

« Tous les chemins passent par une Taverne »

Synopsis générique autour du Thème « le vol d'une terre » et de l'Élément « une personne qui n'est pas celle qu'on croyait ».

Voilà ma contribution à l'appel à scénario. Le traitement du thème est assez capillotracté, mais bon...

Je me suis restreint en longueur pour tenter de rester dans les limites du « raisonnable ». Si certains désirent des précisions ou conseils, je suis bien entendu à leur disposition.

Précision importante, le scénario est pour l'essentiel très directement inspiré du roman de Poul Anderson « Tempête d'une nuit d'été » (Presses Pocket, pour l'édition française). Les paragraphes en italique sont des citations ou des extraits adaptés, tirés du texte.

Présentation

L'idée principale est de pouvoir placer ce scénario très ouvert dans à peu près tous les genres de décors de campagne. L'action peut se situer presque n'importe où et n'importe quand, mais de préférence dans une ville de petite importance. Bien entendu, la perception et le comportement des PNJ varient grandement selon le contexte du scénario...

Implication des personnages joueurs

Idéalement, le groupe devrait être présent sur les lieux dès les premiers événements étranges. Selon leur statut, les PJ peuvent être contactés par les autorités locales, alertés par un parent, simplement intrigués par une série de phénomènes curieux, ou engagé par le protecteur d'Emma.. On considère par défaut que les joueurs commencent à agir le jour J, date coïncidant avec le début de la manifestation. Ils ont entendu parler de tous les événements ci-dessous.

Quelques mystérieux incidents (chronologie)

- * J-5 : La ville se prépare à une exceptionnelle manifestation. En effet, le temple principal (le musée/la bibliothèque) a annoncé une grande cérémonie (exposition/manifestation culturelle) où seront produits en public des reliques (curiosités archéologiques/ artefacts mystérieux) prêtées par une institution de la capitale. L'évènement est d'importance et la cité s'attend à un important afflux de pèlerins (touristes/étudiants).
- * J-4 : Aux abords de la ville, il s'est produit un curieux accident. Une créature décrite comme un nain difforme et grimaçant aurait

agressé et blessé grièvement sans aucune raison trois braves jeunes gens des faubourgs. Selon les versions, la créature était accompagné ou poursuivi par une dizaine d'étrangers à l'allure plus qu'exotique. Les versions contradictoires vont bon train et il est difficile de se faire une idée sur ce qu'il s'est réellement passé.

- * J-3 : Emma, une jeune artiste de la ville a causé pas mal de troubles en différents lieux publics. Visiblement dans un état second, cette jeune femme a provoqué plusieurs scandales en tentant d'obtenir audience auprès des autorités locales, perturbant plusieurs importantes réunions et se rendant nuitamment aux domiciles de quelques notables. L'artiste est une excentrique notoire mais bénéficie de la protection discrète d'un mystérieux mécène, ce qui lui a évité pour l'instant de sérieux ennuis.
- * J-3 : Une mère de famille aurait été agressée par le nain difforme, alors qu'elle rentrerait tranquillement chez elle. La créature aurait bondi sur elle en riant de manière démente avant d'être mis en fuite par une patrouille de la milice (police ou autre).
- * J-2 : La même créature aurait tenté de s'introduire nuitamment dans le temple principal (le musée/la bibliothèque) et causé quelques dégâts avant d'être mise en fuite.
- * J-2 : La milice aurait trouvé trois cadavres dans un jardin, non loin du temple. Il s'agirait de trois hommes d'âge moyen, découverts complètement nus.
- * J-1 : Alors qu'une certaine psychose s'installe en ville, Emma fait à nouveau parler d'elle en tentant à son tour de s'introduire dans le temple. Elle a été arrêtée par la milice.

