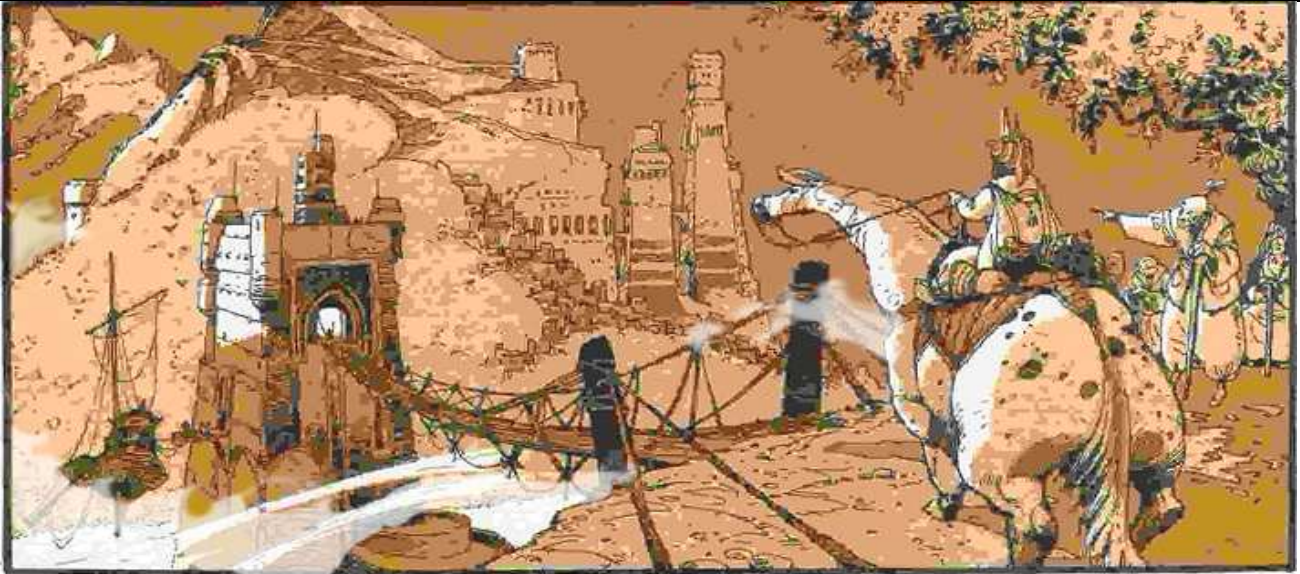


Il faut sauver le papa d’Ryan



Le scénario en quelques mots

Vu que mon ami revient jouer à la fin de la semaine, autant lui concocter la suite des aventures de la résistance face aux seigneurs gnobelains. Ce scénario reprend donc juste à la fin des « Musiciens de Brême Reroll ». Après une brève convalescence et après avoir récupéré un truc d’importance, les aventuriers se souviendront peut être qu’ils ont sauvé le petit village de Baïssescure, mais ce n’est que temporaire. Il faudrait songer à une évacuation plus définitive. Hélas, il faudra convaincre les habitants, retenir les troupes, organiser la fuite, démasquer un traître, apprivoiser les dangers des combes et survivre face à la dernière invention de Glix.

Lancer l’aventure

Retour à la combe Lebel. Le Shluppen Maréchal est mort, tout n’est que ruine, l’ancienne dalle de pierre est en miettes et ses fragments et ses gravats son un linceul pour les corps des hommes de la milice verticale. Il y a encore quelques instants, les PJs occupaient les corps d’animaux des combes, et la transition dans leurs corps n’est pas facile. Vertiges, faiblesses, sans compter ceux qui essayent encore de léviter ou de marcher à quatre pattes. Amusez vous un peu à leur dépens, tandis qu’ils cherchent leurs mots et sifflotent à la place, ou qu’ils titubent au milieu des cadavres en essayant peut être de récupérer du matériel et surtout des armes pour la rébellion. Ils peuvent

GOFERFINKER c’est quoi ?

Univers publié dans le magazine Casus Belli aux alentours du numéro 55, le pays de Goferfinker ressemble à un chapelet d’îles, mais sans la mer. Ici tout n’est que pierre, pluie et brumes. L’érosion a creusé tant et tant de ravines, de gouffres et de gorges que le pays des ilots-terres n’est rien d’autres qu’un archipel de mesas et de plateaux rocheux, dominant d’autres îlots, hiérarchiquement des « doigts » ou « ilots-terres » qui culminent à 400 mètres d’altitude, puis des « manchots » à 300 m, des « rognons » ou « rognérons » à 200 m puis des « plates » et des « gravelis », pour enfin finir dans les profondeurs sauvages des « combes ». Le tout relié par une multitudes de ponts et de passerelles, la plupart à péage, surtout dans les étages supérieurs.

La vie s’accroche à la roche, que ce soit dans les beaux quartiers de la « surface », les monastères et les villages agrippés à flanc de ravin ou dans les fermes champignonnières, à demi enterrées au fond des gouffres.

Chaque îlot est comme un micro monde, riche de dizaine de cultures et de peuples immigrés que ce pays vagabond a accueilli au fil des ages.

