

# DANS LES TRÉFONDS DE MORTEBISE...

*A Mortebose, un groupe de jeunes septièmes enfants est désorienté lorsque leur père adoptif disparaît brutalement. Avec l'aide de leur nouvel ami Peter, ils partent à sa recherche dans le quartier des docks, où d'étranges tremblements de terre menacent la ville. Ce scénario d'Everyday is Halloween est prévu pour quatre à six joueurs.*

## L'HISTOIRE EN BREF

Les jeunes PJ forment un groupe soudé autour de George, un septième enfant d'une trentaine d'années. Une nuit, il disparaît dans un cri déchirant, ne laissant derrière lui qu'une traînée de sang. Suivant la piste d'un homme qu'ils ont vu fuir les lieux, les PJ tombent sur Peter, jeune septième enfant à la recherche d'une mère. Il décide de s'intégrer au groupe pour faire cause commune. Il a justement un suspect à proposer : le Capitaine Crochet, un pirate de la pire engeance.

L'enquête est régulièrement perturbée par de petits tremblements de terre, qui sèment la panique chez les créatures de la nuit. Finalement la piste de la mère de Peter, du Capitaine et de la fuite des créatures mène à un seul lieu : la mer souterraine sous le quartier de Whitechapel, où les créatures magiques aquatiques préparent un rituel pour contrer le danger qui menace Mortebose.

Les PJ découvrent que les séismes sont provoqués par une tortue géante qui vit dans le fleuve où baignent les docks. Endormie habituellement, elle s'agite et pourrait détruire tout le quartier sous peu. Attirés par Crochet dans une grotte secondaire où des sirènes tentent de temporiser son réveil, ils sont confrontés à la trahison de Peter. Comme il l'a annoncé tout au long du scénario, il déteste les adultes, et il tient l'occasion rêvée d'en tuer plein d'un coup en réveillant la tortue. C'est d'ailleurs lui qui a attaqué et tué Georges, qu'il ne jugeait pas digne d'être le père du groupe. Aux PJ de choisir leur camp.

## LES SECRETS DU SCÉNARIO

Les fiches des PJ et des PNJ sont à retrouver dans les annexes.

### L'HISTOIRE DE PETER

Peter est inspiré du personnage de Peter Pan de J.M. Barrie : il est à l'image des enfants, « gai, innocent et sans cœur », sorte de lutin enjôleur et facétieux, mais qui utilisera sans vergogne les enfants perdus pour se poser en chef et se distraire. Ses grandes motivations dans la vie sont : ne jamais grandir, tuer des pirates, et surtout, avoir une maman. Le temps n'a pas prise sur lui ; au-delà de le faire rester enfant, cela brouille sa mémoire à long terme. Enfin, il déteste les adultes ; il croit qu'à chaque respiration au Pays imaginaire, un adulte meurt, et veille donc à en faire le plus possible. Sa facette sombre et son profil d'enfant des rues s'inspire également de la BD éponyme de Loisel.

Dans ce scénario d'Everyday is Halloween, c'est un septième enfant ayant une abomination fantasmagorique, ce qui lui permet instinctivement de séduire son auditoire, alimentant ainsi son égoïsme infantile. Il a grandi dans les bas-fonds de Mortebose, plus précisément à Whitechapel, et survit en faisant des acrobaties dans la rue contre quelques piécettes.

Peter possède depuis toujours un flûtiau, d'apparence anodine, mais qui a en réalité la capacité d'invoquer un crocodile à ses ordres, à condition de jouer le bon air et d'être près d'un point d'eau, matière première de l'animal. Il a dans le passé testé son familier sur son meilleur ennemi, le « Capitaine Crochet », qui y a laissé sa main et sa montre. Le crocodile fait désormais tic-tac, et se retransforme en eau à la demande de Peter.

Il y a deux mois, une prostituée de Whitechapel à laquelle Peter s'était attaché, Wendy, l'a repoussé alors qu'il lui demandait de devenir sa maman. Fou de rage, il a lancé sur elle le crocodile, qui l'a éventrée. Un

déclic s'est alors fait en lui : il a la possibilité de tuer les adultes qui lui déplaisent, c'est-à-dire potentiellement tous. Au gré de ses aventures, il a tué deux autres personnes depuis : un docker, Mickael, qui lui était rentré dedans il y a un mois, et une marchande de glace, Jane, qui l'accusait de vol il y a deux semaines. Il cède de plus en plus facilement à l'appel du sang en cas de contrariété, mais n'oublie pas la principale motivation de sa vie : se trouver une mère !

Il pense qu'il pourrait plus facilement suivre ses objectifs s'il avait des acolytes à qui donner des ordres (en bon père de famille bien sûr). Il a repéré depuis un moment le groupe de jeunes septièmes enfants que forment les PJ, mais leur meneur, l'adulte George, est une présence inopportune à son goût...

## **L'HISTOIRE DU CAPITAINE CROCHET**

Peter le nomme ainsi, mais il s'appelle en réalité James Alday. Capitaine du « Pompadour's revenge », il a longtemps œuvré comme corsaire à Zanzibar et dans le golfe des Bermudes au service des Pompadours. Il lui est resté de ses aventures une ouverture au surnaturel, inhabituelle chez les gens de gris comme lui. Il ne sait pas exactement ce qui se trame à Mortebrise, mais il est capable de ne pas détourner les yeux.

Depuis qu'il est revenu à Mortebrise, il a monté un « commerce d'import-export », couverture pour un florissant business de contrebande. Il peut compter sur son équipage comme main d'œuvre loyale, et vit toujours sur son bateau.

Crochet a eu vingt ans plus tôt une histoire d'amour avec une prostituée, Mary, morte depuis longtemps. Mais il n'a jamais oublié la fille de Mary, Wendy, qu'il considère comme la sienne. Lorsque celle-ci a été tuée par Peter, désespéré, il a récupéré le corps pour l'enterrer, mais a été pris d'un doute en voyant les blessures. Tous lui disaient qu'elle avait été victime d'un sadique, mais il n'a pas pu s'empêcher de penser au crocodile. Depuis il espionne, ou fait suivre par ses sbires, régulièrement Peter. Fou de douleur mais craignant de s'exposer à nouveau à la bête, il garde l'espoir de le prendre en flagrant délit. Ses affaires commencent à périliter, et il s'est brouillé avec certains collaborateurs lors de crises de rage.

Son expérience avec Wendy le rend empathique envers les enfants, sauf Peter. Par vengeance mais aussi pour supprimer la menace qu'il représente, il l'attaquera à vue, répétant à qui veut l'entendre que Peter doit mourir. Lui et ses sbires n'attaqueront les PJ que s'ils semblent s'allier à Peter, et il fuira rapidement, craignant chaque fois que Peter n'invoque le crocodile.

## **SOUS LA SURFACE DE MORTEBRISE**

Cette section se réfère au lore du jeu. Sous Whitechapel se trouve une mer phréatique, régie avec d'autres mers de ce monde par le roi Neptuno. Il contrôle également ce qui se passe sur le fleuve qui baigne les docks, et notamment la Grande Tortue Géante endormie au fond, sur laquelle sont construits tous les pontons. Une partie des souterrains reliés à la mer passent sous le fleuve. Le roi a pour yeux et oreilles dans la ville sa fille, vivant anonymement parmi les humains, le garçon des rues Moe Butterscotch, et le brochet parlant Ventregue. L'accès principal à la mer se fait par des passages et salles partant de la taverne « le Morse et le Charpentier », à Whitechapel.

Dans le contexte du scénario, la tortue menace de se réveiller et d'arracher les docks à la terre ferme. Pour l'instant elle bouge dans un demi-sommeil, ce qui génère régulièrement de petits tremblements de terre. Les créatures de la nuit aquatiques, connaissant son existence, migrent vers la mer souterraine à la recherche de sécurité, tandis que les rats tentent instinctivement de s'éloigner des docks. Mais le roi Neptuno, aux prises avec un péril quelconque dans le golfe des Bermudes, tarde à revenir pour gérer l'affaire...

