ce cas ne s'applique paradoxalement pas durant la Trêve. Si les PJ ont attaqué trop de Morts, même s'il n'y a pas véritablement de preuve ou de témoin qui pourraient attester que ce sont eux les coupables, les Morts se douteront qu'ils en sont responsables. Et pour eux, la Trêve étant sacrée, ils s'organiseront pour chasser les PJ.

Le fond de l'air effraie

Depuis plus de vingt ans, le bon gouverneur Jedebiah est à la tête de Port-Samedi mais récemment il semble en mauvaise « posture » pour remporter la victoire, selon l'expression des mauvaises langues de la taverne.

Certains avancent même que la favorite est du coup une certaine Jezebel. Quelques commentaires graveloux sont évidemment échangés à son sujet mais la demoiselle semble être de celle qui pourrait arracher la langue de ceux qui les profèrent, aussi le silence se fait-il rapidement quand elle choisit ce moment-là pour apparaître dans la taverne, en faisant claquer la porte.

Jezebel est une très belle femme (c'est une vampire, après tout) à l'air hautain, accompagnée de deux fidèles chiens fantômes. Habillée comme un homme, d'un tricorne, d'une veste longue, d'un habit « à la française » avec jabot, de souliers à boucle, de bas et culotte, portant enfin une perruque à catogan (style vestimentaire de 1750 environ), elle impose clairement par sa présence. Également le fait qu'elle

ait un mousquet avec elle, en plus de son magnifique sabre et d'une main gauche, ne doit pas être étranger à cela.

Elle vient évidemment se renseigner sur les nouveaux arrivants, ne voulant pas que des éléments perturbateurs viennent ruiner ses plans, et tentera donc de provoquer ouvertement les Vivants dans le but de les pousser à rompre la Trêve. Elle s'en prendra à la vanité des plus orgueilleux, au courage des plus valeureux et à l'honneur des plus chevaleresques.

Il faut simplement espérer que les PJ auront suffisamment de clairvoyance pour ne pas tomber dans le panneau. Elle crache à leur pied et s'en va en proférant des insultes.

« *Ne vous mêlez pas de l'élection, est-ceclair ?* » ajoute-t-elle d'un œil mauvais, avant de quitter l'établissement.

Si les PJ cherchent une protection, ce ne sera donc pas de ce côté-là qu'elle viendra...

Ils seront désormais discrètement suivis par un Halfelin, l'homme de main de Jezebel.

Le vieil undead et la mer

C'est dans le manoir du gouverneur, situé en haut d'un sentier battu par les vents, que l'on peut trouver Jebediah en train de se morfondre, allongé sur un lit couvert de poussière.

Jebediah est un squelette à la corpulence impressionnante. De son vivant, l'homme devait être une véritable force de la nature. Ses os sont épais, solides, râblés. Dans les orbites vides de son crâne, deux étincelles rougeoyantes. Une longue tignasse grisonnante et une bonne barbe de la même teinte qui tombe par endroit parviennent à rattraper à la décomposition plus qu'avancée du capitaine.

Après que son serviteur, une goule Orc traînant une tête désormais momifiée d'une jeune femme aux longs cheveux blonds, leur ait ouvert, et s'il sent qu'il peut renverser la situation désespérée dans laquelle il se trouve, il s'ouvrira assez rapidement aux PJ

sur le problème qu'il rencontre.

Cette « *petite catin de Jezebel* » lui avolé, grâce à l'un de ses « *maudits débardés* » la dernière jambe valide qu'il avait en sa possession. L'autre étant, comme le veut le cliché, une jambe de bois, qui, de toute façon, a été aussi volée par l'autre chien.

Or l'élection du gouverneur se décide par une seule chose : les applaudissements du public, après que chaque candidat ait effectué une danse endiablée.

Jebediah avait de tout an l'avantage car sa jambe de bois était « *magique* » et pouvait hypnotiser ceux qui regardaient la danse. Oui, déjà à cette époque les résultats des élections étaient truqués... C'est évidemment faux mais le mage gnome qui avait réussi à le convaincre de cela avait ainsi sauvé sa vie...

