

Il vaut parfois mieux être criblé d'une flèche que médusé d'un regard

pour Neverland RPG
(<http://katukajdr.jeuxiste.fr/dread> - (c) Marion Poinsoz)

Un scénario pour 3 à 4 Enfants perdus
par Pitche - pitche@sden.org
pour le 16^e Concours de scénarios du *Forum de la Cour d'Obéron*

Synopsis

L'un des Enfants perdus a été touché lors d'une Attaque Surprise. Il a été criblé d'une flèche, en plein cœur ! Le Pays Imaginaires par certaines pensées et sentiments amoureux a fait naître une certaine personnification de l'Amour en la personne de *Cupidon*. C'est lui qui lui a décoché l'une de ces fameuses flèches. C'est l'*Amour*, cette **mystérieuse inconnue**. Les joueurs vont essayer de comprendre ce qu'ils penseront tout d'abord être probablement un acte belliqueux. **(Acte I)**

Dans un second temps **(Acte II)**, des adultes sont retrouvés médusés. Ce même sentiment amoureux chez l'adulte plus méchant et abject a fait arriver la terrible *Gorgone* qui les méduse, les transit d'amour, les laissant l'air hagard et béat.

C'est un autre adversaire qui leur faudra mieux connaître. Une seconde **mystérieuse inconnue**. Il leur faudra

atteindre les *Sommets de la Connaissance* où est située une bibliothèque dédiée au savoir et aux connaissances. Il leur faudra atteindre la ville dans les nuages pour ensuite escalader ces fameux sommets. Le Vol rendu possible grâce à la **Poudre** de fée leur permettra de s'y rendre.

Ils apprendront que seul un miroir permet de piéger la Gorgone avec son propre regard. C'est dans le butin du Capitaine Crochet qu'il leur faudra dérober cet objet ou peut-être qu'un Enfant perdu en possède-t-il un ? Cette partie peut être facultative, au Meneur de jeu de voir suivant ses envies et besoins. **(Acte III)**

Le Meneur de jeu trouvera en **Annexe**, les descriptions et caractéristiques de *Cupidon* et de la *Gorgone*.

ACTE I : TOUCHE EN PLEIN COEUR

Scène 1 : Chasse et cueillette en forêt

Les joueurs (Enfants perdus) parcourent la forêt, accompagnés de Laforêt (leur guide) afin d'apporter à manger au reste de la communauté du Grand Arbre. Ils chassent le gibier et cueillent aux alentours diverses baies et autres fruits des bois.

Dans une clairière, alors qu'ils se mettent tous à cueillir des framboises sur un parterre des plus généreux, une Dryade apparaît soudainement, se découvrant de son Invisibilité naturelle. Elle se présente à eux et prétextant une admiration pour leur respect de la Nature, elle s'intéresse particulièrement à Laforêt (jeune adolescent).

Laforêt est un enfant perdu qui apprécie particulièrement les bois et la futaie. D'ailleurs, sa *Pensée agréable* n'est autre que la bonne odeur de terre humide en forêt (humus) mêlée aux senteurs de la résine de pins. S'il avait été une fille et s'il était originaire du Pays Imaginaire, il aurait été à coup sûr une Dryade. Les joueurs sont au courant de cette passion qui l'anime.

Le Meneur de jeu note que c'est à ce moment que notre jeune adolescent Laforêt tombe éperdument amoureux de cette Dryade, au premier regard. C'est un véritable coup de foudre pour cette jeune et belle créature. C'est à ce moment qu'intervient Cupidon.

Scène 2 : Coup de foudre

C'est alors que Laforêt reçoit une flèche en plein cœur ! Tout le monde sursaute et croient probablement à une attaque et se rassemble prêt à faire face, l'arme au poing. La Dryade se précipite vers Laforêt pour lui porter secours, en larmes. Elle lui confère tendrement les premiers soins.

Rien ne se passe... On rapporte Laforêt au Grand Arbre sur un brancard idéalement (jet de Bricolage de Difficulté 3). Il semble plus « choqué » que mal en point.

Le Meneur de jeu, sans en expliquer le motif, fait exécuter un jet de Discrétion au(x) joueur(s) qui se demande(nt) s'il a (ils ont) aperçu quelque chose, un indice. Il n'indique rien de plus. Il oppose secrètement leur(s) jet(s) à celui de Cupidon (jet de Compétition). Le nombre de Réussites obtenues (le cas échéant) indique le nombre d'indices (potentiels) qui leurs seront révélés par la suite (voir Scène 4).

