

PESTE

UN SCENARIO POUR FUZION

par Frédéric « Fennelin » Reinold



pour
FUZIONPOWERED

© FuzionPowered

Version 0.4 (02/11/2003)

INTRODUCTION

C'est parti pour une journée de course contre la montre dans la ville de votre choix (France, USA, Vatican, ou autre, seul impératif : une cité d'assez grande taille pour avoir un hôpital assez vaste et un aéroport à proximité)... Les heures sont des ordres d'idée.

Ce scénario, plutôt écrit pour des débutants (donc sans trop de complications), est axé autour d'une tentative d'un médecin à peu près totalement fou pour mettre la main sur le service hospitalier qui pour l'instant lui échappait en déclenchant une panique. Il compte bien alors sauver le monde et devenir un héros à qui on offrira un poste en or. Pour cela, son plan est d'inoculer à quelques sujets d'un même quartier le bacille de la Peste après avoir préparé dans son coin de quoi soigner la ville entière. Ce scénario nécessite donc des joueurs motivés dans le sauvetage de vies humaines (avec la leur incluse). Sinon, il y a peu de moyens de les forcer, faites appel à leur bonté d'âme...

Les notes [entre crochets] contiennent les informations que les joueurs pourront obtenir avec quelques recherches, en ouvrant les yeux, avec l'aide d'un ou deux contacts. Le moyen est à voir selon l'information, le lieu, le moment et les envies plus ou moins sadiques du MJ d'embêter ses joueurs. Je n'exclue pas la possibilité de la magie, après tout Fuzion permet tous les mélanges... En effet, ce scénario est adapté directement du scénario que j'utilise comme introduction au jeu Arcanum qui se déroule dans un monde SteamPunk avec de la magie. Dans Arcanum, j'utilise des zeppelins et non des avions bien sûr.

CREDITS

Auteur : Frédéric « Fennelin » Reinold

Correcteur/réviseur/fournisseur officiel d'idées : Germinal « Cass » Petit-Etienne

Mise en page : Frédéric « Fennelin » Reinold et Germinal « Cass » Petit-Etienne

REMERCIEMENTS

Les lignes écrites devant vos yeux ne seraient pas aussi parfaites sans la collaboration de toute l'équipe de **FuzionPowered**, merci donc à eux.

PROMENADE MATINALE (6H DU MATIN)

Les PJs marchent dans la rue, sortant de (ou rentrant) chez eux. Le quartier est illuminé de loin en loin par les derniers réverbères qui hésitent entre le jour et la nuit. Un léger brouillard dissimule les contours des environs. Une chaîne de télé dans un coin braille les premières invectives de la journée quant au scandale au sein de la police [Le commissaire est un pourri et s'est arrangé pour que toutes les personnes d'importance trempent dans sa magouille]. Un chien commence sa tournée des poubelles et une jeune femme sort d'une ruelle, se plie en deux sous l'effet d'une mauvaise toux, se redresse... et s'effondre.



[Elle est brûlante et délire. Sa toux est vraiment mauvaise. Un jet d'Intelligence+Médecine permet de savoir qu'elle doit rapidement être dirigée sur un hôpital. La magie permet d'avoir des informations générales sur le virus mais pas de le soigner – je considère que si l'univers est rempli de magie, le joyeux médecin fou aura palier au problème de la guérison miraculeuse qui tuerait son plan dans l'œuf]

LES URGENCES (6H30)

Soit les PJs emmènent la jeune femme, soit le Samu (ou l'équivalent local) les embarque pour signer des paperasses pour la police. De toutes façons, les joueurs doivent arriver aux urgences qui sont surchargées puisque un vaste carambolage a eu lieu sur l'autoroute à hauteur de l'aéroport.

Alors qu'une infirmière pressée décharge les PJs de la malade et s'éloigne, les appareils de surveillance d'un malade se mettent à sonner. Apparemment, personne pour l'aider...

[Il souffre d'un éclatement de la rate, vive la médecine ou la magie de la vie...]

Les appareils se taisent [si possible parce que les PJs l'ont sauvé ou parce qu'ils ont prévenus quelqu'un...], alors que rentre dans la salle un petit homme massif et d'origine asiatique. Il semble surpris, puis vient terminer les soins du malade tout en se présentant : Docteur Honin. Il rajoute un commentaire sur le malade et demande alors aux PJs d'aider quelques temps aux urgences. Après tout, ils ont fait preuve de bon sens, blabla...