Des artistes de *Long-Ilot* aux artisans inspirés de *Yaluinas*, aux cabarets de *Miluinas* jusqu’au camp de travail forcé de *la Truite*, tout est fait pour exploiter le traversant et le presser jusqu’à son moindre maravédis. Car Goferfinker est avant tout un lieu de passage. Carrefour entre les terres certes, mais aussi entre les mondes, puisque deux élémentaires amoureux, FsFsfs (élémentaire de l’air) et Glglggl (élémentaire de l’eau) s’aiment, bataillent et se réconcilient sans cesse, interdisant tout engin ou sort de vol, et précipitant la contrée d’un univers à l’autre, au fil de leurs colères ou de leurs embrassades, toutes enluminées de brumes scintillantes et de violents éclairs.

recupérer un fagot de fusils, quelques lames, des cartouchières, et surtout la carte du Shluppen Maréchal, carte imparfaite des combes où figure cinq croix rouges, cinq objectifs d'opérations, dont une est la combe Lebel et une autre le petit village de Baïssescure qu'ils ont une fois déjà sauvé du chaos. Toutefois il est clair que ce n'est qu'un répit qu'ils ont gagné, le village sera bel et bien rasé, et les gnobelains enverront sans doute d'autres miliciens faire le sale boulot. La nuit et le froid commençant à monter, sans parler d'un inévitable orage de fin de soirée, les joueurs seraient bien avisés de chercher refuge pour la nuit. Justement, en contrebas, la ferme Lebel leur tend les bras, elle et une dizaine d'autres corps.

Une jolie fleur...

En descendant vers la ferme, les joueurs découvrent sur le trajet une étrange pousse, qui surgit des gravats du pierrier. D'un beau vert profond, elle irradie d'une douce lumière alors que la nuit s'installe, et bruisse même d'un étrange son flûté. Vos PJs se sentent étrangement attirés par elle, comme si leurs pulsations étaient synchronisées avec une infime variation de la brillance du végétal. Il fait froid et ce terrain dévoré d'ombres et envahi de cailloux n'est pas le meilleur endroit pour une jolie plante. Espérons qu'ils l'emmènent avec eux, sinon il faudra faire ressurgir le végétal sur leur chemin, comme une apparition.

(Je ne sais pas encore au juste ce que je ferai de cette plante mais je m'en servirai sûrement.)

Gagner du temps

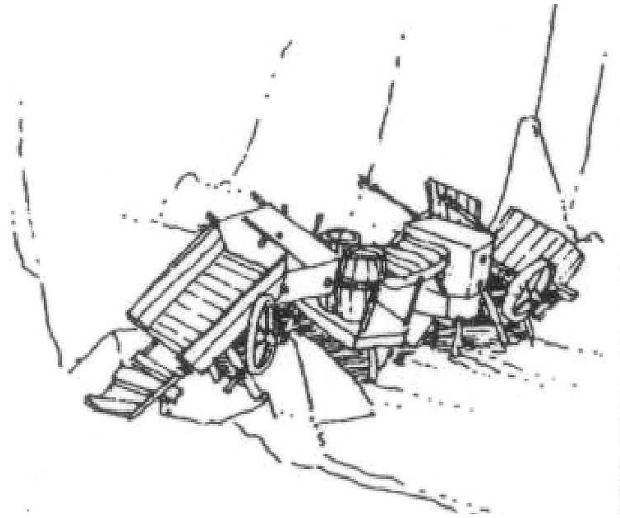
Bien sûr, il va falloir un certain temps pour que les gnobelains relancent une attaque sur Baïssescure. Et dans l'idéal, il faudra que les PJs soient pressés par les événements. Pour cela plusieurs possibilités pour leur faire perdre des jours précieux :

- Leur convalescence dans la ferme Lebel peut être assez longue, après tout ils ont quitté leur corps pendant plus de 48 heures, et de plus ils sont couverts de blessures. Dans la ferme, il fait chaud, et comme tous les habitants ont été fusillés, il n'y a qu'à taper dans les réserves.

- Peut être les joueurs vont préférer aller déposer leur pesant butin à leur camp de base avant de repartir vers Baïssescure. Des fusils ça pèse...

- Enfin retrouver le village peut être problématique. Les joueurs ne veulent plus ou ne sont plus des caprins capable d'escalader partout. Certaines routes de fond de Combes peuvent être impraticables à cause de ruisseaux en cru. Il pleut beaucoup ces jours derniers, des ponts de fortunes sont balayés par les flots et il leur faudra peut être de plus éviter certaines patrouilles de la milice verticale...

Dans l'idéal, il devrait se passer une semaine ou deux avant que les joueurs n'arrivent dans la petite combe rocheuse qui abrite le village de nos exilés irlandais.



(un pont bricolé à fond de Combe, qui pourrait fort bien se retrouver emporté par la crue soudaine d'un ruisseau)

BAISSESCURE

Avant d'entreprendre la brève description de Baïssescure, intéressons nous à ses alentours. La route qui mène au hameau passe successivement par une forêt de champignons gigantesque et pétrifiés, aux pieds comme des troncs, aux chapeaux larges étouffant la lumière même à midi. Puis ensuite vient un raidillon le long d'un pierrier abrupt, puis une descente jusqu'à une plate moussue, bien exposée, où sommeille, après un pont, la dizaine de bâtiments écrasés du hameau, bâtisses de pierre au toit recouvert de vieux foin. Quelques champs de céréales malingres dégringolent en étage vers le plus profond des combes, arrosés par un de ces cours d'eaux vigoureux nourri par les averses. Ces décors pourront être importants quand il s'agira de retarder les colonnes gnobelaines.

