

SUS SCOFRA DOMESTICUS

Un scénario pour le Monde de Ténèbres.

Ce scénario est prévu pour 1 à 4 joueurs et un maître de jeu. Il est relativement court, et la fin peut être mortelle si les personnages ne sont pas prêts à déployer des trésors de diplomatie...

Physique ●●●○○

Social ●●●●○

Mental ●●●○○

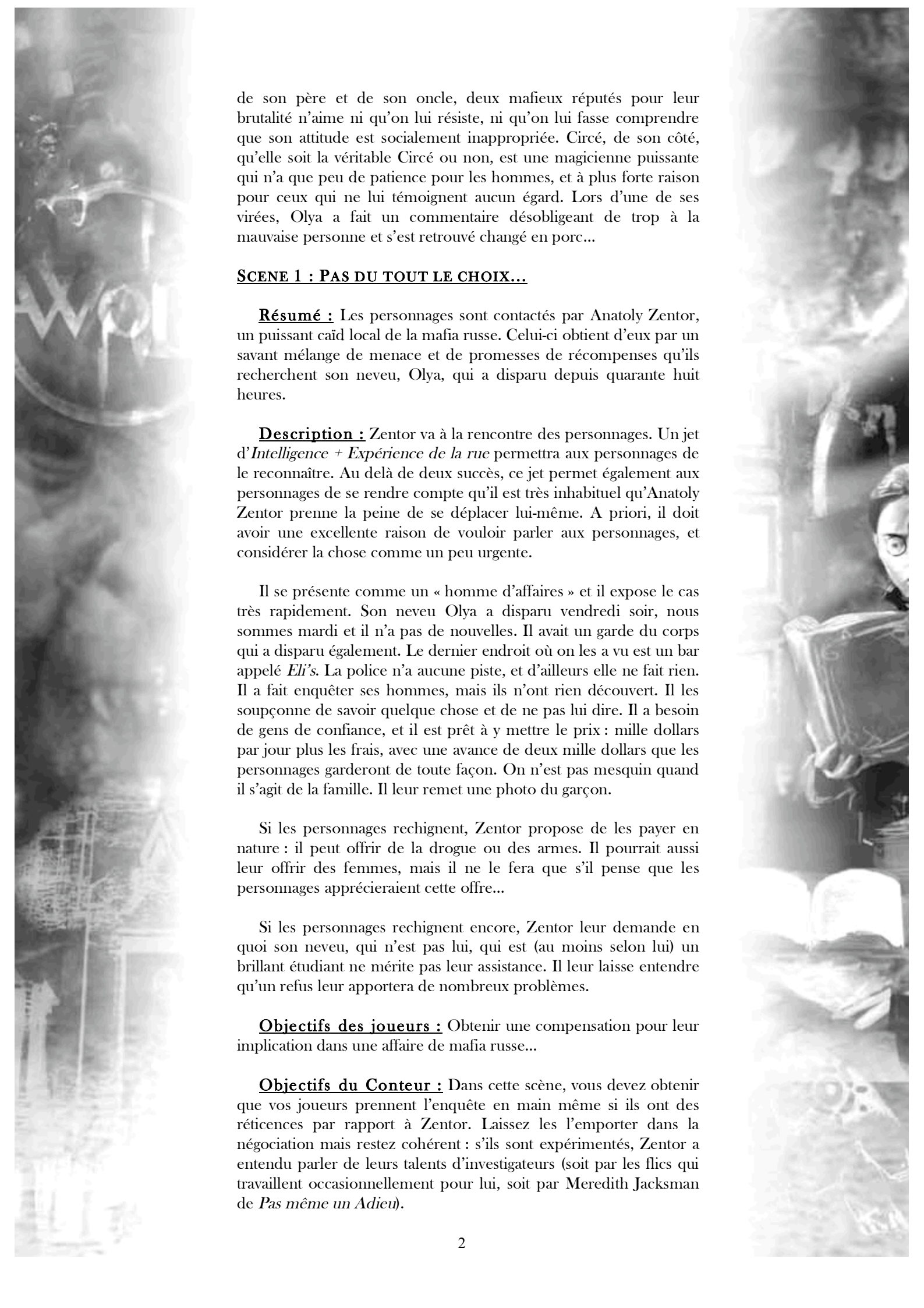
Synopsis : Sollicités par un caïd local, les personnages doivent enquêter sur la disparition de son neveu, le petit génie de la famille... Il appert rapidement que celui-ci a été vu pour la dernière fois dans un restaurant, les Délices d'Edéa. En farfouillant autour du restaurant, les personnages découvrent que sa propriétaire n'est autre que la mythique Circé, que le neveu du mafieux a été changé en porc et qu'ils sont en grand danger de connaître le même sort.

