



# Recueil des scénarios proposés dans le cadre du 38<sup>ème</sup> concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 28 octobre 2017 au 22 janvier 2018, sur les points obligatoires suivants :

- **thème : un vent de terreur**
- **élément imposé : quelque chose d'orange**

Ce recueil comprend les scénarios suivants :

- **La fin de toutes choses**, un scénario pour la Terre du Milieu, par FaenyX..... 2
- **Troubles et agitation à Exil**, un scénario pour *Exil*, par Pitche ..... 7
- **Strange Little Girl**, un scénario pour *Trucs Trop Bizarres*, par FaenyX..... 12
- **Vent d'Est, mer d'Ouest**, un scénario à parfum « campagne & espionnage », par Xaramis ..... 17
- **Sur une lune de Saturne mon perroquet sonne l'alarme**, un scénario pour une ambiance science-fiction, tendance « personne ne vous entend crier », par Kérosène..... 23
- **Le vol de la punaise masquée**, un scénario pour *Gelui Kwilgan*, par Ohtar Celebrin ..... 33

---

# La fin de toutes choses

*un scénario pour la Terre du Milieu*

*par FaenyX*

---

*« L'obscurité a commencé,  
il n'y aura pas d'aube »*

*Le Seigneur des Anneaux, Livre V, chapitre I*

Ce scénario fait suite à « L'ultime lueur » et forme donc le dixième (et dernier) volet de la Chronique, et est son épilogue. A ce titre, il est très envisageable que certains des personnages y trouvent une fin (sans doute héroïque). Il est difficile de le faire jouer en dehors de la Chronique, puisqu'il fait référence à de nombreux personnages croisés dans les épisodes précédents.

Après leur rencontre avec les Woses de la forêt de Druadan et leur passage au village de Nardol, où ils allumèrent le feu d'alarme, les héros, après avoir pris le temps de panser leurs blessures et celles des villageois, repartent en direction de Minas Tirith. Là-bas, la grande bataille est sur le point de commencer. La cité blanche a appelé à l'aide et ses alliés du Rohan se sont mis en marche.

## Reprendre la route

Les personnages ne partent pas seuls de Nardol. Leur héroïsme a fait l'admiration de nombre de villageois et ces derniers, conscients du péril qui menace les Peuples Libres (et donc les menace), expriment le souhait de les accompagner. Tout combattant est le bienvenu, en ces temps de guerre et les PJ devraient logiquement se réjouir de recevoir ces renforts, voire les encourager. Selon leurs aptitudes au commandement, leur force de conviction et, bien entendu, l'issue de la bataille de Nardol lors du précédent volet, c'est entre une dizaine et une trentaine d'hommes qui suivra les PJ lors de leur départ.

Il faut quelques jours pour atteindre la route de l'est, menant à Minas Tirith. Les sentiers qui mènent jusqu'à elle serpentent sur les contreforts des Montagnes Blanches, jusqu'à la vallée. Enfin, à la fin d'une journée où la marche fut particulièrement fatigante, la petite troupe voit apparaître au loin la forêt de Druadan, que les PJ traversèrent il y a quelques temps. Alors que la nuit tombe sur la région (bien que le soleil n'ait pas réussi à percer l'épaisse couche de nuages qui plombe le ciel), les lueurs du feu d'Eilenach et, à l'est, celui d'Amon Dîn sont les seules lueurs (orangées) qui percent les ténèbres. Sachant que, grâce à eux, d'autres feux d'alarme sont allumés<sup>1</sup>, plus à l'ouest, les PJ gardent encore l'espoir de ne pas arriver trop tard.

## La Flèche Rouge

Après avoir contourné la forêt de Druadan, les PJ et leurs compagnons vont faire une nouvelle rencontre inattendue. Alors qu'ils ne sont qu'à quelques jours de marche de Minas Tirith et qu'ils traversent le Champ de Cormallen, leur chemin va une nouvelle fois les amener sur le théâtre d'un drame en cours. Un cavalier se dirige à bride abattue dans leur direction et ne s'arrêtera que s'il est certain des intentions pacifiques des PJ. Portant les armes du Gondor et envoyé par Denethor, l'homme expliquera se nommer Hirgon et être porteur d'un message pour le Roi Théoden du Rohan. Il se voit poursuivi par une meute d'orques (dont certains montent des wargs) et doute de réussir sa mission.

Il va sans dire que les PJ peuvent lui proposer de l'aider, en retenant pour un temps ses poursuivants. Hirgon peut, avant de repartir vers l'ouest, leur expliquer que Minas Tirith est assiégée et que les milliers de créatures venues du Mordor ne laisseront rien de vivant là-bas. Le renfort du Rohan est donc impératif.

Laisant Hirgon repartir vers l'ouest (où il doit effectivement donner la Flèche Rouge<sup>2</sup>, puisque c'est de ce « message » qu'il s'agit, à Théoden), les PJ peuvent se préparer à « recevoir » les poursuivants du cavalier.

La troupe d'orques lancée à la poursuite de Hirgon ne devrait guère poser de problèmes aux PJ : ils ont l'avantage de la surprise et disposent d'hommes vaillants à leurs côtés. Néanmoins, les wargs qui accompagnent les orques (et servent de montures à certains d'entre eux) sont d'une autre engeance. De plus, que ces créatures s'aventurent si loin ne peut qu'inquiéter les PJ et leur entourage. La situation du Gondor semble effectivement critique.

Reprenant leur route vers l'est, là où devraient converger tous ceux qui se battent encore pour la liberté, prenant à peine le temps de panser leurs blessures, les PJ et leurs compagnons vont au-devant de la Guerre. A l'est, le ciel est plus sombre à chaque instant, et la terreur commence à se faire omniprésente. A en croire ce qu'a raconté Hirgon, il est peut-être déjà trop tard. Quoiqu'il en soit, alors que le soir tombe et qu'ils sentent de tous côtés la menace de l'Ombre, le cor du Rohan va se faire entendre, non loin...

## La terreur venue du ciel

C'est un son, bien reconnaissable qui va attirer l'attention des personnages. A moins d'une lieue (à ce qu'ils en perçoivent) devant eux, la trompe d'un soldat du Rohan résonne à plusieurs reprises, avant d'être brutalement interrompue. Il se passe quelque chose, non loin d'ici. En s'approchant et en tendant l'oreille, les PJ se rendront vite compte qu'une bataille est en cours. Mais, alors qu'ils se rapprochent du vallon où elle semble avoir lieu, une terreur va s'insinuer dans leur cœur. Dans le ciel, par instants, la nuit semble encore plus noire, si cela était possible. A ces moments là, c'est comme si un froid glacial envahissait nos héros. Les braves qui les accompagnent frémissent et le pas de certains ralentit.

Il faut aux PJ puiser dans leur courage pour continuer à avancer vers les lieux de la bataille qui fait rage (les cris et le bruit des armes en témoignent) et il leur faut aussi communiquer ce courage à ceux de leurs compagnons qui sont envahis par la terreur. Cette terreur porte un nom : c'est un Nazgûl qui vole au-dessus des combattants qui s'affrontent dans la nuit.

## L'éored prise au piège

La bataille qui fait rage et sur les lieux de laquelle les PJ arrivent finalement, oppose une troupe de cavaliers du Rohan et des dizaines d'orques. Dans la fureur et la pagaille qui règnent, il est difficile de faire autre chose que de venir en renfort des Rohirrim, mais, entre deux assauts, les PJ peuvent se rendre compte que :

L'éored compte une centaine de cavaliers dont un bon nombre sont déjà tombés sous les flèches noires des orques. Il s'agissait probablement d'une embuscade.

Les cavaliers sont menés par Leodred et Heodeg (que les PJ ont déjà croisé dans « *Aux vents mauvais* », le sixième scénario de cette Chronique)

Les orques sont plus nombreux que leurs opposants et certains portent sur leurs livrées l'œil rouge du Mordor.

Mais le plus important, et surtout le plus effrayant, c'est l'ombre qui vole au dessus des combattants et s'abat de temps à autre sur un cavalier isolé. Dans la nuit plane un Nazgûl, sur sa monture ailée. Il faut aux Rohirrim tout leur courage pour ne pas tourner bride et fuir à grand galop.

L'arrivée des PJ et de leurs compagnons peut changer la donne : même s'ils sont peu nombreux, leur valeur et leur courage (rappelons qu'ils ont déjà eu l'occasion d'en faire la preuve dans les volets précédents) sont communicatifs. En face d'eux, malgré des effectifs proches du double, les orques n'ont pas eu le temps de préparer leur attaque, puisqu'ils la réservaient au gros de la cavalerie, qui arrivera dans quelques heures.

La bataille nocturne est sans pitié et il est très probable que les PJ y soient blessés dans leur corps et dans leur cœur. Le désespoir les envahit chaque fois que le Nazgûl plonge sur des combattants et que sa monture ferme ses serres sur l'un de leurs compagnons. La vaillance fléchit d'instant en instant et il est difficile de tenir bon. De toutes les batailles menées par les PJ depuis le début de leurs aventures, celle-ci est sans doute la plus éprouvante.

Cette bataille nocturne faite des assauts incessants d'orques mus par la rage et la haine, où parfois plonge sur leurs hommes la terreur ailée, sera éprouvante pour les héros, et ils verront tomber nombre de leurs compagnons. A l'aube, ils seront peu nombreux, ceux qui auront survécu.

## **Le cor du Rohan**

C'est quand tout espoir leur semble perdu, quand trop d'hommes sont tombés et que trop de sang a été versé que la bataille bascule. Répondant à quelque appel venu de son Maître, le Nazgûl arrête pour un temps ses attaques, avant de virer et de partir vers l'est, à tire d'aile. L'effet de son départ est immédiat : la terreur qui engourdissait les PJ et leurs hommes s'évanouit, tandis que les orques sont totalement désorganisés.

Les personnages auront à peine le temps de supputer sur la raison du départ du Nazgûl : c'est à nouveau le son du cor qui fera vibrer le cœur des PJ. Plusieurs de ces instruments résonnent non loin, et les PJ vont vite découvrir qu'une longue colonne de cavaliers arrive à leur rescousse. Faisant trembler la terre sous les sabots de leurs montures, les Rohirrim menés par le Roi Théoden arrivent sur les lieux de la bataille où les PJ ont failli tout perdre.

Alors que tout semblait perdu pour les héros et ceux qui les entourent, après de lourdes pertes, ce sont des milliers de cavaliers qui arrivent. Dès lors, la victoire est acquise aux cavaliers du Rohan. Cela dit, l'embuscade prévue par les orques, sous la direction du Nazgûl, aurait pu être plus tragique, si les PJ (et ceux qui ont combattu à leurs côtés) n'avaient pas été là.

## **Le Rohan va à la guerre**

Descendant à peine de cheval, Théoden et ses cavaliers s'informeront rapidement de ce qui s'est passé là. En ce qui concerne l'éored de Leodred et Heodeg (tous deux blessés dans la bataille), ceux-là ont répondu à l'appel de leur Roi et comptaient se joindre la colonne quand ils sont tombés dans l'embuscade où ils auraient péri si les PJ n'étaient arrivés. Les orques auraient sans doute pu ralentir les cavaliers ou les prendre à revers, qui sait. Il est délicat de savoir qui, de Théoden ou de la troupe dont font partie les PJ, a sauvé qui, mais une chose est sûre : il faut faire vite.

On trouve sans peine des chevaux pour ceux qui allaient encore à pied (dont les PJ et leurs compagnons de Nardol), ainsi que des armes. Les cavaliers prennent un peu de repos, se ravitaillent et abreuvent leurs chevaux. Puis, après avoir reformé la colonne, et alors que la nuit, sans doute la dernière avant l'arrivée à Minas Tirith, est encore profonde, la chevauchée reprend.

Cette dernière halte doit être très particulière pour les PJ : entourés de centaines de chevaux, ils se remettent à peine du terrifiant affrontement qu'ils viennent de traverser. Encore tremblants, ils peuvent croiser fugacement quelques visages connus (ils ont passé un temps non négligeable en Rohan et y ont forcément fait des rencontres lors des précédents épisodes), tous marqués par la peur, mais aussi la résolution. Au milieu de ses hommes, Théoden, Roi du Rohan, écoute les rapports des éclaireurs, le visage fermé.

Quand l'aube se lèvera, elle sera rouge.

## **Minas Tirith, enfin !**

Sans forcer les chevaux, parce qu'ils devront être frais pour l'assaut, Théoden donne l'ordre de repartir après quelques heures. Tous sont silencieux et seul le bruit des sabots des montures se fait entendre. Laissant derrière eux le Bois Gris, c'est dans les premières lueurs de l'aube que les cavaliers arrivent sur Minas Tirith. D'après les éclaireurs, les premiers niveaux de

la cité sont en proie aux flammes. Les forces du Mordor sont innombrables et, dirigées par les Nazgûl, vont donner l'assaut final. Les murs qui entourent les champs du Pelennor ont été mis à bas par les orques, dans leur soif de destruction. Il leur faudra peu de temps pour en faire autant de la grande cité blanche.

La suite est connue : les éored vont s'assembler, presque harmonieusement et se préparer à l'assaut, tandis qu'un soleil falot tente d'apparaître à l'est. Les PJ et leurs compagnons, qu'il s'agisse des hommes de Nardol ou d'anciens amis, vont trouver naturellement leur place dans l'immense assemblée qui s'apprête à foncer vers la mort. Alors que les cœurs sont sur le point de défaillir, devant la bataille qui se déroule sous leurs yeux, devant le déferlement de haine et de destruction auquel ils vont s'attaquer, ce sont évidemment les mots de Théoden qui vont ragaillardir tout un peuple.

Quand le cor du Rohan résonne, commence un assaut qui entrera dans l'Histoire.

## **Une aube de sang**

Voilà enfin les PJ sur le théâtre de ce qui sera l'événement majeur de leur existence. La bataille des champs du Pelennor est le climax de la Chronique. Elle doit être âpre, représenter un vrai péril pour les personnages et durer, surtout. Il est "normal" que nos héros y soient blessés (en sortir indemne serait presque étonnant) et possible que certains y laissent la vie. Ils participent, dans ce chapitre au plus grand affrontement de leur époque (et, en tant que joueurs, n'auront sans doute pas l'occasion de participer de nouveau à pareil événement).

La bataille est synonyme de violence, de confusion : jouez sur le bruit des armes qui s'entrechoquent, les cris de rage des combattants, les hurlements des blessés, les hennissements des chevaux. Elle est longue, également, et les PJ auront à affronter bien des adversaires avant qu'elle ne se termine. Ce sont tout d'abord des orques qu'ils vont devoir affronter, puis peut-être le destin mettra-t-il sur leur chemin des trolls, des hommes du Harad, qui sait ? La confusion est telle que, s'ils ont pu rester groupés jusque là, il est possible que leur petit groupe soit disloqué lors du choc entre les armées : perdant de vue leurs compagnons de route, ils peuvent en croiser d'anciens (le Maître de Jeu peut « piocher » dans les nombreux PNJ croisés lors des précédents volets la Chronique), puis à nouveau ne plus les voir ou, pire, les voir tomber au combat.

Combattant à cheval ou à pied, encaissant les blessures et semant la mort dans les rangs adverses, les PJ font à cet instant partie de la « grande » Histoire et peuvent participer à quelques faits notables :

lorsque Nivacrin, la monture de Théoden, est touché d'une flèche noire et chute en entraînant son cavalier, un (ou plusieurs) PJ peut se trouver non loin et assister à l'arrivée terrifiante du Roi-Sorcier sur sa créature ailée. Au milieu des cavaliers tombés avec lui ou rendus fous par la terreur, un seul d'entre eux va se dresser face au terrifiant Nazgûl : le jeune Dernhelm (ou plutôt Eowyn, quand elle se révélera). Les orques au service du Roi-Sorcier ne peuvent laisser cet impudent menacer leur Maître et certains se précipiteront sur lui. En protégeant la nièce de Théoden, le (ou les) PJ concerné(s) joueront un rôle vital dans cette bataille.

