



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Solsys apocalypse > Scénarios > **Scenario Solsys post apo**

Scenario Solsys post apo

mercredi 21 août 2002, par [Loriel](#)

La petite histoire :

L'abri des PJs a réussi à stabiliser son environnement. L'essentiel, soit l'alimentation et l'hygiène, sont assurés pour un temps. De plus, l'abri n'est pas menacé pour l'heure.

C'est donc le moment propice, d'après les dirigeants de l'abri, pour commencer à s'organiser. Le projet a besoin de ressources tant matérielles qu'humaines. Les membres du projet épluchent donc les listes de survivants dont ils disposent, afin de trouver les personnes possédant les compétences nécessaires à l'aboutissement du projet.

briefing :

chef : "Bonjour messieurs, les missions autonomes se sont vues confier une tâche supplémentaire."

La salle : "encore" *grognements, râlements*

chef : "et oui je sais, je sais...."

"Mais on ne peut pas se passer de nous, nous avons donc été chargés de rapatrier vers l'abri les personnes susceptibles d'aider le projet"

"Ecoutez attentivement, je vous prie :

Charles Haussman, expert en biotechnologies, serait très utile au projet. Ses compétences permettraient, par exemple, d'établir une

biosphère dans une station lunaire.

Son nom a été mentionné sur une liste de survivants fournie par une communauté établie à 200km au sud de l'abri : la communauté d'ENTRAMMES-1. Ce petit abri ne dispose pas de radio on ne peut donc pas leur demander des nouvelles ou même les prévenir de l'envoi d'une mission.

Cette liste date de 3 mois mais on peut raisonnablement penser qu'elle est encore valable.

Vous, vous et vous etc... (/désigne les PJs/)

Votre mission est simple : vous devez rejoindre ENTRAMMES-1 et ramener Charles Haussman à l'abri. Cette mission est d'importance, ne la prenez pas à la légère (évidemment les PJ savent pertinemment que se taper 200km, ça va ne pas être de la tarte).

/le chef enchaîne sur d'autres personnes à ramener, crée de nouveaux groupes, etc.../

Le voyage :

Les PJs se voient confier un véhicule fonctionnant au gazogène et un minimum d'équipement.

La route est très difficile, de nombreux obstacles (épaves, effondrements) barrent le chemin et il faut les dégager pour continuer



la progression. Faites sentir aux PJs qu'il va leur falloir se ravitailler en bois, car le combustible diminue dangereusement et ils n'avancent pas vite.

La première ville qu'ils traversent est déserte et a été pillée, trouver du bois s'avèrera difficile : c'est une denrée rare et précieuse. En cherchant au fond des caves ils trouveront un sac de charbon à demi rempli. Un vrai trésor mais qui est tout juste suffisant pour reprendre la route.

Au moment de repartir, un petit groupe de gens épuisés viendra mendier auprès d'eux un peu d'aide. Ces pauvres gens ont usés leurs dernières forces pour parvenir jusqu'aux PJ. Ceux-ci sont mal à l'aise car ils ne peuvent pas faire grand chose, et ne rien faire signifie la mort pour ces pauvres hères. A eux de voir, mais ils n'ont pas le choix : ils doivent repartir, s'apitoyer est un luxe qui ne leur est pas permis.

La route continue, toujours difficile, mais afin d'animer ces tâches épuisantes, établissez une embuscade :

la route semble presque être dégagée et les PJs viennent de faire un bond de 10 km sans encombre lorsqu'ils aperçoivent sur la route un corps étendu. Il est impossible de l'éviter, mais ils peuvent décider de rouler dessus (auquel cas, pas d'ennuis).

au master : c'est un mannequin habillé, si un PJ le retourne une petite mine artisanale explosera (1d6 dm). Deux hommes sont embusqués à proximité de part et d'autre de la route.

Les PJs vont raisonnablement se méfier : une reconnaissance des

alentours avant d'aller voir le corps va leur permettre de découvrir (jet de perception) un homme dissimulé sous une bâche recouverte de neige, grâce à un bout de chaussure qui dépasse. Ensuite, à vous de gérer le combat. Ils sont deux, armés d'un javelot et d'un arc et ils ne sont pas très dangereux sans l'effet de surprise. Dans le cas contraire...

