



Recueil des synopsis proposés dans le cadre du 6^{ème} concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 22 septembre au 21 décembre 2009, sur le thème :

Chaque progrès donne un nouvel espoir, suspendu à la solution d'une nouvelle difficulté. Le dossier n'est jamais clos.

Ce recueil comprend les scénarios suivants :

- La cave aux folles, par Olivier.....1
- Souvenirs d'aventures, par Azurhyàn3
- La vengeance des éléments, par Lazzmaniandevil5
- Synopsis pour l'Appel de Cthulhu, par Sulnok7
- Une paix bien fragile, par Cuchulain9
- La cerise sur le gâteau, par Kérosène11

La cave aux folles

par Olivier

Catastrophe ! *Biche* est de retour à la Tribu ! Votre sœur devait épouser Orgh-le-Beau du clan des Belettes. Hélas, victime d'une malchance récurrente à la chasse, et ayant même raté son ultime épreuve d'initiation, ce dernier a préféré devenir une *Berdache* (un homme-femme) à l'exil.

Biche a préféré s'enfuir. Elle refuse catégoriquement d'épouser un autre membre du clan des belettes.. Elle supplie ses frères de trouver un exorciste pour son bien aimé, ou encore de la garder parmi eux... ce qui serait une déclaration de guerre envers les Belettes !

Réunion, conseil, palabres... il est finalement décidé de consulter *Renne-Hato*, le fameux sorcier dont les anciens prétendent qu'il a déjà eu 'affaire à des cas de ce genre'.

Au point du jour, une délégation est envoyé au mont sacré de l'Ours Priapique. Hélas, ils trouveront l'Homme Sage en pleine 'consultation' avec Orgh dans sa tente à sudation.

Renne-Hato est formel. Malgré tous ses efforts, les esprits ont pris leur décision: l'ex futur marié est bien devenu un homme-femme. Leur tribu n'a qu'à fournir une autre femme aux Belettes, et tout rentrerait dans l'ordre.

Hélas, suite aux effroyables récits de *Biche*, plus aucune femelle ne souhaite fréquenter la tribu d'Orgh !

Un malheur n'arrivant jamais seul, une délégation d'Homme Belettes arrive bientôt à la demeure du Clan pour réclamer justice ! L'échange d'épouses est une des traditions les plus sacrées de la Vallée. Si ils se dédient de leurs engagements, plus aucune tribu honnête ne leur fera confiance.

Sans exogamie, leur clan dégénérera en quelques générations.

Les Belettes leur laisse une Lune pour tenir leur promesse ou la nouvelle sera colportée, et leur clan sera déclaré Tabou.

Heureusement, un de leurs esprits tutélaires viendra à leur secours. Lors d'un rêve (ou d'une cérémonie Chamanique) l'Esprit viendra leur dire "Si un cerf peut devenir *Biche*, alors une *Biche* peut bien devenir cerf"

Le message est clair: *Biche* doit retourner au Clan des Belettes et réclamer le statut de Chasseur. Si elle passe avec succès l'initiation, elle pourrait réclamer le statut d'homme...et épouser son bien aimé.

Biche acceptera cette idée avec joie ! Reste que sa stature délicate ne la prédispose pas vraiment à la rude initiation de la chasse.

Mais bien entraînée, fétichée et ensorcelée, la chose doit être possible...

Un peu plus tard.

Une *Biche* intimidée, accompagnée d'une suite adéquate sera envoyé chez les Belettes. Ceux-ci, mis au courant, ont accepté l'idée. Non sans grincement de dents.

Mais il est temps de régler enfin cette vilaine affaire avant que les choses ne tournent vraiment mal.

Hélas, les pjs arrivent en pleine razzia. Le Clan Maudit des MâcheCrâne est en train d'enlever des femmes pour son propre compte.

Au nombre des disparus se trouve bien entendu... Ogh-le-bea...pardon, la belle.

A cette annonce, le sang de la douce Biche ne fait qu'un tour. Elle galvanisera les valides avec une énergie incroyable et organisera la traque avec une férocité jamais vue jusque là.

De retour victorieuse, couverte de sang et d'honneur, Biche sera définitivement adoptée par le Clan des Belettes et sacrée Chef de Guerre. Elle profitera de son statut pour épouser immédiatement son bien-aimé.