Thèmes : Le principal thème de ce scénario est le pouvoir. Les principaux PNJs semblent tous avoir un grand pouvoir - le caïd comme la sorcière. Mais quel que soit le pouvoir qu'ils ont, il a des limites bien précises.

Ambiance : Présentez le tout comme une enquête classique. Pas de surnaturel, pas de signe, pas de présage avant la révélation du sort du neveu. Là, les joueurs auront peur, très très peur.

Le cadre : La grande ville où résident les personnages.

Toute l'histoire : C'est l'histoire de deux personnes dont il aurait mieux valu que les chemins ne se croisent pas. Olya Zentor, véritable tyran habitué à être obéi au doigt et à l'œil par les hommes



de son père et de son oncle, deux mafieux réputés pour leur brutalité n'aime ni qu'on lui résiste, ni qu'on lui fasse comprendre que son attitude est socialement inappropriée. Circé, de son côté, qu'elle soit la véritable Circé ou non, est une magicienne puissante qui n'a que peu de patience pour les hommes, et à plus forte raison pour ceux qui ne lui témoignent aucun égard. Lors d'une de ses virées, Olya a fait un commentaire désobligeant de trop à la mauvaise personne et s'est retrouvé changé en porc...

SCENE 1 : PAS DU TOUT LE CHOIX...

Résumé : Les personnages sont contactés par Anatoly Zentor, un puissant caïd local de la mafia russe. Celui-ci obtient d'eux par un savant mélange de menace et de promesses de récompenses qu'ils recherchent son neveu, Olya, qui a disparu depuis quarante huit heures.

Description : Zentor va à la rencontre des personnages. Un jet d'*Intelligence + Expérience de la rue* permettra aux personnages de le reconnaître. Au delà de deux succès, ce jet permet également aux personnages de se rendre compte qu'il est très inhabituel qu'Anatoly Zentor prenne la peine de se déplacer lui-même. A priori, il doit avoir une excellente raison de vouloir parler aux personnages, et considérer la chose comme un peu urgente.

