

Encore en vacances.

Donc suite et fin de l'affaire de la Maison de poupées. Après une nouvelle de présentation / ambiance, cette semaine c'est la partie scénario et infos utiles pour utiliser tout ça en jeu avec votre table.



## LA MAISON DE POUPEES (MENEUR ONLY - 2/2 - par Rafael)

### AVANT UN CRIME, SOUVENT, IL Y A UN AUTRE CRIME...

Tout commence quelque mois avant un certain procès.

Une opération immobilière dans un quartier populaire suppose la destruction de deux blocs d'habitations mal placés, un peu vétustes, pas au niveau du standing du futur quartier. Une pure affaire de gros sous.

La plupart des habitants ont été évacués, parfois relogés, mais un groupe de gêneurs fait du zèle et refuse les offres du promoteur de l'opération. Après quelques temps et « malgré ses remords sincères », celui-ci décide de cesser de finasser et paye une bande de ruffians pour exterminer discrètement les gêneurs. Simple et de bon goût.

Les chiens de Garennes, la bande en question, préparent une opération nocturne discrète. Ils s'aperçoivent alors que parmi les habitants, il y a un nombre anormal d'enfants et de jeunes. C'est le résultat d'une épidémie ayant eu lieu quelques années auparavant. Les familles des blocs, celles ayant perdu des proches dans l'épidémie, ont organisé une sorte d'orphelinat local à l'époque, et il est toujours là. C'est d'ailleurs une des raisons qui freine les rachats depuis le début.

Voyant là une occasion d'arrondir leur salaire, les chiens modifient leur plan initial. Les adultes sont effectivement victimes d'un assaut nocturne, suivi de l'incendie des bâtiments. Drame quotidien à Pôle, édition du soir. Aucune originalité. Les enfants, de leur côté, sont capturés et revendus discrètement sur le marché noir. La majorité des garçons sont envoyés en province pour servir de main d'œuvre. Les filles, elles, sont cédées en lot à un bordel spécialisé.

### LA MAISON DE POUPEES

La Maison de poupées – c'est évidemment le bordel en question – n'est pas regardante sur l'origine des filles, et ses clients non plus. Elles sont en revanche battues et menacées si elles essaient de se rebiffer, ou pire, de porter atteinte à la réputation de la maison en prétendant être des citoyennes libres et pas des esclaves. C'est ainsi qu'une dizaine de mômes ou jeunes ados se retrouvent de force dans le personnel – le stock – de la maison.

La Maison de poupées est un établissement qui se spécialise dans les filles jeunes, ou au moins en ayant l'air. C'est un commerce aussi ignoble que fructueux, mais qui demande de la main d'œuvre et de l'entretien pour faire durer la marchandise. Il est donc en cheville avec plusieurs boutiques de la petite Durville, pour obtenir les épices prolongeant la jeunesse et la fraîcheur des poupées.

Précision utile : les épices de jeunesse sont extrêmement chères, évidemment. Par contre, des équivalents moins onéreux existent. Simplement, ce sont des produits qui présentent des défauts évidents. La plupart ont au moins un des trois effets suivants : abaissement progressive de la volonté et de la vitalité de la consommatrice, douleur à la prise, puis de plus en plus fréquente et violente, et enfin neutralisation des sens, qui s'amenuisent peu à peu, jusqu'à laisser la consommatrice totalement amorphe, insensible et aveugle.

by **BADBUTA**  
+ Éditions John Doe

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre Discord – [www.badbuta.fr/discord](http://www.badbuta.fr/discord)

Numéro réalisé par Rafael et François.  
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.  
Relu par Frédéric Lipari.

## **LA COUPABLE, UNE VICTIME COMME UNE AUTRE**

Tiana est une des plus âgées, et elle a l'habitude de manier les épices, l'ayant fait pour aider pendant l'épidémie et depuis comme apothicaire et infirmière débutante. L'infirmier-épiciier du bordel, Jermon, est un dérigion assez typique, plus intéressé par les courses et la bouteille que par son travail. Motivé par cette fainéantise, il s'aperçoit vite des talents de la jeune fille. Il décide de l'employer quand elle n'est pas en chambre, pour faire son travail à lui.

