



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Le verbe et l'épée > Scénarios > **Prendre le taureau par les cornes**

Prendre le taureau par les cornes

Un scénario d'introduction au "Verbe et l'Epée"

lundi 15 mars 2004, par [ElvenHunter](#)

Pour faire bref

Les personnages sont pour une raison ou une autre de passage dans le Roussillon. Nous sommes en 1659 et la région a été donnée à la France par l'Espagne lors du Traité des Pyrénées. Ils seront contactés par un jeune homme qui se présentera comme un gentilhomme quelque peu désespéré. En effet, sa sœur a épousé un seigneur local voilà 6 mois et elle ne cesse, depuis lors, de se plaindre des mauvais traitements qu'il lui inflige. Il demandera aux personnages de l'aider à libérer sa sœur du joug de cet infâme et ceci d'autant plus qu'un des personnages ressemble trait pour trait à un seigneur espagnol qui a dû quitter la zone après la signature et dont sa sœur était tombée amoureuse. Naturellement, ceci n'est que tromperie et le malfaisant n'a qu'un but, celui d'enlever la très chère Mathilde (sa prétendue sœur) et de demander une rançon en échange.

Premier contact

Les personnages vont être arrêtés dans une auberge par un humain qui leur tournera autour sans grande discrétion. Puis il se penchera vers eux et, d'un air inquisiteur, approchera son visage de celui d'un personnage en lui murmurant : "Il n'est point prudent pour vous, Don Rodriguez de venir sur ces terres..." Les personnages ne devraient pas bien saisir de quel Don cet énergumène veut leur parler. Celui ci s'excusera alors platement en leur expliquant qu'il a cru que le PJ était Don Rodrigue, revenu dans le Roussillon pour libérer sa sœur des sabots de l'infâme Comte de Mont-Pegnan. Il leur

confiera alors ses malheurs : la ruine de sa famille, le mariage forcé de sa sœur avec le Comte, les missives éplorées qu'il reçoit depuis, le départ de Don Rodriguez du Roussillon... Et il proposera aux personnages, en échange de n'importe quel service, de lui porter assistance. A eux d'accepter pour rien ou non, selon leur noblesse d'âme. Le maraud a de l'esprit et une langue agile, le prendre à défaut est très difficile quand on ne le connaît pas bien.

Arrivée au château

Selon leur métier, les personnages pourront aller au château du Comte pour une raison ou pour une autre. Au besoin, Jules (car c'est ainsi que se prénomme le gredin) leur fournira des costumes de nobles et les invitera à se faire passer pour tel (attention à ce que les personnages ne se fassent pas prendre sans quoi il leur en coûtera cher... et pas qu'en monnaie sonnante et trébuchante... la justice est plus qu'expéditive à l'époque concernant le statut social de naissance). Jules leur demandera juste de ne pas révéler la supercherie à sa sœur avant qu'ils ne soient réunis, car "la pauvre est trop innocente et son diable d'époux risquerait de percevoir qu'un mensonge par omission la trouble." Arrivé devant le Comte et son épouse, à la mine pâle et au sourire triste, les personnages devront user de tout leur talent d'orateur pour être accueilli à bras ouverts. En effet, le comte est un inculte qui veut impressionner. Il est donc prêt à applaudir tous ceux qui le flatteront ou l'endormiront grâce à de belles paroles. Mais attention à ne pas lui montrer qu'il est quelqu'un avec trop peu d'esprit, sans quoi il entrera dans une colère noire. Si les personnages

sont des artisans, il est possible de lui présenter ses oeuvres qu'il appréciera peut être un peu trop pour que cela soit naturel. Si les personnages sont des mercenaires errants, la narration d'aventures passées ira très bien.

La femme du Comte (Mathilde donc) rougira immédiatement quand elle verra le PJ ressemblant à Don Rodriguez. Elle aura beaucoup de mal à dissimuler sa gêne et prétextera un léger malaise pour quitter la salle. Le Comte, totalement fou de sa femme la laissera partir sans discuter, se contentant de lui lancer un long regard même après qu'elle eut quitté la pièce.

Selon les talents des personnages, on peut considérer qu'ils seront acceptés dans les bâtiments du Comte qui leur offrira le gîte pour deux nuits en échange de la nouvelle narration de choses extraordinaires (voir simplement des nouvelles des régions alentours si les personnages en viennent). N'oubliez pas qu'au XVII^e siècle, l'hospitalité est un devoir sacré auquel peu de gens dérogent.

Bonsse, mon nom est Jean Bonsse

Mais la demeure du Comte cache un autre intrigant, espion que le roi a dépêché pour surveiller ce Comte aux ancêtres hispaniques. Cet homme (Jean Bonsse) a été vu par le fils d'un ami du Comte, nommé Luis, alors qu'il envoyait un pigeon voyageur pour informer le roi de certaines choses qu'il a pu noter dans le Roussillon (des détournements d'impôts avant tout, ainsi que la réception un peu trop fréquente d'artistes espagnols, sûrement des messagers vers le Royaume hispanique). Jean n'est pas certain que le jeune homme ait bien compris la portée de ce qu'il a vu, mais il ne veut pas prendre de risque.