Non loin de l'affrontement qui verra tomber le seigneur des Nazgûl, le jeune hobbit Meriadoc Brandebouc, dans sa livrée du Rohan, peut également attirer l'attention...et être sauvé (sans le savoir) par un des PJ, juste avant son intervention historique contre le Roi-Sorcier.

Ceux des PJ qui se seront enfoncés suffisamment loin dans les rangs ennemis affronteront de nouveaux adversaires : venus du Harad, les hommes du sud ont apporté avec eux les terribles mûmakil, véritables machines de guerre. Affronter l'un de ces monstres n'est pas à la portée de n'importe qui, mais nos héros peuvent une nouvelle fois faire preuve de leur vaillance et tenter l'impossible.

## **La fin de la route...**

Les PJ ne peuvent sortir indemnes du choc qu'est la Bataille des Champs du Pelennor. Blessés dans leurs corps et parfois dans leur cœur (ils ont vu trop des leurs tomber), ils sont allés au bout d'eux-mêmes. Ceux qui ont subi des blessures pourront se rendre aux Maisons de Guérison. Là, ils auront la chance de croiser quelques figures célèbres, telles que le Capitaine

Faramir ou Dame Eowyn du Rohan, et verront quelques jours plus tard l'armée des hommes libres partir au-devant de Sauron, dans un ultime défi. Le reste de l'histoire est connu.

Ceux qui sont encore en état de combattre pourraient éventuellement se joindre à ceux qui suivront Aragorn, jusqu'à la porte noire, et participer à la dernière bataille contre Sauron, puis voir sa défaite finale. On a cependant grand besoin de bras à Minas Tirith

Enfin, ceux qui sont tombés sur les Champs du Pelennor seront sans doute célébrés comme les héros qu'ils furent, du moins par ceux de leurs amis qui leur auront survécu. Héros anonymes, ils combattirent et moururent pour que les jours heureux reviennent.

FIN

Ce n'est pas sans émotion que j'écris le mot "**Fin**"... quoiqu'il me reste à regrouper l'intégralité de la Chronique (et à y faire quelques corrections, améliorations et amendements) et à donner les éléments techniques pour motoriser tout cela. Pour celles et ceux désirant disposer des épisodes précédents, ils sont accessibles sur [ce lien](https://drive.google.com/file/d/0BxyvSIBSalvLM3o4ZFpTUG1QQmM/view?usp=sharing) (attention, c'est un document de travail).

<https://drive.google.com/file/d/0BxyvSIBSalvLM3o4ZFpTUG1QQmM/view?usp=sharing>

---

# Troubles et agitation à Exil

*Un scénario pour Exil*

*par Pitche*

---

Ce scénario peut s'imbriquer dans un autre et se retrouver intégré à une intrigue principale différente. Ces événements et ambiance viennent s'ajouter à ce que l'administrateur a déjà mis en place.

Il n'y a pas à proprement parlé d'intrigue mais une succession d'événements à vivre et à résoudre pour diminuer la tension. Il s'agit plus d'un meta-plot qui vient se superposer à une suite de scénarios ou campagne déjà prévus qui viendra ajouter une couche de complexité et de mise en situation propice à faire découvrir une certaine ambiance d'Exil.

Voilà mon texte rendu, suis pas des plus convaincus mais suis arrivé au bout de ma "proposition" mais me sens pas confiant ou inspiré 😊 mais ai tenu à rendre une copie.

# TROUBLES & ΠΙΣΤΩΣΗ ΣΤΟ EXIL

## un scénario pour EXIL

### ΑΝΤΙ ΤΟΥΤΕ ΧΟΣΕ

Ce scénario a été écrit dans le cadre du 38<sup>e</sup> Concours de scénarios de la Cour d'Obéron. Le thème était « Vent de terreur » alors que l'Élément était « quelque chose d'orange ».

Les exiliés victimes ou subissant un Détachement ne sont pas vite troublés ou effrayés. Par contre, s'il y a bien une chose qu'ils chérissent c'est leur Concorde social (p. 80, LdB). Tout autant, ils sont sensibles à ce qu'il peut arriver à leur Administration chérie.

C'est à partir de cela que j'ai élaboré ce scénario pour distiller au fur et à mesure un vent de terreur au cœur d'Exil qui s'insinue progressivement au cœur des quartiers, des entrailles de chaque exilé pour l'étreindre cruellement.

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ

Ce scénario peut s'imbriquer dans un autre et se retrouver intégré à une intrigue principale différente. Ces événements et ambiance viennent s'ajouter à ce que l'ADMINISTRATEUR a déjà mis en place.

Il n'y a pas à proprement parlé d'intrigue mais une succession d'événements à vivre et à résoudre pour diminuer la tension. Il s'agit plus d'un meta-plot qui vient se superposer à une suite de scénarios ou campagne déjà prévus qui viendra ajouter une couche de complexité et de mise en situation propice à faire découvrir une certaine ambiance d'Exil.

La Presse qu'elle soit populaire, officielle ou contestataire jouera un rôle pour véhiculer cette terreur et la faire monter en cercle concentrique partout et parmi tous.

### ΟΙ ΠΟΙΝΤΕΣ ΠΡΟΧΕΙΡΕΣ ΤΗΣ ΑΠΕΙΡΕΣΗΣ

Pour une fois, il n'y a pas de dessous des cartes, il y a bien par-ci par-là des groupes révolutionnaires et rebelles qui veulent bousculer tout cet ordre établi... ce formatage au quotidien pour toutes sortes de raisons qu'elles soient politiques, idéologiques, religieuses... l'ADMINISTRATEUR choisira.

### ΕΝΟΣ ΛΟΓΟΥ ΚΑΤΑΧΕΙΡΩΣΗ

L'ADMINISTRATEUR trouvera ci-dessous une Jauge qui partant de zéro atteindra le score maximal de 8. A chaque niveau, une ambiance s'installera, des faits et événements se déclencheront.

**Notes pour l'Administrateur :** elle part de zéro (rien de spécial) et augmente en fonction d'une grille secondaire de Causes et d'Événements spécifiques.

**Notes :** tous ceux-ci sont autant de péripéties à vivre et à résoudre par les PJ dans une sorte de course-contre-la-montre afin de faire retomber la pression avant que tout n'implose.

La résolution d'un événement ou l'élimination d'une cause fait retomber la Jauge d'autant de points.

### Η ΚΑΤΑΧΕΙΡΩΣΗ ΤΗΣ ΤΕΡΡΗΣ

L'ADMINISTRATEUR trouve ci-dessous la Jauge en question. Elle reprend succinctement des situations et des ambiances à mettre en jeu, à développer en partie.

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○



+1

Un sentiment de crainte mêlé de babillages et de commérages.

+2

Les exiléens se regroupent, se rassemblent et en parlent de manière ostensible.

+3

Les exiléens sont suspicieux envers les syndicats, les étrangers, les « autres », les gens « pas comme il faut », etc.

+4

Il se déroule l'un ou l'autre incident, on prend peur, on pense devoir se « défendre », contre-attaquer créant une violence et une agressivité mal placées.

+5

Les plus faibles, les « étrangers », forgiens notamment ou scientifiques sont pris pour cibles dans des ratonnades.

+6

Des émeutes, troubles sociales émergent dans les rues et quartiers et elles sont réprimées par les pandores.

+7

Un couvre-feu est instauré, la distribution frumentaire est momentanément suspendue.

+8

Les militaires exiléens sont dehors, la garde prétorienne est de sortie, l'état d'urgence est instauré, on réprime la presse et on interdit les rassemblements de personnes tant citoyens qu'étrangers.

## **CRUISES & ÉVÉNEMENTS**

L'ADMINISTRATEUR place ceux-ci à son entière discrétion. De même, il doit veiller à répercuter le fait si les PJ n'étaient pas présents via les organes de presse exiléens afin de faciliter la propagation et l'engouffrement partout de ce vent de terreur qui vient s'insinuer partout, glaçant les os des exiléens transis de peur.

## **Bloque des IM +1**

Les communications entre Intelligences Mécaniques sont bloquées. Il n'est pas possible de joindre des personnes via chromatographes. Des services et personnes sont aux abonnés absents.

## **IM discordantes +2**

Dans une file ou dans un bureau, des informations différentes sont émises par les IM ce qui crée quelques tumultes au sein des administrés.

## **Bureaux d'Administration bloqués par des piquets +1**

Des personnes bloquent les accès aux bureaux, couloirs, installations, guérites d'Administration prétextant une lenteur, une mauvaise administration, une erreur ou tout autre procédé pas égalitaire et juste.

## **Grève +3**

la grogne syndicale a atteint cet atelier, ce conglomérat ou socle industriel. Les gens se croisent les bras ou les lieux sont vides. Des clients ou fournisseurs arrivent sur place, peine perdue, rien ne leur sera délivré.

## **Attentat contre Administration +2**

Une déflagration retentit. Une bombe a explosé. Des victimes sont éparpillées aux quatre coins, des biens sont détruits, des pleurs, des cris, confusion, fumée, objets qui s'écroulent... Des feuilles volettent dans les airs, des fonctionnaires continuent à effectuer leur travail même si leur bureau ou pupitre a volé en éclats... on s'occupe plus d'un classeur ou d'une armoire à fiches éventrée que d'une personne blessée ou mourante.

## **Tension raciale +2**

Dans les bas-quartiers, la tension est vive entre forgiens mêmes ou avec les exiléens. On s'accuse mutuellement, on voit l'autre comme un voleur, un truand, un terroriste, etc.

### **Sabotages +1**

Des tramways ou ascenseurs sont bloqués et tombent en panne laissant leur flot d'usagers dans l'embarras, coincés à pied, une foule immense qui doit se déplacer à pied en file indienne. Des mitiers doivent venir les délivrer de leurs nacelles suspendues et coincées à des dizaines de mètres de hauteur.

### **Détravaques +2**

Des machines-soleil ne fonctionnent plus, elles sont orientées du mauvais côté favorisant des incendies, des réverbères ne sont plus allumés, des accidents arrivent et des personnes profitent de cette obscurité pour commettre de petits délits (vols, cambriolages, pickpockets, etc.).

### **Liberté de la presse mise à mal +1**

Des journaux sont fermés, on arrête les journalistes, les accès sont barrés, les jeunes vendeurs de journaux sont molestés.

### **Distribution frumentaire +2**

Vu les troubles, les distributions sont suspendues et laissent sur le carreau quantité de personnes affamées et qui revendiquent à corps et à cris d'être nourries. Ils se meurent...

### **Emprisonnement +2**

Des opposants ou des personnes exprimant trop leurs pensées sont arrêtés et enfermés. On les taxe de fous et on les emmène même dans des asiles ou maisons de santé.

### **Scandale divulgué +2**

Un homme d'affaire exilé est corrompu par des forgiens pour favoriser des marchés et des positions en Forge notamment des intérêts khargaliens tandis qu'un aristocrate est mal emmanché dans une sombre histoire d'addiction des plus révoltantes ou consternantes.

## **RÉSOLUTION**

C'est là que les PJ entrent en jeu et font la différence (ou pas s'ils sont d'humeur agitateurs).

### **Id discordantes -2**

Les PJ peuvent faire intervenir des ingénieurs pour faire réparer cela et éviter que les communications passent mal. Ils peuvent se rendre à leur QG pour leur rapporter le problème vu le problème de communication.

### **Bureaux d'Administration bloqués par des piquets -1**

Ces personnes peuvent être dégagées manu militari par une population en colère et excédée d'être encore empêchée, ralentie par des empêcheurs de tourner-en-rond.

### **Grève -3**

On peut s'enquérir des problèmes pour trouver des solutions, faire intervenir des foulards « jaunes » pour casser la grève ou trouver du personnel sur les docks et les bas-fonds pour rétablir la production.

### **Attentat contre Administration -2**

Les PJ peuvent avoir entendu qu'un certain Fragapan habillé d'une *casquette orange* a pour projet de mener un tel attentat. Ils peuvent essayer de le déjouer ou repérer et suivre une personne aux agissements suspects.

### **Tension raciale -2**

Des groupes ethniques ou sociaux différents peuvent s'opposer et les PJ peuvent s'interposer. Attention aux mauvais coups qu'ils pourraient se prendre.

### **Sabotage -1**

Les PJ peuvent être impliqués et se trouver dans les appareils détraqués. Ils peuvent tenter de s'en sortir, d'aider les blessés. Ils peuvent aussi participer à

l'opération de secours citoyenne et impromptue qui s'organise dès les premiers instants du drame.

### **Détravaques -2**

Ils peuvent tenter de remettre les choses en ordre et faire face aux troubles ou désordres que ça engendre. Repérer et prendre la main dans le sac les malandrins qui en profitent.

### **Liberté de la presse mise à mal -1**

Ils peuvent défendre un jeune et innocent vendeur de journaux qu'on bat. Ils peuvent aussi organiser la résistance, abriter une rédaction persécutée, trouver du matériel, démonter et faire amener des presses, des machinistes, etc. Ils peuvent se rendre sur les terrains des opérations pour relater cela et rédiger un papier à ce sujet.

### **Distribution frumentaire -2**

Ils peuvent aider à prendre le relais et organiser la récupération de nourriture et de rebuts parmi de grosses entreprises et organiser des collectes caritatives et charitables. Soutenir les syndicats qui offrent des repas aux personnes qui arrivent de Goulet et Chaudron, fraîchement immigrés en Exil.

### **Emprisonnement -2**

Des personnes sont emprisonnées. Il peut s'agir des PJ ou de leurs amis ou connaissances. A eux d'organiser leur défense et tenter de bien vite leur faire retrouver leur liberté.

### **Scandale divulgué -2**

Ils peuvent avoir mis le doigt sur ces scandales et les faire éclater au grand jour ou au contraire les masquer et servir d'hommes de main, de nettoyeurs pour que tout paraisse *clean*.

## **DÉNOUEMENT(S)**

La situation deviendra-t-elle explosive ou les personnages auront-ils eu à cœur de la désamorcer ou au contraire jeteront-ils peut-être encore de l'huile sur le feu qui couvre et commence à prendre de l'ampleur ?

Le soulèvement est-il pour ce soir ? Ou pas. La guerre civile gronde-t-elle ? Le grand chambardement qui verra apparaître un jour nouveau, révolutionnaire est-il en marche ?

## **ENSEIGNEMENTS & EXPÉRIENCE**

Les personnages peuvent engranger des points en MEN et ADA pour l'enquête et leur débrouillardise et des points en PHY et SOC pour les interactions et altercations parfois musclées à vivre.

par **pitche**  
(décembre 2017)  
verheve\_AT\_gmail.com

---

# Strange Little Girl

*Un scénario pour Trucs Trop Bizarres*

*par FaenyX*

---

*She'd run to the town one day  
Leaving home and the country fair  
Just beware  
When you're there  
Strange little girl  
The Stranglers - Strange Little Girl*

Ce scénario « spécial Noël » pour Trucs Trop Bizarres est volontairement ouvert et doit donc être confié à un Meneur de Jeu capable d'improviser. Il contient une situation de départ, quelques événements incontournables, des éléments du décor et les partis en présence. Au milieu de tout cela, déboulent les persos...dont les actions vont avoir une influence (on l'espère) sur cet équilibre. Enfin, comme il s'agit d'un épisode spécial de Noël, on peut espérer une fin heureuse (un vrai happy end est d'ailleurs proposé).

## **Whitby, fin décembre**

Ce sont les vacances de Noël pour les élèves de l'école de Whitby. Des plus jeunes (ceux de la Nursery School) aux plus âgés (inscrits à la High School), tous sont en effervescence : Noël approche ! Parmi les plus jeunes élèves, c'est avec une émotion encore plus forte que se déroule cette fin d'année : Ms Booker, institutrice chez les plus petits, quitte l'établissement ce jour-là et va vivre sur la Côte Ouest. Très appréciée des enfants (bien que n'en n'ayant jamais eu), cette institutrice d'une quarantaine d'années a pu accueillir dans sa classe un ou plusieurs des persos et enseigne à l'un de leur petits frères/petits sœurs (selon la configuration familiale, bien entendu). C'est avec un petit pincement au cœur que les persos vont croiser une dernière fois la sympathique Helen Booker qui, dans deux jours, quittera définitivement la ville...

