



Recueil des synopsis proposés dans le cadre du 4^{ème} concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 25 mars au 25 mai 2009, sur le thème :
« **Mieux vaut arriver sur la fin d'un repas qu'au commencement d'une querelle.** »

Ce recueil comprend les scénarios suivants :

- Dressez la table et la querelle cessera... ou non, par Cultosaurus..... 1
- Souvenirs de Papier, par MrSel..... 3
- Une réception depuis longtemps attendue, par Léo..... 5
- Faute de grives, on mange des merles, par Léo..... 7
- La presse, par Yodram..... 9
- Bon appétit, commandant !, par Xaramis..... 10

Dressez la table et la querelle cessera... ou non

par Cultosaurus

Dressez la table et la querelle cessera... ou non

(proverbe hébreu légèrement complété)

Synopsis de base : Moins l'homme mange, plus son cœur s'emplit de lumière

(proverbe arabe)

Des factions entre lesquelles règne une rivalité sourde doivent se réunir à l'occasion d'un grand banquet. Au cours du repas, la tension va monter et les différents camps vont finir par s'affronter.

Les personnages, dont la puissance est mineure à côté de celle des factions en question, peuvent assister au repas depuis le début, mais ils risquent d'être pris à partie par les adversaires ou d'être victimes de "dégâts collatéraux". Si par contre ils n'arrivent qu'à la fin du banquet, une fois que les adversaires se sont mutuellement affaiblis, ils peuvent tirer de la situation de plus grands bénéfices malgré leur relative faiblesse initiale, ou bien résoudre le conflit.

Développement n° 1 :

L'idole déjeune

Les personnages appartiennent à une faction mineure dans le conflit larvé en cours. La puissance relativement réduite de leur "clan" les contraint à rester dans l'ombre de l'un des deux grands qui se disputent la première place (il peut s'agir de la suprématie sur un territoire ou une organisation, d'un monopole, ou autre). Pour simplifier la suite du développement, nous supposerons qu'il s'agit de différents "ordres" d'une même religion (med-fan' ou autre) se disputant la garde d'une idole hautement sacrée ; les PJ appartenant à un ordre mineur, dont ils sont, soit les dirigeants, soit dans l'entourage de ceux-ci (conseillers, gardes du corps, valets, espions, etc...).

Ces derniers temps, la situation entre les deux ordres principaux s'est tellement envenimée qu'il paraît inévitable qu'ils n'en viennent pas à un conflit ouvert ; et les grands maîtres de l'ordre des PJ ne voient pas comment le traditionnel banquet annuel entre les élites des différents ordres pourrait ne pas tourner à l'affrontement, verbal puis physique.

Ne pas se rendre au banquet mettrait l'ordre des PJ dans de grandes difficultés diplomatiques.

S'ils s'y rendent normalement, la nourriture y est copieuse et raffinée, mais les représentants des deux principaux ordres se disputant l'idole en viennent rapidement à s'affronter, d'abord en paroles, puis la situation dégénère et ils en viennent aux coups sous le regard affligé du patriarche chef spirituel du culte.

S'ils arrivent en retard (délibérément ou non) et donnent d'eux-mêmes une image respectable au patriarche, ou si (plus difficile) ils sont présents pendant l'affrontement mais parviennent à rester en dehors malgré d'abord l'insistance des deux grands à leur faire prendre parti pour l'un ou l'autre, puis les accusations de sympathie pour tel ou tel et

les coups (volontaires ou ayant raté leur cible), c'est à eux que le patriarche, dépité par le comportement lamentable des autres, confiera la garde de l'idole.

Développement n° 2 :

Le régal fut fort honnête :

Rien ne manquait au festin ;

Mais quelqu'un troubla la fête

Pendant qu'ils étaient en train

(La Fontaine, *Le rat des villes et le rat des champs*)

Les personnages appartiennent aux forces de l'ordre. Ils savent que les représentants des principales organisations criminelles de leur ville (guildes de voleurs pour du med-fan', mafiosi pour l'Amérique de la Prohibition, gangs ou autres, selon le contexte dans lequel sera utilisé ce synopsis) doivent se réunir pour un grand banquet, à l'occasion duquel les diverses factions se partageront la ville, ou redéfiniront les limites de leurs sphères d'influence respectives. C'est peut-être la possibilité de coffrer tout ce beau monde ! Mais malheureusement, les moyens et les effectifs policiers sont largement dépassés par ceux dont disposent les criminels.