Malgré un jet de Pistage de Difficulté 3 (moyen), on ne distingue rien (au sol en tout cas). Les Enfants perdus peuvent déduire ce qu'ils veulent du résultat de ce jet. Personne ou est-ce un tireur embusqué ne touchant pas le sol, flotte-t-il dans les airs comme une fée ?

Scène 3 : Suivez la flèche

Nos Enfants perdus peuvent penser qu'il s'agit d'une attaque des Indiens. En effet, les relations ne sont jamais sûres, l'entente incertaine. Il pourrait s'agir d'un acte de représailles. Néanmoins, à y regarder de plus près, la

flèche n'est pas de facture indienne, elle semble être faite d'un métal cuivré. De plus, en contactant ou en approchant les indiens, les Enfants perdus se rendent vite compte que ceux-ci ne sont pas engagés sur le sentier de la guerre.

Scène 4 : Des indices tous azimuts

Le Meneur trouve ci-dessous une série d'indices qu'il peut révéler aux Enfants perdus qui auraient réussi le jet précédent. Bien évidemment, des joueurs curieux et perspicaces par des déductions et des questions peuvent bien avoir accès à ces informations. L'interprétation des personnages et l'enquête des joueurs sont prédominantes quant à la révélation des indices. Le Meneur de jeu est invité à n'utiliser que le résultat de ce jet qu'en dernier recours. Il n'hésite pas non plus à se laisser éventuellement emporter en improvisation, à dériver vers toutes les supputations des joueurs. Il nourrit toute hypothèse ou idée...

- C'est un être volant (pas de trace au sol) ;
- C'est un mâle (ce n'est donc pas une fée) ;
- C'est une fée agressive ? (déduction). Les fées sont pacifiques d'ordinaire.

Scène 5 : C'est l'Amour, le véritable coupable

Revenus au Grand Arbre, les Enfants perdus peuvent narrer leurs aventures et indiquer les indices qu'ils auraient récoltés.

De son côté, Laforêt se porte à merveille, le sourire aux lèvres. Il se laisse dorloter par la Dryade, toute attentionnée. Laforêt répond d'une manière évasive et brève sur son état. Il a l'amour en tête.

Peter Pan les écoute attentivement. Ils lui demanderont peut-être son avis. Il n'y a qu'une explication confie Peter Pan, les Enfants perdus ont eu affaire à Cupidon. Il leur explique que tout ce mystère n'est que l'un des événements de la vie qu'on nomme l'amour. Il l'a connu avec Wendy.

Ainsi, cette mystérieuse inconnue l'est beaucoup moins maintenant même s'ils devront encore en faire eux-mêmes l'expérience mais ça c'est une autre histoire qui n'est pas encore de leur âge.

ACTE II : Un regard glacial

Scène 1 : Médusés

Tant dans le campement des Indiens que dans le village des Pirates, on narre les mêmes faits. Des adultes sont retrouvés l'air hagard se désespérant à mourir d'une mystérieuse inconnue qu'ils veulent à tout prix revoir.

Ils errent tels des âmes en peine et il n'est pas impossible que les Enfants perdus les aient croisés. Ils sont tellement faibles et épris qu'ils ne prêtent nullement attention à ceux-ci et n'expriment aucune hostilité à leurs égards. Ils peuvent peut-être avoir de leurs connaissances et amis touchés par cet état.

En se renseignant quelque peu, les Enfants perdus apprennent et recourent les éléments suivants.

Ces hommes sont tous célibataires et ne trouvent pas l'âme sœur tant ils ont mauvais caractère (pas facile voir tyrannique). On ne dénombre aucune femme dans pareil état. Seuls les hommes semblent touchés. Ceux-ci avant que cela ne leur arrive traînaient dans les endroits suivants : Grotte du Crâne, ruines, falaises ou encore les abords de la Forêt sombre.

Il est facile d'interroger les indiens à leur campement par contre au Village des Pirates, il faudra aller fureter ou surprendre une bricole de conversation en espionnant un groupe de pirates avec un jet d'Opposition en Discretion.