A l'heure où les élèves (dont les persos) quittent la Middle School, une voiture traverse Whitby, sans se préoccuper de l'état des routes passablement enneigés. Alors qu'elle vient de traverser le pont sur la Wabash, à l'ouest de la ville, elle sort soudainement de la route et finit dans le bas-côté. Les deux hommes à l'avant sont blessés et restent inconscients quelques minutes, tandis qu'à l'arrière, leur passagère s'extrait du véhicule et prend la fuite. Portant un pull orange, visiblement trop grand pour elle, cette passagère est une petite fille d'environ huit ans. Portant au front une plaie sanguinolente, elle marche vers le centre-ville, sans se soucier des voitures qui l'évitent au dernier moment.

Quittant l'école, les persos vont, tôt ou tard, découvrir la présence de la fillette. Qu'ils la voient ou qu'ils ne soient témoins que de ce qu'elle cause, ils auront tôt fait de se rendre compte qu'il se passe quelque chose.

## **Ce qui s'est passé un peu avant**

Le Projet Alpha, mené sous l'égide du Docteur Wallenquist (voir pp 67-72 du livre de base), ne cesse de "recruter" de nouveaux sujets, afin de mener à bien ses expériences. Ses émissaires ont trouvé, au St. Helen of the Blessed Shroud Orphanage de Chicago, une fillette présentant plusieurs signes d'intérêt. Devenue le sujet Alpha-21, l'enfant fut donc emmenée par deux employés de la Clinique afin d'intégrer le groupe de "volontaires" à la disposition de Wallenquist.

## Alpha-21

Mutique, et semblant coupée du monde, la petite fille qui a attiré l'attention de la Clinique s'est autrefois appelée Laureen Henderson. Ses parents, Harry et Henriett, étaient deux hippies qui prirent un peu trop de drogues et eurent le malheur de concevoir Laureen dans un des lieux où la frontière entre notre dimension et le No Man's Land est ténue : Whitby.

Il y a deux ans, Laureen a commencé de développer d'étranges capacités, sans les maîtriser. Lorsque la colère l'envahit, tout porte à croire qu'elle perturbe le fonctionnement des appareils électriques alentour. C'est ainsi qu'elle causa l'accident de la route qui tua ses parents et la laissa gravement blessée. Après dix mois dans le coma, elle fut dirigée vers l'orphelinat de Chicago. Là-bas, ses étranges pouvoirs se réveillèrent il y a quelques semaines et vinrent à la connaissance de Wallenquist, toujours en quête de sujets pour le Projet Alpha. Comme chaque fois, le Docteur fit en sorte d'adopter Laureen et chargea deux de ses employés d'aller la chercher à Chicago. L'enfant devint alors Alpha-21.

Afin de la soumettre à une série de tests et de confirmer ses capacités, elle était en cours de transfert vers la Clinique. Sur la route qui la menait vers son nouveau foyer, en traversant Whitby, elle a été sujette à une crise de colère (simplement parce qu'elle a réclamé un soda en passant devant le General Store de la ville et que les deux agents le lui ont refusé) et a provoqué la panne du système électrique de la voiture qui la transportait. L'accident qui a suivi lui a permis de s'échapper. Il est possible que cette « crise » ait eu lieu justement parce qu'elle se situait à Whitby (qui semble être un lieu propice aux Trucs Trop Bizarres, décidément !).

## Alpha-21 et les persos

Pendant que les deux agents qui l'avaient en charge reprennent conscience, Alpha-21 traverse Whitby, où elle cause plusieurs incidents, avant de s'enfuir et de trouver refuge...dans ce qui sert de quartier général aux persos.

Note au Meneur de Jeu : si votre groupe de persos ne dispose d'aucun repaire, Alpha-21 s'être cachée chez l'un d'entre eux, qui la découvrira en rentrant de l'école. Elle peut, ainsi, se terrer dans l'abri de jardin ou dans le garage et y sera découverte par le perso y rangeant son vélo.

Tandis que le Shérif Wesson vient constater l'accident qui a eu lieu près du pont de la Wabash (et doit composer avec les deux passagers, blessés mais visiblement inquiets d'avoir perdu « quelque chose »), les persos rencontrent donc l'étrange petite fille. Alpha-21 est sur la défensive et on pourrait la qualifier de sauvage. Elle ne parle pas et, pour se faire comprendre, les persos devront utiliser des mots simples, voire des gestes. Un moyen « simple » de l'amadouer est de soucier de son bien-être, en commençant par lui proposer à manger, ce que les agents de la Clinique ont jusque-là négligé.

Tant qu'elle est sujette à des émotions fortes, son « pouvoir » est actif et se manifeste par la panne de tout appareil électrique dans un rayon variant selon la force de l'émotion en question. Une peur panique bloquera tout courant électrique artificiel (Alpha-21 n'agit pas sur les micro-courants qui parcourent les êtres vivants, rassurez-vous) dans un rayon de dix mètres, tandis qu'une petite contrariété limitera la panne à ce qu'Alpha-21 touche. L'anomalie cesse hors du « rayon d'action » de la fillette.

## Pendant ce temps

Les deux agents du Projet Alpha, John Hammer et Kyle Wood, avant même d'être pris en charge par le Dr Meyer (le médecin de Whitby), ont contacté leur employeur (le Projet Alpha). Une heure après l'accident, deux voitures entrent dans Whitby, chargées d'agents envoyés par le Docteur Wallenquist. La dizaine d'émissaires de la Clinique n'a qu'un but : retrouver Alpha-21 pour la confier aux « bons soins » du Docteur.

Bien entendu, ceci est parvenu aux oreilles de l'Agence, qui tient la Clinique à l'œil (oui, cette phrase est très étrange) depuis toujours. Le bureau Pandora dépêche donc une équipe sur place. A la tombée de la nuit, trois vans noirs entreront à leur tour dans Whitby. Les hommes en noir ont paradoxalement le même but que ceux de la Clinique : retrouver Alpha-21 et l'étudier, à sa manière. Il est cependant difficile de déterminer quel est le pire des deux antagonistes.

## Panique à Whitby

Cartésien, le town marshall de Whitby a tout lieu d'être étonné par l'accident du pont et, plus encore, par la réaction des passagers de la voiture. Quand arrivent les hommes de la Clinique, il s'inquiète pour la tranquillité de sa ville. Que cherchent donc ces gens, venus d'on ne sait où ? Alors, lui aussi part à la recherche de ce qui met ces étrangers en émoi, sans savoir ce qu'il cherche.

En interrogeant ses concitoyens, Wesson se rend vite compte que quelque chose ne tourne pas rond.

Plusieurs d'entre eux ont signalé des faits étranges :

Les décorations de Noël, qui illuminent les rues de Whitby, sont sujettes à des incidents et s'éteignent inopinément (lorsqu'Alpha-21 passe à leur hauteur), avant de se rallumer sans explication (une fois qu'elle est partie) : les employés municipaux s'arrachent les cheveux.

Le feu de circulation à l'intersection entre Wahington Street et la M31 tombe en panne. Mrs Hallywell, employée temporairement au General Store, envoie sa Mini dans l'aile de la Chevrolet de William Moore, le gérant du cinéma de Whitby. Déjà à cran, après une journée remplie, Mrs Hallywell fait une crise de nerfs avant de s'effondrer en larmes sur le trottoir. Le shérif arrive peu après...

Arcade 2000, la salle de jeux vidéo, a été le lieu d'une bagarre entre certains jeunes qui y étaient présents. Alors que Carl Penderton allait enfin battre le record local à Pole Position, l'électricité a été coupée. Penderton et sa bande ont naturellement soupçonné James Smith Jr (le gérant) d'avoir coupé le disjoncteur pour l'empêcher de le détrôner.

Seul le jeune Thomas Henry a remarqué, dans la rue, une gamine qui marchait dans la rue à ce moment-là.

Dans le sillage d'Alpha-21, tant qu'elle est en fuite, les anomalies ne cessent de se déclarer : chaque fois, la peur envahit un peu plus la fillette, ce qui provoque encore plus de pannes et d'accidents. Ce n'est que lorsqu'elle va quitter la route M31, qui traverse Whitby, et donc éviter la circulation et être plus au calme, que les choses vont se calmer.

Au soir, quand arrivent les hommes de l'Agence (et leurs méthodes plutôt brutales), le Shérif est convaincu qu'il se passe quelque chose de « pas normal » dans sa ville. L'irruption de tous ces hommes aux mines patibulaires, en plus des coupures électriques à répétition, est évidemment le sujet de conversation et d'inquiétude numéro un de Whitby. Les rumeurs vont bon train et la grande peur de l'époque rejaillit : les Rouges sont forcément pour quelque chose dans ce qui se passe à Whitby. Inutile de dire que l'ambiance est tendue dans la petite ville.

## Et maintenant ?

Quelques heures après l'accident du pont, tous les partis sont en présence. Pour des motifs divers, ils vont chercher à mettre la main sur Alpha-21. Cette dernière, sous la protection des persos, va leur causer pas mal d'ennuis. Que vont-ils choisir de faire d'elle ? Et, surtout, vont-ils réussir à la maîtriser ?

## Alpha-21

Laureen Henderson, puisque c'est son véritable nom, est effrayée par ce qu'elle cause, malgré elle. On n'ose imaginer ce qu'elle devra subir entre les mains du Docteur Wallenquist ou du Bureau Pandora. Mais c'est avant tout une petite fille, que les persos vont sans doute avoir à cœur de protéger des périls qui la menacent. La cacher n'est pas simple, surtout si son pouvoir s'active et la faire sortir de ce guépier l'est encore moins. Ce sera aux persos d'imaginer des stratagèmes permettant de la faire s'échapper.

Voici cependant quelques pistes :

Les persos disposent normalement tous d'un adulte sympa qui doit pouvoir véhiculer la fillette loin d'ici. Il faut cependant au préalable l'avoir apaisée, en prenant soin d'elle et en lui épargnant tout contact avec les antagonistes

Quand elle n'est pas sujette à de fortes émotions, Alpha-21 est une petite fille comme les autres et ne représente aucun danger. En la préservant, les persos peuvent donc aisément la faire passer pour une petite sœur/cousine (par exemple) et tromper les Agents à sa recherche. N'oublions pas qu'à ce stade, seuls les employés du Projet Alpha savent à quoi elle ressemble.

## **Le Shérif Wesson**

C'est sans doute le moins dangereux des antagonistes des persos et le plus facile à transformer en allié. Totalement hermétique à tout ce qui sort de l'ordinaire, il refusera, tant que possible, de voir dans ce qui se déroule à Whitby des phénomènes surnaturels. Son objectif est de faire revenir le calme dans la ville. Dès que le Shérif a connaissance de l'existence d'Alpha-21, il va lui aussi la chercher. Selon lui, sa place est dans un orphelinat ou une famille d'accueil. S'il arrive à mettre la main sur la petite fille, il fera donc tout son possible pour qu'elle soit prise en charge par les services sociaux. Cependant, face aux Agents du Bureau Pandora, le brave Town Marshall ne pourra guère lutter : sous la menace des armes, il leur laissera Alpha-21. Face à l'hostilité des envoyés de l'Agence, Wesson peut par contre devenir un allié des persos et les aider à assurer la sécurité d'Alpha-21. Il ne commettra cependant aucun acte illégal.

## **L'Agence**

Les envoyés de l'Agence sont, par contre, les plus dangereux adversaires des persos, parce qu'ils sont nombreux (entre dix et quinze, selon le nombre de persos) et très motivés. Leur objectif est simple : Alpha-21 doit être capturée (l'Agence la recherche parce qu'elle ferait une arme extraordinaire) ou, dans le pire des cas, « neutralisée ». Armés et disposant de moyens matériels quasi-illimités (ils espionnent tout le monde et patrouillent dans Whitby), les Agents du Bureau Pandora n'hésiteront pas. Par contre, des gamins peuvent leur damer le pion s'ils s'y prennent avec finesse et ruse (par exemple, ils ne savent pas à quoi ressemble Alpha-21 et peuvent facilement être dupés).

## **Le Projet Alpha**

La Clinique du Dr Wallenquist (voir pp 67-72 du livre de base) tient beaucoup à Alpha-21, qui semble disposer d'un fort potentiel : on n'ose à peine imaginer ce qu'elle deviendrait une fois passée entre les mains du bon Docteur. Les dix hommes envoyés par le Projet Alpha sont plus discrets que ceux de l'Agence et, surtout, connaissent mieux l'objet de leur chasse. Par contre, ils ne peuvent s'opposer sérieusement aux gros bras de l'Agence. Si leur but premier est de s'emparer d'Alpha-21, ils n'iront jamais jusqu'à la confrontation avec les hommes en noir et rendront les armes face à eux (façon de parler, car les hommes de Wallenquist ne sont pas armés). Par contre, ils peuvent facilement neutraliser Alpha-21 (de préférence en l'anesthésiant, afin de la ramener en toute sécurité à la Clinique).

## **La population de Whitby**

Paniquée suite aux nombreux accidents qui ont lieu ce jour-là (et peut-être les suivants) à Whitby, la population de la petite ville peut vite devenir un antagoniste à part entière. Entre ceux (et ils sont nombreux) persuadés que les Rouges sont derrière tout cela (« surtout avec ces drôles de types qui rôdent, sûrement des agents dormants ») et que la Troisième Guerre Mondiale ne saurait tarder, et ceux qui mettent ces troubles sur le compte des petits hommes verts (ou gris, selon l'interlocuteur), l'ambiance est à la tension et surtout à la peur. S'il reste quelques adultes ayant les pieds sur terre à Whitby, ce sont en général ceux qui crient le plus fort qu'on entend le plus. Plus il y aura de phénomènes étranges (et donc plus Alpha-21 aura d'occasions d'exercer son « pouvoir »), plus la population montrera des signes d'inquiétude, voire de peur. Les signes de cette panique collective sont variés :

Des disputes éclatent plus facilement, tant la paranoïa est grande, et elles dégénèrent assez facilement en bagarres, au grand dam du Shérif et de ses adjoints, qui auront fort à faire.

Certains habitants choisissent de rester chez eux, malgré la chaleur de l'été commençant : les rues ne leur paraissent pas sûres. Ce sont en général les mêmes qui ont fait des réserves de nourriture et de produits de première nécessité.

Quelques familles quittent Whitby, emmenant avec elles quantité de bagages et des vivres, persuadées qu'elles sont que « quelque chose se prépare ».

Enfin, lorsque la panique sera à son apogée (c'est-à-dire que les phénomènes auront été vécus par une quantité suffisante de gens et que les envoyés de l'Agence et du Projet Alpha seront très présents dans Whitby), on assistera à des scènes plus inquiétantes encore : pillages et violences seront au menu.

## **Que faire d'Alpha-21 ?**

Au centre de toute cette agitation, il y a Alpha-21, une petite fille qui n'en demandait pas tant. Et il y a aussi les persos, qui auront sans doute compris pourquoi tous ces gens s'intéressent à elle. L'issue de l'histoire dépend d'eux : vont-ils réussir à empêcher que la fillette soit retrouvée et l'aider à se sortir de ce guêpier ? N'oublions pas qu'ils doivent, en plus d'échapper à quelques dizaines d'adultes bien décidés et (pour certains) armés, faire en sorte d'éviter les « crises » que subit Alpha-21.

La solution de facilité consisterait à laisser la petite fille entre les mains du Projet Alpha, qui mènera sur elle des expériences à glacer le sang. Mais gageons que dans ce cas, la conscience des persos portera un poids bien lourd.

Laisser le Shériff décider ce qu'il doit advenir d'Alpha-21 est également une solution qui peut paraître raisonnable. Mais c'est sans compter l'opiniâtreté de l'Agence : les hommes du Bureau Pandora auront tôt fait de retrouver la petite fille et de s'emparer d'elle (même si elle risque de leur donner du fil à retordre).