Les PJ doivent élaborer, puis mettre en œuvre, le plan d'action des forces de l'ordre.

S'ils interviennent au début du repas, leurs adversaires feront front commun pour tenter de les repousser, ce qu'ils parviendront peut-être à faire, et leur infligeront certainement des pertes conséquentes.

Si par contre ils choisissent d'attendre plutôt que le repas soit bien avancé, les discussions auront dégénéré et les convives en seront venus aux mains. Non seulement certains ne seront plus en état de résister efficacement à leur arrestation, mais les sentinelles seront probablement moins attentives, si elles n'ont pas carrément pris part à la bagarre, et le coup de filet pourrait être un succès complet.

Souvenirs de Papier

par MrSel

Les personnages sont tous des héros de romans classiques, convié à un dîner par le Comte de la Reverdie. Le Comte les présente les uns aux autres et leur propose de comparer leurs mérites respectifs afin, « de part un jeu d'esprit innocent », de déterminer lequel est le plus méritant de l'attention des lecteurs.

Mise en place

Les personnages peuvent être, au choix, décidés à l'avance par le Meneur, ou bien sélectionnés par les joueurs. L'essentiel est ici de s'assurer que tous les joueurs aient une connaissance – au moins superficielle – de chacun des personnages. A titre d'exemple, voici quelques personnages qui pourraient convenir à ce dîner-débat : Etienne Lantier de *Germinal*, Bernard Marx du *Meilleur des mondes*, Phileas Fogg du *Tour du monde en quatre-vingt jours* et Elizabeth Bennet d'*Orgueil et préjugés*.

Le Meneur tient le rôle du Comte de Reverdie et aura à cœur de relancer le débat en proposant de nouvelles approches sur le mérite des héros de roman. Il rythmera les débats avec l'arrivée de nouveaux plats, profitant de ces intermèdes pour remettre à l'honneur un personnage ou l'autre : un plat populaire d'ouvrier, un plat étranger typique, une bouteille de vin particulièrement entêtant d'une province natale d'un des personnages, etc. D'autre part, il sera aussi là pour répondre aux interrogations sur le monde extérieur que les joueurs ne manqueront pas d'aborder.

Lorsque la discussion commencera à tourner en rond, le Comte annoncera qu'il ne pourra sauver de l'oubli que l'un des personnages et qu'il s'en remet à la décision des individus présents pour désigner qui il pourra sauver. Il prêtera bien entendu un soin particulier à ne pas influencer les joueurs en leur obligeant de prendre une décision à l'unanimité ou à la majorité ou quoi que ce soit d'autres : aux joueurs de désigner le plus méritant d'entre eux. Il imposera uniquement que le choix soit décidé avant la fin du dessert.

L'envers du décor

Il est hautement improbable que les joueurs (à défaut des personnages) cherchent à en savoir plus sur l'extérieur. La scène se déroule dans un intérieur cossu de manoir, dans un style XIXème assez classique – un intérieur qui ne devrait pas particulièrement être insolite pour les personnages. Les personnages peuvent se souvenir qu'ils sont venus à pied dans le manoir ; le Comte peut leur confirmer que le monde existe au dehors du manoir, que c'est un monde « réel » au sens où ses habitants peuvent connaître des sensations physiques et peuvent mourir. Le Comte explique que la nature exacte (voir plus loin) du monde lui échappe (ce qui peut, ou non, être un mensonge). Néanmoins, si la discussion de la réalité de la situation n'est pas centrale au premier abord, elle doit être encouragée par le Comte plutôt que dissuadée.

Il existe plusieurs explications à cette situation, que le Meneur choisira en fonction des hypothèses des joueurs et de la signification que le Meneur souhaite donner au scénario :

- **Explication mystique** : il existe un monde extérieur fait de héros et de faits d'armes anthologiques ; les auteurs de notre monde ne font que retranscrire les échos de ce

monde héroïque par une affinité médiumnique rare mais qu'illustre les concepts de muse et d'inspiration divine souvent associés à la littérature.

