

Opération RAWG

Un scénario complètement immoral et bidonnant pour INS 3è ed pour 5 ou 6 joueurs créatifs et si possible un peu subtiles.
Tous droits réservés



Il est beau ce petit village perdu dans les collines américaines où les senteurs de terre fraîchement labourée se mêlent aux fragrances de poteaux amoureux taillés. Au loin la cloche de l'église sonne la rentrée des élèves et là bas, à l'ouest, les premiers signes d'animation agitent la scierie près de la rivière. Notre point de vue peut s'élever lentement vers le nord, au delà du bois, dans la prairie au bas de la colline. On y distingue une humble habitation si paisible pour l'instant, oh oui, une maison, une *petite maison dans la prairie...*

Vous l'avez compris, ce scénario non linéaire, conçu pour INS V.3 va placer vos joueurs et leur personnages démons dans le tsunami de bons sentiments moralisateurs politiquement corrects, puritains et bien pensants de la série « la petite maison dans la prairie ».

Toute la réalité sur la série :

Nous sommes dans les années 70, en 1974 pour être précis, l'action de la petite maison dans la prairie se déroule dans les grandes plaines du Kansas aux Etats-Unis, mais la réalité n'est pas ce qu'elle semble. Les producteurs de la petite maison dans la prairie sont des idéalistes millionnaires, des immigrés italiens nommés les **SIFFREDI**, une famille de tenanciers de saloon qui ont prospéré à l'époque de la ruée vers l'or grâce au sens des affaires de leur patriarche : **Charly**.

Bien des années plus tard, leurs descendants se sont lancés dans un pari insensé : faire construire au beau milieu d'une réserve

naturelle américaine un véritable village séparé du reste du monde pour y vivre comme en 1870 avec un certain nombre de leurs amis et de parfaits inconnus volontaires. Ils ont dépensé des sommes faramineuses pour que leur rêve prenne forme, investissant naturellement plus dans la loyauté des fonctionnaires d'état que dans les planches de bois des bicoques du village. En 1960, ils investissent les lieux, en 1969, ils n'en peuvent plus et après des scènes de voisinages épiques qui ont abouti à l'incendie de la moitié du village et d'un toilette de jardin, les **SIFFREDI** décident de revenir au confort moderne du début des 70's. Ils saisissent rapidement l'intérêt de reconvertir leur création en une affaire fructueuse.

Aussi après une location de leur village aux studios de Hollywood, on leur propose d'accueillir dans le village une expérience télévisuelle jamais vue. C'est la naissance en 1972 de **Bubble Limited**, le studio de production de la petite maison dans la prairie.

L'équipe de production **SIFFREDI** parcourt le Kansas à bord d'un bus spécial et recrute à coup de bakchich, de Gin bon marché et d'héroïne, une bande de clochards et de patients d'asile psychiatrique.

De retour aux studios, pendant deux ans et moyennant une explosion de budget, des psychanalystes peu scrupuleux et des acteurs bien payés arrivent à convertir le groupe de marginaux en une population de village du siècle dernier tout ce qu'il y a de plus acceptable, bien pensante et chrétienne. Tout ce petit monde va se retrouver enfermé à son insu dans la réserve de tournage, la **BULLE**. Tous sont maintenant convaincus de vivre dans les années 1870, et la série peut commencer avec en prime une poignée d'acteurs mis dans la confiance dont le réalisateur de production : le petit fils de **Charly SIFFREDI** : **Charles SIFFREDI** Alias **Michael LONDON**, Alias : **Charles INGALLS**... Tout serait presque simple si les archanges **Jean Luc** et **Christophe** ne s'étaient pas mêlés de la partie pour user de la série afin de glorifier les valeurs chrétiennes d'amour, de tolérance, de piété et d'amour, de tolérance...et...et de piété et d'amour...

Heureusement **Nybbas**, le Prince démon des Médias veillait au grain, et avec sa cohorte de serviteurs il a infiltré les coulisses de **Bubble Limited**, ils sont maintenant prêts à faire prendre à la charmante série une toute autre direction artistique, grâce à l'assistance des personnages...

L'état des lieux :

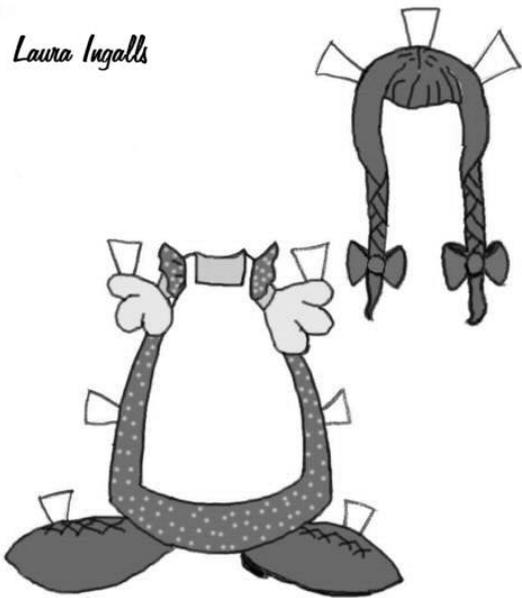
Le terrain d'expérimentation (surnommée la **BULLE**) se situe dans une région-réserve privée du Kansas de 31 hectares. Le village de **Walnut Grove** ainsi que tout ce qui se trouve dans un rayon de 10 km autour est la propriété de **Bubble Ltd.** (c.f. carte).

La **Bulle** est entouré par un périmètre gigantesque d'arbres factices crée pour l'occasion par une société de sécurité : **Plum-Creek Corp** (des logos quasi-invisibles sont gravés dans l'écorce). Chacun de ces arbres est équipé de détecteurs de mouvement, de caméras et de diffuseurs haute pression de gaz soporifique, le **Sleepex**.

Au delà du périmètre d'arbres de la **Plum-Creek Corp** On a installé un autre périmètre camouflé dans le décors (800 m plus loin) beaucoup plus « musclé » composé de murets de béton armé, de fils de fer barbelés, de mitrailleuses sur affût guidés par caméra et détecteurs à infrarouges, (au cas où cette fois, quelqu'un souhaiterait rentrer dans la bulle)

La sécurité :

- Un service de sécurité d'une trentaine d'hommes patrouille à cheval en limite de l'immense périmètre de la **Bulle** afin de ramasser les animaux, hommes endormis par le **sleepex** avant de les réintroduire gentiment dans la réserve, 1 ou 2 kilomètres vers l'intérieur avant qu'ils ne se réveillent.
- Outre les patrouilleurs, le service de sécurité « extérieur » est grossi par la présence de 15 soldats de Dieu (carac. Standard) et 5 anges de **Jean Luc** dépêchés pour l'occasion.
- A l'intérieur de la bulle, **Charles INGALLS** est un serviteur de Dieu, et sans qu'il ne le sache, sa fille **Laura** est un ange de **Christophe**. La belle **Kate Sheffield** est un ange de **Guy**.