Enfin, il existe quantité d'autres issues possibles et vos joueurs rivaliseront sans doute d'imagination pour tenter de sauver Alpha-21 des griffes de ceux qui la pourchassent. A titre d'exemple, et si le MJ souhaite un happy end, espérons que les persos songeront à ...

## **...Ms Booker**

Deux jours après l'arrivée en ville d'Alpha-21, celle qui fut l'institutrice préférée des persos (lorsqu'ils étaient petits) quitte la ville, dans le sillage du camion emmenant toutes ses possessions, vers San Francisco. Cette femme au grand cœur constitue le deus ex machina de ce scénario : elle acceptera sans se faire trop prier d'emmener Laureen avec elle, sans forcément en mesurer tous les risques...

*Quand Alpha-21, ou plutôt Laureen, aura quitté Whitby (et l'on espère qu'elle ne sera pas tombée entre les mains de l'Agence ou du Projet Alpha), le calme reviendra sur la petite ville. Ce soir là, les persos auront, pour Noël, fait un beau cadeau à une étrange petite fille...*



---

# Vent d'Est, mer d'Ouest

*un scénario à parfum « campagne & espionnage »*

*par Xaramis*

---

## L'histoire en quelques mots

Île de Fair Isle, archipel des Shetland, fin des années 1960.

Un navire-espion soviétique, déguisé en chalutier hauturier, croise dans les parages des Shetland. Pris dans une tempête automnale, il sombre non loin de l'île de Fair Isle, que son équipage rejoint dans un canot de sauvetage.

Le « contact » avec les îliens se passe mal, le commissaire politique du bord étant décidé à éliminer tous les témoins avant de reprendre la mer.

La petite communauté des îliens – parmi lesquels les PJ – est disparate (autochtones pêcheurs et éleveurs, ornithologues, hippies en quête d'authenticité, techniciens préparant la rénovation des phares, etc.), et pas vraiment préparée à affronter les « espions rouges ». Comment fera-t-elle pour résoudre ce problème sans succomber dans un bain de sang ?

## La structure de l'aventure

Cette aventure repose principalement sur divers « groupes » de personnages et leurs interactions pendant cette crise. Il n'y a pas de succession de scènes imposées, mais quelques suggestions, et des repères chronologiques encadrant le déroulement.

## Impliquer le(s) PJ

L'aventure est pensée pour un petit nombre de PJ, natifs de l'île ou y séjournant pour des raisons professionnelles ou personnelles. Aucun des PJ ne devrait, sauf très bonne explication, avoir de talent particulièrement développé de « combattant », au sens large du terme ; ce qui n'interdit pas que l'un d'entre eux puisse être un vétéran de guerre.

## Le contexte de l'aventure et les repères chronologiques

Dans ces années 1960, la guerre froide bat son plein, y compris dans les eaux de l'Atlantique Nord. Les Soviétiques sont à l'affût de ce que trament les pays de l'OTAN dans les îles et archipels la mer de Norvège et l'océan Atlantique, entre le Groenland et les côtes septentrionales d'Écosse (Islande, Féroé, Shetland, Orcades).

Le Royaume-Uni a délaissé sa grande base navale de Scapa Flow (aux Orcades), mais il a installé des dispositifs d'interception électronique ou de guidage de missiles sur quelques îles dans ces eaux septentrionales (par exemple à Saint-Kilda, dans les Hébrides).

Un des navires-espions soviétique, camouflé en chalutier hauturier battant pavillon suédois, le *Finnbirch*, se retrouve pris dans une terrible tempête d'automne, dans les eaux des Shetland. En perdition à cause d'une avarie de machine, il est drossé sur des hauts-fonds. La majeure partie de l'équipage réussit à monter dans un canot de sauvetage, et s'échoue sur les rivages de l'île de Fair Isle. Le capitaine du navire et son second n'ayant pas survécu au naufrage, c'est le commissaire politique du bord qui a pris le commandement de la troupe des survivants ; il a réussi à emporter avec lui un émetteur-récepteur radio à longue portée, grâce auquel il a pu joindre l'état-major et recevoir des consignes en retour : une date, une plage horaire, et des coordonnées pour être récupérés par un sous-marin soviétique. Il leur faut donc réussir à s'emparer d'un bateau sur l'île de Fair Isle et à se rendre à leur rendez-vous. Plus facile à dire qu'à faire.

La terrible tempête balaie mers et terres pendant plusieurs jours, et la mort l'accompagne.

Repères chronologiques :

- soir du jour 0 : une tempête fait rage depuis 4 jours. Le *Finnbirch* fait naufrage ;
- nuit du jour 0 : le canot de sauvetage atteint l'île de Fair Isle ;
- matin du jour 1 : deux des îliens (des ornithologues) repèrent, sur le rivage, des débris de canot et une brassière de sauvetage orange, camouflée à la hâte par les Soviétiques. Refusant de prendre le moindre risque avec des témoins gênants, le commissaire politique abat les deux îliens ;
- après-midi du jour 1 : un ancien gardien de phare sort dans la lande balayée par la tempête pour récupérer son chien devenu très agité. Le chien a senti la présence des « étrangers » ; son maître est abattu, le chien est blessé mais réussit à s'enfuir ;
- depuis le matin du jour 2 : les hurlements du chien à la mort sont entendus par intermittence ;
- soir du jour 2 : la « disparition » des deux ornithologues est remarquée ; le chien parvient au bâtiment de l'observatoire. Il fait trop nuit pour lancer les recherches ;
- matin du jour 2 : quelques îliens (dont les PJ, n'est-ce pas ?) s'organisent pour mener les recherches ;
- fin de nuit du jour 4 au jour 5 : rendez-vous en mer avec le sous-marin soviétique, à une vingtaine de milles nautiques de Fair Isle.

### **L'île de Fair Isle, le décor de l'aventure**

L'île de Fair Isle se situe entre les Orcades (à 22 milles nautiques, soit environ 41 km au sud) et les Shetland (à presque la même distance, au nord), dont elle dépend.

Elle mesure environ 5 km de long (nord-sud) et 2,5 km de large (ouest-est), avec des côtes très découpées. Sa côte occidentale est bordée de hautes falaises. La Royal Air Force avait bâti une station radar sur son point culminant, Ward Hill (220 m d'altitude) ; les installations, désaffectées, menacent ruine.

Le climat y est particulièrement tempéré en termes de température, mais les tempêtes d'automne et d'hiver peuvent y être violentes, avec le passage des grandes dépressions venues de l'Atlantique.

La population (quelques dizaines de personnes) vit principalement dans la partie méridionale de l'île. Les principales activités sont celles d'une agriculture de subsistance, de l'élevage ovin, de la récolte de tourbe, et de la pêche (poissons et crustacés).

Obtenir que des « secours » arrivent sur l'île en provenance des Shetland ou du nord de l'Écosse ne sera pas une évidence. Et surtout pas dans un délai court ; tant que la tempête durera, le poser d'un hélicoptère est inenvisageable, et l'approche par un navire se fera à petite vitesse dans une mer démontée. Pendant « un certain temps », les îliens ne peuvent donc compter que sur eux-mêmes.

### **La galerie des naufragés (PNJ)**

La majeure partie de l'équipage a réussi à survivre au naufrage de leur navire. Désorganisée par la perte de leurs deux officiers navals, elle se retrouve sur la fêrle d'un commissaire politique presque unanimement détesté.

### ***Konstantin Ivan Gomorov, commissaire politique détestable (et détesté)***

Fils de prolétaire et rêvant de revanche sur le monde entier, Gomorov ne supporte pas cette affectation de tâcheron sans gloire. Maintenant qu'il n'a plus à se plier aux ordres du capitaine Levshin, il s'empare du commandement de la troupe à qui il impose une discipline de fer. À ses yeux, les tièdes sont des faibles, donc des traîtres en puissance. Et tous les moyens lui seront bons pour être au rendez-vous avec le sous-marin de la Mère-Patrie, dans quelques jours.

Gomorov est l'un de deux seuls membres de cette troupe à être équipé d'une arme à feu.

### ***Mikhail Nikolai Kryukov, mécanicien opportuniste***

Gomorov est le cerveau, Kryukov, les muscles. Le mécano s'est très vite rangé du côté du commissaire politique, espérant en tirer profit au retour en Russie. Pour régler leur « problème » actuel, les scrupules ne l'étoufferont.

Évidemment, c'est à Kryukov que Gomorov a confié une autre arme à feu.

### ***Vladimir Aleksandr Bobrov, électronicien patriote***

Bobrov est passionné par le jeu de chat et de souris auquel se livrent l'Est et l'Ouest dans ces eaux du Nord ; et il compte bien prendre toute sa part dans ce qui conduira son pays à la victoire. Pourtant, il y a des limites qu'il ne veut pas franchir, et le meurtre en fait partie. Il s'oppose en cela à Gomorov, sans prendre trop de risque : il n'ignore pas que son savoir-faire en électronique est indispensable pour réussir à atteindre le point de rendez-vous avec le sous-marin.

### ***Daniil Yossifovitch Feldman, marin altruiste, donc déviant***

Feldman n'est pas vraiment le genre de patronyme à vous faire des amis chez les zélotes du Parti. Le marin s'est retrouvé affecté de force à ce navire-espion, à un poste de matelot taillable et corvéable à merci, histoire de le « redresser ».

Si nuire à Gomorov et Kryukov peut l'aider à trouver asile « à l'Ouest », il tentera sa chance.

### ***Les autres membres d'équipage***

Les autres membres de l'équipage sont, pour la plupart, des marins (5 hommes) dont la tâche est d'assurer la bonne marche du navire. Ceux impliqués dans les opérations électroniques ne sont que 2 (en plus de Bobrov).

### ***La galerie des îliens (PNJ et PJ)***

Les joueurs peuvent choisir d'incarner certains de ces personnages, à l'exception, bien sûr, d'un des membres de l'équipage du navire-espion soviétique.

### ***Les autochtones, rudes et vieux***

Sur l'île de Fair Isle, la population est en déclin depuis des décennies. Presque plus personne ne veut y mener la vie dure et isolée qui prévaut. Les autochtones sont donc, dans leur très grande majorité, des adultes plutôt âgés, et plutôt paysans, éleveurs, pêcheurs, tisserands, etc.

Au choix du MJ ou des joueurs, l'une de ces personnes peut avoir eu l'expérience de la Deuxième guerre mondiale, dans la Royal Navy (par exemple, un emploi à la base navale de Scapa Flow) ou dans la « Home Guard » (les *Local Defence Volunteers*), une organisation qui avait rassemblé, de 1940 à 1944, ceux qui voulaient défendre le Royaume-Uni mais était trop jeunes ou trop vieux pour entrer dans les forces armées. Un tel PNJ, voire PJ, serait l'occasion de mettre en scène « celui qui aurait voulu être un héros de guerre » ou « celui qui a toujours prétendu en être un ». Un PNJ ou PJ avec une expérience guerrière dans le domaine médical ou paramédical pourrait être intéressant, également.

Toutefois, l'important est surtout de confronter ces îliens – hommes et femmes – plutôt ordinaires à cet événement extraordinaire.

Malcom Aitken en fait partie. Récemment retraité, il a gardé de sa profession de gardien de phare un caractère confinant à la misanthropie ; il s'est retiré dans une cabane avec une vue imprenable sur la côte occidentale de l'île et une pleine exposition aux éléments. La seule compagnie qu'il supporte pleinement est celle de son chien, Seamus.

Malcom s'est attiré l'inimitié des techniciens venus préparer la rénovation des phares [*voir plus bas*], car il se montre trop curieux de leur travail. Et Seamus vit une position ambiguë parmi les ornithologues [*voir plus bas*] : il est la mascotte de certains, tandis que d'autres le

vouent aux gémonies pour sa propension à effaroucher les oiseaux. Malcolm en est donc venu quelques fois aux mains avec les techniciens et avec les chercheurs, et beaucoup se portent mieux quand il n'est pas dans les parages. Mais, quand les hurlements de Seamus à la mort ont été entendus, ils ont glacé le sang de plus d'un. Et la peur s'est renforcée quand le chien est arrivé seul et salement blessé au bâtiment principal de l'Observatoire des oiseaux.

**Le retour du chien Seamus blessé et la disparition de son maître Malcolm est un des points de départ de l'aventure.**

### ***Les ornithologues, de drôles d'oiseaux***

Un observatoire des oiseaux a été installé sur l'île en 1948. Il y a en permanence un gardien<sup>1</sup> (*warden*) et un assistant (*assistant warden*) ; l'observatoire accueille aussi des équipes temporaires, selon les périodes de migration.

Les autochtones ont encore du mal à entretenir des relations tout à fait normales avec ces gens qui choisissent de venir vivre sur leur île pour s'adonner à une activité aussi futile que l'observation des oiseaux migrateurs. Cependant, les tensions sont apaisées par le fait que ces équipes scientifiques emportent parfois avec elles du matériel et des denrées qui se révèlent utiles aux îliens.

Deux de ces ornithologues, voulant rapatrier à leur implantation principale, pour le mettre à l'abri de la tempête, le matériel qu'ils avaient entreposé dans une station avancée, sont malheureusement tombés sur les indices de l'échouage du canot de sauvetage ; ils ont été impitoyablement éliminés par Gomorov.

**Leur « disparition » constatée par leurs collègues est l'autre point de départ de ce scénario.**

### ***Les hippies, une curiosité locale***

Au cours de l'été précédent, un petit groupe de hippies a débarqué sur l'île, bien décidé à vivre une vie plus « libre » et plus « authentique » sur cette île épargnée par la civilisation envahissante qu'ils rejettent.

Les autochtones voient d'un mauvais œil ce groupe bigarré, bruyant, aux mœurs plus que libres, dont ils soupçonnent que la vie en autosuffisance inclut, notamment, le fait de razzier les maigres potager des voisins.

Épris d'amour et de liberté, il est peu probable que ces hippies s'embarquent dans une aventure où il faudrait affronter des gens armés.

### ***Les mystérieux techniciens pour la rénovation des phares***

Une équipe technique est arrivée en début d'automne, pour les démarches préparatoires à une rénovation des deux phares de l'île, celui du nord et celui du sud, dont l'érection remonte à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle.

Leur présence est entourée de mystère, car ils se mêlent peu aux autochtones. Certains îliens s'avancent même à penser que ce ne sont pas vraiment des connaisseurs des phares, et que certains d'entre eux sont allés fureter du côté de Ward Hill et l'ancienne installation radar.

Sans compter qu'ils ne sont même pas Écossais. Pensez, ce sont surtout des Anglais.

Si un membre de cette équipe est impliqué dans l'aventure, comme PNJ ou comme PJ, il fera tout pour convaincre qu'il est bien un technicien spécialisé sur les phares. Libre au MJ, ou au joueur qui l'incarne si c'est un PJ, d'en faire quelqu'un qui n'est pas étranger à la guerre froide électronique...

---

<sup>1</sup> Un MJ qui voudrait coller à la réalité des noms des gardiens et assistants se reportera à cette page : [http://www.fairislebirdobs.co.uk/warden\\_list.html](http://www.fairislebirdobs.co.uk/warden_list.html)

## Quelques issues possibles pour l'aventure

Quelle que soit la manière dont les recherches seront menées, et quelle que soit la composition que prendra le groupe de recherche, les îliens finiront par « tomber » sur le groupe des rescapés soviétiques. La principale différence résidera dans le temps qui sera mis pour les trouver.

Trois issues majeures sont envisageables (sans prétention à l'exhaustivité).

### 1) *Tout tourne mal*

Le commissaire politique Gomorov et son bras droit Kryukov liquident tout le groupe de recherche. Destin funeste qui ne devrait frapper le groupe que si des erreurs manifestes des imprudences outrancières ont été commises.

