

Ça sent le pingouin

Un scénario pour Brain Soda

Ce scénario est très fortement inspiré de Futurama, il est prévu pour Brain Soda, il révèle des conséquences inattendues que peut avoir une marée noire.

Tout commence lorsque les PJ, et quelques autres étudiants (10-12, PJ inclus), des teenagers tout ce qu'il y a de plus normal (et caricatural), partent pour un court séjour dans la réserve pour pingouins de Pluton, dans le cadre scolaire bien entendu. Soit ils ont été désignés d'office pour ce voyage, soit les autres options étaient bien pires.

Hélas pour les PJ la veille du départ un supertanker spatial a eu un « léger accident » et a répandu du carburant pour vaisseaux un peu partout, notamment sur les pingouins. Et les professeurs, au lieu d'annuler le voyage, ont pensés qu'il serait bien d'aider à nettoyer les dits pingouins. Le temps que le responsable du voyage annonce ça le voyage sera terminé.

Les joueurs auront juste le temps de déposer leurs bagages avant de se mettre au travail, il va falloir commencer à nettoyer les pauvres bêtes, et pas seulement la partie blanche. Le premier jour va bien se passer, quoi qu'il semble il y avoir de plus en plus de pingouins, pas tous sales heureusement, et qu'ils aient l'air d'aimer pincer les doigts de nos PJ (et des autres). Ne pas oublier de parler des cris des pingouins pour rajouter à l'ambiance, ainsi que quelques pingouins qui semblent fixer bizarrement les humains.

Après une bonne nuit, légèrement troublée par des cris de pingouins insomniaques qui vont s'amplifier au fil du temps, les occupants du petit complexe de la réserve vont découvrir que les pingouins sont cette fois nettement plus nombreux. Après une rapide enquête qui va durer une bonne matinée les écologistes responsables de la réserve vont se rendre compte que le carburant répandu sur les pingouins a modifié leur métabolisme en les faisant se reproduire très vite, trop vite.

C'est une situation de crise, les écolos (une dizaine en tout) décident de prendre des mesures d'urgence, c'est-à-dire de pratiquer une « régulation de la population », avant que les pingouins n'épuisent les réserves de nourriture et ne meurent de faim. La dite « régulation de la population » consiste à prendre les armes et à tirer sur tout ce qui ressemble à un pingouin. Tout ça avec en fond sonore les cris des pingouins, c'est bon pour l'ambiance.

L'expédition est organisée, les armes chargées, les cuisines prêtes. Une fois dehors tout est

calme, silencieux, il n'y a pas de pingouins en vue. Les chasseurs, dont les PJ doivent faire partie, vont devoir s'éloigner du complexe pour trouver les pingouins. Là les pingouins vont apparaître de partout, et vont se jeter sur les chasseurs. Ceux qui n'arriveront pas à fuir vont se faire becqueter à mort, les autres auront les bêtes à leurs trousses, le tout dans un concert de cris de pingouins. Après que les survivants se soient retranchés dans les bâtiments de la réserve la nuit va commencer à tomber...

Les pingouins vont réussir on ne sait comment à couper le courant, plongeant les survivants dans le noir, rappelons maintenant que nous sommes dans le futur, les portes sont donc électriques et le courant coupé le verrouillage risque de sauter. Les PJ bien stressés et dans le noir vont devoir fuir jusqu'aux vaisseaux, à quelques centaines de mètres, dans le noir, à la manière de Pitch Black (sauf que les pingouins se moquent de la lumière hé hé hé), avant que les pingouins ne passent à l'attaque. Heureusement il reste des fusils et il y a un chasse-neige avec remorque utilisé habituellement pour divers travaux qui pourra leur sauver la mise. Il pourra être en panne, à l'extérieur ou tout simplement prêt à servir, dans le bâtiment, les PJ pourront faire diversion avec des seaux de poissons si c'est nécessaire, en effet, si les pingouins sont maintenant des tueurs ils aiment toujours le poisson.

La fuite sera épique, le chauffeur devra appuyer sur l'accélérateur et les passagers user, voir abuser, des fusils, tout ça dans un concert des cris de ces charmants pingouins. Pour corser la chose le MJ pourra ajouter quelques pingouins armés de fusils, pris sur les premières victimes, ou une panne du chasse-neige juste avant l'arrivée aux vaisseaux, afin de finir la fuite à pied, et dans une grande urgence. Pour tuer les PJ le MJ pourra placer un vaisseau aux portes miraculeusement ouvertes mais plein de pingouins. Une fois dans un vaisseau les PJ seront en sécurité et le scénario pourra prendre fin.

Rappel : ce 4 ^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron, sur les éléments donnés par le Père Carmody (en sa qualité de gagnant du 3 ^{ème} concours) :
- thème : infection d'espace vital ;
- élément : contre la montre