- **Explication poétique** : les personnages sont des rêves d'un adolescent plongé dans le coma à la suite d'un accident ou d'un crime que reflètent les personnalités des personnages. En fonction du choix final concernant le plus méritant des héros, le jeune homme se réveille ou plonge vers l'abîme noir de la mort.

- **Explication futuriste** : des extraterrestres étudient l'humanité en créant des êtres humains de chair et en leur implantant des souvenirs de papier. De leurs interactions et des débats qui en résultent, les extraterrestres espèrent mieux comprendre la race de leurs auteurs. Dans cette optique, le Comte est évidemment l'un d'eux, et il veillera particulièrement à aiguiller les personnages sur les sujets noirs : racisme, totalitarisme, obscurantisme, actes malveillants... Cette conclusion, pour intéressante qu'elle soit, sera la plus difficile à mettre en œuvre sans tomber dans un spielbergisme convenu.

- **Mise en abîme** : un écrivain est en train de rédiger un roman dont les personnages sont des personnages de romans célèbres. Au bout d'un moment, il arrête la scène, fait des boules de papier avec les dialogues des personnages et les jette à la poubelle : « non, je n'y arrive décidément pas ! ».

Une réception depuis longtemps attendue

Synopsis pour les Terres du Milieu

par Léo

Petite péripétie champêtre en Terres du Milieu, dans la Comté (mais facilement adaptable pour tout univers comprenant des Semi-Hommes ou apparentés, comme le Moot des Halflings à *Warhammer*, etc. Voire sans Hobbits mais c'est moins drôle)

J'ai tenté de garder une ambiance bon enfant essayer de faire une aventure sans "aventures" (mais pas forcément sans intérêt 😊), où les actions des PJs influenceront grandement le déroulement d'un important repas.

Les PJs sont invités à un banquet donné par le meunier Odon Lafarine de Lagrenouillère pour l'anniversaire de son petit-fils. Eux-mêmes peuvent être des autochtones, ou des aventuriers de passage [peu de groupes exclusivement composés de Hobbits, je le crains 😞], dans ce cas ils peuvent être conviés après avoir acquis un statut de héros locaux (en sauvant un imprudent de la noyade dans le Brandevin, en mettant en fuite une bande de sangliers qui saccageaient les champs des riverains, ou en retrouvant un enfant perdu dans la Vieille Forêt...). Plus exactement, Odon leur a demandé un service en échange, impliquant un petit voyage à travers la Comté : lui ramener un tonneau de bière du *Perchoir Doré* de Stock, « la meilleure bière du quartier de l'ouest », ou un ballot de Feuille de Longoulet, célèbre herbe-à-pipe du Quartier du Sud, etc.

Odon leur a donné l'argent nécessaire, et ce pourrait être une simple formalité, ou une agréable promenade, voire tellement agréable que les PJs risquent de se retrouver retardés, pour cueillir des champignons, répondre aux questions d'un shirrif, participer à un concours de ricochet sur l'eau, s'arrêter un peu trop longtemps dans les auberges. Multipliez les occasions de roleplay, en tentant d'impliquer les PJs. Après tout, il n'y a pas que les Orcs et le mithril dans la vie. Vous pouvez insérer ici une mini-quête annexe, et/ou des amorces pour de prochains scenario.

A l'inverse, les PJs peuvent aussi voir leur périple écourté, et leur cupidité titillée par la même occasion : en chemin, ils sont accostés par Tod Jonquillon, un Hobbit connu – mais pas forcément des PJs, surtout s'ils sont étrangers – pour être toujours fourré dans des mauvais coups. Celui-ci leur propose un tonneau de bière, un ballot d'herbe à pipe (ou toute autre denrée que vous aurez choisi), d'une qualité inférieure au produit demandé par Odon (ce qu'il tentera de cacher), et surtout pour la moitié du prix de la marchandise qu'ils étaient partis chercher, ce qui leur permettrait donc de réaliser un petit bénéfice. Outre le gain de temps, et donc l'espoir d'arriver peut-être à temps pour les hors d'œuvre, Tod peut tenter de leur forcer la main avec un petit cadeau, ou leur laisser entrevoir d'autres « formidables perspectives commerciales » par la suite.

