

**LES** **IGNOBLES**



**DOUDOUS  
& DENTIERES**

 **Silmarion.com**

## Scénario pour le jeu de rôle Doudous & Dentiers

### « Suite » des Lueurs mortes

Pennywise est retourné dans son monde et a ainsi créé une brèche dans l'espace temps. Cela a permis à un certain Ted Brautigan de s'échapper du Devar (une prison pour les Briseurs du Monde Ultime de l'univers de la Tour Sombre de Stephen King). Dans ce monde les briseurs sont des êtres capables de télépathie et qui sont emprisonnés pour travailler à briser les Rayons soutenant la Tour Sombre, le tout pour le compte du Roi Cramoisi (qui rêve de voir s'effondrer le macro-verse... mais ne nous égarons pas et revenons à nos gamins et vieux voulez vous ?). Et figurez-vous que lors de son arrivée, Ted Brautigan tomba inconscient et recueillit par un centre, en attendant de trouver de la famille ou toute autre personne pouvant le prendre en charge ; il atterrit à l'Institut.

Wolf a bien compris que le dit Brautigan est un homme extraordinaire et espère bien profiter de la situation pour obtenir de jolies émotions à offrir à manger aux Ombres, en attendant que quelqu'un le récupère. Wolf garde Brautigan au service gériatrie de l'Institut.

### Début de l'aventure

C'est là que vos personnages le rencontrent (un lundi, ce qui est important pour l'histoire) après s'être lié d'amitié avec l'un d'eux. Brautigan est étrange (télépathe et amplifiant la vision de certains). Cependant le Briseur est recherché par des êtres au service du Roi Cramoisi. Et ces derniers sont en chemin pour venir le récupérer : les Ignobles.

Ted Brautigan traîne dans le parc la journée appuyé sur un arbre la plupart du temps : un grand chêne. Il aime à se prélasser et sentir l'air sain de ce monde.

Malgré une cécité, il est quasi aveugle mais « voit des choses ». Pour cela il demande l'aide d'un gamin ou d'un vieux (ou de plusieurs) pour lui raconter des histoires. Que celles-ci soient intéressantes, pleines de panache et d'entrain ! Il demande donc aux personnages de trouver de bons livres d'aventures et autres histoires fantastiques. Improviser la recherche de livres auprès de la bibliothèque du village et allez voir Joe.

Il demande qu'on lui fasse la lecture en milieu de matinée. Quelques chapitres par jour (deux heures de lecture pour les personnages). Puis il veut qu'on lise le journal. Ted semble curieux de ce qui se passe et surtout localement. Il demande surtout de relever les faits étranges des pages locales. Ce qui devrait amener les joueurs à se poser des questions. Ted Brautigan (Il ressemble à Anthony Hopkins vieux, comme dans le film Cœur perdu en Atlantide). Ted reste vague disant s'intéresser à la ville et ses alentours. Il ne dit mots du monde d'où il vient. Chaque jour Ted sera pris d'un « spasme » puis devient immobile. Étrangement ses yeux semblent percés l'espace lointain. Son regard est fixe paraît voir des choses invisibles aux communs des mortels. Pendant ces phases, Ted ne bouge plus pendant quelques temps. Son cœur bat. La sensation est étrange pour les personnages présents. Si quelqu'un le touche à ce moment là, il établira une connexion avec Ted, profonde et amicale, apaisante entremêlée de flashes : des images apparaissent et ces visions ne durent que quelques secondes. Puis Ted revient à lui repousse les mains mais reste muet. Après une grande inspiration il prévient de ne pas le toucher...



### Test Futé/Docte pour se souvenir de certaines images. Sur 1D6

- Une Tour, grande et sombre
- Des êtres attachés à des câbles électrique, un casque (digne de Frankenstein posé sur la tête)
- Une maison, grande au volet bleu. Des cris.
- Une gamine en jupe jaune courant dans un jardin... puis une coulée de sang.
- Des voitures de couleurs flashy et des hommes étranges dedans...
- Ted entouré de 6 silhouettes noires... Il a le visage serein.

Les joueurs n'auront ces visions que l'état de transe de Ted. Si il est touché en dehors de ces moments précis, cela ne fonctionnera pas.

Il prévient aussi l'un des joueurs qu'il va se passer quelque chose de terrible au Village. Il a eu une « vision », un pressentiment mais est incapable de dire de quoi il s'agit. Cette grande maison bleue... Cela ne sera pas pour aujourd'hui dit-il...

La vision n'est pas suffisante pour savoir quelle maison et connaître ses alentours...

