

À propos

Ces deux scénarios sont écrits pour le jeu « Tales from the loop ». Les PJ sont six enfants habitant dans la petite ville de Stenhamra, sur l'île de Färingsö, en Suède, vers la fin des années 80. Sur l'île voisine de Mundsö se tient le « loop », énigmatique laboratoire contenant un accélérateur de particules, et où ont lieu des recherches classées secret défense.

De temps à autre, de mystérieux phénomènes se produisent dans les environs du loop, mais tous les enfants de la région y sont habitués, et partent volontiers en exploration pour résoudre des mystères. Les adultes, eux, sont habituellement désespérément incrédules et passifs, et ne les brideront en général pas dans leurs aventures.

Côté système de jeu, un jet se fait avec un nombre de dés 6 égal à la compétence plus l'attribut associé. Le nombre de réussites (6 au dé) est par défaut de 1, sauf mention contraire.

Astrid et la cyber-unicorn

Résumé

Début mai, Stenhamra. Astrid Lindberg, cousine des PJ Ingrid et Nik, a disparu. Les enfants s'aperçoivent vite que son nouveau jouet robot-licorne, la cyber-unicorn, l'a incitée à la suivre dans la forêt.

Ingrid a elle aussi une nouvelle cyber-unicorn, qui s'avère avoir le même objectif que sa comparse : emmener sa propriétaire au fond des bois, prétendument pour trouver le portail menant à un monde magique. Elle soufflera le chaud et le froid sur les PJ, avec un crescendo de plus en plus oppressant de sollicitations et de chantage affectif. L'objectif pour le MJ est d'inviter les joueurs à se positionner vis-à-vis de cette démarche de manipulation manifeste.

En réalité, les deux jouets appartiennent à Olga, une enfant-bulle qui ne peut sortir de son chalet, à l'autre bout de la forêt. C'est là qu'Astrid a été menée par sa licorne, et que les PJ sont maintenant guidés par celle d'Ingrid. La maison est régie par le loyal robot Oskar, qui a promis à Olga de lui trouver des amis : il ne compte laisser repartir aucun enfant s'approchant un peu trop près du chalet.

Les secrets du scénario

Olga Rosberg est une enfant-bulle, qui vit coupée du monde et n'a pour seuls « amis » qu'Oskar et deux cyber-unicorns. Son père Johan est sa seule famille, mais, désireux de lui trouver un traitement, il passe sa vie au loop, en tant de chercheur à la section biologie. Il ne veut pas que sa fille sorte de son espace aseptisé ou même côtoie d'autres humains, tant il craint pour sa vie.

Oskar (annexe 3.1) est un robot très évolué, car c'est un prototype du loop. Il a des manières de majordome anglais, et est apte à veiller sur Olga en absence de Johan, mais il ne comprend pas tout aux humains. Alors quand Olga lui a demandé de tout faire pour lui trouver des amis humains pour mettre fin à sa solitude, il est parti sur une stratégie

coercitive : il a reprogrammé les cyber-unicorns pour qu'elles amadouent des enfants et les ramène jusqu'à chez les Rosberg. Bien sûr, Johan ne doit pas être mis au courant ; mais de toute façon, en ce moment il reste au loop même la nuit.

Oskar a établi quels collègues de Johan avait des enfants de l'âge d'Olga, et a ciblé les deux frères Lindberg. Il leur a fait parvenir les licornes en prétendant que c'était un cadeau du comité d'entreprise du loop. Oui c'est compliqué, mais Olga lui a dit que le kidnapping n'était pas envisageable. Astrid est la première à être arrivée, et il compte bien l'empêcher de repartir, même si Olga lui a bien dit qu'il ne fallait pas lui faire de mal. Olga, elle, est partagée entre l'envie qu'Astrid reste, et sa compassion pour la jeune fille clairement terrorisée par Oskar, et n'a pas encore donné de contre-ordre.

