



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Animonde > Scénarios > La Cité Oubliée > **La reine du carnaval**

## La reine du carnaval

mardi 2 juin 2009, par [Merin](#)

### **La fête**

Les personnages de trouvent à Zarra la Blanche (voir plan de la ville) lors de la fête du printemps. Celle-ci réunit de nombreux artisans et marchands venus de toute la région.

Tous les soirs des orchestres, des conteurs, des amuseurs, exercent leur art dans les rues au plus grand plaisir des promeneurs. Les tavernes et maisons closes rivalisent pour attirer les clients (les murs blancs s'ornent de nombreux graffitis et affiches vantant les qualités et les prix de tel ou tel établissement).

Deux événements à ne pas manquer :

- Le matin du quatrième jour, Luxus le Dolent en personne visite le marché et s'extasie sur les articles exotiques qui s'y trouvent.
- Le soir du quatrième jour une grande parade costumée traverse la ville.

### **La rencontre**

Le matin du troisième jour alors que l'un (ou certains) des personnages flâne dans les rues de la ville il remarque obligatoirement la splendide jeune femme qui arrive en sens inverse : longue et souple, la peau laiteuse (très rare dans la région), les yeux bleu sombre, les cheveux noirs et une chenicharpe jaune vif autour du cou.

Quelques mètres avant de la croiser, il remarque (jet de PER pour l'ambiance) qu'un pot de fleurs en équilibre sur le rebord d'une fenêtre est en train de glisser. Ce pot se fracasse au sol frôlant la jeune femme qui se met à crier et se jette dans les bras du personnage. La maison en question est l'auberge du Poisson Véloce. Le temps de se libérer de l'emprise de la jeune femme, on y trouvera plus que d'innocents employés : le responsable est ressorti par derrière et s'est fondu dans la foule.

### **LES PROTAGONISTES**

#### ***Cindrella***

C'est une charmante jeune femme de 20 ans égocentrique qui s'est, cette année encore, inscrite pour l'élection de la reine du carnaval qui aura lieu le lendemain soir. Elle pense que l'on cherche à l'empêcher de participer à cette élection et soupçonne sa plus sérieuse rivale Bérénice d'en être l'instigatrice. Hier soir on lui a jeté un caillou à la tête (elle montre le bleu qui orne son front à la naissance des cheveux en larmoyant). Elle craint pour sa vie et supplie les personnages de la protéger jusqu'à demain et elle sait être convaincante (jet de SED sur tous les hommes du groupe).

En paiement elle leur donnera son prix de reine de carnaval (3eo) car elle est certaine de gagner. Elle proposera même d'héberger ses protecteurs dans la maison de ses parents ainsi ils seront logés et nourris gratuitement.

Ses parents, Borgus et Béatrix, logeront tout le monde avec un peu de réticence dans la dernière chambre inoccupée ("tout ça pour encore faire la coquette demain, quand pensera-t-elle enfin à des choses plus sérieuses que ces concours ?").

Ils possèdent une petite maison d'un étage (cuisine, salon, 3 chambres) qui s'ouvre uniquement (fenêtres comprises) sur une petite cour avec une fontaine et deux bancs au centre. Ont également accès à cette cour trois logements construits de façon identique.

Les autres habitants

Un couple de personnes âgées, un couple avec deux enfants en bas âge. Deux jeunes mariés dont l'épouse est enceinte vivent avec la mère (une vraie commère) de celle-ci dans la troisième maison.



Ils donneront des indices plus ou moins fantaisistes du style :

- Le coupable c'est Brax son fiancé. Il cherche à la quitter mais elle refuse de le laisser partir alors il essaie de lui faire peur.
- Ce doit être un hasard, c'est une jeune femme si charmante... Qui pourrait lui vouloir du mal.
- C'est sûrement l'une des autres concurrentes, ainsi elle aurait une chance de gagner.
- C'est Bérénice. L'année passée elle a fini seconde à l'élection. De plus elle est amoureuse de Brax et elle cherche à le détourner de Cindrella.

Le soir du premier jour, après la tentative d'empoisonnement (voir plus loin), la mère de la femme enceinte pourra dire qu'elle a vu quelqu'un s'approcher de la maison de Cindrella et en repartir rapidement. Elle décrit un homme jeune, les cheveux roux, un peu enrobé ("il me semble que c'est le jeune homme qui venait souvent voir Cindrella par le passé").

Les concurrentes

On peut obtenir leurs noms en demandant à Cindrella ou en regardant le tableau d'affichage devant la résidence de Luxus.

Il s'agit de Bérénice la blonde, Eléa et Josia les brunes et de Clarissa la rousse. Aucune n'est coupable excepté du pêcher de coquetterie.