### 2) *Les rescapés sont capturés*

Les îliens capturent les rescapés soviétiques (morts ou vifs), et gardent les prisonniers éventuels jusqu'à la fin de la tempête et l'arrivée de secours qu'ils auront sollicités des autorités hors de l'île.

### 3) *Les îliens négocient avec les rescapés.*

Par exemple :

- les rescapés « livrent » aux îliens Gomorov et Kryukov, qui les terrorisent depuis le décès du capitaine Levshin, voire depuis le départ de Mourmansk dans le cas de Feldman ;
- les îliens promettent, en échange, de laisser les autres rescapés rejoindre leur sous-marin de récupération. Il appartiendra aux îliens de déterminer s'ils tiendront leur parole, et quels moyens ils mettront en œuvre pour les y aider.

Il faut garder présent à l'esprit que les rescapés soviétiques, dans leur grande majorité, ne sont pas anglophones ; seuls Gomorov et Feldman ont des notions suffisantes d'anglais pour une conversation basique. Quant aux îliens, il est peu probable que l'un d'eux soit russophone. Et pour ce qui est des « techniciens des phares », si l'un d'eux est plus versé dans la guerre froide électronique qu'il ne le prétend, prendra-t-il le risque de dévoiler la nature secrète de la mission, en s'impliquant dans les négociations ?

Cette phase de « négociation » est aussi l'occasion de débats entre îliens, par exemple entre ceux qui voudront « capturer » tous les espions soviétiques, au péril de la vie des uns et des autres, et ceux qui préféreront une demi-victoire qui aurait au moins le mérite de mettre la main sur les deux assassins. Certains îliens ressentiront éventuellement une certaine solidarité entre gens de mer, ces marins soviétiques n'ayant pas tous la haine de l'Occident chevillée au corps.

Mais, au final, qui voudra risquer sa vie et son bateau de pêche pour se rendre à un rendez-vous avec un sous-marin russe au milieu de nulle part ?

## Qu'advient-il du *Finnbirch* ?

Le *Finnbirch* recevra toute l'attention qu'il mérite de la part des Soviétiques : puisqu'il n'est question ni de le renflouer ni de le laisser offert, avec tout son matériel embarqué, à la curiosité des Occidentaux, l'amirauté soviétique prendra le risque d'une opération clandestine pour le détruire. Peut-être en infiltrant puis exfiltrant, à partir d'un sous-marin, une équipe de nageurs de combat qui feront sauter l'épave.

Toutefois, si les autorités britanniques ont eu vent du naufrage de ce curieux navire « suédois » à l'équipage « peu suédois », elles voudront mettre leurs mains dessus. Un commando britannique arrive-t-il sur place avant que les Soviétiques ne le fassent sauter ?

\* \* \* \* \*



Fair Isle

Ward Hill, point culminant, ancienne station radar

Phare nord

Observatoire des oiseaux

Phare sud

*[la piste d'aviation n'a été construite qu'en 1969]*



---

# Sur une lune de Saturne mon perroquet sonne l'alarme

*Un scénario pour une ambiance science-fiction, tendance « personne ne vous entend crier »*

*par Kérosène*

---

## Synopsis

Janvier 2068, les PJ font partie de la première mission de colonisation de Titan, l'un des nombreux satellites de Saturne. Il s'agit de la toute première implantation humaine aussi loin de la Terre et, la toute première mission à vocation industrielle. Le groupe de pionniers porte sur ses épaules toutes les ambitions de l'humanité. Leur mission consiste à construire une base destinée à exploiter les ressources naturelles de Titan, avec pour objectif à long terme d'approvisionner de futures colonies extraterrestres en matériaux tels qu'oxygène, hydrogène, azote, etc. Malheureusement, la promiscuité et l'isolement d'une poignée d'individus dans un environnement hostile ne sont pas sans conséquence. Les colons vont l'apprendre à leurs dépens, lorsqu'une succession d'incidents va finir par réveiller les hantises et les plus bas instincts des membres de la mission, les plongeant dans une psychose collective. Une tempête solaire de grande ampleur va isoler un peu plus la colonie et catalyser les tensions entre ses membres, jusqu'à l'irréparable.

Ce scénario se veut un huis clos psychologique. À ce titre, la vérité n'est pas « ailleurs », mais dans l'esprit des personnages. L'explication surnaturelle ou extraterrestre aux événements vécus est objectivement exclue, mais la succession d'incidents doit logiquement aboutir à semer le doute quant à une présence extérieure parmi eux, ne serait-ce que parce qu'une explication surnaturelle exonérerait les membres de la communauté de bien des responsabilités. La suggestion émotionnelle va jouer un rôle prépondérant dans le vécu des personnages, entraînés petit à petit dans un délire collectif.

# Sur une lune de Saturne mon perroquet sonne l'alarme<sup>1</sup>

**Un scénario pour une ambiance science-fiction, tendance  
« personne ne vous entend crier »**

## Synopsis

Janvier 2068, les PJ font partie de la première mission de colonisation de Titan, l'un des nombreux satellites de Saturne. Il s'agit de la toute première implantation humaine aussi loin de la Terre et, la toute première mission à vocation industrielle. Le groupe de pionniers porte sur ses épaules toutes les ambitions de l'humanité. Leur mission consiste à construire une base destinée à exploiter les ressources naturelles de Titan, avec pour objectif à long terme d'approvisionner de futures colonies extraterrestres en matériaux tels qu'oxygène, hydrogène, azote, etc.. Malheureusement, la promiscuité et l'isolement d'une poignée d'individus dans un environnement hostile ne sont pas sans conséquence. Les colons vont l'apprendre à leurs dépens, lorsqu'une succession d'incidents va finir par réveiller les hantises et les plus bas instincts des membres de la mission, les plongeant dans une psychose collective. Une tempête solaire de grande ampleur va isoler un peu plus la la colonie et catalyser les tensions entre ses membres, jusqu'à l'irréparable.

Ce scénario se veut un huis clos psychologique. À ce titre, la vérité n'est pas « ailleurs », mais dans l'esprit des personnages. L'explication surnaturelle ou extraterrestre aux événements vécus est objectivement exclue, mais la succession d'incidents doit logiquement aboutir à semer le doute quant à une présence extérieure parmi eux, ne serait-ce que parce qu'une explication surnaturelle exonérerait les membres de la communauté de bien des responsabilités. La suggestion émotionnelle va jouer un rôle prépondérant dans le vécu des personnages, entraînés petit à petit dans un délire collectif.

## Quelques faits :

Titan, alias Saturne VI, est le plus grand des satellites de Saturne. Son diamètre est de 5,151 km (contre 12,742 km pour la Terre). Il est le seul satellite du Système solaire à posséder une atmosphère dense (la pression atmosphérique au sol y est d'environ 1,5 fois celle de la Terre). Cette atmosphère, principalement composée de diazote (98,4 %), se constitue en couches d'épais brouillard, qui bloquent la plus grande partie du rayonnement solaire et crée une sorte de contre-effet de serre. Le reste des gaz atmosphériques (1,6 %) se partage entre hydrocarbures, cyanure d'hydrogène, dioxyde et monoxyde de carbone, cyanogène, argon, etc.. Cette atmosphère fait baigner Titan dans la pénombre permanente d'un smog orange et fait barrage à la majeure partie du rayonnement solaire.

L'année saturnienne, qui est également celle de Titan, c'est-à-dire sa révolution complète autour du Soleil, correspond à un peu moins de trente ans terriens, que rythment des saisons de 7 ans et demi environ.

---

1 JP Capdevielle – Quand t'es dans le désert – 1979



La température au sol y est d'environ 94 kelvins, soit -179° Celsius. Le jour titanien correspond à la révolution de Saturne, soit environ 15 jours terrestres. Le sol de Titan est principalement constitué de glace d'eau et d'ammoniac, couverte par une couche de régolithes, reposant sur un océan intérieur d'eau et d'ammoniac liquides. Les communications radio mettent de 60 à 90 minutes pour parvenir à destination.

Cartographie de Titan : régions <https://saturn.jpl.nasa.gov/resources/7492/> et montagnes <https://saturn.jpl.nasa.gov/resources/71/>

## **Situation :**

Janvier 2068, les PJ font partie de la première mission de colonisation de Titan, l'un des nombreux satellites de Saturne. Il s'agit d'une première dans l'histoire de l'humanité. La mission poursuit deux buts principaux : établir la première colonie humaine dans l'espace et mettre en route l'exploitation des gisements d'hydrocarbures et d'eau du satellite, en vue notamment de permettre l'implantation d'autres colonies non-terriennes. Les matériaux titaniens ouvriront la voie à la construction de bases lunaires et martiennes, en acheminant depuis Titan des matériaux désormais rares et coûteux sur Terre, tels que l'eau. Si le gros œuvre peut avantageusement être robotisé, la mise en route, la supervision du fonctionnement et la maintenance demandent une intervention humaine, notamment en raison de l'étirement des communications. Bien sûr on aurait pu envoyer des androïdes, mais, tous comptes faits, pour un même degré de sophistication, les humains coûtent moins cher. De plus, l'envoi d'une mission habitée sur une autre planète est un symbole fort.

Dans un premier temps, une station spatiale en orbite autour de Titan a permis de mettre en place un ascenseur spatial et d'envoyer à la surface des unités robotisées qui se sont chargées de jeter les bases de la colonie (assemblage et construction des infrastructures indispensables à une implantation humaine) et de préparer l'arrivée de l'équipage humain. Parmi les éléments vitaux pour la colonie, figurent une unité d'extraction d'hydrogène et d'oxygène (à partir de la glace du sol) et une centrale électrique à hydrogène.

Le complexe d'habitation se compose d'une partie logements, d'une ferme de production de légumes et insectes pour nourrir les colons, d'une unité scientifique et d'une unité industrielle dédiée à l'extraction des matières premières titaniennes. Les communications avec la Terre sont relayées par la station orbitale, reliée au sol par un ascenseur spatial, qui permet le transfert de matériaux entre le sol et l'espace.

L'endroit choisi pour l'implantation de la colonie se trouve dans la région occidentale du « continent » Xanadu, dans la zone équatoriale du satellite. Si la base comportait des fenêtres et si la surface de Titan n'était pas plongée dans une pénombre permanente, les habitants pourraient apercevoir, à l'Est de leur position, les monts Doom et Erebor.

La mission Titan Ground Colonization Module se compose d'un équipage international d'une quinzaine de personnes, qui ont signé un contrat de 3 ans avec la compagnie concessionnaire de l'exploitation de Titan. Il est prévu qu'ils passent une année sur place. Ce projet repose sur un partenariat public-privé, qui impose un volet recherche en échange d'une subvention conséquente de la part des États désireux de participer à l'aventure. Après un voyage de sept mois, la navette

s'arrime à la station orbitale et l'équipage, fraîchement sorti de son sommeil artificiel s'apprête à poser le pied sur le sol de Titan.

Après quelques heures de récupération et un point avec la Terre sur l'état de santé des individus comme du matériel, le groupe, s'embarque dans l'ascenseur spatial pour rejoindre la surface et la base, rapidement baptisée la Villa. Trois personnes resteront dans la station orbitale, le Château.

Après plusieurs heures de descente dans une brume de plus en plus opaque, la cabine atteint le sol. Il s'agit d'un moment historique dont la solennité n'échappe pas à l'équipage.

## **Vivre sur Titan :**

Les premiers jours sur la base vont être consacrés à la mise en service de la base : aménagement des quartiers d'habitation, installation et démarrage de la « ferme », tests et interventions sur le câblage électrique, sur les systèmes de circulation et de ventilation, etc.. Bref, tous les menus désagréments de l'emménagement dans une maison neuve avec la menace d'une mort certaine si ceux-ci ne sont pas résolus au plus vite. L'atmosphère est relativement bon enfant, même si elle est ponctuées de contrariétés, telles que des sanitaires dépourvus d'eau ou qui n'évacuent pas, la lumière absente ou au contraire impossible à éteindre, etc. La base a été assemblée par des robots qui n'ont pas la même conscience des choses importantes.

La vie sur la base dépend du bon fonctionnement de toute une chaîne industrielle (extracteur de glace, craqueur d'eau, centrale électrique à hydrogène et unités de retraitement de l'eau et des gaz usés, notamment).

Le personnel affecté à la mission TGCM compte une quinzaine de personnes, dont 3 sont affectées à la station orbitale, le reste travaillant au sol.

Sont décrits ici les principaux membres de l'équipage, qui ne peuvent pas être incarnés par les joueurs.

- **James « Cain » Adamson**, commandant de la mission : cette mission est l'apothéose de la carrière de cet homme qui a consacré toute sa vie à l'espace. À 53 ans, il était jugé trop âgé pour participer à cette mission, mais sa ténacité, les compétences et l'expérience qu'il a acquises tout au long de sa carrière d'astronaute. Sous des dehors de militaire viril, Adamson cache cependant de grandes faiblesses, dont un manque chronique de reconnaissance, qui le pousse notamment à multiplier les conquêtes féminines. Il a d'ailleurs allégrement bafoué le règlement et les clauses contractuelles de la mission en nouant une relation secrète avec Galina Pakhomova pendant les quelques périodes où ils se sont trouvés seuls éveillés à bord de la navette.
- **Loretta « Shiva » Martins**, second : comme le commandant Adamson, Loretta est américaine et issue des rangs de l'Agence spatiale américaine après un passage par l'armée. Extrêmement compétente et d'un professionnalisme irréprochable, Loretta a été particulièrement contrariée de ne pas obtenir le commandement et de se voir passer devant par un homme pour qui elle n'a aucune estime. Elle doit son surnom de Shiva à sa tendance à vouloir tout diriger et contrôler. Elle est particulièrement méfiante vis-à-vis des autres femmes, qu'elle considère généralement avec mépris et dont elle redoute qu'elles ne lui

fassent de l'ombre à un moment ou à un autre. Elle déteste tout particulièrement Galina, qui est plus jeune, plus séduisante et qui totalise plus de temps en vol spatial qu'elle. Elle présume la liaison entre Adamson et Galina, mais n'a aucune preuve pour étayer ses soupçons.

- **Galina « Snegourotchka » Pakhomova**, ingénieur de bord : la jeune femme d'origine russe, que ses compatriotes dans la mission ont surnommée Snegourotchka en raison de sa silhouette gracile et de la pâleur de son teint, n'a rien d'une femme fragile. Malgré son apparente jeunesse, elle a effectué de nombreux séjours en orbite autour de la Terre et la vie dans une station spatiale n'a plus de secrets pour elle. Bien malgré elle, Galina est tombée sous le charme du commandant au cours du voyage et ne parvient qu'à grand peine à garder pour elle ses sentiments. Galina fait partie de l'équipe stationnée en orbite.
- **Robinson « Rob » Campbell**, biologiste : ce quadragénaire écossais étudie depuis des années les conditions d'apparition de la vie sur Terre et croit, quoiqu'il doive lui en coûter, que la vie existe ailleurs dans le Système solaire, en particulier sur Titan. Cette mission était pour lui l'occasion inespérée de valider ses théories très personnelles sur le développement de formes de vie basées sur d'autres composants chimiques que celles connues sur la Terre. Si l'homme est un spécialiste reconnu dans son domaine de recherches, il tend cependant à se laisser emporter par un enthousiasme à la limite du délire lorsqu'il s'agit d'aborder le sujet des extraterrestres. Il consacre une grande part de son énergie à échafauder des hypothèses pour expliquer certains phénomènes observés sur Titan par la présence de formes de vie évoluées.
- **Frederico « Toni » Rosin** : Frederico est un spécialiste des équipements de production d'énergie. On peut dire sans trop exagérer que les vies de ses compagnons reposent sur ses épaules, car la moindre panne des unités de production d'eau, d'oxygène et d'électricité serait fatale à toute l'équipe. Ses compétences sont à la hauteur des attentes, toutefois, Rosin est aussi affligé d'un égo surdimensionné et supporte très mal la concurrence. Il est convaincu qu'Abramovitch va chercher à le supplanter et est prêt à tout pour l'en empêcher, du reste-t-il mettre toute la mission en danger pour cela. Avec l'équipage, il se montre assez affable, tout particulièrement lorsque son intérêt personnel est en jeu. Il persifle volontiers les femmes, particulièrement Galina, qui a repoussé ses avances quelques mois plus tôt, et Loretta, qui occupe un poste de commandement et a l'audace de lui donner des ordres.
- **Sergueï « Sheriff » Abramovitch** : dans l'équipage de la mission, Sergueï se trouve au même rang que Frederico et tous les deux opèrent dans le même champ de compétences, mais contrairement à son homologue, Sergueï est d'un naturel joyeux et préfère faire des concessions plutôt qu'entrer en conflit. Il a une tendance naturelle à jouer le médiateur, même s'il est parfois maladroit dans sa manière de le faire. Il tend parfois à se montrer excessivement protecteur à l'égard de Galina.
- **Sibylle « Madame » Després** : La géologue de la mission est une femme discrète, qui fait de son mieux pour ne pas se mêler des affaires des autres. Ses compagnons la trouvent assez hautaine et distante. Elle a été enrôlée pour ses compétences en matière de prospection par la société concessionnaire de l'exploitation. Elle n'a aucune affinité avec des spécialistes de l'espace tels que Adamson ou Martins. Tout irait bien si les produits utilisés pour provoquer

l'hibernation n'avaient pas déclenché chez elle une psychose hallucinatoire. Depuis son arrivée sur la base, Mme Desprez voit des choses : ses visions sont principalement des silhouettes très floues en limite du champ de vision et des «petites bêtes» évoquant des cafards. Très perturbée, elle a fini par se confier à Campbell, qui s'est empressé de chercher un lien avec ses propres observations.

