

Electricité de Strasbourg



par Didier Cotel, François Delpeuch et Gilles Kentzinger

Les PJs sont des survivants des diverses catastrophes qui ont touché l'Alsace en ce début de millénaire : séismes, explosions, épidémies... Ils vivent dans une tranquillité relative au sein d'un camp, à Lahr, dans l'ex-Allemagne, sur les bords du Rhin. Jusqu'au jour où ils sont témoins de l'enlèvement de leurs proches par des paramilitaires. Entre les marais peuplés de sauvages aux pouvoirs étonnants, les communautés françaises difficilement accessibles, et les ruines de Strasbourg infestées de vermine, où iront-ils chercher aide et matériel pour libérer leurs familles d'adversaires aussi lourdement armés ?

1. De prisons en aéroports :

1.1. De l'explosion de la raffinerie de Reichstett et de ses conséquences sur l'agglomération de Strasbourg

La prison n'était pas entièrement vide lorsque les écoliers étaient arrivés. De nombreux taulards, après la démission des matons, avaient trouvé commode de prendre possession des locaux fortifiés. Les enseignants avaient négocié des places en cellules contre des vivres : huit enfants par cellule, huit écoliers dans vingt mètres carrés et un encadrant pour trois cellules. Ils étaient tout ce qui restait des écoles primaires de la communauté urbaine de Strasbourg, fuyant les menaces d'explosion de la raffinerie de Reichstett et le chaos social ayant immédiatement recouvert la zone. Ils étaient en sécurité, enfin, après un périple de huit heures dans le Sud de l'ancienne agglomération. Tout était organisé par les adultes, bien sûr, quelques matons quand même, des prisonniers responsabilisés par la situation, souvent mis à contribution pour leurs capacités d'adaptation et les enseignants et encadrants enfin, contacts premiers des jeunes.

La raffinerie n'avait finalement pas explosé, mais tout le monde avait fui, ne restaient que les laissés pour compte. Riyad était arrivé avec douze autres enfants et un aide éducateur de son école. Il se rappelait de l'entrée dans les

bâtiments impressionnants de volume et de froideur, de la répartition rapide des enfants et du stress des adultes, des quelques jours qui avaient suivi où les habitudes s'étaient installées. Il désespérait comme les autres de partir... et aujourd'hui son oncle et sa tante étaient là, ils avaient un terrain plus au sud, et de quoi le protéger, ils l'emmenaient avec lui. Mais qu'allait devenir tous les autres ?

2008 - Le camp de la prison de l'Elsau, peuplé d'ex-repris de justice et d'enfants orphelins ou abandonnés, tint pendant 6 mois à l'attente de l'explosion de la raffinerie de Reichstett. Cette usine, victime de son état avancé de délabrement ainsi que d'une suite de séismes, avait explosé une première fois, menaçant des entrepôts de produits chimiques hautement toxiques. Les équipes de sécurité ayant pris la fuite en direction des zones habitables de l'Allemagne, la population la plus déshéritée se trouvait prise au piège et obligée de prendre refuge dans les bâtiments les plus sûrs : les halles, la prison, les parkings souterrains, le stade de la Meinau...

Le 26 juillet, à l'Elsau, devant l'absence de ravitaillement et la dégradation des relations sociales à l'intérieur de la prison, l'évacuation vers le sud débute. Les réfugiés se fixeront finalement de chaque côté du Rhin pour certains à Entzheim et pour d'autres à Lahr dans d'anciens locaux d'aéroports. Une navette aérienne sera mise en place à l'aide de petits avions permettant de transférer vivres et personnes de l'un à l'autre.

NOTES

A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement. Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

1.2. Sur les bord du Rhin, Entzheim et Lahr :

Laurent était né ici, un des rares pendant cette période troublée, l'année 2008. Il avait eu de nombreux grands frères et grandes sœurs en la personne des orphelins des écoles de Strasbourg. Finalement il avait dû grandir assez vite pour pouvoir s'intégrer. C'était un excellent chasseur et personne ne savait se repérer dans les marais comme lui. La vallée du Rhin, c'était son domaine.