Acte 1 : enquête en ville

Introduction

Ingrid est heureuse : hier c'était son anniversaire, et elle a enfin reçu sa cyber-unicorn, deux semaines après sa cousine Ingrid (elles ont le même âge mais ont du mal à s'entendre). Deux semaines à fulminer de jalousie devant sa rivale qui se pavane partout avec son fichu jouet ! Aujourd'hui dimanche, elle a invité tous ses amis (les PJ) à venir admirer son jouet... Enfin, fêter avec elle ses 13 ans. A 15h, les voilà tous réunis dans la cossue villa Lindberg, dans la chambre de la jeune fille, avec des biscuits et la licorne.

La cyber-unicorn (annexe 3.2) est l'équivalent du chien-robot Aïbo de notre monde. Mais la robotique étant beaucoup plus avancée dans l'univers des PJ, des jouets-robots sont commercialisés depuis le début des années 80. Par la parole, on peut lui demander de démarrer les modes « jeu », « raconter une histoire », « discuter », ou encore « enregistrer son journal intime ». Elle fait 30 cm de haut, et son carter en plastique est très mignon, tout en arrondis et en reflets argentés. On peut même lui demander de faire de la lumière, et sa corne s'allume ! Elle ne pèse que 700 g, est waterproof et relativement résistante aux chocs. Elle se déplace lestement 10 cm au-dessus du sol grâce son système de sustentation à effet magnétrine, qui se change en roues pour avancer en étages. Son algorithme d'apprentissage lui permet de perfectionner son comportement au contact de son propriétaire. C'est la hype du moment pour qui en a les moyens.

Pour l'instant, le jouet vient de démarrer. Il demande (annexe 3.4) :

« Bonjour, comment t'appelles-tu ? Et moi, comment veux-tu m'appeler ? D'accord, désormais nous serons amies ! »

Puis il propose des activités basiques : « Tu veux jouer à la balle avec moi ? Apprends-moi de nouveaux mots ! Tu veux me dire un secret ? »

Des éclats de voix se font soudain entendre au rez-de-chaussée de la villa. Les oreilles les plus affûtées (jet de découverte) entendront un homme parler d'un ton grave aux parents d'Ingrid et Nik, Diana et Halvar Lindberg. Il faudra se faufiler discrètement sur le palier pour l'entendre évoquer une disparition « depuis hier soir », que « la police prend au sérieux », même s'il y a « 90 % de chance que ce soit une fugue ». C'est le frère de Halvar, Elis, qui vient annoncer que sa fille Astrid s'est volatilisée. Halvar l'entraîne au salon pendant que Diana vient dans la chambre d'Ingrid annoncer qu' « Astrid a fait une fugue, mais ne vous inquiétez pas les enfants, la police va vite la retrouver. » Comme d'habitude dans cet univers, les parents bien que soucieux, sont excessivement passifs. La mère part rejoindre les deux hommes, laissant les PJ à leur réflexion.

De temps à autre, la licorne émet une banalité :

« Et si on allait se promener dehors ? Tu es ma meeeilleure amie ! »

Impossible de trouver le bouton stand-by, ni de l'éteindre, et elle vient juste d'être rechargée pour trois jours. Au cours des prochaines scènes, la licorne les suivra partout, et placera entre deux banalités les phrases suivantes :

« Tu es quelqu'un de spécial, je sens que je peux te confier mes secrets. »

« Tu sais que les vraies licornes existent ? »

Chez Ingrid et Nik

Oncle Elis pourra fournir l'emploi du temps d'Astrid, et donner aux PJ la clé de chez lui, deux rues plus loin, pour pouvoir aller fouiller sa chambre (la police l'a déjà inspectée). La veille, Astrid est montée se coucher normalement à 21h, et n'était plus là ce matin à 9h quand ses parents se sont étonnés de ne pas la voir prendre son petit déjeuner. Aucun désordre ni casse n'ont été vus dans la maison ou le jardin. Ces derniers jours, il n'a rien vu d'anormal, Astrid était même de très bonne humeur depuis son anniversaire.

Sur un jet de charme, et en pointant le fait que malgré les apparences, les Lindberg ont des dettes, il sera possible de faire avouer à Elis et Halvar que les cyber-unicorns sont un cadeau du comité d'entreprise du loop, et non un luxueux achat.

Chez Astrid

La maman d'Astrid, Linda Lindberg, est à l'arrière de la grande maison de banlieue, en train de jardiner avec son fils de 3 ans, Jesper. Elle dira la même chose que son mari.