L'architecture est basse, corps de fermes à demi enterrés, avec une aile qui sert de bergerie aux troupeaux de brèmes, à part la distillerie dont le grand alambic de cuivre s'élève sous un plafond un brin plus haut. Adossés à la distillerie on découvre une petite salle avec de jolis boiseries et qui fait office de taverne et de salle commune. Quelques filets pendant aux façades laissent deviner quelques tentatives de pêche dans le cours d'eau voisin, ainsi que des sortes de gros flotteurs où une voire deux personnes pourraient prendre place, accrochés sous les auvents, croisements incertains entre un panier, un coracle et une meule de paille. Une pierre levée levée et sculptée d'un champignon trifide indique l'entrée du village : Baïssescure.

Scénario GOFERFINKER

Au moment où les PJs arrivent dans le village, tout le monde est dans la salle commune en train de fêter les noces d'Adèle l'institutrice et de Dagan Hennesy. Tout le village est là, les frères O'Broin ont leurs instruments de musique, le curé est en train de se préparer, tout le monde a cuisiné pour la noce, bref, c'est vraiment le mauvais moment. Si les PJs commencent à leur parler de la garde verticale, on ne comprendra pas ce qu'ils fichent là, pourquoi est-ce qu'ils viennent interrompre un moment pareil. Les femmes leurs demanderont goguenardes si ils ont vu les miliciens arriver, les hommes seront prêts à jouer des poings si ils persistent. Le curé essaiera de calmer le jeu, pretextant que c'est un jour sacré et pas un jour où se battre, que ce serait un mauvais présage si on faisait couler le sang aujourd'hui. Les PJs sont bons pour séjourner un temps ici, et essayer de sauver le village au dernier moment. Vous trouverez en annexe de quoi faire vivre ce passage : la description brève des villageois, quelques coutumes de mariage irlandais... L'essentiel est que les joueurs aient le temps de connaître les gens, pour qu'ensuite ils se sentent concernés par leur survie et que le scénario prenne tout son poids. Certains PNJs sont faciles d'accès ou curieux et ils pourront facilement sympathiser avec les joueurs. Faites les visiter un peu les lieux, le temps qu'il faudra puis lâchez la milice. (Si vous voulez un peu plus d'inspiration pour le village, je conseille la BD « magasin général » de Loisel et Trip. Je sais que ce sont des canadiens, pas des irlandais, mais c'est humain en diable, et c'est ce qui m'a servi pour ce scénario...)

Soit les PJs ont posté une sentinelle, soit le fils Angus O'Brady descend en courant depuis les hauteurs, d'un rognon qu'on appelle Cocumont (il y a sur ce sommet ensoleillé une vieille cabane qui a abrité bien des amours illégitimes, parfois rasée, toujours reconstruite.) Il a vu une troupe importante de miliciens passer sur un pont en hauteur. Si on lui demande ce qu'il faisait sur le pont, il rougit (il était en train de tripoter la fille O'Cleary). A part les plus jeunes qui ont un peu peur, à cause des histoires des PJs, les gens de Baïssescure pensent que c'est juste une troupe en manœuvre, et que cela n'a rien à voir.

Pourtant pour les PJs, la menace est imminente. Soit qu'ils ont eux aussi aperçu de loin les troupes en venant au village, et qu'ils savent qu'ils n'ont pas beaucoup d'avance, soit à cause de ce envol soudain de fauvette troglodyte au dessus du val voisin, comme si les volatiles avaient été dérangés. Il doit être clair qu'il faut évacuer le village maintenant. Mais nos villageois sont si bien chez eux, qu'ils ne croient tout d'abord pas du tout dans l'histoire que leur livrent les PJs. Après tout, pourquoi les gnobelains enverraient-ils une escouade entière chez eux, alors qu'ils ne font pas de vague ? Le vieil O'Reilly est même persuadé d'être dans les petits papiers d'Amrad le Bel, parce que le gnobelain lui achète de cet excellent whisky qu'il distille à longueur d'année dans son alambic familial. Faire quitter leur foyer dans l'urgence à tous ces gens va être une chose difficile. Pourtant il n'y a pas le choix, les troupes sont déjà à l'entrée de la vallée. Il doit devenir évident pour les PJs qu'ils ont maintenant deux tâches à accomplir, un groupe doit gagner du temps,

pendant qu'un autre doit convaincre les villageois de partir et organiser l'exode.

Retarder l'assaut

Les joueurs qui auront pour tâche de retarder les troupes, pour donner du temps à l'évacuation, auront fort à faire. Chaque tour de jeu, il leur faudra ralentir la marche des soldats, diminuer leurs forces etc....