Mais personne n'a de réponse à ce sujet et tout cela commence à devenir inquiétant. Ainsi Peter Pan

confie une mission de la plus haute importance à nos Enfants perdus.

Scène 2 : Les Sommets de la Connaissance

En se renseignant auprès d'un sage et vénérable sachem ou de Peter Pan, les Enfants perdus comprennent qu'il leur faudra consulter les ouvrages de la grande bibliothèque de la cité dans les airs. Cette bâtisse est située sur les sommets de la Connaissance.

Il leur faut trouver un moyen d'atteindre cette ville située au dessus de leurs têtes, dans les nuages. La première idée qui leur viendra à l'esprit sera sûrement le vol. Encore faut-il que la capricieuse fée Clochette ou l'une de ses consœurs soient d'accord de saupoudrer le groupe en entier.

Scène 3 : Décollage sous condition

Il est peu probable que les Enfants perdus possèdent suffisamment de poudre pour pouvoir tous s'envoler. Mais ils savent aussi qu'une fée ne se laisse pas « scintiller » sans ciller.

Une fée leur accordera cette faveur en échange d'un service des plus urgents. Plusieurs de ces semblables ont été piégées par une infâme bande de pirates qui les capturent au filet à papillons. Elle leur demande de les délivrer !

Il y a 1D6 Pirates « de base » sur place, dans une cabane en bois à la lisière de la forêt. Sur place, il n'y a qu'un garde pendant que les autres pirates relèvent leurs pièges. Les fées

sont captives dans des cloches en verre. A leur repère, on trouve 1D6 doses complètes (de quoi faire s'envoler une personne). Ils stockent de la Poudre pour s'envoler avec leur navire vers le Monde Réel.

Si les Enfants perdus ne possèdent pas assez de doses, le nombre de Réussites d'un jet d'Apprivoiser de Difficulté 3 leur octroiera un nombre équivalent de doses supplémentaires. Les fées acceptant de les saupoudrer.

Tout ceci leur permettra d'atteindre en un battement d'aile la cité dans les airs.

Scène 4 : La Ville dans les nuages

Grâce au Vol et à la Poudre de fée, les Enfants perdus atteignent la Ville dans les nuages mais ils ne sont pas encore au bout de leur voyage.

Celle-ci semble flotter sur de duveteux et moelleux petits nuages de couleur rose et bleu pale. Chaque bâtiment est garni d'une éolienne afin de produire de l'énergie. On se chauffe directement aux rayons du soleil. Tous les quartiers, pour qu'une bourrasque ne les sépare, sont amarrés les uns aux autres par d'immenses filins. Ce sont ces cordes qu'on emprunte comme un

pont de singe pour se déplacer d'un quartier à l'autre. Les habitants ont tous le teint cuivré tels des skieurs. Après cet émerveillement, les Enfants perdus vont se renseigner sur le chemin à emprunter pour arriver à la grande bibliothèque.

Celle-ci ne peut être atteinte qu'en escaladant les sommets de la Connaissance, chemin indispensable pour y arriver car celle-ci y est perchée à son sommet. Le Vol est impossible, il y règne un épais et perpétuel brouillard.

Leur soif de connaissances devrait les guider leurs assurent les habitants. Ils devront juste surmonter quelques dangers inhérents à la progression en altitude tels que :

- Crevasse. Un jet de Pistage de Difficulté 3 permet d'éviter d'y chuter.
- Ascension. Un jet d'Escalade de Difficulté 3 est requis pour progresser.
- Chute. Cela occasionne vu la dureté du sol glacé une perte de 3 PE ! Un échec et le personnage reste engourdis au contrebas ! Il faudra le rechercher. Etre encordé, permet d'ajouter 1D à son jet d'Escalade en cas de chute.
- Froid extrême. Il est piquant et tenace. A moins d'être rudement et chaudement habillé, il vous tenaille. Tout jet se déroule avec un malus de 1D.

Scène 5 : La Grande Bibliothèque du Savoir

Après une longue et pénible ascension, les Enfants perdus parviennent enfin aux portes de l'immense bibliothèque.

Après s'être présentés et expliqués le motif de leur visite, les sages et érudits peuvent avec

la description donnée par les Enfants perdus, comprendre et expliquer qu'il s'agit d'une gorgone. Une créature redoutable !