# **ACTE 1 : UN CRI DANS LA NUIT**

## **INTRODUCTION**

Mortebise, quartier des docks (Huckleberry Wharf). Dans le froid smog d'octobre, le silence est tombé sur le quartier après une énième nuit de fête avinée. Les PJ dorment collés les uns aux autres, à peine couverts par quelques couvertures miteuses. A l'entrée de l'entrepôt qui leur sert de squat, George, figure paternelle du groupe, veille sur leur sommeil depuis une chaise branlante. Ils rêvent d'un lit douillet et d'une maman aimante qui leur joue une berceuse.

Soudain, un grand « BANG », immédiatement suivi un cri déchirant, les réveille en sursaut. Aucun signe de George, mais derrière la porte défoncée de l'entrepôt, les PJ trouvent une grande traînée de sang, qui part en direction de la rade. Juste là, au bout du quai en bois, se tient une silhouette accroupie, comme une ombre chinoise contre le clair de lune.

Dès qu'un PJ fait un pas dehors, elle se redresse et se tourne vers eux, révélant un homme de haute stature. Sur son large manteau, des broderies dorées brillent sous la lune, et ses longs cheveux noirs flottent dans la brise glaciale. Les PJ ne peuvent distinguer ses traits, mais devinent son regard brûlant de rage. Pointant l'index dans leur direction, l'homme s'écrit :

« Soyez-en témoins, les enfants, je le tuerai, je le tuerai de mes mains ! »

Et, rapide comme l'éclair, il se laisse tomber du rebord de la rade et disparaît dans la brume émanant du fleuve.

## **ETUDE DE LA SCÈNE DE CRIME**

S'ils se penchent au-dessus du rebord du ponton, les PJ devront faire un jet de perception (difficulté 15) pour voir, sous les planches en bois, l'entrée d'un tunnel, consolidé dans la berge du fleuve, et assez grand pour qu'un humain y marche courbé. Une barque, cachée sous le ponton, semble permettre d'y accéder sans se mouiller. Elle est maculée de sang, mais difficile de voir s'il vient des planches du ponton au-dessus d'elle ou non. L'eau du port est bien sûr troublée par le sang de George, mais c'est peu visible dans la pénombre, d'autant plus que le fleuve est de base rendu très opaque par la vase et la pollution.

A l'entrée du squat, la traînée pourrait être qualifiée de flaque, tant George a perdu de sang. Un jet de soins (diff. 13) permet d'évaluer qu'il doit être au mieux grièvement blessé. Un jet de perception facile (diff. 10) permet de trouver trois longs cheveux noirs ondulés dans le sang. George a les cheveux blonds et courts, et ça ne correspond pas aux PJ non plus.

Dans le squat, et autour, aucune anomalie en dehors de l'entrée. La chaise de George a valdingué à trois mètres de sa place habituelle. Un des panneaux de la grosse double-porte est déformé, et la barre de bois qui verrouillait l'entrée brisée en deux, comme sous l'effet d'un coup de bélier. Un jet de survie (diff. 13) permet de jauger que la porte est rouillée et la barre vermoulue, mais qu'il faudrait quand même la force de deux ou trois humains pour parvenir à ce résultat.

Autour d'eux, le calme règne parmi les bateaux et les autres entrepôts, et il n'y a pas d'autres témoins. Par contre, un jet de seconde vue (diff. 13) révèle faiblement la marque d'une créature de la nuit, de nature inconnue, de l'entrée de l'entrepôt au bord de la rade. Remarque : si un PJ tente une seconde vue sur Crochet, celui-ci est en train de fuir au même moment. Il distingue la marque au sol, mais a une difficulté de 20 pour voir que Crochet n'a pas la marque.

Par ailleurs, un jet d'idée facile (diff. 10) permet aux PJ de réaliser que l'homme a transgressé une règle primordiale pour les gens de gris de Mortebise : ne pas parler à voix haute la nuit.

## **CE QU'IL S'EST RÉELLEMENT PASSÉ**

Peter, pour l'instant caché, a joué de son flûtiau pour invoquer son crocodile à proximité. Les PJ l'ont vaguement perçu en rêve. L'animal a défoncé la porte et happé George, avant de l'entraîner dans la rade pour le manger. Donc George est mort, et le fait qu'il soit tombé à la hauteur de l'entrée d'un tunnel secret de la mafia asiatique est une manœuvre de Peter pour brouiller les pistes.

Crochet, qui passe une partie de ses nuits à espionner Peter dans l'attente d'un nouveau meurtre, était à proximité, et est venu inspecter la scène dès le crocodile disparu. Il a regardé la traînée de sang, laissant tomber des cheveux dedans, puis a vu que le corps avait été traîné dans l'eau en contrebas de l'entrée du tunnel. Lorsqu'il a vu les PJ, il a juste eu à le rejoindre pour disparaître. Nous verrons plus loin qu'un passage secret relie ce tunnel à son entrepôt, lui permettant de ressortir dans une autre partie du quartier.

## **ACTE 2 : ENQUÊTE À HUCKLEBERRY WHARF**

Cette partie couvre toute l'enquête des PJ dans Mortebeise, jusqu'à ce que leurs pas les amènent à la taverne « le Morse et le Charpentier », à Whitechapel. Ils sont libres d'aller où ils veulent, mais les points d'intérêts se trouvent dans les quartiers de Huckleberry Wharf (voir le plan détaillé en annexe 2). S'ils vont dans un lieu non prévu :

- soit il n'y a pas de lien particulier avec l'histoire et ils feront chou blanc,
- soit, si leur raisonnement se tient, ils trouveront un PNJ qui leur dit qu'ils trouveront plus d'info à l'un des endroits – ou auprès d'un des PNJ – répertoriés plus bas.

## **DANS LE TUNNEL**

### **LE COULOIR PRINCIPAL**

Les PJ peuvent utiliser le tunnel en passant par la barque, moyennant un jet d'acrobatie (diff. 13) pour ne pas finir dans l'eau. Le tunnel est creusé à même la terre meuble, et renforcé par des étais, la hauteur dépassant rarement un mètre. Il est dans le noir, générant un malus de -5 sur les jets liés à la vision. Il doit se retrouver inonder de temps en temps, et le sol grossièrement pavé est couvert de flaques, où les PJ pourront trouver sur un jet de perception (diff. 15) des traces de sang, mais en très petites quantités. Elles viennent des chaussures de Crochet, qui les a souillées en analysant la scène de crime. Le tunnel tourne très vite à droite et semble rester parallèle au fleuve, allant vers le sud-est. Il présente quatre issues, présentées par ordre de proximité.

### **LE REPAIRE DE LA MÈRE DES RATS**

Au bout de 30 m, les PJ voient sur leur gauche un décroché qui mène à une trappe au-dessus de leur tête. Un jet de muscles facile (diff. 10) suffit pour l'ouvrir, tandis qu'un jet de perception facile permet de trouver une crotte de rat. Ils débouchent dans un grand entrepôt presque vide, nimbé d'une lumière poussiéreuse. Quelques objets de style oriental subsistent, oubliés là depuis manifestement très longtemps. Des caisses éventrées laissent apparaître de la paille pourrie, quelques objets métalliques rongés par la rouille traînent au sol. Les PJ peuvent faire une fouille (diff. 15) ; selon leur réussite ils trouveront des objets sans valeur mais plus ou moins utiles et conformes à leurs attentes. L'entrée de l'entrepôt est verrouillée par un cadenas à l'extérieur, pour défoncer la porte il faut réussir un jet de muscles difficile (diff. 15).

Sur un jet de perception (diff. 13) les PJ commenceront à entendre des cliquetis sur le sol de terre battue,

puis verront des ombres se faufiler à travers les caisses abandonnées. Seule une réussite les empêcheront de se faire surprendre par la dizaine de rats dodus qui tentent de leur chiquer les mollets. Ils peuvent les combattre, fuir, ou tenter de les raisonner et discuter avec eux grâce à Bon zigou.