Epilogue:

Quelques temps plus tard. ..

Menée par son énergique chef de guerre (Biche Furieuse), la tribu des Belettes a écrasé sous des motifs futiles deux autres clans pour s'emparer de leurs ressources.

Les temps sont durs. Les anciens de la tribu prient pour que la convoitise démesurée de leur ancienne sœur ne se retourne pas un jour contre eux...

Souvenirs d'aventures

par Azurhyàn

Souvenirs

Les PJ sont de grands héros, puissants et célèbres. Ils ont ramené la paix sur le continent et défait les hordes maléfiques. Au cours d'un banquet en leur honneur, les convives enthousiastes les prient de raconter leurs exploits. Ils se souviennent ...

Tout commença avec l'invasion des armées du Mal ...

L'héroïque résistance : Les PJ se rencontrèrent en luttant pour défendre un village, attaqué par un contingent ennemi en maraude. Ils participèrent aux fortifications et repoussèrent les assauts qui finirent par une sanglante mêlée urbaine. Contre toutes attentes, ils remportèrent la victoire.

La missive : Des documents intéressants furent trouvés dans le camp adverse, on les chargea de les transmettre au duc. Les routes étaient contrôlées par l'ennemi, ils durent couper en pleine nature dans une contrée sauvage. Le voyage fut périlleux mais ils menèrent à bien leur mission.

La résistance : Enrôlés par le duc, ils formèrent des milices, recrutèrent des soldats, montèrent des embuscades, commirent des sabotages et dirigèrent des raids contre les troupes maléfiques. Là encore, ils mirent la main sur de précieux renseignements.

L'ambassade : Leurs succès leur valurent d'être envoyés auprès du roi pour lui porter les graves informations obtenues. Ils découvrirent ainsi la capitale et ses attraits, s'initièrent à la politique et percèrent à jour un sombre complot orchestré par les puissances maléfiques.

Le voyage : Ayant fait preuve de leur loyauté et de leur intelligence, le roi leur confia pour mission de retrouver une arme légendaire pendant qu'il rassemblait ses armées. Leur quête les mena en divers endroits fabuleux dans lesquels ils glanèrent des informations.

Le donjon : C'est au fond d'un labyrinthe plein de monstres, pièges et épreuves de toutes sortes qu'ils obtinrent enfin l'arme mythique.

Le retour : Les ennemis, au courant de la réussite leur mission, cherchèrent à les intercepter par tous les moyens. Ils purent néanmoins parvenir au lieu saint où le roi les attendait avec toutes ses armées.

La bataille finale : Ce fut alors l'heure de l'ultime confrontation. Les hordes maléfiques furent anéanties dans une terrible bataille, épique et grandiose.

Épilogue : C'est en repensant à leur parcours que les héros mesurent la sagesse des paroles de leur vieil ami Astruviel, qui les a encouragés et accompagnés toutes ces années, et qui s'est éteint paisiblement il y a peu : « Chaque progrès donne un nouvel espoir, suspendu à la solution d'une nouvelle difficulté ». On murmure aujourd'hui qu'un nouveau seigneur des ténèbres s'est levé, sûrement de nouvelles aventures en perspectives : « le dossier n'est jamais clos » ...

Le récit et sa finalité

Le MJ devra préciser le scénario et affiner le récit en évoquant aux PJ leurs souvenirs ou en faisant intervenir des convives curieux de tel ou tel détail. La trame est vraiment très basique mais assez équilibrée (combat, aventure, interactions). Elle est volontairement classique pour permettre à tout le monde de trouver quelque chose à raconter et assez vague pour permettre aux bons joueurs de déployer des trésors de roleplay et d'imagination.

Enfin, il ne faut pas oublier que ce sont les PJ qui racontent leur histoire, il est bon de les rappeler à la réalité de temps en temps (on apporte un nouveau plat, un fâcheux vient les contredire ...). La morale de l'histoire est une contrainte pour leur récit puisqu'ils doivent adopter le schéma suivant :

progrès (donc une réussite) > espoir (dans un monde ravagé par les méchants) > nouvelle difficulté (avec un enchaînement logique des épreuves) > réussite (donc progrès), etc.