Désormais il est obligé de se traîner soit dans un fauteuil roulant des plus artisanaux, soit avec deux béquilles. Autant dire que jamais, au grand jamais, il ne pourra remporter l'élection. Il a quand même réussi à acheter les deux dernières jambes de bois de tout le port et ce, à prix d'or en plus, cette « *garce de Jezebel* » ayant autrement raflé toutes les autres réserves.

Quand on n'a pas de tête, il faut avoir des jambes...

Dès lors, les PJ devront tenter de retrouver les os de la jambe de Jebediah. Jezebel étant loin d'être stupide pourra se laisser suivre jusqu'à une fausse planque où une jambe attendra sagement les PJ. Ce ne sera évidemment pas la bonne.

[Je laisse à l'improvisation des MJ le soin d'imaginer des petits épisodes, cela va tellement dépendre de ce que feront les PJ...]

Si l'on considère que la nuit de l'arrivée des PJ est déjà bien entamée, cela ne laisse que le lendemain à combler en terme d'aventure, le surlendemain étant presque entièrement occupé par l'élection...

J'ajouterai cependant dans une version plus complète quelques aventures.

De manière générale, le but est que les PJ s'attachent un peu à ces Morts quand même.]

Le jour de l'élection, tous les vaisseaux fantômes arrivent au port. La population augmente sensiblement et devient encore plus bariolée. On y trouve désormais quelques créatures spectrales ou d'ombre, en sus des goules, squelettes et autres zombies.

Satundead night fever

Quelques heures avant minuit, les gens se rassemblent dans le théâtre (enfin, les restes d'un vieux théâtre délabré...) pour procéder à l'élection.

Chaque candidat tour à tour, doit donc procéder à une petite danse, la victoire étant remportée par celui qui reçoit le plus d'applaudissements (et imaginez cinq secondes le bruit que peuvent produire plusieurs centaines d'os qui s'entrechoquent, les bouts de chair qui n'attendaient que cet instant pour se séparer du reste du corps, ou la légère brise que font les créatures immatérielles à cet instant).

La prestation de Jezebel

Les PJ pourront à loisir venir tourmenter Jezebel lors de son petit spectacle. Il y a foison de sacs de sable et de cordes juste au-dessus de la scène. Jezebel aura tout de même prévu le coup et envoyer des hommes à elle pour venir ruiner de la même manière la prestation de Jebediah. On peut imaginer qu'il y aura de belles séances de combats acrobatiques, suspendus à des cordes, de sauts de passerelles en passerelles, et bien sûr, la fameuse descente de rideau ralentie par une dague. Il est également possible de déranger le musicien. Bref tout est possible pour venir ruiner la danse de la jeune femme (à part monter sur scène directement évidemment).

Jezebel exécute une danse à la perfection, à mi-chemin de la danse de ma-

rin et de la danse nobiliaire. Il est possible qu'en raison des dérangements occasionnés, elle ait eu quelques erreurs, quelques ratés mais fondamentalement, le public a été conquis.

On pourrait presque penser qu'avoir rajouté des scènes spectaculaires et de l'action, des gens qui tombent ou se battent, à au contraire pousser le public à applaudir encore plus...

L'éventuel tour des PJ

Il est tout à fait possible que les PJ décident de participer à l'élection. Disons simplement qu'outre les éventuels tentatives de sabotage des autres participants qu'ils auront à subir, ils ne recevront, après leur petite danse, qu'un accueil pour le moins froid et quelques raclements de gorges (et imaginez cinq secondes ce que peut donner le raclement de quelques centaines de gorges dont certaines sont à moitié percées et... bref vous avez compris). Toute réussite que soit la danse, ce sont des Vivants. Les Morts ont un énorme a priori.

Toutefois si un PJ dépité se lance dans une brillante diatribe, promettant des femmes, de l'or et du rhum, ou toute autre promesse électorale qu'il devra ensuite tenir (oui cette phrase sonne faux mais s'agissant de jdr, ce n'est pas exactement comme dans la réalité), il n'est pas impossible qu'il bénéficie d'un suffrage bénéfique. Auquel cas, on comparera les résultats sur le test de Représentation des différents protagonistes.