Le staff, les acteurs, les convertis :

- Le staff de cette série mobilise une cinquantaine de personnes qui administrent la production, dirigent les caméras, montent les épisodes, recrutent les acteurs etc.
- Les acteurs : pour les besoins de la série, de temps en temps, on envoi des acteurs rémunérés, le temps d'un ou quelques épisode(s) puis, ils ressortent des lieux en touchant un salaire assez conséquent, prix de leur silence.
Parmi ces nouveaux acteurs, vous aurez peut être remarqué que certains pètent parfois les plombs une fois dans la bulle, il ne s'agit pas uniquement des précédentes tentatives de sabotage des démons de **Nybbas** (désormais reconvertis en fauteuils pliants de studios), mais bien des effets secondaire de l'ingestion du **Barox**. Ces « ratages passent toute fois à la télévision parce que :
 - il n'est pas possible de les récupérer immédiatement manu militari au risque de révéler la supercherie aux innocents habitants de **Walnut Grove** et peut être même au public de la série à cause d'une erreur de montage.
 - Le staff de production a pu remarquer que les exactions de ces acteurs font néanmoins grimper l'audimat au sein des foyers américains glapissant de

rage et frémissant d'intérêt pour le sort de la morale bien-pensante mis en difficulté par ces anti-héros.

Parmi ces acteurs secondaires qui ont déjà claqué une durite, les inconditionnels de la série reconnaîtront : le gosse qui invente une machine à parler, la vieille sorcière du lac, les frères Galinders etc.



Moteur !

Les caméras automatisées filmant la série sont habilement dissimulées un peu partout dans le décor, la végétation etc. La série est filmée ainsi : les monteurs essaient de repérer et d'isoler les points intéressants de la vie des acteurs principaux, souvent sous formes de problèmes moraux insipides. Puis filment sur le sujet pendant 2 à 7 jours et lorsque -généralement- les problèmes trouvent leur solution, l'épisode est bouclé et diffusé.

Les convertis sont des humains qui ont subi un lavage de cerveau jusqu'à en oublier leur ancienne vie, ils habitent naturellement en ces lieux sans avoir conscience d'être filmés.

Le Sleepex :

Le Sleepex est un gaz soporifique assez puissant qui n'agit qu'en combinaison avec un réactif appelé le « Barox », lorsque ce dernier est présent dans le sang. Lorsque le Sleepex agit, il endort en quelques secondes et provoque une légère amnésie, il est

totallement inodore et incolore. Le Barox doit être ingéré pour être efficace. Une fois présent dans le corps, il y reste pendant 2-3 jours avant d'être éliminé par l'organisme.

Les effets secondaires du « Barox » sont les suivants : légère euphorie à court terme et abrutissement sur le long terme. Ce réactif à aussi, une capacité régénératrice et préservatrice, cela s'explique plus bas.

Le « Barox » est diffusé dans l'eau de la rivière depuis l'amont. Une petite station spéciale située dans une grotte habilement dissimulée par la végétation et le relief dilue ses cuves de Barox dans le cours de la rivière.

Le Barox est officiellement fabriqué dans le Michigan par la société Plum-creek Corp.

L'eau et le Barox :

En réalité, le Barox n'est rien d'autre que de l'eau bénie d'une manière très spéciale par Kate SHEFFIELD, une ange de Guy.

Dans la bulle, Kate SHEFFIELD est une ange de Guy (le guérisseur), c'est elle qui s'occupe de réguler le taux de Barox au niveau de l'installation du bord de rivière, elle connaît la grande supercherie et dispose des talents scientifiques et spirituels nécessaires pour produire le « Barox » sur place, dans la grotte-laboratoire cachée, une ou deux fois par semaine

- Grâce à ses pouvoirs spirituels, elle confère au « Barox » (de l'eau toute bête à la base), des propriétés soporifiques et amnésiques latentes mais aussi un pouvoir conservateur-générateur.
- Le deuxième effet Kiss-Cool du « Barox » peut s'observer après une ingestion régulière de cette eau bénite particulière. Le barox ralentit le vieillissement, limite les cas de maladie et accélère le processus de guérison. En outre, la consommation prolongée de ce réactif abruti légèrement tout ceux qui le consomment (perte définitive d'un point de volonté).
- Le troisième effet Kiss-Cool, n'a pas été encore remarqué jusque là, en cas de

mort violente et dans l'éventualité où l'âme du défunt est sensée rejoindre l'enfer ou le purgatoire (pas les animaux), hé bien NADA ! L'âme ne part pas tout de suite, elle squatte son corps encore 1D6 jours (l'individu se relève 3D6 heures après la mort). La victime de cet effet est transformé en mort vivant doté d'une certaine conscience, mais avec la fâcheuse habitude de se décomposer, agir comme un zombi avec des crises de goinfrerie aiguë et autre semage aléatoire d'organes et morceaux de corps un peu partout.

- En terme de jeu, l'ingestion de l'eau de la rivière peut avoir des effets désagréables sur les joueurs, outre le fait qu'ils seront frappés d'une turista radicale et immédiate à cause des vertus saintes du liquide, ils pourront être affectés par les effets du **Barox** :

- Récupération d'un point de force mais perte d'un point de volonté pendant 1D6 heures à la première ingestion
- Après consommation régulière d'eau de rivière pendant une journée :
 - la turista disparaît
 - la perte de volonté devient permanente
 - perte permanente d'un point de précision

Et les anges dans tout ça ?

Vous vous doutez bien qu'une série qui passe pour un OVNI de gentillesse dans le paysage audio-visuel ambiant ne peut pas se maintenir à l'antenne sans un petit coup de pousse divin. Vous avez raison, la série est depuis un certain temps soutenu activement par Jean Luc et Christophe qui ont dépêchés sur place un certain nombre de leurs serviteurs et une ange de Guy. Voici le détail des effectifs :

- Kate Sheffield est une ange de Guy infiltrée dans le village, elle garde profil bas et se rend une fois tous les deux jours dans son laboratoire pour veiller aux stocks de Barox, elle se déclare officiellement employée à la laverie de Walnut Grove

- Laura INGALLS est un ange de Christophe,

elle travail bien entendu « under cover » et ne révélera sa nature divine qu'au moment où elle sera totalement certaine que ça fera mal.



- Charles INGALLS (Charle SIFFREDI) n'est qu'un vulgaire soldat de Dieu, mais compense par une intelligence assez aiguisée pour un humain.

- Comme abordé plus haut, Jean Luc a dépêché 5 de ses anges « de terrain » pour compléter le dispositif de sécurité de la bulle. Ces anges patrouillent à l'extérieur du périmètre sur des chevaux, déguisés en cow-boys ou en voyageurs itinérants. Ils sont armés de fusils d'assaut et ne plaisantent pas.

- Chaque membre de ce groupe est accompagné systématiquement par 3 soldats de Dieu en guise d'escorte.

Votre mission si vous l'acceptez...

Nous sommes en automne 1974, les PJ vont être choisis pour cette mission en raison de leur polyvalence, de leur relative finesse et parce que leur visage n'est pas encore très connu. Quelques démons de Nybbas ont infiltré les studios Bubble Ltd. et pris le contrôle d'une partie de la production. Leur objectif est de ruiner l'apparence de gentillesse et de bon sens moral de la série qui cause tant de tort aux forces du mal. Mais plutôt que d'envoyer plusieurs missiles sol-sol sur les studios ou dans la bulle, ils ont été priés d'agir plus subtilement, de manière à ce que les téléspectateurs de la série comprennent qu'il est plus sympa de faire le mal que le bien (ça rapporte plus, on a rapidement un joli manteau en panthère et des chaînes en or « bling bling », on rit plus

etc.). La mission des démons sera d'autant plus facilitée que les américains et européens moyens gobent tout ce qu'ils mâtent à la télé.

