



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > In nomine Satanis / Magna veritas > Scénarios > **Peter Pan dans ta gueule**

Peter Pan dans ta gueule

Pour Magna Veritas

vendredi 16 juin 2006, par [kyrian](#)

Peter Pan dans ta gueule

ou Les contes de fées sont dangereux, surtout pour les fées...

Un scénario de Meister
(sur une idée de Conan)

Pré-Générique

527 après le Barbu, quelque part dans les Marches...Georges, Archange de la Purification, achève de génocider les Dragons, derniers représentants du peuple Fée. Après avoir transformé le dernier en Apéricubes, Georges nettoie sa hache, remonte au Paradis, tout fier de lui et se fait consigner aux Réclamations dans la foulée, suite à un procès orchestré par Yves et Blandine.

Laurent prend la place de son ancien Supérieur, et les Anges de Georges sont dispatchés entre Dominique et Laurent, les seuls Archanges alors en place qui en voulaient bien.

Saut dans le temps de quinze siècles et des brouettes. Cimmeriel, Ange de Laurent de grade 1 et ex-Georges, reçoit en récompense pour une mission réussie une école (les voies du Gâteux sont impénétrables). Là où ça cloche, c'est que Cimmeriel est légèrement déficient mentalement (certaines mauvaises langues disent que s'il jouait au Scrabble contre Bifrons, il serait capable de perdre). Or donc, Cimmeriel (dans le civil, Jean-Luc Atlas) hérite d'une école. Il y prend ses fonctions, et,

horreur, qu'aperçoit-il ? Des Fées ! Pleins de fées tout partout, qui courent dans tous les sens !

En souvenir du bon vieux temps, il décroche sa hache bénite (façon de parler hein) et s'en va trucidier toutes ces petites choses qu'ont rien à foutre là.

Seulement, comme vous l'aurez compris, il ne s'agissait nullement de fées, mais d'enfants répétant pour le spectacle de fin d'année. Cimmeriel aussi a compris que quelque chose clochait, quand il s'est aperçu que les fées d'aujourd'hui résistaient encore moins bien qu'à Durancum. Son neurone, tournant à plein régime, et ayant fait le tri dans toutes les infos disponibles, finit par conclure une chose : il était dans la crotte de Dragon jusqu'aux racines des cheveux (qu'il a courts). Il décida alors d'appeler la hiérarchie, et geignit au téléphone que des Démons avaient lâchement tué des enfants dans son école à lui alors qu'il était pas là.

Générique

Les PJ sont convoqués par leur contact, dans les services de Christophe. Là les attend une charmante infirmière qui leur donne une sucette chacun pour les faire patienter (un bonbon bande de pervers !) en attendant que le briefing commence.

"Hier, une école a été la cible d'une attaque démoniaque. 27 enfants, âgés de 8 à 10 ans, et une enseignante ont trouvé la mort dans cette attaque. Le gardien, un des nôtres, a appelé dès qu'il a vu le

massacre. Vous devez retrouver les ordures responsables et les ramener si c'est possible. Si ça ne l'est pas, tuez les sur place. Pour votre couverture, vous serez des inspecteurs d'une brigade chargée de la protection des mineurs". L'Ange de Christophe leur donne à chacun une carte de police bidon et un dossier succinct (contenant l'adresse de l'école et le nom du gardien - Jean-Luc Atlas donc, sans précision sur son Archange, ce qui devrait amener les joueurs à croire qu'il est un Ange de Christophe, ce qui est le but recherché).