- * J-1 : Un nouveau cadavre a été découvert, toujours dans le même jardin. Ce défunt là présenterait certaines particularités physiques tout à fait remarquables.
- * J-1 : On a annoncé l'arrivée en ville du fameux V.H., le légendaire chasseur de démons (médium/journaliste spécialisé en paranormal). Il aurait été contacté par les autorités pour enquêter sur cette affaire de nain et la résoudre au plus vite.

L'enquête des PJ

Quelles que soient leurs motivations, les PJ vont devoir s'atteler à y voir plus clair. Une fois de plus, leur marge de manœuvre dépend du cadre et ils n'auront pas forcément accès facilement à toutes ces informations. Les faits ci-dessous reprennent l'ordre chronologique précédent.

1. La première « attaque » du Nain

- * Il n'y a aucun témoin direct hors les trois jeunes blessés.
- * Ces trois jeunes gens n'ont pas très bonne réputation dans le quartier. En interrogeant habilement le voisinage, on peut apprendre que ce sont en fait des malfrats à la petite semaine.
- * En interrogeant les guérisseurs (médecins ou assimilés) s'occupant de leurs soins, on peut apprendre qu'ils souffrent de plusieurs blessures sérieuses, causées par des armes blanches d'un genre assez inhabituel.
- * Si les PJ parviennent à interroger directement les trois blessés, ils auront droit tout d'abord à la version suivante : Alors qu'ils se promenaient tranquillement, les trois jeunes ont vu arriver en courant un petit homme très bizarre suivi d'une dizaine de grands gaillards bardés de fer. Sans explication, les étrangers auraient alors attaqué les jeunes gens puis les auraient laissé pour morts. En insistant, les PJ peuvent obtenir une version un peu différente : Les trois seraient tombé par hasard sur le « drôle de petit bonhomme » et avaient « envie de rigoler un peu », alors qu'ils l'entouraient, les autres sont arrivés et ont foncé dans le tas. S'ils peuvent fournir une description sommaire du nain et des guerriers, les blessés sont incapables de déterminer si ces derniers voulaient le secourir ou le poursuivaient.

2. Emma, jeune artiste exaltée

- * En se renseignant sur la jeune femme, les PJ peuvent découvrir que c'est une jeune peintre sans grand talent mais dont l'excentricité est de notoriété publique. Fêrue de poésie ancienne et fascinée par les contes de son

enfance, l'artiste est aussi l'amante d'un riche marchand, actuellement absent de la ville.

- * Les scandales causés récemment par la jeune femme tiennent surtout à son obstination à obtenir l'aide des notables de la ville pour sauver « le merveilleux royaume de Féerie ». Elle a vainement tenté de contacter et de convaincre tout ce que la ville compte de personnes influentes.
- * En s'introduisant, légalement ou non, dans le logis de l'artiste, les PJ peuvent découvrir un petit boudoir et un grand atelier tout encombré de médiocres tableaux allégoriques. Toutefois, se détachant complètement du reste de la production, trône un grand diptyque, inachevé mais magnifique...

3. Le dernier tableau d'Emma

« Dans une clairière, deux êtres de grande taille se tiennent devant une pierre dressée. Leurs traits, leurs corps, leur peau d'ivoire sont d'une extraordinaire beauté. Leurs yeux luisent, comme éclairés par un astre intérieur. Une clarté diffuse étincelle sur de hautes couronnes de forme étrange, sur les feux de la tunique de l'homme et le lustre de la robe de la femme. Au dessus d'eux, derrière eux, clignotant autour de leur pâle chevelure, dansent de petites créatures ailées. »

Selon les contextes, les PJ peuvent être reconnaître Obéron et Titania, souverains de Féerie.

Dans l'angle droit du tableau, séparé du reste de la composition par une zone sombre et indéfinie, on devine une silhouette ramassée et trapue, à peine esquissée. Le regard des deux belles figures centrales est dirigé vers cette zone.