Il a donc décidé de faire d'une pierre deux coups et a inventé une aventure entre un PJ (celui qui ressemble à Don Rodriguez) et une demoiselle de chambre de Mathilde, ma foi fort au goût de Luis. Dès qu'il sera informé de ceci (quand les personnages seront dans leurs appartements donc), Luis foncera tête baissée pour corriger l'impudent. Bien qu'il soit encore un débutant en escrime (son maître d'arme est un gascon), sa fureur et sa condition physique compenseront ce manque (voir

une botte de niveau 1 au besoin). Il faut que plusieurs personnages soient nécessaires pour le maîtriser. Mais ces derniers ne doivent pas blesser durement le pauvre enfant.

S'ils parviennent à le calmer (bon courage), il leur révélera que c'est Jean qui lui parlé de l'aventure qu'aurait eu le PJ. Si les personnages tentent de rencontrer ledit Jean, ce dernier sera, comme par hasard, introuvable.

Tirer un plan sur la comète, puis décrocher la Lune

Pendant la journée qui suit, Luis se fera sermonner par le Comte qui s'excusera auprès de ses invités "de si grande qualité" (d'autant plus si les personnages ont montré de grands talents d'escrimeurs ou une grande compassion). Ces derniers auront la journée pour imaginer une méthode pour faire s'évader Mathilde. Cette dernière, continuant de prétexter une faiblesse, refusera de les rencontrer.

Laissez vos joueurs élaborer des plans, qu'ils soient hollywoodiens et dignes du meilleur film de cape et d'épée avec sortie par la fenêtre tel Cartouche soient retors et basés sur la discrétion.

Il s'agira ensuite de le mettre en oeuvre. Les personnages pourront mêler leurs talents d'orateurs, pour berner les gens qu'ils croiseront et faire sortir Mathilde en tout sécurité, et quelques prouesses guerrières pour empêcher les plus bornés de témoigner de leurs actions. Attention à être les plus discrets possible : les couloirs fourmillent d'un petit peuple affairé à la bonne marche du château.

Faites en sorte que cette évasion ne soit pas de tout repos. Par exemple, en plein milieu de la fuite, Mathilde demandera au sosie de Don Rodriguez de lui dire quelques alexandrins charmants dont il a le secret. Ou alors les personnages tomberont nez à nez avec Luis venu présenter ses excuses et n'auront que quelques secondes pour dire où ils cachent leur "colis". Voir, l'un d'eux sera poursuivi par une cuisinière séduite durant la journée alors qu'il tentait d'obtenir des informations de sa part.



Erreur sur la marchandise

Jules attendra à quelques mètres du château, arrachant quasiment Mathilde des mains de ses "sauveteurs" qui se retrouveront alors tout penauds. Ces derniers pourront tenter de le poursuivre en cheval, cela pourra donner lieu à une scène assez mémorable, ou alors ils laisseront Dieu seul Juge de l'impolitesse de cet homme.

Dans le premier cas, ils auront la possibilité de sauver Mathilde de son kidnappeur et les ravisseurs se transformeront bientôt en sauveurs. Dans le second cas, s'ils restent dans la région, leur tête sera mise à prix et ils apprendront que quelqu'un demande 100 écus d'or au Comte contre la vie de sa femme. A eux de tenter de rattraper leur boulette ou de fuir.

Jules se cache dans une troupe de comédiens.

L'enquête pour le retrouver pourra commencer dans l'auberge où ils ont rencontré l'homme. Mais personne ne dira le connaître. Par contre, plus ils resteront à cet endroit, plus les gens se diront qu'ils reconnaissent cette tête d'étranger un peu hispanique (le PJ qui ressemble à Don Rodriguez). Laissez les personnages enquêter et remuer ciel et terre dans la ville avant de leur foncer tomber, sur la troupe des comédiens. L'un d'eux pourra alors entr'apercevoir Jules en train de jeter un coup d'œil derrière le rideau. A eux de secourir la comtesse en détresse. Le scénario se conclut ici, sur une amnistie offerte par le Comte, trop heureux de retrouver sa mie.

Il demeure juste cette ressemblance entre un PJ et ce seigneur espagnol qui pourrait créer de

nouveaux quiproquo dans le futur...

Nouvel animal

Le taureau est un animal créé spécialement pour le scénario. Voici donc comment je le vois :

Taureau :

Les taureaux se trouvent majoritairement en Espagne. Ce sont des êtres très puissants et musclés et ils sont souvent utilisés pour leur force dans les armées, ainsi que comme gardes du corps. Mais ce sont aussi des animaux qui ont l'habitude de voir rouge assez facilement et qui, alors, foncent sans réfléchir.

Pré-requis :

- Force : D6
- Vigueur : D8

Atouts :

- Athlétique
- Guérison Rapide
- Nerfs d'Acier

Handicaps :

- Désagréable
- Instinctif
- Têtu

P.-S.

Le Verbe et l'Epée est un jeu de rôle amateur disponible ici : <http://www.archimaginaire.org/jdra-liste-V-VetE.htm>