L'école Jules Ferry

Des banderoles de police gênent le passage, et un agent de police fait le planton, mais il s'effacera devant les cartes de police des PJ. Dans le hall, un homme de 1m90, cheveux assez courts, est entendu par deux policiers en uniforme. Il s'agit bien entendu de Cimmeriel. En voyant les PJ, les deux flics iront voir ailleurs, et les PJ n'auront plus qu'à se présenter (flashage d'aura) pour que Cimmeriel leur raconte son histoire. Il les emmènera sur les lieux du massacre (dans une salle de classe au rez-de-chaussée) et donnera sa version des faits en chemin. Il dira avoir été s'entraîner au stade, et avoir découvert les corps en revenant. C'est partiellement vrai, puisqu'il a effectivement été au stade dans l'après-midi, mais pas à l'heure du crime (c'est logique, puisque c'est lui l'assassin). Attention, les joueurs ne doivent pas suspecter Cimmeriel avant un moment (sinon c'est pas drôle). Si un des joueurs tente une Lecture des Pensées, considérez que Cimmeriel possède Immunité (ou alors qu'il est trop con pour qu'on puisse lui trouver des pensées). Dans la salle de classe, 28 corps sont dessinés à la craie.

Cimmeriel accuse des Démons d'avoir fait le coup, ce qui est logique et crédible. Le problème, pour les joueurs, c'est qu'il y a effectivement des Démons qui tournent autour de l'école. Ils n'ont rien à voir dans l'histoire, ils ne sont même pas capables de commettre ce genre de choses, mais ce sont des Démons donc des fausses pistes.

Nous avons donc un Andréalpus, un Caym, un

Valefor et un petit groupe de Démons beaucoup plus violents mais qui n'ont rien à voir dans l'histoire. Voyons leurs motivations :

- Zgroub (couverture : Antony Beauvais, 35 ans, commercial dans une fabrique de préservatifs), Démon d'Andréalpus : il était venu pour essayer de trouver des "remplaçants" pour son réseau. Lui mettre des coups de lame bénite sera une bonne chose. Il ressemble à un jeune cadre dynamique (avec la trottinette). Les PJ peuvent le dénicher en demandant à des gamins de l'école s'ils n'ont pas vu des gens bizarres. Ils seront alors orientés vers Zgroub (et aussi Blevo, le Valefor, mais on verra plus tard), qui leur a proposé des bonbons et autres s'ils venaient avec lui dans sa voiture. On peut aussi le trouver en fouillant chez les flics : il a déjà été arrêté plusieurs fois pour divers délits bien dans l'esprit de son boss, a toujours été relâché en vitesse, et n'est même pas sous surveillance (rien de démoniaque là-dedans, c'est juste un des ratés de la justice). Il ne se défendra pas et jurera n'avoir rien à voir dans cette histoire (ce qui est vrai).

- Charkl (couverture : Léon Blanchard, 68 ans, ancien vétérinaire), Démon de Caym : lui, ce qui l'intéressait, c'était de s'accoupler (grâce au pouvoir spé de Caym) avec le lapin mascotte de la classe de CP, pour engendrer des lapins maudits (concept amusant) (pour ceux qui n'ont rien compris, reportez-vous sur le LD, au chapitre concernant Caym). Il s'est donc introduit nuitamment dans l'école, a fait son affaire (peut-être une idée de scénario futur ?), et s'apprêtait à partir quand Cimmeriel est arrivé. Obligé de se planquer (bah oui, un Caym, surtout sous forme de lapin, ça fait dérisoire face à un Laurent), il n'a pu ressortir de son trou que quand Cimmeriel a rejoué Durancum à lui tout seul. Depuis, il traîne aux alentours de l'école, histoire de savoir ce qui se passe. Il ressemble à un vieux monsieur voûté, mais ne vous y trompez pas, il est beaucoup plus agile qu'il n'en a l'air. Le repérer peut poser des difficultés à des joueurs un peu ramollis, surtout s'ils ne tiltent pas quand vous leur dites pour la 8ème fois qu'ils croisent le même vieux devant l'école.

- Blevo (couverture : Steve Leberre, 22 ans, étudiant), Démon de Valefor : son but dans la vie, c'est de voler des cartes Pokemons aux gamins. Il

aime ça et il le fait bien. En général, il menace les gamins pour obtenir leurs cartes, mais ne va jamais jusqu'à les frapper. Le seul moyen de le trouver est de demander aux enfants. Ils parleront alors d'un jeune d'une vingtaine d'années, avec un badge "I Love Pikachu", qui les menace souvent à la sortie de l'école. Quand on sait à quoi il ressemble, il n'est pas très dur de le trouver : il fait la tournée des écoles pour agrandir sa collection. Face à une opposition déterminée, il offrira peu de résistance, et ira même jusqu'à proposer de rendre les cartes volées pour rester en vie.