4. La seconde « victime » du nain

C'est une femme mûre mais encore séduisante, aux formes opulentes. Clairement, elle décrit le nain comme une sorte de satyre qui l'a suivi dans la rue tout en la harcelant de propos incompréhensibles mais qu'elle devinait comme franchement égrillards. Même si elle le décrit comme libidineux et inquiétant, elle consent ne pas s'être sentie réellement en danger, le curieux personnage se contentant de mimiques et de regards sans se montrer pressant ni menaçant. Elle fut néanmoins soulagée de le voir fuir à l'arrivée de la garde.

5. Les indices laissés par le Nain lors de son intrusion au temple

- * Le nain est parvenu jusqu'à l'endroit où sont gardées les reliques sans laisser aucune trace. Il semble avoir franchi portes et protections (magiques/humaines/technologiques) sans

encombres et sans user de violence. Il a tout simplement franchi tous les obstacles. Pourtant, il semble curieusement avoir été stoppé par un coffret (vitrine) contenant un des objets de la future manifestation, une bague. Ses efforts infructueux pour forcer ce dernier obstacle ont fini par alarmer les gardes qui l'ont mit en fuite.

- * Sur la fuite du nain, les gardes qui ont assisté à la scène ne peuvent que dire qu'il s'est littéralement volatilisé sous leurs yeux.
- * L'un d'eux prétend avoir cru voir fugacement une autre silhouette dans la pièce.
- * Le coffret, de médiocre facture, ne présente comme seule caractéristique particulière que le fait d'être bardé de ferrures ornementales d'un goût discutable (ce qui explique que les efforts du nain soient demeurés vains).
- * La bague est formée de deux anneaux d'argent qui figurent un serpent en train de se mordre la queue. La tête du serpent forme le chaton, couronné par les mille facettes d'une pierre précieuse.

Entre plusieurs autres facultés magiques, cette bague possède la faculté de se mettre à luire à proximité de la Taverne du *Vieux Phénix*. Dès que l'on s'approche à moins de 500 mètres de la taverne, la pierre de la bague se met à scintiller, chaque facette produisant un éclat d'une teinte différente. La flamboyance du joyau augmente lorsque l'on s'approche de la taverne et diminue lorsque l'on s'en éloigne. Il faut noter que ce phénomène lumineux n'est perceptible que du porteur de la bague et de ses proches compagnons, même s'il semble visible de loin.

6. Les premiers cadavres trouvés dans le parc

Les dépouilles sont conservées à la morgue ou dans un établissement similaire. Il s'agit de trois hommes de type occidental, costauds et d'âge moyen, mais totalement inconnus en ville. Quelques vieilles cicatrices peuvent laisser penser qu'il s'agit de militaires. Quels que soient les moyens d'investigation employés, il est impossible d'établir leur identité... Ils semblent littéralement surgis de nulle part. Ils ont effectivement été retrouvés nus, dans l'ombre d'un vieil arbre. Plus intrigant encore, la cause de leur mort est particulièrement exotique (*voir ci-dessous « les pillards »*).

7. Emma, artiste embastillée

Après sa tentative de voler la bague, Emma a été arrêtée et conduite soit en prison ou dans « une maison de repos ». Ses visions deviennent de plus en plus pressantes et elle « sent » de plus en plus nettement la présence de Puck. Bien entendu, ses gardiens jugent que sa démence est en train de s'aggraver.

8. Le curieux dernier cadavre trouvé dans le parc

Si son aspect dépend de votre choix pour les pillards, la cause de son décès semble plus évidente : son corps porte plusieurs plaies causées par le même genre d'armes blanches qui ont été utilisées contre les jeunes banlieusards. Si les PJ tardent trop à s'intéresser aux cadavres, les Pillards tenteront et réussiront probablement à les faire disparaître.

LES DESSOUS DE L'AFFAIRE

Il existe dans les méandres du multivers certains lieux et objets énigmatiques qui font office de passage entre ses différentes réalités, de fascinants seuils entre les époques et les mondes. Parmi eux, la Taverne du *Vieux Phénix* constitue un des cas les plus fascinants. Normalement, son accès est limité à une poignée d'élus et soumis à des règles strictes et immuables.

