

Colonne de Glace

Par MrSel

Description

Format : 3-4 heures

Nombre de personnages : préférentiellement 3-4

Ambiance : Post-apocalyptique

Style : Réflexion - exploration d'une situation inédite

Système : Aucun - peut facilement être adapté à des systèmes génériques type Chaosium.

Préambule

Ce scénario est conçu pour être joué de manière individuelle, hors de la plupart des contextes possibles et avec des personnages originaux. Ce scénario peut - à la limite - être joué en aparté dans une campagne de Cendres, l'action se déroulant alors entre l'époque actuelle et l'époque décrite par Cendres.

Le terme « action » est par ailleurs mal adapté à ce scénario, qui est beaucoup plus un scénario d'ambiance et d'exploration d'une situation donnée plutôt qu'un scénario enquête ou épique. Ainsi, ce scénario demandera un certain effort de la part du Meneur en termes de préparation pour rendre sensible l'expérience proposée ici.

Des informations utiles pourront être trouvées dans la campagne *Beyond the Mountains of Madness* qui se situe dans les années 20, dans le cadre d'une exploration polaire : les éléments de contexte (température, environnement, dangers) sont assez proches pour pouvoir être réutilisés ici.

Contexte

Les éléments consignés ici sont des données publiques, connues de l'immense majorité des personnages. Le Meneur devra donc, d'une manière ou d'une autre, familiariser les joueurs avec ces éléments. Les dates peuvent être modifiées librement pour convenir à n'importe quel univers préexistant, notamment celui de Cendres.

En 2029, un énorme astéroïde percute la Terre. L'énergie dégagée par cette collision entraîne une brusque augmentation de chaleur pendant quelques jours, puis - le nuage de cendres se répandant dans toute l'atmosphère et bloquant les rayons du Soleil - la température de la Terre diminue de mois en mois pour devenir glaciale sur la majorité du globe.

Les conséquences sociales sont catastrophiques : chute de toutes les organisations nationales, chaos et anarchie, exode urbain massif vers des zones qui pourraient accueillir et nourrir de nombreuses populations puis famine, maladie : la population mondiale diminue fortement.

Le scénario se déroule deux ans après cette apocalypse, bien que la plupart des survivants ne tiennent plus de décompte exact du calendrier. Tous les personnages-joueurs (PJ) font partie d'une colonne de survivants européens qui ont fui vers le Nord lors des premiers mois de la catastrophe. Des réserves de nourritures enfouies sous les montagnes des pays nordiques ont permis la survie de quelques bandes disparates, dont celle des PJ.

Depuis quelques temps, le ciel commence à s'éclaircir : il a quitté son uniformité noire pour une grisaille permanente, qui permet aux survivants d'y voir clair pendant quelques heures par jour et de se réchauffer un peu. Le Soleil se devine plus qu'il ne se voit distinctement. Le groupe auquel appartiennent les PJ a décidé de se diriger vers le Sud, pour retrouver des endroits plus chauds.

Le groupe des PJ (qui s'appelle sobrement la Colonne) est quelque part à proximité du pôle Nord. L'environnement est une immense plaine glacée, parfois perforée d'une chaîne montagneuse, parfois d'un fjord à l'eau froide. Il est difficile d'identifier exactement où se trouve la Colonne. Tous les jours, ils marchent vers le Sud, en suivant la direction du Soleil : la plupart des survivants s'esquintent les yeux au matin pour voir où apparaît le Soleil à travers la couche de poussières en suspension dans l'air et la Colonne se met en marche ; vers le milieu de la journée, la Colonne peut se recalculer sur la position du Soleil et marcher pendant quelques heures avant la tombée de la nuit.

Le nuage de cendres rend toute observation des étoiles impossibles. Parfois, on peut apercevoir quelques étoiles parmi les plus brillantes (donc des planètes : Vénus et Mars) ; le halo de la Lune se dessine rarement derrière le nuage de poussières. Etant donné que les personnages ne savent pas exactement où ils se trouvent sur la planète, ni quelle est la date actuelle, il leur est impossible de s'orienter grâce aux étoiles, quelles que soient leurs connaissances en la matière.

Personnages

Les personnages pour ce scénario devraient être créés spécifiquement pour lui. Pour ce faire, il faut définir trois paramètres. Selon votre groupe de jeu, le Meneur peut décider arbitrairement de ces paramètres ou laisser le choix aux joueurs.

