

Champions et successions

Un scénario générique

Petit scénario générique pour 2 à 3 PJ expérimentés et/ou jouissant d'une notoriété certaine, et plutôt orientés action.

Grandeur et décadence de la Maison Q*

La dynastie Q* est réputée à la fois pour sa longévité, l'immensité supposée de sa fortune et les diverses formes d'excentricité remarquable manifestée par plusieurs de ses membres au fil des générations. Malgré le fait que la famille soit impliquée dans bon nombre des transactions importantes de la région, ses membres vivent traditionnellement dans une propriété isolée, située aux marges du pays.

L'actuel patriarche de la famille, assez âgé est malade et son décès semble imminent ce qui aiguise les appétits de ses trois héritiers qui se haïssent ouvertement. Ces trois factions se sont lancées dans une véritable « course à l'armement » s'entourant de tout un arsenal de spécialistes (selon l'univers : spadassins, assassins divers et variés, mages...) et s'enfonçant dans la plus profonde paranoïa, chacun entouré d'une petite armée privée. Un affrontement ouvert semble inévitable.

Implication des PJ

Chaque PJ va être contacté et recruté discrètement par l'une des factions, par le biais d'émissaires aussi maladivement secrets que prodigues en promesses de récompenses aussi alléchantes que nécessaire. Le marché est simple, chaque PJ s'engage pour une période de quelques semaines pour mettre ses talents particuliers au service de son employeur. Les émissaires semblent très bien renseignés sur chacune des recrues.

L'idée est bien entendu que les PJ se trouvent dans des camps antagonistes sans connaître la présence des autres... Le mieux étant de faire trois petites introductions en solo, avec marchandages éventuels et voyage rapide.

L'esprit de famille

Les employeurs des PJ sont de braves gens tout à fait recommandables...

L'aîné

La trentaine hargneuse, c'est un homme petit et trapu, aux traits grossiers et au visage parcouru de tics nerveux. D'un tempérament emporté, sujet à d'imprévisibles crises de rage sanguinaires, il ne supporte pas la contrariété et

à tendance à se détendre en torturant ses contemporains. Persuadé que son cadet a les faveurs paternelles, il est prêt à tout pour s'en débarrasser.

La sœur

25 ans, cette jeune femme obèse semble la plus inoffensive de la fratrie mais sous une façade placide et morne se cache un esprit retors... et totalement dérangé. Elle hait de toute son âme ses deux frères qui sont « légèrement » responsables de sa folie.

Le cadet

22 ans, silhouette élégante et manières raffinées, il serait très beau si quelque chose de glacé ne venait ternir la perfection de ses traits. C'est un esthète décadent que seules les sensations les plus extrêmes parviennent à toucher. Il est totalement dépourvu d'empathie, de morale... et de presque toute espèce de sentiments. Il est prêt à tout pour hériter et se méfie essentiellement de sa sœurlette.

L'oncle

Le demi frère du patriarche est son plus fidèle soutien et fait office de « chambellan ». C'est un vieillard impressionnant, à la raideur protocolaire et aux manières désuètes, qui tente de maintenir un semblant d'ordre dans toute cette folie.

Un esprit sain dans un corps sain

Lorsque les PJ parviennent (séparément) au domaine Q*, ils peuvent découvrir outre la charmante personnalité de leurs patrons respectifs les éléments suivants :

- On prépare une importante et spectaculaire veillée funèbre ainsi qu'un non moins impressionnant enterrement (le décès du patriarche n'est qu'une question d'heures).
- Même mourant, le vieillard continue de terrifier sa belle progéniture et personne ne semble le défier ouvertement.
- Contrairement à la tradition, il n'a pas désigné d'héritier officiel.
- La tension semble extrême entre les différentes factions. Tout le monde est sur le pied de guerre.
- Chaque faction semble attendre une dernière recrue susceptible d'être son atout maître dans

la confrontation imminente (les PJ). Il peut être amusant de donner ici une description très déformée de chaque PJ avec une exagération de ses possibilités (un bon bretteur se voyant dépeint en « invincible grand maître de truc »).

- Ah oui ! La maladie qui est toute prête de terrasser le patriarche semble aussi contagieuse qu'inconnue... En fait, il y a déjà eu de nombreux morts dans la maisonnée. Ce détail ajoute à l'ambiance riante et plaisante des lieux.

Jours de deuil

Après l'arrivée des PJ, l'évolution de la situation dépend grandement du contexte de jeu. Le domaine Q* peut être à peu près n'importe quoi, de la forteresse labyrinthique au palais vénitien en passant par une petite ville, l'ambiance peut être orientée en véritable guérilla ou en huis clos étouffant. Quoi qu'il en soit, les PJ auront fort à faire pour déjouer ou fomenter d'innombrables et relativement subtiles tentatives d'assassinat... et ne pas déplaire à leurs chers employeurs. Ils devraient rapidement envisager de s'enfuir mais la tâche est difficile dans un contexte aussi paranoïaque.

L'importance de la maladie varie également selon le contexte. Pour ma part, une épidémie sournoise et foudroyante, avec fosses communes improvisées, fossoyeurs sympathiques et scènes d'hystérie ou de délire à la Nosferatu serait assez dans le ton.

La mort du patriarche

Après quelques sympathiques péripéties, le décès si attendu est officialisé et la maisonnée se prépare à la grande cérémonie funéraire (et à s'entre étripper dans l'allégresse). Les trois factions assistent donc à la cérémonie (interminable et conclue par l'incinération du défunt) conduite par l'oncle puis regagnent au plus vite leurs domaines respectifs.

Course contre la montre

Maintenant qu'ils ont les coudées franches, les héritiers vont laisser libre cours à leur haine et à leur folie. Les PJ vont se retrouver au cœur d'une véritable guerre ouverte et devraient unir leurs forces pour sortir de cet enfer. L'Oncle leur suggéra peut être subtilement de se débarrasser des trois héritiers afin de sauver leurs vies.

Un vieux grigou plutôt malin

Le patriarche n'est pas mort et n'a jamais été malade. C'est son frère qui a été contaminé puis trépassé. Le vieillard a décidé d'échanger leurs rôles pour pousser ses enfants chéris à s'entretuer (pour cela il a utilisé les meilleurs moyens disponibles dans le contexte). En effet, sa favorite lui a donné dans le plus grand secret

un nouvel héritier qu'il entend reconnaître et il désire depuis longtemps se débarrasser de sa progéniture dégénérée.

Il est aussi le responsable du recrutement des PJ car c'est de lui que proviennent les fuites dirigées les concernant. En favorisant leur recrutement séparé il voulait introduire un facteur X dans les stratégies des factions, facteur qu'il entendait bien utiliser au moment opportun.

Le scénario s'achève avec la fuite des PJ, la mort des trois héritiers, la révélation des manigances du patriarche. Bien entendu, celui-ci ne veut rien entendre au sujet des récompenses promises...

<p>Rappel : ce 4^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron, sur les éléments donnés par le Père Carmody (en sa qualité de gagnant du 3^{ème} concours) :</p> <ul style="list-style-type: none">- thème : infection d'espace vital ;- élément : contre la montre