- Les Gros Bourrins™. Ils sont en nombre égal à celui des PJ, ils sont méchants et violents. Ils veulent s'occuper de Cimmeriel, histoire de venger certains de leurs camarades qui sont tombés sous sa lame. Ils ont vu Cimmeriel à la télé (comme la moitié de la France), et ont décidé de lui faire sa fête. Cimmeriel aussi les a repérés, et va lancer les PJ sur leur piste, en les désignant comme des Démons "prêts à tout et très méchants", et se proposera pour les aider à les renvoyer à la Chaudière. Gageons qu'il n'aura pas besoin de trop mentir et que les joueurs, devant une aussi belle fausse piste, vont se jeter dessus comme des...joueurs. Pendant le combat qui s'en suivra (parce que ça dégénérera en combat, vous inquiétez pas pour ça), les Démons offriront aux PJ l'opportunité de partir en vie s'ils livrent Cimmeriel, en précisant qu'il "y a que lui qui nous intéresse". Aux joueurs de comprendre ce qu'ils veulent. Le cas échéant (c'est-à-dire si les joueurs ne comprennent rien à rien), Cimmeriel insultera les Démons à coups de "tueurs d'enfants", ce à quoi les Démons répondront "même pas vrai" (ou quelque chose d'approchant), avant de se faire charger à la hache par Cimmeriel (une jolie hache dentelée sur la lame, très reconnaissable). Ils sont dans la force de l'âge, servent les Princes que vous voulez (Baal et Bifrons s'imposent, mais un Uphir fait toujours rire avec Vengeance Toxique).

Si vous trouvez que vos joueurs s'en sortent trop vite, je vous conseille un Furfur qui comptait amener un écolier à se Suicider en empoisonnant la bouffe de la cantine, ou Scox qui essayait de recruter des adeptes pour une secte. Mais ne rajoutez pas trop de Démons, ça deviendrait étrange.

A ce point de l'enquête (en théorie en tout cas), les PJ ont sur les bras des Démons pas violents accusés d'un ignoble massacre, et des violents qui se foutent complètement des humains. Visiblement, ils n'ont pas trouvé le ou les coupables, ce qui devrait les inciter à chercher d'autres pistes. Et justement, en voilà une, de piste.

... Et on y va ! !

Jeremy, sa vie, son œuvre

A l'âge de 8 ans, Jeremy essaya de tuer sa famille avec un rotofil. Il fut placé en centre spécialisé, puis, après avoir purgé 25 ans, il fut relâché, toujours aussi secoué. N'ayant personne pour l'aider dans la vie, il devint tout naturellement clochard dans le parc à côté de l'école. Et de cette enviable position, il a tout vu. Tout. Cimmeriel avec sa grosse hache apparue de nulle part, les enfants, tout. Ça a achevé de le déstabiliser (remarquez, c'était pas dur), et il s'est fait ramasser par les flics alors qu'il marchait à poil à côté de l'école. Les policiers ont alors vérifié son identité, et, voyant son lourd passif, ont cru tenir le coupable. Ils appellent donc les responsables de l'enquête, à savoir les PJ.

Au commissariat du quartier les attend Jeremy, dans une salle d'interrogatoire. Il est prostré dans un coin, ne bougeant pas et ne répondant pas aux questions. Les policiers qui le surveillent donnent un dossier aux PJ, contenant les quelques infos sur la vie de Jeremy (sauf bien entendu celles relatives au massacre).