Pour mettre cela en règle à la Star Marx, je propose un seuil qui part de 9 et augmente de un tous les tours. Obstacle coopératif, le seuil devrait crever le plafond, le temps que les villageois soient tous évacués. Il y a pleins de façons d'agir, tendre des embuscades dans la forêt de champignons et viser les lumières pour couvrir la retraite, alors qu'on se perd entre les troncs, organiser une avalanche dans le pierrier, saboter le pont, leur lâcher quelques troncs dessus, ou le troupeau ou des cocktails incendiaires pour peu que les habitants de Baïssescure renonce à leur whisky. Si un test rate, les PJs ont le choix entre éponger le manque à coup de poing de blessure, ou se laisser dépasser par les troupes et les voir entrer dans le village. Par exemple un jet à 17 raté de 2 engendre deux points de blessures à se répartir chez les résistants.

FAIRE EVACUER LES GENS

A l'inverse, les PJs chargés de l'évacuation commence avec un seuil à 20. On ne les croit pas, on imagine qu'ils vont piller le village quand il sera vide etc.... Au fur et à mesure de l'avancée des troupes, la thèse du raid meurtrier sur Baïssescure semblera de moins en moins à une farce. Ainsi chaque tour, le seuil du ou des diplomate(s) baissera de un. 19 au second tour etc.... A chaque jet réussi, le seuil indique le nombre de point d'exode que marquent les joueurs. Pour 5 point d'exode, un PNJ rejoint les combes et s'y cache en empruntant les sentiers. Ce n'est clairement pas la bonne solution. Laissez les joueurs découvrir que pour un point, un PNJ grimpe sur un flotteur et disparaît rapidement, entraîné par les courants. A chaque PNJ échappé cochez le sur la feuille. Soit le joueur décide soit vous, de toute façon trois points doivent être dépensés pour faire évacuer les trois étrangers au village.

Quand les joueurs ratent un jet, un PNJ hésite et se laisse convaincre par les plus réfractaires. Soit vous enlevez la marge d'échec aux points d'exode accumulés, soit autant de PNJ demanderont d'investir deux points pour les faire partir. De toute façon l'effet est le même.

Les joueurs qui sont engagés face aux soldats vont vite se rendre compte de quelque chose, au fur à mesure que leur seuil augmentera. Il y a parmi les miliciens de la Garde Verticale, **un colosse** que rien ne semble pouvoir atteindre. Plus le seuil pour retarder l'assaut augmentera, plus il deviendra clair que cet homme est dangereux. Armé d'une étrange arbalète à réservoir circulaire, il tire des carreaux gros comme des épieux avec un réel pouvoir de pénétration. Certes, il ne sera pas l'artisan de tous les dégâts que pourraient recevoir les PJs mais sa part dans leurs blessures et leur discomfort reste importante. Viendra bien un moment où les joueurs auront fait évacuer tout le monde, à moins qu'ils en laissent derrière et fuient avec les premiers réfugiés.

Dans un cas comme dans l'autre, soit les joueurs sont assez malins pour faire exploser l'alambic, soit le MJ peut penser que ce seront les rares villageois trop obtus pour évacuer Baïssescure qui se rendront compte au dernier moment de leur bêtise, et de leur destin tragique, pour aller finalement faire exploser l'alambic.

Pour peu que ce soit bien fait, les vapeurs d'alcool relâchées tout d'abord provoque une explosion incendiaire, qui arrose copieusement les soldats de flammes et de moellons de maçonnerie. L'incendie se répand très vite, une grande partie de l'envahisseur est englouti dans les flammes, pourtant un homme se relève le visage en lambeau, au milieu de l'enfer et regardent les joueurs s'éloigner d'un œil rouge et luminescent.

(Si les PJs ne pensent pas à couvrir leur fuite avec l'alambic, vous pouvez aussi considérer qu'ils ont fait une erreur et leur infliger en plus des miliciens comme poursuivants.)

ACTE 2 : Glixminator

Tout le reste du scénario tient dans une trame assez lâche, organisée en 4 sections. A vous de vous organiser avec tous ces joujoux.

La machine à tuer

Pour assurer le succès de l'opération, Glix a adjoint aux troupes de ses frères une de ses plus belles créations : Le Glixminator. Sous ses apparences de milicien en chair et en os, le Glixminator est en fait une machine de guerre ultra sophistiquée que Glix a « bâti ». En fait il s'est beaucoup servi des reliques d'un autre monde qu'un traversant lui a vendu. Évidemment c'est un terminator remixé.

Plus vous jouerez avec les clichés, avec l'œil rouge, la peau qui pendouille, le squelette en acier, mieux ce sera. Les joueurs ne peuvent pas le descendre à coup de points de vie comme d'habitude, la machine est trop résistante, trop perfectionnée, il va falloir fuir, apprendre à la connaître et petit à petit lui casser ses équipements.

-La peau : si le glixminator brûle dans l'explosion de l'alambic, si les PJs fabriquent des bombes ou s'il finit par chuter dans un pierrier vertigineux, il aura sa peau en lambeaux, et finira par révéler le squelette d'acier qui le compose, avec l'œil rouge et tout le saint frusquin...

