



Les princes de Bordeleau


mardi 2 juin 2009


INTRODUCTION

Le cadre : Bordeleau et ses Princes Jumeaux

La belle ville de Bordeleau est, comme son nom l'indique, une cité portuaire. Ses maisons en bois, peintes de toutes les nuances de bleu, se groupent sur une pente herbeuse qui s'achève dans la mer. Les tavernes sont très nombreuses dans ses ruelles, et de nombreux marins aiment y retrouver la compagnie des lezabitures.

Actuellement la ville vit du commerce d'une algue, la boubbe bleue, qui prolifère à la surface de la mer près de ses côtes. Les artisans locaux l'utilisent pour fabriquer un tissu bleu et caoutchouteux, parfaitement imperméable.

 C'est le Prince Nicofore qui dirige Bordeleau depuis son palais dominant la ville. C'est un homme d'une trentaine d'années, intransigent et décidé. Il est plutôt aimé des artisans et marchands puisque c'est lui qui a mis en place le commerce de la boubbe bleue, il y a quelques années. En théorie, il devrait partager son gouvernement avec le Prince Persilian, son frère jumeau.

 En effet, à la mort de leur père, ils accédèrent tous deux au trône. Nicofore rêvait alors de faire de Bordeleau une puissance commerciale en utilisant le potentiel de la boubbe bleue.

Persilian s'y opposa aussitôt : la boubbe bleue est la nourriture exclusive des boubbettes, un genre d'oiseau de mer au plumage bleu et à la vue perçante. Durant la guerre du Sanctuaire, les boubbettes avaient prévenu les habitants de Bordeleau de l'arrivée imminente d'un bateau chargé de chevaliers agressifs. Persilian craignait (à raison, comme nous allons le voir) que le commerce de la boubbe bleue nuise au boubbettes.

Persilian Nicofore se débarrassa alors de son frère

en le séquestrant dans le palais. Il monta une histoire de disparition en mer et régna sur la ville.

Les choses en étaient là lorsque l'an dernier, Persilian parvint à s'enfuir à l'aide d'amis ayant découvert la vérité. Ils quittèrent la ville et se réfugièrent sur une tortîle. Avec l'aide des boubbettes (les habitants de Bordeleau installent maintenant des filets pour empêcher les boubbettes de dévorer leur précieuse boubbe) , ils mirent en place une flotte d'orcboards. Ils commencèrent alors à attaquer les navires transportant la boubbe bleue pour rejeter leur cargaison à la mer. Ainsi naquirent les pirates de Bordeleau...

Persilian multiplie les coups d'éclat contre le gouvernement de Bordeleau afin de faire pression pour que le commerce de la boubbe bleue cesse. Il agit alors le visage masqué par une phalène et signe ses actes d'une plume de boubbette. Dernièrement, une nuée de boubbettes cachées dans le gâteau d'anniversaire de Nicofore a semé la panique dans la salle de bal...

Arrivée des personnages

Le grand Amour d'un des PJ est actuellement en voyage à Bordeleau sans lui. Pour simplifier l'écriture, je considère qu'il s'agit d'une femme (ce peut être un homme à condition de changer les Princes en Princesses).

Si c'est une noble, elle est en visite de courtoisie et de découverte, un soldat est en escorte de marchandises ou d'un noble, une marchande est en transaction, un troubadour en représentation... Bref il est facile de trouver une bonne raison à la demoiselle de se trouver là-bas.

Le jour où son retour est prévu, son navire n'arrive pas. Les PJ peuvent bien attendre des jours, il n'arrive pas. En toute logique, l' amoureux inquiet s'embarque alors avec ses compagnons vers



Bordeleau...

LES FAITS

Qu'est-il arrivé au grand Amour ?

Lors d'un bal donné au palais où elle était présente, elle fut repérée par le Prince et son jumeau, qui se trouvait dans l'assemblée déguisé. Tous deux en tombèrent aussitôt amoureux. Le Prince essaya sans résultat de la poursuivre de ses assiduités. Devant son refus, il eut recours à une tactique qu'il commence à maîtriser : l'enlèvement et la séquestration. Nicofore s'est dit que durant sa captivité, elle apprendrait à l'aimer...

Pendant ce temps, Persilian mena son enquête. Il découvrit l'identité de la belle inconnue et repéra le bateau dans lequel elle devait s'embarquer.