Outre l'anniversaire de son petit-fils, Odon a en fait invité toute sa famille et la famille Belcolline de Blancs Sillons (à la louche une bonne centaine de Hobbits) car il espère marier son benjamin Drogon à Pétula, la fille aînée du boulanger de Blancs Sillons. Mais il sait que la belle est convoitée, d'autant que le pain de la famille Belcolline est fort réputé. Il compte bien étaler son opulence, ce qui sera aussi l'occasion d'en montrer un peu à ceux de sa famille qui ont tendance à le regarder de haut, particulièrement ses cousins des Trougrisards.

Si les PJs ramènent le produit désiré, celui-ci fera très bonne impression, permettant à Odon d'étaler sa richesse (comme pour les PJs, s'ils présentent un aspect « exotique » : c'est la classe d'avoir un Elfe comme portefaix 😊) de détendre l'atmosphère et de clôturer en beauté le repas et au plus vite les tractations concernant la dot. Ils seront ensuite dans les petits papiers d'un notable de Lagrenouillère, à l'influence grandissante qui plus est !

S'ils ont accepté l'offre de Tod, et à moins qu'ils ne décident volontairement de perdre du temps pour ne pas éveiller les soupçons, ils arriveront vraisemblablement au début des hostilités, seront vus comme des importuns qui n'ont rien à faire là (surtout s'ils présentent un aspect « exotique »), et leur camelote de second choix fera au mieux piètre impression. En se rendant compte de la supercherie, Odon risque fort de se mettre en colère et de leur en vouloir, même s'il ne le montrera pas devant ses invités.

Un remarquable guide des sentiers de la Comté, qui illuminera vos descriptions lors des escapades de vos PJs : <http://www.jrvf.com/essais/promenade/promenade.html>

Faute de grives, on mange des merles

Synopsis med-fan générique

par Léo

Aventure rurale pour du med-fan générique, ou le "dîner" est une variation d'un thème ultraclassique, [avec en bleu des conseils pour le traiter d'une façon plus parodique/détournée/cynique et gritty/pratchettienne](#).

Un monstre à l'appétit féroce terrorise un bourg, les habitants devant lui offrir des membres savoureux et vulnérables de la communauté (exemples : enfants, jeunes filles...)

Le monstre : pour les obliger à finauder, les PJs, sauf s'ils sont suicidaires, ne doivent pas pouvoir envisager un affrontement classique. Le monstre doit avoir un rapport particulier avec la nourriture et/ou le fait de manger : Troll (façon *Bilbo le Hobbit*), Ogre (particulièrement indiqué à Warhammer, en raison de leurs habitudes, religion, « gastromancie »...), Géant, etc, ou tout ce que vous jugerez convenable selon l'univers et la puissance des PJs.

Il était une fois...

C'est un coin fertile et prospère, mais les habitants sont de piètres guerriers (ou bien la plupart des hommes adultes ont été emmenés à la guerre par le baron du coin, qui du coup n'est pas là pour défendre ses sujets). Le monstre a déjà dévoré beaucoup de bétail, et plusieurs habitants (tels qu'un [PNJ connu et apprécié des PJs](#), des enfants, les quelques miliciens qui ont tenté de l'affronter la première fois qu'il s'est montré...)

[En fait, les anciens du village ont de leur propre initiative décidé de lui donner des vierges, espérant l'amadouer en se basant sur la sagesse populaire. Le monstre n'avait rien demandé, mais maintenant il y a pris goût. Ils tenteront bien sûr d'empêcher les PJs d'apprendre qu'ils sont responsables, ce qui arrivera inmanquablement, tout le village est au courant.](#)

Dans le village, les PJs sentiront à coup sûr l'ambiance sinistre, et avec un peu de curiosité finiront par en découvrir la raison – cette séquence peut être plus ou moins longue et complexe. **Variante** : le scénario peut débuter quand des villageois, [à l'instigation des anciens?](#), tentent de capturer un PJ pour en faire une offrande.