Le reste de la mission se compose de deux médecins, un agronome, ainsi que quelques ingénieurs et techniciens, civils comme militaires et de nationalités diverses.

## **Ambiance et éléments de contexte :**

- La base ne comporte pas de fenêtres et les seules images de l'extérieur sont fournies par des caméras qui montrent un paysage désolé, plongé dans un crépuscule orangé et brumeux permanent, parfois troublé de nuages de poussière ou de pluies de méthane.
- la base est située non loin d'un lac de méthane dont l'observation ravit le Dr Campbell, dont les sondes semblent indiquer l'existence de corps flottants sous la surface (des bulles de gaz en réalité).
- Le froid qui règne à l'extérieur ne permet pas la survie au-delà d'une trentaine de minutes malgré les équipements très performants.
- La lumière solaire ne parvient pas jusqu'au sol de Titan. Le rythme circadien des colons est artificiellement entretenu par des jeux d'éclairage.
- Quoique déserte, Titan est loin d'être silencieuse : les mouvements telluriques qui agitent l'épaisse couche de glace reposant sur de l'eau se traduisent par de sinistres craquements et grincements sourds surtout perceptibles « de nuit », lorsque l'activité de la base est réduite.
- l'hibernation forcée des colons pendant plusieurs mois n'a pas encore révélé tous ses effets sur le psychisme humain. Les voyageurs ont absorbé des quantités importantes de substances chimiques que la mise en sommeil de leur organisme n'a pas permis d'éliminer aussi rapidement qu'il l'aurait dû, affectant durablement la chimie du système nerveux central. Avant le lancement de la mission, des chercheurs en neurosciences avaient alerté les responsables du projet sur les risques de dépression et de psychose encourus par les sujets.
- L'isolement et la promiscuité induite par la vie dans un environnement inhospitalier sont de nature à provoquer des conflits interpersonnels et à favoriser l'escalade vers les réactions violentes.
- La folie à deux ou psychose partagée est un syndrome psychiatrique manifesté par la transmission de symptômes délirants d'un individu à un autre. [...] La vision délirante du monde du patient souffrant de la psychopathologie est adoptée par d'autres individus avec lesquels il est en contact. [...] La folie à deux serait une forme a minima de l'hystérie collective. [...] Sa caractéristique principale est la transmission des idées délirantes d'une personne qui a déjà un trouble psychotique avec des idées délirantes avérées à une autre personne en association étroite. – Source Wikipedia

## Chronologie des événements :

- L'arrivée sur Titan des premiers humains est un événement incroyable autant que grandiose pour l'humanité dans son ensemble. Celle-ci est suivie depuis la Terre où chacun retient son souffle devant cet événement incroyable.
- Essuyage de plâtres et menus tracas : les premières semaines à bord sont bien remplies et tout le monde se voit confier diverses tâches allant de s'assurer du bon fonctionnement de la machinerie au déballage de matériel dans les laboratoires et la « ferme ».
- Les tensions entre Adamson et Martins, soient de plus en plus perceptibles, chacun des deux cherchant à prendre l'ascendant sur l'autre : un soupir, un discret regard en coin ou un contre-ordre donné l'air de rien.
- Environ un mois après l'arrivée des colons, une éruption solaire d'une ampleur sans précédent s'annonce. Celle-ci aura pour conséquence un épisode de vents solaires d'une intensité et d'une durée rarement observées. Malheureusement, les matériaux qui composent la station orbitale ne sont pas prévus pour protéger l'équipage d'un tel niveau de radiations. Les ordres de la Terre sont donc que les 3 équipiers en orbite viennent se mettre à l'abri dans la Villa et y séjournent jusqu'à la fin de la tempête. Ceux-ci vont donc devoir séjournier avec les colons pendant un peu moins de deux semaines terriennes. Pour les résidents de la Villa, cela signifie d'une part qu'ils vont se trouver livrés à eux-mêmes sans moyen de communiquer avec la Terre aussi longtemps que durera l'épisode de vents solaires, et d'autre part que trois personnes vont devoir trouver leur place dans la base. L'équilibre fragile du microcosme risque bien d'être mis à mal par la présence des nouveaux venus.
- Une panne s'est déclarée sur le « craqueur », qui sépare l'oxygène et l'hydrogène contenus dans la glace extraite du sol. Malheureusement, l'intervention doit avoir lieu sur une partie du matériel inaccessible par l'intérieur de la Villa. Il s'agit de tout sauf d'une promenade : par  $-180^{\circ}$  C, la moindre erreur peut être fatale. Une équipe, dont Rosin et Abramovitch, va devoir revêtir les scaphandres et sortir. De manière inexplicable au cours de l'intervention, une brèche s'ouvre au niveau du mollet sur le scaphandre de Frederico Rosin. Ses équipiers vont devoir parer au plus pressé pour lui éviter la surgélation et le rapatrier en catastrophe à l'intérieur. Idéalement, Rosin survivra, mais les gelures lui coûteront sa jambe. Il confiera ensuite qu'il soupçonne Sergueï d'avoir provoqué l'accident, car celui-ci le déteste et n'a cherché qu'à lui nuire depuis le début de la mission. Il ne serait d'ailleurs pas étonné de ce que Sergueï ait agi à l'instigation de Loretta.
- Adamson semble prendre au sérieux les accusations de Rosin. En tout cas, il se montre assez froid, voire plus sec qu'auparavant avec Sergueï.
- Un PJ un peu plus empathique que la moyenne remarquera également quelques regards appuyés, quoique discrets, entre Adamson et Galina.
- Un autre pourra surprendre un échange entre Galina et Sergeï, ce dernier mettant en garde sa compatriote : « Je te préviens, Snégourotchka, tu vas au devant de gros ennuis ! ».
- Sibylle semble aller de moins en moins bien. Pâle, les traits tirés et visiblement stressée, elle avoue avoir des difficultés à dormir. Que ses coéquipiers PJ soient fouineurs ou que l'un

d'entre eux soit l'un des médecins embarqués, ils pourront apprendre que ses contrôles médicaux hebdomadaires n'ont rien révélé d'anormal, si ce n'est un fort niveau de stress et des troubles du sommeil avec une tendance au somnambulisme et un léger syndrome de manque dû au cocktail d'hibernation.

- Le matin du troisième jour, la base est réveillée par un hurlement de bête enragée : il s'agit de Rob, qui vient de découvrir qu'un mauvais plaisant a dévasté son labo. Une bonne partie de son matériel, expériences en cours, échantillons, etc., gît en vrac au sol. Pendant que Campbell se lamente sur ses travaux perdus en criant au sabotage, un PJ observateur peut remarquer qu'il s'agit plus vraisemblablement de traces de lutte que d'une destruction délibérée. Quelques minutes plus tard, cette impression sera confirmée par un nouveau cri de Campbell en ouvrant un frigo dont la température est en anomalie : le corps de Galina y est recroquevillé. L'examen du cadavre montre qu'elle est morte asphyxiée, mais qu'elle a reçu un violent choc à l'arrière du crâne et présente plusieurs ecchymoses tendant à confirmer qu'elle s'est débattue.

La découverte du cadavre est déjà en soi un choc pour l'équipage. Sibylle fait une crise de nerfs en apprenant la nouvelle et il est plus prudent de lui administrer un sédatif et de la garder à l'infirmerie tant qu'elle n'est pas un peu calmée. Le commandant est très affecté. Prostré au réfectoire, il marmonne en continu qu'il faut trouver qui a commis cette horreur et l'arrêter, l'empêcher de nuire. Hors de portée d'oreilles de son rival, Loretta tente de calmer le jeu en insistant sur le caractère parfaitement inutile d'une enquête. En substance, son point de vue est : « si jamais on identifie un coupable, qu'en fera-t-on ? » Pour elle, sans Galina, la mission a plus que jamais besoin de tout le monde et si l'un des équipiers est identifié comme responsable, il faudra quand même qu'il continue son travail comme si de rien n'était. Elle ne voit donc pas l'intérêt de mener une enquête.

Logiquement, à ce point de l'histoire, les PJ vont être tentés de chercher la vérité. Si ce n'est pas le cas, Sergueï et Campbell les entraîneront sur cette voie. Sergueï, au-delà du deuil de son amie, ne supporte pas l'idée de vivre et de travailler en soupçonnant chacun d'être le coupable, quant à Campbell, il ne veut surtout pas rater l'occasion de démontrer que le drame résulte d'une « intervention extérieure ».

- Quelques jours après la découverte du corps, ce sera au tour du Commandant de manquer à l'appel au matin. On le retrouvera dans le « garage » où sont entreposés les matériels destinés à des interventions à l'extérieur. Plus exactement, le cadavre de James Adamson se trouve dans le sas donnant sur l'extérieur, assis au volant de l'un des véhicules, comme s'il avait voulu sortir de la base. En l'absence de scaphandre, il a évidemment gelé sur place en quelques secondes, sans avoir le temps d'ouvrir la porte extérieure.

## Quelques éléments de l'enquête

La nature humaine étant ce qu'elle est, la solution de l'enquête est tristement banale : à peine Galina avait-elle posé un pied au sol qu'Adamson la pressait de reprendre là où ils s'étaient arrêtés. Celle-ci, confortée dans sa décision par l'avis de son ami Sergueï, a opposé à son amant une fin de non-recevoir catégorique. Comprenant, à tort, qu'il a été supplanté par Sergueï auprès de la belle, il a entrepris de se débarrasser de son rival en sabotant son scaphandre. Hélas, dans sa précipitation, il

s'est trompé et c'est Rosin qui a bien failli le payer de sa vie. Lorsque, dans le laboratoire désert, Adamson est revenu à la charge et que Galina l'a repoussé une nouvelle fois, il lui a avoué avoir failli tuer Rosin pour elle. Horrifiée, la jeune femme lui a non seulement dit qu'elle mettait un terme tout ce qu'il y a de définitif à leur liaison, mais aussi qu'elle allait informer la Terre dès que possible de la situation. Le rejet et la perspective d'être dénoncé ont aboli le discernement du commandant. Il l'a frappée, elle a tenté de riposter et, dans la lutte qui s'en est suivie, sa tête a heurté la paillasse. Adamson, pris dans l'action, l'a alors enfermée dans l'un des frigos et a quitté les lieux en priant pour que personne ne l'ait remarqué. Peu après, rongé par le remord et la folie, Adamson se suicide en s'enfermant dans le sas

- Adamson : le commandant s'est muré dans le silence après la découverte du corps. Très abattu, il n'a aucune envie de parler avec qui que ce soit et n'hésitera pas à user de son autorité pour couper court à toute tentative d'interrogatoire : « Vous feriez mieux de chercher le coupable au lieu de venir m'emmerder ! »
- Sergueï : il aimait beaucoup sa Snegourotchka, dans un sentiment mi-fraternel, mi-amoureux. Il savait qu'elle avait eu une aventure avec le commandant, mais n'en parlera pas spontanément. La mise en garde qu'il lui a faite concernait les ennuis qu'elle risquait de s'attirer avec leur employeur si la chose finissait par se savoir. Il n'aurait jamais levé la main sur elle.
- Sibylle : sans en avoir conscience, Sibylle a presque été témoin du meurtre de Galina. En pleine insomnie, elle s'était levée pour boire un verre d'eau et aller aux toilettes. Elle a entendu les éclats de voix de la dispute entre Galina et Adamson. Elle a même risqué un œil dans le couloir pour voir Adamson lui passer devant, sans même un regard. Son visage était si étrange, les traits déformés et le regard vide, qu'elle a réussi à se convaincre que ce n'était pas lui. Pour elle, il ne peut s'agir que d'un usurpateur ou alors il était possédé. Il faut dire que la camisole chimique dans laquelle elle vit depuis son réveil ne fait rien pour lui laisser les idées claires. Elle voit des « choses » et entend des bruits depuis le premier jour sur la base. Elle ne racontera pas immédiatement tout cela aux PJ, qui devront d'abord la mettre en confiance pour arriver à la faire parler de ses hallucinations. Ensuite, l'incident avec Adamson sera noyé au milieu d'un fatras délirant, concernant des habitants plus anciens, un monstre qui rôde la nuit dans la base, etc..

*Ce personnage a un rôle très important à jouer dans la psychose collective qui va s'en suivre. Les hallucinations dont souffre Sibylle peuvent devenir très contagieuses. Elle perçoit des voix, juste à la limite de l'audible, comme une conversation étouffée dont il n'est pas possible de saisir les mots. De même, ses visions sont celles de vagues silhouettes, ou d'ombres, qui s'évaporent dès que l'attention se fixe dessus. Les esprits de ses compagnons étant fragilisés par le stress accumulé depuis qu'ils ont intégré ce programme, ils sont d'autant plus perméables aux perceptions fantômes de leur camarade.*

- Campbell : quoiqu'il ait l'air presque sensé, Campbell s'est depuis longtemps égaré dans ses idées plus ou moins farfelues. Heureusement, c'est un doux-dingue, qui ne ferait pas de mal à une mouche, enfin, à quelque chose de plus gros qu'une souris. Et même, les souris, il les endort avant de les disséquer. Parmi ses théories, la plus intéressante est la présence de bactéries en dormance dans la glace, qui auraient pu se réactiver et contaminer les colons par

la consommation de l'air ou de l'eau dans la base. Une autre, nettement plus spectaculaire, est que des créatures imposantes vivent sous la surface des lacs de méthane – il en veut pour preuve les étranges « îles » et « corps flottants » mobiles observés par de nombreuses sondes depuis des décennies – et que celles-ci pourraient très bien avoir trouvé un moyen de contrôler les pensées des humains, par exemple pour les chasser de leur territoire.

- Rosin : si on lui pose la question, c'est évidemment Sergueï qui est le coupable. Non content d'avoir tenté de le tuer, il s'en est pris à deux autres membres de la colonie : « Il faut le neutraliser avant que ce malade ne tue tout le monde ! » En réalité, Rosin est en train de sombrer tranquillement dans une paranoïa qui le poussera peu à peu à penser que chacun de ses compagnons envisage d'attenter à sa vie.
- Loretta Martins : les morts successives de Galina et d'Adamson sont l'occasion pour elle d'accéder enfin au pouvoir sur la base. Elle ne tardera pas à tyranniser tout le monde et, si elle découvre qu'on lui a désobéi en cherchant à enquêter, menacera de mettre les responsables aux arrêts. Sa paranoïa va croître peu à peu, jusqu'à considérer que tout rassemblement de plus d'une personne a lieu dans le but de conspirer contre elle. Passé un certain point, il va certainement falloir la mettre elle-même hors d'état de nuire.

