

Elza l'épineuse

Une aide de jeu pour Vermine réalisée par Raphaël Roose
et illustrée par Benjamin Schwarz

Quelque part dans l'ancien port de Marseille vit une petite communauté nommée Ekhinos. Celle-ci est plus particulièrement située dans les quelques entrepôts du port qui sont plus ou moins en bon état. Un de ces entrepôts a un accès direct à la mer et on peut apercevoir quelques bateaux de pêche qui mouillent l'ancre à cette hauteur. Une palissade de bric et de broc délimite un périmètre défendu par quelques hommes.

La communauté

Ekhinos est une petite communauté d'une centaine d'habitants en relativement bonne santé. Un étranger pourra remarquer que la plupart des gens du coin disposent de suffisamment ressources pour vivre une vie presque paisible. Les habitants vivent dans des entrepôts divisés en caste : pêcheurs, ouvriers et défenseurs. Bien que chaque entrepôt soit sensiblement différent selon la catégorie d'hommes qui y habitent, ceux-ci forment des mini-villes avec des « rues » et des « maisons ». Ces maisons, faites de bois, s'appuient les unes sur les autres formant une sorte de rue. De cette manière, l'entretien des demeures est plus facile car elles sont protégées par l'infrastructure de l'entrepôt. Il est donc le seul à affronter les caprices du temps et de la vermine. Toute la population d'un entrepôt participe évidemment à l'entretien de celui-ci et ensuite seulement d'une manière individuelle de leur demeure.

L'entrepôt des pêcheurs est un lieu de repos peu fréquenté en journée car les hommes et les femmes qui y habitent sont occupés en mer. Le travail principal de ces gens consiste à rapporter de quoi nourrir l'ensemble de la communauté et d'entretenir leurs bateaux. C'est un travail dangereux car la mer en plus d'être capricieuse, recèle de nombreuses créatures plus dangereuses les unes que les autres. Les pêcheurs apportent un autre élément majeur de cette communauté : les oursins de mer.

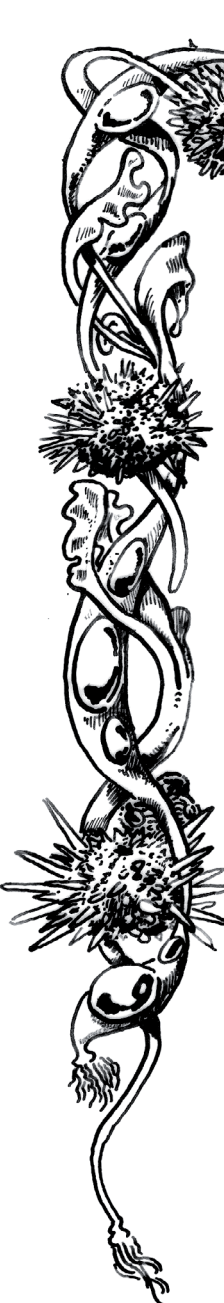
L'entrepôt des ouvriers est un lieu bruyant ou le silence n'a pas de prix. On aurait presque l'impression de se retrouver dans une ancienne scierie ou dans un atelier du XVIII^e-

me siècle. Les gens qui habitent cet endroit ont une vie difficile mais moins dangereuse que celle des pêcheurs. Ils sont chargés de réparer les bateaux, de traiter la nourriture, de la maintenance de la turbine qui procure l'électricité ainsi que des pontons aux alentours des entrepôts. Le travail sur la turbine est certainement le plus dangereux qu'ils aient à faire. En effet celle-ci se trouve à quelques mètres de la côte et utilise les courants marins comme source d'énergie. L'entretien d'un tel appareillage n'est pas très aisé et c'est pour cela qu'une équipe de cinq ouvriers est prête à intervenir à tout moment. Heureusement, la communauté utilise aussi un petit complexe d'éoliennes placées sur les toits des entrepôts. Les ouvriers ont comme projet d'en construire une grosse qui fournirait toute l'énergie nécessaire à la communauté pour abandonner la turbine qui a déjà coûté la vie à plusieurs hommes. C'est également cette caste qui veille à la consolidation de la palissade protégée par les défenseurs.

C'est la caste la plus nombreuse car il y a toujours du travail.