Le moment arrive bientôt où une nouvelle victime devra lui être offerte – [et il semblerait qu'il n'y ait plus aucune vierge dans le village – ragots et messes-basses à ce sujet vont bon train, et enveniment les querelles de voisinage ! S'ils - quand ils se montreront couards et décideront de passer leur chemin, un villageois \(maire, mère explorée...\) les prendra à parti, promettant une récompense, ou laissant miroiter le trésor que possède le monstre \(un mensonge\).](#)

Séquences typiques :

Conciliabule(s) à l'hôtel de ville/l'auberge/le temple. Faites jouer l'émotion, et les tensions de cette petite communauté aux abois, la détresse actuelle rendant tout le monde nerveux : haines ancestrales et vieux secrets de famille sont de sortie. ([Des](#)

villageois proposent aux PJs de les aider à enlever une vierge du village d'à-côté, « tous des ploucs/païens/semi-orcs ! »).

Observation : épier le monstre est une bonne idée, pour estimer ses forces et faiblesses, et ses habitudes : peut-être aime-t-il faire une promenade à tel endroit, idéal pour une embuscade. Cela permettrait aussi de découvrir qu'une fois repu, il aime bien faire une petite sieste dans son repaire. Un bon moment pour tenter de le terrasser?

Préparatifs Laissez vos PJs planifier. Plusieurs options classiques : Appât, animal ou autre. Mieux : un PJ (aucun villageois n'est prêt à s'y risquer). Piège, l'appât susmentionné peut lui-même être piégé ou empoisonné – développer la confection du piège et/ou du poison. Un des PJs peut prendre la place de la victime sacrificielle pour faire diversion (éventuellement en se grimant **ridiculement** d'une quelconque façon).

Puis prenez les en traître !

Alors qu'ils finissent leurs plans, les PJs sont empoisonnés par les anciens avec un plat avarié qui les neutralise pendant quelques heures. Ils veulent conserver leur autorité : après tout le monstre, peut servir à neutraliser les jeunes gens turbulents, mais qui sait si les PJs ne tenteront d'imposer leur propre loi après l'avoir liquidé ? Les vieux fous ne représentent pas vraiment une menace en eux-mêmes, il s'agit surtout de convaincre le reste de la population de ne pas les écouter, eux et leurs suggestions de livrer les PJs au monstre pour calmer son courroux.

Baston finale avec le monstre, épique avec quelques surprises – ne les laissez-pas croire que l'affaire est entendue.

Crasse de dernière minute de la part des anciens/des villageois/du village d'à côté??

La presse

Synopsis pour une introduction à une campagne maritime

par Yodram

Ce synopsis est destiné à être joué comme une introduction à un scénario au sein d'une campagne « maritime » (quelque soit l'univers, gageons que les Pjs sont davantage attirés par un rôle de pirate / corsaire que par celui de matelot de pont sur un des gros navires de la marine régulière (armada espagnole au départ des caraïbes au XVII^e, Royal Navy à Londres vers 1800, Flotte impériale de l'Empire interstellaire trucmuche). Les personnages doivent être confiants dans leur possibilité de trouver un embarquement conforme à leurs attentes, il ne faudra éveiller leur vigilance que par petites touches quant aux risques de finir enrôlés de force.

Ils sont désœuvrés, suite à un revers de fortune. Ils attendent depuis maintenant plusieurs semaines un embarquement sur un navire pirate / corsaire sur lequel ils espèrent se refaire de quoi passer d'agréables escales. Avec quelques compagnons / frères de la côte, ils ont élu domicile dans une auberge très modeste où une soupe grasse et fadasse ainsi qu'un mauvais alcool sont leur seul réconfort quotidien. La plupart des clients sont d'ailleurs dans le même cas qu'eux, et ils ont pu nouer quelques nouvelles relations, malgré la mise en concurrence évidente de tous ces hommes.

Laisser les PJ s'ennuyer quelques temps en maintenant l'espoir d'un possible embarquement conforme à leurs vœux.