Il n'avait que dix-neuf ans mais déjà il rêvait de partir sur le fleuve découvrir ce qu'il y avait au-delà. Avant la mort de son père il aimait à lui faire répéter des histoires d'avant...

2037 - Les communautés d'Entzheim et Lahr ont grandi ensemble et de colonies de vacances auxquelles elles pouvaient faire penser à leurs débuts elles sont aujourd'hui devenues des communautés extrêmement actives et peuplées d'une population jeune et dynamique. Un pont aérien fut instauré dès les premiers instants entre les deux, grâce à un vieil ULM retapé. Il permet d'échanger les médicaments et denrées d'Entzheim et les pièces mécaniques de Lahr.

Ce sont des communautés survivalistes classiques, vivant de la chasse et d'un peu de culture et ayant peu de contacts avec l'extérieur. Que ce soit les adaptées vivants dans les ruines de Strasbourg ou les marais du Rhin, souvent hostiles, ou les humanistes de la région de Karlsruhe, protectionnistes et très peu partageurs.

Le campement est organisé autour des anciens bâtiments des deux aéroports, avec de nouvelles constructions souvent en bois. Chaque camp compte une population d'une centaine de têtes environ.

1.3. Un marais trop loin :

Des épidémies déjà avaient touché le camp, en vingt-cinq ans plus d'une dizaine. A chaque fois bien sûr cela n'avait rien à voir avec la vie d'avant, toutes les familles étaient touchées, parfois très durement : l'épidémie de variole de 2024 avait tué près du tiers du campement... Aujourd'hui c'était la grippe qui frappait une nouvelle fois. Paul avait été contaminé mais c'était encore un homme solide malgré ses soixante ans, il survivrait.

14 Mars 2037 - Une épidémie de grippe sévit dans le camp de Lahr depuis quelques jours, tuant un nourrisson et menaçant plusieurs familles. L'infirmerie locale, très sommaire, manque d'antibiotique. Il va falloir aller en chercher dans le camp d'Entzheim, plus fourni et disposant aussi d'un médecin. Pour cela un groupe, les PJs, doit s'envoler en ULM et passer les marécages du Rhin (l'ULM a été trafiqué et transporte jusqu'à 5 personnes).

Le trajet commence tranquillement, mais arrivé au dessus des marais, avant de passer le Rhin, le moteur lâche brutalement. Des compétences du mécanicien à le relancer dépendront les dégâts causés durant l'atterrissage d'urgence. Dans tous les cas, l'ULM s'écrasera dans les marais du côté allemand du Rhin (donc la traversée n'est pas faite) sans trop de dommages pour les passagers. Le temps de sortir des marais, ou d'essayer d'extraire l'ULM qui s'enfonce, la nuit tombe et les PJs se retrouvent dans le noir et la forêt. Ils voient alors passer sur la veille route

conduisant au camp un spectacle inédit : un convoi militaire constitué de six camions bâchés et de deux jeeps.

Empêchés dans leur progression par l'obscurité les PJs revoient passer le convoi le lendemain matin dans l'autre sens, direction le pont Pfimlin, anciennement frontière entre la France et l'Allemagne. En réalité, mais ils ne le savent pas, les proches des PJs ont été enlevés par des humanistes esclavagistes qui projettent de reconstruire un barrage hydroélectrique un peu plus haut sur le Rhin.