[et si les PJs ne marchent pas dans le bon sens, ils sont alors mûrs pour l'option docteur de choc. C'est à dire qu'il les obligera crûment à rester jusqu'aux résultats de jeune femme sous peine d'appeler la police]

LES URGENCES II (9H)

Les PJs sont maintenant là depuis assez longtemps pour commencer à être connus. Ils ont mis de gré ou de force la main à la pâte et normalement les joueurs devraient avoir la possibilité de s'être attaché à pleins de malades malheureux. Urgences est une série pleine d'idées pour votre inspiration. Vous pouvez toutefois sauter l'épisode s'ils ont déjà le cœur qui a fondu devant ces gens dans le malheur. Prévoir tout de même une pause devant la chambre d'isolation de la jeune femme.

Le Docteur Honin se rapproche alors d'eux et commence un petit interrogatoire sur la jeune femme (où, quand, comment, qui, pourquoi...). A l'issue du questionnaire [visant à connaître leur temps d'exposition au bacille], il les emmène dans son bureau pour leur faire une injection préventive [mais vraisemblablement inutile et il le sait même s'il ne veut pas le montrer]. Au cours de l'injection, il leur expose la situation : Mlle Lisa Martin, la jeune malade, est décédée il y a peu de temps [de la ... Peste, mais il va avoir du mal à le dire]. Il expose ensuite son problème : il ne peut pas faire appel à la police [problèmes avec les média, le commissaire étant toujours en poste, les preuves ayant eu des problèmes de légitimité...], il a donc besoin de vous pour enquêter sur Lisa et le plus rapidement possible [il parle d'une réunion avec les PJs sur le coup de midi]. De son côté, il va s'occuper de préparer l'hôpital pour le cas où...



RECHERCHES (9H - 12H)

Voilà les renseignements que l'on peut trouver :

- œ son adresse [sur son passeport]
- œ le nom de ses parents [le carnet d'adresses situé dans le reste de ses affaires] : Marie Delacroix épouse Martin , infirmière, et (j'ai osé) Jacques Martin, Ingénieur mécanicien.
- œ l'adresse de cousins Isabelle et Henri Jachet, personnages très peu coopératif [son carnet d'adresses]
- œ elle arrive de Bangkok [sur son billet]
- œ les parents sont a Bangkok [les voisins] pour un an.
- œ elle venait voir une amie pour les vacances : Jeanne Calmant [un coup de téléphone à ses parents ou une visite aux cousins]
- œ elle n'était pas à l'arrivée à 23h15 [son amie]
- œ elle était dans l'avion [la liste des passagers]
- œ sa première réapparition fut au milieu de l'autoroute, à l'heure du carambolage [la télévision au journal de 11h ou alors l'édition matinale du journal... il y a une photo d'elle, un journaliste était sur place]

Et c'est à peu près tout.

REVELATIONS (12H)

À ce moment (ou avant), les PJs voudront un exposé rapide sur la peste, le Docteur Honin s'en charge:

Maladie infectieuse, épidémique et contagieuse.

Symptômes : signes généraux d'infection grave (fièvre élevée, tachycardie, oppression, délire, etc...) plus selon le cas :

- œ Peste bubonique : apparition de bubons à l'aine et aux aisselles.
- œ Peste pulmonaire (ou pneumonique) : signes d'inflation pulmonaire.
- œ Peste noire : hémorragies se faisant par les diverses muqueuses et au niveau cutané.

Cette maladie est due à un bacille, le Pasteurella Pestis ou Bacille de Yersin, Alexandre Yersin ayant isolé le bacille le 20 juin 1894.

Le docteur annonce alors que Lisa présentait les symptômes correspondant aux... trois en même temps, et d'après lui c'est impossible [au naturel car il envisage la manipulation génétique ou magique]. De plus, elle était infectée par un bacille unique. Enfin, deux nouveaux cas se sont déclarés dans le quartier où les PJs ont découvert Lisa.

Conclusion de la réunion : Il faut prévenir les autorités, en la personne du maire [ou du préfet ou quelqu'un comme ça]. Le docteur leur demande de l'accompagner pour l'aider à convaincre.

LE MAIRE (13H)

Le maire est du genre incrédule (Extrait : "la peste?! Dans ma ville?!? Au 20eme siècle?!?! Vous vous foutez de ma ..."). Mais une discussion bien amenée peut le (ou la) faire changer d'idée.

Le but c'est lui faire accepter :

- œ des mesures prophylactiques¹ générale pour la ville,
- œ une mise en quarantaine des malades (le maire est responsable en partie des hôpitaux),
- œ une autorisation pour la production de vaccins (les stocks occidentaux sont nuls ou presque)
- œ des fonds pour des antibiotiques,
- œ l'envoi d'une équipe pour la mise en quarantaine du quartier.