Pourtant, dans un monde perdu dans les replis du multivers, un peuple étrange - que nous appellerons les Pillards - acquit la connaissance de la Taverne et décida de s'en approprier l'usage et d'en détourner la fonction, afin de servir ses propres besoins. Issus d'un monde mourrant, les Pillards furent contraints d'envisager par ce biais le vol d'une terre, autrement dit l'invasion complète d'un monde (d'un univers ou d'une ligne temporelle). Usant de leur étonnant savoir, un groupe d'avant-garde des Pillards envahit la taverne, maîtrisa ses occupants à l'exception de X et tenta d'expérimenter les surprenantes facultés de l'endroit...

Simultanément, dans une autre réalité ressemblant à une version uchronique de notre propre XVII^e siècle, un monde où Shakespeare est un historien chroniquant des événements tout à fait réels, une créature féérique nommée PUCK jouait à narguer un détachement de soldats puritains qui tentaient vainement de capturer ce qui leur apparaissaient comme un démon particulièrement vicieux. Alors que Puck se lassait de son jeu, il fut pris avec ses poursuivants dans le « déplacement » causé par les expériences des Pillards...

C'est ainsi que le nain et les Côtes de Fer se retrouvèrent littéralement catapultés dans une banlieue du monde des PJ. Si la poursuite déboucha sur un premier incident où les puritains blessèrent trois jeunes voyous et où Puck leur faussa compagnie, les exilés involontaires prirent rapidement conscience de l'étrangeté de leur environnement. Si le nain grâce à ses dons (sur)naturels et sa vaste expérience comprit rapidement la situation, ses poursuivants furent complètement désarçonnés. Puck, s'il est capable de sentir vaguement la présence de la Taverne, n'arrive pas à la localiser dans cette réalité, par contre il a perçu

l'aura particulière de la bague et reconnue comme l'unique moyen à sa disposition pour se tirer d'affaire.

Dans son monde d'origine, ses souverains tentent de le joindre par delà les mondes mais ne parviennent qu'à établir un faible contact avec une jeune femme,

Pour corser le tout, les Pillards se sont rendu compte qu'ils ont transportés involontairement des passagers et craignant que cette présence ne compromette leurs plans, se sont mis à les pourchasser. Si la nature particulière du nain le rend quasiment introuvable, les Pillards n'ont pas tardé à retrouver une partie des puritains et les éliminer dans le parc. Pendant le combat, l'un des leurs a succombé face à Sheford, le chef des Côtes de Fer...

Ce que les PJ sont sensés faire de ce sac de nœuds...

- * Enquêter sur les différents événements
- * Parvenir à s'entretenir avec Emma, se servir de ses indications pour localiser Puck, ou mieux, organiser son évasion.
- * A défaut ou en plus, rencontrer et sauver X, le voyageur et s'allier avec lui.
- * Trouver Puck (impossible sans Emma ou X).
- * S'emparer de la bague, malgré une sécurité renforcée par les récents événements.
- * Eviter d'attirer sur eux l'attention de l'enquêteur officiel.
- * Trouver la Taverne du *Vieux Phénix*.
- * Libérer la Taverne de l'occupation des Pillards, libérer les prisonniers, mettre fin à l'anomalie.

Ce qu'ils peuvent y gagner...

Si un tel artefact n'est pas trop perturbant dans le cadre de jeu, les PJ peuvent éventuellement conserver la bague et avoir (parfois) accès à la Taverne dans son mode de fonctionnement

LIEUX IMPORTANTS

La cachette des Côtes de Fer

La dizaine de puritains survivants s'est retranchée dans une bâtisse abandonnée, située en banlieue. Dépourvus de tout, ils ont été contraints de voler de quoi se nourrir ces derniers jours. Ils ont également volé quelques vêtements leur permettant de circuler plus discrètement en ville, ce qu'ils ne font que la nuit pour retrouver le démon et mettre fin à ses sortilèges. Ces larcins peuvent conduire les PJ jusqu'à leur repaire, éventuellement pendant qu'un commando de Pillards s'y rend pour nettoyer la place.