Il s'agit d'une expérience de méta-jdr. ***Les joueurs agiront-ils en héros contant leurs exploits ou en rôlistes ?***

La vengeance des éléments

par Lazzmaniandevil

Ce synopsis a été imaginé pour une campagne Donjons et Dragons 3.5 mais peut facilement s'adapter à toute de forme de jeu de rôle qui inclut les quatre éléments (feu, terre, eau, air). Avec un peu d'effort, il peut également être adapté pour utiliser une autre conception des éléments, comme par exemple, le cycle oriental à cinq éléments (feu, terre, métal, eau et bois).

Lieu: *ville de taille moyenne, située à la fois près d'une étendue d'eau, de montagnes et d'un volcan.*

Peu après l'arrivée des PJs, une série d'événements étranges se produisent: des cas de combustion spontanée, des incendies, ainsi que des élémentaires de feu surgissant des foyers et des forges pour attaquer les gens. L'investigation des PJs les mènent jusqu'à une grotte naturelle, localisée près du sommet du volcan. Ils y affrontent un être de forme humanoïde, fait uniquement de feu, à l'exception de son crâne humain visible au travers des flammes. Une fois cet ennemi défait, le crâne disparaît, ne laissant que des cendres. La ville retrouve son calme et les héros sont récompensés.

Cependant, environ une semaine plus tard, d'autres phénomènes bizarres commencent à se produire. À intervalles plus ou moins réguliers, la région est secouée de séismes; des gens sont retrouvés pétrifiés sans aucune explication; des élémentaires de terre surgissent du sol et attaquent les gens. Encore une fois, les PJs sont appelés à enquêter, ce qui les mènent jusqu'à une vieille mine abandonnée quelque part sous la ville. À cet endroit, ils affrontent encore une fois un être humanoïde, cette fois-ci fait uniquement de terre, à l'exception de son crâne humain distinguable malgré la couche de poussière le recouvrant. Une fois cet ennemi défait, le crâne disparaît, ne laissant que de la terre inanimée. Pour une deuxième fois, la ville retrouve son calme et l'espoir de le voir durer.

Approximativement une semaine plus tard, le cycle se poursuit et d'autres événements apparemment inexplicables surviennent. À intervalles plus ou moins réguliers, de gigantesques vagues inondent le port; des gens sont littéralement liquéfiés sous les yeux incrédules de leurs compagnons; des élémentaires d'eau surgissent des puits et des rivières pour s'en prendre aux habitants. Évidemment, on fera encore appel aux PJs. Cette fois-ci, la piste les guide jusqu'à une vieille grotte sous-marine, sous l'île face au port. En ce lieu, ils combattent une fois de plus un être humanoïde, cette fois-ci fait uniquement d'eau, à l'exception de son crâne humain que l'on peut percevoir au travers de la pluie constante et surnaturelle qui lui tombe dessus. Une fois ce troisième ennemi défait, le crâne disparaît, ne laissant qu'une banale flaque d'eau. La ville retrouve ensuite un calme relatif, malgré l'inquiétude que les progrès réalisés par les PJs ne fasse qu'amener de nouvelles difficultés.

Effectivement, les habitants réalisent vite que leurs inquiétudes étaient bien fondées. Il s'en trouve alors plus d'un pour penser que le dossier ne sera jamais clos. De violents ouragans et tornades viennent dévaster la région; des élémentaires de l'air semblent surgir du vent pour attaquer les gens. Encore une fois, les PJs s'en mêlent et leur enquête les force à se rendre au sommet de la plus haute montagne de la région. C'est là qu'ils affrontent un autre humanoïde, à l'apparence vaporeuse, sauf bien sûr pour son crâne humain, distinguable malgré le brouillard qui l'entoure. Une fois l'ennemi défait, le crâne disparaît, laissant derrière une brume intangible. La ville ne retrouve pas vraiment son calme et vit les jours suivants dans la crainte de nouveaux phénomènes...