### La maison aux volets bleus

En usant leur journée à retrouver une maison au volet bleu les aventuriers en trouveront 3. Ils peuvent aussi demander à leur contact d'enquêter pour eux (Ils auront les infos uniquement le lendemain matin après un coup de fil ou une visite).

- 45 Parkinson Street : un couple d'une vingtaine d'année avec une fille Sandy, Lee Sanford.
- 03 Summer Street : une maison occupé par un couple de septuagénaires, les Bakerfield.
- 18 Lincoln Street : un couple sans enfants, les Simmons.

Ils leur faudra rentrer par la navette le soir à 18h.

En enquêtant les joueurs découvrent qu'une gamine revient, accompagné de sa « nounou », le soir, au numéro 45 Parkinson Street.

Elle porte des couettes et semble n'avoir pas plus de 6 ans.

En interrogeant le voisinage les enquêteurs créés la curiosité. **Avec un test de Chafouin/Filou réussi (malus de 1)** ils apprennent qu'il n'y a rien de très intéressant à faire dans le quartier, un camion de glace s'installe tout les jeudis et anime un peu le quartier pour le plus grand plaisir des enfants.

La bonne maison est bien au 15 Parkinson Street.

N'oubliez pas que vos résidents sont toujours sous surveillance médicale et qu'il doivent échapper à cela pour pouvoir enquêter. Ils se font fortement houspiller par le personnel à leur retour. L'encadrement les menace d'appeler le docteur Woolf...

À cette annonce, normalement les gamins et vieux seront plus prudents.

Ted demande sa lecture quotidienne le lendemain matin. Il garde toujours son calme et est de nature polie et très bien élevée.

Une fois encore il réclame la lecture des pages locales mais aussi des publicités. Il a un autre service à demander. Si les résidents descendent en ville il doivent lui ramener du thé et aussi ouvrir l'œil sur les annonces de chiens ou chat perdus. La demande paraît saugrenue une fois encore. Par contre les visions n'apportent rien de plus.



## Un étrange glacier, des annonces et une Plymouth colorée

Nous sommes donc mercredi matin et une navette descend en ville. L'enquête peut ainsi reprendre. Les résidents voient la camionnette du marchand de glace passer dans Parkinson Street et s'arrêter un instant au numéro 45. **Test Filou/Chafouin réussit (+0)**

Ils aperçoivent le conducteur : c'est un homme d'une quarantaine d'année, un peu enrobé. Il porte de petites lunettes sur le nez et arbore un petit sourire en coin qui ne présage rien de bon. Puis le conducteur continue tranquillement sa tournée dans le village. Il est possible de le suivre jusqu'au centre ville où là les joueurs le perdront de vue. Le camion est peint des lettres suivantes : « Smell Summer »

**Test Filou/Chafouin (malus de 1)** il y a une affichette collée sur un poteau électrique sur laquelle est écrit : « Perdu Chat répondant au nom de Brautigan, pelage blanc, gentil mais filou. Si vous le voyez appelé au 311 244 666. »

La photo d'un chat vieux et blanc illustre l'annonce.

Si l'un des personnages téléphone au numéro, les questions qui sont posées sont les suivantes : « Avez-vous vu notre Brautigan ? Où ça ? » La voie, monocorde, n'émet aucun sentiment. Si quelqu'un répond que Brautigan est à l'Institut, les Ignobles seront là-bas lors de leur retour et embarquent Ted dans une grande voiture flashy violacé : une vieille Plymouth. Ils portent de grands manteaux noirs et ont une allure effrayante : des lunettes noires, un visage étrange et parsemé de cicatrices, des dents abimées (**Test Filou/Chafouin**). Brautigan fait signe aux personnages de ne pas bouger et le sourire aux lèvres monte dans le véhicule. Les Résidents verront que Woolf assiste au spectacle et regarde les résidents avec un sourire qui en dit long sur sa personne. Il semble satisfait.

Revenons à notre conducteur de glace qui lui s'est garé un peu plus bas ; il est entré dans un bar, l'Irish Corner. Assis sur un tabouret et accoudé au bar, il déguste une bonne pinte de bière irlandaise tout en écoutant un titre de U2 que diffuse le juke-box. Il vide son verre, se lève et reprend la route. Improviser la scène et se qu'entreprennent les joueurs. Le barman ignore le nom du gars en question. Il a déjà vu la camionnette dans les entrepôts du Village (situé à l'Ouest) : **Test Mignon/Girond malus de 1) pour avoir l'info.**

Improviser la suite : soit les joueurs retournent à l'Institut (selon l'heure) soit ils continuent leur investigation.