Dans tous les cas un séisme se produit à ce moment-là, sans faire de dégâts, mais laissant les rats très agités (jet d'athlétisme ou d'acrobatie diff. 13 pour ne pas tomber).

Si dialogue il y a, ils expliquent que quelque chose couve sous la surface. Ils ne savent pas trop quoi, mais leur instinct primaire leur dit qu'il faut fuir loin des docks.

Si on leur demande où trouver une mère, ils proposent aux PJ de rencontrer leur reine, grosse comme un chien, qui vit dans une alcôve creusée dans un mur et remplie de paille. Elle explique qu'elle est trop vieille pour fuir, et que sa garde refuse de fuir sans elle, mais que animaux et créatures savent qu'une catastrophe est imminente. Elle n'a pas vu d'humains ici depuis longtemps.

## **LE HANGAR DE CROCHET**

A 70 m de l'entrée du tunnel, autre décroché, même type de trappe à forcer (jet de muscles diff. 15 car celle-ci a un verrou). Au-delà, de ce point, il n'y aura plus de trace de sang dans le tunnel. Un cheveu noir est resté accroché dans la trappe (jet de perception diff. 13).

Les PJ entrent dans un nouvel entrepôt. Celui-ci est propre et organisé, bien que momentanément désert. Des montagnes de caisses sont entassées, contenant des bibelots précieux. Ce sont les objets de contrebande que vend Crochet. Un jet de fouille (diff. 15) permet de trouver des empreintes, très légères mais fraîches, menant vers la porte cadénassée de l'entrepôt (jet de FOR diff. 18 pour l'ouvrir).

Au fond, les PJ distinguent une partie "bureau", avec une table jonchée de faux documents d'authenticité sur les objets entreposés ici (jet de Lire et Ecrire diff.13 pour comprendre que c'est censé être des certificats d'authenticité, diff. 18 pour trouver des notes et des essais ratés qui trahissent une activité de faussaire). Les documents disent que les marchandises ont été transportées par le navire « Pompadour's revenge », sous la responsabilité du Capitaine James Alday.

Un petit tableau sur pied trône au bord sur la table, mais tourné vers le reste de l'entrepôt, comme pour rappeler aux fourmis ouvrières qui est le patron en son absence. Il représente un homme, assis et vêtu de manière royale. Sa peau pâle contraste avec ses cheveux sombres joliment coiffés. Les yeux quasiment noirs, les traits de son visage sont beaux et harmonieux, mais ils dissimulent son air hautain, voire cruel. Il présente une aura très attirante mais quelque chose de tordu, malsain et sombre rend l'image inconfortable. Les PJ qui étaient sortis dehors la nuit dernière frissonnent : ils sont presque sûrs que c'est l'homme qu'ils ont vu sur le ponton.

## **LE PASSAGE GARDÉ**

A 150 m de l'entrée, une solide grille sur la gauche offre une ouverture vers un autre tunnel, inaccessible. Un jet de sorcellerie (diff. 13) permet de se rendre compte qu'elle est enchantée, et qu'aucun humain ne saurait l'ouvrir. Derrière se tiennent deux tritons : peau bleutée, yeux de poissons et nageoire en guise d'oreilles, les PJ ont l'habitude de les voir évoluer étonnamment lestement dans certains bouges de Huckleberry Wharf. Ils refusent de dire où mène le souterrain, plus haut et large, qui s'étend derrière eux, et se montrent goguenards si les PJ demandent à passer. Sur un jet de diplomatie (diff. 13), ils proposent un deal : ils peuvent ouvrir le passage si les PJ leur rapportent leur met préféré : le brochet géant parlant, un poisson légendaire du quartier.

Plus tard, si les PJ vraiment n'arrivent pas à trouver d'accès à la mer souterraine, les tritons pourront se laisser convaincre, lorsqu'un énième séisme les fait paniquer. Ils ouvrent alors aux PJ et les accompagnent dans les boyaux menant à la mer.

## **LA SORTIE**

A 180 m de l'entrée, le tunnel tourne à droite et débouche sous un autre ponton, avec une autre barque pour faire la jonction. Il fait face à la Taverne « l'Anguille et le Rat ».

## **SUR LES DOCKS**

Le quartier de Huckleberry Wharf est construit le long du fleuve sans nom qui traverse Morte-bise. Les pontons desservent entrepôts, tavernes interlope et constructions sommaires. La rade est un mélange de bateaux faisant halte pour se charger de marchandises, de navires classieux logeant des notables du monde entier, et de rafiots enlisés servant d'HLM de fortune.

## **RENCONTRE AVEC PETER ET SMEE**

Dès que les PJ commencent à vadrouiller sur les quais, qu'ils sortent du tunnel ou inspectent directement le quartier, ils croisent deux personnes assises au bord de l'eau. C'est Peter et Smee, le second de Crochet, un homme massif manifestement ivre. Peter se balance en tapant dans ses mains, pendant que Smee claironne, bouteille de rhum à la main :

« Dans les tréfonds de Morte-bise,  
Prisonnière de l'obscurité,  
Me berce dans des rêves bleutés  
Ma chère mer, au roi à jamais acquise. »

Peter saute sur ses pieds :

« Comment ! Smee, tu as une mère quelque part dans cette ville ?

- Hein, quoi ? Oui, oui...

- Tu pourrais me la présenter ? Tu crois qu'elle pourrait devenir ma mère aussi ?

- Quoi ? Naaan, c'est MA maman, tu n'as qu'à t'en trouver une autre ! »

Smee tente maladroitement de mettre une baffe à Peter, puis s'effondre sur lui, dans un état proche du coma éthylique. Il se réveillera une heure plus tard et retournera faire son quart au « Pompadour's revenge », amarré plus au sud. S'il recroise les PJ, il n'aura plus de souvenir de cet événement, ni de la chanson, qu'il avait appris la nuit précédente.

Peter demande de l'aide aux PJ pour se libérer, les remercie chaudement, et leur demande si eux aussi cherchent une maman. Il écoute avec un air compatissant les mésaventures des PJ, et assure qu'il connaît le gredin qui a attaqué George (composant avec les informations plus ou moins précises des PJ), et qu'il peut les amener à son bateau. Il propose de se rendre mutuellement service : on cherche George, puis sa future maman sous la ville. Il se montre sympathique et enjôleur avec les PJ.

Proposition : citer le plus tard possible le nom « Capitaine Crochet », pour ne pas révéler tout de suite les liens avec l'œuvre de Peter Pan aux joueurs qui n'auraient pas reconnu les noms des PJ (les enfants perdus) et de Smee (M. Mouche en français).

## **LES PROSTITUÉES SIRÈNES**

A un moment où les PJ restent statiques sur les quais, deux femmes humanoïdes bleutés, l'œil rond et les nageoires frétilantes autour de la tête, sortent la tête de l'eau et s'accourent au bord du ponton :

« Hé mes mignons, vous aimez le poisson frais ? Pour vous c'est deux pour le prix d'un ! »

Les deux sirènes surveillent mollement que les gens de gris n'est en vue, et sont d'humeur à bavarder. Elles savent où sont les différents bateaux, mais pas où trouver une personne en particulier. Elles ne veulent pas révéler de secrets sur la ville.

A un moment de l'échange, la terre se met à trembler. Rien de cassé, mais les sirènes deviennent livides. « Euh... Faut qu'on y aille... Les enfants, un conseil, éloignez-vous des docks quelque temps. Y a du grabuge dans le coin. »

Et elles replongent dans l'eau boueuse du fleuve.