Bérénice montre une grande jalousie. Dès que l'on cite le nom de Cindrella elle s'emporte : "c'est une vraie prétentieuse sous prétexte qu'elle a gagné l'an passé... Ce serait bien fait s'il lui arrivait quelque chose, au moins elle apprendrait à se taire".

Les trois autres concurrentes sont un peu découragées car elles sont persuadées que Cindrella va encore gagner. En plus il paraît qu'elle a un costume superbe, facile quand on a de l'argent. Si on leur parle des tentatives, elles sont partagées entre joie mauvaise et horreur.

### **Brax**

Il passera voir sa fiancée le matin du quatrième jour et, apprenant les attentats, semblera comme les concurrentes, hésiter entre joie et inquiétude. Il ne

veut pas que l'on fasse du mal à Cindrella mais il espère que ces événements mettront fin à ses perpétuelles coquetteries et qu'elle se concentrera sur des choses plus sérieuses (le mariage par exemple).

Il travaille chez un marchand qui vend des herbes et des potions.

### **Brutus**

Ami d'enfance, il était fiancé à Cindrella jusqu'à l'année passée. Une fois élue reine du carnaval elle a décidé qu'il n'était pas assez bien pour elle et l'a quitté pour Brax.

Depuis il n'a plus jamais mis les pieds à la maison et un soir de beuveries il s'est juré de se venger : Cindrella ne sera plus jamais reine du carnaval. Il a passé un contrat avec un assassin présent ce soir là. L'assassin a rapidement empoché les 2eo et s'est mis au travail.

Seulement depuis ce soir là, les remords rongent Brutus mais il ne sait pas comment retrouver l'assassin et annuler le contrat. Résultat, dès qu'il n'est plus de service à la caserne, il rôde autour de Cindrella pour empêcher un malheur d'arriver. Les personnages devraient sûrement finir par l'apercevoir (jet de REP "difficile").

Le soir de l'empoisonnement (voir plus loin) il est passé dans la cour pour voir si la jeune femme allait bien sans savoir que du poison avait été versé dans sa compote.

## **LES ÉVÉNEMENTS**

### **Troisième jour**

#### **1. Le matin**

Incident du pot de fleurs.

#### **2. Le soir**

L'assassin s'introduit discrètement dans la cour et verse du poison dans la compote mise à refroidir sur le bord de la fenêtre, puis s'éclipse (jet de REP "très difficile").

Il faut savoir que Cindrella a un régime strict : uniquement des légumes et des fruits. Elle

expliquera longuement ses principes alimentaires pour noyer ce qui suit. Pour le repas du soir, sa mère lui a préparé une délicieuse compote de pommes au miel et à la cannelle. Mais arrivée au dessert, Cindrella dit ne plus avoir faim ("vous comprenez, ces événements...") et proposera sa compote aux personnages. Il y en a assez pour une ou deux personnes, pas plus.

Ceux qui en ont mangé (à défaut les parents) se réveillent pris de nausée et en sueur (jet de RES "moyen" ou perte de D6-2 points de vie). Ils vomissent longuement et leur température augmente dangereusement. Un jet de PRE "facile" montre qu'ils ont été empoisonnés. Un jet de PRE "difficile" permet de les soigner correctement sinon faire des jets de RES toutes les heures. Pour chaque échec perte de D6-2 points de vie.

Si nécessaire, Cindrella va chercher le médecin le plus proche

### **Quatrième jour**

#### *3. Le matin*

Cindrella insiste pour aller sur le marché voir les animaux et plus particulièrement les reptiles (elle aime beaucoup les tortues). Chez un marchand spécialisé dans la vente de serpents, un animal énervé (jet de PER "à peine difficile" pour le remarquer) lui projette du venin au visage (D6-2 points de vie et une vilaine brûlure).

Le marchand pourra dire qu'il vient de chasser un homme qui agaçait l'animal et regrette de ne pas s'être montré plus prudent. En même temps il scrute la foule : "là, c'est lui, l'homme en vert et brun..." A ses mots un homme s'enfuit, reste à le rattraper.

#### *4. L'après-midi*

Comme rien n'a marché comme il le voulait, l'assassin se jette sur Cindrella dès qu'elle sort pour se rendre à la fête avec une mandibule de fourmi. Il s'acharnera sur elle jusqu'à ce qu'il sente acculé puis tentera de s'enfuir.

*conclusion*

Si la jeune fille est sauvée elle ira à la fête dans la plus belle tenue (dentelle et soie rouge, plumes et coquillages nacrés dans les cheveux). A l'issue de l'élection elle donnera comme convenu le prix à ses sauveurs, soit 3eo.