Plus ou moins une semaine passe et à nouveau, combustions spontanées et élémentaires de feu sont au menu. Bref, le cycle reprend à nouveau avec les événements reliés au feu, puis ceux reliés à la terre, à l'eau et à l'air. Tôt ou tard (peut-être même avant un cycle complet), les PJs se rendront compte qu'il s'agit d'un cycle et que défaire les étranges élémentaires au crâne humain amène les difficultés de la phase suivante sans permettre de clore définitivement le dossier. À ce moment là, ils devront effectuer des recherches, dans une plus grande ville avec une plus grande bibliothèque, afin de mieux comprendre la cause de ce cycle destructeur. Ils réaliseront alors à quoi ils ont en fait à faire. Les élémentaires à crâne humain sont en fait une seule et même créature: une liche élémentaire*. Il s'agit généralement d'anciens druides, ayant renoncé à la vénération de la nature, au profit d'une vie éternelle tirée de la puissance des éléments. Ce très rare mais aussi très puissant mort-vivant revient à son semblant de vie, toujours sous l'influence de l'élément suivant du cycle, tant et aussi longtemps que sa phylactère élémentaire n'est pas trouvée et détruite.

** Ne cherchez pas dans vos bouquins, c'est une création personnelle exclusive à ce synopsis.*

Synopsis pour l'Appel de Cthulhu

par Sulnok

Contexte Ce synopsis prend la suite du scénario fourni dans les règles de base par Chaosium Inc.®, "La Maison Hantée". En résumé, les Investigateurs ont été embauchés pour éclaircir les rumeurs autour d'une maison hantée située à Boston. Son actuel propriétaire veut mettre fin, soit aux rumeurs, soit à la hantise. Après une enquête dans les différentes archives journalistiques, judiciaires et policières, ils finiront par fouiller dans la maison et découvrir qu'un de ses anciens propriétaires, Walter Corbitt, est enterré dans la cave de la maison. Cependant, il n'est pas complètement mort et il vampirise psychiquement tous les habitants de la maison. Les investigateurs (ou parfois la police s'ils se sont trouvés en position de faiblesse) ont enfin libéré l'âme de W. Corbitt et mis fin à la hantise dans la demeure.

C'était sans compter sur le Révérend Michael Thomas. Il s'agit du révérend qui a enterré W. Corbitt, et qui est à la tête d'un culte Cthuloïde du nom de Chapelle de la Contemplation. En 1912, la police a fait une rafle dans son église, durant laquelle de nombreux membres du culte et de la police ont trouvé la mort, pour arrêter entre autres le Révérend qui sera condamné à 40 ans de prison. Cependant, il s'est évadé en 1917 et personne ne l'a revu depuis cette date.

Intrigues La résolution du mystère autour de la maison Corbitt fait la une des journaux locaux, dont on peut lire le nom de la "Chapelle de la Contemplation" inscrit sur les murs de la cave, sur une photo. Le fait que le nom de la "Chapelle de la Contemplation" réapparaisse dans les journaux ne plaît pas au Révérend M. Thomas. Il va chercher à ce que la maison Corbitt ne soit plus associée au nom de la "Chapelle de la Contemplation". De plus, le Révérend est au courant que W. Corbitt possédait une gemme noire qui lui permettait de prolonger sa vie au-delà de la mort, et qu'il aimerait récupérer.

Synopsis

1/ Le photographe : les Investigateurs voudront certainement rencontrer le mystérieux auteur de la photo. Le photographe se nomme Erik Anderson et avouera aux Investigateurs s'être introduit dans la maison par effraction. Le lendemain, le journal publie un errata de la photo parue la veille dont les inscriptions "Chapelle de la Contemplation" ont disparus. Menacé de mort, Erik Anderson contactera alors les Investigateurs qui assisteront impuissant à la mort du photographe. Une visite de l'appartement du photographe apprendra aux Investigateurs qu'ils ne sont pas les seuls à avoir cette idée : l'appartement est sans-dessus-dessous et le négatif de la photo de la maison hantée est introuvable.

2/ Séances de spiritisme : de retour chez eux, les Investigateurs apprendront la disparition du Colonel Meffit. Une proche du Colonel, Miss Marple, invite alors les Investigateurs à une séance de spiritisme "seul moyen de savoir si notre cher Colonel est encore de ce monde". L'esprit du Colonel ne sera pas au rendez-vous (il est toujours vivant), mais l'esprit d'Erik Anderson se présentera et dira qu'il est traqué dans l'autre-monde. Il aimerait connaître l'identité de l'ombre qui le poursuit et voudrait que les séances soient photographiées, "seul moyen de voir les esprits" d'après lui. Lors de la séance de spiritisme suivante en présence d'un photographe, l'esprit parlera par la bouche d'un des Investigateurs (celui dont le POU est le plus petit). Il s'agit de Corbitt lui-même, qui cherche à attirer l'esprit de l'Investigateur, parle d'un lac. A ce moment-là, l'Investigateur pousse un grand cri et ouvre les yeux. Au même moment, une photo de la séance est prise. A son réveil, l'Investigateur ne se souviendra pas de ce qu'il a dit ou vu... N.B. : L'Investigateur a vu une Horreur Chasseresse qui est près du lac.