## **L'« ANGUILE ET LE RAT »**

Pub à l'allure sinistre, c'est là que tout bon contrebandier du coin vient faire du négoce. Il y a donc là des gens peu recommandables, mais qui connaissent bien le quartier. En ce moment s'y trouve aussi Butterscotch Moe, un orphelin bien connu du quartier, qui semble avoir ses entrées partout. Bizarrement, d'après la seconde vue, seul son chapeau porte la marque. Peter tentera de le recruter, mais il dit avoir assez d'amis dans le quartier pour ne pas avoir besoin d'une maman, ou d'un papa, ou d'une fratrie.

Par contre, il est déprimé en ce moment. Son stand de glace au beurre préféré, celui dans la « Queen Galore », est fermé depuis deux semaines, et la vie semble bien terne depuis. Il n'arrive pas à convaincre le gérant de rouvrir. Si les PJ l'aide, il saura se montrer très, très reconnaissant. Au point de les faire entrer sous la taverne « le Morse et le Charpentier », s'ils cherchent un passage vers les souterrains. Il peut aussi les orienter vers les autres grandes figures du quartier, selon ce qu'ils cherchent.

## **LES PETITS VENDEURS DE JOURNAUX**

Un peu partout dans le quartier, en particulier dans la brocante qu'on nomme « le marché des mouches », on trouve de jeunes crieurs de rue, tentant de vendre des journaux. Dans le carcan qu'est la société de Mortebise, ils contiennent souvent des informations superficielles. Les journaux du jour titrent « les étrangleurs, mythes ou réalité », et se demandent si des êtres nocturnes équipés de cirés noirs et de hachoirs risquent vraiment de venir vous étrangler, égorger ou éventrer dans votre sommeil.

En leur trouvant une monnaie d'échange, les vendeurs pourront tenter de se souvenir des derniers meurtres qu'ils ont eus à annoncer. Mais il y en a tellement, qu'il faudra leur donner des indices – meurtre sur un ponton, la nuit, très sanglant – pour qu'ils associent ça à trois faits divers : le meurtre d'une prostituée inconnue, éventrée, la décapitation de Mickael, docker pour le « Si-Fan », et la noyade louche de Jane, la marchande de glace de la « Queen Galore ».

## **VENTREGRUE, LE BROCHET GÉANT PARLANT**

C'est une créature légendaire, qui vit dans un puits, caché sous les dalles d'une arrière-cour. Moe peut leur avoir indiqué où le trouver contre la promesse qu'ils n'en parleront à personne, et qu'ils ne lui feront pas

de mal. Hugo Smear (voir plus bas) peut leur avoir dit de chercher un puits caché derrière une habitation, auquel cas ils doivent réussir un jet de fouille diff. 20. S'ils le trouvent, il réagira selon la menace qu'ils représentent :

- S'ils veulent le pêcher, il les préviendra qu'ils auront l'être supérieur qui gouverne les eaux de cette ville sur le dos. S'ils passent outre, il leur promettra de leur révéler des secrets du monde souterrain contre sa vie. Il tentera ensuite d'aller tout au fond du puits pour passer dans un boyau qui rejoint un étang souterrain, mais qui demande 15 min de nage sous l'eau.
- Si les PJ veulent juste avoir accès aux souterrains, il les renverra vers Moe.

### **LES BATEAUX MOUILLANT SUR LE FLEUVE**

Au premier abord, tous ces bateaux sont peuplés de gens de gris, qui s'auto-persuadent que les séismes sont dus au quartier qui s'enfonce dans la zone marécageuse qui entoure le fleuve, et que ça devrait bientôt se stabiliser.

### **LE « POMPADOUR'S REVENGE »**

Le bateau du Capitaine Crochet est amarré au sud du quartier. Lorsque les PJ y montent, il ne semble y avoir personne sur le navire, hormis deux pirates disant monter la garde, mais complètement ivres. Les PJ trouveront victuailles et sabres en fouillant le pont et l'entre-pont (diff. 13).

Tout au fond du navire se trouve le cachot, où sont enfermés deux prisonniers :

- Edward, un vieillard qui pense que le Capitaine Alday lui doit de l'argent de longue date, et qui a eu la mauvaise idée de venir le lui réclamer. Il sera reconnaissant si on le libère de sa prison, les clés étant à l'entrée du cachot. Il fait partie des gens de gris, donc n'a pas de grand secret à révéler sur Morte-bise, mais sait que Crochet reçoit ponctuellement à dîner Wendy, la fille de feu sa maîtresse Mary. Il annonce qu'il sera à l'« Anguille et le Rat » s'ils ont un retour d'ascenseur à lui demander.
- Une cage à oiseau est fixée sur une table. A l'intérieur s'agite une pixie, qu'Edward perçoit comme une bougie tremblotante. Ses cris incompréhensibles ressemblent plus à des tintements qu'à un langage articulé. Peter la baptise aussitôt Clochette, et, si un PJ n'intervient pas tout de suite pour le faire, la libère. Clochette rejoint immédiatement son sauveur, et lui sera désormais totalement loyale. Les autres PJ devront faire des jets de diplomatie diff. 13 pour obtenir quoi que ce soit d'elle. Elle comprend leur langue, même si ce n'est pas réciproque, et sait voler, faire de la lumière, porter des objets légers, et crocheter des serrures. Elle a tenté de voler sur le cadavre de Wendy une bague que Crochet lui avait offert, ce qui l'a mis dans une rage folle. Il la garde prisonnière ici depuis, pensant pouvoir faire bon usage de sa nature de fée plutôt que simplement la tuer.

Dans un recoin du pont, les PJ trouvent la cabine de Crochet, verrouillée, dont on peut crocheter ou défoncer la porte (diff. 13). A l'intérieur, les PJ découvrent un coin chambre rangée avec un soin militaire. De l'autre côté de la pièce se trouve un bureau. Un jet de lire et écrire (diff. 13) permet de trouver dans le tiroir du bureau, au milieu de documents administratifs, trois coupures de journaux :

- Une évoquant un docker dont on n'a retrouvé que la tête, sur un ponton non loin du Si-Fan il y a un mois. Les cadavres sont monnaie courante dans le quartier, mais ce fait divers a été relevé, car le journaliste le trouvait "cocasse".
- La seconde coupure pleure la disparition de Jane il y a deux semaines, fameuse dans le quartier

pour ses glaces au beurre qu'elle vendait sur la « Queen Galore ». L'article évoque un « accident dramatique et incompréhensible » sur les quais, mais ne donne pas de détails sur sa mort.

- La dernière coupure est gondolée, chiffonnée. Un test de psychologie (diff. 13) indique qu'elle a été beaucoup maniée, elle qu'elle aurait été mouillée par des larmes. Elle parle d'une prostituée officiant habituellement à Whitechapel. Elle a été retrouvée il y a deux mois ici, sur un ponton au sud du quartier, éventrée de part en part. Égorgée, ça n'aurait brusqué personne, mais la blessure est si spectaculaire que le journal s'interroge sur ce qui a pu la faire.

Dans la table de chevet (jet de fouille diff. 15), se trouve un portrait de Wendy. La jeune femme représentée possède un charmant sourire, des yeux verts malicieux ainsi que des cheveux roux ondulants. Installée confortablement dans un intérieur cossu, elle respire la tranquillité, la sérénité, son regard qui se plonge dans le vôtre dégage un amour et une joie non dissimulée. Un jet de psychologie (diff. 15) permet de se rendre compte que Peter semble bouleversé par le portrait, même s'il tente de le dissimuler. Il explique : « Si je devais choisir ma maman idéale, c'est à ça qu'elle ressemblerait ».

En fonction de leur jet de fouille, les PJ sont interrompus plus ou moins tôt par de bruyants bruits de pas à l'extérieur. C'est Crochet et quatre sbires (à cinq joueurs, sinon réduisez le nombre en proportion). Les PJ auront quelques minutes avant d'être pris au piège. Sur le pont, cordages et tonneaux peuvent leur permettre de se cacher. Dans tous les cas, une fois leur stratégie mise en place, ils verront Peter débouler comme une tornade en plein milieu du pont en s'écriant :

« C'est lui, les amis, regardez, c'est l'infâme Capitaine Crochet, à qui j'ai bravement coupé la main autrefois ! En garde, fripouille !