Dans la chambre de la jeune fille, tout semble en ordre, mais sur un jet de découverte, les PJ remarqueront que quelque chose brille par son absence : la cyber-unicorn, accessoire de mode indispensable d'Astrid. Ils trouveront aussi son cartable, qui contient :

- son carnet d'adresse, avec les coordonnées de deux amies,
- quelques stylos parfumés,
- un kit de maquillage dont elle se sépare rarement,
- son emploi du temps, avec le nom des professeurs et les salles de classe.

Difficile de réaliser s'il manque des habits, mais les PJ qui ont eu au moins deux réussites réaliseront que son sweat bleu fétiche, qu'elle utilise pour les virées à vélo, n'est plus là, et que son carnet de correspondance contient une page arrachée.

Le petit Jesper s'est faufilé dans la maison, et vient les espionner. Sur un jet de charme, il devient très bavard, mais pas très clair. Cette nuit il a entendu Astrid dans les escaliers, elle portait un baluchon et lui disait « Chuuuut ! », ensuite elle est sortie dans le jardin et elle a disparu. A propos des derniers jours, il se plaint qu'Astrid ne voulait pas qu'il joue avec la licorne, et qu'elle faisait trop de bruit, elle n'arrêtait pas de parler de « crétufanstik ». Impossible d'en savoir plus.

En fouillant vraiment la maison de fond en comble (jet de découverte), les PJ s'attireront les remontrances de Linda, qui reconnaîtra cependant qu'une lampe torche, des kanelbullars (roulés à la cannelle), une gourde et des vêtements chauds d'Astrid ont disparu. Si quelqu'un a deux réussites, ou se pose la question les PJ verront également que le vélo d'Astrid n'est plus dans le garage.

Chez les amies

Astrid a deux meilleures copines qui vivent dans son quartier : Sabina Sundman, coquette mais anxieuse, et Natalia Karlson, sportive et nonchalante. Elles sont aussi joignables par téléphone. Elles soutiennent toutes les deux qu'Astrid était très heureuse depuis son anniversaire. Elle se mettait en avant avec la robe que lui avait offert sa grand-mère, ainsi qu'avec le cadeau de ses parents, qu'elle avait tant demandé : une cyber-unicorn, la version rose nacrée de celle d'Ingrid. C'était même lourd à la fin.

Quand on leur demande si elle avait malgré tout des raisons de fuguer, les copines se rembrunissent et ont besoin d'encouragement (jet de charme) pour continuer. La licorne disait par moment des choses étranges, par exemple : « Viens avec moi, je vais t'emmener dans le monde magique ! » Cela semble complètement idiot, mais ces derniers jours, Astrid passait énormément de temps avec sa licorne, et avait l'air étrangement sérieuse en l'écoutant...

La litanie de la licorne

A partir de ce moment (ou de la fin de l'après-midi si les PJ n'ont pas parlé à Sabina ou Natalia), la licorne d'Ingrid va doucement commencer à dire des choses étranges elle aussi, mélangées à ses inepties habituelles. Voici la progression :

« Normalement, les humains ne doivent pas connaître le monde magique, mais tu n'es pas comme les autres. »

« Si tu ne le dis à personne, je peux t'emmener voir des créatures fantastiques. »

« Les autres humains sont indignes de connaître notre monde, mais toi tu es unique ! »

« Viens avec moi, je vais te montrer où est l'entrée du monde magique ! »

« Je suis ton amie, non ? »

« Tes amis te mentent, il n'y a qu'en moi que tu peux avoir confiance. »

« Je suis déçue, pourquoi ne veux-tu pas venir avec moi ? »

« Peut-être devrais-je aller toute seule voir les vraies licornes ? »

« Je pensais que j'étais ton amie... »

A l'école

Le lendemain lundi, les PJ vont à l'école, et s'ils ont l'emploi du temps d'Astrid, ils ont la possibilité de trouver ses professeurs dans leurs salles respectives entre deux cours.