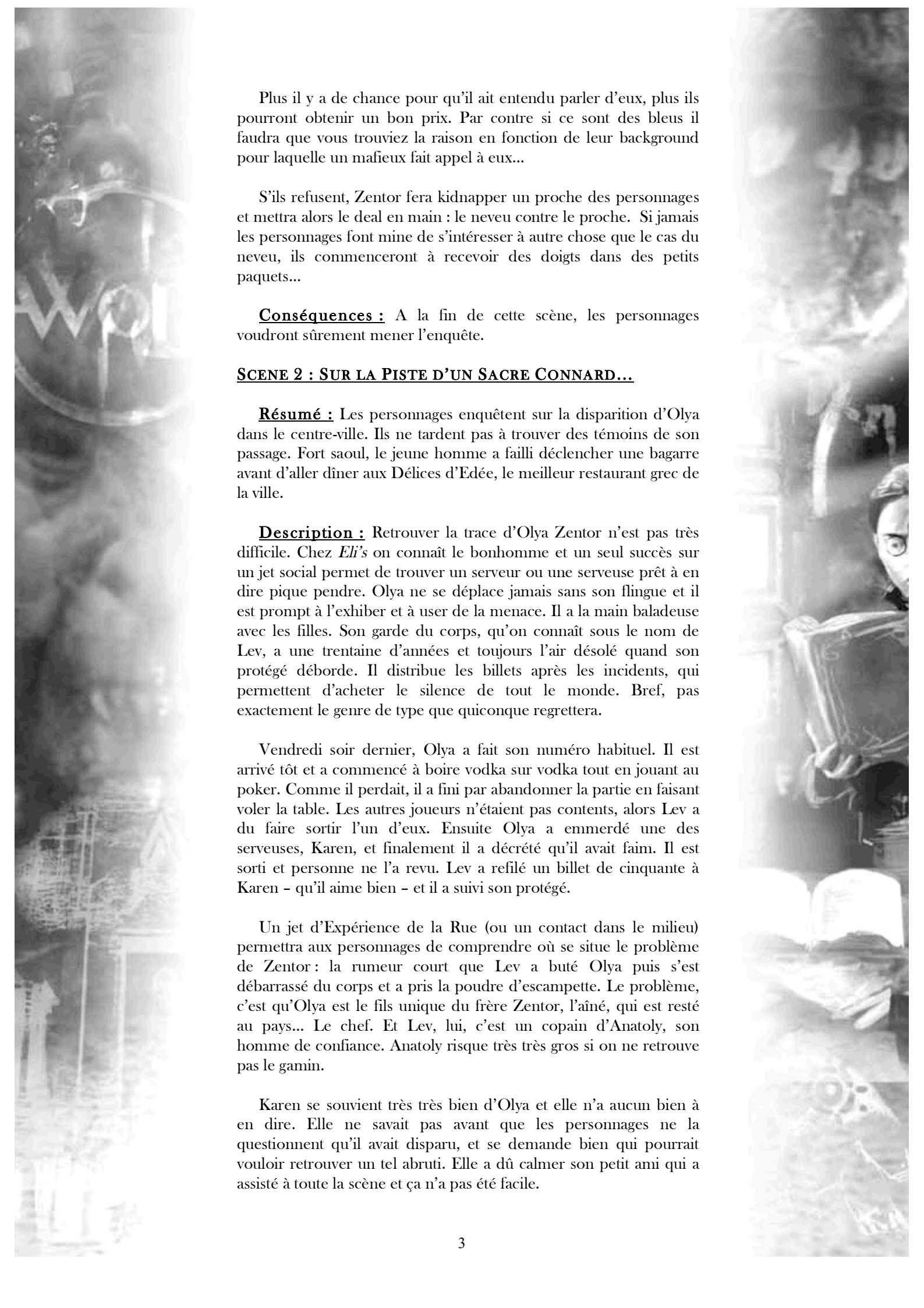
Il se présente comme un « homme d'affaires » et il expose le cas très rapidement. Son neveu Olya a disparu vendredi soir, nous sommes mardi et il n'a pas de nouvelles. Il avait un garde du corps qui a disparu également. Le dernier endroit où on les a vu est un bar appelé *Eli's*. La police n'a aucune piste, et d'ailleurs elle ne fait rien. Il a fait enquêter ses hommes, mais ils n'ont rien découvert. Il les soupçonne de savoir quelque chose et de ne pas lui dire. Il a besoin de gens de confiance, et il est prêt à y mettre le prix : mille dollars par jour plus les frais, avec une avance de deux mille dollars que les personnages garderont de toute façon. On n'est pas mesquin quand il s'agit de la famille. Il leur remet une photo du garçon.

Si les personnages rechignent, Zentor propose de les payer en nature : il peut offrir de la drogue ou des armes. Il pourrait aussi leur offrir des femmes, mais il ne le fera que s'il pense que les personnages apprécieraient cette offre...

Si les personnages rechignent encore, Zentor leur demande en quoi son neveu, qui n'est pas lui, qui est (au moins selon lui) un brillant étudiant ne mérite pas leur assistance. Il leur laisse entendre qu'un refus leur apportera de nombreux problèmes.

Objectifs des joueurs : Obtenir une compensation pour leur implication dans une affaire de mafia russe...

Objectifs du Conteur : Dans cette scène, vous devez obtenir que vos joueurs prennent l'enquête en main même si ils ont des réticences par rapport à Zentor. Laissez les l'emporter dans la négociation mais restez cohérent : s'ils sont expérimentés, Zentor a entendu parler de leurs talents d'investigateurs (soit par les flics qui travaillent occasionnellement pour lui, soit par Meredith Jacksman de *Pas même un Adieu*).



Plus il y a de chance pour qu'il ait entendu parler d'eux, plus ils pourront obtenir un bon prix. Par contre si ce sont des bleus il faudra que vous trouviez la raison en fonction de leur background pour laquelle un mafieux fait appel à eux...

S'ils refusent, Zentor fera kidnapper un proche des personnages et mettra alors le deal en main : le neveu contre le proche. Si jamais les personnages font mine de s'intéresser à autre chose que le cas du neveu, ils commenceront à recevoir des doigts dans des petits paquets...

Conséquences : A la fin de cette scène, les personnages voudront sûrement mener l'enquête.

SCENE 2 : SUR LA PISTE D'UN SACRE CONNARD...


Résumé : Les personnages enquêtent sur la disparition d'Olya dans le centre-ville. Ils ne tardent pas à trouver des témoins de son passage. Fort saoul, le jeune homme a failli déclencher une bagarre avant d'aller dîner aux Délices d'Edée, le meilleur restaurant grec de la ville.

