

VERTE COMME JADE SPIRITUEUSE

Mise au point :

Ce scénario est, à l'origine inclus dans une campagne intitulé « la Mystère de la Boîte de Jade ». Mais rien n'empêche de l'intégrer dans n'importe quelle autre campagne ou en tant que scénario dit *one shot*.

Le scénario est fait pour 5 joueurs. Mais rien n'empêche de l'adapter au nombre de joueurs que l'on souhaite. Un plus, cependant, est d'intégrer un personnage Faë type Pixxie ou Lutin (sexe masculin de préférence) dont l'amour secret n'a pas été déterminé ; cela peut donner lieu à une intrigue amoureuse et l'accès du Faë à des parties de la maison qui ne sont pas accessibles à des personnes de taille humaine.

Ce scénario peut être remanié par l'Hôte au besoin, pour mieux le faire coller à sa vision de l'Univers ou à sa trame de scénario.

Prélude : où le lecteur prend connaissance des évènements.

Nous sommes à Paris, le 11 septembre 1884.

Les personnages sont conviés dans un club parisien, rue de la goutte d'Or. Ce club n'est qu'une couverture. Il est en réalité le Quartier Général d'une société secrète, la DPNE (Le Détective Privés de Nouvelle Europe). A l'Hôte de déterminer comme ils sont conviés dans cette société. Ce peut être une visite de courtoisie, une mutation d'une autre société secrète, etc.

Si les joueurs viennent d'un pays étranger ils peuvent visiter la capitale. Ils peuvent alors admirer les aménagements du baron Hausmann, qui changent complètement le visage de la ville, et les constructions en préparations pour la fameuse Exposition Universelle.

La cellule française de la DPNE, basée à Paris, est présidée par le détective Joseph Rouletabille, dont la couverture est le journalisme.

Chapitre 1 : Où les héros apprennent une disparition alarmante.

Les personnages peuvent revenir d'une promenade au Jardin des plantes, et avoir fait un détour pour juger de l'avancement des travaux lancés par le baron Hausmann sur les jardins du Luxembourg. Vous voilà rentrés en fin d'après-midi au QG de la DPNE. Il est 17h00. Joseph Rouletabille, confortablement installé dans un fauteuil typique des clubs, vous accueille avec son habituel sourire jovial :

« Alors cette promenade ? Epatants les travaux de ce Monsieur Hausmann, non ? Et encore, vous n'avez pas vu ce qui se prépare pour la fameuse Exposition Universelle... un certain Eiffel, je crois. A coup sûr ça promet d'être grandiose vu la superficie de terrain qu'ils sont en train de préparer. »

(Soudain la sonnette retentit.)

Un domestique entre, portant un plateau qu'il tend à Rouletabille. Sur celui-ci est posé un petit rectangle de carton gravé (gauffré), une carte de visite sans doute. Rouletabille la prend, le regarde attentivement. Il ouvre soudain de grands yeux en hochant frénétiquement la tête à l'adresse du domestique. Celui-ci repart alors comme il est venu.

« Les enfants, dit Joseph en se tournant vers vous tout en se frottant les mains, vous avez un client ! Et croyez-moi, ça sent le bon coup ! »

Le domestique revient en compagnie d'un homme visiblement en proie à une grande agitation. Il s'essuie fréquemment le visage avec un mouchoir de tissus parfaitement blanc. Ses gestes sont saccadés, brusques, maladroits ; en bref, cet homme est en pleine crise de panique. Vous pouvez aussi voir qu'il porte un attacher-caisse.

Rouletabille le fait asseoir dans un fauteuil libre et lui sert un verre de whisky. L'homme l'avale d'une traite et le repose sur la table avec un hochement de tête en guise de remerciement. Il passe une main sur son visage ; elle est tremblante, *très* tremblante. Rouletabille lui sert un nouveau verre et, cette fois l'homme le boit plus calmement.

Rouletabille se sert alors un verre à son tour et entame la conversation :

« Cher monsieur, tout d'abord laissez-moi vous dire que c'est pour nous un honneur que de vous compter en ce jour parmi nos clients. Mais je me doute que ce pourquoi vous venez nous solliciter n'est pas exactement une visite de courtoisie, à en juger par votre état. Je me trompe ? »

L'homme toussote en hochant la tête et sort encore une fois son mouchoir pour s'essuyer le visage.

