



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Deadlands > Scénarios > One shot > **Petite comptine du Nebraska (Nebraska)**



## Petite comptine du Nebraska (Nebraska)

mardi 29 mars 2005, par [l'Archiviste](#)

### Il était une fois...

Il était une fois, dans le pays de la liberté et de la justice que sont les Etats-Unis d'Amérique, une famille fraîchement débarqué à New York. Elle venait de France, et rêvait des horizons lointains. En ce début de XIX<sup>e</sup> siècle, les bateaux charriaient tous les jours leurs quantités d'immigrés de toute nationalité attirés par la promesse tacite qu'ils obtiendraient tout ce qu'ils voulaient une fois le pied posé sur le sol américain. Le Rêve Américain... Le Cauchemar Américain... Combien d'entre eux mourraient dans la crasse et l'indifférence, oublié des hommes, maudits des dieux, avec pour seul réconfort le fait de savoir qu'ils ne mourraient pas seuls et qu'ils seraient suivit de légions entières de désœuvrés...

Mais prenons l'histoire sous un angle plus joyeux car ce n'était pas là le destin de notre famille. Le père était instituteur, la mère participait à des œuvres de charité, les enfants étaient beaux, blonds et scolarisés. Après quelques années à travailler à l'Université de New York en qualité de professeur de français, le père de cette gentille famille réunit assez d'argent pour réaliser son rêve : partir comme les autres pionniers à la découverte de l'ouest lointain ! Et c'est ainsi qu'un beau jour de 1823, cette petite famille quitta la belle cité qui les avait accueillie et partis au loin, vers l'ouest. Lorsqu'elle s'installa finalement, 10 mois plus tard, elle fut vite rejoint par d'autres immigrants français, pressés de retrouver la compagnie de compatriotes. Et c'est ainsi que naquit le village de Nouvelle-Aquitaine, en plein cœur du Nebraska.

C'est chiant, hein ?

Les histoires qui se passent bien sont toujours lassantes à lire...

Bon, je vais vous faire une fleur. La mère de cette petite famille connaissait nombre d'histoires de son Aquitaine natale et les racontait tous les ans à la veillée de la Toussaint. L'une d'entre elles étaient la plus aimée de toute et elle était racontée tous les ans de la même manière. Cette histoire, c'était celle du Croquemitaine...

### Ils vecurent heureux et eurent beaucoup d'enfants...

Une fois les « colons » installés, la petite bourgade prospéra peu à peu, si tant est qu'on peut utiliser le terme « prospérer » ici. De fil en aiguille, la famille Delapierre, celle dont parle le paragraphe précédent, devint une famille comme les autres.

En 1876, le village est fort de 134 âmes, dont environ le tiers vit en dehors du bourg, dans les fermes environnantes. Monsieur le Maire John Delver administre sa paisible juridiction depuis 8 ans. Le village se constitue de tout ce qui fait une bourgade paisible et sans histoire : un hôtel, un corral, une épicerie, un coiffeur, une église, un forgeron, une maison close,...

Le village est divisé en 3 parties que personne ne viendrait remettre en cause tellement cette distinction est devenue traditionnelle.

- La Place, qui est située à l'extrême nord de la Nouvelle-Aquitaine, est constituée de la prison, de la mairie et de l'hôtel. Les familles qui y vivent sont soit riches soit proches du pouvoir, ce qui correspond souvent au même.

- La Bordure, qui s'étend le long de la route du nord au sud, rassemble les principaux commerces et les familles qui aimeraient bien vivre dans la Place un jour.

- La Cours, enfin, qui se trouve au sud de la Place, juste à côté de l'église, et qui rassemble les familles les plus pauvres et les plus désœuvrées.

Il paraît fabuleux qu'avec une population aussi faible, la Nouvelle-Aquitaine soit parvenu à re-crée les inégalités sociales d'une société entière. Mais c'est pourtant le cas. Il va sans dire que les différents quartiers, quand bien même ils ne seraient qu'à 5 minutes de marche les uns des autres, font de leur mieux pour s'éviter/s'envier/se snober. Les différents habitants et leurs personnalités seront traités un peu plus loin.

## Un, deux, trois, nous n'irons plus au bois...

Il est une tradition qui est ancrée dans le cœur des habitants de la Nouvelle Aquitaine depuis la fondation et qui est encore plus forte que la séparation en quartiers ou quoi que ce soit d'autre : c'est la peur de la Toussaint.

Tous les ans, dans les jours qui suivent la Toussaint, un enfant est enlevé et retrouvé mort, souvent de manière atroce. L'égorgement est la méthode privilégiée mais des variantes ont été utilisées au cours des années : noyade, strangulation, pendaison, éviscération, énucléation, asphyxie, empoisonnement, la liste est longue. Quelques fois, ce n'est pas un enfant qui disparaît mais un adulte. Le sort réservé est de toute manière le même. Bien sûr, des gardes ont été tentées les premières années, mais on ne peut pas surveiller tout le monde en permanence et le quota d'une victime par an est devenu une tradition immuable.

