

Je, tue, île...

par Eclat

Cette aventure est une variante fantastique des Dix petits nègres. Il s'agit d'un scénario de type enquête, dans lequel l'ambiance est très importante. L'intérêt de la partie ne doit pas consister seulement à démasquer le coupable mais également à découvrir les lieux et à évoluer parmi les autres personnages dans une atmosphère de suspicion de plus en plus turbide (ça veut dire trouble, mais c'est pour en jeter).

Introduction

Tout a commencé par une traversée sur « La sardine », un vaillant petit bateau affrété pour vous emmener à la ville de ?????.

A l'occasion d'un réapprovisionnement d'eau douce, le capitaine vous a fait part de ses inquiétudes quant à un grain qui menaçait. Après une brève concertation, la majorité des passagers a choisi de tenter de prendre le mauvais temps de vitesse plutôt que de risquer d'être cloué sur l'île.

Hélas, mal vous en a pris, la tempête s'est emparée de votre embarcation et l'a furieusement malmenée la nuit durant, avant de la drosser sur des récifs. Chacun de vous a alors lutté pour sa vie, qui nageant, qui agrippant un espar pour finir à bout de force sur une plage inconnue. Enfin, presque tous : un serviteur du marchand a disparu et la mer vous restitue le cadavre d'un des deux marins.

Se retrouvent donc échoués avec les personnages :

1. **Xenos**, l'étranger. Petit, le teint bistre, le nez aquilin, les cheveux ras. Très réservé de nature, il parle avec un accent prononcé. Erudit, versé dans le domaine des plantes, il rend visite à un ami ou un confrère.
2. **Tao**, un moine peu disert au visage

d'oiseau de proie. La ville de ????? l'intéresse pour son église dont les vitraux sont réputés et pour la bibliothèque de son abbaye, également renommée.

3. **Maui**, un homme d'équipage. Un colosse venu d'une contrée lointaine au corps tatoué et aux airs féroces. Physiquement, il ressemble à un Maori.

4. **Mercanti**, un marchand proche de la quarantaine, mou, bedonnant, les cheveux frisottés, et minaudier. Il accomplit ce voyage pour inspecter un de ses comptoirs et rapatrier ses gains

5. **Flora**, la femme du marchand. Une belle plante de 10 ans plus jeune que son mari. Raffinée, habituée au luxe, elle passe ses journées à prendre soin de son corps dont elle joue voluptueusement. Elle accompagne son mari qui ne peut la laisser seule.

6. **Santiago**, le capitaine du bateau. Noir de barbe, plus très jeune, un peu empâté et pas très regardant sur l'hygiène. Néanmoins ce vieux loup de mer connaît son affaire et dirige ses hommes avec rudesse.

Le décor

L'île

Elle est séparée du continent par un bras de mer que des courants violents et les nombreux récifs qui affluent rendent infranchissable à la nage. Elle a

approximativement la forme d'une lune tournée vers le large (1,5 km de long sur 800 m de large. Le côté Est domine la mer d'une 30 de mètres).

Ses paysages vont du chaos de rocher à de petites étendues herbeuses agrémentées de maigres arbustes, en passant par quelques plages de sable aux endroits abrités et des parois à pic percées de grottes.

Sa faune se compose essentiellement de mouettes et autres espèces d'oiseaux marins, de crabes et de petits rongeurs.

Le manoir

Au centre de l'île se dresse un grand bâtiment baroque en forme de U tourné vers le continent.

De l'extérieur, on constate que l'édifice n'est plus de première jeunesse et qu'il a beaucoup souffert du vent et des pluies violentes. Les sculptures de la façade ressemblent à un gruyère, le toit de l'aile Ouest en parti affaissé prend l'eau et les volets survivants auraient besoin d'un sérieux ravalement. Son magnifique jardin « à la Française » aux haies touffues est presque retourné à l'état sauvage et partout triomphent les mauvaises herbes.