2. Red Star Camp :

2.1. Pousser jusqu'à Entzheim : l'expédition

Un sentiment d'angoisse submerge les membres de l'équipe de secours alors qu'ils s'approchent de l'entrée de ce lieu qu'ils ont pris l'habitude d'appeler leur maison. Il manque quelque chose dans ce foyer. Maintenant qu'ils se rapprochent encore, ils voient bien que ce foyer est vide, que les personnes qui étaient devenues leurs proches ne sont plus là. Ils ont disparu. Mais qu'a-t-il pu leur advenir ? Qu'étaient ces camions bâchés qu'ils ont croisés sur le chemin du retour. Des militaires ? Ce serait eux alors qui auraient enlevé leur famille, soustrayant à leur affection ces êtres chers. Ces camions bâchés devaient sans doute les emmener vers quelque destination inconnue, et quelque funeste destin.

Si les PJs ont suivi immédiatement le convoi, ils ne sauront pas que leur camp est vide. Cette poursuite les amènera à traverser le Rhin. Cette traversée qui est déjà bien difficile en temps normal, l'est encore plus depuis le retour de la Vermine. Ils pourront soit passer par le pont Pfimlin - chemin que le convoi emprunte - soit passer directement par les marais. Ils pourraient même remonter jusqu'à Strasbourg pour y trouver un moyen de traverser ou encore tenter une traversée du Rhin, sur une embarcation à la faveur de la nuit. En effet, le pont est gardé par une petite troupe de militaires et les abords du fleuve sont régulièrement patrouillés par ces mêmes militaires. Le passage sur le pont ou plutôt le passage en force du pont reste toujours possible, mais ne se fera pas sans mal ni sans un affrontement avec les gardes. La traversée du marais comporte d'autres dangers (vases, insectes, trous d'eau) et amènera les joueurs à la rencontre d'un groupe d'adaptés. Ce groupe d'adaptés leur proposera de leur aide pour traverser le marais. Il y a cependant une condition, un prix à payer : devenir membre de leur tribu. Et ne deviennent membres de la tribu que ceux qui subissent et réussissent les rites initiatiques.

Quel que soit leur choix, si les PJs se font malheureusement prendre par les militaires, ils iront rejoindre les autres membres de leur communauté dans le camp tenu par les militaires. Si par contre ils arrivent à traverser sans encombre, et que leur traversée a été suffisamment discrète pour éviter d'être suivis ou repérés, ils pourront commencer des opérations de guérilla avec sabotage, embuscade tout cela pour récupérer des armes, des munitions et des uniformes qui pourront leur servir plus tard à entrer plus facilement dans le camp. Dans le cas où après une

traversée réussie, ils se retrouvent suivis - suite au passage en force sur le pont, ou à leur traversée furtive ratée, par exemple - ils pourront profiter de l'attaque pour passer dans les camions qui se joignent au convoi pour aller vers les entrepôts.

2.2. Convoi de ravitaillement : la rencontre

Malgré leur entraînement, les militaires ont du mal à dissimuler leur état de fatigue. Ils semblent émaciés comme si cela faisait un long moment qu'ils n'avaient eu l'occasion de faire un bon repas. Un convoi de camions va être monté. Cette expédition vise un ancien entrepôt d'une chaîne de supermarchés. Cet entrepôt devait stocker de grandes quantités de nourriture non périssable, conserves, nourriture déshydratée, lait en poudre...

La route est longue du camp des militaires jusqu'à l'entrepôt. Mais le spectacle des entrepôts en lui-même est un choc. Même si la toiture et l'essentiel des murs sont encore intacts, les quais de déchargement et les portes sont défoncés et en grande partie, inondés. La proximité de l'ancien canal et de sa digue fatiguée explique cette grande quantité d'eau encore présente. La digue a cédé en plusieurs endroits lors d'une montée des eaux dans le canal. L'intérieur de l'entrepôt n'est qu'un fatras de filets de protection, d'étagères et de rayonnages renversés, de palettes brisées et d'eau stagnante où quelques vieux cartons et boîtes de conserves flottent encore. Cette eau calme en apparence recèle peut-être quelques pièges mortels. Mais le danger le plus périlleux réside sans doute dans la horde de punks qui considère cet entrepôt comme son garde-manger. Toutes tentatives de s'approprier cet entrepôt ou les marchandises qu'il contient encore déclencheront une violente réaction de leur part.