La taverne du Vieux Phénix

Actuellement uniquement localisée dans un champ aux abords immédiats de la ville, la taverne est totalement invisible et introuvable sans l'aide de la bague. Même avec celle-ci, elle n'apparaît que lorsque le porteur se trouve à une petite dizaine de mètres. A cette distance, le groupe autour du porteur bénéficie de l'invisibilité de la taverne. Lorsque le porteur pénètre à l'intérieur de la taverne, la bague perd tout éclat.

Extérieurement, elle se présente comme une bâtisse dont ni la taille ni la forme ne sont exceptionnelles. Munie d'un seul étage, les extrémités des poutres de son toit sont sculptées de figures fantasmiques. Toutes les petites fenêtres sont fermées et leurs volets sont soigneusement clos.

Une porte unique, massive et cloutée de bronze, munie d'une poignée sculptée en forme de tête d'éléphant, permet d'accéder à l'intérieur. Au-dessus sont accrochés quelques rameaux feuillus. Plus haut encore, une enseigne se balance sous la barre qui la supporte. Sur l'écriteau figure un oiseau d'une exceptionnelle beauté, au long plumage teinté d'or et de feu. Il semble amener un rameau de giroflée vers un nid en cours d'édification.

Une fois la porte franchie, on pénètre directement dans une salle un peu plus grande qu'il n'est d'usage dans les tavernes de campagne. Le mobilier est simple et accueillant, des poutres massives au plafond, du chêne au grain subtil pour le plancher, une longue table centrale et quelques bancs, plusieurs tables plus petites et des chaises au dos droit. Dans une belle cheminée, un feu crépite joyeusement et répand une agréable odeur de pin. Plusieurs fauteuils couverts de sculptures complexes et incrustés d'ivoire flanquent l'âtre. Sur le côté droit s'étend un bar en acajou, bordé d'une barre de bronze pour poser le pied, doté de pompes à bière d'une surprenante modernité.

Une porte donne sur la cuisine et une autre issue débouche sur un couloir et une cage d'escalier.

Le contenu de la pièce évoque une clientèle de marins qui aurait ramené des souvenirs de ses escalas à travers le monde... sablier géant, chandeliers exotiques, tableaux aux styles contrastés, planisphères, cartes de lieux inconnus...

Sur le mur du fond s'élève une haute série d'étagères surchargées de livres pour la plupart rédigés dans des idiomes inconnus. Quelques recueils sont néanmoins écrits dans des langues connues des PJ : « Introduction aux mathématiques paratemporelles », « Petit guide d'alchimie et de métaphysique »...

A l'étage, une dizaine de petites chambres présentent le même mélange entre confort et étrangeté.

La taverne sous le contrôle des Pillards

- * Les étrangers surveillent les abords de l'établissement. Une dizaine de combattants patrouillent dans le champ d'invisibilité généré par la taverne. S'ils en ont l'occasion, ils utiliseront cette particularité pour éliminer tout intrus avant même qu'ils s'approchent du *Vieux Phénix*. En effet, à l'intérieur de ce champ, ils ont une perception réduite mais relativement bonne de ce qui se passe à proximité.
- * Un groupe de cinq autres Pillards occupe et défend la salle principale de la Taverne.
- * Les prisonniers sont retenus dans la cuisine, réduits à l'impuissance et sous la garde de deux autres Pillards. Ils sont considérés comme d'intéressants objets d'études futures.
- * A l'étage, tous les autres Pillards, hormis ceux envoyés en mission à l'extérieur, prennent du repos ou étudient dans les chambres.
- * La chambre la plus éloignée de l'escalier contient le dispositif (magique ou technologique) permettant au Pillards de faire de la Taverne un passage permanent entre leur monde et celui des PJ. Le dispositif est encore expérimental et ne commencera à réellement fonctionner que cinq jours après le début du scénario.