L'intérieur est en meilleur état, tout au moins dans sa partie encore habi-

tée. Le rez-de-chaussée comporte un hall immense avec un double escalier, un grand salon, une salle de bal, une salle à manger, une cuisine et les chambres des domestiques. L'étage débute par une longue salle de trophées ou est exposé un capharnaüm d'objets provenant de pillages (Barre, ancre, coffre, figure de proue, armure, tableaux, épée, clepsydre...), des chambres et salles d'eau. Le deuxième étage est constitué d'une seule pièce dont la grosse porte ronde est fermée à clef.

Il s'agit du bureau bibliothèque du maître de maison. La pièce avec ses petites fenêtres rondes ressemble à la cale d'un navire à l'envers. Un gros coffre de métal protège le reliquat de la fortune des Carognes : quelques bijoux anciens et des sacs de pièces d'horizons divers. Un plan au mur détaille la totalité du manoir. Un lambris dissimule une porte secrète qui ouvre sur un puits. Ce dernier doté d'une échelle et d'un monte-charge donne sur la salle des trophées et dans la partie privée des caves.

Les autres pièces servent à remiser des meubles recouverts de draps quand les fenêtres ne sont pas brisées ou qu'elles ont encore un toit.

Le sous-sol comporte des caves où sont entreposés des provisions, quelques amphores de vin, une réserve de bois et des outils. On y trouve aussi un puits. Une solide grille verrouillée barre l'accès au reste : un long couloir terminé par une rampe donne sur le jardin une fois franchi deux panneaux de bois fermés par une chaîne. De part et d'autre du couloir : une grande pièce en brique sert de morgue / bloc d'expérimentation avec l'habituelle armoire de macabres découvertes dans du formol ; l'arrivée du puits ; une porte secrète donnant sur un petit tunnel qui débouche dans le jardin de haies ; une vaste caverne naturelle qui se prolonge jusque la mer. Elle contient des piles de caisses vides ou au contenu moisi et une grande barque avec un mât en cale sèche.

Vivent dans le manoir :

7. **Maître Carogne**, le propriétaire des lieux. Un petit homme maigre au visage rond, vêtu de sombre sans trop

de recherche. Il se déplace en boitant et avec des gestes prudents comme pour ne pas réveiller de vieilles douleurs. Accaparé par l'écriture de son grand œuvre, il est souvent distrait et plutôt brusque dans ses rapports avec autrui.

Les handicaps dont il souffre sont un souvenir de la « question » subie dans sa jeunesse. Cet homme est un médecin éclairé pour son époque mais obnubilé par ses découvertes et hypothèses qu'il lui faut absolument transcrire.

8. **M. & Mme Gray**, le couple de vieux serviteurs. Elle est muette, lui, taciturne. Elle, une vieille dame fragile et très digne, lui, un grand type voûté au crane dégarni. Ils ont développé au fil des ans un tel niveau d'affinité qu'il frôle la télépathie, et se coordonnent avec une efficacité toute silencieuse. Malgré un dévouement sans faille, leurs forces déclinantes ne peuvent plus suffire à entretenir la gigantesque bâtisse.

9. **Le Mimic**. Il y a bien longtemps, cette créature fut ramenée par un ancêtre du Carogne actuel sous la forme d'un fauteuil en bois précieux à l'occasion du pillage d'un bateau. Depuis, il rôde dans le manoir, se changeant en meuble grâce à sa prodigieuse capacité de mimétisme pour en observer les habitants. C'est un être simple qui réfléchit lentement, mu par une insatiable curiosité. Relativement inoffensif, il fuira toute confrontation (une table, chaise, desserte qui galope) et ne se montrera violent que s'il est acculé (la même, qui donne des ruades).

Contrairement à leur maître, les deux serviteurs sont au courant de l'existence du Mimic. Mais, par superstition, ils évitent de parler du « Meuble ». Questionnés à ce sujet, ils regarderont ailleurs, puis, avec un sourire, changeront de sujet, par exemple en proposant un thé.

La tour en ruine

A l'extrémité Ouest de l'île, se trouve une tour en mauvais état. Le bâtiment, fort simple, ne semble guère avoir une vocation défensive : des

murs, un escalier en partie éboulé et un étage, en haut, où l'on peut constater d'anciennes traces de feu.

