

Le boulet

Un scénario pour Vampire the Dark Ages

Ce scénario se déroule dans la Ville Sainte de Jérusalem en temps de paix (entre deux croisades, à vous de choisir une période calme). Il s'adresse à un petit groupe de Pjs peu expérimentés mais assez débrouillards. Pas la peine de mettre un groupe de boulets qui se font remarquer sinon la ville risque de brûler ! Ce scénar peut également être joué par un groupe de goules ou de mortels, mais il nécessitera de trouver des astuces pour que Gilles échappe à leur surveillance quand il veut.

Le personnage de Gilles

Gilles est l'un des trois héritiers potentiels du comté d'Edesse, mais il ne le sait pas. Il est né en France et a évolué dans les grandes cours du pays, mais a eu quelques problèmes notoires, notamment lorsqu'il s'est mis en tête de convaincre le duc D'Engien (dit le torve) de présenter des excuses publiques à sa femme pour l'avoir humiliée en public. Plus tard c'est avec la fille du vicomte de Torquemard qu'il se fait surprendre dans une posture fâcheuse, à quelques jours du mariage de cette dernière.

Bref, vous l'aurez compris, Gilles n'était plus forcément le bienvenu en France et on décida alors qu'il serait bon pour lui de rejoindre les Terres Saintes « où il est possible de tout faire ». Mais plutôt que de le remettre aux mains de son père, ce dernier se sentant fragile et menacé (disons plutôt qu'il n'a pas la force en ce moment d'assumer un fils comme Gilles dans ses pattes alors qu'il contrôle un comté en proie aux divisions) confie la fin de son éducation à un contact à lui à Jérusalem. De fil en aiguille Gilles va être confié à Elsh le toréador pour parfaire son éducation architecturale et historique. En quelque sorte, seul Elsh peut arriver à gérer le jeune étalon fougueux.

Cela fait trois nuits que Gilles loge donc chez son nouveau mentor lorsque survient un problème inopiné : Elsh est obligé de quitter la ville Sainte pour deux semaines et doit donc trouver quelqu'un pour occuper les journées de Gilles. Les Pjs depuis quelques temps ont fait parler d'eux en ville (vous savez ce que c'est : un groupe de Pj finit toujours soit par faire des grosses conneries parce qu'il s'ennuie, soit par tomber dans un truc à la con dans un scénar) et Elsh les imagine bien en « nounous ». Ni une ni deux dans l'urgence il convoque les Pjs grâce à sa magistrale Présence.

Elsh

Les Pjs se retrouvent devant l'imposant manoir d'Elsh. Tout le monde en ville connaît le toréador. On dit qu'il est capable de faire entrer n'importe qui en frénésie rien qu'en discutant avec lui. Personne ne refuse jamais rien à Elsh : d'une part c'est un grand ancien de la ville mais d'autre part c'est une brute de présence. Sans même se rendre réellement compte du pourquoi et du comment ils en sont arrivés là, les Pjs se retrouvent comme dans un songe dans un somptueux salon décoré avec goût, assis en face d'Elsh. Le toréador est tout simplement resplendissant mais l'ambiance dans la pièce est tendue. En fait, l'atmosphère des lieux varie avec les états d'âme du caïnite. Et là il est plutôt soucieux et pressé.

Elsh entre dans le vif du sujet : il a quelque chose pour eux. Dans son univers et dans sa conception des choses, Elsh ne demande pas un service aux Pjs, il leur donne la chance de pouvoir travailler pour lui. Il ne lui vient pas un instant en tête qu'ils puissent refuser ou demander quoi que ce soit. D'ailleurs il serait fort difficile d'oser aborder ce thème pour un Pj. Pour Elsh les choses sont réglées et c'est un honneur pour les Pjs de pouvoir briller à ses yeux.

Elsh doit s'absenter deux semaines. Or il a pour élève un jeune très prometteur prénommé Gilles. En son absence, il faudrait que les Pjs l'occupent un peu : « Gilles est un jeune homme plein de vie et je ne conçois pas qu'il demeure enfermé ici durant mon absence. Il doit être sans cesse actif et curieux, sinon ses défauts remontent vite à la surface. Oh, trois fois rien, mais disons qu'il est un peu coureur de jupon et qu'il a beaucoup de succès. Pour son bien il vaudrait mieux éviter les lieux trop fréquentés. Oh et puis maintenant que j'y pense, il manque deux ou trois choses à l'éducation du jeune et il pourrait être bon qu'il découvre certaines notions. Il ne sait tout simplement pas pour l'instant ce qu'est la prostitution, il ne connaît pas la maladie et la lèpre est un mal qui n'existe pas dans son vocabulaire. Il semblerait qu'il ait grandi dans un milieu très isolé et protecteur. Si vous pouviez lui faire découvrir un peu la vie...la vraie... »

Promenons nous dans la ville

Pendant 3-4 jours Gilles va être cool, serviable, curieux de vie mais les emmerdes vont vite commencer : au bout de 5 jours il devient évident que Gilles est une catastrophe ambulante. Mais sincèrement, c'est pas de sa faute, le problème c'est que chez lui l'action et la pensée sont simultanés. Il sait reconnaître ses erreurs, d'autant qu'elles sont nombreuses.