-Le Détecteur : le robot a sur l'épaule un émetteur de faisceau laser, qui produit un cône de lumière qui lui permet de scanner en temps réel la zone de combat, et d'éviter tous les projectiles. (considérez qu'il a une armure automatique et inépuisable) Passés certains nombres d'objets volants, le système a un délai de calcul et un tir pourrait toucher le robot, voire, et ce serait le mieux, détruire son détecteur et lui annuler cet esquive automatique. Les Pjs peuvent s'apercevoir de ce défaut avec une pluie de pierre (qui sait d'où elle viendrait) ou une envolée d'une centaine de chauve souris...

-La Glixtraileuse : normalement à dos de Gn'yarl, mais le Glixminator peut la porter à la main... Pas les Pjs. +2 en tir, et doubles dégâts, répartis sur les cibles comme avec le signe particulier Kalachnikov. Rien que ça. Il peut la perdre à la suite d'une chute, d'un torrent, elle peut s'encrasser dans de la boue ou si on lui vole la cartouchière elle devient obsolète.

-Le Cou : Après plusieurs chocs violents, le cou pourrait se tordre et le Glixminator continuerait sa mission la tête posée sur l'épaule.

-Le Système visuel : Si quelqu'un est assez fou pour lui bondir sur le dos et essayer de lui arracher les yeux. Toute la scène repose ensuite sur la compétence discrétion pour

ne pas être repéré par les systèmes auditifs, pendant qu'on prépare un coup ou un piège.

-Les Jambes : le vieux final, avec le terminator cul de jatte qui rampe... Reste à déterminer quel impact a été assez fort pour en faire un cul de jatte.

Le Traître

Si vous trouvez le scénario trop simple, rajoutez un traître. Je préconise un des étrangers, Gogro, parce qu'il est facile à rendre sympathique et donc plus dur à soupçonner. Il est là depuis plus d'une semaine et s'est remarquablement intégré. Il a même préparé plusieurs des plats du banquet de mariage. En fait c'est un agent des Gnobelains sous couverture. Voici deux trois façon de compliquer l'exode des PJs.

-Si vous avez choisi le cuisinier, il pourra tenter un discret empoisonnement d'un des joueurs lors du repas de noce. Il en résultera une Faiblesse, et l'impression de ne pas avoir digéré un des plats.

-Quand les joueurs croiront avoir semé le Glixminator, probablement après la chute d'eau, Grellan fera un feu, facilement repérable de loin. Si on l'interroge, ce qui n'est pas obligé, on ne tirera rien de lui à part des répliques en boucle : « Faut pas crier !!! Hwowowo ! C'est pas moi qu'a eu l'idée, hwowowo !! »

-Le traître essaiera de laisser des indices comme des petits nœuds pour faire un jeu de piste à l'arrière

- Le petit Shaun O'brady chute dans un ravin et se casse la jambe. Le secourir retardera les PJs, mais le gamin n'en démord pas : on l'a poussé.

Tous ces signes devraient permettre aux PJs de démasquer le traître, voire d'utiliser sa connivence avec les Glixminator pour attirer la machine dans un piège.

Les Gens

Les gens du village peuvent être à la fois des avantages à exploiter ou des boulets à assumer. Par exemple, les frères O'Broin sont des trappeurs, ils connaissent bien la région, ils peuvent aider les joueurs sur un test en survie (+2) ou les conduire dans un type d'environnement voulu, soit pour piéger le Glixminator, soit pour y chercher un abri temporaire. Le curé peut donner un +2 à un test d'éloquence pour convaincre les villageois, comme les trois horribles sœurs Gallachoir peuvent, elles, infliger un malus par leur ronchonneries et leurs menaces d'excommunication. Une fois que vous avez utilisé le PNj, noircissez sa case sur la feuille. A vous d'essayer de faire de cette galerie de PNj un tableau vivant.

Mettez un peu en avant la jalousie des époux O'Cleary, (surtout si vous avez un PJ féminin) ou la fatigue croissante de Ludivine O'Paor, qui va nécessiter qu'on la porte, ou encore les pulsions de Seamus O'Brian, avec ses sanguinaires ancêtres bonnets rouges, lutins hantant les routes, et teignant leur chapeau dans le sang des voyageurs. Ces pulsions peuvent être un avantage pour peu qu'on les réoriente sur les ennemis du village.

Les Décors

Les décors pour mettre en scène le combat contre le Glixminator sont multiples, et vous pouvez en créer à la demande des joueurs. Il suffit en effet qu'ils demandent une grotte, par exemple, pour qu'un des frères O'Broin en connaisse une dans les environs. Ils auraient tout intérêt à

Scénario GOFERFINKER

être inventifs et à se déplacer sur des décors où ils peuvent avoir l'avantage sur le Glixminator. Toutefois, nous allons vous présenter brièvement quelques exemples ou idées, si vous voulez que vos joueurs ne soient pas maîtres de leur destin ou s'ils manquent d'imagination.

- La gorge escarpée : La rivière qui passe par Baissescure est un cours d'eau tumultueux, nourri par les nombreux ruissellements. Il a creusé à la serpe dans le paysage, un ensemble de gorges escarpées et abruptes, sillonnées par des petits sentiers offrant un panorama vertigineux. Les arêtes des rochers sont tranchantes, et le dénivelé important. Un sale endroit où faire des chutes, ou au contraire l'endroit parfait pour pousser la machine à tuer dans le vide.