- Sale vermine, ne m'appelle pas comme ça ! Même la mort que je vais t'infliger est trop douce pour toi !

- La mort doit être une grande aventure ! Je suis partant, Crochinou ! »

Et les deux se lance dans une joute à l'épée effrénée, assez équilibrée malgré le court coutelas dont est armé Peter. Crochet esquivera les attaques des PJ sans riposter. Les sbires eux, débusquent et attaquent les PJ qui échoueraient à un jet de discrétion (diff. 13).

Au bout d'un ou deux tours de combat, Peter lance soudain :

« bah alors, Crochet, tu prends ton temps ! L'heure tourne ! Tic tac tic tac... »

Et il se faufile sur le mât, hors de portée de l'épée de Crochet. Un pirate s'apprête à le suivre, mais le capitaine, d'un moulinet du bras, fait signe à ses sbires de le suivre hors du bateau. Un jet difficile de psychologie (diff. 18) permettra de lire sur son visage sa peur à l'idée que Peter invoque le crocodile.

La bande de pirates fuit dans les terres. Si les PJ les suivent de trop près, un séisme fait s'effondrer des marchandises devant eux, bloquant leur course. Crochet se réfugiera chez Morse pour le reste de l'acte, mais certains PNJ sont en mesure de dire aux PJ qu'il est souvent là-bas quand il n'est pas sur son bateau.

## **LA « QUEEN GALORE »**

C'est un bateau à aubes enlisé, où il y a peu d'animation en journée, mais qui devient un cabaret très animé la nuit. Dans l'entrepont, se trouve une ribambelle de stands, dont celui de glace au beurre, met préféré de Moe. Il ouvre en fin de journée et pour toute la nuit. Le jour, le gérant, dort derrière, dans un hamac installé en retrait du comptoir. C'était historiquement Jane qui faisait tourner l'affaire, mais son fils John en a hérité quand elle est morte. Inconsolable, il n'arrive plus à se remettre à la tâche et à rouvrir son

affaire. Il passe sa vie dans le hamac, à dormir ou pleurer.

Il faudra réussir à la sortir de sa torpeur pour l'interroger sur Jane. Il racontera alors qu'il y a deux semaines, il l'a retrouvée à son réveil flottant sur le fleuve, non loin du navire. Elle s'était apparemment noyée, mais avait également le mollet droit déchiqueté, et le bout des doigts en sang, comme râpé. Il se remet à pleurer à ce souvenir, et Peter commence à pleurer avec lui, lui disant que ce devait être une maman formidable pour qu'il la pleure autant.

En trouvant un moyen efficace de le consoler, les PJ ont une chance de redonner assez de pêche à John pour qu'il se remette au travail. Par exemple, en lui disant qu'il doit faire honneur à sa mère en reprenant son flambeau (jet de diplomatie diff. 13). Il leur promettra de leur offrir des glaces gratuites le soir même.

S'ils ont réussi à passer une diff. de 18, John reprend totalement ses esprits, et se souvient qu'il a trouvé dans la blessure de sa jambe ce qui semble être un croc. Il ne savait pas quoi en faire et le leur laisse.

Il n'a pas d'autres informations, et ne voit pas de mobile. Tout le monde aimait Jane, même si c'est vrai qu'elle s'était plainte, la nuit avant sa mort, à propos d'un mauvais payeur.

### **LE « SI-FAN »**

Il mouille au sud du quartier, au milieu d'une zone marécageuse que l'on surnomme limehouse, sorte de « Little China » de Mortebise. Ce navire sent la marque des ténèbres à plein nez. Les PJ y trouveront un casino et plusieurs tavernes, tenues par des serveurs asiatiques laconiques. On leur fera comprendre qu'il n'est pas bon de poser trop de questions dans le coin.

Pas mal de gens dans la zone connaissait Mickael, le docker tué, et enverront les PJ voir dans un entrepôt voisin ses collègues Shu et Xiao. Ils leur diront qu'il est possible d'assister à des horreurs dans le coin, mais rien qui ressemble à ça. Un matin, il y a un mois, ils n'ont retrouvé que la tête de Mickael au bord d'un ponton. Le cou paraissait comme déchiqueté, et une expression de terreur était resté fixé sur son visage. Il ne s'était rien passé d'extraordinaire la veille, sinon que Mickael était de mauvaise humeur depuis le matin, ce qui était assez habituel. Il disait qu'il s'était embrouillé avec un gars qui l'avait bousculé, et ils n'avaient pas demandé plus de détails.

### **LA PIROGUE GÉANTE « LE NUWANDA »**

Sa capitaine est Sangula. Séduisante femme noire toujours entourée de ses deux tigres blancs et d'une garde d'amazones, elle serait reine de Zanzibar, où elle a connu Crochet. Ils se vouent un respect mutuel, et même une certaine forme de tendresse à force d'avoir fait face aux mêmes déboires surnaturels. Le voyant ces derniers temps plus colérique et cruel qu'à l'ordinaire, elle souhaite le canaliser, mais refuse qu'on lui fasse du mal.

En allant dans son sens, il est possible de lui faire avouer que Crochet a coutume de trouver refuge dans les salles souterraines du « Morse et du Charpentier », à Whitechapel. Il suffira qu'ils demandent la table du « tigre d'ivoire » pour avoir leurs entrées. Il faudra la convaincre avec un jet de diplomatie ou de baratin en diff. 18, mais il est possible de baisser la diff. À 13 s'ils sont en mesure de rapporter une bonne action qu'ils auraient fait dans le scénario.

Elle se doute que les séismes sont dus à une créature de la nuit, mais pense que le roi Neptuno va gérer la situation si elle dégénère. Elle dira donc aux PJ insistants :

« La situation est sous contrôle, laissez les grandes personnes faire leur travail ».

## **LA BARQUE D'HUGO SMEAR**

Bien connu des gens du quartier, Hugo Smear est le seul gars du coin à vraiment vivre de la pêche sur le fleuve. Si on leur parle d'un poisson bizarre ou d'un croc mystérieux, ils diront illico aux PJ : « Tu devrais chercher la barque d'Hugo Smear ! »

La barque sera tout au nord du fleuve, aux PJ de la chercher et de l'atteindre. Là, ils trouveront un vieil homme, aux vêtements élimés, concentré sur sa canne à pêche. Il se fermera comme une huître s'ils font du bruit (et Peter essaiera).

Il pense que le brochet géant parlant est une rumeur, mais qu'il paraît qu'il est dans un puits derrière une habitation, pas dans le fleuve.

Il assure être le seul chasseur de crocodile des marais du coin. Quand on lui montre le croc, il dit que ça ressemble à une dent de crocodile, mais qu'elles ne sont habituellement pas si grosses. Il n'a pas croisé de crocodile ces derniers temps, mais il invite les PJ à faire très attention s'il y en a un dans le coin. Il leur donne une astuce : les écailles de leur museau sont plus fragiles que sur le reste du corps (armure 1 au lieu de 3), et plus faciles à atteindre que la gueule ou les yeux (armure 0).

## **AUTRES BATEAUX**

Les PJ savent que se trouvent, parmi les autres bateaux notables :

- la « Marie Salope », classieuse d'apparence mais où vivent de dangereux pirates, en rivalité avec le « Pompadour's Revenge »,
- la « Vasquez », qui loge le gratin d'Esperanza,

## **L'ATTITUDE DE PETER**

Très enjôleur au début, Peter jouera les empêcheurs de tourner en rond dans toute la suite du scénario :

- il tentera d'impressionner les PJ en racontant des prétendus exploits à coup de jets de baratin
- Il leur proposera de devenir une vraie famille : il serait le père, et les PJ ses enfants perdus. Pas besoin de George. George est un adulte, il ne sait qu'être ennuyeux, mentir et donner des ordres.
- Il fera des blagues sur le fait qu'un bon adulte est un adulte mort.
- Il racontera qu'il a eu une maman une fois (il pense à Wendy mais ne dira jamais son nom). Il brodera mille et une histoires sur ce qu'elle a fait pour lui.
- Il s'énervera parfois, exigeant qu'on trouve où la mère de la chanson est retenue prisonnière.
- Il inventera à l'occasion des jeux de "faire semblant", mais semblera très rapidement ne pas savoir faire la distinction entre le vrai et le faux.
- Il pourra à l'occasion fâcher d'autres PNJ en faisant des farces ou en se montrant grossier.
- Il mentira si on lui demande s'il a déjà fait du mal à des adultes, par contre sera sincèrement perdu si on l'interroge sur des événements datant d'il y a plus de trois mois.