Voici les affaires dans lesquelles il va être impliqué. Elles sont volontairement séparées et non chronologiques afin que vous les imbriquiez au moment le moins souhaité pour les Pjs.

A la garde !

Gilles a entendu dire par Elsh que certains gardes étaient totalement corrompus. Il en a été profondément affecté mais n'en a rien fait savoir. Alors que les Pjs l'escortent en ville, ils croisent une bande d'ivrognes et dans la foule, Gilles qui ne faisait pas attention où il marchait et les heurte. Une bagarre éclate mais Gilles met le groupe rapidement en déroute. La garde intervient et lui demande des explications au bureau de garde. Gilles s'y rend seul et visiblement le ton monte à l'intérieur. On entend le jeune hurler des mots comme « corruption »...La situation vire au drame quand Gilles parvient à s'enfuir en brisant le genou du capitaine qui l'interrogeait.

Le jour suivant, tandis que les Pjs dorment, Gilles sort seul (même si on lui a déconseillé) car, persuadé d'être dans son bon droit, il recherche le garde dont il a entendu le nom au sujet de corruption et veut le faire avouer. Mais là encore, la situation dérape car il brise le genou de deux gardes qui l'accompagnaient sans pour autant faire avouer quoi que ce soit au coupable qui s'enfuit comme un couard ! Evidement Gilles ne va pas s'en vanter !

A partir de ce moment là il va être recherché activement tandis que le coupable va se terrer dans un coin.

On pense que c'est grave déjà, mais ce n'est pas fini !!! Un groupe de la garde solidaire du corrompu (sans forcément savoir qu'il en est un) tombe sur Gilles par hasard en ville de jour. Ils forcent Gilles à entrer dans une ruelle sordide de la ville. Des témoins se souviennent avoir vu un jeune (Gilles) poursuivi par la garde, entrer dans une ruelle et être ressorti un quart d'heure plus tard les mains pleines de sang et l'air sonné. En réalité les gardes ont assommé Gilles mais ils ont été assassinés dans la ruelle (voir l'élément « assassins ! » plus loin).

Assassins !

Une nuit durant laquelle les Pjs et Gilles se promènent (parce que celui-ci à réussi à les convaincre d'aller parler à la garde pour se justifier), ils passent devant le Saint Sépulcre. Il pleut fort, les gens marchent tête basse. Là un mendiant se lève, passe à côté du groupe. A l'autre bout du parvis un home hurle, ce qui attire l'attention, tandis que le mendiant près d'eux sort sa dague et tente d'atteindre Gilles.

Quoi qu'il arrive, les deux hommes seront morts. Rapidement il apparaît que cette méthode est celle des ashishins, un groupe de fanatiques religieux musulmans (dit on) commandé par celui que l'on nomme le vieux de la montagne. Celui qui est sur la liste du vieux va mourir dans l'année.

Mais pourquoi Gilles dont à priori personne ne connaît l'identité réelle en ville a-t-il été la cible de ce groupe ? La piste sera à creuser.

Les assassins sont en réalité commandités par les templiers. Ils ont capturés de nombreux prisonniers musulmans lors de la dernière croisade et les ont gardé en secret dans un de leurs kraks perdus dans le désert. En échange de leur remise en liberté et après les avoir torturés pour qu'ils n'oublient pas qui est leur maître, ils exigent la mort de Gilles. Ils en connaissent la description car lors de son départ de France, ses « bons amis » ont fait savoir qu'il allait arriver. Le Temple par l'intermédiaire d'un membre éminent, a donc promis de punir le coureur de jupon en échange d'une forte somme d'argent. Quelle farce ! Non seulement ils risquent de récupérer Edesse à la mort du comte actuel mais ils vont être payés pour ! Il suffit d'attendre que le comte décède naturellement. Il lui reste Gilles et un autre fil plus âgé. Dommage pour ce dernier !

Le marchand

Alors que le groupe marche dans une rue à l'heure de la messe, Gilles bouscule par inadvertance un riche marchand bashirite. Celui-ci se fâche et ordonne à ses hommes de mettre une bonne correction à l'imprudent. Bilan ...devinez....des genoux cassés.

Gilles se sent désolé de s'être emporté et de jour, plus tard, il décide de s'excuser dans l'échoppe du marchand. Lorsqu'il arrive, celui-ci se dit qu'il se paie sa tête et envoie ses gorilles lui mettre une bonne correction : bilan : des genoux sans compter que les concurrents sont morts de rire !!!

Se sortir de la catastrophe...