## Épilogue :

Après encore quelques jours, les sondes du Château signaleront, enfin, le retour à la normale du vent solaire, mettant fin à l'isolement de la base. Il faudra alors remonter faire un rapport à la Terre sur les événements. Cela ne signifiera pas pour autant la fin des épreuves pour les titaniens, d'une part parce que les enjeux financiers dépassent largement ceux de la vie humaine et, d'autre part parce qu'en cas d'évacuation, il faudra tout de même attendre plusieurs mois l'arrivée d'une navette. À elle seule, cette attente, combinée aux événements décrits ci-dessus suffiront à ébranler durablement le psychisme des colons. Pour n'en citer que quelques uns, Sibylle Després finira par craquer définitivement alternant abattement et agitation jusqu'au suicide, Rosin, infirme, tyrannisera ses colocataires et Campbell s'enfoncera petit à petit dans ses délires sur la présence de formes de vie étrangères autour et dans la base. Dans l'hypothèse la plus favorable, c'est un groupe de Robinsons tous plus ou moins déments qui accueillera la relève environ un an plus tard. Dans le plus noir des scénarios, c'est dans un tombeau sombre et glacé que les successeurs de la première équipe devront poser le pied.

Qu'on se rassure, l'humanité n'abandonnera pas si facilement sa conquête de l'espace et les fiers pionniers seront comme il se doit des héros honorés, à titre plus ou moins posthume.



---

# **Le vol de la punaise masquée**

*un scénario pour Gelui Kwilgan*

*par Ohtar Celebrin*

---

# Le vol de la punaise masquée.

---

Un scénario pour Gelui Kwilgan.

## Avent propos :

Le présent scénario va confronter les joueurs à deux plaies endémiques de Studer, la malnutrition et la criminalité.

Mais loin d'en être d'innocentes victimes ou d'héroïques combattants, les PJ en seront, à divers niveaux, des vecteurs.

Le scénario se déroule en trois phases :

Après une introduction permettant de planter le décor, d'évoquer les enjeux et d'introduire PJ et PnJ, une première phase laissera entendre aux joueurs que le scénario est simplement centré sur un vol, vol qui se ne se passera évidemment pas sans accroc. Mais il n'y a finalement rien d'étonnant à cela

La seconde phase détournera l'attention des joueurs sur une question de survie plus immédiate, leur famille étant en apparence victime d'un assassin. La panique devrait monter d'un cran.

Enfin la dernière phase révélera aux joueurs que le vol apparemment banal, de la première partie n'avait en réalité rien d'anodin et les confronte à un dilemme et un danger insoupçonnés. La terreur, pour les PJ comme pour la ville, peut commencer.

## **L'histoire en dix points :**

Introduction

1- Les PJ sont les membres de la famille **Mesnard** vivant de l'exploitation d'une auberge ainsi que de lucratifs larcins.

2- Ils sont en concurrence avec un autre chef de bande : le caïd **Parel** qui vient les menacer jusque sur leur territoire.

Phase I

3- Ils vont voler une cargaison de valeur dont ils ignorent le contenu.

4- La cargaison sera dispersée.

5- Ils découvrent qu'elle contient des punaises dont le dessin orange et noir figure un masque inquiétant.

Phase II

6- A l'auberge différentes personnes sont touchés par ce qui semble être un empoisonnement. La matriarche et d'autres membres décèdent, des habitués aussi.

7- Le coupable désigné est le Caïd, il fait une cible parfaite. En réalité il s'agit d'une intoxication au botulisme mais les victimes se succèdent et la vérité sera difficile à admettre.

8- Comment les PJ décideront-ils de se venger ?

Phase III

9- Une récompense énorme est offerte pour retrouver les voleurs de la cargaison de punaise, le peuple est monté contre les voleurs, la noblesse agite le spectre de la famine.

10-Que feront les PJ entre menace de famine pour la ville et menace de corde pour leur tête ?

## **Introduction : Tout commence toujours dans une auberge**

L'introduction permet de mettre en place le décor, d'introduire PJ et PnJ et de poser les problématiques du scénario

### **Le décor :**

L'action se déroule à Merisas dans le duché d'Org en Studer. Pour plus de précision, cf le scénario précédent : « Elles ne meurent pas toutes, mais toutes sont battues » écrit pour le 37<sup>ème</sup> concours de scénario de la Cour.

Le précédent scénario est totalement indépendant mais se situe chronologiquement quelques semaines plus tôt.

### **L'auberge de La Hure :**

Le point central de ce scénario est l'auberge de La Hure. Il s'agit plus d'une hostellerie que d'une auberge vu son emplacement en plein cœur d'un quartier populeux de Merisas.

L'établissement est géré par la famille **Mesnard** qui a, par ailleurs, des activités illégales de vols, recel et contrebande. Pour assurer la quiétude de leur commerce illicite, les **Mesnards** veillent à ce que leur hostellerie soit un endroit très sûr à la réputation immaculée. Aucun vol ou agression n'y est donc à déplorer dans ses murs ou à son abord.

Il s'agit d'une grande bâtisse de quatre étages, toute en hauteur à la mode studéroise. Au rez-de-chaussée se situe une salle inhabituellement vaste selon les standards studérois. Entendez par là que le plafond culmine à deux mètres cinquante et qu'une petite centaine de personnes peut s'y entasser autour de tables ou debout au comptoir. Elle sert donc de salle commune mais se change en logis pour les membres de la famille, dès que les clients sont partis ou ont regagné leurs chambres dans les étages. Une échelle de meunier, tout juste assez large pour que deux personnes se croisent dessert les étages supérieurs jusqu'au toit. A chaque étage au plafond bas, de minuscules chambres se succèdent le long d'un étroit couloir. Chaque chambre peut être louée à deux personnes et ne contient qu'un coffre et le lit qui occupe tout l'espace. Sur le toit, des cultures de plantes aromatiques ainsi que de fèves et de haricots sont méticuleusement entretenues bien qu'elles ne sauraient suffire à l'approvisionnement de l'auberge.

Au rez-de-chaussée se situe également une cuisine pour les repas du jour, une trappe au sol permet d'accéder à un garde-manger et une seconde cuisine où sont préparées conserves et salaisons.

## Les personnages :

Les personnages qui seront interprétés par les joueurs sont les membres de la fratrie Mesnard. Les membres surnuméraires mourront ou seront très affectés par l'intoxication au botulisme durant la seconde phase du scénario.

### Mesnard dit « Le Patère »

Le pater familias trône fièrement derrière le bar, la tête dans un bocal en évidence sur l'étagère à alcool. Son épouse raconte différentes histoires à son sujet, en particulier sur les causes de sa mort. « Il a été persécuté par un noble jaloux », « Mort héroïquement en me sauvant la vie », « Condamné pour un crime qu'il n'avait pas commis » et, lorsqu'un client ou un fils se montre irrespectueux : « Voyez ce qui arrive quand on me curre trop sur le haricot ! »

### La Mesnard dite « La Matère »

Même si Aubar, son fils aîné, est officiellement chef de famille, c'est elle qui dirige de-facto les opérations, qu'elles soient ou non légales. Son caractère affirmé et sa grande expérience lui permettent de diriger son petit monde à la baguette malgré le machisme ambiant et les forts caractères de ses enfants.

### Tomette dite « Froufrou »

Première enfant de la fratrie, elle s'occupe de la salle commune et n'a pas son pareil pour délier les langues ou écouter sans en avoir l'air. Elle sait toujours tirer une information lucrative d'une conversation qui ne lui est pas nécessairement adressée. C'est elle qui dirige les serveuses et serveurs et incite les filles de salle à être attentives à ce qui se dit autour d'elles. C'est assez naturellement Gelt de Bernault, plumitif, l'écrivain public et elle se sont rapprochés. Ce dernier, lui a « appris ses lettres », désormais elle sait correctement lire et écrire. Toute la famille s'attend à une demande en mariage sous peu.

### Aubard dit « L'Aîné »

L'aîné mâle, à ce titre le patron officiel de La Hure. Il supporte mal d'être relégué à cette fonction alors que c'est sa mère qui dirige effectivement l'établissement et que les activités illégales dont s'occupe son frère Bergram sont bien plus lucratives. D'une manière générale il n'aime pas l'organisation de la famille, se considérant spolié de son autorité naturelle. Il se montre volontiers violent, seules la douce Lotide et sa femme Réolle savent le calmer en lui témoignant tout le respect qu'il croit mériter. Lorsqu'il ne se laisse pas aveugler par son égo et sa frustration, c'est un homme remarquablement efficace et direct.

Aubard est marié à Réolle avec qui il a déjà une ribambelle de drôles et de drôlesse.

### Réolle, rarement dite « La Aubard »

Femme d'Aubard avec qui elle a déjà une ribambelle de drôles et de drôlesse elle est donc la première « valeur ajoutée » à la famille. Si une action musclée de Fador et Fréquar ne semble pas approprier mais qu'il s'agit tout de même d'écarter quelqu'un, c'est Réolle qu'il faut consulter. Elle n'a pas son pareil pour trouver le point faible de quelqu'un. La remarque humiliante dite sur le ton le plus neutre qui soit, le coup de coude maladroit atteignant malencontreusement un foie sensible, le secret révélé au pire moment à la bonne personne. Aubard est d'autant plus fière d'être l'objet de son affection qu'il sait à quel point elle peut être sans pitié pour ceux qui lui déplaisent.

### **Bergram dit « La piastre »**

Second fils, plus fin calculateur que son frère aîné. Il a théoriquement la charge de l'organisation des vols. Et, dans les faits, s'il choisit les cibles en fonction des renseignements de Tommette et ne néglige jamais les avis maternels, c'est effectivement lui qui organise concrètement les actions.

Ses cibles de prédilections sont des entrepôts ou des immeubles cossus. Il observe les lieux, retiens les habitudes de chacun et trouve la faille par laquelle pourront s'introduire les cambrioleurs. Chaque cas étant différent, il attribue à chacun son rôle et exploite les qualités de ses frères et sœurs pour que l'opération se déroule sans accroc.

### **Merande dite « Petite Mère »**

Elle est la moins à son aise dans les actions clandestines. Maladroite lorsqu'elle fait quoi que ce soit de proscrit, rougissante si elle doit prononcer le moindre mensonge. Par contre, c'est elle qui assiste vraiment **La Matère** dans la gestion de La Hure. Elle tient avec elle la comptabilité de toutes les activités de la famille. Ni elle ni **La Matère** ne savent bien lire ou former leurs lettres mais elles savent les chiffres et utilisent des symboles pour les différentes lignes de compte. Cela qui rend leurs registres difficilement compréhensibles pour tout autre qu'elles. **Merande** dispose d'une calme autorité au sein de la fratrie, du personnel et de la clientèle et elle assure que les différentes activités de la famille ne se mélangent pas.

### **Fador dit « Le Massier »**

Dans la famille, il en faut un pour taper du poing sur la table en cas de besoin. C'est lui qui est le plus enclin à frapper. Mais munit de sa massette, il ne perd que rarement son temps à frapper les tables. Et comme on est toujours mieux à deux pour ce genre de conversation musclées, **Fréquar** le suit généralement dans ses élans.

A tout heures du jour ou de la nuit on voit ces deux compères arpenter les ruelles avoisinantes et écarter les gêneurs. Lorsqu'un client se montre indélicat c'est généralement **Fador** qui s'en charge.

### **Fréquar dit « Crochet »**

Toujours accompagnant **Fador**, **Fréquar** s'en démarque par son esprit pratique, voire cupide. Frapper, oui, sans hésitation mais autant ramasser les pièces qui peuvent tomber des poches. A l'occasion, une petite extorsion ne peut pas nuire aux affaires si la victime est un gêneur... Que ses arguments soient ou non frappants, **Fréquar** est un bon négociateur, c'est lui qui connaît les meilleurs fourgues et qui se charge donc, accompagné de **Fador**, du recel des biens mal acquis.

### **Maheux dite « La Courte » (pour la Courtepointe.)**

A La Hure elle est chargée de s'occuper des chambres. Cela comprend naturellement de fouiller avec une extrême discrétion les affaires de certains clients mais aussi de vérifier qu'aucun d'entre eux ne fasse monter une femme en douce. La prostitution n'est pas proscrite à La Hure bien que cette activité soit illicite. Il s'agit donc de garder les apparences : pas de proxénète dans les murs, les prostituées ou leur client doivent payer le prix de leur nuit d'hostellerie et les activités nocturnes ne doivent engendrer aucun désagrément. Ni brutalité excessive, ni vol ni esclandres. **Maheux** est donc garante de la bonne réputation de l'établissement. En matière de cambriole, sa spécialité est de se faire passer pour une domestique pour traverser brièvement une maisonnée. Juste le temps d'un repérage ou d'un vol éclair.

### **Picrad dit « Le Ferrant »**

C'est l'artisan de la maisonnée. Lorsqu'il y a un meuble à réparer ou un outil spécifique à concevoir, c'est un travail pour lui. Calme de caractère il a l'esprit pratique et inventif pour tout ce qui a des applications concrètes. Il y a un conflit perpétuel pour savoir où doit être installé son atelier. Malgré ses protestations, une partie contenant les éléments anodins est actuellement sur le toit du bâtiment tandis que le reste est caché dans une remise désaffectée. La caisse contenant les économies de la famille se trouve sous les cultures de fèves dans une cache de sa fabrication.

### **Lotide dite « fossette »**

En apparence la benjamine de la famille n'est qu'une séduisante demoiselle, très timide, parlant peu mais gardant en permanence les yeux pudiquement baissés et un charment sourire aux lèvres. En apparence donc, elle est l'image même de la demoiselle idéale selon les canons Studerois. Au sein de la famille elle s'occupe d'ailleurs généralement des enfants lorsque les autres femmes sont occupées. Mais ce voile pudique cache une femme vive et indépendante qui sait parfaitement détourner les contraintes de la bienséance à son avantage. Elle a coutume de dire à ses sœurs qu'une femme pourrait traverser Merisas de part en part munie d'une hallebarde, et même trancher quelques têtes au passage, sans que les hommes ne remarque quoi que ce soit... Pour peut-être cependant que femme et hallebarde fussent parées de fanfreluches de dentelles. De fait, il lui est souvent arrivé de transporter des objets volés ou compromettants au nez et à la barbe des gardes et même, parfois, de percer un pourpoint en pleine foule sans que quiconque sache d'où était venu le coup.

### **Les Guéronds (serveurs)**

Voici quelques années que Vécianne et Guérond sont employés à La Hure et c'est là qu'ils se sont rencontrés et récemment mariés. Mais depuis quelques temps la pression qu'impose le Caïd sur le quartier et en particulier sur l'hostellerie leur pèse. Par ailleurs ils savent que la famille Mesnard n'a pas que des activités légales et ils supportent mal de n'en récolter que les fruits pourris. Lorsque les hommes de Pavel viendront les bousculer jusque dans la salle commune, Vécianne décidera son mari à partir chercher un emploi ailleurs, d'autant qu'elle se pense enceinte.

### **Tineau (Bouilleur de cru)**

Depuis le temps qu'il habite à La Hure, il n'est plus un habitué, il fait partie des meubles. Son alambic est installé dans la cave d'une bâtisse voisine mais il gagne suffisamment bien sa vie, notamment en fournissant le bar de La Hure, pour ne pas dormir dans les vapeurs de distillation. Cela pourrait aussi lui éviter quelques désagréments le jour où son matériel, quelque peu vétuste explosera. De plus, certains murmurent qu'il entretiendrait une liaison avec Maheu ou Mérande. Cela fait évidemment grincer les dents des frères Mesnards.