3/ La photo Le développement de la photo sur papier Noir et Blanc ne révélera rien. Par contre, sur un papier couleur, l'ombre de l'Horreur Chasseresse sera visible. Si l'Investigateur qui a eu la vision regarde la photo couleur, il reprendra ses esprits et se souviendra d'un détail qu'il a eu lors de la première soirée : une tour de pierre, dans le bois du parc.

4/ Le Norumbega Park : La tour de pierre est une ancienne tour viking. Le Révérend en est parti en abandonnant le Colonel Meffit après quelques tortures physiques et morales, au bord du lac. Soigné, le militaire se voudra d'avoir tout avoué sur les Investigateurs et Miss Marple.

Conclusion L'Horreur Chasseresse est visible sur une pellicule photographique car elle a été contaminée par des sources radioactives. Elle était encore dans un autre plan quand elle rend visite aux Investigateurs chez Miss Marple, mais sa silhouette a tout de même imprimé la plaque photographique. La raison du phénomène sera difficilement explicable pour les Investigateurs, et seuls des scientifiques pourront leur expliquer de processus de marquage des plaques photographiques par la radioactivité. La luminosité ultraviolet n'est en rien responsable de l'impression du monstre sur la photo.

Alors que de nouvelles techniques apparaissent, le monde des ténèbres est toujours aussi impénétrable. Et les Investigateurs sont maintenant recherchés par le Révérend M. Thomas, toujours en quête de ce qu'est devenue la gemme noire du Corbitt.

Le dossier n'est jamais clos.

Une paix bien fragile

par Cuchulain

Ce synopsis poursuit l'idée développée dans mon scénario "Sur les rives de l'Anduin" : à savoir un peuple barbare arrive et tente d'envahir une contrée "civilisée". Dans mon esprit il est utilisable aussi bien pour du Med-fan que pour jouer dans l'histoire (l'Empire Romain me semble un très bon candidat ou la Bretagne et les saxons). Dans ce synopsis on considère que le peuple barbare a plus ou moins réussi son objectif : s'installer sur de nouvelles terres. La paix est de nouveau là, mais une fois ce progrès acquis : arrive une difficulté, faire cohabiter deux peuples avec des coutumes complètement différentes ! Les PJ auront un rôle de médiateur et tenteront que la maxime suivante : "*Mieux vaut maintenir en place un adversaire docile qu'installer un ami indocile.*" se révèle vraie...

I. Les religieux

La première difficulté vient de la religion : les barbares adorent d'autres dieux que ceux du pays d'installation.

- Séduction : Attiré par la nouveauté, une partie de la population va se mettre à désertir les rangs du culte local et rejoindre par exemple le culte de la fertilité des arrivants. Différentes coutumes peuvent alors être pointées du doigt au choix du MJ

- Prostitution sacrée : colère des femmes qui voient leur maris aller au temple de la fertilité ; menace des autorités religieuses qui brandissent la colère des dieux civilisés face à la débauche. (relire l'Ancien Testament ce genre de problème est assez typique...)

- Sacrifices sanglants : tant que ce sont des animaux, ça peut passer mais si les barbares font des sacrifices humains* alors que l'usage a totalement disparu chez les civilisés ça peut vite dégénérer. Au premier enfant disparu : on accusera les barbares d'avoir volé l'enfant pour le sacrifier. Au MJ de voir : l'enfant peut être perdu, réellement pris pour être sacrifié ou, enlevé par des gens qui ont intérêt à ce que les communautés s'affrontent (autorités religieuses civilisées/barbares non satisfaites par la paix ou pays voisin qui cherche à déstabiliser son ennemi déclaré ou son allié déclaré**)

- Combat religieux : ou comment lutter contre les préjugés... Que faire si un prêtre civilisé détruit une représentation d'un dieu barbare ? Ou si c'est les barbares qui tuent un prêtre venu leur prêcher la bonne parole ? Ou si les deux religions ont une fête qui tombe le même jour (par un hasard du croisement de calendrier Lunaire/solaire par ex. Ou tout simplement la fête civilisée est une reprise de la fête barbare comme Jul et Noël par ex.) il faudra éviter que des processions religieuses différentes se croisent ou que des rites ne se déroulent au même endroit au même moment...