« Ce monsieur, explique Rouletabille en se tournant vers vous, n'est autre que Georges Pernod. Vous n'êtes pas sans savoir que l'entreprise Pernod et Fils est propriétaire de la majorité des distilleries de Nouvelle Europe et fait partie des principales parts du marché dans la commercialisation de l'absinthe, dont la figure de marque est la légendaire Fée Verte. »

(S'il y a un personnage Faë, il tique au nom de « Fée verte »)

A ces mots, vous entendez un bruit de verre heurté suivi de près par un autre bruit, mou. Georges Pernod vient de lâcher verre et attacher-caisse et se balance maintenant d'avant en arrière en proie à une violente crise de sanglots.

« Ah ! Je crois qu'on a atteint le cœur du problème... enfin si je peux m'exprimer ainsi. Eh bien, eh bien (il se tourne vers Georges Pernod) mais calmez-vous, voyons. Lààà... reprenez donc un verre. » Il ramasse le verre et le place, plein, entre les mains de Pernod, en proie à de violents tremblements.

« Écoutez, dit-il en se tournant vers les personnages, je vais le laisser à vos bons soins. Essayez de lui soutirer des renseignements mais, de grâce, soyez délicats. Ça semble grave. »

Il tapote l'épaule de l'homme d'une main rassurante et vous laisse seuls en compagnie de Pernod, qui sirote un nouveau verre de whisky d'un air misérable, mais semble avoir repris quelque contenance pour répondre à vos questions.

Choses à apprendre :

- la personne qui a été enlevée n'est autre que la légendaire Fée Verte.
- son vrai nom est Olivine Spinelli
- Georges est son agent il habite dans le 16ème arrondissement de Paris
- sa disparition est catastrophique car leur mariage était prévu dans une semaine et qu'il y a toute une campagne de publicité très importante à préparer, ça plus d'autres difficultés qui sont internes à la famille.
- (avec beaucoup de persuasion) ces derniers temps M. Pernod (père de Georges), chef actuel de la distillerie, était embarqué dans une sombre affaire de chantage. => Il est tombé très malade et tout le monde est inquiet pour ses jours.

N.B : Pendant tout l'entretien, Georges Pernod donne l'impression d'être quelqu'un de très amoureux et de très affecté par la disparition d'Olivine.

« Comprenez... si mon père venait à mourir, mes deux oncles se disputeraient à coup sûr l'affaire familiale, ce qui ne ferait que salir la réputation de notre entreprise. En plus, mon père répétait à qui voulait l'entendre que son héritier serait quelqu'un de bien marié avec une solide descendance. Nous ne sommes pas mariés, Olivine et moi, mais je souhaite plus que tout que mon père voit les petits-enfants qui naîtront de notre union. »

A la question : « Comment est la fée verte ? »

Réponse : « A peine plus petite que votre ami ici présent (en désignant le personnage Faë). Elle a de jolies petites ailes éthérées et elle est nimbée d'une douce lumière vert émeraude. » Il sort de son attaché-caisse des rouleaux de papier et vous montre des affiches de publicités pour lesquelles Olivine a posée.

(Montrer les images fournies)

(Un des personnages peut montrer de la gêne, de l'embarras ou une attention un peu trop poussée c'est selon).

Si on lui demande où il était au moment de la disparition d'Olivine, il était à un dîner d'affaire avec le célèbre artiste Alfons Mucha afin de lui commander un planche pour une future publicité de la filière absinthe ainsi que discuter de l'avancement des panneaux pour la décoration de la cérémonie de mariage. Des panneaux de décorations végétales, spécialité de Mucha et les préférés d'Olivine.

Il y a encore quelques discussions et Georges Pernod prend congé en les faisant promettre de retrouver sa fiancée avant qu'il ne lui arrive de graves malheurs. Si on l'interroge sur ses projets, il répond qu'il part rendre visite à son père, à la Distillerie.

Rouletabille revient sur ces entrefaites.