- Une ancienne mine : C'est un vieil ensemble de galeries, un réseau tentaculaire où l'on minait autrefois pour extraire du cuivre. Il y règne une obscurité totale et poussiéreuse, et si les PJS ne récupèrent pas un peu du matériel abandonné dans la première salle, ils pourraient avoir du mal à s'éclairer et à se repérer dans ce dédale envahi de Flop Flop. Les frères O'Broin sont venus y chercher refuge un hiver où ils chassaient dans les environs, et depuis ils gardent une certaine connaissance d'un des tronçons de la mine. Cela pourrait être l'endroit idéal pour se réchauffer et essayer de perdre le Glixminator. C'est aussi un endroit idéal pour le faire chuter dans un vieux puit de mine.

Si l'on se bat contre lui, la lutte pourra réveiller une tribu de Flop-Flop qui dort pendue au plafond, et alors que la nuée piaille et volette partout à la recherche d'une sortie, on pourra facilement s'apercevoir que leur présence dérange le détecteur de l'engin infernal.

Enfin, au MJ de voir en quel état sont les équipements de la mine. Les joueurs sont ils perdus dans des corridors vides ou y a t il encore des wagonnets ? Et si vous l'osez, pourquoi ne pas en faire une ancienne mine naine, avec diverses machines qui vrombissent encore ou qui ne demande qu'à ce qu'on les redémarre? Des pistons à vapeur,

des vérins et même une ancienne fonderie. Un décor dangereux pour les PNJs mais potentiellement positif pour les joueurs qui le transformeront sûrement en arme choix contre le rejeon indestructible de Glix, enfin pour peu que les PJs ne finissent pas broyés entre deux engrenages géants.

- Et si on le faisait brûler ? Les joueurs sont toujours un peu pyromane et même si ils viennent de faire brûler le village, ils peuvent avoir envie de remettre ça. La difficulté est de trouver du combustible.

Pour peu qu'ils soient chanceux ou bien renseignés par un des trappeurs, les joueurs débouchent sur un bras mort, une combe où l'eau stagne en mares boueuses, et où finissent plusieurs ruisseaux, promenant avec eux des hordes de noyés de toutes les races et de tous les origines. Outre l'ambiance malsaine de cet endroit, ses feux follets, ses vases putrides et ses cadavres gorgés d'eau, ce genre de bras morts possède deux particularités intéressantes.

Premièrement, les Lêchemorts, un ramassis d'êtres contrefaits et abâtardis, aveugles et albinos, qui hantent les combes les plus profondes et se nourrissent de tout ce qu'ils trouvent, que ce soit les cadavres noyés ou les promeneurs égarés.

Deuxièmement, les gaz de décomposition qui sont dangereusement inflammables et qui flottent en nappes verdâtres au dessus des endroits les plus insalubres.

La boue, les flammes et les autochtones primitifs et prédateurs peuvent tout aussi bien se retourner contre les joueurs que contre le Glixminator.

- Un village en ruine : Un hameau abandonné et mis à mal par les intempéries, sur un rogneron qui s'effrite. Les murs ne demandent qu'à s'écrouler, les arches à s'effondrer pour peu qu'on touche à leur clef de voûte. Il y a même un vieux moulin, dont les ailes trouées tournent encore sans discontinuer. Avec un brin de talent, elles pourraient encore entraîner la meule de pierre, à l'intérieur du moulin, et qui sait, broyer un morceau du robot.

Et si je ne connecte pas les deux scénarios...

Si vous n'avez pas fait jouer les musiciens de breme reroll, ou si vous l'avez fait jouer et que vous n'avez pas directement enchaîné sur celui là, vous pouvez toujours recoller les morceaux.

Dans un bar de Miluinas, un PJ apprend soit par un de ses contacts, une danseuse à la cuisse légère par exemple, soit par un milicien saoul, qu'un raid sur Baissescure est programmé. Le village doit être rasé par les militaires dans les jours qui suivent.

Pour la fleur, soit les PJs ont respiré les spores du scénario des Musiciens et ils se sentent attirés par une pousse étrange et lumineuse, sous un pont à fond de Combes, soit c'est la mamie O'Brady qui refuse de partir sans son géranium qui n'en est pas un. En effet, on n'a jamais vu de géraniums luminescents ou musicaux... A la fin du scénario, un PJ se voit offrir l'étrange plante en remerciement.

ANNEXE 1 - LA POPULATION DE BAISSESCURE

FAMILLE O'BRADY

- **Denys O'Brady** : un grand noir, cet ancien colporteur s'est laissé séduire par les charmes opulents de la veuve O'Brady, il l'aime de toute son âme, elle et ses enfants. Pendant le scénario, ils ne délivrera que des évidences, du genre : « attention à ne pas vous noyer.. »
- **Maggy O'Brady** : une belle rouquine bâtie comme une jument poulinière et bras comme des cuisses. Maggy veille comme une furie sur ses trois enfants d'un précédent mariage et son petit dernier.
- **Liam** □ **Shaun** et □ **Angus** trois garçons de 4, 10 et 16 ans. Maggy leur raconte que leur père est mort d'une chute, alors qu'il a été dévoré par la monture d'Herbert, un seigneur gnobelain. Angus, l'aîné est déjà un coureur de jupons.
- **Janice O'Brady** : cette jolie petite porte sur sa frimousse, à la fois la rousseur des O'Brady et l'exotisme de son père. Du haut de ses deux ans, elle est généralement silencieuse, sauf quand elle a de longues conversations avec Turner, une peluche décapité qu'elle ne lâche jamais.