## **ET SI LES PJ FINISSENT PAR TOURNER EN ROND SANS ALLER CHEZ MOE ?**

Après une secousse plus importante que les autres, les PJ voient Moe parler de façon véhémement avec des sirènes. Il leur expliquera que la personne qui régit les sirènes et autres créatures aquatiques est absente, alors qu'elle est la seule qui pourrait arrêter les séismes. La catastrophe est imminente maintenant.

Si spécifiquement les PJ demandent aux sirènes où elles fuient, elles répondent "dans les profondeurs de la ville, mais nous passons par des tunnels immergés d'où vous ne sortiriez pas vivants."

Si vraiment les PJ ne savent pas où aller, Moe, ou un autre PNJ qui aurait eu l'occasion de s'attacher à eux, les guidera jusqu'à Morse.

## **ACTE 3 : DANS LES ENTRAILLES DE LA VILLE**

### **LA TAVERNE « LE MORSE ET LE CHARPENTIER », À WHITECHAPEL**

C'est une taverne bondée nuit et jour, où résonnent chants de marins et rires alcoolisés. Elle est tenue par Morse, un homme ventripotent à l'air aimable, mais qui garde toujours sous la main sa batte fétiche, pour les clients agités. Autour de lui, des enfants des rues s'affairent pour servir gnôle frelatée et huîtres grillées contre un pourboire. Dépassant la majorité des PJ d'une tête, Morse les accueille de sa voix tonitruante :

« Alors les morpions, quel bon vent vous amène ? Pour le service il faudra revenir un autre jour, j'ai assez de bras pour aujourd'hui. »

Morse est une créature de la nuit, et comprend vite qu'il a affaire à des septièmes enfants. Aussi, s'ils expriment spécifiquement leur volonté de descendre dans les salles souterraines, sera-t-il assez conciliant. Il s'assure juste qu'ils ne cherchent pas d'embrouilles à ses clients (dont Crochet), ou aux créatures marines. S'il pense que c'est le cas, il faudra revenir avec un PNJ pour se porter garant d'eux, par exemple Moe.

Il les guide alors vers une trappe dans l'arrière-cuisine, et les laisse descendre un long escalier en pierre.

### **LA MER SOUTERRAINE**

Les PJ s'enfoncent dans les profondeurs de la ville. Les escaliers laissent place à un long couloir de pierre nue, irrégulière, humide. Des stalactites apparaissent et gouttent sur leurs têtes. S'ouvre bientôt devant eux une grande grotte, dont ils ne distinguent pas les parois opposées. Là s'étend une vaste étendue d'eau, sur laquelle se regroupent des dizaines de créatures aquatiques. Des poissons globuleux phosphorescents circulent au milieu de la foule, nimbant les lieux d'une douce lueur bleutée.

Les PJ sont au bord de l'eau, sur un genre de plage qui contourne en partie la mer souterraine, donnant accès à d'autres boyaux qui disparaissent dans l'obscurité. Derrière eux s'alignent plusieurs salles troglodytes, d'où sortent diverses créatures de la nuit, et quelques marins humains, septièmes ou pirates voyant au-delà du voile. Tous regardent avec appréhension vers le centre de la grotte. Si les PJ veulent s'en approcher, ils auront de l'eau salée jusqu'à la taille, et se sentiront frigorifiés au bout de quelques minutes (-2 sur les futurs jets impliquant CON).

Au milieu, debout sur un coquillage géant flottant sur l'eau, se tient une magnifique femme, à l'apparence humaine mais dotée d'une longue chevelure noire et brillante et d'une robe bleue aussi lumineuse que les poissons autour, ce qui lui donne une aura irréaliste. Les sirènes autour des PJ savent qu'il s'agit de Daphné, naïade vivant en humaine dans la ville, mais qui est en réalité la fille du roi des mers Neptuno. D'une voix enchanteresse, la femme interpelle la foule :

« Mes enfants, mes enfants ! S'il vous plaît, calmez-vous ! Je vous protégerai, je vous le promets ! »

Figé au bord de l'eau et comme hypnotisé, Peter murmure :

« C'est elle, c'est ma mère ! Regardez là ! Regardez comme elle est douce et belle ! »

La femme continue :

« L'heure est grave, la Grande Tortue Géante est en passe de se réveiller. Vous l'avez tous sentie bouger dans son sommeil, elle menace de détruire une partie des pontons d'Huckleberry Wharf à chaque mouvement. Le quartier est aujourd'hui en partie attaché à son dos, et si elle se déplaçait dans le fleuve, il serait en grande partie détruit. Mon père le roi Neptuno sait comment la rendormir profondément, mais il est en ce moment aux prises avec d'autres périls dans le golfe des Bermudes. Je tente de rentrer en communication spirituelle avec lui, mais j'ai besoin de temps, et d'aide. »

Non loin des PJ, des sirènes commentent :

« On a bien fait de partir à temps, mais ça va faire un sacré carnage chez les gens de gris. »

Peter semble sortir de sa torpeur et leur jette un regard intense : une idée vient de germer dans son esprit. Au centre, un conciliabule dure quelques minutes, puis la voix d'un triton s'élève :

« Mes compagnons et moi connaissons un chant qui aide habituellement à maintenir la tortue dans le sommeil le plus profond. Aujourd'hui son sommeil est si léger qu'il ne permettrait que de retarder l'inévitable, mais si cela peut vous faire gagner assez de temps pour obtenir l'aide de notre roi, nous nous y mettons tout de suite.

- Alors rendez-vous dans la Grotte de la Berceuse pour tous les volontaires, répond la naïade. Elle est sous le fleuve, juste sous la tête de la tortue, et la grotte sert de caisse de résonance. Allez-y et bonne chance, moi j'aurai besoin de l'énergie spirituelle de tous les autres sujets de mon père pour le contacter. »

Peter regarde le triton et cinq autres sirènes partir vers un boyau au bout de la plage, et s'écrit joyeusement :

« Maman, tu es la meilleure des mamans, c'est toi qui a les meilleures idées ! J'y vais de ce pas ! »

Et il part comme une fusée à la suite du groupe. Sortant d'une des salles troglodytes, Crochet bouscule un PJ et se précipite à la poursuite de Peter, suivi de quatre sbires, tout en hurlant :

« La petite raclure ! Cette fois je vais l'avoir ! »

Pendant ce temps, indifférents aux cris venant de la plage, les créatures restées dans l'eau se resserrent autour de Daphné, et entonnent un chant tandis qu'elle se recueille, mains sur les tempes. Une lumière nacrée émane du groupe.

## **TRAHISON SOUS L'ŒIL DE LA TORTUE**

Les PJ qui décident de suivre Peter et Crochet se retrouveront à se frayer un chemin sur 500 mètres dans un boyau étroit, obscur, et couvert de stalagmites sournoises. Sur la fin, les PJ doivent même ramper. Ils font un jet d'athlétisme (diff. 13) pour ne pas se blesser.

Le boyau débouche sur une grotte d'une quinzaine de mètres de diamètre, où les six créatures marines encerclent un petit étang. En transe, ils chantent dans une polyphonie cristalline une berceuse qui rend les humains autour d'eux hagards. Des ondes lumineuses bleues émanent d'eux pour former une source de

lumière vive au centre de leur cercle.

