



# Meurtre dans la Petite Duchesse

## Scénario pour Midnight

*Par Fenrir*

<http://www.draeli.com/fenrir/>

**pour Cerbère.org**

<http://www.cerbere.org>

### Préambule

Scénario en encart pour Midnight, se déroulant en Pellurie dans les Îles Corbron.

### L'histoire

Dans l'encart, les personnages sont recueillis par les Princes Pirates des Îles Corbron. Les personnages n'auront pas l'occasion de voir Jaden, qui est partie en campagne vers l'est de la Pellurie.

Ils arrivent sur une des Îles de Corbron : « La Petite Duchesse ». Là-bas, ils sont accueillis par l'un des affiliés Narfall, Elmien cousin de Jaden et Fils de Darwick et Harrod. C'est un capitaine d'excellence reconnu par tous les pirates. D'une droiture et d'un courage exemplaire, il vit dans la solitude.

L'arrivée des PJ est une aubaine pour les Narfall restants. En effet, un meurtre a été commis. Tout le monde est suspect dans l'immédiat, des personnes extérieures au meurtre sont donc les mieux habilitées à trier le faux du vrai.

En échange du gîte et du couvert et de soins (plus tard, il recevront une autre récompense), on leur demande donc de

mener cette enquête. Comme d'habitude, les personnages sont libres de refuser et de repartir à la nage, ce qui constituera un scénario des plus intéressants...

Une enquête dans le milieu des pirates doit devenir une chose périlleuse. Les Princes Pirates sont le nom qu'on leur donne. En fait de princes, il s'agit plutôt pour la plupart de ruffians sans foi ni loi.

De plus, l'ambiance tourne rapidement au huis clos. Tout se passe sur la Petite Duchesse, une île grande comme un mouchoir de poche, s'élevant en piton rocheux et dont la plupart des habitations se trouvent sur la paroi interne, ainsi qu'en bas dans un port totalement aménagé. De « l'extérieur », on ne peut rien voir. En plus, les Pirates ont recueilli une famille de Gnomes, les « Razoncourt », qui ont construit un système de barre chauffée à blanc pouvant provoquer une brume artificielle en moins de 15mn.

Il y a 300 habitants qui seront présentés aux personnages le premier soir, lors d'un banquet de bienvenue, dans l'endroit le plus grand de l'île. « L'Auberge des Couronnés », ainsi nommée en hommage aux Princes Pirates, bien sûr, mais aussi à toutes les familles Dorns déchues et en fuite sur les mers. Cet endroit est assez

exceptionnel, dans le sens où il est construit en sous sol. Seules les premières galeries y conduisant sont naturelles sur quelques mètres. Le reste a été construit par la main de l'homme, au travers d'une roche épaisse et ingrate.

## L’Affaire

Le jeune Leinster est mort il y a 4 jours. Son corps a été retrouvé en bas d’une falaise, désarticulé par sa chute. Un enfant qui cherchait le bulot a vu la scène d’en bas. Ce dernier a entraperçu un visage au dessus de la falaise, après que le corps soit tombé. Dans un premier temps, personne n’a voulu croire le gamin, mais l’examen du corps (qui n’aurait pas du avoir lieu si le père du gamin n’avait pas rouspété en promettant de donner correction à quiconque traiterait son mioche de menteur et qu’il tuerait son drôle si ce dernier avait menti sur une histoire pareille...) révèle une plaie large d’environ un demi-pouce de large, mais profonde de 2 pouces et s’achevant dans le foie. Pied-Bot le rebouteux affirme qu’il n’a pas pu se faire cette plaie en tombant, mais que c’est l’œuvre d’une dague bien affûtée.

Le corps a été jeté à la mer (c’est la tradition pour éviter d’en faire des affamés, on drape les corps dans des linges tressés et serrés à bloc, puis on rend leur corps à la mer).

## Les Pistes à creuser

- **Le mioche :** Mignon comme tout, mais à part ce qu’il a dit, il ne sait rien de plus.
- **La falaise :** elle se trouve à quelques encablures de là. C’est une micro-île, plus un récif qu’autre chose d’ailleurs. Les Îles Corbron en sont parsemées. Des petites barques y accostent de temps à autre pour relever les prises de homards ou autres produits de la mer. Sur celle qui nous intéresse, il y a un petit terre-plein en pente légère sur environ 200 mètres. Le tout recouvert d’herbes hautes et de cormorans et se terminant en son opposé par une falaise d’une dizaine de mètres en à-pic. Un jet

de fouille DD25 (4 jours sont tout de même passés) permet de voir des traces de pas dans la terre meuble du bas de la pente : elles sont nombreuses, impossible d’en dire combien, seulement plusieurs. Un autre jet de fouille DD25 permet de repérer la trace de 2 sillons fait dans l’herbe depuis le milieu de la pente jusqu’en haut. Un autre jet de fouille DD30 (qui passe à 25 si les Sherlocks ont réussi l’un des jets précédents), permet de trouver une trace de sang séchée sur une pierre de la taille d’un poing.