La nature du Vieux Phénix

La taverne est une sorte d'univers de poche, de nœud transdimensionnel existant dans la plupart des réalités du multivers...On peut y accéder en venant de n'importe quelle époque ou latitude, de tous les replis de la réalité : quiconque trouve un chemin jusqu'à une des portes et apporte des histoires hors du commun peut y parvenir.

De nombreux voyageurs de nature variée y font escale, utilisant toutes sortes de procédés pour y parvenir, mais tous se soumettant aux règles de l'établissement.

La Bague

Elle est un des nombreux artefacts liés à la taverne. Elle permet à son porteur de trouver la taverne n'importe où, n'importe quand, lorsqu'il en éprouve l'absolue nécessité et qu'il n'existe aucune autre possibilité de refuges.

Les principales règles (habituelles) du Vieux Phénix

- * On ne peut trouver la taverne qu'après le crépuscule.

- * Chaque visiteur peut bénéficier d'un bain, de vêtements propres et secs, d'un repas chaud, de quelques boissons, d'un lit confortable et d'un bon petit déjeuner avant de repartir.
- * Les vêtements prêtés par l'établissement sont récupérés le lendemain, mais les affaires des visiteurs sont lavées, voire raccommodées, durant la nuit.
- * Nul paiement n'est demandé, si ce n'est le plaisir du tavernier de voir se faire des rencontres étonnantes et d'écouter des discussions improbables.
- * Chaque séjour ne peut excéder une unique nuit et, sauf exception extraordinaire, les visiteurs retournent toujours à leur monde d'origine.
- * Quelles que soient leurs activités durant la nuit passée à la Taverne, les visiteurs en repartent frais et dispos, leurs maux et blessures antérieures ayant grandement diminué.
- * La courtoisie et la convivialité sont de rigueur. Si les grincheux sont tolérés, un hôte violent ou insupportable se retrouvera instantanément à son lieu de départ, dans le pire des cas, définitivement privé de son moyen d'accès à la taverne.
- * Ces règles sont absolument incontournables... à l'exception des Pillards qui, en une seule occasion, ont réussi à trouver un mystérieux moyen.

PERSONNAGES NON JOUEURS

Puck (celui qui n'est pas celui que l'on croit)

Description physique

Un être massif, large et musclé – mais qui dressé sur ses jambes atteint à peine la ceinture d'un homme adulte. Sa tête est ronde, son nez camus, ses oreilles pointues et sa chevelure épaisse ; ses yeux pétillent au dessus d'un éternel sourire canaille. Il est vêtu de cuir et de feuilles.

Description morale

Puck est membre de la cour d'Obéron, l'un des favoris du royal couple féérique auprès duquel il remplit plus ou moins le rôle de bouffon. Même s'il a la blague et l'emportement facile, même s'il a effectivement tendance à courir la gueuse comme un vulgaire satyre, le nain est presque aussi vieux que son monde d'origine. Son humour paillard et facétieux lui tient lieu de sagesse.

Pouvoirs et faiblesses

Puck est un être féérique, incarnation vivante des vieux contes. Ses pouvoirs sont aussi étendus qu'il vous plaira, mais essentiellement nocturnes et forcément limités par son intrusion dans un monde différent du sien. Le jour venu, le nain perd toute substance, devient quasiment inexistant. Comme bon nombre de ses semblables, il souffre d'une sorte d'allergie au fer et à la suie.

Son rôle dans l'histoire

Perdu dans un monde inconnu, Puck a néanmoins deviné la présence d'un artefact lui permettant de retrouver la taverne du *Vieux Phénix* (établissement où il a ses habitudes) et compte bien s'en servir pour résoudre l'anomalie (causée par les pillards des mondes, dont il ignore tout) et rentrer chez lui. Si les PJ devraient logiquement commencer par le pourchasser, il devrait devenir un allié précieux pour libérer la taverne.