Reportez vous au chapitre de l'entrepôt pour la suite.

Selon ce que les résidents diront à Ted de leur découverte voici ce que ce dernier lâchera en fonction des **tests de Mignon/Girond réussis avec malus de 1 (sur un D6)**

- L'affiche lui est destinée, des gens sont après lui et cela est une façon de le retrouver.  
- Il y a des choses dans ce monde, des entités dangereuses et l'innocence est la seule chose à laquelle s'accrocher. **Ses paroles font du bien et restaure une puce de fatalité (ce qui n'influe pas sur l'utilisation total des pouvoirs) et jouera uniquement sur celui qui a réussi son test auparavant et tiré 2 au D10.**

- Il n'est pas d'ici et possède un don que certains hommes veulent s'approprié : le Shining.

- Il offre un petit pendentif en forme de Tortue à l'un des

joueurs. Une fois passé autour du cou le personnage se sent très bien et l'esprit clair.

(**Bonus de 1 à tous les tests de Futé/Docte**). Le pendentif porte un nom : Mathurin.

- Il existe un monde, au-delà du notre. Ce monde supporte les autres et en son centre, trône une Tour. Les



ténèbres cherchent à l'effondrer. Les démons araignées. (ce qui devrait rappeler aux joueurs la créature du premier volet des Lueurs mortes).

De plus il demande sa lecture le lendemain et transmet des visions si les joueurs le touche. Sinon il réclame les nouvelles du journal. Et les personnages tombent sur des articles d'un événement insolite :

« Plusieurs personnes s'endorment suite à un étrange phénomène. Selon certains une lueur a été entraperçue hier aux abords du Village. De couleur bleutée elle aurait été aperçue par les personnes avant de tomber dans un profond sommeil ».

Ce à quoi Brautigan répondra : « ils sont donc là » ; il évoque les Ignobles. Ted ne compte pas se cacher et demande aux résidents de rester aux aguets en ville et répète sa demande : ouvrir l'œil sur les annonces de chiens ou chat perdus. Ted demande de les avertir de la présence de voitures de couleurs vives. Il les prévient de ne surtout pas s'approcher des hommes au volant de tels véhicules.

### Enlèvement

Nous sommes jeudi et le marchand de glace va frapper. Arranger vous pour que, soit Ted, soit les résidents sauvent la gamine : vision marquante, goût de sang dans la bouche, vision de la camionnette et du regard inquiet vendeur de glace.

En ville les affichettes se multiplient (**test Chafouin/Filou réussi +1**) et ils aperçoivent une voiture de couleurs violacée, une ancienne Plymouth avec six passagers, des hommes étranges. La voiture passe et ne s'arrête pas.

Improviser la suite. Le soir venu, Brautigan n'est plus à l'institut. Décrivez la scène des Ignobles qui sont venus le chercher (voir plus haut) ; Brautigan a laissé un cadeau à leur attention (qu'ils ne découvriront que dans le 3<sup>ème</sup> volet).

Les résidents aperçoivent la voiture du glacier mais surtout le kidnapping de la gamine à la sortie de l'école. Improviser la scène de recherche, l'attente et si les joueurs ne sont pas là quand la gamine se fait enlever, un flash soudain leur parvient. Le joueur porteur du médaillon par exemple, sait qu'il doit aller à l'entrepôt et que ça urge ! Si les investigateurs interrompent l'action par diversion ou autre et que la gamine échappe à l'enlèvement, il remet cela le lendemain.

### L'entrepôt du glacier

Au MJ d'improviser les scènes dans l'entrepôt selon la situation : entrepôt vide et investigation, avec présence du glacier, avec la gamine.

Il y a des fenêtres qui donnent sur l'entrepôt au niveau de la salle principale et une sur le bureau. L'escalier mène au premier étage.

Salle principale : la camionnette et son chargement de bacs à glace, de cornets, etc. Les clefs sont toujours dessus. Ils peuvent trouver une barre de fer, un pied de biche avec un **test Dégourdi/Leste réussi à -1 et du matériel de mécanique**.

Bureau : il est ouvert. Un bureau au milieu, quelques papiers aux murs. Des cartes du Kansas, du Massachusetts... Dans le bureau quelques billets : 25 dollars et quelques pièces : 28 cents avec les papiers du conducteur un certain Richard Biegenwald.

Toilettes : des sanitaires avec produits d'entretien, balais etc.