Des rumeurs courent selon lesquels les sergents recruteurs ne vont pas tarder à lancer une campagne de recrutement forcé. Pas de quoi s'inquiéter ; ces individus sont toujours à l'affût, mais les Pjs ont appris à les voir venir et à les éviter. Il faut dire que marin sur un de ces navires, c'est être esclave ! Toutefois, il est vrai qu'ils doivent être particulièrement vigilants, depuis qu'ils ont appris que le « renard », le plus redoutable d'entre eux est présent en ville : brutal, retors, cet individu a dû remplir à lui tout seul au moins dix navires de ligne.

Le Renard a imaginé un stratagème pour remplir sa bourse de la commission perçue pour chaque nouvelle recrue : il a repéré que le pauvre propriétaire de l'auberge, endetté, était prêt à l'aider à faire un coup de filet dans son établissement, moyennant l'effacement de son ardoise. Il lui fournit donc quelques victuailles rares et surtout un alcool bien meilleur que le tord-boyau habituel. L'aubergiste prétexte le prochain mariage de sa fille (faux et facilement vérifiable) pour régaler gratuitement sa clientèle de marins désœuvrés.

A ce stade, soit les Pjs tout à leur projet n'ont pas senti venir le danger, ils vont profiter de la générosité incongrue de l'aubergiste. Un fois éméchés (malus pour le combat éventuel), le filet du Renard viendra se refermer autour de l'auberge et ils ne pourront éviter le pire qu'en ferrailant dur, devenant ouvertement hors-la-loi. Soit ils ont senti le traquenard se préparer, auquel cas, ils devront dans l'urgence quitter les lieux, non sans prévenir leurs amis et frères habitués des lieux, histoire de jouer un mauvais tour au Renard. Il leur suffira de se cacher quelques heures le temps que le Renard réalise son échec, ne prenant que quelques irréductibles arsouilles tombés dans le piège. Attention, il est coriace et il essaiera de les poursuivre dans la nuit, ce n'est pas une partie de plaisir qui attend les récalcitrants.

Tout ceci pourrait finir par quelques agapes tardifs chez l'aubergiste une fois le Renard retourné à sa tanière. Pour ne pas avouer ouvertement sa forfaiture, l'aubergiste sera obligé d'écouler sa marchandise à vil prix comme il l'avait annoncé, à moins que les Pjs n'aient pensé à prendre quelques victuailles dans leur fuite pour trinquer sous la lune, au sommet d'un toit londonien ou d'une colline dominant Carthagène.

Bon appétit, commandant !

Synopsis pour O&L

par Xaramis

Océan austral, dans les parages de la Nouvelle-Zélande, au tournant entre l'automne et l'hiver, dans les années 1770.

Les personnages des joueurs sont des embarqués (membres de l'état-major ou scientifiques) sur un navire d'exploration scientifique, ayant quitté l'Europe depuis environ 18 mois, en compagnie d'un autre pour explorer l'océan austral.

(Ce scénario est directement inspiré par un épisode du tour du monde effectué par les navires *Resolution* (James Cook) et *Adventure* (Tobias Furneaux) en 1772-1774. Mais il est possible de le jouer avec des navires français, par exemple. Une entorse à la réalité historique des voyages d'exploration n'est pas un obstacle majeur, en l'occurrence).

Acte I – Une mer éprouvante

Après s'être rejoints et avoir exploré ensemble des îles du Pacifique (Tahiti, Tonga, etc.), les navires, qui font route vers la Nouvelle Zélande, sont séparés par une violente tempête. Les membres de l'équipage sont bien amarqués, puisque cela fait déjà un an et demi qu'ils sont en mer, mais cette tempête dans des parages dont ils sont peu familiers n'en est pas moins éprouvante pour les hommes, en plus de l'être pour le navire. L'équipage est, en outre, éprouvé par la maladie, car le commandant, contrairement aux ordres reçus en partant d'Europe, n'a pas suivi les instructions alimentaires strictes pour lutter contre le scorbut.

Le navire et son équipage vont donc devoir affronter la tempête et les dégâts qu'elle cause sur l'un et sur les autres, puis trouver un endroit propice à y faire les réparations nécessaires et à trouver de l'eau et des vivres, dans cette zone connue alors comme le « détroit de la reine Charlotte ».