Emma (la jeune artiste rêveuse)

Description physique

Une jeune femme à la beauté évanescence et un peu étrange. Physiquement, elle ressemble vaguement aux personnages de son dernier tableau.

Description morale

Rêveuse et éprise de vieilles légendes, Emma s'est construit un univers baroque et très personnel. Artiste confidentielle, elle vit néanmoins dans une certaine aisance grâce au soutien de son amant et mécène pour lequel elle n'éprouve qu'un vague sentiment de reconnaissance. Depuis quelques jours, elle est assaillie de visions nocturnes merveilleuses qui lui ont inspiré son dernier tableau.

Pouvoirs

A sa façon, Emma a d'importants talents médiumniques ou magiques latents qui ont permis aux souverains de Faërie de la contacter depuis leur monde. Toutefois, elle ne perçoit leurs messages que de manière confuse sans vraiment en saisir le sens exact. La nécessité de secourir Puck s'est pourtant imposée à son esprit, la poussant à solliciter confusément les autorités locales, puis elle a reçu une vision de la bague l'incitant à tenter de la dérober. Elle est une des deux seules personnes capables d'aider les PJ à trouver Puck.

Son rôle dans l'histoire

Servir d'interface entre Faërie et les PJ, réorienter leur enquête.

L'enquêteur officiel

Archétype du vieil enquêteur routinier et peu excité, l'homme dirige mollement les investigations des forces de l'ordre local. Impressionné par V.H., il aura dans un premier temps tendance à privilégier ses dires et à se montrer suspicieux envers les PJ.

Son rôle dans l'histoire

Tatillon, légaliste et peu compétent, il devrait surtout servir de faire valoir aux PJ et, éventuellement, veiller à ce qu'ils ne s'écartent pas de l'étroit chemin de la loi. Si les PJ se lancent dans des actions franchement illégales, il apparaîtra comme une menace.

V.H., le célèbre chasseur de démons, ou assimilé (celui qui n'est pas non plus celui que l'on croit)

Précédé d'une réputation flatteuse, V.H. arrive annoncé comme un expert en surnaturel ou autres bizarreries. Affectant une mine de héros-romantique-habité-de-sinistres-secrets-mais-prêt-à-tout-pour-vaincre-le-mal, V.H. s'entoure d'un maximum de publicité et fait tout pour attirer l'attention, cela en ne se départant jamais d'un air outrageusement tragique et en égrenant des maximes absconses de sa voix profonde. S'il peut faire impression pendant quelques temps, les PJ devraient rapidement le cerner comme ce qu'il est : un insupportable poseur, aussi incompetent que mythomane, mais doué d'un incroyable sens de l'opportunisme et toujours prêt à tirer la couverture à lui.

Son rôle dans l'histoire

Clairement, un casse-pieds de premier ordre, vaguement inquiétant au départ mais surtout irritant et gênant par la suite, feignant de chasser Puck et le tenant pour une créature particulièrement vicieuse.

X, le voyageur

X peut être un personnage fameux ou anonyme, comme les autres prisonniers du *Vieux Phénix*. Quoi qu'il en soit, il s'agit d'un habitué du *Vieux Phénix* qui a réussi à s'échapper lorsque les Pillards ont envahi l'établissement. Il est pour l'heure dépourvu de son moyen habituel de trouver la taverne et se trouve prisonnier du monde des PJ. Pire, les Pillards l'ont repéré et le traquent afin d'éliminer son étrange présence.

Néanmoins, X est un vétéran du voyage transdimensionnel et n'est pas dépourvu de ressources. Dans la mesure de ses moyens et de son adaptation au contexte, X tente lui aussi de trouver le moyen de rentrer chez lui.

