

« Tonsure et robe de bure »

Synopsis d'une comptine d'un soir

Introduction

Les Pjs incarnent des moines vivants depuis quelques années déjà dans le monastère fortifié de Santa Maria perdu dans une étendue vallonnée et quasi-désertique entre Culiacan et Durango, en Sierra Madre Occidentale. Un monastère aux parois couleur sable, sans électricité, sans téléphone, sans moyen de locomotion. Les moines - au nombre de dix (les Pjs compris) – vivent en parfaite « harmonie » et la vie a toujours suivi son cours tout à fait normalement jusqu'à ce fameux après-midi.

Après-midi qui a vu l'arrivée d'un petit groupe de saltimbanques demandant l'hébergement à la délégation...

Synopsis « Les chauve-souris s'cachent pour s'nourrir »

L'hospitalité légendaire des moines faisant son effet, les 5 trouble-fête à la camionnette en rade sont invités à dormir dans le fort monastique. Cela dans l'attente du lendemain, jour du ravitaillement mensuel des lieux. Les 5 troubadours pourront alors regagner Durango, la ville la plus proche (à une petite centaine de bornes). Enfin, bien sur, si la nuit se passe bien.

Il s'agit donc de camper 5 personnages bizarres et soupçonnables à bien des égards.

Le premier meurtre / disparition devrait donc avoir lieu quelques temps après l'arrivée des forains. La logistique est laissée à votre appréciation mais une curieuse disparition parmi les moines à l'heure du souper serait sans doute le mieux. Faites arriver quelques uns des hôtes en retard et les graines de la suspicion seront lancées (enfin à ce moment il n'y a pas lieu encore de faire une enquête mais... ça va venir).

Dans le meilleur des cas, le kidnappeur a le temps de faire sa besogne et la victime a tout simplement disparue. Dans le pas très bon cas, le kidnappeur n'a pas le temps de faire correctement son boulot et arrache juste le cœur à main nu. Dans le très mauvais cas (qui devrait alors survenir à la fin) le meurtrier se fait surprendre et cours en sous-sol...

Bien sur vous l'avez compris, les disparitions et/ou meurtres vont se suivre et se ressembler.

L'intérêt du meneur que vous êtes est donc d'orienter les Pjs sur la piste des saltimbanques (en ne faisant disparaître / tuer que des moines) et de faire de même avec ces malchanceux dès que les Pjs pensent tenir leur(s) coupable(s) parmi les nouveaux (c'est à dire tuer des hôtes dès que les Pjs optent pour cette piste).

Il faut donc tout autant travailler vos 5-6 Pnjs moines. Les Pjs ne pourront soupçonner des frères avec qui ils vivent depuis quelques années mais des doutes « raisonnables » sont envisageables... suffit de placer certains petits indices : un taulard qui a décidé de devenir moine, cherchant la Rédemption (un Desperado qui s'est enfui de son « travail » et qui a décidé de rentrer dans les ordres ?), un moine gay tiraillé entre sa sexualité et sa foi, un religieux trop fanatique incapable de s'intégrer à la société qui a décidé de vivre loin de tout pour ne pas « craquer », un moine adepte des flagellations et autres auto-tortures, un fan d'Au nom de la rose doublé en mexicain (enfin ça... pas forcément).

Explications

Premièrement, les 5 saltimbanques sont innocents, ce n'est qu'un malheureux concours de circonstances s'ils débarquent à ce moment et si justement quelqu'un profite de leur arrivée pour leur faire porter le chapeau (dans un premier temps).

Deuxièmement, le meurtrier/kidnappeur est un des moines (son identité est laissée à votre convenance). Il ne tue pas à cause d'un problème personnel (enfin du moins ce n'est pas l'élément déclencheur). Hier soir, ce moine s'est rendu à la bibliothèque du monastère, une salle en sous-sol où sont réunis quelques

milliers d'ouvrages. Pour la première fois il a remarqué une ouverture sous un meuble. À peine avait-il découvert le passage, qu'il était contacté télépathiquement.

Le long boyau le mena jusqu'à une imposante sépulture où siégeait une créature d'au moins trois mètres, vraie bête à cornes munies de sabots et aux jambes arc-boutées. Impossible à réfréner le lien mentale lui ordonna de mordre la jugulaire de l'immonde créature. Le moine devint Hocico.

Son maître répondant au doux pseudo de « Bishop » (je doute que ce soit son vrai nom) était en torpeur depuis des années, des dizaines d'années, des centaines d'années voir même plus. Le monastère n'ayant été construit que pour protéger le monde de cette créature. Un monastère fortifié protégeant l'extérieur de l'intérieur : la foi religieuse bloquant le Cihuateteo dans les sous-sols.

Troisièmement, Bishop a besoin de sang pour se réveiller (il n'arrive pour l'instant qu'à communiquer télépathiquement avec les personnes physiquement proche de lui), les meurtres sont donc une nécessité. Les morts des moines amoindrissent la foi ambiante et « débloquent » par conséquent Bishop.

Le final verra donc théoriquement les Pjs moines et les survivants confrontés à une immonde créature en sous-sol, éventuellement accompagnée d'Hocico ou même de jeunes Cihuateteo (les victimes de ces dernières heures encore en état).

But du scénario

Démasquer l'Hocico, survivre à l'attaque du Cihuateteo (si attaque il y a – espérons le) et détruire tous les démons présents dans le monastère. Si tel n'est pas le cas, la majorité des survivants iront faire un tour (plutôt très long) à l'asile du coin.

Conseils

Si le scénario tourne au Slasher (un mort toutes les dix minutes – ce dont je ne doute pas) et que les Pjs - trop futés - découvrent rapidement l'identité de l'Hocico, n'ayez pas peur de changer de méchant. Après tout ils peuvent s'être trompé, n'importe qui peut être le tueur et de cette façon le final sera plus surprenant pour les joueurs.

La Comptine d'un soir « Tonsure et robe de bure » a été écrite par #no [yno@multimania.com].