



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Jeuderologie > Les génériques > Scénarios > Scénarios
inclassables > **Taupes & Tulipes au Château**

Taupes & Tulipes au Château

dimanche 15 juillet 2007, par [Cleygan](#)

Un synopsis avec les mots-clés suivants :

- Un homme-grenouille
- Une retraite paisible
- Une invasion de termites (ou d'autres insectes ravageurs)
- Un flash-back

Prologue

L'agent 007 es tombé dans un piège de l'ex KGB il y a 9 jours. Le Colonel Grostni a pu, grâce à des informations que seule une taupe aura transmise, récupérer l'adresse du Château.

Heureusement, James Bond a pu s'en sortir et a relayé ses soupçons à M.

La crise est terrible car le Château n'est autre que la maison de retraite des 007 retirés du service actif (la retraite paisible) .

Le Château

Il s'agit d'une résidence ducale de la côte Galloise. Elle comprend un châtelet avec 3 ailes, un labyrinthe végétal que des jardiniers s'évertuent à garder en forme, des terres sur plusieurs dizaines d'hectares, une piscine, et une batterie d'infirmière et de médecins.

Sous le couvert d'une anodine maison de retraite pour excentriques millionnaires, le Château n'est autre que le centre de formation des agents double zéro destinés à prendre la suite de 007 et à reprendre son nom : James Bond.

Tous reçoivent régulièrement des missions à remplir

pour SAS (Son Altesse Sérénissime) et reviennent donc s'ils sont encore en vie.

Les Joueurs

Ce sont tous des agents actifs mais n'ayant pas le permis de tuer. On les a envoyé ici car ils ont des dispositions évidentes pour devenir un agent double zéro. C'est sous la tutelle des anciens James Bond, tous plus arthritiques, incontinents, manchots les uns que les autres, que la nouvelle génération progresse.

Vous êtes de ces agents qui viennent suivre leur entraînement sous diverses couvertures : médecin, infirmier, petit fils, cuisinier, etc.

Et à la fin il ne peut en rester qu'un ! un seul sera 007 tandis que les autres seront envoyés sur d'autres missions de plus en plus périlleuses.

Au hasard parmi les joueurs se trouvent les PJ's suivants :

- PJ 1 - 1 agent qui rentre de mission dans le bloc de l'Est. Il s'est rendu à St Pétersbourg où il a dû infiltrer des branches de l'Ex-KGB. Il est revenu au Château depuis 3 jours. M lui a donné comme mission de dégoter la taupe.

- PJ 2 - 1 agent qui est arrivé au Château depuis quelques années déjà, a déjà rempli plusieurs

missions, et attend sa prochaine mission depuis 5 semaines. C'est la taupe.

- PJ 3 - 1 agent rentré de mission depuis la Pologne ce matin même. Il a récupéré des infos sur la taupe et n'a reçu aucune prérogative pour la suite. S'il entame des recherches, ce sera à partir de ses propres déductions. Durant sa dernière mission il a couché avec la femme d'un ancien agent du KGB suspecté de faire du trafic d'arme nucléaire et d'armement lourd.

- PJ 4 - 1 agent qui a intégré le Château depuis seulement 1 semaine. Il a assisté PJ 1 à infiltrer l'ex KGB. Il arrive au Château avec une mission donnée de M lui-même l'informant qu'une taupe récupère les informations des missions des aspirants et les transmet à l'ennemi. Il a pour charge de trouver cette taupe.

- PJ 5 - Depuis deux années au Château, il est revenu de mission il y a 4 jours après le succès de son opération dans le Tadjikistan où il a démantelé une cellule terroriste qui recevait ses armes et ordres du Kremlin.

Ni PJ 1, ni PJ 4, ne savent qu'il y a un autre agent qui enquête en parallèle.

Il n'y a que 5 aspirants présent lors de ce scénario au Château.

Auxquels on ajoute :

- PNJ 1 - James Bond 45 ans d'âge est incontinent et n'arrive plus à gérer le stress. Il s'occupe principalement des armements et systèmes de sécurité. Les élèves l'aiment bien car il ne se prend plus la tête et participe aux excursions nocturnes dans les villes voisines. Comme tous les jeunes.

- PNJ 2 - James Bond 68 ans d'âge, alcoolique, s'occupe de l'entraînement aux gadgets, des méthodes de communication, ainsi qu'à l'ouverture d'esprit des agents à l'originalité et aux jeux. Il est la seconde taupe.

- PNJ 3 - James Bond 76 ans d'âge, il est le doyen en chaise roulante. Il est chargé de la discipline et de l'éducation morale (comprenez à la Loyauté) envers la couronne.

- PNJ 4 - James Bond 31 ans d'âge, est l'instructeur de sport et des sports extrêmes. Il est casse-cou et il lui manque les orteils qu'il a perdu dans les steppes de la Sibérie.

Comment ça marche

Le Château est un entraînement continu. Il y a des caméras et des gardes un peu partout, comme les pavillons pour retraités millionnaires aux USA.