Plus le temps passe et moins les choses vont, c'est clair. Si les Pjs ne se mêlent pas de la situation, ça va mal finir. Le marchand n'a jamais envoyé d'ashishins.

Tout ce qu'il voulait c'était lui mettre une bonne correction. La garde n'a rien contre Gilles personnellement, c'est simplement qu'il doit répondre de ses actes devant la garde. Donc celui qui a tenté de faire assassiner Gilles est peut être celui qui a exécuté les gardes dans la ruelle. Alors qui ???

Et puis tant qu'à faire Gilles se sauve, pour de bon... Il laisse un mot aux Pjs en les remerciant de tout ce qu'ils ont fait pour lui mais il sent qu'il est en train de les mettre dans la merde et il ne souhaite pas qu'il souffrent. C'est le moment de s'intéresser à la généalogie de Gilles. Celui-ci connaît le nom de son père et de son grand père et en faisant quelques recherches, on a des surprises. Il se pourrait que Gilles soit l'un des trois héritiers potentiels du comté d'Edesse ! Et il se trouve que son frère aîné vivait en Terre Sainte. Oui..vivait car il a été assassiné l'an dernier. Elsh était il au courant ? Est-ce là la raison de la venue du jeune fou en terre sainte ? Gilles va-t-il devenir....comte d'Edesse ? Rien que d'y penser les Pjs ont froid dans le dos ! Si a Pj a plus de 2 d'astuce, il se dit que cette information n'est pas à remettre entre les neurones de l'insouciant.

Mais Gilles est incapable de se planquer et de se débrouiller seul : on va pouvoir le suivre à la trace car il sème les brouilles derrière lui : il agresse encore un soudard dans l'auberge où il s'était réfugié pour dormir, casse le genou d'un prétendant d'une serveuse qui lui avait passé la main aux fesses de façon un peu trop...lourde...bref c'est un boulet !!!

Comment faire avant le retour d'Elsh

Il reste 5 jours avant le retour du puissant toréador et les choses vont de mal en pis. Gilles est recherché dans toute la ville, les Pjs sont éreinté de devoir réparer ses conneries à coup de tunes...Ils rentrent dans la demeure d'Elsh pour un repos bien mérité quand ils reçoivent un message : finalement Elsh sera de retour plus tôt, mais il ne précise pas quand !!!!

L'affaire du garde corrompu pourra être résolue si le garde avoue. A ce moment là le capitaine de la garde moyennant compensation, acceptera de fermer les yeux sur cette affaire.

Le marchand acceptera de laisser tomber. Trois de ses hommes sont morts à cause de Gilles, donc le deal est simple : se débarrasser de trois personnes pour lui et ils seront quitte. Deux sont des concurrents marchands qui

ont véhiculé et amplifié la débâcle du bashirite face à Gilles, le troisième est un prétendant insistant de sa fille.

Final ?

Les Pjs finissent par mettre la main sur Gilles moins d'une minute avant de croiser Elsh dans la rue. Pas le temps de se mettre au point ! Gilles flatte les Pjs auprès de son mentor en disant qu'ils ont été formidables avec lui...Ouf, une chose de moins !

Quant aux Pjs, à eux de voir ce qu'ils souhaitent ou non dire, mais le fait est que les tentatives d'assassinat n'ont pas cessées et qu'il faut poursuivre dans ce but. Elsh réfléchi un peu et lance quelques un de ses contacts chercher des infos. Le lendemain (efficace le Mr hein ?) il déduit que si Gilles mourrait, il est probable que la régence soit accordée à un membre d'une autre famille. Mais personne n'est sur le coup. Soudain il devient enragé et fait tout voler chez lui : il vient de comprendre ! Si Gilles meurt, c'est le grand maître templier lui-même qui en fera la demande !!! Appuyé par le patriarche et le roi de Jérusalem avec lesquels il est très lié, il risque de prendre le pouvoir à Edesse. Ce qui signifie la reprise des conflits avec les musulmans, encore une guerre !

Conclusion

Il est possible d'imaginer faire passer Gilles pour mort et de voir ce qui va se passer. C'est la solution qu'Elsh propose, mais il demande aux Pjs leur avis (ce qui est un signe de confiance)

Faut il arrêter les templiers ? Si oui c'est Gilles qui sera au pouvoir, mais comment faire ? Le grand maître du Temple est invisible, il est parti en compagnie de ses meilleurs hommes sans dire où aller. Itou pour le patriarche !

Elsh en compagnie des pjs se rend à la cérémonie d'intronisation du comte d'Edesse et Gilles déguisé va réclamer son titre ... si toutefois ils peuvent entrer dans la cérémonie car elle est prévue de jour !

Donc il faut retarder celle-ci afin que Gilles puisse réussir.

Mais est ce bien raisonnable ? Peut on laisser le pouvoir à un tel individu ? Ne vaudrait il mieux pas que le Temple prenne le pouvoir, quitte à mettre la région à feu et à sang.