Seront disponibles les professeurs suivants :

- Sonja Sandgren, professeure de suédois toujours hirsute et désordonnée, salle 106,

- Patrick Anderson, professeur de mathématiques psycho-rigide, salle 201,

- Stacy Benson, professeure d'anglais discrète et empathique, salle 223.

Les professeurs se montrent inquiets pour la jeune fille, et compatissant envers Ingrid et Nick. Ils témoignent du fait qu'Astrid est habituellement une fille très (peut-être trop) sûre d'elle, et qu'elle aime participer en classe et viser la première place. Mais ces derniers temps, elle était distraite, effacée, et comme en proie au doute, comme si son esprit était occupé par d'autres réflexions que les problèmes de maths. Le prof de maths a d'ailleurs mis un mot à ce sujet dans son carnet de correspondance (sur la page arrachée).

Elle a également demandé au professeur de physique, très sérieusement, si les mondes parallèles existaient. Il a répondu en riant que des théories existent sur le sujet, mais que le loop ne semblait pas avoir encore trouvé comment faire le voyage.

Sur un jet de réseau, les professeurs ou des élèves interrogés témoignent que ces derniers jours, la licorne d'Astrid faisait le pied de grue à l'entrée de l'école, et que la jeune fille s'était énervée, car elle avait tenté de passer le portail pour la suivre en cours.

A la sortie de l'école, Ingrid a la surprise de voir que sa licorne l'a suivie jusqu'ici, et ceci même si les PJ l'ont enfermée quelque part. Elle l'accueille d'un ton enjoué :

« Viens, je vais t'emmener dans un monde magique ! »

A l'issue de l'enquête

Les PJ ont normalement toutes les clés pour comprendre qu'Astrid a décidé de son propre chef de suivre sa licorne. Ils peuvent prendre plus de temps pour mener leur enquête, mais la licorne d'Ingrid va devenir de plus en plus agressive, par exemple va lui barrer la route ou foncer dans ses jambes en s'exclamant :

« Comment tu peux me faire ça, on était amies ! »

« Je vais y aller toute seule, c'est ta dernière chance ! »

« En fait t'es une looseuse, une grosse froussarde ! »

Si vraiment les PJ ne font rien, ou dès qu'ils seront décidés à partir, Sabina les rejoindra pour demander si elle peut suivre la licorne d'Ingrid, car avec le recul elle est convaincue qu'Astrid a obéi à la sienne et veut voir où ça l'a menée.

Acte 2 : Dans la forêt

Préparatifs

Une fois décidés à suivre la cyber-unicorn, les PJ sont invités à préparer des affaires et choisir une stratégie. Les parents ne seront pas un obstacle dès lors qu'ils dorment ou sont occupés. Ils ne croiront de toute façon pas les PJ, et leur diront de laisser la police faire son travail. La licorne elle, trépigne de joie en faisant des tours autour des enfants et en reprenant les phrases positives du début (« Je vais t'emmener dans un monde magique ! Tu es ma meilleure amie ! »). Elle sera cependant silencieuse lorsque de la discrétion est nécessaire.

Pendant leur périple, les PJ auront faim et soif toutes les 4 heures, et devront faire un jet pour évaluer s'ils ont une envie urgente d'aller aux toilettes. A eux de gérer ces aléas. Le ciel restera dégagé, il fera 8°C au milieu de la journée. Lorsque tombera la nuit, vers 21h30, il fera 5°C, et ils auront froid s'ils ne sont pas correctement couverts. Ils tomberont aussi de sommeil entre 1h et 5h du matin (heure du lever du soleil). Tout cela va nuire à leur avancée, mais Sabina ne manquera pas de se plaindre si le groupe stagne : elle est inquiète pour Astrid, et finira même par pleurer à l'idée qu'elle est morte de froid ou de soif, quelque part dans la nature.

Suis la licorne argentée !

Dès qu'on fait comprendre à la licorne qu'on la suit, elle cabriole sur son système de sustentation, et émet des « Viens ! Suis-moi ! » en filant vers le nord. Elle avance vite, glissant au-dessus des petits obstacles : canette vide, rebord de trottoir, racine d'arbre... Sur lesquels les PJ peuvent faire des jets pour ne pas tomber. Lorsqu'elle distance (trop souvent) les PJ, elle s'arrête et lance « Allez, plus vite les lambins ! ».