En demandant gentiment (ou avec de grandes baffes dans la gueule, ça marche aussi), ils pourront tirer des choses intéressantes de lui. Entre deux phrases parlant des conditions de détention dans son centre, il lâchera des choses intéressantes, telles que "un grand monsieur aux cheveux courts" ou "une grosse hache avec des dents qu'est venue de nulle part", voire "il est sorti de la loge du gardien".



Un grand aux cheveux courts ?

Terminator ?

Le seul homme aux cheveux courts dans cette histoire, c'est Cimmeriel. A partir de cette remarque, trois possibilités :

- ne pas croire Jeremy. Après tout, il a un dossier gros comme ça, et essaye de s'en sortir. C'est un peu idiot de ne pas le croire puisqu'il mentionne des choses (la hache très particulière de Cimmeriel par exemple) qui n'ont pas été révélées au public, mais on sait jamais avec les joueurs. S'ils ne le croient pas, ils sont dans la semoule, puisque c'est lui qui dit la vérité. Dans ce cas, essayez de les ramener dans le droit chemin (un pochtron ami de Jeremy les intercepte à la sortie du commissariat et leur dit que Jeremy est innocent par ex.). L'essentiel est que les témoins ne soient pas très fiables, pour inciter les PJ à se renseigner sur Cimmeriel.

- Attaquer Cimmeriel. Outre qu'il peut les lasser sans trop de problèmes, les PJ auront des emmerdes avec la hiérarchie. Attaquer quelqu'un de son propre camp, ça s'appelle de la trahison. En plus, l'enquête leur sera retirée, les nouveaux en charge feront coffrer Jeremy et Cimmeriel s'en sortira s'en être inquiété. Jet sur la table de punitions, voire attribution de la Phobie : Peur des Enfants (même si c'est réservé aux Démons).

- Enquêter sur Cimmeriel. Que voilà une saine réaction ! En vérifiant les infos, les joueurs apprendront que Cimmeriel, grade 1 de Laurent, est un ex-Georges. En demandant à des Anges qui le connaissent, ils apprendront que Cimmeriel est con comme une bite d'amarrage, et qu'il bassine tout le monde avec Durancum et ses "j'y étais, j'ai tout vu et j'en ai tué plein". Enfin, en demandant à leur contact (ou il leur glissera entre deux infos), ils pourront apprendre que les enfants étaient déguisés en...fées. En enquêtant auprès des connaissances humaines de Cimmeriel, c'est-à-dire

au stade (pas très sociable le Jean-Luc), ils apprendront que son alibi ne tient pas, puisqu'il n'était pas au stade à l'heure du crime.

Ils se retrouvent donc avec un ex-Georges nostalgique de Durancum et idiot, qui n'a pas d'alibi et qui a menti à la police et à ND, en charge d'une école dans laquelle des enfants déguisés en fées ont été massacrés à l'arme blanche. Si avec ça ils n'ont pas des doutes, envoyez-leur Georges en personne qui leur ouvrira l'esprit à la hache.

Nous afons les moyens de fous faire parler

Pour faire craquer Cimmeriel, deux moyens. Le premier consiste à le pousser à bout en lui faisant comprendre que les PJ ont des preuves. Il finira par craquer. Risqué, car craquer, chez lui, se traduit par sortir sa hache et taper.

Le deuxième moyen, plus sûr pour l'intégrité physique des PJ, est de monter toutes les infos en dossier et de le transmettre aux services de Christophe. Cimmeriel passera alors en procès, au cours duquel il avouera (suite à l'utilisation de Torture). Il sera puni (hop, retour au Paradis, voire au Purgatoire), et ND, manipulant la police et la presse comme à son habitude, fera porter le chapeau à l'un des Démons croisés par les PJ au cours de l'enquête, peut-être même à Jeremy si le cœur vous en dit.

Pour les récompenses, je vous laisse seul maître à bord. A noter que les PJ recevront une petite lettre de remerciements de la part de Laurent (enfin, de ses services) pour les remercier d'avoir trouvé cette "créature qui déshonore l'armée du Seigneur", fin de citation.

Pour les caracs, voyez Hell on Wheels, tous les intervenants sont de grade 1.