L'entrepôt des défenseurs ressemble à une ancienne caserne avec un terrain d'entraînement au centre et des cibles sur le pourtour. Le rôle des défenseurs consiste à protéger la communauté quitte à mourir pour elle. Tout autour de la communauté, ils ont établi avec l'aide de la caste des ouvriers un périmètre défini par une palissade de ferraille, de briques et autres débris. Celui-ci est gardé 24 heures sur 24 par deux équipes de six hommes relayées toutes les huit heures. Ils ont également à leur disposition une ancienne vedette de l'ar-





mée pourvue d'un système d'armement opérationnel. Ils jouent enfin un rôle d'intermédiaire avec le monde extérieur et les autres communautés. C'est grâce aux relations commerciales qu'ils ont établies et à leur vigilance que la communauté est aussi prospère. Il faut avouer qu'ils sont grandement aidés dans leur tâche par les oursins.

Il existe également deux autres entrepôts plus modestes dont un réservé à la famille dirigeante et l'autre à la vie de la communauté. C'est dans celui-ci qu'on organise les fêtes, les réunions entre les différentes castes et les jugements. Les réunions sont composées de deux membres de chaque caste et de la dirigeante. Le jury par contre est composé de dix membres de chaque caste et de la dirigeante. On fête encore quelques jours comme la Noël, le Jour de l'An, la Saint Pierre, la Saint Eloi, le 14 juillet ainsi que les mariages. Évidemment ces fêtes ne sont peut-être pas fêtées exactement à la même date qu'avant. Les enterrements par contre se font en petit comité et le défunt est soit incinéré, soit lesté pour ensuite être abandonné en mer.

Le système est tellement bien équilibré qu'aucune caste n'est plus importante que l'autre. L'ensemble de la communauté travaille pour le bien de tous et sans aucune pression. Tout le monde ici est conscient de l'importance de son rôle, il n'y a pas de place pour la jalousie. Les gens profitent d'une manière égale des fruits de la communauté, tout le monde reçoit la même qualité de nourriture, de vêtement. Quant aux objets rares, ils sont la propriété de la communauté. De temps en temps, il y a bien une personne poussée par un sentiment d'individualisme mais l'exil est rapide dans un cas comme celui-ci. La communauté est dirigée par un seul et unique chef mais nous y reviendrons.

Cette situation idéale n'a pas toujours prévalu ici. Au commencement, la communauté était aussi chaotique et individualiste que bien d'autres. Les gens essayaient de survivre tout en cherchant à obtenir le plus d'influence. Les plus anciens peuvent en témoigner, les gens étaient confrontés aux intempéries, à la famine, aux maladies, aux attaques de pillards et bien sûr à la vermine. La communauté était divisée par des guerres d'influence entre les ouvriers et les pêcheurs. Celle-ci aurait probablement fini par disparaître si Caroline Leveux, une brillante chimiste n'avait découvert par accident une propriété aux oursins de mer locaux. Un jour, le frère de Caroline, un pêcheur, s'était déporté en mer suite à une

tempête et avait rapporté des oursins particuliers dans le fond de ses filets. En voulant les détacher il se piqua et décéda dans d'atroces souffrances en à peine quelques secondes. Tout comme la vermine, les oursins de cette région ont subi quelques changements... La curiosité et une bonne intention de prime abord poussèrent Caroline à étudier ce venin. Après quelques temps de recherche, elle trouva un moyen facile de l'extraire et de fabriquer un antidote. En temps-là, la communauté était proche du gouffre, la guerre civile toute proche. Caroline décida de faire quelque chose ! Elle empoisonna les membres influents et prit le contrôle de la communauté. Elle apporta de nombreuses solutions aux problèmes persistants ainsi qu'un produit de commerce : l'Orshalk, le précieux poison. Elle établit le commerce de la mort en vendant l'Orshalk à d'autres communautés en échange de nourriture, d'armes et de matériel. Elle modela complètement l'organisation du village pour en faire une sorte d'état communiste. Il faut dire qu'avant l'avènement de la vermine, Caroline était militante chez FO. Depuis cette époque, sa famille dirige la communauté.

Les oursins et le commerce de la mort

Comme vous le savez à présent l'ensemble de l'économie et la sécurité de la communauté sont basés sur le venin des oursins. La caste des défenseurs s'arrange pour vendre au plus offrant le poison en échange de biens et de services. L'antidote par contre n'est jamais vendu, ce qui fait de l'Orshalk une des armes absolues de la région. Le secret de celui-ci est d'ailleurs jalousement gardé par la famille dirigeante.