FAMILLE O'BRIAN

- **Brita O'Brian** : une vieille femme soucieuse et voûtée. Elle fait des couronnes de végétaux et des bouquets de bruyère pour décorer les maisons et tisse avec cela d'anciens sortilèges de protections dont tout le village bénéficie, plus ou moins consciemment.
- **Seamus O'Brian** : ce jeune homme avec sa barbe de trois jours est pour sa mère une grande source de tracas. Il a en lui une sorte de sauvagerie innée, qui le pousse à chasser les brèmes sauvages et à leur dévorer le foie. Il a même tué un voyageur, il a six mois. Depuis sa mère l'enferme et le surveille sans cesse avec l'aide de son cadet. (En fait Seamus a dans son sang un atavisme de bonnet rouge qui ressort parfois)
- **Tim O'Brian** : Un gros gars, au poil dru, son embonpoint camoufle son jeune âge et le fait souvent passer pour l'aîné. Lui aussi est tirillé par les mêmes pulsions que Seamus mais en bien moins prononcé... Il a tendance à s'emporter, mais est toujours prêt à assommer son frangin.

FAMILLE O'BROIN

- **Finbar O'BROIN** : un vieil homme au genou tremblant mais qui représente un des moyeu de la communauté, et pour cause, il distille le meilleur whisky de Goferrinker dans un alambic énorme, toujours sous pression.
- **Fingen** □ **Frédian** et □ **Flurry O'BROIN** : trois frères hirsutes, des trappeurs, ils résident rarement au village avec leur père, le reste du temps ils exploitent les combes, tourbes, champignons ou fourrures, qu'ils vont vendre sur les îlots terre, avant de tout claquer dans les bouges.

FAMILLE O'PAOR

- **Kieran O'Paor** : un homme chenu, fier d'une moustache colossale et bien taillée. Forgeron, il est un rempart de la communauté, calme et ami de tout le monde. Mais il ne faut pas se moquer de son fils Grellan, sinon on risque le coup de marteau. Quand les gens auront quitté le village, il se raser la moustache en signe de deuil.
- **Ludivine O'Paor** : une gentille vieille femme, qui fait une merveilleuse pommade contre les coups et les estafilades. Elle n'est pas du village, et elle a rencontré Kieran dans un bal à Télérande. Elle est fragile et ce n'est pas sur qu'elle tienne le coup lors de l'exode.
- **Grellan O'Paor** : un grand échalas diminué mentalement, les enfants sont toujours collés à ses basques, et les gens se moquent doucement de lui. Pourtant Grellan a certaines finesses qui ne demandent qu'à s'exprimer. Il a un tic langagier et colle des « Hwowowo ! » d'excitation à tout bout de champ.
- **Jacinthe O'Paor** : une jeune blondinette bonne comme du bon pain. Elle porte le nom de la mère de Ludivine. Curieuse, elle se liera vite aux Pjs. Elle a parfois des audaces qui font frémir les jeunes du village, comme quand elle a pissé plus loin que le fils O'Brady.

FAMILLE PLUNCAÏD

- **Manus Pluncaïd** : Le visage ravagé, des lunettes fumées pour cacher ses yeux morts. Manus a perdu la vue lors de l'explosion du vieil alambic du père O'Broin, alors qu'il était tout gamin. « Une vraie bombe, la moitié du village aurait pu prendre feu s'il n'avait pas plu pendant les deux jours précédents. » Il a beau être aveugle, il y voit parfois plus que les autres
- **Rowan Pluncaïd** : amoureuse de Manus depuis l'enfance, son handicap n'a rien changé. Elle l'a épousé tout de même.
- **Slevin Pluncaïd** : un vrai diabolin de 11 ans

FAMILLE O'CLEARY

- **Turlough** et □ **Thiona O'Cleary** lui est aussi prompt à mettre des taloches qu'elles à répandre des ragots.
- **Abban O'Cleary** Si l'on écoute sa femme, il est toujours à reluquer les filles, ce qui n'est pas faux non plus. Mais il est aussi maladivement jaloux et prêt à se battre avec tout homme qu'elle pourrait trouver à son goût.
- **Mada O'Cleary** Dès qu'une femme célibataire rode, Mada se met en mode jalousie et voudrait poser des oeillères à son homme.
- **Finola O'Cleary** : une petite rondouillarde qui fait des folies avec Angus O'Brady.

LES SŒURS GHALLACHOIR

- **Mebd** □ **Sined** et □ **Oona Gladu O'Cleary** sont trois horribles vieilles fille toujours à médire des autres, plus particulièrement au sujet de leurs turpitudes sexuelles et leur manque de morale. Elles se sont mariées dans le temps aux trois frères Ghallachoir qui sont morts tous les trois moins d'une semaine après leur mariage, dans l'incendie d'un bordel de Miluynas. Ceci explique peut être cela...