Si le PJ fait le meilleur score, pourquoi ne pas, après tout, leur offrir pendant une année, ce beau port ? Il y a là quantité de scénario qui peuvent être joués et Port-Samedi peut très bien servir de port d'attache aux PJ. Les protagonistes, leurs ennemis, sont déjà présents et diriger une population de morts-vivants doit sans aucun doute être une expérience... intéressante.

La prestation de Jebediah

Lorsque ce sera au tour du vieux squelette de monter sur scène il faudra le protéger autant que possible des attaques sournoises des hommes de Jezebel.

Jebediah tient donc tant bien que mal sur deux jambes de bois. Lorsque la musique résonne, pendant quelques instants il cherche son équilibre, menaçant de tomber. Puis il commence maladroitement une danse dans le même style que celle de Jezebel mais n'y parvient pas en raison de son handicap. Un immense silence se fait dans la salle et le squelette serre les dents, ses yeux s'emplissent de fureur.

Il se met alors à danser de façon complètement différente : ses jambes de bois viennent toquer sur le sol en rythme ou frotter le bois, le tout produisant un rythme qui ne peut pas laisser indifférent. Jebediah vient d'inventer les claquettes.

La foule exulte : le gouverneur semble être choisi.

Evil dead politician

« Le nouveau gouverneur de Port-Samedi est... »

– MOI ! »

Au moment où le résultat de l'élection semble certaine, un des murs du théâtre explose littéralement. Des golems y pénètrent, dirigés par une liche.

Lômes, magicien ayant très tôt découvert comment devenir une liche, désire prendre le contrôle de ce port dans lequel il vit depuis déjà plusieurs décennies. Il n'avait jamais osé auparavant perturber ainsi l'élection (se sachant incapable de remporter la victoire en dansant, c'est un mage après tout, certes mort, mais un mage quand même), et il voit en cet instant une occasion unique.

« Moi Lômes... »

– Silence ! Le Maître paaaaarle ! »

L'interruption semble déranger la liche, et ce d'autant plus qu'elle a été faite par ce qui ressemble à une petite créature difforme à la voix suraiguë

qui retourne ensuite immédiatement se cacher dans l'ombre de son maître. Il s'agit d'une petite peste de méphite. *« Moi, Lômes le Sombre me déclare gouverneur et maître de Port-Samedi. Pour toute réclamation, veuillez vous adresser à mes mignons ici présents. »*

Il désigne évidemment les golems, dont l'un d'eux semble diriger les autres, dans un grand sourire carnassier. Sa peau semble prête à craquer sur son visage éclatant de présomption.

Il suffit d'une étincelle pour que s'en suive un combat chaotique où tout le monde frappera un peu sur tout le monde. On peut légitimement imaginer que si ce ne sont pas les PJ qui hurlent *« Plutôt mourir ! »*, ce sera soit Jebediah ou Jezebel (dans ce cas, elle combattra aux côtés des PJ). Tant que les PJ ne frappe pas sur un Mort (ce qui inclue la Liche), la Trêve n'est pas rompue. Autant dire qu'ils ont intérêt à frapper sur les golems.

Si Jebediah vise de ses pistolets (il en a 6 en tout) la liche, Jezebel (dans le cas où elle ne combat pas à leurs côtés) peut très bien décider de viser de son mousquet un des PJ si jamais ceux-ci lui ont porté une attaque (ce qui est probable : une attaque avec un sac de sable lorsqu'elle était sur la scène doit être considérée comme une attaque) et particulièrement s'il y a eu affrontement verbal ou insulte auparavant entre elle et un des PJ qu'elle aurait pu prendre en grippe.

La liche vise de ses sorts un peu tout le monde, privilégiant surtout ceux qui s'approchent d'elle. Elle a surtout prévu des sorts anti-Mort donc il est tout à fait possible qu'elle ne s'intéresse pas trop aux PJ.

