

# La cuisine adoucit les meurtres

par Xaramis



*Un scénario pour un tête-à-tête en un MJ et un joueur, où il est question de faire ses preuves pour entrer dans le monde des « affranchis ». Mais il y a des drôles de cuistots, qui concoctent une tambouille bien relevée.*

## En guise d'avertissement

Ce synopsis a été écrit en prenant en compte des remarques exprimées dans les discussions sur les votes et non-votes pour les concours de scénarios. Plus particulièrement, j'ai choisi de :

- m'en tenir assez strictement à la longueur recommandée, pour éviter que les lecteurs ne trouvent les textes trop longs ;
- proposer une trame générique adaptable à divers jeux servant d'exemples, pour éviter que des lecteurs ne se détournent du texte à la seule mention de « ce scénario est écrit pour le jeu XXX ».

## Pour quels joueurs et PJ ?

Ce synopsis s'adresse à un duo, un MJ et un joueur incarnant un personnage de « faible niveau ». Il est plutôt orienté vers l'action, tout en mettant à l'épreuve les capacités du joueur et de son personnage. La trame n'étant pas complexe, ce synopsis peut s'adresser à des joueurs débutants.

Dans toute la suite du texte, je fais référence au PJ en disant « il », par facilité. Toutefois, ce personnage peut être, indifféremment masculin ou féminin.

## Le synopsis générique

### Scène pré-générique : « C'est enfin ton tour ! »

Le PJ vit, depuis sa naissance, dans le milieu de la pègre. Il a été bercé et nourri, dès sa tendre enfance, par les discussions et les récits des adultes qui oubliaient parfois sa discrète présence dans les parages. Pendant son adolescence, il s'est vu confier quelques menus travaux, des messages à porter, des objets à dérober, etc. Et voilà qu'il a maintenant atteint l'âge d'entrer parmi les adultes, l'âge du dernier degré de son initiation.

C'est son oncle qui vient lui annoncer la nouvelle. Son oncle est un caïd à mi-chemin de l'échelle de la pègre. Pas une épée, mais pas un demi-sel non plus. Juste assez haut pour être fier de présenter son fils dans la relève du clan. Il explique tout cela au PJ, lui dévoilant à quel point sa réussite lors de cette dernière initiation fera rejillir de l'honneur sur sa famille.

L'oncle annonce au PJ qu'une entrevue aura lieu le lendemain matin, avec des responsables du gang, et qu'une mission lui sera confiée.

*[Faire jouer cette scène en incarnant l'oncle comme un personnage voulant paraître plus qu'il n'est en réalité, se parant de qualités et de responsabilités qu'il n'a pas vraiment.]*

*L'oncle souhaite un peu épater son neveu, comme s'il tentait d'épater ses supérieurs en même temps.]*

### Le grand matin

Revêtu de sa plus belle tenue, le PJ est accompagné par son oncle au rendez-vous. L'arrivée est réglée commun cérémonial. Le PJ est séparé de son oncle, et conduit, par un dédale de couloirs noyés de pénombre, jusqu'à une salle pas mieux éclairée. L'ambiance est empreinte de mystère. La salle est décorée de symboles mystiques. Le PJ discerne six silhouettes (ou sept, ou cinq, enfin, le nombre que souhaite le MJ et qui colle éventuellement avec un nombre ayant une signification particulière dans l'univers du JDR choisi).

Le PJ ne peut discerner les visages, les personnes étant (selon l'univers du jeu) cagoulées, masquées, grimes ou plus simplement dans l'ombre.

Une seule personne s'exprime, au cours de l'entretien. Elle soumet le PJ à un feu roulant de questions, l'interrogeant sur son passé dans la « famille », sur ses parents, ses proches, les actions qu'il a déjà menées et, enfin, sur ses motivations pour franchir cette nouvelle étape.

*[En incarnant l'interrogateur, prendre*

*un ton qui fasse penser au PJ que chacune de ses réponses est pesée par celui-là et par ses silencieux acolytes.]*

Enfin, paraissant satisfait des réponses obtenues, l'interrogateur informe le PJ du fait qu'il va devoir accomplir une dernière épreuve pour accéder au statut supérieur, celui de membre du gang à part entière.

Il s'agit de couper la queue de cheval d'un homme travaillant pour un gang concurrent, mais sans le tuer ! Une équipe a déjà mené les repérages nécessaires à l'élimination. La date fixée pour l'action est fixée à trois jours plus tard. Le PJ aura toute latitude pour organiser son plan. Il devra agir seul, sur ses propres moyens.