L'Orshalk est tellement puissant qu'il tue dans la minute un être humain. Il fait également son office sur la plupart des vermines bien que certaines espèces lui montrent de la résistance. Chaque habitant du village possède une dose d'antidote qu'il porte sur lui en cas d'accident. Les armes blanches des défenseurs sont enduites de ce poison ainsi que les balles des armes à feu.

La communauté n'a plus été la cible de pillards depuis presque cinq années, il

faut dire que le dernier raid a été un véritable fiasco tenant plus de la boucherie que d'autre chose. Les pillards préfèrent maintenant traiter avec la communauté en échange du venin qu'ils peuvent utiliser sur les autres communautés des alentours. La caste des défenseurs se garde bien de trop en vendre, de cette manière, celui-ci reste rare et donc cher. Surtout que la petite communauté est tellement bien organisée qu'elle peut vivre en autarcie pendant de nombreux mois.

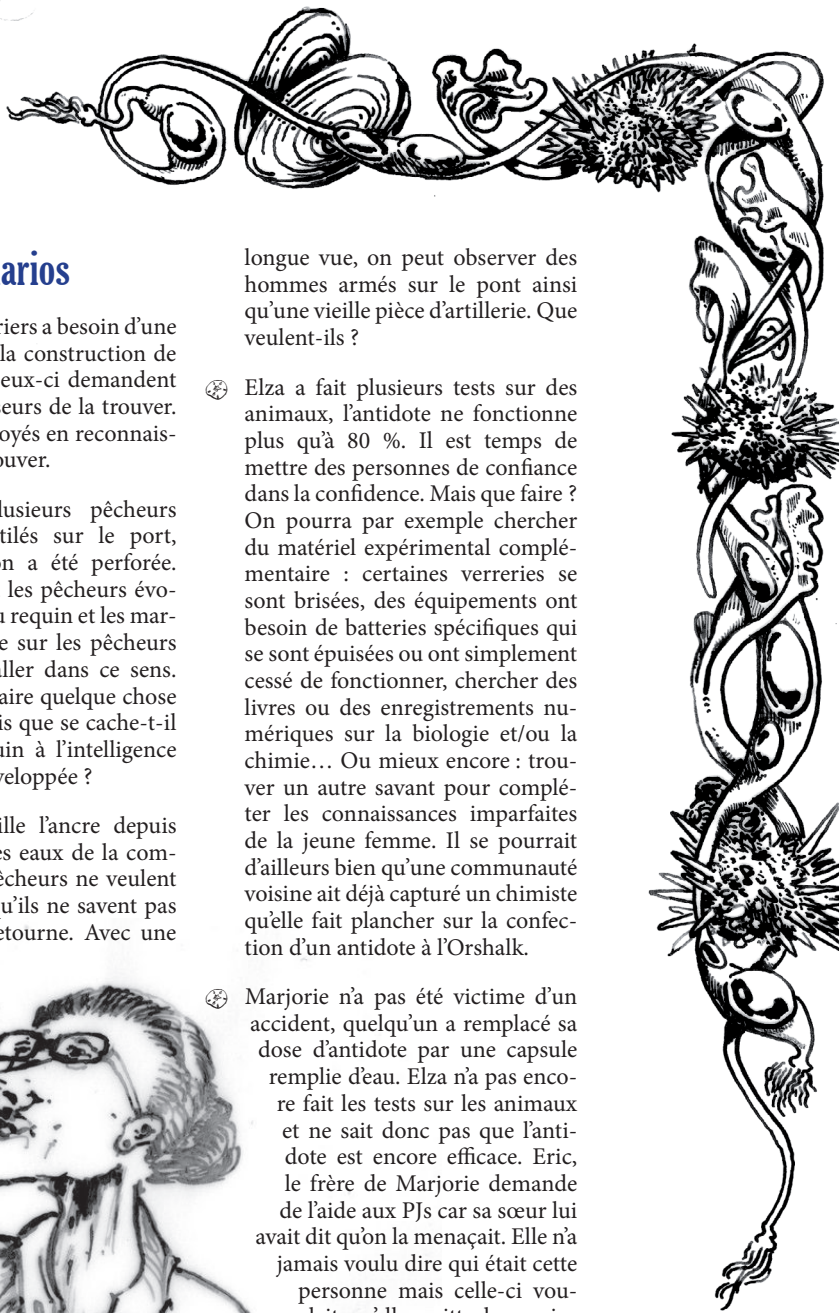
C'est sans doute grâce à ce commerce que la communauté peut se vanter d'avoir un système électrique fonctionnel, de l'essence en suffisance, un grand nombre d'armes à feu avec des munitions ainsi qu'un transporteur de troupe US récupéré sur un bateau cargo.