Description : Retrouver la trace d'Olya Zentor n'est pas très difficile. Chez *Eli's* on connaît le bonhomme et un seul succès sur un jet social permet de trouver un serveur ou une serveuse prêt à en dire pique pendre. Olya ne se déplace jamais sans son flingue et il est prompt à l'exhiber et à user de la menace. Il a la main baladeuse avec les filles. Son garde du corps, qu'on connaît sous le nom de Lev, a une trentaine d'années et toujours l'air désolé quand son protégé déborde. Il distribue les billets après les incidents, qui permettent d'acheter le silence de tout le monde. Bref, pas exactement le genre de type que quiconque regrettera.

Vendredi soir dernier, Olya a fait son numéro habituel. Il est arrivé tôt et a commencé à boire vodka sur vodka tout en jouant au poker. Comme il perdait, il a fini par abandonner la partie en faisant voler la table. Les autres joueurs n'étaient pas contents, alors Lev a du faire sortir l'un d'eux. Ensuite Olya a emmerdé une des serveuses, Karen, et finalement il a décrété qu'il avait faim. Il est sorti et personne ne l'a revu. Lev a refilé un billet de cinquante à Karen - qu'il aime bien - et il a suivi son protégé.

Un jet d'Expérience de la Rue (ou un contact dans le milieu) permettra aux personnages de comprendre où se situe le problème de Zentor : la rumeur court que Lev a buté Olya puis s'est débarrassé du corps et a pris la poudre d'escampette. Le problème, c'est qu'Olya est le fils unique du frère Zentor, l'aîné, qui est resté au pays... Le chef. Et Lev, lui, c'est un copain d'Anatoly, son homme de confiance. Anatoly risque très très gros si on ne retrouve pas le gamin.

Karen se souvient très très bien d'Olya et elle n'a aucun bien à en dire. Elle ne savait pas avant que les personnages ne la questionnent qu'il avait disparu, et se demande bien qui pourrait vouloir retrouver un tel abruti. Elle a dû calmer son petit ami qui a assisté à toute la scène et ça n'a pas été facile.



Pete, le petit ami en question confirme avoir vu Olya peloter sa copine et avoir envisagé de le planter. Pete est un gars un peu malingre mais qui sait jouer du couteau et qui n'aime pas qu'on lui marche sur les pieds. Vendredi soir, furieux, il est sorti à la suite d'Olya et l'a vu entrer dans un restaurant à côté du bar : les délices d'Edée. Après quoi sa copine l'a rattrapé et a évité qu'il se mette dedans...

Si les personnages se renseignent sur le quartier, ils apprendront assez facilement (contacts dans la presse ou dans la police, expérience de la rue) que ces dernières années on a déploré plusieurs disparitions dans le quartier. Des SDF, principalement, mais également des fêtards notoires ou des

Objectifs des joueurs : Retrouver Olya ou au moins découvrir ce qui lui est arrivé, le plus rapidement possible.

Objectifs du Conteur : Faire sentir aux joueurs que retrouver Olya risque de s'avérer très difficile et leur rendre le bonhomme tout à fait antipathique.

Conséquences : Cette scène ne devrait pas durer trop longtemps. Passez à la scène suivante dès que les personnages sont prêts.


SCENE 3 : LE SECRET D'EDÉE.

Résumé : Les personnages mènent leur enquête sur le restaurant des Délices d'Edée et sont confrontés à une horrible découverte : certains clients délicats, ou bien des SDF, constituent le menu. Changés en porcs par la très belle et très féministe Circé, ils sont remis à la cave, mis à mort et servis en brochettes...

Description : Peut être que les joueurs voudront se renseigner sur le restaurant avant que d'y enquêter. Ce serait curieux : de l'extérieur, ça a l'air d'être un très sympa petit resto grec, avec le cochonnet qui tourne à la broche dans la vitrine... Un connaisseur pourra se souvenir d'avoir lu des critiques gastronomiques qui encensaient ce petit restaurant, une perle rare dans un quartier plutôt connu pour ses bars et ses cinémas pornos.

Pourtant cela vaut le coup : que ce soit par socialisation, par expérience de la rue ou par persuasion, les personnages peuvent en apprendre long sur les Délices d'Edée. Un jet d'*astuce + expérience de la rue* leur permettra d'aborder un riverain ou un SDF du coin. Pour eux, le restau n'a pas du tout une si bonne réputation : en dehors des heures d'ouvertures, on y entend des bruits bizarres. Les SDF évitent de faire les poubelles parce qu'il arrive qu'on ne revoie pas ceux qui s'y sont risqués... C'est le maximum de ce que les personnages pourront apprendre, et encore faudra t'il qu'ils soient très persuasifs, et/ou généreux.