Pour la vaincre sûrement, il faut la « figer » avec son propre regard, il faut qu'un miroir lui renvoie en reflet. On raconte qu'un Héros mythique du Monde Réel a réussi auparavant un tel exploit !

ACTE III : MIROIR REFLET DE L'EFFROYABLE REALITE

Scène 1 : Un miroir comme arme

Les joueurs ont appris que retourner l'effroyable regard de la Gorgone à l'aide d'un miroir l'anéantira à tout jamais et délivrera ces victimes de l'Amour impossible qui les mine. Il leur faut maintenant dénicher un tel objet.

Scène 2 : En leur possession

Le Meneur de jeu peut rendre cet acte facultatif très facilement. En effet, il est très probable que l'un des joueurs ou un autre Enfant perdu possède un miroir dans les Objets qui composent son Equipement personnel. Les scènes suivantes peuvent alors être sautées et l'on peut se reporter directement à la scène finale de cet acte.

Scène 3 : Au village Pirate

A coup sûr, les pirates doivent bien posséder cet ustensile de coquetterie qu'on doit retrouver dans chaque butin volé à une précieuse passagère d'un luxueux navire de croisière. Il faut donc arriver à s'y rendre et à y dérober le précieux objet sans être vu.

Scène 4 : Rapine incognito

Le village se compose d'un embarcadère en bois séparant les bâtiments des flots. C'est là qu'est amarré le *Jolly Roger*. Il serait insensé d'y grimper pour y dérober un miroir directement dans la cabine de Crochet.

Ensuite, il y a une série de maisons en pierre et des huttes en bois qui abritent des chambres ou des entrepôts de vivre, d'eau, de munitions et de butin ! Certains bâtiments possèdent une tourelle qui sert de poste d'observation aux vigiles ou de phare. La nuit, des lampions éclairent les lieux et les tavernes enfumées et bruyantes ne se désemplissent jamais. De jour, beaucoup d'hommes s'activent au port ou dans les ruelles du village des Pirates. La nuit, la plupart festoie et boive dans l'une des nombreuses gargotes.

Ces éléments permettront au Meneur de jeu de décrire la situation du groupe d'Enfants perdus.

Les Enfants perdus doivent lancer un jet de Discrétion de Difficulté 2 de nuit et 4 de jour pour ne pas être repérés par un ou plusieurs Pirates « de base ». A la discrétion du Meneur de jeu quant au nombre précis.

A chaque fois, ils peuvent visiter une maison ou une hutte avant de devoir retenter un jet de Discrétion. Ils progressent pas à pas et furtivement au beau milieu du village. A chaque visite, le Meneur de jeu lance 1D6. Suivant le résultat : 1-2 : vivres ; 3-4 : eau ; 5 : équipement et 6 : trésor. Ensuite, le Meneur de jeu interprète leurs actions et démarches et décrit leur progressions.

Dans les maisons contenant un trésor ou un équipement, la porte est barrée par un verrou qui ne peut être crochété qu'avec un jet de Bricolage de Difficulté de 3 à 5. Les Enfants perdus peuvent aussi tenter d'enfoncer la porte en réussissant un jet de Force de Difficulté de 4 à 5 suivant la constitution de l'Enfant perdu. De plus, cette

méthode occasionne l'augmentation d'un niveau de Difficulté au prochain jet de Discrétion.

Dans les pièces à « trésor », on trouve facilement un miroir tandis que dans les pièces « équipement », les Enfants perdus peuvent y piocher un Objet de leur choix (avec accord du Meneur de jeu ce qui constituera un gain matériel) qu'ils dérobent au passage (ça doit être facilement transportable).

Scène 5 : Reflet mortel

La Gorgone d'après les renseignements obtenus et le recoupement des témoignages a été aperçue dans des endroits désolés et solitaires tels que les ruines, les falaises, le Rocher du Crâne, les abords de la Forêt sombre, etc. En réussissant un jet de Pistage de Difficulté 5, on finit par retrouver sa trace.

Le Meneur de jeu selon l'intensité ou la facilité de la scène qu'il souhaite, détermine le lieu de la rencontre finale, de la lutte tragique et mortelle.

- Sur les falaises, le vent hurle et souffle au alentour, un Enfant perdu risque de chuter et de s'écraser en contrebas sauf s'il est saupoudré in extremis de Poudre de fée par exemple.