C'est l'erreur qui finira par causer toute cette affaire.

Après quelques jours, Tiana a compris ce qui l'attendait. Elle voit ses amies et ses sœurs dépérir, s'effondrer peu à peu. Elle décide donc d'organiser un empoisonnement collectif pour mettre fin à leur calvaire. Elle profite d'une visite à la petite Durville, où elle accompagne Jermon, pour piquer au hasard dans quelques paniers. Elle sait que les épices ne plaisent pas, et qu'un mélange sans rime ni raison a 98% de chance de provoquer une catastrophe.

Elle prépare donc le poison, mais se dégonfle au dernier moment. Elle n'ose pas le donner à ses amies, et lorsqu'elle est appelée au service, elle s'en débarrasse dans une marmite quelconque. C'est le potage qui sera servi dans une alcôve à trois clients fidèles. La chance n'est pas de leur côté, et les trois hommes sombrent vite dans une furie meurtrière. Ils tuent les deux filles qui étaient avec eux, avant de se massacrer entre eux. Le dernier éventre un serveur du bordel avant d'être tué par les videurs.

Personne ne comprend ce qui s'est passé. On finit par croire à une affaire extérieure s'étant conclue à la Maison de poupées, mais sans lien avec elle. Tiana, elle, a très bien compris. Et tout ça lui donne une idée.

## **ÇA VA MAL TOURNER CETTE AFFAIRE...**

Ayant vécu une épidémie, elle connaît ses dangers et ses horreurs. Elle sait aussi que l'administration de Pôle ne plaisante pas avec ce genre de catastrophe. Si elle parvient à provoquer quelque chose qui ressemble à un début de peste, ici, elle peut fermer l'établissement et sûrement lancer une véritable enquête. Et si ça ne marche pas, elle peut toujours provoquer une épidémie qui tuera les clients par dizaines et délivrera ses amies de leur calvaire. Elle n'a rien à perdre et se fiche presque de survivre.

Elle peut se venger. C'est tout ce qui compte à présent.

Elle commence donc à profiter de sa position auprès de Jermon, le pousse doucement à la bouteille et prend de plus en plus de responsabilités. Elle l'aide à son atelier, et l'accompagne dans ses virées au marché aux épices. Elle observe, écoute, et cherche l'outil nécessaire à son plan. Simple esclave, elle passe inaperçu et parvient à se renseigner discrètement, agissant toujours au nom de Jermon. Et un jour, elle tient son idée. En utilisant des épices communes, banales, elles pourra déclencher une véritable épidémie à la Maison de poupées, mais atténuée et discrète. Le temps que le patron comprenne ce qui se passe, il sera trop tard. Les cas auront fuité. Des clients seront malades chez eux. La milice sera déjà là.

Pour la maladie, elle sait où se la procurer : elle a repéré un dispensaire en bordure du marché, où on soigne à vil prix les scrofuleux et les syphilitiques. Elle fausse compagnie à Jermon pendant une de ses pauses au bouge, et s'offre à quelques malades, qui ne croient pas à leur chance mais sautent sur l'occasion. Elle rentre donc infectée et contagieuse à la Maison de poupée, dans l'indifférence générale.

Elle commence à faire double-service, tout en continuant à aider Jermon pour pouvoir assurer ses soins – ceux des symptômes en tout cas. Deux de ses amies s'en aperçoivent et l'interrogent, inquiètes de son état. Elle finit par leur avouer la vérité. Loin de s'alarmer, les deux filles décident de la rejoindre dans ses efforts. À plusieurs, elles répandront plus vite et plus loin l'épidémie. Le trio assure d'être correctement infecté en partageant quelques clients, puis le travail commence.