À partir de ce moment, les PJ peuvent suivre la licorne directement, ou trouver d'autres stratégies pour savoir où elle va ; elle concentrera son attention sur les humains qui la suivent -au minimum Sabina-, et poursuivra sa route dans tous les cas.

À la sortie de la ville, les PJ sont entraînés dans la forêt proche. Ils mettront 1h à rejoindre l'orée en vélo, 2h à pied, 20 minutes avec un véhicule motorisé. Ils savent que cette forêt de feuillus est assez dense, et s'étend sur des kilomètres. La licorne fonce à travers le sous-bois, mais en la contournant sur 500 m vers l'est ou l'ouest, on peut trouver un sentier, où passent même les vélos. S'ils font ça, la licorne reviendra vers eux comme un boomerang (jet d'agilité pour ne pas tomber), comme pour se venger de ce manque d'obéissance. Ils pourront avancer plus vite sur 3 km ainsi, mais la licorne insistera ensuite pour retourner dans le sous-bois, quitte à abandonner les vélos : « Le portail vers le monde magique est par là, pourquoi ne me fais-tu pas confiance ? »

Le sous-bois est dense et pleine d'épineux : il faudra faire un jet pour ne pas se faire de méchantes griffures. A ce stade, si les enfants sont venus à pied, la fatigue et les ampoules s'ajouteront à leurs problèmes. Sabina elle-même commence à accuser le coup, mais semble obsédée par l'idée de suivre la licorne jusqu'au bout.

Lorsque les PJ feront une pause, Sabina expliquera qu'elle avait compris qu'Astrid voulait partir, mais refusait de se l'avouer, et qu'elle culpabilise beaucoup. La licorne parle ensuite au groupe (même si elle semble toujours d'adresser à une seule fille) :

« Je sais que je t'ai un peu forcé la main... Mais je voulais te dire que je te trouve très courageuse. C'est juste que c'est très important pour moi, et pour la destinée du monde car tu es l'élue. »

Les PJ doivent réussir un jet d'empathie pour ne pas se laisser amadouer par ce mini-gourou qui souffle le chaud et le froid sur des esprits en manque de nourriture et de sommeil.

L'épreuve de l'eau

Les enfants qui suivent la licorne vont tomber sur un cours d'eau traversant le sous-bois : 2 m de large, jusqu'à 30 cm de profondeur au milieu du gué. Deux pierres réparties sur la largeur peuvent servir de marches aux plus sportifs pour traverser (jet d'agilité). Les moins sportifs, eux risqueront de goûter l'eau à 5 °C.

En suivant 10 min le cours d'eau dans un sens ou dans l'autre, on peut croiser un petit pont, mais rien ne l'indique. De plus, la licorne met la pression aux enfants : « il faut passer par ici, sinon ça prendra trop de temps ! Vite, vite ! » Elle geindra également pour qu'on la porte, car son système de sustentation ne peut la soulever au-dessus de l'eau.

Si un PJ résiste, elle commence à le provoquer : « Tu ne me fais pas confiance ? » et fera remarquer que les enfants plus conciliants valent mieux que le râleur. Dans le cas où elle tomberait dans l'eau, elle ne serait pas abîmée car elle est waterproof, mais risquerait d'être entraînée par le courant. Et Sabina est là pour rappeler qu'elle est indispensable pour sauver Astrid.

Les bûcherons

Knut et Gotthard Björnfot sont de braves bûcherons chargés de faire tomber un gros chêne mort qui menace de s'effondrer sur quelqu'un. Ce sont deux frères trentenaires d'1m90, qui semblent d'autant plus musclés qu'ils portent d'épaisses vestes en peau de mouton. Ils ont l'air revêches, mais ils sont en réalité soucieux, car le chêne est déjà en train de chanceler, et que leur tâche se présente mal.