Impossible d'entrer en dehors des heures d'ouverture, c'est à dire pas avant 19h. Une fois à pied d'œuvre le personnel niera avoir jamais vu Olya Zentor ou son garde du corps mettre les pieds chez eux. En revanche on sera prêt à offrir un verre d'Ouzo aux enquêteurs.



S'ils insistent, la patronne, Elena, une superbe femme au profil grec et aux hanches envoûtantes viendra les trouver. Elle finira par faire venir l'un de ses serveurs, Alexis, qui finira par reconnaître Olya et Lev : ils sont bien venus vendredi soir, mais comme Olya s'est montré désagréable, Alexis ne l'a pas laissé s'installer. Il a passé son chemin. Un jet d'*Astuce + Empathie* permet de se rendre compte qu'Alexis ment comme un arracheur de dents, pour la plus grande satisfaction de sa patronne.

Le personnel du restaurant se compose de deux serveurs, Elektre et Alexis, d'un cuisinier, Simon et de ses deux aides, Dimitri et Feodor. Le restaurant peut accueillir jusqu'à une cinquantaine de personnes. Il y a même une salle un peu plus calme à l'étage. On peut y déguster tout ce que la cuisine grecque fait de meilleur grâce à la broche qui tourne au centre de la pièce : toutes les viandes, principalement des brochettes ou des animaux à la broche sont cuits sous les yeux des clients.

Ceux ci sont d'autant plus satisfait que l'accueil d'Elena est absolument irréprochable. Charmante, sensuelle, elle tourne de table en table s'assurant que chacun a assez dans son verre ou dans son assiette, recueillant les compliments... « Je vous donnerais la recette, » promet-elle.

Si les personnages décident d'insister, Elena deviendra assez rapidement hostile et menacera de faire appel à la police. S'ils s'ouvrent à elle de ce que leur patron n'acceptera pas un échec, et/ou de ce que la vie d'un de leurs proches en dépend, elle se radoucira, et s'excusera de ce que, à part leur offrir un verre, voire une bonne assiette de brochettes, elle ne peut rien pour eux.

Le meilleur moyen d'en apprendre plus pour les personnages est de jouer la comédie des crédules qui décident, tant qu'à faire, de prendre un bon repas. Ils pourront dès lors fureter dans le restaurant un peu plus à loisir...

Dans la réserve, un vestiaire contient les vêtements de Lev et d'Olya, ainsi que leurs armes. Les chaussures, le pantalon et la chemise ont été réduits en charpie.

Et c'est ainsi que s'ils descendent à la cave ils entendront derrière une porte des bruits étranges. Un jet d'*Intelligence + Animaux* leur permettra d'identifier des cochons. La pièce adjacente, carrelée, est un mini-abattoir qui comporte tout ce qu'il faut pour tuer un cochon : massue électrique, couteaux, crochet au plafond, bonde dans le sol, seaux pour récupérer le sang et les boyaux...

Naturellement, il faudra que les personnages se montrent extrêmement discrets s'ils souhaitent explorer le restaurant et il est tout à fait possible qu'ils soient repérés... Si c'est le cas, ils sont dans une drôle de panade...

Objectifs des joueurs : Retrouver Olya et Lev, sans s'aliéner le personnel du restaurant.

Objectifs du Conteur : Créer le doute dans l'esprit des joueurs, jusqu'au moment où ils comprennent ce qui est arrivé à Olya et Lev : ils ont été tous les deux transformés en cochon.

Conséquences : Il est fort peu probable que les personnages réussissent à explorer le restaurant sans se faire repérer. Dès qu'ils le sont passés à la scène suivante. S'ils décident de revenir pendant la journée, ou plus tard dans la nuit, laissez les faire. Elena et les siens sont tout de même présents et apparaissent dès que les personnages ont compris de quoi il retourne...

SCENE 4 : CHUTE D'UNE HISTOIRE COCHONNE.

Résumé : Les personnages doivent se sortir de la sale situation dans laquelle ils se trouvent. Circé sait qu'ils savent et envisage donc de les changer en porcs. D'ailleurs, l'un d'entre eux est transformé sous leurs yeux. Pourront-ils négocier avec la magicienne pour sauver Olya, leur camarade et quelques autres innocents ?