La communauté et la vermine

Bien que cette communauté ait de nombreux avantages comparés à une autre, celle-ci n'est pas moins à l'abri de la vermine. Les habitants portent tous les cheveux courts et ils doivent se présenter tous les trois jours pour une inspection par le médecin et deux de ses apprentis. Rare sont les étrangers à passer la palissade et si c'est le cas, ils doivent rester une semaine en quarantaine dans une petite habitation à l'écart de la communauté. Par la suite, ils reçoivent la visite du « médecin ».

Le plus grand danger provient sans doute de la mer qui recèle de nombreuses créatures. On pourra par exemple se souvenir qu'il y a quelques années la communauté a subi une invasion de crabe. Il existe également une histoire que beaucoup de pêcheurs tiennent pour vraie : un requin grand de plusieurs mètres qui attaque d'une manière réfléchie les marins. Le vieux Christian qui a perdu sa jambe lors d'une rencontre avec ce requin en pourra que confirmer cette histoire.

Les mouettes sont aussi une véritable plaie mais les gens ont appris à s'en accommoder. Il suffit de nettoyer régulièrement les toits de leurs fientes et de protéger le poisson.



Elza l'épineuse

Elza est la fille de Caroline, elle a pris la place de dirigeante à la mort de sa mère, il y a de ça quatre ans. C'est une jeune femme dans la trentaine assez jolie qui a beaucoup appris de sa mère. Il est certain qu'elle n'en sait pas autant que celle-ci en son temps mais elle se débrouille bien dans son domaine. C'est une femme charismatique mais sans doute un peu trop sanguine. Certains la considèrent comme une femme impulsive qu'il vaut mieux éviter d'ennuyer. Néanmoins, elle est vue comme un guide pour toute la communauté qui n'a jamais songé à contester son rôle de chef. Au niveau idéologique, elle suit les préceptes de sa mère à la lettre et elle fera tout pour garder l'équilibre entre les castes. C'est évidemment elle qui se charge de la récolte du venin et de la fabrication des antidotes. Elza n'a pas de compagnon ce qui fait d'elle une femme fort convoitée par les hommes de la communauté. Elle vit pour l'instant seule dans son petit entrepôt qui lui sert de maison et de laboratoire.

Elle est également à la recherche d'une nouvelle apprentie car la dernière en date, Marjorie, est morte dans un tragique accident. Dans la version officielle, celle-ci s'est piquée avec du poison et n'a pas eu le temps de s'administrer l'antidote. La version officieuse est plus inquiétante : la jeune fille a en effet eu le temps de s'administrer l'antidote... Ce qui laisserait présager que l'antidote ne fasse plus effet suite à une mutation du venin. Fort heureusement, la proportion de ces nouveaux oursins létaux n'est pas encore suffisamment alarmante pour qu'Elza prenne le risque de rompre l'équilibre entre les castes en divulguant l'information. Mais qu'en sera-t-il demain ? Elza est très inquiète et passe une bonne partie de son temps entre les livres et les équipements de sa mère pour tâcher de percer le mystère de ce changement et mettre au point un nouvel antidote.

Pistes de scénarios

- ⊗ La caste des ouvriers a besoin d'une pièce rare pour la construction de leur éolienne. Ceux-ci demandent donc aux défenseurs de la trouver. Les PJs sont envoyés en reconnaissance pour la trouver.
- ⊗ On ramène plusieurs pêcheurs atrocement mutilés sur le port, leur embarcation a été perforée. Déjà, on entend les pêcheurs évoquer l'histoire du requin et les marques de morsure sur les pêcheurs ne peuvent qu'aller dans ce sens. Il est temps de faire quelque chose à son sujet ! Mais que se cache-t-il derrière ce requin à l'intelligence étrangement développée ?
- ⊗ Un cargo mouille l'ancre depuis hier soir dans les eaux de la communauté. Les pêcheurs ne veulent pas sortir tant qu'ils ne savent pas de quoi il en retourne. Avec une

longue vue, on peut observer des hommes armés sur le pont ainsi qu'une vieille pièce d'artillerie. Que veulent-ils ?