Il s'agit bien évidemment d'un « phare » construit par les ancêtres naufrageurs du Carogne actuel.

L'aventure

Cette partie détaille chronologiquement des meurtres, événements et manifestations du Mimic.

Première journée - Evènement N°1 – Kolenta :

Les passagers survivants se réjouissent d'être en vie, récupèrent un peu avant de s'inquiéter pour leurs biens perdus. La mer en rendra une partie sur la plage, pour le reste il faudra explorer l'épave éventrée avec tous les risques que ça comporte. Puis, Santiago d'un air sombre demandera qu'on l'aide à enterrer le marin. Maui ostensiblement refusera de participer. Le manoir est visible de la plage.

Le capitaine s'il est interrogé expliquera qu'une vieille dette de jeu brouillait les deux hommes. Quelqu'un qui examine le corps de près découvrira des meurtrissures dues à une strangulation.

Première journée - Evènement N°2 – Toc toc toc :

Le petit groupe finira par approcher du manoir, provoquant la fuite de madame Grey, qui en laissera tomber son panier d'œufs de sternes. M. Gray, armé d'une arbalète et coiffé d'un casque, les attendra sur le pas de la porte de pied ferme. Maître Carogne, agacé par cette agitation, calmera les esprits et distraitemment offrira son hospitalité avant de se remettre au travail.

M. & Mme Gray s'activeront pour installer les arrivants le moins mal possible, les répartissant dans les rares chambres encore habitables.

Maître Carogne rejoindra tout le monde aux heures des repas (midi : omelette + navets du potager ; soir : soupe de tortue). Il se montrera alors curieux, causant, et racontera l'histoire de sa famille et précisera qu'une

navette de ravitaillement arrive dans quatre jours.

Il mentira si on lui demande s'il y a un bateau sur l'île.

Mimic : Une poutre posée contre un mur dans une pièce.

Première nuit - Evènement N°3 – Une lueur dans la nuit :

Il s'agit d'une lanterne tenue par Maître Carogne, accompagné de M. Gray qui pousse une brouette grinçante dans laquelle se trouve une pelle. Tous deux iront déterrer le corps du marin avant de reboucher le trou. Ils ramèneront ensuite le corps par la rampe dans les caves du manoir. Sinistres, habillés de vêtements de pluie sombres, ils ne parleront pas pendant l'opération.

Les bruits font que peut être ce manège sera entendu d'un joueur. En fait, Maître Carogne veut « profiter » de l'occasion pour approfondir ses connaissances en anatomie.

Première nuit - Meurtre N°1 – Six moïn(e) un.

La nuit, un bruit terrible se fait entendre dans la galerie aux trophées. Tao arrive le premier sur les lieux pour se faire fracasser la tête d'un coup de masse donné par une armure à plaque « décorative » sur le côté. Le tueur en armure prendra ensuite la fuite en courant vers l'aile Ouest.

Le bruit est provoqué par un casque lancé dans un escalier. Faites en sorte qu'un joueur et/ou un PNJ assiste au meurtre. L'assassin a prévu un chemin de fuite (cordelette tendue en travers d'une porte, salle sombre avec un miroir au fond dans lequel il fera une apparition fugace le temps de filer...). Sa trace se perdra dans une pièce moisie en partie à ciel ouvert, dans laquelle gît le reste de l'armure désarticulée. Bonne chance au PNJ/PJ pour expliquer qu'il a été distancé à la course par un type en armure qui l'a ensuite retirée en moins de 30 secondes...

Deuxième jour - Evènement N°4 – La peur s'installe.

Logiquement, la journée devrait être

consacrée à cogiter et à explorer. Les serveurs vaqueront à leurs tâches journalières, Maître Carogne sera dans sa tour d'ivoire et les PNJ discuteront entre eux et avec les joueurs.

Mimic : Un joueur trouve une porte posée par terre dans le couloir.

Deuxième jour dîner- Evènement N°5 – Bon appétit !