II. Les guerriers.

On pourrait croire que les relations seront meilleures entre les élites guerrières/sociales ? Il n'en est rien...

- Roméo et Juliette : un grand classique ! Si Roméo est barbare, Juliette sera civilisée et inversement... On peut même corser l'affaire en faisant d'un(e) PJ Roméo ou Juliette... Outre la religion, les coutumes concernant le mariage peuvent totalement varier entre les B et les C (les droits de l'épouse sont totalement différents dans le monde gréco-romain, scandinave ou celte par exemple). Avec un zeste de frères/sœurs/cousins jaloux et/ou peu désireux que leur parent épouse un(e) sauvage ou un(e) chiffe molle de civilisé ça peut donner un plat très relevé !

- Razzia : certains peuples pratiquent la coutume de la razzia ! Il est normal que les jeunes guerriers s'aguerrissent en allant razzier des biens (bétails, épouses...) chez le voisin : chacun fait comme ça et si les guerriers se font prendre ça ne tourne généralement pas trop mal. Les civilisés ne verront pas ça du même oeil et ça peut dégénérer très vite ! En cas de réaction jugée normale pour les C mais infamantes pour les B qui ne comprendront peut-être pas le fonctionnement de la justice C *** par exemple...

- Ils sont fous ces romains : ce ne sera pas une chose grave mais une accumulation de petites choses qui peuvent choquer. Les vêtements, la façon de parler, la façon de manger, la justice (comparer le droit romain avec la pratique du Wergeld par ex.).

Si un noble C blesse un noble B doit-on le juger selon le droit Barbare ou Civilisé ? Si une B est marié à un C et que le C meurt comment se passe l'héritage ? Et quelle éducation donnera-t-on aux enfants ? Seront-ils considérés comme des B ou des C pour le droit ?

III. La classe productive

Même s'ils sont souvent manipulés par les religieux ou les guerriers/dirigeants, eux aussi vont avoir leur problèmes qu'il faudra gérer sous peine de voir la situation dégénérer...

- On peut reprendre Roméo et Juliette sans problème en inversant la situation pour changer... Et en ajoutant des problématiques autres : si Roméo est un esclave C et Juliette une fille de paysan libre B quel sera leur statut s'ils se marient ? Et celui de leurs enfants ? Et la religion ? Si la religion B est transmise traditionnellement par les femmes et la C par les hommes comment gérer l'union ?

- Vol de terres : imaginons qu'un paysan C accuse un paysan B de lui avoir volé une partie de ses terres en déplaçant la borne de son champ par exemple (un grand classique des conflits !). Le droit C est basé sur l'écrit : le paysan C a fait enregistrer sa terre au cadastre et a un papier pour le prouver, mais le droit B est oral : le paysan B affirme avoir acheté la terre au paysan C et produit des témoins qui attestent cette vente... Qui croire ? Quel droit primera sur l'autre ? Et pourquoi ? La décision des PJ peut créer une coutume et un MJ retors n'hésitera pas à les confronter à une situation où leur coutume crée une injustice flagrante...

- Arrivée massive d'immigrants... Imaginons que des barbares fraîchement arrivés sèment la terreur dans le pays, les PJS vont les combattre bien sûr ! Mais en fait si on les laisse s'expliquer : les sanguinaires barbares sont venus en paix mais un obscur fonctionnaire les a exploités puis on a utilisé leur détresse et leur ignorance des coutumes pour voler leurs biens, que faire ? Rétablir la justice est bien mais il va falloir établir les responsabilités entre les exploités qui ont commis des dégâts et les exploités qui n'ont fait que voler quelques biens à des barbares et ne pouvait s'attendre à une telle réaction. Aux PJ de bien gérer cette situation ! Mal résolue qui sait quelle conséquence elle pourrait avoir ?****