- ⊗ Elza a fait plusieurs tests sur des animaux, l'antidote ne fonctionne plus qu'à 80 %. Il est temps de mettre des personnes de confiance dans la confiance. Mais que faire ? On pourra par exemple chercher du matériel expérimental complémentaire : certaines verreries se sont brisées, des équipements ont besoin de batteries spécifiques qui se sont épuisées ou ont simplement cessé de fonctionner, chercher des livres ou des enregistrements numériques sur la biologie et/ou la chimie... Ou mieux encore : trouver un autre savant pour compléter les connaissances imparfaites de la jeune femme. Il se pourrait d'ailleurs bien qu'une communauté voisine ait déjà capturé un chimiste qu'elle fait plancher sur la confection d'un antidote à l'Orshalk.

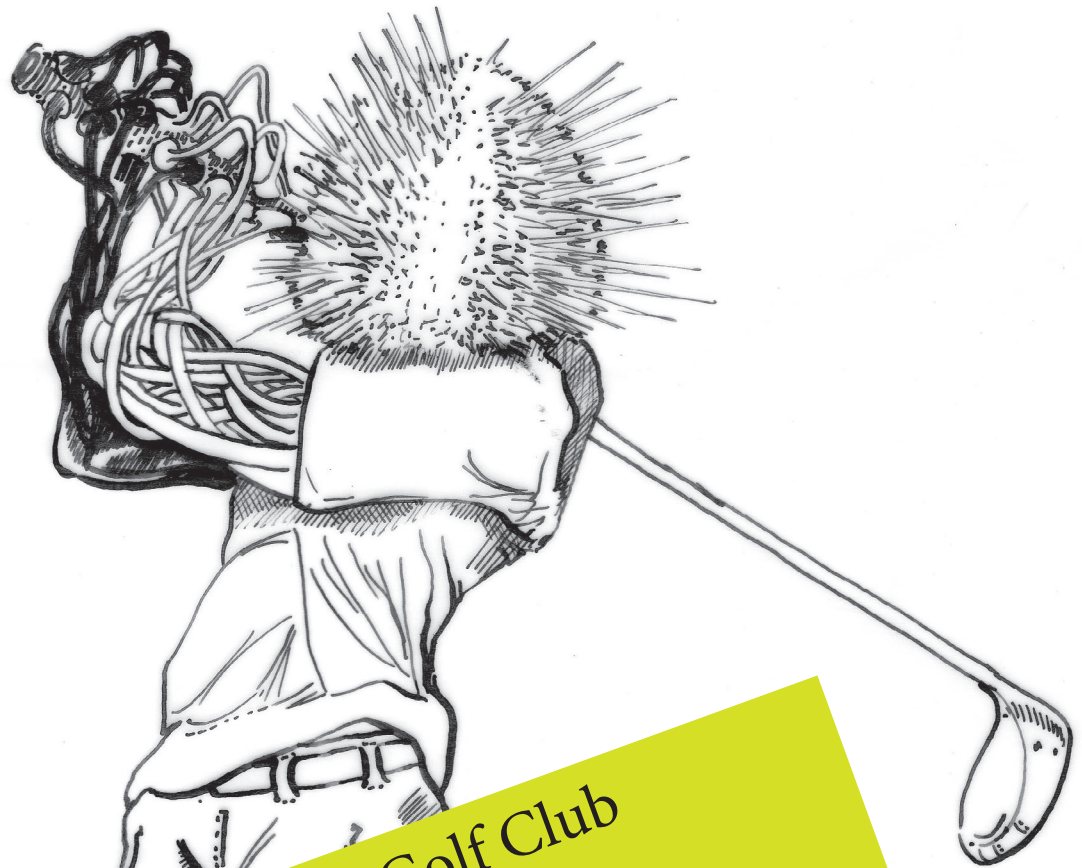
- ⊗ Marjorie n'a pas été victime d'un accident, quelqu'un a remplacé sa dose d'antidote par une capsule remplie d'eau. Elza n'a pas encore fait les tests sur les animaux et ne sait donc pas que l'antidote est encore efficace. Eric, le frère de Marjorie demande de l'aide aux PJs car sa sœur lui avait dit qu'on la menaçait. Elle n'a jamais voulu dire qui était cette personne mais celle-ci voulait qu'elle quitte le service d'Elza.





Get a dream swing !

*with the Urchin Man
in 5 lessons only !*



Bikini Bottom Golf Club
Call now : 555-788-9856
and get a lesson for free