Les PJ doivent faire un jet de volonté (diff. 13) pour ne pas être hébétés (-2 à toutes les actions impliquant FOR ou DEX). Les quatre pirates sont restés non loin de l'entrée, tentant de se maintenir réveillés. A l'autre bout de la grotte, Peter escalade la paroi quasi-lisse, jusqu'à une étroite corniche. En dessous, Crochet tape du pied en le traitant de sale gosse et de lâche.

Les PJ ont le temps de choisir leur prochaine action, mais soudain ils entendent, s'élevant au-dessus des chants, une lancinante mélodie de flûte, qui leur paraît étrangement familière. C'est Peter, armé d'un flûtiau, qui joue depuis sa corniche. Alors que le triton acquiesce d'un air bienveillant à ce soutien qui s'harmonise naturellement avec son chant, Crochet se tourne vers PJ, et leur lance d'un air pénétré :

« Je vous avais prévenu, il ne faut pas le laisser en vie ! »

Sur un jet de psychologie (diff. 13), les PJ peuvent réaliser à cet instant que le capitaine est en réalité absolument terrifié. D'étranges bruits d'eau résonnent dans la grotte, au début sans que les PJ ne voient rien de spécial. Les pirates semblent être sortis de leur torpeur, et, complètement à cran, sortent leurs épées.

Un gros volume d'eau s'élève de l'étang, aussitôt illuminé par la lumière des sirènes. D'abord éblouis, les PJ finissent par voir la forme se préciser et se déplacer vers le fond de la grotte : un crocodile de 7 mètres de long sort de l'eau, et s'approche d'un Crochet pétrifié. La flûte s'arrête, remplacée par un inquiétant « TIC... TAC... TIC... TAC... »

## **LE COMBAT**

Tritons et sirènes tenteront de se concentrer sur leur chant quoi qu'il en coûte, mais contre-attaqueront au besoin. Les pirates, conscients que le crocodile est l'ennemi mortel du patron, se concentreront sur lui, ou sur toute personne qui les attaquerait.

Au premier tour, le crocodile attaque Crochet qui l'esquive de justesse. Il lance aux PJ :

« Je vous avais prévenu ! Ce mioche n'a pas d'âme, il nous tuera tous ! Il a tué ma Wendy, l'innocence pure !

- Elle a refusé d'être ma maman ! » s'écrit Peter d'un ton plaintif.

A partir du tour suivant, il enverra le crocodile croquer les sirènes pour faire cesser le chant. Les PJ doivent se positionner. Selon qui ils attaquent, Peter et Crochet se défendront en tentant de les convaincre :

« Vous ne voyez pas qu'il essaie de réveiller la tortue ? Il va tuer les habitants d'Huckleberry comme il a tué votre ami !

- On mérite mieux que la vie pourrie qu'ils veulent nous offrir ! Un bon adulte est un adulte mort ! A commencer par Crochet !

- Arrête de m'appeler Crochet ! Je vais t'étriper avec, comme ça tu connaîtras la même souffrance qu'elle ! »

Il existe la possibilité de faire neutraliser le crocodile :

- en mettant ses PV à 0, ce qui le fait disparaître,
- en récupérant le flûtiau, ce qui empêche Peter de lui donner de nouveaux ordres,

- en lançant un rituel d'exorcisme à l'aide de compétences de sorcellerie, ce qui le fera aussi disparaître dans une grande gerbe d'eau.

Dans tous les cas, Clochette défendra son sauveur jusqu'à la mort. S'il n'y a plus de crocodile, Peter tentera de descendre de sa corniche et de fuir. Aux PJ de décider de son sort, sachant que Crochet n'attendait que ça pour l'embrocher.

## **CONCLUSION**

### **LE CATACLYSME**

Si les sirènes n'ont pas réussi à maintenir le chant dans la Grotte de la Berceuse, la Grande Tortue Géante va se réveiller dès la fin du combat. Un tremblement de terre beaucoup plus fort va résonner dans toute la ville, sous les hourras de Peter (s'il est encore debout). Mais très vite la grotte montre des signes d'affaissement, et il faudra partir immédiatement pour ne pas la voir s'effondrer sous le poids du fleuve. Le boyau qui y mène se changera alors en rivière souterraine, se jetant dans la mer phréatique.

A l'extérieur, Huckleberry Wharf est sens dessus dessous. De nombreux pontons ont été arrachés, entraînant avec eux les constructions les plus sommaires. Le mini-tsunami qui s'en est suivi fait s'échouer et renverse une partie des bateaux, y compris ceux qui servaient d'habitations insalubres à de nombreux hères. Les destructions continuent de loin en loin, car la tortue, sortie d'un très long sommeil, a très envie de se dégourdir les nageoires. Le roi Neptuno finira par intervenir et la guider jusqu'à l'estuaire du fleuve, mais de nombreux morts seront à déplorer, et le nœud économique qu'était le quartier ne se relèvera pas de sitôt.

### **UN SOMMEIL SALVATEUR**

Si le chant a pu être maintenu presque en continu, Daphné parvient à contacter à temps le roi. Il lui transmet des directives et une part de son énergie spirituelle pour ensorceler la tortue, qui retrouve son habituel sommeil profond. Les tremblements de terre cessent, et un triton finit par venir voir ses acolytes dans la Grotte de la Berceuse pour leur dire que le danger est passé. Les gens de gris, indemnes, spéculeront pendant longtemps sur les raisons de ces séismes, allant de la punition divine à une théorie disant que les sous-sols de la ville sont creux, et s'affaissent par moment...

### **ET LES PJ DANS TOUT ÇA ?**

Si Peter est sauf, il disparaîtra dans les méandres de Whitechapel, entraînant avec lui les PJ qui se sont ralliés à sa cause. Ils fonderont un nouveau clan de septièmes enfants, obsédés par la recherche d'une mère et la haine des adultes. Un jour, Peter les fait monter sur un navire en partance pour le Golfe des Bermudes. Là-bas, il en est persuadé, ils trouveront une île où ils pourront vivre entre enfants.

Dans tous les cas, les PJ restés dans le groupe d'origine retrouveront leur squat, effondré ou non. S'ils ont aidé à maintenir la tortue endormie, ils recevront de la main de Moe une coquette somme en récompense de la part du roi, sinon, ils pourront compter sur le soutien des PNJ rencontrés dans le quartier pendant l'aventure. Crochet lui-même pourra les accepter comme mousses s'ils ont combattu Peter ensemble. A eux de décider ce qu'ils veulent faire de leur nouvelle vie sans George.