Dans le plus grand secret, l'opération « RAWG » (l'acronyme de « Rififi A Walnut Grow » se prononce [rogue] à la « djeun's ») a été montée en fin octobre, à l'occasion de l'épisode spécial Halloween. Les personnages endosseront les rôles des seconds acteurs « crapules » dans cet épisode. Le scénario commence au moment où les démons attendent leur pré briefing dans la division « média » du 24^e sous-sol de la marche des enfers dans laquelle Nybbas loue ses bureaux.

Scene 1: Baby light my fire

Les personnages entrent ou apparaissent tous chacun leur tour et de manière théâtrale dans une grotte d'attente pleine de magma en fusion et de stalactites glacées. Ils peuvent prendre place sur d'inconfortables stalagmites glacées disposées en cercle autour d'une pierre sacrificielle défraîchie. Pour les faire patienter, des doigts-humains-apéritifs sont disposés sur l'autel à côté d'une poignée de magazines roussis par la chaleur ambiante « Star-news », « 2 000 ans de torture », « sweet old vietnam » etc. C'est le moment pour les joueurs de constater qu'ils n'ont pas de corps et peuvent donc choisir l'apparence démoniaque de leur choix, s'ils n'ont rien choisi, considérez qu'ils ressemblent à un volute de fumée noire contenant un feu intense.

Un badge ridicule à leur nom apparaît à l'emplacement présumé de la poitrine peu après leur entrée. Après quelques minutes d'attente, un pan de la caverne s'effrite avec un effet « polystyrène » douteux pour révéler un couloir. Une musique d'ascenseur totalement nunuche inonde les lieux (elle ne provient directement des murs). Lorsqu'ils empruntent ce couloir, la déco change radicalement : tout n'est que design new age de flammes, magma, glace et couleur rose, sauf le mobilier qui a le bon goût d'arborer de la fourrure panthère. Le couloir donne sur un petit hall avec un guichet et nombre d'autres couloirs par lesquels vont et viennent des dizaines de personnes plus ou moins pressés, presque toutes sont des acteurs passés, présents ou futurs avec leur staff de maquilleuses à 4 bras, de manager au look de mafieux et leurs familiers chaise-de-studio-sauteuse qui peinent à les suivre.

Parmi eux :

- Un mini Godzilla qui semble se disputer en grognant avec son manager centaure à lunettes de soleil miroir.
- Une Glenn Close qui laisse des empreintes de glace sur le sol à son passage
- Deux marionnettes du mopett'show qui improvisent un ébat grivois frénétique au pied du comptoir
- Un inconnu ressemblant à Nicolas Cage qui traverse la pièce poursuivi par des dentistes armés de taille haies etc.

Une voie off féminine appelle et guide les acteurs vers différentes sections de la marche infernale.

Il règne sur place un brouhaha indescriptible et personne ne fait vraiment attention à eux, sauf un chat violet à rayures orange à l'air suspect qu'ils ne remarqueront que quelques minutes après leur arrivée (histoire de bien



les mettre dans l'ambiance). Le chat (sorti d'« Alice au pays des merveilles ») est paresseusement allongé sur le comptoir et leur indique de manière très énigmatique qu'ils sont attendus derrière la porte depuis plusieurs jours. A la moindre protestation ou signe de surprise concernant l'existence de la porte en question, elle apparaîtra en faisant tout son possible pour prendre l'aire de toujours avoir été là, à un endroit saugrenu, mais juste devant les joueurs.

Scene 2: Le briefing

Derrière la porte, une salle silencieuse, entièrement plongée dans le noir. Quand tous les joueurs seront rentrés, le générique d'introduction de James Bond tonitruera dans la pièce et un spot révélera un Roger Moore prenant la pose à un bureau en face d'eux. Il s'agit de leur supérieur qui les attend pour leur expliquer les détails de leur mission. Après son show, il s'adressera à eux en turque aux accents de crooner, puis saisissant que les personnages ne comprennent rien, il

actionnera un interrupteur à sous titre devant lui. Des lettres blanches apparaîtront dans l'air indiquant « ah, c'est vrai qu'on m'envoie de vulgaires débutants », « attendez un instant », il sortira une boîte à pilule de nulle part et choisira un comprimé qu'il avalera avant de s'exprimer dans un langage démoniaque plutôt classe. Il ne semble toujours pas satisfait et après une nouvelle et dernière pilule, son ton sera complètement différent assez proche d'un sergent instructeur de film de guerre.

Il intime aux PJ l'ordre de prendre place dans les fauteuils en plastique rétro qui sont à leur disposition devant le bureau et leur expose le briefing en ces termes :

(Si un personnage se pique de l'interrompre avant la fin, il sera immédiatement changé en bibelot de singe en Fayence de 10 cm de haut se tenant la bouche avec une main et posé sur le bureau, le bavard suivant, se tiendra les yeux, le suivant les oreilles, il y aura ensuite le socle, puis une cloche façon boule de neige autour.)

« Je suis le référent de mission Moore, et votre chef indicateur. Ici, vous ne parlerez que lorsqu'on vous le dira, et lorsque vous le ferez, les premiers et derniers mots qui sortiront de votre claque merde seront « CHEF » ! Tas de punaises, est-ce que c'est clair ? »

La bonne réponse à cette question est « CHEF OUI CHEF », ceux qui ne répondront pas ou les personnages amateurs de fantaisie verbale seront négligemment changés en statuettes comme vu ci-dessus.

« Vos charognes d'âmes démoniaques ne valent pas un demi ticket d'entrée à une séance finlandaise du « retour des tomates venues de mars », mais je suis néanmoins forcé de composer avec votre nauséabonde qualité d'acteur. Votre mission porte l'identifiant « RAWG » désignant l'acronyme - du Rififi A Walnut Grow -.

A zéro huit point zéro zéro ce matin vous serez bombardés acteurs secondaires dans la série « La Petite Maison dans la Prairie ». Une fois infiltrés dans les studios, vous vous débrouillerez pour rejoindre la réserve naturelle de Walnut Grow, appelée « la Bulle ». La Bulle consiste en une zone en plein air de 20 km de diamètre isolée du monde en plein Kansas. Là bas, vous... (Le passage qui

suit est à sauter si tous les démons sont déjà changés en porcelaine)... Un Vodka-Martini?... vous pouvez répondre tas de chiures ! Un Vodka Martini ? »

Pour ceux qui en émettent le souhait ainsi que pour le démon en face d'eux, un verre de Vodka sort de l'accoudoir de leur siège en tournant pompeusement, là-dessus, une bimbo rousse déguisée en bunny façon Playboy débarque avec une bouteille de Martini et une cuillère pour procéder au mélange pour chaque personnage, avant de se tenir dans un coin de la pièce. Sans attendre, le démon reprend :

« Merci Mlle Bunny ! ..Là bas, disais-je, vous porterez haut les couleurs de la perversion et de la compromission en accomplissant votre mission au service de Nybbas. Vous serez chargé de prendre part au tournage de la série en tant qu'acteurs secondaires, vous aurez ensuite deux jours pour accomplir vos objectifs principaux sans vous faire remarquer en tant que démons, vous prendrez soin de remplir également autant d'objectifs secondaires que possible. Tas de vermisseaux, est-ce que c'est clair ? »

Les paramètres de votre mission sont les suivants :

- La série se passe dans une réserve de 30 hectares centrés sur le village de Walnut Grove, où la majorité des acteurs semble tout à fait inconscient du fait qu'elle tourne dans une série, à vrai dire, ces gens se figurent VRAIMENT vivre dans les années 1870, ils ne connaissent rien du monde extérieur. Toute la zone est truffée de caméras camouflées dirigées par l'équipe de montage déjà infiltrée par nos agents. Nous avons réussi à implémenter une commande vocale magique contrôlant le réseau de caméra. Grâce à cette commande, vous pourrez déclencher les caméras environnantes sur une action en cours, il s'agit de la formule « Dieu bénisse Walnut Grove » ne l'oubliez pas. Vous utiliserez ces informations pour transmettre des séquences juteuses à nos agents de production qui monteront l'épisode et détourneront les bandes originales.