Ces crimes sont d'autant plus absurdes que le choix de la victime semble totalement aléatoire. Tous sont touchés, qu'ils soient riches, pauvres, hommes d'arme ou homme d'église...

## Entrée en scène...

Les personnages arrivent au village au soir du 1er novembre. Le temps est maussade et si la pluie n'a pas encore fait son apparition, le vent souffle en tempête. La nuit tombe vite et la nuit promet d'être invivable. Autant s'arrêter dans le village de la Nouvelle-Aquitaine...

L'hôtel est complet. Non pas qu'il ne reste aucune place - six chambres sont encore libres au deuxième et troisième étage - mais le village entier est réunis dans la salle commune du bar pour fêter quelque chose. Si les personnages sont des purs américains ou des britanniques, la fête d'Halloween s'imposera tout de suite, mais les décorations propres à cette fête ne sont pas réellement présentes. Si des précisions sont demandées, on leur répondra volontiers qu'il s'agit de la veillée de la Toussaint, qui est une fête traditionnelle en France.

Après les quelques représentations musicales et le discours pompeux du maire vantant les exceptionnelles réussites du conseil municipal cette année encore (« comme tous les ans d'ailleurs » commentera le barman), la place sera laissée à un jeune homme à la mine terne et à l'apparence crasseuse. Après les salutations, il commencera ce pourquoi tout le monde est réunis ce soir : la Veille des Contes. Après quelques contes gascons et aquitains sur les lutins et les diables, il commencera l'histoire du Croquemitaine. Le silence qui se fera lors dans la pièce sera pour ainsi dire palpable. Un personnage ayant une Ame de d10 ou supérieur ou l'atout « champion » percevra une ambiance plus que maléfique recouvrir la pièce, comme si les lumières devenaient plus sombres, les murmures plus glauques, les couleurs plus ternes. Après cette histoire et quelques autres sans réel intérêt, la barman lancera la dernière attraction de la soirée, histoire d'égayer un peu une ambiance devenue pesante : un concours de fléchettes, où les personnages seront invités à s'illustrer s'ils le peuvent.

Aux environs de 23h, l'hôtel se sera vidé et le tenancier fermera le bar. Il sera temps pour les

joueurs de retrouver leur lit pour la nuit.

C'est alors à vous de choisir un personnage. Ça peut-être celui dont le score en Ame est le plus fort, ou un autre que les Atouts/Handicaps prédisposent au surnaturel. Dans tous les cas, un des joueurs doit se réveiller au milieu de la nuit. Dans la chambre sombre aux volets clos, des cris résonnent faiblement. Ils viennent de l'extérieur et sont poussés par un enfant ou une jeune fille. Si le personnage ouvre ses volets, il pourra voir une forme menue selon toute apparence ligotée, crucifiée, aux barres du puit du village. A ses cotés, une silhouette plus grande dont le manteau claqué au vent. Le plus petite forme est bâillonnée, ce qui explique peut-être pourquoi personne ne semble se rendre compte de ce qui se passe en dehors du personnage même. Quel que soit le mode d'action (sniper foncer, dans le tas, sommer des explications), la grande silhouette cessera de s'intéresser à sa victime dès lors que le personnage interfèrera dans son travail. Par contre, ledit personnage semblera beaucoup plus l'intéresser.

Laisser la confrontation durer quelques secondes. Le personnage n'est de toute manière pas de taille à affronter cette créature, qui ne fait que jouer avec lui pour le moment. Il est par contre important que le personnage puisse en tirer une description correcte. Il l'a, après tout, vu d'assez près.

Après quelques secondes, la créature sautera sans le puit mais aucun bruit d'eau ne viendra confirmer sa chute réelle. Le Croquemitaine s'est enfuit. L'enfant est terrorisé, on le comprend bien. Il s'accroche à la première personne venue le libérer et le supplie faiblement de le ramener chez ses parents. Le personnage se verra écrasé de questions par le sheriff et ses assistants. Il a tout l'air d'un suspect, et en plus c'est un étranger. On lui demande de ne pas quitter la ville tant que l'enquête n'a pas abouti. On lui fait par ailleurs comprendre que la prochaine victime pourrait bien être de sa responsabilité et qu'une pendaison calmerait les peurs de bien des gens en attendant l'année suivante.

Maintenant, c'est le jeu du Croquemitaine qui commence...

## Mère-Grand, comme tu as de grandes dents...

Le Croquemitaine... Cet ogre sans pareil est la terreur de tant d'enfants et de tant d'adultes de part le monde.