Alors que la salade d'algues et une poule au pot viennent d'être servis, Maître Carogne demande d'un ton pincé qui s'est introduit dans son cabinet. Il précise que la personne qui l'a fait serait bien inspirée de lui restituer son pot de jus de belladone, car il s'agit d'un produit hautement toxique.

Deuxième nuit - Evènement N°6 – Souvenir, souvenir...

Crise de somnambulisme de Mme Gray. Elle se rend dans une pièce vide abîmée du manoir et, en soufflant faux, mimera les gestes qu'aurait une nurse dans une chambre d'enfant, avant de retourner se coucher.

Son mari, coutumier du fait mais inquiet pour sa sécurité, la suivra comme une ombre, elle ou tout suiveur potentiel, son gourdin en main. Il connaît parfaitement les lieux et, en tant que serviteur maîtrise, l'art de la présence discrète.

Deuxième nuit - Meurtre N°2 – Aka.

Maui a décidé de défier le criminel. Posté en haut de la tour en ruine, il hurle son défi à côté d'un feu d'enfer. Une silhouette sombre enjambra le parapet de la tour armée d'un coute-las. Maui se retournera pour faire front en dégainant un poignard imposant. Puis, comme frappé par la foudre, il reculera en poussant des cris inarticulés jusqu'à heurter le muret et faire une chute mortelle.

Son adversaire profitera du temps que mettront les spectateurs à approcher pour disparaître.

Mimic : Le salon gagne un cheval à bascule.

Troisième jour au matin - Meurtre N°3 – Avec un nuage de belladone.

A la grande inquiétude de Mrs Gray, la porte de son bureau de Maître Carogne est fermée à clef de l'intérieur et il ne répond pas. Et pour cause, il est mort, affalé sur les notes sur lesquelles il travaillait. L'écriture des dernières lignes laisse à penser qu'il n'est pas mort sur le coup. Malheureusement, il a consacré ses derniers instants à coucher par écrit quelques hypothèses médicales supplémentaires, plutôt que de griffonner le nom d'Omar.

Le thé à ses côtés est empoisonné. Le plan a disparu, arraché. Mais l'emplacement nu au mur peut être remarqué.

Troisième jour, début d'après midi - Meurtre N°4 – La vérité...

Les hurlements stridents de cette pauvre Mrs Gray annoncent la remontée d'un seau d'eau rouge du puits d'eau potable dans la cave. Au fond, on pourra découvrir le corps du capitaine gonflé d'eau et décapité.

Il s'agit du corps du marchand avec les vêtements du capitaine, mais bien malin qui pourra le dire. En tout cas, pas Flora, qui s'agrippe désespérément au bras du... marchand ? Au fait, Xenos a disparu.

Mimic : Les habits / affaires qu'un joueur avait posés sur une chaise / table de nuit sont par terre et le meuble a disparu.

Troisième jour, milieu d'après midi - Evènement N°7 – Instant X.

Flora, apeurée, toque à la porte de la chambre d'un joueur et lui confie ses craintes, son désarroi avant de se livrer pour trouver réconfort et chaleur.

Si le joueur résiste, elle réitère avec un autre, sauf si elle a pu arracher discrètement un bouton de sa chemise.

Troisième jour, heure du souper - Meurtre N°5 – Dernier repos.

Flora ne viendra pas manger, car elle est morte dans son lit. L'assassin a

commis une vraie boucherie, les draps et le plancher sont trempés de sang. Dans sa main crispée, se trouve un bouton de la chemise du joueur ou une boucle d'oreille du capitaine. Si le marchand est mis au courant et que le « coupable » n'est pas sur ses gardes, il tentera de le poignarder à mort dans un accès de folie avant de s'effondrer en larmes et d'implorer le PJ « Mais pooooouurquooooiii ? ». Au cas où, entre deux sanglots, il expliquera qu'elle devait s'enfermer à clef pendant qu'il cherchait dans la maison de quoi confectionner un radeau pour deux.

Troisième jour, soirée - Evènement N°8 – Pourquoi tant de haies ?