- **L’emploi du temps de Leinster :** Ce dernier était à peine revenu d’un raid contre des Orques la semaine auparavant, il dépensait sans compter son butin avec ses compagnons. Les personnes interrogées à ce sujet mentionneront trois larrons qui traînaient tous le temps avec lui. Il s’agit de Connacht, Ulster et Ghreine. Tous trois sont matelots avec Leinster sur le navire « Arsenal ». Les trois sont de corvée aujourd’hui même, ils nettoient la coque extérieure du navire et réparent les avaries comme nombre de matelots, le tout sous l’œil inquisiteur de leur second Ulahd Cuige. Ce dernier ne les autorisera pas à quitter leur poste pour aller bavarder, ce sera aux personnages de se déplacer et de se mettre dans des positions plus qu’inconfortables s’ils veulent tailler le bout de gras. A savoir pendus à une corde le long de la coque... La discussion n’apprendra que peu de chose, mais on sent clairement qu’ils ne veulent pas en parler (jet de Psychologie DD15). Ulahd, lui, dira de Leinster que c’était un petit con et un fainéant et que la mer à repris son dû

Il sera possible de discuter avec ces mêmes personnes le soir-même à l'auberge des Couronnés. Ulahd aura toujours le même discours, mais ,aviné, il s'emportera plus vite et si on le cherche, cela se finira en rixe générale. Tout cela sera assez mal vu... Les trois crasseux sont en train de jouer la gniolle aux cartes et devisent de la robe d'une bière bue au pichet, autant dire qu'ils ne sont pas plus frais (Psychologie DD20 ; pourtant quelque chose choque dans leur comportement, mais difficile à dire quoi). En fait, ils boivent réellement de la bière mais ont absorbé une algue, la « Rhodophyte grasse », qui prévient des effets de l'alcool en tapissant la paroi interne de l'estomac d'un mucus gras. Ainsi, ils sont loin d'être bourrés. Ulahd de même, ils ont simplement préparé leur coup. Leur alibi est parfait. Leinster était bien avec eux ce soir-là : il buvait comme à l'accoutumée, puis Leinster a trouvé une petite perche (jolie fille) à qui il a proposé d'aller prendre l'air frais. D'après nos trois saltimbanques, ils n'ont pas vu la fille en question, ils ne se basent que sur le témoignage de Leinster, qui était revenu régler ses consommations avant de partir. Après, ils ne l'ont plus revu (Psychologie DD20). Leur discours est parfait, peut-être un peu trop, car il est identique dans les trois cas.

## Habitué du rade (PNJ)

Il faudra donc interroger les personnes du rade, à savoir les habitués, dont voici une courte liste.

**Daguerre l'Aubergiste**, 1m94 pour 125 Kg, un colosse vieillissant. Particularité : porte 8 chopes dans chaque main, cogne aussi fort qu'un ours et parle fort, n'a rien vu : « trop de clients ! »... Ce qui est vrai.

**Mac Bernick**, 1m75 pour une masse approchant du quintal, parle fort et bois

Meutre dans la Petite Duchesse  
Pour [Cerbère.org](http://Cerbère.org)

beaucoup, a toujours des exploits imaginaires à raconter. C'est une figure locale, il ne prend plus la mer depuis belle lurette et est la plupart du temps fin saoul. Contre une bouteille, cependant, il affirmera avoir vu les quatre gugusses sortir en même temps.

**Scampi**, serveuse et fille de Mac Bernick, gentille et plutôt jolie, dépassée par les événements. Le bar est toujours bondé. Néanmoins, elle assure ne pas avoir vu Leinster avec une minette, mais ne se rappelle pas l'avoir vu sortir (Psychologie DD15). Elle ment, mais elle a peur des trois déchets, et ne veut de plus pas provoquer d'esclandre. Elle tient trop à sa place, qui lui permet de garder son père à l'œil et d'assurer le pain de la maison Bernick. Après le service, elle repart avec son père chez eux (ils vivent à 2) ; elle parlera plus facilement à ce moment-là. Psychologie DD10 ou Intimidation DD20 suivant la méthode employée. Elle avouera sortir de temps à autre avec Leinster, mais pas ce soir-là. Elle sait que les trois guignols finiront par dire que c'est elle qui flirtait avec Leinster.