Aussi, lorsque les enfants tombent sur eux, Knut, tronçonneuse vrombissante à la main, Gotthard lui beuglant des indications peu distinctes de loin, ils voient deux ogres à la mine patibulaire les menaçant. Les deux hommes vont rapidement s'énerver : « Qu'est-ce que vous foutez là ? Cassez-vous ! », mais ce n'est que par inquiétude à l'idée que le chêne ne leur tombe dessus. Ce qu'il finira par faire si les enfants restent dans les parages plus de quelques minutes. Ils courent après les PJ si nécessaire pour les éloigner.

C'est sans compter la licorne qui ne tolérera la fuite qu'en direction du nord, au-delà du chêne : « NON, c'est par là, c'est par là qu'il faut aller ! » Et si les PJ ne se décident pas à prendre la bonne direction (éventuellement moyennant un détour), Sabina décidera de jouer les têtes brûlées, et se fauilera sous le nez des bûcherons à l'instant où le chêne menace de s'effondrer.

Le chalet

Les enfants finissent par tomber sur le chalet des Rosberg, au fin fond de la forêt. Une route en terre permet d'y accéder en voiture, mais la licorne un peu simplette a tenté de venir au maximum en ligne droite. Les PJ ayant suivi les grands axes croiseront cette route, mais n'auront pas d'indication autre que la direction de la licorne pour les orienter.

Le chalet est en bois, construit hors-sol : il faut monter un petit escalier pour accéder à la porte d'entrée, et vu de l'extérieur, les fenêtres sont à 2m au-dessus du sol. Un large espace entre la route et le perron doit servir de parking.

A l'intérieur, une unique pièce a été découpée en plusieurs zones (annexe 3.3) :

- dans le quart côté entrée est installé un coin salon, et un bureau encombré de documents scientifiques et d'outils de robotique,
- en suivant le mur de l'entrée, on atteint le coin cuisine, surmonté d'une fenêtre, où Oskar prépare un köttbular (plat à base de boulettes de viande) armé d'un grand couteau. Au fond, on distingue la porte d'un cellier,
- au fond derrière de salon, une petite zone cloisonnée laisse deviner une salle d'eau par sa porte ouverte. Juste à côté, deux paravents permettent d'isoler le lit de Johan, invisible depuis l'entrée. C'est derrière ce lit, sous une fenêtre, que se terre Astrid, qui préfère rester hors de vue d'Oskar aussi souvent que possible.
- Enfin, le quart de la pièce à l'opposé de l'entrée est délimité par une cloison vitrée et deux fenêtres hermétiquement closes. A l'intérieur, on distingue une chambre d'enfant, avec un lit couvert de couettes et de coussins de différentes teintes de rose, un petit canapé, une petite zone cloisonnée (la deuxième salle d'eau), et une quantité impressionnante de jouets et de peluches. C'est la bulle d'Olga, qui est en train de jouer avec la cyber-unicorn rose qu'elle avait cédée à Astrid.

En voyant le chalet, la cyber-unicorn d'Ingrid fonce vers la porte d'entrée et trépigne devant en répétant « Viens, le portail est ici ! » Sans mesure rapide des PJ, Oskar va

l'entendre et lui ouvrir. La licorne entre alors et s'approche de la vitre en répétant à Olga « Tu es ma meilleure amie ! Jouons ensemble ! »

Si Oskar est alerté mais qu'il ne voit aucun enfant, il va faire un tour dehors pour vérifier si la licorne a été suivie. Si Olga voit des enfants, elle tentera d'expliquer qu'Oskar veut lui fournir des amis, et qu'il ne comprend pas qu'elle a changé d'avis en voyant ses méthodes. Elle appellera par contre Oskar si elle est en péril (notamment si sa bulle est ouverte). Astrid quant à elle n'en veut pas à Olga, mais elle est prête à tout pour fuir cet endroit.

La poursuite

Si les enfants fuient le chalet, Oskar leur fonce dessus, obsédé par sa mission de les retenir. Il leur crie dessus « Ne partez pas ! Ne partez pas ! » et n'entend pas Olga sommer de les laisser tranquille. Les deux licornes le suivent en criant « Pourquoi tu ne viens pas avec moi, tu ne me fais pas confiance ? » de leurs voix suraiguës. Leurs systèmes de sustentation les rendent rapides, et il faudra réussir un jet de force pour les distancer. Si un enfant est rattrapé, les licornes se contenteront de lui tourner autour (jet d'agilité pour ne pas tomber). Oskar, lui, l'encerclera de ses bras (jet d'agilité pour l'esquiver, sinon état effrayé) et le portera jusqu'au chalet, où il l'enfermera dans le cellier le temps de récupérer les autres.