Pourtant, les aspirants aiment faire le mur et on les retrouve souvent dans les villages du coin à draguer les minette ou jouer aux fléchettes. la saveur de la bière n'est pas la même en dehors de la "prison". on ne leur en tient rigueur que s'il se sont fait prendre par les système de sécurité. Systèmes modifiés régulièrement.

Les infirmiers et médecins sont tous véritablement ce qu'ils disent être mais il ont juré sur la couronne de ne rien dire. Ce sont généralement des gens du coin, et des véritables spécialistes sont invités à venir de temps à autres pour sauver la vie d'un instructeur. Tout le monde joue alors un rôle pour que le Château reste paisible et anonyme.

Les aspirants possède plusieurs manière de décompresser. Ils peuvent faire le mur, des ballades en bateau, de la plonger sous marine, du sports dans les installations du Château, etc.

Scénario

On débute la partie avec une réunion générale où le doyen va expliquer qu'un nouvel entraînement va être mis en place : un Grandeur Nature où un Félon va faire des choses suspectes tandis que les autres vont devoir le repérer et accomplir leur propre mission.

L'objectif ici est pour M de signifier à la taupe (bien qu'il y en ait deux ^^) qu'il est sur sa piste. Il espère qu'il fera des erreurs.

Chaque PJ reçoit une carte de mission remise au "hasard". Il y a deux styles de missions : celles pour les aspirants et les rôles pour les instructeurs.

L'idée est que les joueurs puissent à voix haute préciser chacun de leurs méfaits. Comme on ne sait pas lequel fait une mission fictive ou non...



Les rôles

Pour les PJs

- Vous êtes le contact de la Taupe. La taupe doit entrer en contact avec vous, vous remettre ses informations, puis vous devez les transmettre sur l'onde radio haute fréquence XXX.XX Hz la nuit entre 02h07 et 03h07. Une réponse via ce canal vous sera transmise quand la totalité des informations aura bien été reçue. La taupe sera sous le grand chêne du parc à 21h07 et demandera " Voulez-vous que nous allions faire de la plongée demain ?", ce à quoi vous répondrez " Non merci, je n'aime trop trop faire l'homme-grenouille pour me détendre."

- Vous devez, dans le cadre de la mission, percer le coffre du doyen et récupérer le dossier rouge marqué " Top Secret : Opération Insectes Ravageurs ". A discrétion, vous le donnerez à un homme grenouille qui se trouvera chaque jour de 00h00 00h07 à la tombe du professeur Wadwick sur la falaise. Vous êtes la taupe (note au MJ, la seconde fausse taupe).

- Vous devez mettre sur les nerf pour trois jours James Bond 45 et James Bond 68, déclencher une bagarre avec James Bond 68 sur une prétendue accusation à tort de trahison. Bref, vous êtes clean mais devez mettre la pression sur les autres.

- Vous devez surveillez PJ 2, PJ 3 et PNJ 3 de manière intensive. Dans deux jours, vous devrez remettre votre rapport à PNJ 1 qui vous donnera alors vos prérogatives.

- Vous devez obtenir par n'importe quel moyen les informations sur la dernière mission des aspirants et instructeurs. Vous remttermes ce rapport au Doyen.

Pour les PNJs

- PNJ 1 - Vous devez transmettre les codes de transmission de la semaine prochaine à l'aubergiste du village voisin. Il y a 6 codes et vous ne pouvez en

récupérer que 2 par jour.

- PNJ 2 - Vous devez identifier la taupe et transmettre vos informations au doyen.

- PNJ 3 - Est déclaré officiellement hors jeu. Il peut cependant être surveillé comme tout le monde.

- PNJ 4 - Il est la taupe. il va devoir s'infiltrer dans les archives et les ordinateurs pour retracer les dernières missions des agents. Il devra intercepter et copier les futures missions des aspirants. Ces futures missions arrivent ponctuellement (ici dans deux jours) et sont apportées par trois Grand-Père. Voir les missions des PJ's pour savoir ce qu'il doit faire.

Vous devrez être en homme grenouille à la tombe du professeur Wadwick sur la falaise pour recevoir un faux dossier Top Secret. Bref, il est le contact de deux aspirants fausses taupes.

Chronologie

J : début du GN

J +2 : arrivée des fausses nouvelles missions pour les aspirants.

Tous les jours, on livre le lait et un aspirant pris au hasard accompagne le doyen au marché.

Le MJ

James Bond 68 et 45, à cause du harcèlement de l'aspirant vont craquer et, pour le 68, il va expliquer pourquoi il boit autant, tandis que le 45 racontera pourquoi il est dépressif.

- JB 68 : son meilleur ami et collègue double zéro était un agent double qu'il dû tuer.

- JB 45 : sa femme a été utilisée comme "interrupteur" pour une bombe. Il a essayé en vain de se concentrer pour la désamorcer mais a craqué.

Ce sont les Flash Back , des avant-goûts de leur futures missions