*[Si le PJ demande s'il aura un soutien discret, il ne lui sera rien répondu. Laissons-le espérer quelques membres du gang resteront non loin, discrets, prêts à intervenir en soutien. Mais, en fait, il sera très probablement seul. Tout au plus y aura-t-il quelque « observateur » pour savoir comment il accomplit sa mission.]*

### **Un repas exotique**

Le PJ devra procéder quand la cible prendra un repas, avec des invités triés sur le volet, dans un restaurant renommé pour sa cuisine surprenante. Le cuisinier est en effet connu pour avoir ramené de ses voyages des recettes du « monde entier ».

*[Au MJ de définir ce qu'est ce « monde entier », selon l'univers dans lequel se déroule le jeu. Un pays ? Un continent ? Une galaxie ? Toujours est-il que la cuisine y est vraiment exotique.]*

Il reste au PJ à décider de la manière de s'infiltrer. Se faire passer pour un serveur ? Un aide-cuisinier ? Une courtisane, une danseuse, pour un spectacle ? Un homme-lige apportant des présents ?

S'il essaie de se faire recruter de cette manière, le PJ peut voir d'autres candidats passer la sélection avant lui ; le

spectacle de quelques vantards recevant la bastonnade pour avoir fait perdre du temps au maître de cérémonie (quel qu'il soit) ne manquera certainement pas de l'obliger à se trouver une couverture solide.

Et qu'il n'oublie pas non plus de prévoir une voie de fuite...

*[La définition précise du contexte du restaurant, de son personnel et de ses occupants ce jour-là, est laissée à la discrétion du MJ. Il lui revient de trouver l'équilibre entre facilité et difficulté, suivant les savoir-faire du PJ.]*

### **Une autre ombre rôle**

L'ultime épreuve du PJ va être compliquée par un imprévu de taille. Un autre gang a envoyé un de ses hommes, qui n'a pas pour mission de se contenter de couper les cheveux de la cible mais de l'éliminer, tout simplement.

Le PJ va donc devoir agir à la fois pour accomplir sa mission (couper la queue de cheval de sa cible) et pour éviter que l'autre homme de l'ombre ne la compromette.

L'action doit être dense, rapide. Le PJ aura quelques secondes pour détecter son « concurrent » et réagir. Il serait de bon ton de faire évoluer cela vers une poursuite à grand spectacle (en utilisant de grands classiques comme les traversées de cuisines, les escaliers, les toits, etc.). Avec, éventuellement, une confrontation des deux personnages, sous la forme du « combat final ».

*[Au MJ, là encore, d'adapter cette « menace » aux capacités du PJ. Il ne peut, en aucun cas, s'agir d'un assassin expérimenté, qui ne ferait qu'une bouchée du pauvre PJ. Je conseille plutôt d'en faire un autre adolescent vivant, lui aussi, son ultime épreuve d'entrée dans un gang, cette épreuve consistant à abattre une cible désignée par ses supérieurs. Les deux « débutants » se retrouveront donc confrontés.]*

## **Les adaptations possibles**

En écrivant cette trame, j'ai imaginé son adaptation à divers univers, mais un MJ inventif pourra l'adapter quasiment à n'importe quel univers de son choix.

De mon côté, j'ai la faiblesse de penser que cette trame trouvera à être valorisée :

- dans une ambiance chinoise antique, avec *Qin*. C'est d'ailleurs dans le livre de *Qin* que j'ai trouvé la mention de ce restaurant si spécial et qui m'a donné envie d'écrire ce synopsis (page 71, le restaurant de Tigre Blanc Toux jours Affamé) ;

- dans une ambiance japonaise « médiévale » avec *Sengoku*, ou japonisante avec *L5R*, en utilisant la réalité ou le mythe des ninja, et un cuisinier ayant appris de drôles de recettes auprès d'étrangers au long nez ;

- dans une ambiance contemporaine, avec *Bad Guys* (le JDR amateur de notre compère obéroniste Olivier) ou dans *Spycraft 2*, avec des familles mafieuses italiennes et un restaurant chinois (comment ? J'utilise des clichés ? oui, et alors ?).

\*\*\*\*\*

**Rappel** : ce 11<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Cuchulain (en sa qualité de gagnant du 10<sup>ème</sup> concours) :

- thème : l'ultime épreuve ;
- élément : repas exotique.