Premièrement, il faut définir ce que faisait chaque personnage avant la catastrophe. Cette étape devrait être simple, parce qu'elle devrait se contenter d'identifier un travail et une relation sociale (famille, enfants, etc.). De manière arbitraire, tous ceux qui décideraient que leur personnage aurait eu des relations familiales ou amicales en dehors du cercle des PJ doivent accepter le fait que ces personnes sont mortes.

Deuxièmement, les joueurs doivent décider d'une compétence (ou éventuellement d'un bien) qui fait que le personnage a survécu à la catastrophe, une compétence suffisamment utile pour que la petite communauté renaissante puisse trouver utile de protéger le personnage pour le bien de tous. Cette compétence peut être basique (savoir faire du feu) ou avancée (être médecin urgentiste).

Note : cette compétence doit être utile. Dans le cadre du scénario, il est en particulier primordial que les personnages n'aient pas été dans les hautes sphères de décisions juste avant l'impact ; de même il ne faut pas qu'ils aient des connaissances avancées en astrophysique. Ce genre de personnes ne possédant probablement pas de compétences permettant la survie dans les conditions évoquées, il est aisé pour le Meneur d'orienter les joueurs vers un autre type de personnage.

Troisièmement, les joueurs doivent décider pour leur personnage d'une nationalité et d'une langue. En fonction de la composition du groupe de joueurs, il peut être extrêmement intéressant de faire jouer tout le monde en anglais, pour simuler que tous les personnages doivent parfois utiliser une langue qui n'est pas la leur pour communiquer avec les autres. Si le groupe ne s'y prête pas, il vaut mieux abandonner cette idée et se contenter de choisir une nationalité pour son personnage.

Premiers jours

Objectif : profiter des premiers jours pour placer les joueurs dans une position de routine, afin qu'ils prennent leurs marques.

Cela fait quelques jours que la Colonne a quitté un abri de fortune à une extrémité Nord de la chaîne montagneuse des presqu'îles nordiques (à quelques dizaines de kilomètres du Spitzberg probablement). Les différents membres de la Colonne ont décidé de quitter leur abri où la nourriture allait finir par manquer pour aller dans la direction la plus logique : le Sud.

Prenez quelques jours de temps de jeu pour installer les éléments essentiels de la Colonne : le froid, le caractère hétéroclite des survivants, le besoin de construire des abris de fortune tous les soirs, profiter des quelques matériaux combustibles rencontrés en cours de route pour réapprovisionner les ressources pour les feux, la nécessité de vivre à plusieurs dans un abri pour profiter de la chaleur des corps (avec les problèmes inhérents d'intimité, de promiscuité, de vie en société).

Replacer les personnages dans des activités simples et primordiales : en longeant un fjord, prendre une demi-journée pour pêcher quelques poissons ; à flanc de montagne arracher quelques racines pour en faire des soupes amères ; envoyer des éclaireurs pour estimer l'intérêt de franchir une colline de plus avant la nuit, etc.

La vérité

Se diriger vers le Sud en se basant sur la position du Soleil dans le ciel conduit à une impasse. En effet, l'astéroïde a percuté la surface de la Terre au niveau de l'Equateur, dans le sens de l'orbite terrestre, en remontant du pôle Sud. Pour les néophytes, une telle collision (pour hautement improbable qu'elle puisse être - mais en définitif, pas beaucoup plus improbable qu'une collision d'intensité majeure de la Terre avec un astéroïde) aurait pour effet de faire tourner la Terre autour de l'axe Terre-Soleil, et non plus autour de l'axe des pôles. Cette rotation impliquerait que le Soleil se lève tous les jours un peu plus à l'Est, ait son zénith à une position différente tous les jours et dérivant vers l'Est : en gros, au bout de quelques jours, le Soleil serait à son plus haut à l'Est et non plus au Sud, puis quelques jours plus tard, aurait son zénith au Nord, puis à l'Ouest, etc.

Dans le cas qui nous intéresse, la Colonne se déplace toujours vers le Sud apparent, celui défini par le plus haut point du Soleil. Ce Sud ne correspond pas au Sud géographique, on l'a vu, et va induire la Colonne à décrire des cercles proches du pôle Nord, indéfiniment, cette perpétuelle errance les condamnant d'avance.