- Nos agents ont pu localiser un risque non identifié au niveau de la bordure extérieure de la Bulle, aussi ouvrez l'œil à ce niveau.

- Charles INGALLS est un acteur qui est parfaitement au courant de la machination, et pour cause, il est le réalisateur de la série.

Il sort occasionnellement de la **Bulle** pour encadrer le travail de la production. Aussi méfiez-vous de lui et tachez de respecter le scripte de l'épisode. Je vous rappelle que vous devez prendre l'air de ne reconnaître personne, toute personne demandant un autographe à **NELLY OLESON** sera sanctionné par un soigneux rabotage corporel en règle, entraîné par une chevrolely sur 10km d'une autoroute de sel et de verre pilé.

- L'épisode choisi est celui de Halloween ce qui vous permettra une infime latitude avec



l'utilisation de vos pouvoirs, le scénario de l'épisode est en gros le suivant : Vous incarnez la famille des **BENDERS**, un ramassis d'escrocs, voleurs, malfrats et usuriers qui écumant les villages du Kansas avec une carriole de marchandises en se faisant passer pour d'honnêtes commerçants itinérants. Vous vous établirez à **Walnut Grove** en faisant croire à tous que cet emménagement est définitif. Vous êtes sensé abuser de la confiance des habitants de la ville avec ruse et discrétion et planifier de dérober l'argent de la ville jusqu'au moment où les sales gamins qui y habitent devront découvrir votre malveillance et vous jouer des tours la journée et le soir d'halloween jusqu'à vous effrayer tous et vous faire fuir, si besoin avec l'aide des adultes. Bien entendu, les choses vont rapidement dégénérer à force de ragots, d'incitations à la débauche et autre friandises morales du même genre. Veillez seulement à ce que le père **INGALLS** continue le plus longtemps possible à croire que le scénario suit son cours. Bande de pucelles, vous m'avez compris ? »

Réponse « **CHEF OUI CHEF** » attendue sous peine des précédentes sanctions.

« Vos objectifs principaux sont :

- **UN** : de remonter coût que coût l'image et la crédibilité de la personnage **Harriet OLESON** tout en la maintenant en vie.

- **DEUX** : Ruiner la réputation de la série pour en faire un programme de choix pour tout pêcheur qui se respecte, vous me ferez de cet épisode une anthologie, un rendez vous lancé à tous les voyeurs, pervers, névrotiques, avocats, psychopathes, criminels de guerre, mongoloïdes schizophrènes, amateurs de films de série Z, maniaques de l'arrachage d'ongle à vif et autres communistes et bolchevistes ! » (son ton s'emporte un peu, il se calme puis reprend)

« ... Puisque notre redouté prince est d'une humeur joueuse, vous devrez atteindre un quota de 75 points (ou 15 par joueur s'ils sont plus ou moins de 5 à votre table) au **fourbomètre** qui va être imprimé sous peu dans vos misérables consciences, selon le barème que vous remet Mlle Bunny. »

La demoiselle leur distribue un dossier avec une échelle de points et les descriptions de chaque acteur connu de la série, mais vous, MJ, ne faites pas encore de même avec vos joueurs, ça les dissiperait.

« Vous échouez automatiquement dans votre mission si cette délicieuse crevure d'**Harriet OLESON** venait à mourir, même chose si vous tuez l'un des acteurs principaux de la série ou si l'ensemble de votre groupe passe Ad patres. Vous en profiterez dans tout ces cas pour comprendre tout le sens de cette expression latine ».

Dans le champ visuel des personnages, une sorte de petit compteur rouge apparaît en lettre transparente indiquant : **FBM : 000**. Il s'agit du fameux « **fourbomètre** » implanté dans leurs esprits, tenant le compte de leurs futures exactions mais invisible aux autres individus.

« Vos objectifs secondaires sont :

- **UN** d'identifier et décrédibiliser aux yeux des spectateurs tout agent des forces divines éventuellement identifiés parmi les individus présent dans la bulle.

- DEUX : veiller à ne commettre aucun impaire anachronique ou surnaturel, et en particulier devant les caméras, toute utilisation de pouvoirs démoniaque trop voyant sera sévèrement puni.

- TROIS : votre mission achevée, vous quitterez les lieux et reviendrez ici en vous suicidant d'une manière intéressante, un bonus artistique de un à trois points sera prévu au **fourbomètre** pour les plus créatifs. Tas de renifleurs de moufettes, me suis-je fait comprendre ?! »

Même rituel de réponse avec ses conséquences.

« Des questions ? »

Ceux qui peuvent encore parler peuvent poser leurs questions à condition de commencer et terminer leur phrase par « CHEF » sinon retour à la Fayette.

Après avoir répondu de manière expéditive aux questions, Roger Moore reprend l'une de ses pilules, pour récupérer sa voie suave, puis se dirige vers la bunny aux airs de blonde « Vos corps d'affectation doivent déjà vous attendre, rompez ! » Il esquisse un geste négligent vers les personnages qui seraient encore transformés en statuettes pour leur rendre leur état normal (avec un sale goût de terre dans leur bouche), de même, les dossiers de l'opération disparaissent dans un nuage de fumée noire et verte avec un « pouf » théâtrale pour se graver dans leur esprit en lettre d'airain (ouiap, c'est moins cher que les flammes).

Une fois ressortis du bureau (dont la lumière est déjà en train de se tamiser sur fond d'une petite musique suave), les personnages retrouvent l'effervescence du réseau de couloir où une petite voix « off » toute droite sortie d'un supermarché de luxe les guide :

« les esprits démoniaques affectés au sabotage de la série de la « petite maison dans la prairie » sont attendus au portail 789, veuillez pour ce faire rejoindre les ascenseurs B et B prime au niveau 1 en suivant le couloir carmin sur votre droite » etc.

Après 20 minutes de crapahutages dans les dédales new-age de **Nybbas**, les personnages peuvent enfin se retrouver devant un portail tout ce qu'il y a de plus démoniaque et

malfaisant, d'une noirceur insondable et glacée (la routine quoi).

Passé ce portail, les démons se retrouvent directement incarnés dans le corps des acteurs secondaires de la série, le passage se fait aux hurlements réjouissants des âmes désincarnées de ces innocents humains rejoignant le purgatoire pour quelques jours (si tout se passe bien).

Distribuez aux joueurs leur fiche de personnage au jugé, à l'enchère, au D6 ou à l'entente. Remettez-leur ensuite leur dossier sur les acteurs de la série (échelle de point du « **fourbomètre** » et descriptif des acteurs connus). C'est parti !

Le fourbomètre :

Les joueurs devront totaliser 15 points par joueurs selon le barème fourni en annexe (75 pour 5 joueurs). Ce total est à ajuster en fonction de l'expérience de vos joueurs.

Pour que les points de ce barème soient attribués, encore faut-il que les habitants de **Walnut Grove** s'adonnent à ces situations de leur plein gré, ou du moins que les images filmées par la caméra le laissent croire, les propres exactions des joueurs ne rapportent aucun points.