- Dans les ruines, un cache-cache monstrueux peut s'organiser, des jets de Pistage ou de Jeu seront nécessaires afin de retrouver la trace du monstre qui tente d'attaquer par Surprise (pour glacer d'effroi ses adversaires) en réussissant des jets de Discrétion. On peut chuter sur une pierre au sol, etc.
- Aux abords du Rocher du Crâne, les Enfants perdus peuvent être surpris par la marée, glisser sur un rocher couvert d'algues gluantes, être aidés ou au contraire pourchassés par des Pirates, tomber dans un trou d'eau ou un sable mouvant nécessitant un jet de Nage, etc.

Toujours est-il que le combat doit être ressenti comme incertain et périlleux. La Gorgone est un adversaire redoutable et coriace. Son stylet est affilé et pourrait même être enduit, à la discrétion du Meneur de jeu d'un perfide poison. Par exemple, la sensation pour l'Enfant perdu d'avoir des hallucinations et des nausées qui lui causent un malus d'1D sur tous ses jets liés au combat ou la perte instantanée d'1 PE. La Gorgone tentera de surprendre ses adversaires pour les pétrifier et si elle est acculée ou si l'occasion se présente, elle se battra avec son stylet.

Annexe :

Cupidon

C'est un petit angelot. Il a pour tâche de faire naître l'Amour, le coup de foudre entre deux êtres. Pour ce faire, il leur décoche l'une des fameuses flèches en plein cœur. Il a le visage poupin et des formes rondes et joufflues. Il a la taille d'un tout petit enfant.

Sexe : M

Apparence : taille et corpulence d'un tout petit bambin avec de jolies ailes duveteuses

Psychologie : espiègle et discret

Origine : Pays Imaginaire

Possessions : un carquois et des flèches d'amour

PE : 5

Combat :

Discrétion : 4D **Agilité :** 3D

Attaque : 1D **Lancer :** 5D + 2D (arc)

Compétences :

Escalade : 1D **Course :** 2D

Jeu : 3D **Equitation :** 1D

Nage : 1D **Apprivoisement :** 3D

Pistage : 3D **Musique :** 3D

Bricolage : 1D

Capacité spéciale : *Vol*

En tout point similaire à celui des Fées mais sans avoir besoin de Poudre.

Flèche d'Amour

Celle-ci occasionne des pertes de PE mais ne cause pas de faiblesse physique mais plonge sa « victime » dans un état de béatitude progressive. A 1 PE, celle-ci est complètement transie d'amour.

Gorgone

C'est une jeune et ravissante femme à l'allure gracieuse, à la silhouette de rêve. Sa généreuse chevelure est

longue et bouclée. En tout point, on la croirait tout droit sortie d'un rêve. Ce n'est lorsqu'elle se retourne et vous jette son regard que vous en restez tétanisé comme pétrifié, médusé à jamais. Elle ne se découvre qu'au dernier moment, surprenant sa victime (Discrétion).

Sexe : F

Apparence : celle d'une jeune et jolie femme au regard froid et envoûtant

Psychologie : faire dépérir les hommes qui s'intéressent à elle

Origine : Pays Imaginaire

Possessions : un stylet

PE : 14

Combat :

Discrétion : 2D **Agilité :** 3D

Attaque : 3D + 2D **Lancer :** 2D

Compétences :

Escalade : 2D **Course :** 2D

Jeu : 3D **Equitation :** 2D

Nage : 2D **Apprivoisement :** 3D

Pistage : 2D **Musique :** 3D

Bricolage : 1D

Capacité spéciale : *Glacer d'effroi*

Elle transforme en pierre le cœur de ses victimes. Celle-ci ne peut plus aimer aucune autre femme que la Gorgone devenue inaccessible. Sa victime se languit d'amour et finit par dépérir revenant sans cesse à 0 PE malgré les soins, repos, etc. D'ailleurs, elle dort mal (1/2 des PE par nuit) et ne se nourrit plus vraiment (page 11).

Combattre à *l'aveugle* afin d'éviter son terrible regard diminue l'Attaque et l'Agilité de 1D mais le joueur doit préciser cette tactique au Meneur de jeu.

Son terrible regard peut se retourner contre elle si on l'oblige à se contempler dans un miroir.