Son rôle dans l'histoire

Il peut être un allié précieux pour les PJ, mais ceux-ci devront avant tout le sauver d'une attaque des Pillards.

Sheford, le chef des têtes de fer

Officier des têtes de fer, Sheford est un vieux et brave soldat mais surtout un fanatique religieux, un puritain implacable déterminé à chasser les « diableries » de son monde d'origine. Spécialiste de la traque des « démons païens », il bénéficie d'un curieux don pour sentir la présence des êtres féeriques et de la magie au sens large. Initialement, ce don lui a permis de lancer ses hommes à la poursuite de Puck.

Depuis son malheureux transfert dans ce monde, il est persuadé que sa troupe est victime d'une illusion cauchemardesque créée par le démon qu'il pourchasse. Il croit sincèrement que la mort du nain le libérait du sortilège et met tout en œuvre pour le retrouver. Les attaques des pillards contre sa troupe lui ont fait croire que ceux-ci étaient des auxiliaires diaboliques du nain.

Les têtes de fer

Pour l'essentiel, ce sont des soldats anglais du XVIIe. Selon le contexte où ils se retrouvent, ils sont plus ou moins désorientés et effrayés par leur environnement. Même s'ils sont braves et restent unis autour de leur chef, plus le temps passe et plus ils ont tendance à flancher.

Les Pillards

Venus d'un monde lointain, ils sont forcément très exotiques et dotés de capacités et d'équipements totalement étranger au monde des PJ. Ils forment un groupe très entraîné et redoutable d'une trentaine de membre, pour un tiers composé de scientifiques (sorcières ou autres) et pour le reste de combattants spécialisés dans les missions spéciales.

Leurs buts sont multiples :

- * tout d'abord, ils se sont emparés de la Taverne et veulent la transformer en passerelle permanente entre leur monde agonisant et celui des PJ ;

- * ensuite, ils veulent à tout prix maintenir leur présence secrète et éliminer tous les éléments parasites ayant été transportés malgré eux vers ce monde (X et les têtes de fer). Ils ont les moyens de les localiser mais ignorent tout de Puck.

Leur objectif prioritaire est donc cette élimination, puis le début d'une étude systématique de ce nouveau monde afin de planifier la future invasion. Ils attendent des renforts importants pour le cinquième jour après le début du scénario.

Les prisonniers du Vieux Phénix

Ce sont quatre voyageurs, plus ou moins habitués du lieu et de ses spécificités. Ils ont été pris par surprise par l'assaut des Pillards dans un lieu réputé sûr entre tous et neutralisés. A vous de voir pour leurs identités respectives...

Dans ma version du scénario, on trouvait une incarnation du champion éternel en quête de Tanelorn, un dramaturge anglais, un prince norvégien et une certaine Morgane...

Le personnel du Vieux Phénix

S'il y a probablement plus d'un « employé » en temps normal à la Taverne, les pillards n'ont capturé que le seul Tavernier.

Le Tavernier : Bien que plus vif sur ses jambes que la plupart des hommes, il est massif et rebondi. Son visage est rond et rose, son nez retroussé ; ses yeux bruns pétillent et il est méticuleusement rasé, seule sa totale calvitie le distingue quelque peu. Il y a en lui comme un air de famille avec Puck.

Il se définit lui-même, sur le ton de la plaisanterie, comme une grosse araignée mâle et rusée, qui tisse une toile subtile avec son ale, ses vins et d'autres alcools plus fort, pour capture un essaim bruissant de vies et se gorger des fables qu'elles colportent.

Cet homme (?) est aussi énigmatique que son singulier établissement. Il prendra sa libération comme sa capture avec une bonhomie singulière, haussant les épaules devant ces mésaventures et ne se départant pas de son sourire. Comme si de rien n'était, il reprendra aussitôt sa fonction et restaura les règles de la taverne. Il semble parler toutes les langues, idiomes et patois imaginables. Certains des voyageurs l'appellent Monsieur Boniface.

* * * * *