Interpréter les habitants de Walnut grove :

Si vous avez déjà été victime du visionnage de certains épisodes de cette série, vous n'aurez sans doute aucun mal à plonger vos joueurs dans l'ambiance unique de la série grâce à vos interprétations. Si vous ne connaissez pas la « Petite Maison dans la Prairie », voici quelques conseils pour vous placer dans la peau des habitants de Walnut Grove :

- Soyez chrétien pratiquant en toute circonstances
- Parlez souvent de Dieu
- Vous aimez les plaisirs simples (pêche, menuiserie, musique sur instruments en bois, lecture)
- Vous pratiquez avec plaisir au moins 5 tâches ménagères du XIX^e siècle par jour (puiser de l'eau, réparer des bricole, laver le sol, nourrir des animaux puants etc.)
- Vous êtes naïf à bouffer du foin
- Vous possédez deux défauts (envie, gourmandise, alcoolisme, chiquage de tabac,

bavard, curieux, bagarreur, rechigneux systématique etc.)

- Vous êtes toujours optimiste
- Vous aimez les animaux
- Si il y a deux voies dans une situation, vous choisirez systématiquement celle qui pourra apporter un débat de sitcom (si vous faites une bêtise vous n'en parlez pas tout de suite par peur de papa/Dieu/de perdre votre ami, mais rongé par le remord, vous vous confiez avant la fin de l'épisode)
- Vous parlez peu ou au contraire de tout ce qui pourrait sembler inintéressant à un terrien moyen
- Vous n'avez qu'une ou deux tenues vestimentaires
- Vous ne pratiquez jamais le second degré volontairement
- Si vous avez un cas de conscience, allez demander ce qu'il faut faire au révérend **ALDEN**
- Si vous êtes un enfant et que vous vivez une amourette, vous courez souvent vous cacher.

Ces conseils ne s'appliquent pas à Nelly, Harriet et Willy OLESON qui se comportent tous comme des enfants capricieux de 8 ans.



Scène 3 La chevauchée fantastique !!

C'est le moment de décrire à vos joueurs ce qu'ils voient au travers des yeux de leurs nouveaux corps : Le lever de soleil d'un vendredi matin d'automne les hypnotise, ils se trouvent tous sur une carriole tractée par un attelage de quatre chevaux. Le véhicule est plein de marchandises protégées par des bâches. Le fond de l'air est frisquet, le panorama leur révèle de grandes collines herbeuses et devant eux, plus loin sur la route de terre, un petit village blotti non loin d'un bois et rafraîchi par une claire rivière coulant du nord. C'est à ce moment que commence l'intolérable supplice auditif : le générique mielleux et inexplicablement alpin de la série « la Petite Maison dans la Prairie » se fait entendre dans leurs oreilles (les chevaux sont nerveux mais ne semblent rien entendre, normal, c'est une blague de leurs collègues démons de la prod').

Ils l'ont bien deviné, ils se trouvent déjà dans la bulle, à 2km environ de Walnut Grove (sur votre carte, ils arrivent par l'ouest, côté poste et scierie). (A ce moment, ajustez votre description en fonction de votre nombre de joueurs, en revanche Raoul devra toujours figurer dans votre équipe) Le personnage interprétant l'oncle (Booba) picole une gniole de pépé qui pourrait tout aussi bien servir de carburant à la carriole si nous étions dans « le petit dragster dans la prairie », le grand frère (Terrence) est en train de tailler un bout de bois en pointe tout en ricanant méchamment, le père de famille (Raoul) chique un tabac bien fort tout en guidant les chevaux. La mère (Margareth) tricote une écharpe en laine en cantonnant faux, Le jeune garçon (Billy Bob) surprend son corps d'accueil embarqué dans une frénétique séance de spéléo-naso-logie, la grande sœur (Kitty) se presse les boutons en aspergeant le dos de son oncle.

Après avoir passé en revue les plus récents souvenirs des cerveaux de leurs hôtes, les joueurs se rendent compte que leur corps a rendez-vous dans le bureau de la maison du Docteur BAKER avec un notaire de Plumcreek venu pour leur parler d'héritage et du scénario de l'épisode (?).

Sous les bâches de leur carriole, les joueurs découvriront un stock de costumes d'époque, des mannequins de bois grandeur nature, une demi tonne de citrouilles de belle tailles et une valise au double fond rempli de matériel sado-masochiste.

Les chevaux sont vraiment à cran depuis l'arrivée des âmes démoniaques et leur unique neurone de ruminant ne demande qu'un stimulus pour les lancer au triple galop aussi loin qu'ils l'espèrent de la carriole et de ses sombres passagers. C'est naturellement sans compter sur l'imposant harnachement tout en cuir, bois et métal qui les maintient au véhicule et sans envisager les détails relatifs au passage d'une bonne tonne de marchandise à 60 km/h sur l'étroit pont de bois près de la scierie.

Vous l'aurez compris, place à l'action au moment où l'attelage s'embale.

A vous de gérer la cavalcade et l'arrivée à **Walnut Grove** avec ces paramètres en tête :

- tomber de la carriole occasionnera des dégâts d'1D6

- si les rennes des chevaux ne sont pas tenues, la carriole foncera jusqu'au pont où elle accrochera la barrière provoquant un accident monstre à base de tonneaux hollywoodiens, ruinant la charrette, les ¾ du stock de citrouilles et toutes les cravaches planquées dans le double fond de la valise. Dans ce cas, deux des chevaux souffriront de multiples fractures réduisant leur perspective d'avenir à la dimension d'une série d'assiettes garnies de pommes de terre-moutarde attendant leur steak.

- le harnachement central de l'attelage est drôle : on trouve à son extrémité une pièce de métal qui fait penser à un emblème de Mercedes, ou dans un autre genre à un viseur pour cocher psychopathe.

- Si les personnages parviennent à reprendre le contrôle de leur attelage, ils devront tout de même gérer leur vitesse au moment du passage sur le pont. C'est d'ailleurs précisément le moment où **Cassie**, une petite attardée mentale dispensée de cours pour la journée emprunte le pont avec son panier d'œufs pour les vendre aux **OLESON**.

- A côté du pont, côté extérieur du village, il y a la scierie de **Lars HANSON**, où travaillent **Charles INGALLS** et **Jonathan EDWARDS**

- Au moment où la carriole fonce à tombeau ouvert vers le pont, **Charles INGALLS** fera fièrement son apparition, les poings bien campés sur les hanches dans une posture dramatique de héros de belle-mère. Il est

surpris de l'allure du véhicule qu'il attendait pour la scène où il se montre serviable et poli en souhaitant la bienvenue aux nouveaux habitants et en leur indiquant le chemin de la poste. Au cas où, il pourra se jeter au dernier moment devant les sabots des chevaux pour sauver **Cassie** et consoler la petite pleurnicheuse. Il se permettra peut-être un commentaire à voix basse du type « vous vous prenez pour qui ? Respectez le scénario où je m'occupe personnellement de votre cas ».

- au moment du passage devant la scierie, que ce soit à l'état de petit bois sanguinolent ou de respectable convoi, le personnel de la scierie sortira à son tour rejoindre **Charles** et saluer les nouveaux arrivants par une remarque polie et affable ou des cris de surprise aussi hébétés que constructifs. Ils verront aussi **Mlle SNIDER**, la fiancée de **M. EDWARDS**, débordante de sourires mièvres tels que seule une puritaine du Kansas, astreinte à de trop longues années de continence sait décocher.