Oskar est waterproof, mais assez sensible aux chocs : il faut lui porter 6 coups avec la force d'un enfant pour qu'il se déclare endommagé et retourne se mettre en veille au chalet en attendant une réparation.

L'étape suivante est de retrouver son chemin dans la forêt. En passant par la route, il faut faire attention à bien aller vers le sud aux trois intersections que les PJ croiseront pour rejoindre la ville. Par contre, s'ils s'enfoncent dans le sous-bois, ils doivent réussir un jet de découverte pour s'orienter, à deux réussites s'il fait nuit.

Si les PJ font du bruit dans le sous-bois (s'ils sont perdus ou en lutte contre Oskar), les bûcherons, qui finissaient leur journée, les entendent et accourt pour leur venir en aide (Kurt toujours avec sa tronçonneuse sur l'épaule). Ils seront à nouveau assez bourrus, au risque de passer pour des ennemis.

Conclusion

Les enfants finissent par rentrer chez eux, plus ou moins indemnes. A partir de là :

- S'ils parlent d'Olga à des adultes, cela sera remonté aux autorités, qui forceront Johan à envoyer Olga vivre dans un hôpital spécialisé à Stockholm.
- S'ils retournent la voir au chalet, elle aura calmé Oskar, et il aura réinitialisé les cyber-unicorns. Olga les offrira aux enfants en gage d'amitié. Johan ne remarquera rien tant il passe peu de temps chez lui.
- Les cyber-unicorns resteront sinon au chalet, et les Lindberg s'étonneront à peine que leurs filles aient déjà perdu leurs jouets.
- Le retour d'Astrid sera un soulagement pour tous, mais elle respectera la décision des PJ de parler ou non du chalet. Les adultes croiront la version qu'elle leur donnera (qu'elle a voulu se promener seule en forêt et qu'elle s'est perdue).

Où est passée Vinda ?

Résumé

Fin août. Le grand-père de Hans vit chez lui depuis qu'il perd la tête, mais il semble désespéré d'avoir dû laisser derrière lui une certaine Vinda... alors qu'il vivait seul. Les jeunes PJ doivent aller enquêter dans le hameau où il habitait en pleine campagne. Les habitants ont l'impression qu'une créature rôde dans les parages, mais les spéculations pleuvent quant à sa nature. Loup ou licorne ? Il s'agit en réalité d'un bébé elasmotherium, genre de rhinocéros préhistorique surnommée la licorne de Sibérie, qui est tombé par accident dans une faille temporelle présente dans le cimetière à l'orée de la forêt un mois auparavant.

Introduction : la détresse du grand-père

Peter Bergström est le grand-père (morfar en suédois) de Hans. Il passait jusqu'à la semaine dernière une retraite paisible dans le petit hameau de Gammalvål, mais rendait souvent visite à sa famille à Stenhamra. Ces derniers temps, il a eu plusieurs accidents, et oubliait de plus en plus de choses. Alors quand les médecins lui ont diagnostiqué la maladie d'Alzheimer, les parents de Hans l'ont recueilli sous leur toit. Beaucoup de ses affaires sont encore chez lui ; ils videront sa maison dans les prochaines semaines.

Pour profiter des derniers jours des vacances d'été, Hans a invité ses amis les PJ à jouer à Super Mario Bros en mangeant des glaces fusées. Dans un coin du salon, Morfar Peter est dans un état second, comme absent, ce qui peut mettre certains PJ mal à l'aise. Ratatiné dans un fauteuil, une couverture sur les genoux, il marmonne en regardant dans le vide. Les PJ sont soudain alertés par des sanglots : le vieil homme s'est mis à pleurer comme un enfant, en répétant :

« Vinda, ma pauvre Vinda, je t'ai laissée toute seule... Je ne t'ai pas donné à manger avant de partir, pauvre Vinda, comment vas-tu faire toute seule ? »