Si les PJs ont été fait prisonniers par les militaires, ils seront chargés de la collecte de la nourriture. L'entrepôt se trouvera alors infesté par la Vermine. Les quelques militaires qui les accompagnent se feront rapidement déborder. Quelques-uns succomberont à la Vermine. Si les PJs étaient libres de leurs mouvements, ils ont pu suivre le convoi jusqu'à l'entrepôt et ils peuvent y tendre une embuscade aux militaires. Que ce soit pendant la collecte des marchandises ou pendant l'embuscade, les militaires et les PJs subiront une nouvelle attaque : des adaptés au look punk effrayant. Face à ce torrent de couleurs et de violence, le choix est simple vivre ou faire mourir. Les PJs pourront soit faire une alliance de circonstances avec les militaires soit profiter seuls de la confusion et éliminer aussi bien les punks que les militaires.

Une fois la ou les menaces éliminées, les PJs auront la liberté de pouvoir à nouveau récupérer des armes et des munitions. Si de plus les militaires ont été éliminés, ils pourront récupérer des uniformes qui leur permettront d'entrer plus facilement dans le camp. Ces uniformes seront certainement troués et encore plus certainement tachés de sang. Mais quoi de plus naturel au vu des circonstances. Reste à savoir comment ils comptent retourner au camp et comment arriver à libérer les autres membres de la communauté.

2.3. Libération : les options

Une pluie diluvienne commence à s'abattre sur la région, la plongeant dans une obscurité. Une atmosphère de plus en plus angoissante s'installe. Le moral n'est pas au mieux parmi les troupes. Il ne sera pas facile de pénétrer dans le camp de travail. Les barbelés, qui commencent à être rouillés, ruissellent de cette pluie. L'obscurité rend encore plus sinistre ces grands grillages qui ont été ajoutés tout autour de la centrale électrique. Les militaires fidèles à eux-mêmes ont installé quelques postes de garde renforcés de sacs de sable le long de ce périmètre. Les gardes sont très attentifs aussi bien à ce qui se passe à l'intérieur qu'à ce qui se passe à l'extérieur. Cette vigilance de tous les instants leur a permis de survivre jusqu'à maintenant. Les rares dont la vigilance s'est relâchée ne sont plus là. Certains ont été exilés par le Général, après avoir été déchu de tout l'équipement qui aurait pu les aider à survivre en dehors de leur troupe, les livrant à une mort quasi certaine.

La pluie n'arrête pas le travail. Quelques soldats bien à l'abri sous une capeline de pluie supervisent le tout. Les membres de la communauté encore peu habitués au travail qui leur est imposé peinent sous la pluie battante. Une des femmes de la communauté laisse tomber le panier qu'elle portait, éparpillant sur le sol le contenu de ce dernier. Fils électriques, boulons, vis, barres métalliques s'en vont se perdre sur le sol. Un garde s'approche lui ordonnant de se relever. La femme fatiguée par l'effort rechigne à se remettre debout. Lentement le garde s'approche lève son arme et frappe sur ses bras. La femme pousse un cri qui va se perdre dans l'obscurité et le bruit de la pluie.

Voici donc venu le temps d'aider la communauté, les options disponibles aux joueurs sont relativement nombreuses.

S'ils sont à l'intérieur du camp ils peuvent tenter un putsch. Sans l'aide des adaptés du marais, ou avec leur aide procéder à des attaques sournoises de type guérilla puis procéder au massacre des militaires. S'ils parviennent à tuer le Général, ils pourront alors tenter de parlementer avec les militaires encore en vie pour tenter de rassembler les communautés

S'ils sont à l'extérieur, ils peuvent à l'aide des uniformes et des armes qui ont pu être trouvés, s'infiltrer et commencer à éliminer les militaires, toujours avec l'aide des adaptés qui verront là une occasion de commencer des plans sur l'avenir ou sans leur aide ce qui risque de virer au carnage.