- Tout comportement moralement répréhensible (gifler la gosse, faire une embardée pour lui rouler dessus) sera accueilli par des regards lourds de reproches et quelques paroles bien-pensante enfonçuses de porte ouvertes : « ce n'est qu'une gosse, vous auriez pu la tuer », « il ne faut pas rouler si vite, vous pourriez blesser quelqu'un ou pire encore », « On n'a pas idée d'être aussi imprudent ».

- Si les personnages cherchent la bagarre, allez jeter un œil du côté du paragraphe : « ...et là, tout s'enchaîne... ».

- à un moment où à un autre, **Charles** aura un comportement assez étrange, il se dirigera vers la carriole en maugréant à l'adresse des personnages (ex : « C'est pas vrai grmblegrmbl... tout faire tout seul... grmbl...incompétents... ») pour tirer discrètement de sous la bâche, un mannequin et une citrouille qu'il disposera de manière à ce que, sous un certain angle, on puisse penser que la citrouille constitue la tête du mannequin.

Ensuite, il tâchera d'attirer l'attention de la gamine ou de la porter (si elle vit encore) de sorte qu'elle soit placée dans un angle idéal pour voir la mise en scène à bord de la charrette. Si **Cassie** ne peut pas voir la scène, arrangez-vous pour qu'un autre gamin découvre rapidement le mannequin.

- Le petit attroupement connaît la localisation de la maison du **Docteur Baker**. Tous sont prêt à indiquer le chemin à suivre pour y arriver (« continuez tout droit, c'est sur la droite, là ! »), ils sont si pétri de bons sentiments, qu'ils sont même prêt à se porter volontaire pour les y accompagner en leur tenant le crachoir sur les dernières décisions humaniste du conseil du village (« instauration du quart d'heure des dindons quotidien où l'on tient quotidiennement des propos amicaux aux gallinacés qui serviront bientôt de repas pour la fête de « thanksgiving », d'un jour férié de la « fête du piquet », des « réjouissance du violon » (défilé urbain plein de bons sentiments avec **Charles INGALLS** jouant de l'instrument à la tête du défilé).

L'énumération peut s'avérer si naïve et réjouie qu'elle peut rapidement rendre les démons malades, le taux de chrétienté, de candeur et de moralisme est si compact au mètre carré qu'y déployer un happening bien machiavélique et pervers devient urgent. Mais patience...

Scène 4 : Le pitch

Au bureau de poste, les personnages pourront rencontrer le **docteur BAKER** plutôt aimable dans les yeux duquel on pourrait presque lire un semblant d'intelligence. Il leur indique un bureau lambrissé qui contient une bibliothèque de 6 livres miteux sur les remèdes de chevaux, une table et autant de chaises que de joueurs (+1). Un homme cinquantenaire au look de notaire regarde sa montre de gousset au moment où les personnages entrent. Il s'agit de **Monsieur WALTER (M DRUMOND** dans la vraie vie), le pseudo-notaire en charge de **Plum creek** (une ville fictive sensée être proche). Il les prie d'entrer, puis, parle à voix très haute de mondanité le temps de s'assurer que la porte est bien fermée et de prendre un air de comploter en se rasseyant.

Maintenant il chuchote, et les personnages peuvent rapidement saisir qu'il s'agit d'un salarié de **Bubble Ltd** venu pour les dernières mises au point de l'épisode. Attention, il n'est en rien mêlé aux luttes de pouvoir divines, ce n'est qu'un humain de base briefé par la prod'. Il leur rappelle d'abord qu'ils ont été choisis à l'issue d'un casting très serré autant pour leur talent d'acteurs que pour leurs dons d'improvisation.

Dans la série, il n'y a que très peu de dialogues pré-écrit, la prod' compte sur la spontanéité de chacun pour faire plus « vrai ». Il les prie de le suivre pour qu'ils se voient

assigner leur maison, une construction un peu isolée à l'est de la ville. Ils profiteront du trajet pour discuter des autres détails.

Officiellement, « **M. WALTER** » leur indique que leur grand-tante **ELROY** (Ahhh, Candy, quand tu nous tiens !) vient de décéder en leur léguant la baraque en héritage.

Il accompagne les personnages à l'extérieur et se dirige à l'est de la ville par la rue principale.

M. WALTER semble pressé. Sur le chemin il leur raconte le synopsis de l'épisode.

« Vous jouez la famille des **BENDERS**, une famille d'escrocs sans vergogne, vous serez les « méchants » du prochain épisode. Vous avez falsifié les papiers d'héritage récupérés sur un ivrogne de **Plum-Creek**. Vous écumez depuis un moment le Kansas en changeant de ville presque toute les semaines depuis deux mois. Vous avez volé le contenu d'un wagon de marchandises pour récupérer le stock d'un tailleur en déménagement et une impressionnante quantité de citrouille que vous comptez revendre à prix d'usurier aux habitants de la ville pour Halloween. – je vous rappelle que c'est demain soir -. »

Il ne semble pas au courant du double fond exotique de la valise, et pour cause c'est un bonus des agents infiltrés de la prod'.

« Vous vous faites passer pour d'honnêtes commerçants itinérants qui cherchent à se fixer dans un lieu accueillant. Seulement la maison que vous habiterez, qui est l'ancienne demeure des **Galinders**, une famille de vils fripons, a la réputation d'être hantée depuis le décès d'une vieille dame qui fut locataire des lieux et parlait aux corbeaux » (une SDF barjo qui a réussi à infiltrer la **Bulle** le temps que la sécurité la drogue pour l'expédier vers le Mexique dans un camion frigorifique « conduit » par deux héroïnomane en pleine descente.).

« Aussi les gosses de la région ne vont pas manquer de ragoter sur votre compte et de mener la petite enquête, c'est aussi pour ça que nous nous étions mis d'accord pour l'histoire du mannequin à la tête de citrouille dans votre carriole et de la petite **Cassie**. C'est une vraie pipelette et elle ne va pas manquer d'inventer des histoires abracadabrantes à votre sujet. Soyez sûr que les gosses vont commencer à fureter dans vos parages et à te poser des tas de questions mon petit » il s'adresse à **Billy Bob**, le gamin du groupe. « Tu n'a pas oublié les fausses rumeurs que tu devras leur raconter pour qu'ils s'intéressent encore plus à ton papa et ton oncle ? ».

« Bref, vous devrez jouer le coup du surnaturel pendant un temps, n'hésitez pas à utiliser le stock de costumes pour ça. Fichez une bonne frousse aux gamins, mais n'oubliez pas le coup de votre conversation qu'ils devront surprendre. Après ça :

- soit les moufflets sortiront la grosse artillerie pour vous terroriser et vous empêcher de dérober la caisse des commerces de la ville – auquel cas vous devrez fuir la ville en prenant l'air apeuré et ridicules –

- Soit ils iront tout rapporter à leurs parents qui viendront vous chasser de la ville sûrement samedi soir ou dimanche matin. Tachez de rejoindre la colline où vous avez fait votre entrée, notre personnel vous récupèrera. Naturellement, pendant ce temps, vous devrez rouler tout les habitants de **Walnut Grove** dans la farine : abuser de leur naïveté et de leur confiance, faire de la concurrence déloyale aux **OLESON**, accumuler les promesses de remboursement, les manquements à votre parole, les mensonges, et autres escroqueries bon enfant, mais rien qui puisse trop directement vous valoir les foudres de la justice hein ! »

Une fois à la maison attribuée aux personnages (à l'est du village sur la carte) il regarde sa montre et salue les personnages en prétextant un casting dans la demi-heure pour une série « Arnold et Willy » puis se retourne et ajoute « Et si vous avez un problème de scénario, n'hésitez pas à en parler à **M. SIFFREDI**. » (**Charles INGALLS**).