Si elle ne gagne pas, soit parce qu'elle n'est plus en état de participer, soit parce qu'un des personnages, féminin, gagne à sa place en ayant plus de 18 en apparence, elle ne pourra pas payer la somme due. Si on insiste, elle obtiendra l'argent de ses parents.

### **LE CARNAVAL**

#### **La parade**

Tous les gens costumés se retrouvent sur la grande place, vers 19 heures, devant la résidence de Luxus qui pour l'occasion prononce un petit discours du haut d'un balcon.

Puis des orchestres se mettent en place en tête et en fin du cortège, et pendant deux heures tout ce joli monde va sillonner la ville en dansant (inspirez-vous du carnaval de Rio). Ensuite on regagne la place où des buffets ont été installés (boissons gratuites, merci Luxus !).

A 22 heures, on procède à l'élection. Un jury de 10 personnes influentes de la ville choisit un garçon et une fille ayant une apparence élevée et les proclame roi et reine de la fête. Les élus gagnent tous les deux 3eo.

Si les personnages veulent y participer : le garçon le plus élégant à une apparence de 12, et Cindrella une apparence de 18.

Ensuite la fête se prolonge jusqu'à 4 heures du matin.

#### **Rencontre avec le lazériot**

Alors qu'il rentre se coucher, le personnage ayant fait le meilleur résultat à un jet de PE "facile", entend des râles provenant d'une ruelle obscure. Là il trouve un vieil homme épuisé et mortellement blessé (jet de PRE "moyen" indique qu'il a reçu un coup de mandibule de fourmi près du cœur). Nul doute qu'il va mourir.

Il parle d'une voix éteinte : "des malfrats... il m'ont



tout pris... prenez soin du lazériot..."

Apparaît alors progressivement sur son épaule, un petit animal ressemblant à un lémurien et aux grands yeux légèrement luminescents. Prenant appui sur le bras du vieil homme, il se rapproche du personnage en tendant les bras. S'il y a plusieurs personnages il se laisse prendre par le premier qui s'avance. Le personnage tente alors une symbiose (SYM "assez facile") qu'il le veuille ou non.

Le mourant murmure dans un dernier souffle : "il veut rentrer chez lui..."

La vue du cadavre provoque une perte de PI pour tous les gens présents. Toutefois le personnage portant le lazériot sent qu'il regagne les points perdus dès que l'animal touche son front. D'ailleurs, si les autres personnes se plaignent, il va tendre la main vers leur front, et si on ne fait rien contre, il leur fait aussi retrouver la PI perdue. (voir description complète du lazériot)

Ensuite, ils peuvent choisir de prévenir la milice ou d'aller se coucher.

## LE DÉPART

### *Après la fête*

Lorsque le porteur s'endort, il va faire un rêve à l'aspect étrangement réel, un peu comme s'il se trouvait vraiment à l'endroit rêvé mais dans le corps d'un autre. Il découvre une cité élancée à flanc de montagne avec en arrière plan des cimes enneigées.

### *Conclusion*

Deux jours plus tard, la fête s'achève. Acheteurs et marchands se remettent en route. Un des joueurs devrait alors vouloir se diriger vers le nord, seul endroit où l'on peut trouver des sommets enneigés. Libre aux autres de le suivre.

## ANNEXES

### *Cindrella*

Origine : ville

Caste : troubadour

FO 1 / EN 3 / PR 7 / RA 5 / PE 6

AG 7 / BE 10 / GA 8 / AU 8 / VO 5

PV 12 / SE 3

Age : 20 ans

Apparence : 15 + modificateurs

Paix intérieure : 84

Moral : 1

Armure : 0(tissus fins et soie)

Arme : -

FI : (AP finale)/3

Niveau social : 4

Déplacement : 25

Talents : Combat 40 / Communication 60 / Contrôle 75 / Discrétion 45 / Esquive 12 / Lancer 40 / Parade 10 / Premiers soins 70 / Repérage 55 / Résistance 40 / Saut 70 / Séduction 90 / Symbiose 70 / Tir 65

Talents spéciaux : chant 80 / maquillage 45

Défauts : Dandy, mégalomane

Possession : 5ea, bijoux en plumes (AP+1) et coquillages nacrés, robe en coton blanc, chenicharpe jaune

Pour l'élection : boléro et jupe en soie rouge et dentelle noire (AP+2), coiffure en plumes (AP+1)

### *Autres concurrentes*

Origine : ville

Caste : troubadour

FO 1 / EN 4 / PR 7 / RA 5 / PE 6

AG 7 / BE 9 / GA 8 / AU 8 / VO 5

PV 16 / SE 4

Age : 18 à 22 ans

Apparence : 8 + modificateurs

Paix intérieure : 74

Moral : 1

Armure : 0(tissus et soie)