3. Elsass

3.1. Les communautés

Quelques noms de la communauté d'Entzheim

Fabien «Patou» chef de la communauté

Sylvain «Patch» docteur

Malicia «Mama» infirmière âgée

Sacha «Cha» Jeune infirmière

Sam «H&K» Guerrier et chef des vigilants

Kina «Green Wall» Chasseur de la communauté

Sinta «automne» Chaman de la communauté (Jumelle de Marie)

Patsi «Cambouille» Mécano

Tarik «Peanu TU pack» Eclairé

Manuel «Franky» Spécialiste du sabotage

Carla «JILO» Pilote de voiture

Quelques noms de la communauté de Lahr

Xavier St Saens : directeur de colonie de vacances (du genre vol-au-vent)

Tiherry «6416» : ex-taulard (attaque à main armée) conseil de Xavier

Micha : vigile et éclairé

Sinaë : brodeuse et guérisseuse, femme de Xavier

Guyaume : récupérateur et pilote d'ULM

Sacarie : ex-taulard (chef des chasseurs)

Jeremy : ex-taulard «Prêcheur»

KEBBIRE : armurier, ancien gardien de prison

José : médecin de campagne

Zak : doué illuminé

Ju et Tam : jeunes sœurs, filles de José, gentilles mais muettes

Zaya : femme enfant, éducatrice

Couette : rescapée d'un raid des Sauvages

Osgur : homme de main, sécurité interne et sabotage

Saïd : pilote de 4x4

Nastu : jeune chaman

Tond : vieux chaman (ex pêcheur)

Frantz : bâtisseur et musicien

L'équipement des communautés est rudimentaire, des javelots et des arcs et quelques fusils de chasse. Certains chasseurs portent des armures en cuir, ou des armures matelassées.

3.2. Le marais et les symbiotes

Les sauvages des marais :

Mara : la matriarche des Maladies (Femme du Sang Noir)

Kavis : exécuté du clan

Cra : Maître Dard (conseil de Mara)

Falod : chef des escouades de chasseurs

Darik : marchand du clan

Krygna : rivale de Mara et fille d'un guerrier en quête de gloire

Les sauvages du marais sont équipés d'arcs et de javelots, mais aussi de poignards et certains de haches d'incendie. Ils portent essentiellement des Cuirasses de chitine.

Pour des idées d'initiation :

-une espèce de hutte surchauffée, où les joueurs doivent manger une partie de vermine,

-marcher sur les braises d'un feu ou tenir un morceau de braise dans sa main sans crier,

-accepter un symbiote de son plein gré pour un personnage qui n'aimerait pas cet aspect.

Dans le marais ne pas hésiter à rajouter de petites péripéties comme un nuage de moustiques qui attaquerait les joueurs (les changements de lumière sont les instants préférés de ces insectes), une maison qui peut leur servir de refuge pour la nuit avec éventuellement certains de ces anciens occupants qui auraient été momifiés par l'action de la chaleur et du gel.

Les marais ne sont pas un endroit où l'on va avec plaisir encore moins où l'on reste.

3.3. L'entrepôt et la horde

L'entrepôt inondé recèle d'anguilles et de sangsues, ainsi que d'un bon nombre d'insectes volants.

Les adaptés de Reichstett ont des glandes de scarabées qui les protègent des animaux. On les entend arriver de loin car ils poussent des cris violents et écoutent une musique forte.

Ils sont équipés de quelques pistolets et fusils de chasse, d'armures de cuir renforcé et /ou rigide. Ils se déplacent en bande de 4 à 6 personnes, ne sont pas très organisés mais peuvent faire montre d'une grande fureur et pugnacité dans les cas extrêmes – par exemple s'ils sentent que leur territoire est menacé. Pas vraiment de structures hiérarchiques, pas vraiment de chef, mais une espèce de cohésion culturelle lie cette horde.