Il s'éloigne encore avant de rajouter « Et n'oubliez pas pour l'eau ! » sans en dire plus (en effet la seule eau non contaminée par le « **barox** » se trouve dans le tonneau de leur maison). Si les personnages tentent de le rattraper, faites donc intervenir le comité de bienvenue de la scène 5 composé de membres de la ville dont le révérend **ALDEN**, histoire que le notaire s'éclipse discrètement pour garder encore quelques points d'interrogation sur la mission.

Les personnages sont maintenant livrés à eux-mêmes, à l'intérieur de la maison ils découvriront quelques pièces sommairement meublées, une grange, une dépendance, des toilettes dans une cabane extérieure et un tonneau d'eau (non contaminée par le « **Barox** »).

Scène 5 : Visitez Walnut, c'est un monde parfait !...

Dès que vous le sentirez utile ou drôle, faites déferler sur les personnages une épouvantable scène de bienvenue à **Walnut Grove** : Le révérend **ALDEN** a mobilisé ses meilleurs chanteuses de chorale (des actrices secondaires) pour venir accueillir et souhaiter la bienvenue aux personnages. La scène est insoutenable, elle dégouline de gentillesse et de générosité naïve.



Tout commence lorsque le groupe se poste devant les joueurs, bien aligné, puis le révérend **ALDEN** se pose devant les chanteuses tel un chef d'orchestre et là l'indicible se déchaîne : tout le monde dégaine son sourire « Kinder-surprise » le plus abruti, racle sa gorge et commence à grouiner en cœur un chant religieux de bienvenu absolument intolérable !

Bien sûr, le révérend chante comme une casserole, la voix de la soprano escalade des aigus à vriller la moelle du plus petit os de chaque auditeur, les choristes ont une haleine de tombe, les dents pourries et tout le monde postille en cœur au son des ignobles « Alleluja » en canon.

La scène est si atrocement inconcevable qu'il faudra bien plusieurs réussites de volonté (Dif. Moyenne) aux joueurs pour ne pas avoir de réaction nerveuses incontrôlées (rires nerveux, crise de larmes/ hoquets/ vomissements/ diarrhées, tics nerveux, effondrement émotionnel temporaire, folie sanguinaire cannibale etc.)

Le supplice dure trois minutes interminables puis le révérend reprend la parole, souhaite la bienvenue, informe de la célébration du

baptême du lendemain après midi, invite les personnages à faire une déclaration publique à cette occasion. Il parle aussi de l'importance de la maison du seigneur, des messes du dimanche matin, de la confession et d'un tas d'autres sujets qu'il estime être le minimum vital de confort pour tout humain qui n'est pas amputé de sa tête.

Il ne quitte pas son sourire de débiloïde satisfait pendant toute l'allocution. Pendant ce temps, ses dames gardent un air bienveillant et attentif, à la fin de cette petite réunion de courtoisie, l'une d'entre elle remet un cake fait pour l'occasion en forme de cœur à un personnage pris au hasard. Si **Billy Bob** assiste à l'atroce rituel urbain, on lui tend aussi un bout de bâton de réglisse en lui prodiguant une caresse sur la tête.

« ...et là, tout s'enchaîne... ».



Si les personnages commettent vraiment de grosses boulettes (violences physiques, menaces trop convaincantes etc.), les habitants du village pourront alors représenter une menace.

Ils se porteront toujours au secours de leur prochain (excepté **Nelly** et **Harriet OLESON**), tentant dans un premier temps de maîtriser les agresseurs, voir de les assommer.

Le risque, c'est de laisser passer 6 heures après l'une de ces agressions, parce qu'à coup de confessions, de confidences entre voisins,

de conseils de famille sur l'importance du bien et du mal et de la sournoiserie de la violence, tout le village sera au courant de ce qui s'est passé dans ce délai.

Si jamais les joueurs vont trop loin, l'ensemble des hommes du village pourrait bien toquer à leur porte, les manches retroussées pour leur faire une désopilante démonstration de boxe à l'ancienne façon « roule des poings » en s'arrêtant au premier évanoui. Ils exigeront le départ immédiat des gredins sans les suivre assez longtemps pour s'assurer que c'est fait.

Si jamais **Charles INGALLS** soupçonne que les personnages peuvent être des agents démoniaques, les choses pourraient tourner au vinaigre car il avertirait immédiatement **kate SHEFFIELD** et la troupe d'intervention divine armée de fusils d'assaut + silencieux. Ils captureront tous les membres de la famille qu'ils trouveront et les emmèneront dans la grotte laboratoire de **kate** pour les soumettre à un interrogatoire en règle. Les personnages qui ont grillé leur couverture sortiront de cet entretien les pieds devant (dans ce cas, rendez-vous en enfer).

Les farces des gosses :

Dans un premier temps, les gamins de la ville se montreront assez soupçonneux vis-à-vis des personnages, ils les espionneront dès le premier jour et tâcheront d'en apprendre plus par le biais de **Billy bob** (le gamin). Il lui posera des tas de questions plus ou moins pertinentes (« ma mère elle dit que les assassins ils ne boivent que du sang, c'est vrai ? Tes parents ils boivent du sang dis ? », « vous avez tué combien de personnes ? » « Vous êtes des fantômes ? Il vit chez vous le cavalier sans tête ? », « Mon père il dit que vous n'êtes bons qu'à fabriquer des épouvantails à corbeaux, pourquoi vous faites ça ? C'est pas bien ! ».

Si les gamins jouent les durs, les gosses s'en remettent

- soit à **Mike Manson**, le dur à cuire de 13 ans de l'école pour martyriser **Billy Bob** jusqu'à ce qu'il parle ou pleurniche.

- ou à **Mary INGALLS** qui les menacera de « le dire à la maîtresse » s'ils cherchent à « causer des ennuis ».

Il est certain que devant de telles menaces de représailles, les personnages devront déployer des trésors de self-contrôle pour ne pas céder à la tentation de voir comment se comporterait le cerveau de ces bambins dans un bocal plein d'acide fluorhydrique : ça pose surtout

problème pour **Mary** qui est une actrice principale. « *Mike, je te raccompagne après les cours ?* »

Vous remarquerez que rien dans les paramètres de la mission n'empêche de pousser un autre acteur de la série à massacrer la petite Mary pendant que vos PJ dégusteront des pop-corn au premier rang.

Les gamins arriveront rapidement à se convaincre que l'exploration de la maison des **BENDERS** est un challenge digne de ce nom pour toute grande gueule se revendiquant le titre de meneur/meneuses. Trois groupes se lanceront rapidement un défi : rentrer dans la maison pour en ramener un indice pertinent des dangers qui s'y trament (couteau sanguinolent, botte du cavalier sans tête, œil de verre du père **BENDERS** etc.)

Ces trois groupes sont les suivants :

- **Willy OLESON** déguisé en robin des bois et sa sœur **NELLY** qui achètera la fidélité de deux gamins avec des caramels mous.
- **Almonso WIDER** qui veut impressionner Laura
- **Laura et Mary INGALLS** qui veut –comme d'habitude- empêcher tout le monde de s'amuser (**Laura** en plus de vouloir faire enrager **Nelly** vient surtout pour enquêter un peu plus sur ces nouveaux acteurs, au cas où il se tramerait quelque machinations démoniaques derrière tout ça).