« Alors ? Vous avez appris des choses intéressantes ? »

Discussion : les joueurs expliquent leurs projets. Ils peuvent demander des informations sur Pernod et Olivine.

(Pour plus d'informations sur Georges Pernod et Olivine Spinelli, se référer aux fiches PNJ correspondantes)

=>Maintenant que vous avez eu des informations supplémentaires et que vous avez fait connaissance avec de nouveaux équipiers,

Qu'est-ce que vous faites ? Il est 17h40

Chapitre 2 : Où nos héros apprennent à mieux connaître ceux qui les entourent.

-Enquête demeure d'Olivine

La demeure de Melle Spinelli est située dans le 16ème arrondissement (jardin d'acclimatation, bois de Boulogne, place du Trocadéro) au croisement de la rue de Longchamp et de la rue de Lübeck. Vous vous apercevez au premier abord que la maison est à dimensions humaines, ce qui ne manque pas de vous surprendre dans un premier temps. La bâtisse n'est cependant pas très grande ou assez, visiblement, pour accueillir une dame, son agent et trois domestiques. En revanche elle a un cachet fou.

Le petit jardin qui l'entoure est enfermé dans une clôture de grilles en fer forgé qui fait un peu terne dans le décor ; mais, après tout, quand on veut préserver une égérie des spiritueux, il faut au moins ça, n'est-ce pas ?

La façade est en briques roses avec des parements d'angles en pierre blanches. L'harmonie des deux ne donne cependant pas trop un aspect "guimauve". Sur le côté gauche, un peu cachée dans les arbres, vous apercevez une véranda qui semble abriter des plantes tropicales et est meublée d'un salon de jardin en rotin blanc. Du même côté, une légère avancée de la façade forme une espèce de tour par rapport au reste du bâtiment. La maison dans son ensemble comporte trois niveaux. Le toit est de style Mansart et le haut de la "tour" est agrémenté de deux pignons reliés entre eux par une grille en cuivre oxydé. Autour, le parc est plein de fleurs des champs qui embaument l'air de cette fin d'après-midi.

Vous sonnez donc au portail au moyen d'une cloche rattachée à une chaînette. Une gouvernante ne tarde pas à sortir de la maison et vient vous ouvrir.

" Messieurs-dames (en fonction des joueurs), que puis-je pour vous ?"

=> Envoyés par M. Pernod concernant la disparition d'Olivine Spinelli.

"Ah! En effet, oui. Monsieur nous avait prévenus qu'il allait faire appel à quelqu'un. Ou plutôt quelques-uns, dans le cas présent. Suivez-moi, je vous prie."

Elle s'écarte pour vous laisser entrer dans le petit parc et vous escorte jusqu'à la porte d'entrée de la villa. Elle ouvre la porte et vous laisse entrer dans la maison.

Vous entrez dans un hall éclairé par plusieurs becs de gaz et un petit œilleton au-dessus de la porte qui laisse entrer la lumière rasante du jour. Un tapis recouvre le sol et, en face de vous, un escalier en bois massif mène vers les étages.

La gouvernante prend vos manteaux (s'ils en ont).

"Désirez-vous boire quelque chose ? du thé ? du café "

-thé ou café => vont dans le salon

-sinon ils commencent à enquêter où ils veulent.

(Se reporter aux fiches description des pièces : fichier « Maison Olivine Spinelli »)

Indices à trouver dans toute la maison :

- La maison secrète d'Olivine sous les combles (accès depuis la véranda par une gouttière, accessible uniquement par le personnage Faë)

- Dans la maison secrète d'Olivine : Journal intime : dénonce les frasques de Georges qui séduit à tout va tout en lui faisant croire qu'il n'aime qu'elle. Elle en a assez et est bien décidée à montrer le pot aux roses au père de son fiancé.

- Dans le bureau de Georges : des carnets qui détaillent le traic d'être surnaturels. Ces carnets sont classés selon les continents. Les joueurs peuvent donc apprendre que Georges affraie des bateaux à Marseille pour approvisionner en créatures fantastiques Européennes des amis demeurés en Algérie, en échange de djins et autres faës orientaux. (Pour ceux qui connaissent mieux le monde des faës, ils remarquent qu'il n'y a aucune différence entre Seelies et Unseelies. Cela ne présage rien de bon pour les relations entre humains et faës dans les temps à venir.)