Après un succès arraché certainement avec la plus grande des difficultés, le docteur, demande aux PJs de continuer sur leur lancée et ainsi de l'aider à l'hôpital, il ne veut pas mettre encore trop de gens dans la confiance.

Le maire, une fois le docteur et les PJs partis, va devoir contacter les autorités sanitaires et lancer la machine. Le niveau de danger biologique est tel que des mesures drastiques vont être mises en place. Et celles-ci vont compliquer la tâche des joueurs. À vous de voir dans quelles proportions. Voici quelques idées de ce que le gouvernement pourrait décider :

- œ il est très probable que l'armée boucle la ville. Imaginez l'impact d'un cordon de militaires en tenue de guerre bactériologique et qui tirent à vue sur les gens qui veulent fuir la ville.
- œ la nouvelle peut vite tomber dans les mains des médias, ce qui serait une catastrophe. La loi martiale et surtout le boycott des médias sera donc obligatoire. Descentes de police, frappe chirurgicale de l'armée...
- œ le président (ou son homologue dans votre monde) peut paniquer et vouloir désinfecter à coup de bombe. Et un compte à rebours, un!

¹ Ensemble des moyens destinés à prévenir l'apparition, la propagation ou l'aggravation des maladies

PREPARATION (AVANT 15H)

Il s'agit pour les PJs de vider une aile de ses malades pour l'affectation de celle-ci aux malades de l'épidémie. Bref, un interlude à jouer ou pas selon les humeurs, le but étant de faire tourner la montre. N'hésitez pas à réutiliser les PNJs du début du chapitre Urgences II (9h). Là encore, regarder un ou deux épisodes d'Urgences vous donnera des centaines d'idées.

PROMENADE (15H)

Le maire a donné son accord (enfin si la discussion s'est bien passée) pour la production d'un vaccin. Le docteur Honin est embêté, il peut difficilement se passer de son personnel médical. Il fait donc encore une fois appel aux PJs. Il leur demande donc de faire parvenir à un laboratoire, situé à la limite de la ville, un échantillon pour permettre l'extraction d'antigènes pour le vaccin. Voici donc une équipe désignée volontaire pour transporter une boîte de Petri mortelle. Là encore, vous pouvez ajouter du piquant :

- œ un accident de voiture,
- œ un vol alors que leur véhicule est arrêté (des jeunes sans le sou qui auront jeté le butin qui finalement ne les intéresse pas),
- œ un barrage militaire...

Là encore, votre imagination est reine. Les PJs devraient être rentrés juste à temps pour la suite du programme.



EXPLOSION (17H04)

Alors que les PJs font une pause normalement bien méritée, tout l'hôpital est secoué jusqu'à ses fondations par une énorme explosion... Le laboratoire de l'hôpital vient de sauter.

Sur place, les PJs découvrent un homme avec une blouse déchirée et aux multiples blessures qui agonise dans les bras d'un médecin [en répétant les mots : "bacille... modifie... par... homme..." si les PJs n'ont pas fait parler le docteur]. Il décède alors que les flammes commencent à gagner du terrain.

[Un jet réussi de Perception+Intuition, permet de repérer une forme humaine qui s'écarte de la foule en se dirigeant vers... les sous-sols. Si les PJs ne voient rien, passez au chapitre Incendie]

BAGARRE (17H15)

L'homme fonce dans les couloirs en direction de la chaufferie. Soudain, il fait face à ses poursuivants (s'il y en a). Il est habillé de cuir et porte un sabre avec un air d'expert. Son visage est dans l'ombre. Si les PJs s'approchent, d'autres hommes sortent de l'ombre pour les encercler.

[Il est possible de fouiller les cadavres et de trouver sur l'un d'eux, l'adresse d'un cabinet vétérinaire. Ce cabinet est situé au cœur du quartier où Lisa a été trouvée].

INCENDIE (17H30)

Il y a le feu tout près des chambres où certains malades ont été installé. Encore des actions héroïques pour les PJs...

[Si les PJs n'ont pas vu l'homme s'enfuir, une découverte inopinée d'un cadavre lors de cet incendie peut les remettre sur la piste]

LE CABINET (18H)

Situé au milieu du quartier sinistre, c'est un ancien cabinet vétérinaire dont seuls les murs ont l'air de valoir quelque chose.

- œ Le rez-de-chaussée est vide, ainsi que l'étage mis à part les deux squatters du quartier.
- œ Le sous-sol est bien plus intéressant. Il est d'ailleurs fermé par une lourde porte blindée avec accès par passe et/ou lecteur d'empreintes [selon l'univers de jeu].