Quant au méphite, il tente tous les tours les plus pendables, s'attaquant aux faibles déjà blessés dans un grand élan de lâcheté. Engagé en duel, il tentera d'intimider son adversaire en lui révélant qui il est vraiment :

« Pauvre et pathétique mortel, ne sais-tu point qui je suis ? Prosterns-toi avant que ma puissante magie ne t'emporte comme le vent se charge d'une vulgaire

feuille morte ! Car je suis Zerankultenzo-rashmegakwizarax, Prince des Supplices, Engance des Cauchemars, Maître des Dieux Innomés et des Questions Sans Réponse, Champion de la Mort Rouge, Grand Maître des Cercles Infernaux Élémentaires, Fléau des Quatre Cents Démon Cornus d'Akan'Tir'Naggaroth, et Puissant Détenteur du Feu de Glace ! »

Le golem qui semble diriger les autres s'attaque en priorité aux créatures qui sont maléfique puis mort-vivant. Il combat avec une épée, contrairement aux autres golems qui combattent à mains nues. Et outre qu'il combat avec une intelligence martiale rare pour un être comme lui, il ajoute à chaque attaque des imprécations envers les créatures qui l'entourent :

« Ques'abatte sur toi, vile créature maléfique, la toute-puissance de mon dieu ! Subis le châtement divin ! Que les créatures qui auraient dû trouver le repos soient libérées de leur maléfice ! Etc. »

Les autres golems forment un cercle protecteur autour de laliche, combattent avec leurs pauvres poings, et ont au moins le bon sens de ne rien dire, eux...

Midnight boat

Lorsque la poussière retombe et quelque peu, au moment où le MJ le jugera opportun, si possible après que Lômes aura été vaincu et que leur candidat aura été déclaré vainqueur, et alors que certains Morts leur tapent le dos en signe de respect guerrier et de complicité fraternelle, que les bouteilles de rhum sont ouvertes et que l'alcool commence à couler à flot, que Jezebel et Jebediah se serrent la main comme deux ennemis reconnaissant leur mérite (et qu'au passage, Jebediah appelle Jezebel « *ma fille* »), le premier coup de minuit se met à sonner. Tout le monde s'arrête et se tait... avant de se tourner avec une belle unanimité vers les PJ, les seuls Vivants.

Jetant un coup d'œil vers leur candidat dans une supplique silencieuse, Jebediah (en admettant que ce soit lui)

arbore un air gêné avant de dire :

« Désolé, fiston... »

Le deuxième coup de minuit sonne.

Dès lors, il n'y a plus qu'une seule chose à faire : courir vers le port avec le vain espoir d'y trouver un navire et de s'enfuir. Ils passeront dans leur course effrénée devant les gardes du quai, deux squelettes un peu stupides et querelleurs.

« Regarde ! Ils s'enfuient !

– Tu n'as pas d'yeux, imbécile, comment peux-tu les voir ?

– Et alors ? Toi tu n'as pas de langue et pourtant ça t'empêche pas de parler ! »

C'est justement à ce moment-là que le *Sifflebis* parvient à quai, après avoir essuyé une vilaine tempête. A peine ont-ils le temps de poser pied à terre que les PJ monteront à bord au deuxième coup de minuit en ordonnant de lever à nouveau l'ancre et de s'enfuir le plus vite possible. Des râles et des hurlements finiront de convaincre les marins réfractaires au premier abord. Le problème étant qu'un bateau à quai ne s'éloigne pas dans l'instant, quelques Morts réussiront bien à grimper sur le pont ou au contraire à s'introduire dans les soutes.

Si vous avez un peu de temps à faire jouer, pourquoi ne pas finir par une petite course-poursuite entre le *Sifflebis* et un vaisseau fantôme, avec abordage de pirates morts-vivants ?

Au fond, les Morts, ne combattront pas à leur plein potentiel et cesseront rapidement le combat : ils n'oseront jamais l'avouer, mais ils se sont pris d'affection pour ces Vivants.

Peut-être même qu'un jour s'offrira aux PJ l'occasion de retrouver sur leur chemin Jebediah et Jezebel sur leur navire fantôme. Ou la puissanteliche Lômes. Ou même le terrrrrible méphite Zerankul !

* * * * *

Rappel : ce 15^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Xaramis (en sa qualité de gagnant du 14^{ème} concours) :

- thème : un port étrange(r) ;
- élément : une danse improvisée.