Conclusion : Ces problèmes peuvent aussi se rajouter de vieux antagonismes entre races différentes dans les jeux fantasy. Mais en tout cas : aucune situation ne peut se résoudre facilement, la plupart des situations demanderont un effort de compréhension de la part des PJ pour ne pas provoquer de guerre inter-peuples et pour que comme cela c'est fait dans l'histoire, peu à peu les barbares et les civilisés finissent par s'adapter les uns les autres et ne former qu'un seul peuple. Mais ce processus est long et ce seront sans doute leurs descendants qui verront ce jour. 😊

* Ça peut aussi être un simple préjugé ou un tissu de mensonge répandu par le clergé civilisé pour effrayer/dégouter ses fidèles des dieux barbares ou une pratique mal comprise si les barbares utilisent des représentations humaines par ex. Ou encore des pratiques réprouvées mais encore pratiquées par certains "irréductibles"...

** Ça peut partir sur un complot inter-état et déborder sur un scénario entier voire une campagne si le MJ se sent inspiré...

*** Le MJ peut s'inspirer de certaines nouvelles de Conan où il a des démêlés avec la justice civilisée.

**** C'est quasiment la situation qui a conduit à la bataille d'Andrinople et qui finit par l'écroulement de l'Empire Romain ! Voir le très bon livre : "[le jour des Barbares](#)" comme inspi

La cerise sur le gâteau

par Kérosène

La Cerise^(R) sur le gâteau¹ - Un synopsis pour univers contemporain légèrement futuriste ou cyberpunk "light".

L'action se déroule quelque part dans la forêt amazonienne. Une grande multinationale a envoyé une équipe de chercheurs étudier les plantes médicinales traditionnelles dans une portion encore très sauvage de la forêt primaire. L'équipe, dirigée par Frances Armstrong, une pharmacologue, a vécu pendant trois années complètes dans un village en compagnie des autochtones, une ethnie de chasseurs-cueilleurs pacifiques, qui les ont parfaitement intégrés dans leur quotidien. Le docteur Armstrong a fait plusieurs découvertes intéressantes, dont une plante en particulier qui présente un fort potentiel dans la régénération des cellules, particulièrement les cellules neurologiques. Il a fallu peu de temps à la Compagnie pour y voir un marché d'avenir pour sa branche nutraceutique au travers de compléments alimentaires anti-vieillesse. La substance active a donc fait l'objet d'un dépôt de brevet, pendant qu'une équipe d'exploitation était envoyée prendre possession des quelques hectares où pousse la plante convoitée. C'était compter sans la position éthique du Docteur Armstrong qui a décidé d'agir contre le pillage et l'exploitation du patrimoine des peuples indigènes et a refusé de livrer les résultats complets de ses recherches .

Un groupe de PJ idéal se composerait de membres de l'équipe de recherche et d'indigènes unis par plusieurs années de cohabitation.

Pour les PJ, l'histoire débute avec l'arrivée du courrier, la grande contrariété du Docteur Armstrong, son entretien avec les anciens de la tribu et son départ précipité pour la ville la plus proche. Quelques jours après son départ, le village est investi au beau milieu de la nuit par des mercenaires armés venus « casser de l'indien ». Les PJ n'ont d'autre choix que de s'enfuir dans la forêt avec ceux des villageois qui le peuvent : toute tentative de négociation s'achèverait par l'exécution sommaire de l'imprudent et personne n'est prêt pour la défense armée.

La suite ne dépendra plus que de leurs choix :

Il y a quelques villageois qui sont restés en arrière, des femmes et des enfants en particulier. Va-t-on les laisser en pâture aux mercenaires ?

Le docteur a disparu. Son véhicule a été retrouvé abandonné au bord de la piste à quelques kilomètres du camp. A-t-elle été assassinée par les mercenaires, se cache-t-elle ? Il serait intéressant de partir à sa recherche.

Le docteur avait l'intention d'alerter les autorités et quelques ONG de la situation. Avant de partir, elle est allée voir le chamane pour parler avec lui. Interrogé avec tact, celui-ci révélera qu'elle lui a remis des choses pour qu'il les garde à l'abri. Il s'agit de documents qui contiennent tout le contenu de ses recherches et quelques-uns de ses échanges de courriers électroniques avec ses employeurs. Les PJ vont-ils endosser son combat et tenter d'alerter l'opinion publique ?

1) Le titre est inspiré d'un [article](#) de Florent Kohler, maître de conférences en études brésiliennes à l'Université de Tours.