Si les PJs abattent les embusqués, leurs cadavres peuvent être une marchandise potentielle.

Les PJs ont déjà parcouru les deux tiers du chemin, deux jours déjà qu'ils crapahutent. Le charbon est épuisé, mais heureusement, une seconde ville est proche.

Les ferrailleurs :

Dans cette ville un petit groupe de ferrailleurs fait halte, ils sont une quinzaine et disposent de véhicules au gazogène eux aussi. Il n'y a plus rien de combustible à trouver dans cette ville, mais un petit marchandage avec les ferrailleurs et ils pourront obtenir un peu de bois, en échange des cadavres ou d'outils par exemple.

Enfin :

L'abri ENTRAMMES-1, est en vue. Une légère fumée s'échappe du toit de ce qui semble être une vieille ferme.

Les PJ sont heureux d'être arrivés, laissez-les prendre contact comme ils le souhaitent, Charle est là encore vivant et en bonne santé.

Le seul problème c'est qu'il est indispensable au bien être de la colonie, en effet il s'occupe d'une espèce de serre qui produit des



champignons, richesse incroyable. La petite communauté est composé de 9 personnes (prendre modèle sur l'abri mayenne 2 du site de solsys), qui ne sont absolument pas disposées à le voir partir. Alors là ! ! ! ! !

Les PJs vont être surpris et déstabilisés, ils ne s'attendaient certainement pas à ce genre de difficultés.

Les PJs doivent commencer une partie d'échecs diplomatique, il n'est pas envisageable pour eux de repartir sans Charles. Donc comment convaincre celui-ci de venir ?

Pour lui, le dilemme est le suivant : à l'abri des PJs, sa survie est assurée, mais il met plusieurs personnes en danger en quittant ENTRAMMES-1. S'il reste, sa survie comme celle des autres reste soumise à d'autres dangers (attaque, maladie etc.)

Si les PJs arrivent à lui faire réaliser l'ampleur du projet et les résultats possibles à long terme, le côté scientifique de Charles devrait l'emporter, mais difficilement, il est confronté à la dure réalité quotidienne depuis longtemps et ses facultés de rêveur ont été comme pour tous remplacées par un sens pratique plus utile.

Après avoir convaincu Charles, reste à convaincre sa communauté, car celui-ci peut être l'enjeu d'un combat fratricide.

Les siens vont débattre à son propos et le manipuler pour rester (ils peuvent lui envoyer une gonzesse, le menacer, etc). Alors comment les fléchir ? et bien en offrant quelque chose, (là de belles paroles ne suffiront pas).

Le truc, c'est qu'il est remplaçable, peut-être par un

des PJs, ou alors un jeune gars doué (ou un vieillard dont on ne sait combien de temps il va survivre). Si un des PJs exerce une profession rare et utile comme médecin ou mécanicien, le chef de l'abri peut demander qu'il reste, son travail remplaçant celui de Charles. S'ils sont très forts ils pourront même promettre une aide de l'abri via un bout de papier bidon. etc....

Le chef des survivants est nécessairement obtus (sinon la négociation aboutit), c'est probablement quelqu'un dont le pouvoir repose en partie sur les services de Charles, son élimination resoudrait le problème mais il s'agirait d'un acte très grave. Les PJs iront-ils jusque là ?

Voilà, je pense que vous avez saisi le problème, le tout est d'amener la communauté à un point de rupture, si Charles est convaincu et qu'une offre intéressante leur est faite, une dernière négociation (peut-être avec des menaces voilées : vous savez, en cas d'épidémie, les abris régulent sévèrement le sérum) et ils pourront emmener Charles sans encombre.

Le retour :

Il sera plus facile la route étant dégagée, le problème de combustible sera toujours là mais ils pourront toujours renégocier avec les ferrailleurs.

Le seul problème qu'ils pourraient avoir vient de Charles, s'il n'était pas volontaire pour venir (enlèvement, échange) il est possible qu'il panique et s'enfuit.

Les PJs devront alors monter la garde. De retour à leur abri, ils seront



exténués mais pas bredouille :)