- La pièce secrète au sous-sol avec les cages qui servent au trafic d'êtres surnaturels.

Dires des domestiques :

-Olivine était peu aimable avec eux

- Pas mécontents que leur patronne ait disparue

- "Pov' M'sieur Georges... Si vous saviez comment elle le traitait !..."

(Pour plus d'informations sur Olivine, se référer à la fiche PNJ)

- Disputes fréquentes entre Mademoiselle Olivine et son agent : elle ne se montre pas assez, elle se montre trop, elle ne sourit pas assez, elle sourit trop. Une violente notamment la veille de sa disparition.

=>La vie de célébrité devait commencer à peser un peu trop en fin de compte. "Tout le monde ne peut pas être une véritable artiste."

Choses qu'il faut persuader à dire :

- Monsieur Georges est un séducteur.
- Il a acheté cette maison il y a longtemps pour y accueillir ses différentes conquêtes, avant Mademoiselle Spinelli et... après.
- Il joue beaucoup et traîne dans des lieux louches.

A la fin de la visite, il est 19h30.

N.B : pendant toute la durée de la visite, la gouvernante reste avec les personnages. Ils peuvent cependant la congédier quand ils veulent. Elle s'en ira alors sans se faire prier, bien qu'en ayant le visage un peu contrarié.

-Distillerie Pernod et Fils

La Distillerie se trouve à Pontarlier, dans le département du Doubs (est de la France). Les joueurs doivent donc partir en voiture à cheval (fiacre, cabriolet, etc.) pour s'y rendre. Mais ça ne devrait pas être nécessaire vu qu'ils vont trouver pas mal d'informations à la maison d'Olivine.

Peuvent envoyer un télégramme mais à ce moment là on leur répond que Georges Pernod n'est pas à la distillerie et personne ne sait où il est.

Chapitre 3 : Où nos héros font l'expérience de nouvelles sensations spatiales et olfactives.

Si les joueurs décident de passer par le passage de l'égoût, ils se retrouvent dans un tunnel d'inspection des catacombes au niveau de la rue de Longchamps. Ils parcourent donc 740 mètres de galeries souterraines (ont-ils des lampes de poches ?). Cela leur prend une demi-heure minimum avec les différentes rencontres qu'ils font sur le chemin et le temps perdu à s'orienter.

Les personnages rencontrent des Rats (Agilité [MOY] 1 pt dégât en succès magistral / 1 point de vie) x 10 (3x1 1x5 1x2) et des humains :

- Santé 6 / mains nues Agilité [MOY] Physique [BON] Mêlée [BON] Attaque pas
- Santé 5 / mains nues Agilité [EXC] Physique [BON] Mêlée [MOY] Attaque pas
- Santé 3 (enfant des rues qui a trouvé refuge dans les catacombes) / Agilité [EXC] Physique [FAI] Mêlée [FAI] (Essaie pas de se battre et fuit)
- Santé 4 / armé d'un couteau Physique [MOY] Agilité [MOY] Attaque en tremblotant
- Santé 7 / armé d'un casse-tête (BP 1 BT 2 BM 3) Agilité [BON] Physique [BON] Mêlée [MOY] Attaque de manière décidée.
- Santé 5 / armé d'un réciproqueur (BP 3 BT 4 BM 5) Agilité [MOY] Physique [MOY] Tir [MOY] Attaque car garde la sortie du sous terrain

Ils débouchent sur le port de Debilly.

Avant 20h00 : une péniche est amarée. La peinture du bastingage est abimée mais on peut encore lire "... Du Roy" Plusieurs hommes de main à mains nues ou avec des couteaux. Georges Pernod est dans la cale de la péniche.

Après 20h00 : Vous arrivez à la surface alors qu'un son de cloche retentit au loin. Il est 20h05. Au loin, une péniche s'éloigne on peut voir le nom à l'arrière : La Nef Du Roy.

=> Qu'est-ce qu'ils font.

La logique voudrait qu'ils retournent prévenir Rouletabille de leurs découvertes.