Le jour de l'appareillage, les proches de la jeune femme reçurent un mot écrit de sa main les prévenant qu'elle restait quelques temps à Bordeleau en compagnie du Prince. Alors que le bateau s'en retournait, il fut attaqué par les hommes de Persilian. Surpris de ne pas trouver sa belle dame, ce dernier décida de garder prisonniers sur sa tortile l'équipage et les passagers, le temps d'élucider l'affaire.

L'enquête

A Bordeleau, les PJ peuvent apprendre auprès des marins et des autorités que le bateau provenant de leur cité a bel et bien appareillé à la date prévue. Leurs interlocuteurs se feront un plaisir d'expliquer la situation : de nombreux bateaux chargés de boulbe bleue sont quotidiennement pris d'assaut par les pirates, qui veulent que l'on en arrête le commerce, pour sauver les boubettes. Le bateau disparu devait transporter de la boubbe. Cependant, les pirates laissent toujours le bateau et l'équipage intact après avoir commis leur forfait. Il y a donc quelque chose d'anormal.

Voici quelques rumeurs pour pimenter les tavernes (piochez ou jetez 1D10) :

- 1) Les boubettes prennent possession de l'esprit des humains. Elles contrôlent ainsi les pirates (faux).
- 2) Le chef des pirates serait le frère disparu du Prince Nicofore, le Prince Persilian (vrai !).
- 3) Quand une boubette bouffe de la boubbe bleue, elle bleuit. (faux, quoique...)
- 4) Quand une boubette mange de la boubbe bleue elle devient hyper agressive (faux)
- 5) Les pirates sont des soldats à la solde du Prince Nicofore. Il fait ainsi monter le cours de la boubbe. (faux)
- 6) Certains marins ont aperçu une tortile dans les environs.(vrai)
- 7) Les pirates ont réussi à cacher une nuée de boubettes dans le gâteau d'anniversaire du Prince Nicofore, d'où une grosse pagaille dans la salle de bal. (vrai)
- 8) Le chef des pirates est le Prince Nicofore (faux)
- 9) Le chef des pirates est une femme mystérieuse. (faux)
- 10) Le chef des pirates chevauche un espadon géant (vrai).

Si les PJ obtiennent une entrevue avec le Prince Nicofore, il lancera une pseudo enquête, tout en les faisant surveiller de manière étroite.

Nul doute que les PJ souhaiteront entrer en contact avec les pirates. Pour cela, deux moyens :

Embarquer dans un bateau lourdement chargé en boubbe. Quelques boubettes volent au-dessus du port pour repérer les bateaux qui sont chargés en boubbe bleue. Elles servent d'espionnes pour les pirates. Alors qu'ils sont en pleine mer, les PJ voient leur bateau abordé par une dizaine d'orcbords, portant chacun 5-6 pirates menaçants. Le chef des pirates (au visage masqué d'une phalène) chevauche un espadon géant avec lequel il menace de couler le bateau si la boubbe bleue n'est pas jetée à la mer. Les pirates montent à bord, fouillent le bateau et prennent les escarnais (ils leur servent à racheter la boubbe sur les circuits commerciaux). Le nuage de boubettes qui accompagne les pirates se jette aussitôt sur la boubbe pour s'en repaître. Une fois l'opération terminée, les pirates quittent le navire et s'en vont en laissant l'équipage.

Convaincre une boubette de les mener à la tortue. Il faut approcher les boubettes qui espionnent le port. Celles-ci sont méfiantes mais peuvent se laisser amadouer si on sabote les filets qui protègent la boubette (ou un acte similaire comme leur permettre l'accès à un entrepôt de boubette). Voyant qu'elles que les PJ sont dignes de confiance, elles les conduiront à leur bienfaiteur.

La rencontre avec le Prince Persilian

Les pirates ont construit des huttes en bois, à la mode de Bordeleau, sur le dos de la tortue. Le bateau capturé est amarré à la créature. Les prisonniers sont gardés dans une des plus grandes huttes. Pique, l'espadaon géant de Persilian, patrouille autour de la tortue.

Le Prince Persilian reconnaîtra sans mal avoir attaqué le navire du grand Amour. Il ne cache pas sa motivation : il est fol amoureux et désespère de la revoir !

Il soupçonne le Prince Nicofore d'avoir manigancé quelque chose, sans en avoir la preuve. Il montrera aux PJ le billet trouvé sur un proche de la jeune femme. Il a prévu de se rendre à Bordeleau la nuit prochaine avec une poignée d'hommes afin d'enquêter au palais. Il n'appréciera pas de devoir s'associer à un éventuel rival.