Après une paire de semaines, les clients tombent malades. Le quartier cherche l'origine de l'infection, mais il y a des obstacles. Les clients, pour commencer, ne sont pas fidèles à un établissement. Ils circulent, s'amusent à droite et à gauche, répandant l'épidémie. En plus, ils mentent évidemment sur leurs habitudes et leurs vices. Et la Maison de poupées n'est pas le plus facile à avouer. Enfin, le meilleur moyen de repérer le foyer d'une épidémie, c'est d'examiner les filles. Or, celles de la maison, infectées ou pas, sont en parfaite santé apparente grâce aux efforts de Tiana.

Quelques semaines plus tard, pourtant, une des jeunettes du bloc commence à monter des symptômes. Malgré les épices et les baumes, elle risque d'être découverte. Les conspiratrices décident de tenter un coup. Elles vont masquer l'infection et délivrer la jeune fille en l'assassinant – si l'on peut dire, puisqu'elle est d'accord – et mettre sa mort en scène pour attirer l'attention sur la maison.

Un soir, alors que le bordel est en plein travail, une fenêtre s'ouvre à l'étage et on entend des cris féminins. Rien de vraiment étonnant vu l'établissement, jusqu'à ce qu'un corps dégringole dans la rue. Une jeunette, en sang, poignardée, des marques de coups partout sur le corps. La milice intervient aussitôt, mais ne trouve rien. La fille était dans une chambre vide où elle n'avait rien à faire, et aucune arme n'est retrouvée. Personne n'a rien vu évidemment...

Le patron est aux abois, déjà aux prises avec cette foutue épidémie. Il a dû faire tuer discrètement deux clients persuadés d'avoir été infectés à la maison de poupées. Il fait vérifier les filles régulièrement, mais elles sont en parfaite santé, sauf une, probablement souillée par un client. Elle a fini à l'égoût évidemment, mais un meurtre à présent ? Quel genre de pervers fait ça, sans demander et payer un supplément ?

Deux jours plus tard, à cause de l'excitation probablement, les filles sont moins prudentes et Jermon les surprend pendant les soins. Elles réagissent aussitôt, et le médecin amateur est promptement assassiné, avant de finir dans les marmites de la cuisine. Les filles font disparaître son corps au fil de la soirée, mais s'assurent que quelqu'un découvre une main dans un plat.

La soirée se termine, enfin, par une descente de la milice. Le meurtre d'une putain, passe encore. Mais servir un employé en plat principal, c'est un peu fort.

## **HISTOIRE EN KIT, MÊME LA NOTICE...**

Vous avez maintenant toute l'histoire en main. Vous savez qui sont les méchants, les victimes et les simples badauds mêlés à l'histoire. Ce qui est drôle – de mon point de vue – c'est que je suis certain que vous n'avez pas tous lu la même histoire, que vous ne distribuez pas les rôles de la même façon. Et c'est absolument parfait.

Relisez tout ça tranquillement. Soulignez les détails utiles – ceux qui vous intéressent et ceux dont vous pensez qu'ils intéresseront vos joueuses. Ajoutez des détails pour tout ce qui vous paraît manquer, ce qui n'est pas assez précis à votre goût. Prenez le temps de vous pencher sur les figurants, pour fixer les visages et les histoires.

### **Il manquerait pas quelqu'un ?**

Par rapport à la nouvelle de l'Opus #272, il manque effectivement un personnage. Julfretin Garan-de-lieu, enquêteur de la milice, qui se retrouve mêlé à l'affaire, clairement mouillé d'une manière ou d'une autre, et finit même emprisonné, tabassé, accusé...

Aucune importance : ce n'est qu'un prête-nom, un bouche-trou. Tout ce à quoi il peut servir, sera très probablement le rôle de vos PJs.

Il y a des dizaines de raisons pour eux de se mêler de l'affaire. Ils peuvent enquêter sur l'épidémie en cours pour un tenancier de bordel ou pour le quartier. Peut être pour une amie malade, ou un noble curieux. Tout ça peut remonter aux chiens de Garennes ou à leurs employeurs. Tout dépend de vos envies et du style de votre groupe.

Vous connaissez l'histoire. À vous de la réécrire. Enjoie.