Concrètement, les gamins devraient mettre en place une série de farces hilarantes pour tous les moins de 6 ans, ivrognes ou vieillards sénile qui se respecte.

Par exemple : lancer de cailloux, déshabillage d'épouvantail, apposition de message écrit bourré de fautes d'orthographe sur la porte, scénarisation impressionnante à base de mannequins, de paille et de citrouille, cris de loups bruités à la bouche, déguisement en momie, vampire, fantôme, fausses rumeurs locales, bombe de farine, lancer de potirons etc.

Le reste du scénario

Le reste des scènes dépendront largement de votre talent d'improvisation et d'interprétation des personnages de la série. Le pitch du scénario place de toute manière les joueurs

dans une position active où ils ne pourront pas se contenter d'attendre l'arrivée des événements. Vous trouverez des idées de scène et d'improvisation dans la timeline jointe en annexe. A défaut, voici quelques idées à développer :

La ronde de Harriet OLESON:

Cette femme est l'une des seules habitantes qui a pleinement conscience de vivre au beau milieu d'un ramassis de bouseux sans manières et dont le niveau de sophistication se contente de la présence de toilettes dans une cabane pleine de mouches au fond de leur jardin infesté de puces. Aussi à chaque nouvelle arrivée, elle espère vainement avoir à faire à des gens « du monde ». C'est à chaque fois le même rituel : Elle se pare de ses plus lourdes robes de cocktail à froufrou, se maquille et se pomponne pendant 2 à 3 heures puis elle vient se pavaner chez les nouveaux arrivants en quête de conversations mondaines sur des sujets aussi importants que le dernier thé noir à la mode dans les salons des grandes villes ou le dernier look de plume de chapeau qui fait fureur. N'hésitez donc pas à la catapulte au plus mauvais moment dans les pattes de vos joueurs.



Cassie la névrosée :

Cassie est une gamine d'une dizaine d'années sacrément perturbée. Après le décès de sa mère, elle a développé une névrose macabre : elle est fascinée par la mort et la souffrance. Les personnages découvriront ce fait en la surprenant en train d'écraser méthodiquement des fourmis en forêt, plus tard ils la retrouveront en train d'examiner le

cadavre d'un oiseau avec des bâtons. Si les personnages sympathisent avec elle, elle se révélera une élève assidue et une assistante serviable. Si l'occasion se présente, elle n'hésitera pas à suggérer de nouveaux sévices que les personnages pourraient infliger à d'éventuelles victimes. Cette gosse est vraiment barrée, ses réactions face à la violence frôlent le fanatisme, ses yeux roulent comme des moulins dans leurs orbites, elle glapit des ordres cruels sur un ton frénétique (« et maintenant les tenailles !!!! »), va jusqu'à défaillir, c'est vraiment impressionnant et glauque. N'hésitez pas à en faire le petit animal familier des personnages servant à la fois de sauf-conduit (« laissez-nous passer, la gamine est malade ») et de grain de sel dans l'engrenage des plans des PJ (« Il faut tous les brûler !!!! Les brûûûûler comme le chien de Laura !!!! »).



Willy des bois :

Le fils des **OLESON** est vraiment branché « super héros », mais, époque oblige, ses héros ne peuvent être que Guillaume Tell, Arthur Pendragon etc. Actuellement, il est dans un trip introspectif « Robin des bois », aussi les personnages ne devront pas s'étonner de le voir gambader en grenouillère verte avec un pseudo arc au côté. Il peut à loisir venir braver les **BENDERS** en les asticotant avec ses flèches à ventouse, de loin. Il n'hésitera pas à mettre en pratique les préceptes du héros rural en collant, prenant aux riches pour donner aux pauvres, à moins que ce ne soit le contraire dans son esprit en chantier permanent. N'oubliez pas que ce sale gosse est un trouillard né, et seul la bêtise pourra lui faire prendre des risques. Il est totalement influençable, mais sa nature détestable viendra toujours nuire à la bonne exécution des suggestions qu'on pourrait lui glisser.

Dog Soldier :

Jack, le Chien de **Laura INGALLS** adore se faire la belle dans la nature dans l'espoir de découvrir de nouvelles races de petits rongeurs dont il adore grignoter la tête. Les personnages pourront occasionnellement tomber sur les corps décapités de ces charmants petits mammifères. Les personnages pourront soupçonner une activité surnaturelle, mais s'ils découvrent le pot aux roses ils risquent d'être déçu. Le chien a toujours l'air d'un ahuri, il entretient des rapports suspects avec tout ce qui mesure plus de 1m20 de haut : soit il marque son territoire dessus, soit il tente de s'accoupler avec. En cas d'échec de ces manœuvres, il aboiera furieusement sur l'objet de sa fixation avant de se gratter un coup et de repartir avec l'air aussi crétin qu'en arrivant. Il est assez idiot pour se découvrir une irrépressible envie de goûter aux doigts de **Billy Bob**, en revanche **Laura** rentrera dans une rage folle s'il lui arrive quelque chose, refusant de croire les histoires qu'on lui racontera sur son comportement préoccupant.

Kate et autres complications :

Si les personnages démasquent Kate SHEFFIELD, dans un premier temps, elle tachera de tout nier en bloc, de convaincre les personnages par la ruse, prétextant que tout est un plan du révérend ALDEN. Elle n'essaie que de gagner du temps pour prévenir le comité de sécurité extérieur en vue d'une intervention commando (de préférence de nuit). Si c'est vraiment

nécessaire, le commando débarquera en ville sous la couverture du sheriff RINNER et de ses adjoints venus de Plum-Creek pour faire élire un nouveau juge de proximité à Walnut Grove. Comme par hasard, ils tomberont juste à temps pour arrêter les personnages (et les pendre haut et court un peu plus tard, à l'insu des habitants). Si jamais la situation dégénère en bataille de pouvoirs rangée, un dernier acteur débarquera en ville déguisé en scientifique de l'époque pour demander un cessez le feu en prétextant un empoisonnement de l'eau de la ville par un champignon hallucinogène poussant sur les berges de la rivière. L'acteur n'est autre que le supérieur des personnages qui les transformera discrètement en crottin de cheval à la première occasion, rendez vous au débriefing.

~~This is the end...~~

La mission ne peut se terminer que par la mort des joueurs, si possible de manière spectaculaire. A ce moment, leur nature démoniaque réintègrera l'enfer où ils seront débriefés. (Quelque soit leur ingestion de Barox, rien ne les réanimera une fois mort)

En enfer, dans les bureaux de **Nybbas**, les personnages arriveront avec l'apparence de leur dernier corps, ils rejoindront leur supérieur dans la scène de James Bond contre Docteur NO qui se passe dans la base secrète, au dessus du bassin à requins. Le bureau de « Roger Moore » a été déplacé à côté d'un plongeur et Mlle Bunny prend toujours son air de potiche.

Si la mission est un échec, le débriefing est expéditif c'est le plongeur collectif (avec voix militaire) ou individuel en cas d'échec collectif ou de comportement inacceptable d'un des démons.

En cas de réussite, leur supérieur leur accorde (avec voix suave) une faveur : un portail temporel vers le dernier épisode de la série avec un équipement de guerre complet et une valise à double fond qu'ils reconnaîtront sûrement... Pour ceux qui osent, leur passage se fait sur une dernière recommandation « transmettez mes amitiés à Laura ».