DES INDIVIDUS

- **Dagan Henessy** : un jeune homme brun un rien sauvage, qui va faire de la tourbe parfois des saisons entières avec les frères O'Broin pour la vendre à des négociants des îlots terre. Ses yeux noirs ont eu l'heur de plaire à l'institutrice.
- **Dougal Mc Mathuna** : Un vieil ours qui a perdu un œil d'un coup de trique de son patron quand il construisait des ponts entre les îlots, dans sa jeunesse. Il construit un grand bateau dans sa grange, à l'écart du village, une grosse coque de noix qui pourrait faciliter l'exode, pour peu qu'on la transporte à dos d'homme jusqu'au ruisseau... Et oui le vieux Mc Mathuna habite loin de l'eau...
- **Ochel O'Murchu** : un gentil bossu, qui sert de cordonnier, joue du bandonéon et qui écrit des poèmes en cachette
- **Mr le Curé** : de son vrai nom Isidore Tabourin, Mr le Curé a toujours été tirillé entre la foi et ses études au séminaire de Clermont Ferrand, et sa passion pour l'ingénierie et les ouvrages de Gustave Eiffel. Naufragé à Goferrinker après un soir d'orage, il aurait fini à la rue s'il n'avait pas rencontré Kieran O'Paor, en train de faire des affaires à Yaluinas. Depuis, il joue les prêtres et essaye de calmer les esprits de la communauté de Baïssescure. Il essaye de faire au mieux pour le village, en étant ce qu'on attend qu'il soit, et en oubliant qui il est. C'est particulièrement vrai dans ses rapports avec les vieilles chouettes Ghallachoir qui l'ont un peu sous leur influence, l'invitent constamment à manger leur fichu soupe de pois, pour lui reprocher tout le temps de ne pas être assez strict...

Scénario GOFERFINKER

LES INVITES

Trois personnes non natives de Baïssesecure séjournent au village et participeront à toute l'aventure.

- ❑ **Rijorl Fingolin** ce trentenaire au cheveux clairs et propre sur lui est un barde venu écouter de la musique irlandaise pour influencer ses compositions. Il prend tout le temps des notes sur des cahiers de mauvais papiers, et bat perpétuellement le rythme.
- ❑ **Gofred** : Un jeune qui se prétend chasseur de flop-flop et qui n'a pas les talents de l'emploi. En fait il a croisé l'opulente Maggy O'Brady, à la foire annuelle du rogneron du Grand Nuitant *, un plateau trop rarement éclairé et où une fois par an, à la lumière des lampions, on organise une foire pour les gens des combes un brin aventureux. Depuis il n'a pas cessé de rever d'elle et il n'a trouvé que le prétexte du chasseur qui se repose au village pour la voir de nouveau.
- ❑ **Dredre GoGro** un humanoïde barbu d'un bleu pâle, et avec une voix de canard, qui est là pour acheter des champignons rares et goutus, pour les vendre ensuite au Rigell du Sublime Met, peut être le plus grand cuisinier de Goferfinker, qui tient son auberge le Chanteclerc sur Miluynas.

LE MARIAGE

Voici certaines traditions liées au mariage irlandais mélangées à celles des combes, histoire d'animer le passage au village.

- Lorsque les mariés se rendent à la salle de réception, on leur barre le chemin avec les troupeaux de brème
- On se moque un peu des célibataires en leur faisant des grands traits de craie sur leurs habits
- A la sortie de l'église, le marié porte un plat de pièce venant de nombreux endroits et de nombreux mondes et il les jete dans la foule pour garantir la prospérité du couple. Les enfants se précipitent, préparant déjà leur trousseau de quand ils se marieront eux même. Ainsi ce sont souvent les mêmes vieilles pièces qui tournent depuis des générations. (*Thiona O'Cleary reconnaît un septime en cuivre, frappé des runes des 7 cités qui a servi à son mariage...*)
- On casse le gâteau au dessus de la tête de la mariée, celui qui en ramasse les miettes et qui les mets sous son oreiller est sensé rêver de sa promise.

Quelques superstitions aussi :

- S'il ne pleut pas le jour du mariage, c'est très mauvais signe.
- Si un des mariés fait tomber son alliance c'est mauvais présage. (*ce qui arrivera sans doute*)
- Le marié doit porter quelque chose de neuf, quelque chose de vieux, quelque chose d'emprunté et quelque chose de bleu. (*le marié voudrait au dernier moment emprunter les bottes d'un PJ plutot que les souliers d'un de ses amis qui lui tuent les orteils un par un.*)



Le Grand Nuitant est une foire qui réunit les graveleux une fois par an, pendant les trois seuls jours de l'année où ce rogneron est exposé au soleil. Un prochain scénario visitera probablement ce décor.

Remerciements

- À Casus Belli pour Goerfinker
- Au superbe scénario « Le seigneur des liches » pour Warhammer
- A Loisel et Tripp pour le « Magasin Général »
- À James Cameron et ses terminators
- A Bethesda et leur Skyrim pour la jolie plante ninroot-like et au Gourmet

Si vous avez des améliorations ou du background à apporter, des remarques à faire, ... adressez vos mails à :

jall2_at_orange.fr (en remplaçant _at_ par @)