Atelier : des grands congélateurs emplissent cette pièce. En fouillant un peu **test Futé/Docte malus -2**, les personnages découvrent des restes de corps d'enfants dans des sacs de congélation. Une main, un bras, une jambe... **Perte de 3 puces de**



**moral.** Le tout est caché sous des bacs à glace à la vanille.

Le couloir : mène aux pièces. Posters sur le mur de paysages canadiens et irlandais.

Chambre froide : plusieurs frigos entreposés ici, stockent du matériel de glacier : cubes de glace et autres ingrédients. Dans cette pièce improvisez la suite si Richard Biegenwald est avec la petite fille.

Pièce cachée : si Richard est là elle sera entrouverte légèrement. Il s'agit d'un grand frigo en fait. Il est caché par des colis et la porte coulisse. Pour entrer dedans (un par un), pas besoin de test pour la trouver. Elle est seulement cadenassée si Richard est absent. Il faut casser le cadenas pour y pénétrer.

Cette pièce est composée d'une table en son centre, de plusieurs cartes aux murs avec des croix rouge dessus. (Là où se trouvent les victimes). De plusieurs bureaux avec tiroirs. l'un est fermé à clef ; **test de Costaud/Râblé +0** pour l'ouvrir en force ou **Dégourdi/Leste malus de -1** pour l'ouvrir subtilement ; à l'intérieur, plusieurs papiers d'identité à différents noms avec toujours la même photo, des petites poches plastiques avec dedans une mèche de cheveux, avec un prénom dessus. Il y a au total 12 petits sachets.

Un autre bureau est fermé à clef et conserve du matériel médical : anesthésiant, scalpel, seringues, couteau de chirurgie, pincettes, ciseaux, coton, produits en tout genre... **Test de Costaud/Râblé +0 pour l'ouvrir en force ou Dégourdi/Leste malus de -1 pour l'ouvrir subtilement.**

Si Richard est avec la gamine, cette dernière est attachée sur la table ; il s'apprête à la découper et ses outils sont tous sortis avec la scie chirurgicale bien en vue.

Confrontation donc avec vos personnages des tests pour être discret selon la situation et les autres pour l'assommer voir le tuer.

L'homme est fort et évite de tuer les enfants (cela lui fera d'autres trophées), il a à sa main une seringue remplie d'anesthésiant et s'en sert avant d'attaquer un adulte. Il repousse les enfants pour les assommer.

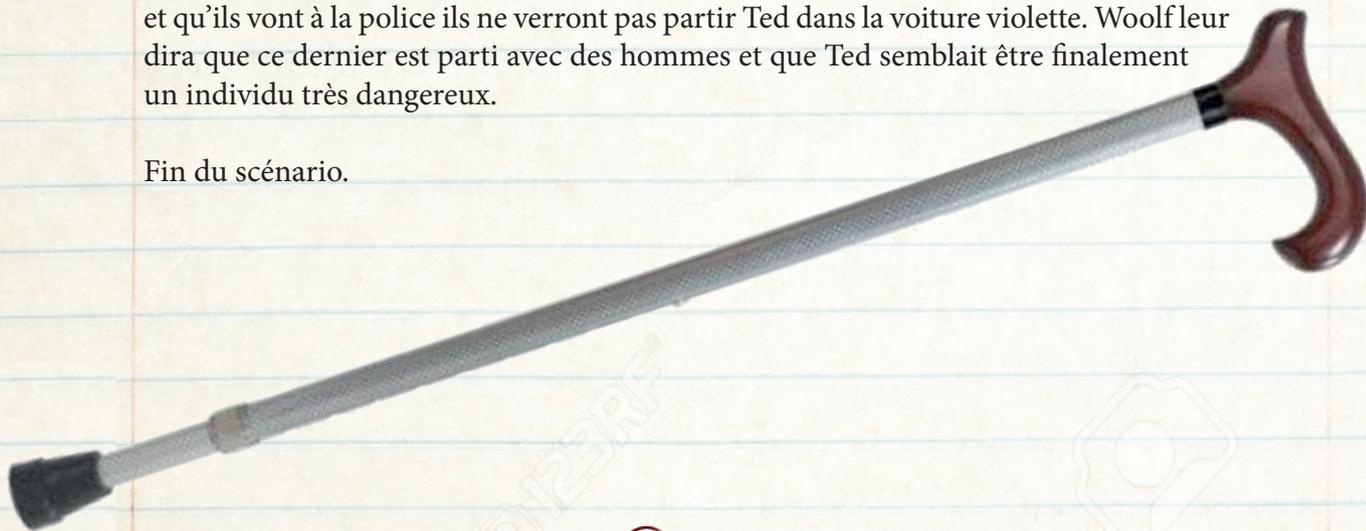
Improvisez le combat dans la pièce.