- Envoyer un télégramme à Londres à la cellule de la DPNE anglaise.
- Tenter d'intercepter la péniche à Calais (lancent un signal et s'y rendre en fiacre. Normalement, s'il n'y a pas de pépin sur la route, ils devraient arriver avant la péniche.) => Il faut essayer de les ralentir quand ils changent les chevaux et un problème à une roue.
- De Calais, la péniche est sensée dispatcher son chargement dans plusieurs bateaux. Celui de la Fée Verte part en direction de Londres. S'ils se présentent à la capitainerie, on leur apprend que le bateau vient juste de partir. On voit d'ailleurs au loin un nuage de fumée.

Tirer deux cartes du paquet pour savoir quel bateau ils peuvent prendre et quand ils pourront embarquer

[Coeur] Ce soir / en voilier à moteur (4h00)

[Carreau] Demain matin / en bateau à vapeur (1h45)

[Trèfle] La semaine prochaine / bateau marchand (4h30). (Ils perdent alors tout espoir de rattraper Olivine Spinelli. Cela peut donner lieu à un autre scénario, en Inde, pour libérer Olivine.)

[Pique] A la prochaine marée haute (dans 6h00) / en bateau postale (2h00) : arrivée à Dover

En cas de bateau postal tirer à nouveau une carte pour savoir la météo et son incidence sur le départ.

[Coeur / Carreau] Beau temps rien de changé, ça met deux heures

[Trèfle] Léger retard en attendant que ça se dégage, ça met 4h00. (Pareil que pour le Trèfle précédent).

[Pique] Tempête, les bateaux ne quittent pas le port. (Pareil que pour le Trèfle précédent).

Chapitre 4 : Où les héros sauvent une extrémis une jeune femme en détresse.

Vous arrivez sur les quais de Londres (en fonction du temps soit très très tard le soir soit en début de soirée toutes les conditions sont réunies pour créer une atmosphère glauque). Les nappes de brumes flottent doucement dans la lumière diffuse des lampadaires à gaz, l'air est saturé d'iode, il n'y a pas un bruit à part le clapoti des vagues, les mouettes sont parties se coucher il y a longtemps.

Un peu plus loin les joueurs rencontrent un petit garçon, d'environ 10 ans. Il leur dit s'appeler Peter. Il va les aider à chercher l'entrepôt où est gardée la cargaison. En effet il a vu arriver un bateau venant de France et il a vu les marins en sortir des cages avec plein de drôles de choses dedans. Il se souvient du numéro de l'entrepôt.

Deux gardes sont devant :

- 7 point de vie / armé d'un casse-tête (BP 1 BT 2 BM 3) Agilité [BON] Physique [BON] Mêlée [MOY] Attaque de manière décidée.
- 5 points de vie / armé d'un casse tête (BP 1 BT 2 BM 3) Agilité [MOY] Physique [BON] Mêlée [BON] Garde donc attaque des personnes un peu trop intruses.

Vous entrez dans l'entrepôt et Peter vous attend devant.

Dans l'entrepôt :

- 5 points de vie / armée d'un réciprocateur (BP 3 BT 4 BM 5) Agilité [MOY] Physique [MOY] Tir [MOY]
- 4 points de vie / armé d'un couteau Physique [MOY] Agilité [MOY] Mêlée [MOY]

Finalement les personnages entrent dans l'entrepôt et voient les monceaux de cages. Ils remarquent que certaines sont en fer car leur occupant est amorphe dans une position prostrée à pousser de faibles gémissements. D'autres, sanglotent doucement ou, passablement énervés se jettent désespérément contre les barreaux de leur cage de bois ou d'argent. Au fond de l'entrepôt il y a une porte. C'est un bureau dans lequel ils trouvent Olivine, dans une cage en or et Georges. Celui-ci se lève d'un bon en empoignant sa canne-épée.

Combat. (Se rapporter à la feuille de perso de Georges)

A la fin du combat Georges Pernod se rend et font misérablement en larmes en essayant de justifier ses actes odieux.

=> Qu'est-ce que vous faites ?

Finalement, les joueurs peuvent tous rentrer à Paris avec Olivine.