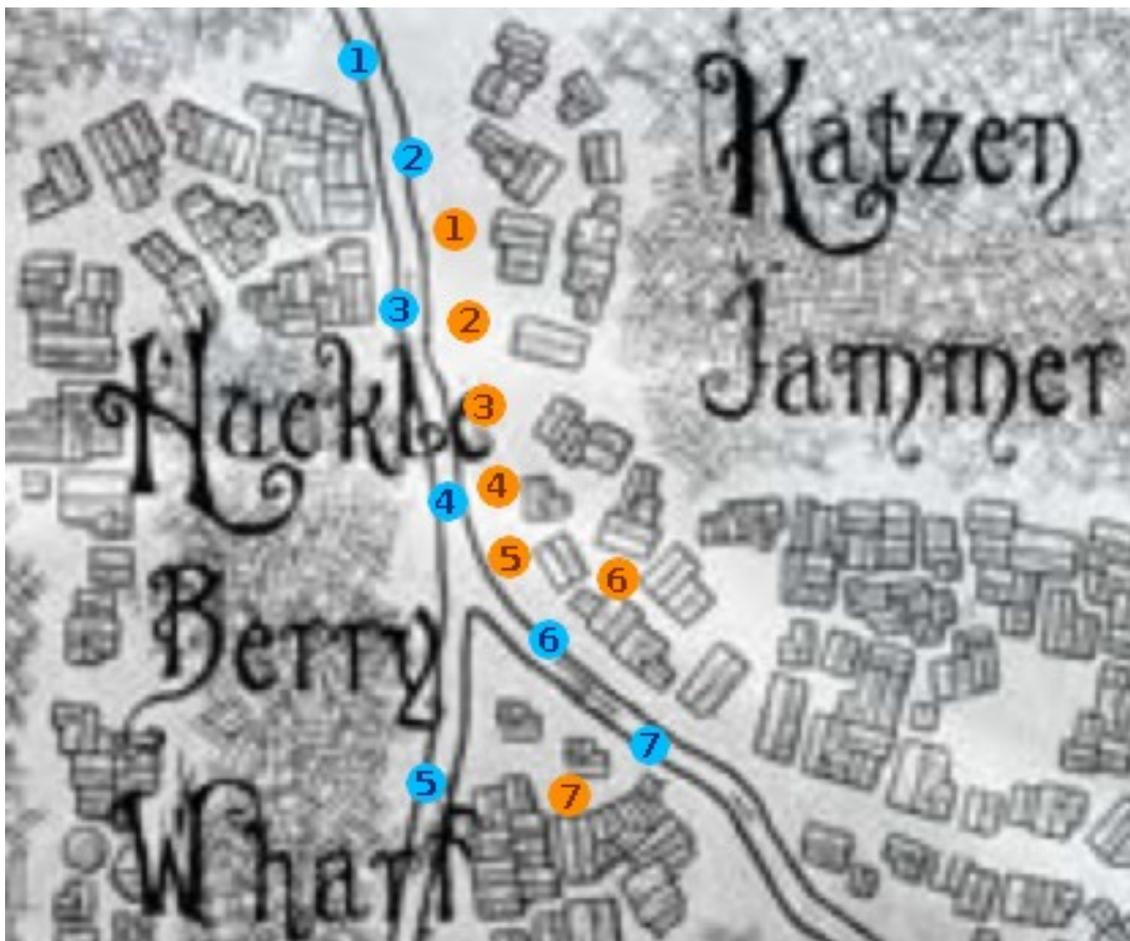
## **ANNEXES**

### **1- LE RESPECT DES CONTRAINTES**

Le thème « la faim des temps » est représenté par le « boss final », le crocodile qui fait tictac. Dans « Peter Pan », il peut être vu comme une allégorie du temps qui engloutit tout. Le Capitaine Crochet le craint car il a peur de vieillir et de mourir, autant que Peter Pan a peur de grandir.

Nom du Jeu et sa version	Everyday is Halloween
Nombres de caractères	49938
Nombres de Près-tirés	6
Annexes supplémentaires	plan du quartier, fiches de PNJ, 6 feuilles de PJ en pdf
Pages où l'on peut trouver les contraintes d'homonymie	p.6 : « mer »/« mère » dans la chanson de Smee
Pages mettant en lumière le retournement de situations	p.14 : Peter invoque le crocodile + Crochet révèle que Peter est un meurtrier qu'il essaie de stopper
Quel( s ) portrait-souvenir( s ) a/ ont été utilisé( s ), pages où le( s ) trouver	p.5 :La personne hautaine aux cheveux noirs p.9 : La personne rousse au regard aimant

## 2 - LE PLAN DE HUCKLEBERRY WHARF



### **SUR LES QUAIS** ●

1. Squat des PJ
2. Entrepôt des rats
3. Entrepôt du « Pompadour's Revenge »
4. Le passage gardé
5. L'« Anguille et le Rat »
6. Le « Marché des Mouches »
7. Ventregue

### **LES BATEAUX** ●

1. La barque d'Hugo Smear
2. La « Queen Galore »
3. La « Vasquez »
4. Le « Nuwanda »
5. Le « Si-Fan »
6. La « Marie Salope »
7. Le « Pompadour's Revenge »

### **3- PERSONNAGES NON JOUEURS**

Les tableaux ci-dessous fournissent les caractéristiques à utiliser pour les PNJ.

#### **PETER**

PV	actions	déplacement	armure	arme	Dégâts arme	modificateur mêlée	modificateur tir
50	2	12	0	Coutelas	1D6	2	2

Mêlée	Perception	Esquive	Athlétisme	Acrobatie	Réflexes	Discrétion	Escamotage
4	5	7	4	6	6	6	6

Psychologie	Intimidation	Bluff	diplomatie	Volonté	Survie	Technique Rituel
4	6	8	7	6	3	7

Atout séduction irrésistible : s'il utilise Diplomatie pour séduire quelqu'un, il a un bonus de 10.

#### **LE CAPITAINE CROCHET**

PV	actions	déplacement	armure	arme	Dégâts arme	modificateur mêlée	modificateur tir
60	1	10	1	Sabre	2D6	2	2

Mêlée	Perception	Esquive	Athlétisme	Psychologie	Intimidation	Bluff	Volonté
6	5	2	4	4	4	4	2

#### **CLOCHETTE**

PV	actions	déplacement	armure	arme	Dégâts arme	modificateur mêlée	modificateur tir
10	2	12	0	aiguille	1D2	0	0

Mêlée	Perception	Esquive	Athlétisme	Acrobatie	Psychologie	Bluff	Réflexes
1	7	5	4	6	2	6	5

#### **LE CROCODILE**

PV	actions	déplacement	armure	arme	Dégâts arme	modificateur mêlée	modificateur tir
100	1	8	3	crocs/griffes	1D6	4	0

Mêlée	Perception	Esquive	Intimidation
5	3	2	5

**MOE, DAPHNÉ, SANGULA, MORSE**

Diplomatie	Psychologie
6	6

**HUGO SMEAR, EDWARD, JOHN**

Diplomatie	Psychologie
4	2

**VENTREGRUE**

PV	actions	déplacement	armure	arme	Dégâts arme	modificateur mêlée	modificateur tir
40	1	8	1	Coup de tête	1D3	2	0

Mêlée	Perception	Esquive	Psychologie	Diplomatie	Athlétisme
3	3	2	6	6	4

**LA MÈRE DES RATS**

PV	actions	déplacement	armure	arme	Dégâts arme	modificateur mêlée	modificateur tir
100	1	1	2	griffes/crocs	1D3	3	0

Mêlée	Perception	Psychologie	Intimidation
5	6	6	2

**LES RATS**

PV	actions	déplacement	armure	arme	Dégâts arme	modificateur mêlée	modificateur tir
8	2	12	0	griffes/crocs	1D3	1	0

Mêlée	Perception	Esquive	Psychologie
5	7	2	1

**LES PIRATES, LES SERVITEURS DU SI-FAN**

PV	actions	déplacement	armure	arme	Dégâts arme	modificateur mêlée	modificateur tir
40	1	10	0	sabre	2D6	2	2

Mêlée	Perception	Esquive	Psychologie	Intimidation
5	3	2	2	4

## LES DOCKERS

PV	actions	déplacement	armure	arme	Dégâts arme	modificateur mêlée	modificateur tir
50	1	10	0	Mains nues	0	4	0

Mêlée	Perception	Esquive	Psychologie	Intimidation
6	2	2	2	4

## LES SIRÈNES ET TRITONS, LES AMAZONES

PV	actions	déplacement	armure	arme	Dégâts arme	modificateur mêlée	modificateur tir
40	1	10	0	Pique	2D6	2	2

Mêlée	Perception	Esquive	Psychologie	Intimidation	Technique rituel
4	4	2	4	4	5

## LES ENFANTS DES RUES, VENDEURS DE JOURNAUX

PV	actions	déplacement	armure	arme	Dégâts arme	modificateur mêlée	modificateur tir
12	2	12	0	fronde	1D6	2	2

Athlétisme	Bluff	Psychologie	Perception	Escamotage	Mêlée	Tir
5	4	4	4	5	4	5

## **4 - LES FEUILLES DES PERSONNAGES JOUEURS**

Voir les six pdf en pièces jointes.