3.4. Le barrage et le génie civil

Quelques noms du 1er régiment du Génie d'Illkirch (RGI)

Général Maximilien Moullon «le père» : chef de la communauté

Lieutenant Lionel Reuxe : responsable des travaux

2nd Lieutenant Henry Gris : responsable de l'avant-poste

Sergent Katia Slobovitch : agent médical

Adjudant Isaac KRASS : chef du camp de repos

Adjudant Sophie KIGNARD : responsable de la «propagande» et de l'information

Adjudant Boris : chef des ouvriers «Taube» du secteur 8

Caporal-chef Snake : chef du groupe d'intervention

Tunia : fausse transfuge (2 enfants)

Pour ce qui est de leur équipement, ils portent des gilets pare-balles, un poignard et soit un pistolet auto M50 soit un Famas.

Le barrage est une ancienne usine hydroélectrique, dont une partie a été comblée par les gravas et les alluvions au fur et à mesure du temps. Les militaires en ont fait un camp retranché et utilisent maintenant toute la main-d'œuvre disponible pour la remettre en état. Les travaux portent actuellement sur le dégagement d'un ancien atelier de réparation, le secteur 8. Il faut trier les gravats pour isoler les pièces mécaniques des déblais.

4. Le groupe et les personnages

Ce scénario est un peu spécial dans le sens où il ne propose pas de personnage pré-tirés, mais des consignes et indications pour les créer :

Les personnages ont 28 D10 à répartir :

Un personnage jeune (-20 ans) né après 2017 commence avec 4 spécialités débutantes. Ils peuvent échanger 2 spécialités débutantes contre 1 confirmée une seule fois.

Un personnage adulte (entre 20 et 50 ans) né entre 2017 et 1987 commence avec 5 spécialités débutantes. Ils peuvent échanger 2 débutantes pour 1 confirmée et 3 débutantes pour 1 experte dans la limite d'une experte.

Un personnage ancien (plus de 50 ans) né avant 1987 commencent avec 6 spécialités débutantes et peut échanger 2 débutantes pour 1 confirmée et 3 débutantes pour 1 experte sans autre limitation.

Les joueurs ont le choix entre 3 groupes :

Groupe 1 : Nature : Guilde Activité : Pilotes

Membres principaux

Un mécano : Ancien

Un aide mécano : Adulte

Un pilote de voiture : Adulte

Un copilote de voiture : Jeune

Un pilote auxiliaire : Adulte

Membres secondaires

Un frère : Jeune

Son petit frère : Jeune

Et leur oncle : Adulte

Un spécialiste des armes lourdes : Adulte

Un infirmier : Ancien

Groupe 2 : Nature : Famille Activité : Survivaliste

Membres principaux

Un frère : Jeune

Son petit frère : Jeune

Sa sœur : Adulte

Leur père : Adulte

Et leur oncle Adulte

Membres secondaires

Un éclaireur : Adulte

Un infirmier : Adulte

Un aide mécano : Jeune

Un pilote de voiture : Adulte

Groupe 3 : Nature : Unité Activité de Protection

Membres principaux

Un adjudant chef : Ancien

L'adjoint de l'adjudant : Adulte

Un spécialiste des armes lourdes : Adulte

Un éclaireur : Adulte

Un infirmier : Ancien

Membres secondaires

Un frère : Jeune

Sa sœur : Jeune

Leur père : Adulte

Un mécano : Ancien

Un copilote de voiture : Jeune

Ces trois groupes sont bien évidemment intégrés dans la communauté d'Entzheim.

Pour la création du groupe, privilégier les membre principaux et au maximum 2 membres secondaires de chaque groupe.

Pour ce qui est de leur équipement, si les joueurs le décident, ils pourront avoir : une protection à 1D, un pistolet à 3D/1Blessure et 2D10 munitions adaptées à leur arme ou un arc et 4D10 flèches et les armes blanches artisanales de leur choix.