La seule manière logique de se sortir de ce piège, c'est de décider d'aller tout droit dans une direction, n'importe laquelle et espérer qu'il ne s'agisse pas du Nord (une traversée du pôle dans ces conditions est du suicide).

Développement

Objectif : installer la lassitude et faire en sorte que les personnages tentent d'influencer sur la mentalité de la Colonne

Faire une ellipse dans le temps d'une semaine et décrire une situation semblable : une marche dans le froid, sans repères géographiques particuliers, sans amélioration du climat ou des conditions de survie. Il peut être utile de mentionner le décès de l'un ou l'autre de leur compagnon.

Entamer tous les nouveaux jours de la même manière sans donner de pistes aux joueurs sur la manière de « résoudre la situation » : la solution est normalement introuvable et ce n'est pas le but de ce scénario. Le but du scénario est justement de placer les personnages dans une situation désespérante.

En revanche, il faut répondre avec précision à toutes leurs actions visant à se libérer de la routine : parmi les réactions à attendre de la part des joueurs, l'impatience, la volonté de trouver de nouvelles manières de s'orienter, la volonté de prendre la direction de la Colonne ou d'influencer son mode de fonctionnement une fois que les joueurs auront bien senti que rien ne changera dans leur environnement s'ils ne prennent pas les choses en main. Ce qui sera terrible, c'est que très probablement, rien ne changera même s'ils prennent les choses en main.

Le Meneur devra - avec subtilité - appuyer sur les différentes ressources des personnages pour installer un sentiment de dégradation progressive et inéluctable des ressources de la Colonne : combustibles (qui s'usent et dont le remplacement est problématique), nourriture (idem), abri (qui peuvent être emporté par le vent), connaissances (qui disparaissent avec l'être humain qui décède).

Evénements

Plusieurs événements peuvent émailler les journées du voyage de la Colonne :

- * Gain ou perte de nourriture
- * Gain ou perte de combustibles
- * Découverte d'un objet utile - probablement sur le corps gelé d'un inconnu
- * Déclaration d'une maladie chez l'un des survivants
- * Altercation entre des survivants pour des raisons anodines (racisme, religions) ou sérieuses (vol - supposé ou avéré - de nourriture)
- * Aperçu à une grande distance de signes d'activités humaines (fumées, une autre colonne, des traces de pas)
- * Détour dû à un obstacle naturel
- * Fuite pendant une nuit d'une minorité nationale, ethnique ou religieuse, avec ou sans nourriture

Orientation

La question de l'orientation se posera de manière peut-être plus vive à un moment ou à un autre. La plupart des manières de déterminer le Sud (ou le Nord) utilisent le Soleil ou les étoiles. En ce qui concerne le Soleil, nous avons déjà évoqué ce qui se passait. Les étoiles observables ne sont par ailleurs pas assez nombreuses pour permettre de se repérer, d'autant plus que les personnages vont rapidement s'éloigner de leur position d'origine, et donc de leur références habituelles.

Reste la boussole. Soit parce que l'un des personnages en trouve une, soit parce qu'un petit malin sait comment aimanter une petite lame en fer, la plante dans un objet léger et flottant et dépose cette construction dans un bol d'eau calme, certains personnages vont se retrouver en possession d'une boussole. Ce sera un moment particulièrement fort pour les personnages, puisqu'ils vont se rendre compte que leur boussole ne pointe pas vers une direction particulière : elle s'oriente alternativement dans un grand nombre de directions !

Le champ magnétique terrestre dépend - autant que l'on sache actuellement - des flux de métaux liquides au centre de la Terre. Le choc de l'astéroïde avec la Terre, on l'imagine, a perturbé ces flux et cela prendra plusieurs années pour qu'un champ magnétique se stabilise. L'histoire de la Terre met en évidence plusieurs de ces changements de polarité - il n'est donc pas impossible qu'un personnage puisse comprendre, devant le phénomène de la boussole, que le champ magnétique terrestre est perturbé et qu'une boussole est inutile pour s'orienter à la surface de la Terre pendant quelques années...