Arme : -

FI : (AP finale)/3

Niveau social : 3

Déplacement : 25

Talents : Combat 40 / Communication 80 / Contrôle 75 / Discrétion 75 / Esquive 12 / Lancer 40 / Parade 10 / Premiers soins 70 / Repérage 55 / Résistance 45 / Saut 70 / Séduction 90 / Symbiose 70 / Tir 65



Talents spéciaux : danse 70 / maquillage 45  
Défauts : naïve (RES-20)  
Possession : 5ea, bijoux, vêtements légers partiellement en soie et plumes (AP+2)

### **Brutus**

Origine : savane  
Caste : soldat

FO 10 / EN 8 / PR 7 / RA 6 / PE 6  
AG 2 / BE 4 / GA 2 / AU 2 / VO 9  
PV 36 / SE 9

Age : 22 ans  
Apparence : -7 + modificateurs  
Paix intérieure : 36  
Moral : 6  
Armure : 2(cuir) ou 0(tissus)  
Arme : Antenne de hérissor (AP-4)en service et une mandibule de fourmi (AP-2) le reste du temps  
FI : (AP finale)/3  
Niveau social : 1  
Déplacement : 30

Talents : Combat 90 / Communication 20 / Contrôle 55 / Discrétion 45 / Esquive 25 / Lancer 85 / Parade 45 / Premiers soins 45 / Repérage 75 / Résistance 85 / Saut 45 / Séduction 30 / Symbiose 40 / Tir 65

Talents spéciaux : Grimper 55 / Tricherie 35  
Défauts : boulimique  
Possession : 1eo, un petit portrait de Cindrella

### **Brax**

Origine : ville  
Caste : marchand

FO 4 / EN 6 / PR 8 / RA 3 / PE 10  
AG 6 / BE 6 / GA 4 / AU 8 / VO 5  
PV 24 / SE 6

Age : 25 ans  
Apparence : 3 + modificateurs  
Paix intérieure : 66  
Moral : 2  
Armure : 0(tissus)  
Arme : fleurherbe

FI : (AP finale)/3  
Niveau social : 1  
Déplacement : 15

Talents : Combat 50 / Communication 70 / Contrôle 75 / Discrétion 80 / Esquive 10 / Lancer 60 / Parade 12 / Premiers soins 90 / Repérage 75 / Résistance 55 / Saut 70 / Séduction 60 / Symbiose 90 / Tir 90

Talents spéciaux : Evaluation 85 / Falsification 25 / Médecine des plantes 65  
Défauts : pensif  
Possession : 2eo, sribouillard

### **L'assassin**

Origine : montagne  
Caste : soldat

FO 8 / EN 6 / PR 7 / RA 8 / PE 8  
AG 2 / BE 4 / GA 2 / AU 2 / VO 9  
PV 24 / SE 6

Age : 31 ans  
Apparence : -4 + modificateurs  
Paix intérieure : 25  
Moral : 6  
Armure : 2(cuir)  
Arme : mandibule de fourmi (AP-2)  
FI : (AP finale)/3  
Niveau social : 1  
Déplacement : 40

Talents : Combat 90 / Communication 05 / Contrôle 55 / Discrétion 75 / Esquive 25 / Lancer 75 / Parade 45 / Premiers soins 50 / Repérage 85 / Résistance 75 / Saut 65 / Séduction 20 / Symbiose 40 / Tir 75

Talents spéciaux : Grimper 65 / Déguisement 55 / Poisons 35  
Défauts : muet  
Possession : 5eo, une paralyque

### **le lazériot évolutif**

Lieu de vie : montagne ?  
Fréquence : unique ?  
Type : fructivore



Description : il ressemble à un petit lémurien aux grands yeux pleins de séduction légèrement luminescents dans l'obscurité, au pelage brun clair s'éclaircissant sur le ventre.

Utilisation : le lazériot installé sur l'épaule aime chanter d'une petite voix mélodieuse. Il peut devenir progressivement invisible par étapes, mais ceci pour une courte durée.

Le lazériot semble avoir la faculté de réduire la perte de paix intérieure.

Prix : ?

FI : 2(+)

Rapidité : 5

Attaques : -

Dommages : -

Armure : 0

Déplacement : 0.25

PV/SE/RES : 12/3/70

Talents : DIS 60, SAU 30, REP 80 (même de nuit)

### ***Plan de Zarra la Blanche***



1. postes de garde
2. entrepôts
3. grande place
4. résidence de Luxus le Dolent
5. herboristerie d'Archambaud
6. demeure de Cindrella (voir "la reine du carnaval")
7. falaises et maisons troglodytes