Dans le palais

Une fois la piste des pirates épuisée, les PJ seront donc de retour à Bordeleau, avec ou sans Persilian. Le palais du Prince Nicofore est patrouillé par des soldats (munis de loupottes) sous la férule du chevalier Wouf. Celui-ci est l'âme damnée du Prince et est chargé particulièrement de la surveillance de la captive.

Tandis que les PJ déjouent la vigilance des gardes, ils sont hélés par une petite voix : c'est Bzon, l'argh farceur de la prisonnière qui vient de les reconnaître. Il est parvenu à s'échapper et peut les guider à sa maîtresse.

Lorsque les PJ arrivent à la porte de la chambre, Wouf est posté à l'entrée. A l'intérieur de la chambre, Nicofore tente maladroitement de gagner les faveurs de la belle en déclamant des poèmes.

Selon les joueurs, et les liens qu'ils ont tissés avec les pirates, le scénario peut se terminer de multiples façons. Par exemple :

- ils sont capturés par Nicofore qui les interdit de séjour à Bordeleau.
- ils récupèrent la fille puis s'enfuient dans le palais poursuivis par les divers protagonistes (Nicofore, Persilian).
- ils récupèrent la fille avec l'aide des pirates. Persilian invite tout le monde à se cacher sur la tortue le temps de se reposer. Il met tout en œuvre pour séduire la jeune femme.
- Ils récupèrent la fille, aide Persilian à renverser son frère. (il doit alors lutter contre une coalition nobles-artisans-marchands qui refusent la remise en cause du commerce de la boubette bleue).

Voici quelques idées afin d'agrémenter une éventuelle course-poursuite (ou un combat) dans le palais :

- ce débordement d'activité crée la panique chez les lucioles qui éclairent le château. Elles s'enfuient à travers tout le bâtiment.
- Les fluffs balayeurs se réveillent et se mettent à réparer d'urgence les dégâts, au beau milieu de l'action.
- un des protagonistes tombe dans le bassin du hall d'entrée du palais. Il peut faire connaissance avec les poissons locaux qui ont de multiples revendications à faire à Nicofore.
- Dans ce hall, il y a une grande tenture en boubette, qui je le rappelle est une matière caoutchouteuse. Elle peut permettre d'éviter une chute dangereuse depuis la balustrade qui surplombe le hall.
- Le chat de Nicofore est en symbiose avec lui. Il est rapide, discret et voit dans l'obscurité.
- Les boubettes investissent en masse le palais pour créer davantage de chaos.

Quelques complications de plus (au choix) :

- Guilanne, la lieutenant de Persilian, est amoureuse de celui-ci. Elle ne supporte pas sa rivale.
- Guilanne tombe amoureuse d'un PJ (peut-être celui qui est venu rechercher sa bien aimée).
- La bien aimée est finalement tombée amoureuse de Nicofore...



ANNEXES

Persilian

(Noble/Ville)

FO 4 / RA 5 / PR 6 / PE 2 / EN 3

AG 4 / BE 10 / GA 5 / AU 6 / VO 8

PV 10 / SE 2 / PI 36 / ML 2 / AP 6 / NS 9 / CONMAX 7

Compétences : SYM 40 / CON 70 / SED 78 / CMM 55 / REP 50 / DIS 30 / SAU 50 / TIR 40 / LAN 50 / COM 40 / PRE 40 / RES 55

Talents : Contrôle spécialisé (espadon), Contrôle spécialisé (boulbette), Discours 28%, Nage

NR : La jeune femme +4, Wouf -3, Nicofore -4

Guilanne

(Soldat/Eau salée)

FO 6 / RA 7 / PR 8 / PE 5 / EN 5

AG 7 / BE 8 / GA 6 / AU 4 / VO 10

PV 24 / SE 6 / PI 46 / ML 8 / AP 1 / NS 0 / CONMAX 7

Compétences : SYM 45 / CON 70 / SED 65 / CMM 50 / REP 75 / DIS 60 / SAU 75 / TIR 65 / LAN 70 / COM 65 / PRE 45 / RES 75

Talents : Contrôle spécialisé (boulbette), Nage, Spécialisation en arme (lancer)

NR : Nicofore -3, Wouf -3, Persilian au moins +3

Nicofore

(Noble/Ville)