### **Melda Maoliès (musicienne)**

Femme de petite noblesse, son mari, Moaliès, messenger au palais, a une charge l'obligeant à s'absenter fréquemment car il fait la navette depuis le palais du conte jusqu'à la frontière du duché d'Aymeth. Cela laisse une certaine liberté à son épouse qui aime se produire dans des tavernes ou des hostelleries. Bien entendu, malgré son statut, cette femme n'a pas froid aux yeux et ne craint pas de se mêler à la basse plèbe.

Une chambre est réservée pour son usage exclusif pour peu qu'elle distraie la salle durant la soirée. Elle joue généralement sur des instruments à cordes ou des flûtes.

### **Fredon (foulonnier)**

Captivé par le charme de Tommette, il délaisse de plus en plus le domicile familiale pour La Hure allant jusqu'à prendre une chambre de temps en temps dans l'espoir qu'elle l'y rejoigne. Mais Tommette, bien que toujours avenante, reste insensible à ses avances et ne cesse d'esquiver ses invites. Jaloux, il ne supporte évidemment pas Gelt de Bernault, plumitif et cherche toute les occasion de le provoquer.

### **Gelt de Bernault, plumitif (écrivain public)**

Ce jeune noble chargé est le fils d'un soldat ayant gagné son anoblissement à la frontière contre Samyr. Son ambition n'est pas de mourir avec les honneurs, lui préfère collecter les informations. Comme écrivain public on lui confie toutes sortes de secrets et on s'imagine qu'une fois couchés sur le papier, seule le destinataire en aura connaissance. Tel un médium, il semble qu'on suppose qu'il ne retienne rien de ce qu'il transcrit sur le papier. Tôt ou tard il tombera sur l'information qui lui permettra de grimper les échelons social en faisant un bon au moins aussi grand que celui effectués par son père. Il entretient une relation avec Tommette à laquelle il est vraiment attaché mais n'est pas encore décidé à l'épouser de peur de manquer un mariage plus avantageux.

### **Hofnar (mercenaire)**

Ce solide gaillard porte une dague au côté. C'est suffisamment inhabituel, puisqu'il ne semble pas noble, pour le désigner d'office comme soldat, garde ou mercenaire sous contrat. Il ne fait que passer de loin en loin à La Hure. Cette fois-ci il a été embauché, non par un marchand mais par le conte lui-même pour transporter une mystérieuse cargaison. Il ne sait ce qu'elle contient mais sait qu'elle est précieuse au vue de ses gages.

### **Parel dit « le Caïd »**

Meuneur d'homme, le Caïd est à la tête d'une importante bande sévissant depuis longtemps dans le quartier attenant à la Fosse. La Fosse est le chantier d'excavation permettra, à terme, de relier le duché d'Org à celui de la Marche. Ses activités sont très variées mais reposent principalement sur la contrebande et le proxénétisme.

Ses hommes sont habitués à dispenser menaces, coups dans les rotules et, au besoin, toutes sortes de perforations de la cage thoracique.

Récemment quelques nobles qui importaient en sous-mains de la feuille-songe sont tombés, l'ambiance à la Fosse s'est considérablement dégradée et les affaires s'en sont ressenties. C'est pour cette raison qu'il a décidé de s'étendre sur le quartier voisin en chassant les Mesnards.

## **Les problématiques :**

### **Le botulisme**

Caused par une mauvaise conservation des aliments, légumes en conserve, salaison et boudins principalement, cette intoxication alimentaire grave survient après une incubation de 6 à 36 heures pour une moyenne de 12h.

Les premiers symptômes sont une atteinte oculaire, vision double ou floue, suivie d'une difficulté à déglutir ou à articuler. Peuvent s'ensuivre une parésie (faiblesse musculaire) puis, dans les cas graves une paralysie descendante de façon symétrique le long des membres et du torse. C'est la paralysie

des fonctions cardio-respiratoires qui entraînent la mort. Le tout accompagné de diarrhées ou de coliques.

Dans le cas du présent scénario, les PJ seront confrontés à une souche très virulente concoctée dans la cuisine basse et qui touche une part importante des salaisons et conserves faites à l'automne précédent.

### La pomme de terre, le doryphore et la punaise masquée

L'approvisionnement alimentaire est un souci récurrent, sinon permanent en Studer à cause de la surpopulation. Or la pomme-de-terre se trouve être l'un des aliments les plus consommés.

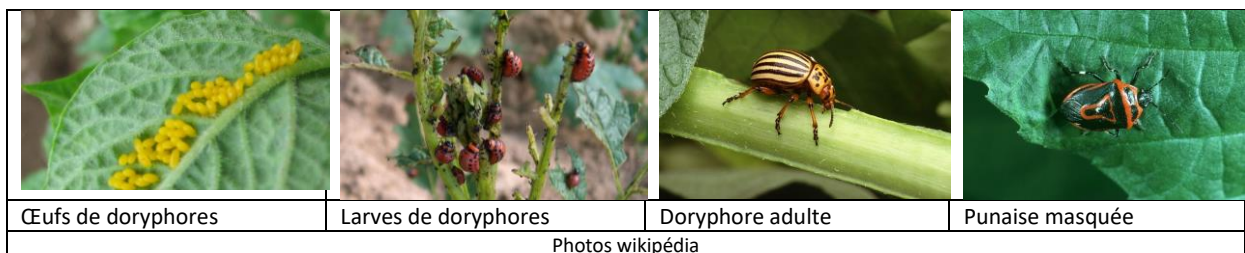
Le doryphore est un insecte ravageur spécialisé dans la famille des Solanaceae, tomate, aubergine, pomme-de-terre... C'est sur cette dernière culture qu'il fait le plus de ravage. Les larves comme les adultes se nourrissent de leurs feuilles, une infestation peut réduire une culture à néant.

Cet insecte est un coléoptère dont les élytres jaunes sont rayés de dix traits noirs. Il pond sous les feuilles des chapelets d'œuf et une seule feuille peut facilement en porter un millier.

Si l'année est suffisamment favorable, le doryphore a le temps de faire plusieurs cycles avant l'hiver ce qui fait exploser le nombre d'individus de façon exponentiel.

Outre la collecte manuelle des œufs, larves et adultes, l'un des moyens de lutte contre ce ravageur consiste à introduire ses prédateurs dans les culture, en particulier la punaise masquée (*Perillus bioculatus*). Cette punaise orange à motif noir se nourrit spécifiquement de doryphore.

C'est ce qu'a décidé de faire le conte de Merisas cette année. En effet, ce printemps, le temps étant particulièrement chaud, les pontes sont très importantes et les larves commencent déjà à engloutir les feuilles de pomme-de-terre. A ce rythme une perte des récoltes est à craindre.



### Entrée en scène :

La première scène permet d'introduire les éléments ci-dessus. Elle se déroule un soir de printemps à La Hure. Aubrard et Picrad réparent un lit endommagé pour éviter de perdre le prix de deux nuitées. Bergram et Merande parlent de l'approvisionnement en produits frais et de la baisse des réserves de conserves. Tomette et Vécianne parcourent la salle un plateau de chopes au-dessus de leur tête. Lotide et Réolle sont en cuisine. Pendant ce temps La Matère, Fador et Fréguar inspectent les dernières marchandises à écouler. Sans trop fouiller, Maheux découvre un plis marqué du sceau ducal dans les affaires d'Hofnar.

Vers la fin de la soirée, cinq hommes armés de divers outils font leur entrée à La Hure. Ils se contentent d'insulter les clients, menacer et bousculer les membres de la famille et le personnel.



« Les Mesnards vous dégager fissa ou les morts vont pleuvoir ». C'est ce qui va finalement décider Vécianne à quitter La Hure.

Après la fermeture, le repas familial est l'occasion de parler des affaires du jour et de la nuit et de revenir sur l'incident. On mange des pommes de terre, des fèves et des saucisses. Lorsque tout le monde a mangé, une corbeille passe où chacun dépose symboliquement le prix de son lit. Si quelqu'un n'a pas gagné sa journée, il dormira dehors.

Dans les jours suivants les occasions de larcin se feront rares, les provocations du Caïd pressenties et la date de la perception de l'impôt toujours plus proche.

## I/ Mission diversion

Après l'introduction, cette première phase donne à jouer un larcin assez classique.

Les PJ savent qu'une cargaison de prix doit transiter depuis la limite du duché voisin, Aymeth, jusqu'à Merisas, ils peuvent se renseigner sur l'itinéraire, les hommes employés etc. Ils établissent un plan selon leurs ressources et spécialités. Une attaque frontale est toujours une mauvaise idée... le chariot contenant les caisses convoitées étant sérieusement gardé le risque de prendre un mauvais coup est grand.

Escroquerie, menaces, subterfuge, diversion, piège, tout est envisageable et les joueurs pourront s'en donner à cœur joie.

Divers éléments devront être pris en compte, notamment le lieu du barbotage et le fait que Hofnar, le mercenaire par qui ils ont eu l'information, pourrait bien les reconnaître.

Une complication va cependant gripper la mécanique bien huilée de l'opération, au pire moment, l'un des PJ aura soudainement la vue qui se trouble et du mal à déglutir. Point positif, le mercenaire qu'ont rencontré les PJ n'est visiblement pas non plus en grande forme. C'est le début des symptômes de l'intoxication au botulisme.

Bien entendu, la moindre faille dans le plan des PJ est l'occasion de lancer derrière eux une chasse éperdue.

C'est probablement à ce moment-là, la situation se compliquant, que la cargaison sera dispersée. Selon le cas, une ou deux caisses resteront en possession des PJ, les autres devront être laissés en arrière. Cette dispersion n'est pas obligatoire mais permettra de compliquer considérablement le travail des PJ durant la troisième phase du scénario.

## **Le contexte**

En Studer la surpopulation est telle que les villes se succèdent de part et d'autre du fleuve Rutil et de la lisière du Bois Intérieur en agglomérations quasiment ininterrompues. Entre la zone urbaine qui longe la forêt (à laquelle fait partie Merisas) et celle qui suit le cours du fleuve, une étendue agricole strictement contrôlée subvient à peine aux besoins de la population. Les seules zones rurales entrecoupant les agglomérations se situent à la limite entre les différents duchés et jouent un rôle tampon.

Les punaises venant directement de la campagne aymethoise, les mercenaires devront en prendre la garde à la limite entre les duchés d'Aymeth et d'Org. Les PJ pourront donc décider de l'endroit où ils souhaitent commettre leur forfait, en zone rurale, ou en zone urbaine. Plus ils se rapprocheront de leur ville et de leur quartier, plus ils pourront bénéficier de leur connaissance du terrain mais plus ils auront de chance d'être reconnus.

### **L'escorte**

Six hommes bien équipés et bien entraînés sont chargés d'accompagner la charrette conduite par deux cochers. Aucun des six hommes ne connaît les cinq autres mais trois de ses mercenaires sont habitués à travailler ensemble.

### **La cargaison**

Chargé sur un fourgon, l'objet du vol est constitué de seize boîtes percées de multiples petits trous contenus dans quatre caisses de taille moyenne garnies de bourre de laine. Il est évident que la marchandise est précieuse et fragile.

A l'intérieur des boîtes se trouvent des punaises masquées (*Perillus bioculatus*) devant servir à lutter contre les doryphores..

Bien entendu, ni les mercenaires, ni les voleurs ne savent ce que contiennent ces caisses ou l'usage auquel sont destinées les punaises.

Les PJ pourront entendre un bruissement à l'intérieur ce qui les incitera peut-être à la prudence. Mais si une boîte est ouverte, par les PJ ou par accident, les punaises s'en échapperont avec un vrombissement d'ailes saisissant. Ceci, ajouté au motif noir et orange des élytres devrait commencer à inquiéter les PJ ; en parfaite disposition pour la seconde phase du scénario.

## **II/ Morts en pagaille**

Lorsque les PJ rentrent à La Hure, ils pourront constater que les Gueronds ont quittés leur service. Selon le temps que leur a demandé la première phase du scénario, les membres de leur famille ainsi que certains habitués auxquels ils se seront attachés seront soit malades, soit morts. C'est à minima le destin de La Matère. Peut-être assisteront-ils au vent de panique qui balayera la clientèle de l'hostellerie ou arriveront-ils dans un établissement vide. S'ils mettent vraiment trop de temps, La Hure aura été pillée et certains squatters se seront installés. La plus part des membres de la famille sont touchés et peut-être les PJ voudront-ils faire appel à un médecin ou même à un mage. Leurs services sont coûteux et, si les premiers sont pour une bonne part des charlatans, c'est le cas de la quasi totalité des seconds. Quoi qu'il en soit, enrobé dans un verbiage hermétique, la personne consultée conclura à un empoisonnement, ce qui n'est pas très loin finalement de la vérité.

### **Les suspects commis d'offices**

Les PJ pourront essayer de retrouver les Gueronds, partis concomitamment au déclenchement de l'intoxication. Mais aucun autre élément suspect ne pourra les incriminer. Ils n'ont pas changé de style de vie et n'ont même pas encore retrouvé de situation stable. Ils pourront tout de même indiquer que les hommes de Paré sont à nouveau venus à La Hure durant l'absence des PJ.

S'attaquer au Caïd Parel n'est pas une mince affaire. Son organisation est nettement plus puissante que la famille Mesnard en pleine possession de ses moyens ce qui n'est plus le cas. Pourtant sa force constitue sa faille du fait même qu'il ne s'attend pas du tout à être attaqué.

Il faudra donc aux PJ un plan bien orchestré et une cohésion infaillible pour mener cette vendetta à bien. Toute dissension interne, pour prendre le contrôle de la famille par exemple, serait catastrophique.

### **Le cadre**

Parel gère ses affaires depuis une maison de passe adossée aux baraquements des ingénieurs et contremaîtres de la Fosse. Il dispose en outre de quelques entrepôts où il stocke ses marchandises et de quelques chambres disséminées çà et là dans le quartier où il loge ses lieutenants ainsi que sa prostituée favorite. C'est sans doute dans cette chambre qu'il est le plus vulnérable.

Lors de la confrontation avec Parel ou l'un de ces lieutenants, les PJ prendront conscience que les morts à La Hure ne leur sont pas du tout imputables. Le mal vient de l'intérieur.

### **III/ Une marchandise trop convoitée**

Dans les rues de Merisas, des crieurs publics annoncent partout que des voleurs ont dérobés une cargaison appartenant au conte d'Org et une forte récompense est offerte à celui qui permettra de la retrouver et de capturer les coupables.

Si les PJ ont été vus, une description pourra être donnée, s'ils ont été reconnus, La Hure sera investie par des gardes.

Des détails seront ajoutés au fur et à mesure, soit par les autorités, soit par la vox populi :

-Les caisses volées contenaient le moyen de lutter contre l'infestation de doryphore dont sont victimes les cultures de pommes-de-terres

-Les voleurs seront tenus pour responsables de la pénurie de pomme-de-terre qui risque de faire souffrir la population de Merisas.

-Personne ne doit ouvrir les casses marquées, sous aucun prétexte.

-les voleurs sont des traîtres venus de Samyr.

-Les traîtres ont importés une arme mortelle, magique, dans de caisses marquées.

-Les voleurs essaient de rançonner le conte de Merisas.

-Un esprit masqué hante les rues de la ville.

-L'approvisionnement de pomme-de-terre a été volée.

-La famine gagne déjà les bas quartiers de Merisas.

La panique gagne rapidement la population et se change vite en vent de terreur. Terreur que les PJ pourrait bien partager puisqu'ils en sont le point central.

Ils savent d'une part que leur tête est mise à prix par les autorités, d'autre part que le peuple les lynchera au premier carrefour s'ils sont reconnus et enfin qu'ils risquent effectivement la disette si les boîtes de punaises ne sont pas acheminés à temps aux plantations de pomme-de-terre.

Tous les gardes et tous les nobles portant épée sont aux trousses des PJ, mais aussi les malfrats de tous poils qui pensent pouvoir tirer profits de cette mystérieuse cargaison sans parler des citadins moyens attirés par l'offre de récompense...

A eux de trouver la voie la moins périlleuse. Et qui sait, peut-être trouveront-ils le moyen de tourner cette situation à leur avantage ?