(Pour l'anecdote, le détroit de la reine Charlotte ([Queen Charlotte Sound](#)) dont il s'agit dans ce scénario est bien celui mentionné dans le journal de Cook de son voyage autour du monde. Depuis lors, ce détroit a été rebaptisé « détroit de Cook » et, aujourd'hui l'appellation « détroit de la reine Charlotte » désigne un détroit canadien ([Queen Charlotte Strait](#)) entre l'île de Vancouver et la Colombie britannique.)

Acte II – Tensions et querelles

Ces contrées sont peuplées de Maoris, dont certains groupes se montrent quelque peu belliqueux à l'encontre de ces étranges arrivants. Bien sûr, ils n'attaquent pas directement le navire, mais ils peuvent s'en prendre aux chaloupes qui tenteraient de débarquer, par exemple. Or les réparations du navire prendront du temps, et il est impératif de trouver un endroit où les travaux pourront être menés sans la menace permanente d'escarmouches.

L'état-major du navire et ses conseillers doivent donc résoudre les différents problèmes auxquels ils sont confrontés :

- identifier une zone favorable à un mouillage d'assez longue durée dans des conditions de sécurité satisfaisantes ;
- prendre langue avec un groupe de Maoris « neutres », à défaut d'être amicaux. En cela, ils peuvent compter avec la précieuse collaboration, comme interprète, d'un Polynésien embarqué à bord du navire environ 6 mois plus tôt ;

- mener des négociations pour obtenir de l'eau et des vivres, dans un climat qui peut devenir tendu, du fait des incompréhensions mutuelles ;
- modérer l'enthousiasme des scientifiques de diverses disciplines, qui tiennent absolument à descendre à terre et explorer les parages pour recueillir ou dessiner plantes, insectes, oiseaux, au mépris de tous les dangers.

Un chef local accepte d'apporter son aide à l'équipage, à condition que celui-ci veuille bien l'aider à se débarrasser d'un clan rival, avec lequel une querelle sanglante vient de naître. Selon les dires du chef, c'est la seule solution pour que les hommes du navire puissent avoir assez de temps devant eux pour mener à bien réparations et ravitaillement.

Si l'état-major du navire accepte de s'impliquer dans cette querelle, l'alliance entre Européens et Maoris « amicaux » va rapidement avoir raison du clan adverse, et les négociations d'avitaillement en seront, effectivement, grandement facilitées. Toutefois, s'écarter de la zone ainsi « sécurisée » n'en deviendra que plus dangereux.

Acte III – Un abominable repas

Avant de reprendre définitivement la mer, le botaniste du bord propose au commandant du navire d'aller à terre, avec quelques hommes d'équipage, cueillir un peu plus de cette plante grasse que les Maoris appellent *nau* et dont il pense que c'est « l'herbe contre le scorbut » trouvée par James Cook lors de son premier voyage en 1769 [*Lepidium oleraceum*, pour les geeks de botanique !].

Mais le groupe envoyé à terre ne revient pas. Le commandant envoie un deuxième groupe (dont les PJ) à la recherche des disparus. Les secours finissent par retrouver les traces de leurs compagnons disparus, sous la forme de débris de vêtements (donc des boucles de ceinture, par exemple) et même des bouts de corps humain (dont une main portant des tatouages de marin particulièrement reconnaissables) en partie carbonisés. Il sera assez facile d'en déduire que des Maoris ont tué et... dévoré les malheureux.

Tenter de d'identifier, pourchasser et « punir » les Maoris n'est pas réellement envisageable, en terrain méconnu et en infériorité numérique probable. Quant à savoir ce qui a pu provoquer la colère des indigènes, c'est une autre paire de manches. Les marins ont-ils été victimes d'un clan maori adversaire de celui avec lequel ils ont commercé ? Ont-ils involontairement porté atteinte à un interdit (tabou) local ? Ont-ils payé, à plusieurs années d'écart, des exactions commises par d'autres explorateurs lors de précédents voyages ?

Au final, vaut-il vraiment mieux arriver sur la fin d'un repas qu'au commencement d'une querelle ?