FO 4 / RA 5 / PR 6 / PE 2 / EN 3

AG 4 / BE 10 / GA 5 / AU 6 / VO 8

PV 10 / SE 2 / PI 36 / ML 2 / AP 6 / NS 9 / CONMAX 7

Compétences : SYM 40 / CON 70 / SED 78 / CMM 55 / REP 50 / DIS 30 / SAU 50 / TIR 40 / LAN 50 / COM 40 / PRE 40 / RES 55

Talents : Connaissance 80%, Discours 28%, Danse 50%

NR : La jeune femme +4, Wouf +2, Persilian -4

Wouf

(chevalier/Eau Salée)

FO 10 / RA 5 / PR 6 / PE 5 / EN 7

AG 4 / BE 3 / GA 3 / AU 3 / VO 8

PV 32 / SE 8 / PI -1 / ML 16 / AP -9 / NS 3 / CONMAX 5

Compétences : SYM 40 / CON 55 / SED 30 / CMM 30 / REP 65 / DIS 45 / SAU 50 / TIR 55 / LAN 80 / COM 70 / PRE 40 / RES 75

Talents : Aura de terreur 80%, Maître d'arme, Nage

NR : La jeune femme -1, Nicofore +3, Persilian -4

Un pirate/Un soldat

(Soldat/Eau salée)

FO 8 / RA 6 / PR 7 / PE 6 / EN 6

AG 5 / BE 6 / GA 5 / AU 4 / VO 6

PV 28 / SE 7 / PI 46 / ML 6 / AP -3 / NS 0 / CONMAX 5

Compétences : SYM 50 / CON 50 / SED 55 / CMM 50 / REP 60 / DIS 55 / SAU 60 / TIR 65 / LAN 75 / COM 65 / PRE 50 / RES 60

Talents : Contrôle spécialisé (boulbette) et Nage pour les pirates, Spécialisation en arme, Langage de combat et Tir rapide pour les soldats

ESPADON GÉANT

FI : 8(-)

Symbiose/Contrôle : -25/-10

Rapidité : 7

Attaques : 70% (espadon)/15

Dommages : 2D6+2/+1

Armure : 2

Déplacement : 7

PV/SE/RES : 32/8/80

Talents : DIS 25, SAU 50, REP 60

Tortîle

(Grael n°18, scénario " l'île de la tortue " par Croc)

Lieu de vie : eau douce ou salée

Fréquence : très rare

Type : décomposeur

Description : tortue de mer énorme (3 km de long, 2 km de large, 500 m de haut dont 200 dépassent de l'eau. (note : la tortîle du scénario est beaucoup plus petite : c'est une bébé tortîle). Sa bouche est munie de fanons qui lui permettent de récolter sa nourriture, sa peau est de couleur ocre et est très épaisse (3m). Carapace grise (épaisseur 20 m).

Comportement : se déplace lentement (5 km/jour) en récoltant du plancton et des déchets divers. plonge très rarement pour noyer les parasites qui



pourraient la gêner.

Capture : symbiose directe.

Utilisation : une fois en symbiose, elle peut accepter que les hommes construisent sur et dans sa carapace leur logis. Ces bâtiments peuvent posséder une cave (profondeur max : 15 m). Elle ne plonge plus et compte sur les humains pour la nettoyer des parasites.

Prix : 10000eo.

FI : 30(-)

Symbiose/Contrôle : -20/+20

Rapidité : 1

Attaques : 40% (mâchoires)/20

Dommages : 20D6/+4

Armure : 50

Déplacement : 5

PV/SE/RES : 2000/500/300

Talents : DIS 00, SAU 00, REP 15

Boulbette

Lieu de vie : eau salée

Fréquence : commun

Type : producteur primaire

Description : grosse mouette bleue.

Comportement : elle vole au-dessus de la mer en essayant de repérer la boulbe bleue sur laquelle elle tombe en piqué avec une avidité impressionnante.

Capture : symbiose directe (de la boulbe pour l'amadouer)

Utilisation : une fois dressée, elle peut servir d'espionne aérienne (elle a de très bons yeux).

Prix : 1eo.

FI : 1(+)

Symbiose/Contrôle : 00/00

Rapidité : 8

Attaques : 30% (pattes)/15 / 60% (bec)/10

Dommages : D6/0 / D6+1/+1

Armure : 0

Déplacement : 5

PV/SE/RES : 12/3/50

Talents : DIS 30, SAU 70, REP 95

P.-S.

par Virgile Malaquin