**Un test de Futé/Docte** si Richard est là pour entendre les résidents et inversement des **tests de Dégourdi/Leste pour vos joueurs. Malus de 0 au rez-de-chaussée et malus de -1 au premier étage.**

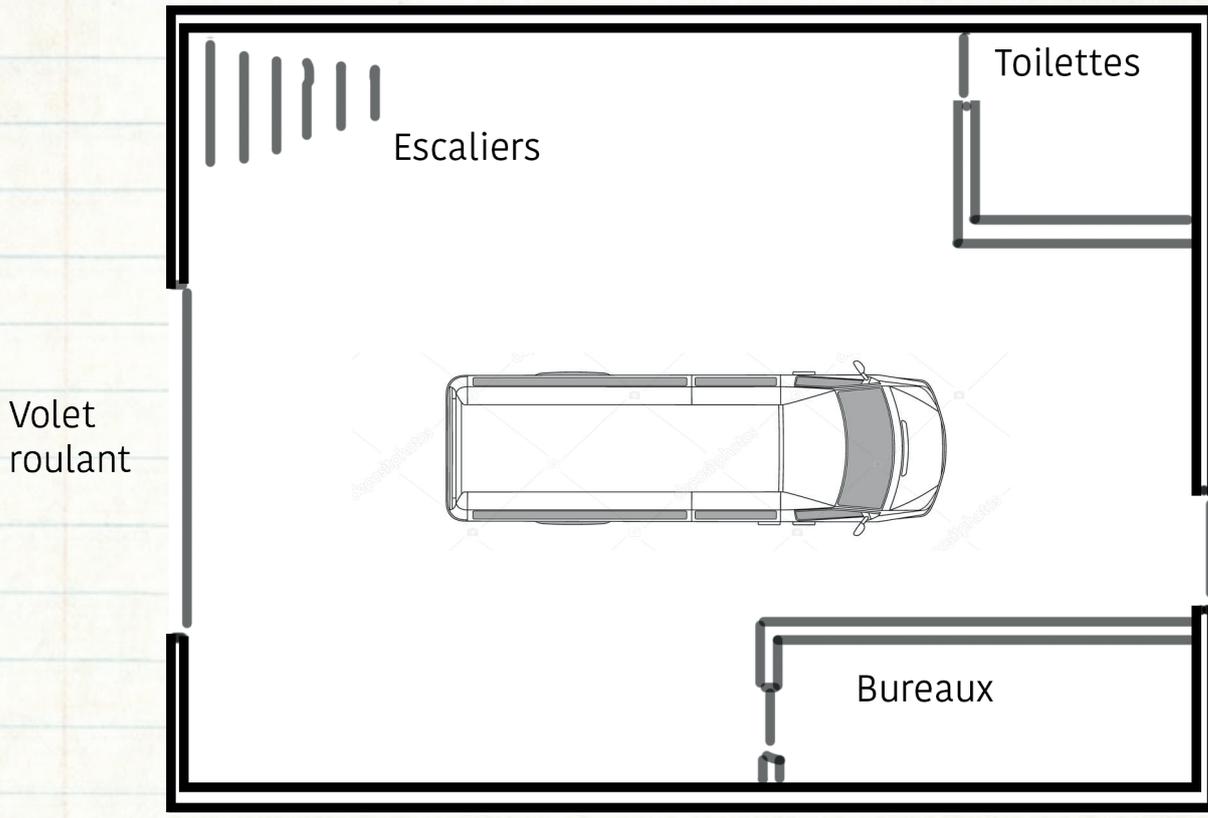
Le dénouement de l'aventure est simple. Les joueurs ont toutes les preuves des meurtres perpétrés par Richard et peuvent le mener face à la justice en se rendant à la police.

Les résidents ont sauvé la petite Sandy Lee Sanford et sont félicités par la police même si cette dernière est dubitative sur leur présence ici et la disparition mouvementée de Ted Brautigan à la résidence si cela s'est produit. À leur retour à l'institut, improvisez la fin. S'il est trop tard et qu'ils vont à la police ils ne verront pas partir Ted dans la voiture violette. Woolf leur dira que ce dernier est parti avec des hommes et que Ted semblait être finalement un individu très dangereux.

Fin du scénario.



## Salle principale



## Premier étage