**La Sardine**, matelot sur l'Arsenal. Grand, dégingandé, sent aussi fort que la marée (d'ailleurs il la remplace, il n'y en a pas en Pellurie). Peu affable voire même super nonchalant, il a vu les quatre en train de boire, ils se sont engueulés dans la soirée et le plus costaud, Ulster, a même sorti une dague.

**Mâchicoulis**, la masse, con comme un albatros. Lui, il se souvient que Leinster pissait avec lui dehors et qu'il était malade comme un chien, visiblement trop bu.

**Dame Ginette** (et oui, parfois l'inspiration me manque) **mère maquerelle de l'île**, d'une fraîcheur plus que passée. Elle se souvient avoir vu Connacht sortir une bourse pleine d'algues et les avoir bouffées prestement pendant une absence de Leinster, elle s'en souvient car le jeune

homme a poussé un juron en disant que ça avait le même goût que Mlle xxxx (remplacer par la personne féminine de votre choix).

Les éléments doivent se mettre peu à peu en place. Mais il manque encore des preuves, un mobile ; cela ne saurait tarder...

## Contre attaque.

Les personnages auront certainement compris qui sont les meurtriers de Leinster. Mais le manque flagrant de preuves ne peut qu'amener à un cul de sac. La meilleure option est de suivre discrètement les suspects. Les personnages peuvent aussi se la jouer façon interrogatoire musclé. Ils obtiendront également certains résultats probants, mais il y a des chances pour que la main qui manipule le tout leur colle une grande baffa.

Si les personnages filent le train aux suspects, ces derniers se retrouvent dans une crique à quelques encablures, avec une autre personne, le second Ulahd Cuige. Ce dernier les rassure et leur dit que tout va bien se passer. Il leur demandera de se disperser et de maintenir un profil bas, il leur donnera une dague incrustée d'or (magique + 1) visiblement comme paiement.

Les quatre larrons se séparent peu après et chacun retourne dans ses pénates, à savoir pour les matelots dans leur quartier et pour le second, il prend sa barque et sort de la brume autour de la Duchesse, les personnages le perdront s'ils le suivent.

L'une des manières de faire tomber les matelots est de créer de fausses preuves (ils ne résisteront pas et craqueront psychologiquement). L'autre manière consiste à fouiller leur paquetage, ce qui permet de trouver des algues Rhodophytes ainsi que plusieurs fétiches mineurs... Le tout sera saisi par la capitainerie. Là

encore, les matelots ne pourront justifier ces possessions. Si un des larrons craque trop, Ulahd Cuige n'hésitera pas à l'éliminer, mais cet acte le laissera seul car les deux restants tenteront de fuir.

Si les personnages ont des doutes sur le second, ce dernier tentera d'abord de les éliminer froidement en utilisant des ruses assez basiques (barque trouée, rocher branlant, flèche empoisonnée). Puis, il tentera de fuir à travers la brume en barque. En cas de course poursuite, cela se termine par un affrontement sur barques interposées, sachant qu'une barque Orque stationnant dans le coin représentera le gros danger.

L'idéal est de fouiller le quartier du second (fermé à clef DD20 et piégé DD15) pour trouver les preuves (divers objets négociés avec les Orques) ainsi que des lettres en langue commerciale. Ces derniers confondent le second. En effet, ce dernier contre la position de certains navires et reçoit des rémunérations en nature. Ce jeu dure depuis quatre mois environ, une carte précise des Îles Corbron vient d'ailleurs de partir vers le nord dans un navire Orque.

Une fois le cas du second réglé, la fin de la partie se termine par une course poursuite d'un navire pirate, l'Arsenal, contre un navire Orque.

L'Arsenal est plus rapide, plus maniable et mieux manié, il pourra donc prendre le « Mâchoire » par le travers pour effectuer un abordage en bonne et due forme. Les personnages doivent participer, après tout ce sont eux les héros. Ils auront peut-être le plaisir de jouter avec le capitaine Ourouk.

Le retour sera triomphal, et le secret de la Petite Duchesse restera gardé. Les personnages seront toujours bien accueillis et menés à bon port dans l'immédiat.

## Le FIN mot de l'histoire et ses protagonistes

Suivant comment les personnages s'y prennent, il est tout à fait possible qu'ils ne démêlent jamais l'histoire, pourtant simple, aucun élément probants ne venant étayer à lui seul l'histoire, seul le témoignage des suspects fera l'affaire.