Description : Pour faire bonne mesure, transformez l'un des personnages en cochon. Comme ça, sans prévenir. Autorisez lui un jet de *Vigueur + Résolution* pour échapper aux effets du sort.

Ensuite, négociez...

Si les personnages décident d'aller directement à la bagarre, leur sort est, à priori, scellé. Tous les clients du restaurant sont comme suspendus dans le temps et le personnel en son entier est prêt à soutenir la patronne qui peut changer un personnage en porc tous les deux tours - à condition qu'ils aient consommé quelque chose dans le restaurant auparavant.

Si les personnages se sont montrés arrangeants où s'ils tentent de temporiser, Elena est prête à les écouter - mais pas trop longtemps. Au final, elle se montrera conciliante si les personnages démontrent qu'ils sont autant les victimes potentielles de la brutalité de Zentor que l'étaient les victimes d'Olya. Si un otage est dans l'histoire, elle se montrera extrêmement concernée et libérera Olya à une condition : que son oncle vienne dîner...

Mais ? N'est-il pas immoral de traiter avec une femme qui transforme les gens en porc et les fait déguster par ses clients ? Si, bien sûr. Mais les joueurs ont-ils vraiment le choix ?

S'ils réussissent à se débarrasser d'Elena et de son personnel, les personnages ont réussi leur coup. Elena n'est sans doute pas vraiment morte, et reviendra certainement se venger plus tard. Pour autant l'objectif est atteint : les porcs redeviennent humains - et par chance pour les personnages Olya et Lev n'ont pas été consommés.

Objectifs des joueurs : Rattraper la situation, c'est-à-dire obtenir que leur pote et Olya (au minimum) soient restitués, de préférence sous forme humaine.

Objectifs du Conteur : Soyez cool. Ou pas, comme vous voulez. Si vos joueurs jouent le jeu, laissez les s'en tirer à bon compte. Sinon, laissez les s'en sortir, voire aller donner l'alerte pour

que Zentor amène ses gros bras et libère lui même son neveu. Vous pouvez carrément décréter qu'ils étaient suivis par deux portes flingues de la mafia russe qui leur viennent en aide en cas de coup dur.

Conséquences : Quoi qu'il en soit, les personnages devraient pouvoir négocier de récupérer Olya, ou le reprendre par la force.

CONCLUSION.

Deux jours après le passage des personnages aux Délices d'Edée, le restaurant est fermé. Il ne rouvrira jamais... Selon qu'ils ont pu sauver ou non Olya, il leur faut encore négocier avec son oncle pour s'assurer que celui-ci ne les fera pas disparaître, cette fois ci dans un bon plat de Bortsch.

Ils sont soulagés d'apprendre par la presse l'arrestation de Zentor et le démantèlement de son gang... A vous de voir s'ils ont obtenu auparavant les merveilles que leur avait promis le mafieux.

« **Je vous donnerai la
recette.** »

Appendice.

Les Personnages non joueurs.

Anatoly Zentor, mafieux.

Description : Un colosse perdu entre la quarantaine et la cinquantaine.

Conseils d'Interprétation : Soyez assez expansif. Vous n'admettez pas du tout être un caïd de la mafia et n'évoquez tout cela que par périphrases. N'hésitez pas à vous montrer menaçant.

Elena, dite Circée

Description : Elena semble être une femme d'une quarantaine d'année, sensuelle, plantureuse, à la beauté aussi classique que celle d'une statue grecque.

Conseils d'Interprétation : Vous êtes la maîtresse de votre lieu et vous ne vous en laissez pas compter. Vous détestez les hommes, et vous n'hésitez pas à leur faire du mal,

mais vous ne voudrez pas en faire à une femme.

Capacités :

- **Transformer les gens en porcs** - A partir du moment où ils ont consommé quelque chose dans son restaurant (et donc absorbé une drogue), Circée peut changer les gens en porcs.
- **Illusions** - De même, si elle a pu droguer les personnages, Circée peut causer des illusions. Par exemple, elle peut faire croire à sa mort pour couvrir sa fuite.
- **Se comporter de façon tout à fait cordiale (8 dés).**

Pour les aides de Circée, utilisez les capacités d'un individu lambda du MdT, c'est à dire des membres de gangs. Les mêmes capacités pourront vous servir pour les membres du Gang d'Anatoly Zentor en cas de besoin.

*Les caractéristiques des humains changés en porc sont trouvable dans le supplément **Skinchangers**, p. 93-96*

*Un scénario conçu par Arthis Jolimont
(vincentgin@hotmail.com)*