A l'intérieur, deux laborantins, surveille une énorme machine comportant, tubes, béchers, cornues, liquides aux couleurs peu appétissantes, flammes vertes qui semblent produire une sorte de liquide vert phosphorescent stocke dans des flacons pour injections.

À noter : un énorme container occupe tout un coin du laboratoire. Il porte toutes sortes d'avertissements et d'étiquettes. Ce container contient assez de produit pour vacciner toute la population de la ville.



[Les PJs sont maintenant chez l'ennemi, ils vont donc devoir affronter comme de rigueur quelques adversaires, dans l'ordre :

- œ les deux clochards qui sont des agents déguisés,
- œ les laborantins qui sont armés d'un pistolet et plutôt peureux. Mais vous pouvez en faire des fanatiques.

S'ils détruisent le container, pas de vaccins. Et des milliers de morts avant d'en trouver un.]

OPTIONS

Dans la catégorie des options pour ce scénario, en voici :

- ☞ Le temps est très important dans ma version, car j'ai peu forcé sur l'épidémie (Le monde d'Arcanum est loin d'être aussi avancé sur le plan médical que le nôtre), libre à vous d'augmenter l'effet dramatique en augmentant le nombre de victimes, après tout, le bacille a peut-être la possibilité de contaminer l'environnement comme son « illustre » ancêtre...
- ☞ Le docteur peut devenir un personnage avec de gros soucis qui aura besoin de l'aide des PJs pour redorer son blason.
- ☞ Les PJs peuvent facilement se retrouver suivis dès le début de l'enquête, histoire d'augmenter la violence dans ce scénario.
- ☞ Le scénario, au lieu de se terminer sur la note du vaccin découvert par hasard, peut amener une enquête pour retrouver le propriétaire. Je n'ai pas développé l'option car il s'agit bien d'un scénario d'initiation qui se devait d'être court mais libre à vous.

Bref, à vous de mettre votre grain de sel là dedans.

Les commentaires, les questions, les ajouts, les bonjours sont acceptés au tarif d'une réponse par envoi dans la limite des stocks disponibles



DONNEES UTILES

Je mets ici les informations que j'ai utilisé. Ce ne sont que des aides. Les caractéristiques de ces PNJ restent assez hautes, puisqu'ils ont été créés avec 50 Points de Personnage.

Les saboteurs de l'hôpital et les clochards

Leur nombre dépend de la force de vos joueurs.

<i>INT</i>	4	<i>VOL</i>	7	<i>PRE</i>	2	<i>TECH</i>	3	<i>REF</i>	7
<i>DEX</i>	7	<i>CORPS</i>	6	<i>CONS</i>	4	<i>FOR</i>	4	<i>MOUV</i>	6
<i>PdV</i>	30	<i>Poing</i>	4d6	<i>Chance</i>	11	<i>REC</i>	8/jour	<i>Course</i>	12m
<i>PdC</i>	30	<i>Pied</i>	5d6	<i>HUM</i>	70	<i>DC</i>	8	<i>Saut</i>	3m
<i>Conduite</i>	5	<i>Sport</i>	5	<i>Mêlée</i>	5	<i>Étiquette</i>	5		
<i>Arme à feu</i>	1	<i>Percept°</i>	5	<i>Corps à corps</i>	5	<i>Pistolets mitra.</i>	5		

Ils ont un sabre et un revolver qu'ils n'utiliseront qu'en dernier recours pour éviter de faire du bruit.

Les laborantins

Trois ou quatre suffiront

<i>INT</i>	7	<i>VOL</i>	7	<i>PRE</i>	3	<i>TECH</i>	7	<i>REF</i>	5
<i>DEX</i>	6	<i>CORPS</i>	5	<i>CONS</i>	3	<i>FOR</i>	2	<i>MOUV</i>	5
<i>PdV</i>	25	<i>Poing</i>	2d6	<i>Chance</i>	12	<i>REC</i>	5/jour	<i>Course</i>	10m
<i>PdC</i>	25	<i>Pied</i>	3d6	<i>HUM</i>	70	<i>DC</i>	6	<i>Saut</i>	2,5m
<i>Conduite</i>	2	<i>Sport</i>	2	<i>Pistolets</i>	5	<i>Chimie</i>	5	<i>Médecine</i>	5
<i>Arme à feu</i>	3	<i>Percept°</i>	5	<i>Corps à corps</i>	1	<i>Biologie</i>	5	<i>Premiers soins</i>	5

Ils ont un revolver pour eux tous dans une boîte en carton. Ils préféreront fuir sauf si on les en empêche.