Ulahd Cuige a été « contacté » lors d'une escale par un Légat. Ce dernier lui a laissé la vie sauve et lui a proposé un marché. Contre la promesse de sortir de la misère et de devenir puissant, il récupérait en échange certains point de passage des navires pirates. Par la suite, les demandes se sont accrues, jusqu'à la Petite Duchesse. Ulahd Cuige a fini par céder, fournissant au légat une carte détaillée des Iles Corbrons, avec les navires en poste... De quoi faire couler les Princes Pirates.

Connacht, Leinster, Ulster et Ghreine se sont aperçus du manège de Ulahd Cuige et lui ont filé le train. Découvrant le pot aux roses (le fait de traiter avec les Orques, ils ne sauront par contre jamais pour les plans), ils menacèrent de le dénoncer. Ce dernier, pris de panique, leur échangea quelques fortunes contre leur silence, puis, peu à peu, le silence se transforma en aide (essentiellement faire le guet). Leinster, vers la fin, était pris de remord par rapport à la confrérie des pirates et, un soir, bien aviné, il dit aux autres qu'il allait tout balancer. C'est ainsi qu'il mourut.

## Mise en page et relecture

Scénario mis en page par **Pitche** et relu par **Père Carmody**.

*Fenrir*  
*Avril 2005*

## Personnages (caractéristiques)

Pour les personnages, j'aligne par rapport à mes joueurs qui sont Lvl 4.

### **Connacht, Ulster, Ghreine sont des hommes d'armes niveaux 2 Expert 2.**

INT10 SAG/CHA8 DEX/FOR/CON14  
PV30 JSRef+2 Vig+5 Vol+2  
Natation/Saut8 Intimidation/Prof marin3  
Escalade9 Artisanat lié à la mer/Profession  
joueur2 Equilibre4 Acrobatie4  
CA15(cuir2dex2main gauche1) Dons :  
Combat à 2 armes/ Voltigeur/Athlétisme.  
Attaque+5 sabre ou +5 sabre & +3 main  
gauche (passe à CA14) Dégâts sabre D6+2  
18-20 x2 main gauche D4+2 19-20 x3  
Init+2

### **Ulahd Cuige est expert niveau 4 roublard niveau 2**

INT/CHA14/SAG12/DEX(20)/CON/FOR  
16  
PV30 JSRef+7(+9) Vig+4 Vol+5  
Profession marin11  
Equilibre/Acrobatie12(14)  
Bluff/Intimidation9 Maîtrise des  
cordes/Désamorçage,  
sabotage/Psychologie7 Déplacement  
silencieux/Discretion10(12)  
CA20(24)(Cuir clouté de  
maître3dex3(5)main  
gauche1esquive1Fétiche4) Dons : Attaque  
sournoise +D6/ Esquive totale/recherche  
piège/combat à 2 armes/esquive/souplesse  
du serpent/attaque éclair. Attaque+8  
rapière ou +6 rapière & +5main gauche  
(passe à CA21(23)) Dégâts rapière D6+4  
main gauche D4+3 Init +3(+5). Matos ;  
Potion grâce féline +4 Dex soit +2 d'ajust,  
rapière +1 acérée, fétiche +4 CA 10rnds,  
cuir cloutée de maître.  
Utilisation un max des compétences. Ce  
doit être un adversaire imprévisible.

Pour les autres personnages, la  
composition se fera au fur et à mesure

Mais d'ores et déjà, je pense que l'**Ourouk capitaine de navire sera Guerrier 6 soit un niv8 en cumulé. Vorak Main de Fer.**

JS Ref+4 Vig+13 Vol+4 PV122 peut aller  
à -9 (nourri avec PAL 3D8+6D10 full &  
une CON de 18 et double robustesse)  
Attaque+12+14/+4+6 Vardatch  
D12+9+2D6+2 x2 Dons : Armes de  
prédilection Vardatch, Spé martiale,  
Science de l'init, Dur à cuire, Endurance,  
Robustesse x2 CA16

Init : +4 Matos Vardatch tueuse d'humain  
+1 passe +3 et ajoute 2D6 de dommages  
sur les humains ; Clibanion

Combat au sommet sur le pont, avec une  
perte de 10 PV par round en plus du aux  
attaques externes sauf en cas de duel. FP8  
-10% ou duel FP8.

Adversaire méchant. Pas de quartier si les  
personnages l'abordent bille en tête.