Une vieille méthode permet de trouver le Nord en milieu boisé : les lichens se développent en effet prioritairement sur la face Nord des troncs, car c'est la face la plus humide. Ceci est bien entendu beaucoup plus sensible à des latitudes intermédiaires (comme en Europe du Sud) qu'à l'Equateur et au Pôle (où la différence entre les faces Nord et Sud est moins marquée). Si un joueur évoque cette méthode pour trouver le Nord, faites-lui le plaisir de placer une souche ou un arbre sur la route de la Colonne un ou deux jours plus tard. Au choix, vous pouvez faire en sorte que l'arbre soit recouvert uniformément de lichens (c'est la solution la plus réaliste, mais vraiment décevante pour les joueurs) ou bien faites apparaître une présence plus importante de lichens à peu près sur la face opposée à la direction vers laquelle la Colonne se dirige : cela les confortera dans leur direction, sans ôter au réalisme de la situation, car cela veut juste dire que ce jour-ci, la Colonne se dirige plus ou moins vers le Sud.

Conclusion

Lorsque les joueurs commencent à perdre espoir (ou patience, selon les cas), introduisez la scène finale. Selon vos habitudes de jeu et la propension à l'improvisation, le Meneur peut décrire seul la scène suivante ou bien tenir le rôle du scientifique et attribuer les autres rôles aux joueurs et répondre à leurs questions.

Un autre jour tombe sur la Colonne. Elle forme une petite tâche sombre sur une immense calotte glaciaire balayée par les vents, où massifs rocheux et plissements de glace, de loin en loin, alternent les nuances de blanc. Au-dessus, le vent pousse des poches de cendres et de poussières. Encore au-dessus, le ciel est bleu et l'immensité spatiale attend patiemment.

Début 2029, quelque part dans un bunker, des responsables militaires et politiques écoutent le discours terrifiant du scientifique.

« Dans quelques mois, XP23479 viendra frapper la Terre dans le sens de rotation de l'orbite et avec un angle de nutation positif... Le moment terrestre sera complètement modifié, l'axe de rotation ne passera probablement plus par les pôles, ce qui impliquera une dérive sensible de la carte du ciel.

- Et exactement, qu'est-ce que ça veut dire ? intervient un haut gradé aux relents de vieux cigares.

- Ça veut dire que le Soleil ne se lèvera plus à l'Est et ne se couchera plus à l'Ouest. Tous les matins, le Soleil se lèvera à un endroit différent, tous les jours le Soleil aura son plus haut point à un endroit différent. Selon nos calculs, au bout de quinze jours, le Soleil se lèvera au Nord et se couchera au Sud ; quinze jours plus tard, il se lèvera à l'Ouest et se couchera à l'Est, etc. et fera des cercles réguliers.

Un vieux philosophe, reconverti dans la politique spectacle prit alors la parole :

- ça veut dire que si quelqu'un suit le Soleil pour aller toujours dans la même direction, il fera des cercles, c'est ça ?

- tout à fait. S'il est assez prêt du pôle, bien sûr. Mais c'est une hypothèse complètement théorique, puisque selon toute probabilité, l'espèce humaine sera éradiquée par la catastrophe imminente. »

Quelques mois plus tard, une colonne de survivant mettait en pratique cette hypothèse et errait, éternellement, sur une calotte glaciaire d'une terre devenue hostile à la présence humaine.

Conseil de maîtrise

Ce scénario est avant tout l'occasion de faire bénéficier les joueurs d'une expérience unique, mais un peu amère. Tout au long du scénario, les actions des personnages sont assez modestes, mais revêtent une importance vitale (survie, règlements des conflits, etc.). Ils vont peut-être tenter plusieurs tactiques pour sauver leur peau et éventuellement celle d'autres personnages. Ces actions et les espoirs des personnages seront fauchés par la conclusion du scénario.

La maîtrise du timing est primordiale dans ce scénario : maîtrise de l'introduction d'événements pour éviter une lassitude trop rapide et répétition de certains éléments pour entraîner une lassitude inhérente à la situation désespérée de la Colonne.

Il peut être extrêmement valorisant pour le scénario que le Meneur décide d'un certain nombre de personnages secondaires pour alimenter la Colonne. Cet aspect a été délibérément ignoré ici, car il est intrinsèquement lié aux thématiques que les joueurs apprécient. D'un groupe à l'autre pour ce même scénario, les thèmes de la religion, de la hiérarchie ou de la famille peuvent ou non être importants, de même que les rapports hommes/femmes.