L'histoire du Croquemitaine était la préférée de Sandrine Delapierre en 1824. Elle l'a raconté à ses enfants, qui l'ont eux-mêmes raconté à leurs enfants, sans oublier de la faire connaître au village à la Veille des Contes, initiative de Madame Delapierre en 1827. En 3 générations, c'est devenu l'histoire la plus connue de tout le village. Mais qui est ce Croquemitaine ?

C'est une créature décharnée de près de 2m10 à l'apparence humaine. Enfin humaine... disons que le Croquemitaine ressemble à un cadavre dont la peau n'aurait pas pourri mais dont les chairs seraient parties depuis des lustres. Ses mains sont dotées de griffes coupantes comme des rasoirs et ses pieds de serres capables de s'agripper aux murs et de marcher aux plafonds. Son visage est perpétuellement figé dans un rictus macabre et ses yeux sont deux étincelles d'un mauve malade. Il est couvert d'un chapeau haute forme noir rapiécé et d'un haillon le couvrant de la tête aux pieds. Cette parodie de manteau est attachée à ses bras au moyen d'anneaux pénétrant dans les chairs et dans le tissu. Lorsqu'il ouvre ses bras, on dirait une chauve-souris monstrueuse. L'intérieur de sa parure contient tous ses biens les plus précieux : le squelette du premier enfant qu'il a tué et le poignard courbé qu'il utilise pour saigner ses victimes.

Les motivations du Croquemitaine sont simples : il est né de la terreur engendré par le conte et doit perpétuer cette terreur de manière à survivre. C'est pour cela qu'il tue un individu tous les ans, de préférence un enfant. De cette manière, son souvenir reste vivace une année entière et il peut continuer ses actes de barbarie. Mais le Croquemitaine s'ennuie. S'il tue plus d'une personne par an, il risque de mettre à mal



l'existence de village, donc de ses habitants, donc des peurs dont il se nourrit. Mais une seule victime lui permet juste de survivre. L'arrivée des personnages est une aubaine pour lui. S'il arrive à faire instiller la peur du Croquemitaine dans le cœur d'un de ces étrangers, il pourra voyager dans d'autres villes et développer encore plus son troupeau. Il ne laissera pas passer l'occasion !

Pour cela, sa tactique est d'une simplicité... enfantine. Il veut tuer tous les compagnons du personnage avec sa signature, puis combattre sa proie jusqu'à la laisser presque morte. Elle ne pourra pas supporter une telle terreur et emportera avec elle une partie du Croquemitaine.

Le Croquemitaine est intimement lié aux proies dont il se nourrit de la peur. Si ces proies disparaissent, si elles meurent ou cessent de croire en lui, il disparaît. De même, il a besoin d'un conteur pour perpétuer son histoire. La famille Delapierre a formidablement bien remplis ce rôle en instillant la peur dans le cœur de tous les villageois. Anthon Delapierre est le dernier conteur à connaître l'histoire du Croquemitaine par cœur. Sa disparition serait fatale au monstre.

Une autre manière de le vaincre serait de suivre exactement ce que raconte l'histoire. Dans ce conte pour enfant, un petit garçon parvient à voler son chapeau au Croquemitaine et à le jeter dans un puit. Désolé par la perte de son couvre-chef, le Croquemitaine se lamente au bord du puit. Le petit garçon s'approche alors du monstre et lui dit :

« Moi moi moi, je sais comment retrouver ce qui est perdu ! »

« Comment retrouver mon chapeau ? »

« Comment retrouver ton chapeau ! »

« Dis-moi ce que tu veux, je te le donnerais ! »

« Je veux ton poignard »

« Il m'est cher »

« Plus que le chapeau ? »

« Moins que le chapeau... Dis-moi autre chose ! »

« Le poignard ! »

« Va pour le poignard mais tu me tues ! »

« Vraiment ? »

Et à ce moment, se saisissant du poignard, le petit garçon tranche la gorge du monstre.

Si les personnages suivent exactement ce que dit le conte et qu'ils ont EXACTEMENT la même conversation avec le Croquemitaine, ils pourront le vaincre à jamais.

## **Grand, grand, grand méchant loup...**

Comment vont se débrouiller les personnages ? Voilà une question intéressante... De toute manière, le Croquemitaine est d'une intelligence redoutable, il peut élaborer des plans à très long terme sans aucune difficulté. Il peut, si le jeu le tente, laisser en vie plusieurs de ses proies, juste pour pouvoir semer la terreur ailleurs dans le pays, et pourquoi pas dans le monde.

De même, si sa défaite lui paraît inéluctable, il peut tenter de négocier avec les personnages. C'est un pari dangereux mais incroyablement profitable. Contre la promesse de diffuser son histoire de part le monde, il pourra s'engager à répondre une fois par lune à l'appel des personnages.

Bien entendu, négocier avec une créature aussi retorse est particulièrement risqué. Cependant, le Croquemitaine est d'une loyauté irréprochable : il fera ce à quoi il s'est engagé, mais il essaiera de contourner sa parole à la moindre occasion.