Une demi-heure après qu'il aura disparu, les joueurs entendront les hurlements du marchand et des cris de colère bestiaux du côté du labyrinthe de haies. Ce sont des haies de pyracantha très denses et piquantes. Le marchand appelle au secours, mais ses cris faiblissent pendant qu'on l'entraîne au cœur du labyrinthe.

S'il est gardé, le marchand fera tout pour s'échapper discrètement. Aucun lien ni aucune serrure ne pourront le retenir. Le tueur, qui n'est autre que le capitaine en pagne, porte sa « victime » dans un grand sac marron. A un endroit repéré à l'avance, Santiago ramassera une pique et attendra pour transpercer un joueur à travers une haie à l'aide de son arme à la fois fine et longue. Au centre du labyrinthe, le tueur ouvrira la trappe qui donne sur le tunnel, descendra silencieusement, abandonnera sa pique dans le couloir proche de l'entrée de la caverne puis, en prenant garde à ne pas laisser de trace, il montera l'échelle jusqu'au bureau de maître Carogne.

Troisième jour, soirée - Evènement N°9 – Confrontation

Le capitaine en pagne est dans la caverne, en train de réparer la barque à la lueur d'une lampe. L'arbalète de M. Gray est à portée de sa main, chargée, et il tient un marteau.

S'il a été blessé, il est complètement rétabli, hormis une bosse. Si vous êtes vicieux, dites qu'il est en train de mettre à l'eau la barque. N'oubliez

pas que le capitaine a tout lieu de craindre un des joueurs qu'il prend pour le tueur.

Mimic : L'embarcation comprend une rame de secours.

Le fin mot de l'histoire

Je conseille de quitter la table en prétextant une envie pressante et de laisser un dictaphone avec vos explications ou de les communiquer par le portable d'un joueur.

Vous l'avez probablement deviné, l'assassin est en fait un... imitateur parfait (Doppelgänger), une créature féérique capable de prendre l'apparence de n'importe qui, y compris les détails vestimentaires.

Bloqué sur une île, la créature a profité du réapprovisionnement en eau pour supprimer et remplacer Xenos l'étranger.

Puis, profitant de la confusion du naufrage, il a étranglé le marin.

Ensuite, il a tendu une embuscade à la victime suivante, Tao en imitant l'armure qu'il a auparavant déplacée.

Répondant au défi de Maui, il est allé à sa rencontre en prenant les traits du marin mort.

Sous les traits de Mrs Gray, il a monté un thé « corsé » à maître Carogne avant de le délester de ses clés.

Usurpant l'identité du joueur X, il a alors appâté Santiago en lui faisant visiter la caverne où il l'a assommé, déshabillé puis ligoté.

Copiant Flora, il a attiré Mercanti dans la cave où il l'a trucidé. Puis, il a décapité le corps, l'a revêtu des habits du capitaine avant de le basculer dans le puits.

Restant Flora, il est parti prélever un indice sur un des joueurs (au fait, c'était comment ?) avant de la tuer, en se dissimulant sous l'identité de Mercanti.

Il ne lui restait plus qu'à s'éclipser le temps d'endommager l'embarcation, relâcher légèrement les liens de Santiago, avant d'exécuter son propre

enlèvement pour aiguiller les joueurs vers le capitaine.

Si tout s'est déroulé selon ses plans, gageons qu'après le départ des joueurs, le Doppelgänger va s'imposer aux domestiques et s'installer dans le rôle de maître Carogne. Les longues soirées d'hiver, il pourra toujours reprendre une vieille tradition et faire un feu pour attirer de nouveaux invités.

Mais pourquoi fait-il tout ça ? Eh bien, pour les besoins du scénario d'abord ; pour la suite, demandez à son psy ou à *Orangina rouge*.

* * * * *

Rappel : ce 5^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron, sur les éléments donnés par Aeryx (en sa qualité de gagnant du 4^{ème} concours) :

- thème : illusion d'optique ;
- élément : inversion des rôles.

Ou vice-versa...