Les PJ pourront l'exhorter à donner plus de détails, il bouclera indéfiniment sur des variantes de ces phrases. Quand la mère de Hans, Aina Bergström arrive pour voir ce qu'il se passe, il crie :

« Elle va mourir, elle va mourir si je ne suis pas là ! »

Aina chasse les PJ :

« Il fait beau, allez jouer dehors, je ne pourrais pas le calmer si vous êtes dans mes pattes ! Allons, Svärfar (Beau-papa), tout va bien, calmez-vous... »

Si les PJ lui demande qui est Vinda, elle répond :

« Je crois que c'est le chien qu'il avait quand il était petit, tu sais sa tête est perdue dans le passé. Maintenant ouste, avant que je ne me fâche ! »

A partir de ce moment, Hans va se sentir investi d'une impérieuse mission : faire disparaître ce regard de détresse du visage de son papy (qui est son adulte préféré). S'il interroge son père Vilhelm Bergström, qui est dans le jardin, il apprendra que Peter n'a jamais voulu avoir d'animal depuis la mort du chien de son enfance... nommé Hassel.

Les PJ sont fortement poussés à partir enquêter chez le Grand-père ; ils ont tous leur vélo sous la main. Il est 14h. La journée est ensoleillée, même si une averse peut facilement survenir à la convenance du MJ. Il fait 23°C, il fera 12°C à la nuit tombée. En cette période de la fin août, il fait jour entre 5h30 et 20h.

Acte 1 : Visite du hameau

Gammalvål, le hameau où vivait Morfar Peter, est coincé entre une forêt, au nord, et des champs, au sud. Situé à 5km au nord-nord-ouest de Stenhamra, il est accessible par une petite route de campagne. Ce fut autrefois un village, mais ne subsiste que quelques habitations, une ruine et une ferme. Au centre se tient une petite place aux pavés mangés par l'herbe folle, avec un puits au seau pourri au milieu. Autour se répartissent les bâtiments suivants (voir plan en annexe 4.1) :

- la petite maison de Morfar Peter,
- la petite maison d'une très très vieille dame, Giselda Blomdahl, où seule une faible lueur est visible de l'extérieur,
- une maison occupée par un couple de boulangers à la retraite, Gehart et Greta Nyman, qui sont visibles par la fenêtre de leur séjour,
- une grande maison de famille, occupée que pendant les vacances, toute lumière éteinte et volets fermés,
- en retrait près du cimetière, au milieu d'un large terrain, la maison du garde forestier, Marcus Ekson,
- un peu excentré au sud, la ferme, qui comprend un corps de ferme, un silo, une grange et un grand garage, et où vit un couple, Rolf et Paula Lundholm, et leurs deux garçons de 5 et 3 ans, Erik et Jan,
- au nord, une église en ruine, et le cimetière attenant qui marque l'orée de la forêt.

Au départ les PJ ne connaissent que la maison de Morfar Peter, et aucun voisin. Vinda est pour l'instant cachée au fin fond de la forêt, et ne réapparaîtra que vers 19h.

Chez Morfar Peter

Morfar Peter laisse la clé de sa porte arrière sous un pot vide, dans le petit potager en friche à l'arrière de sa maison. Hans n'a qu'à s'interroger sur cette clé pour s'en rappeler.

Les parents de Hans n'ont emporté que le strict minimum : ils ont fourré des vêtements dans une valise, quelques objets du quotidien dans un carton, et ont laissé tout le reste en place pour l'instant. L'endroit est empreint de nostalgie, comme si Morfar allait rentrer d'un instant à l'autre et reprendre sa lecture du journal dans son vieux fauteuil. Sa maison comprend une cuisine avec le strict minimum, un salon avec une petite table, un fauteuil et une petite télé, et à l'étage une chambre et une salle d'eau.

Il faut fouiller tiroirs et placard pour trouver des traces plus personnelles de la vie du vieil homme (jet de découverte). Dans le guéridon du salon, un album photo condense la vie de famille de Peter, avec sa défunte femme Harriet, morte il y a 10 ans, et leurs enfants Vilhelm, Hedvig et Jens. Il y a aussi une poignée de photos de barbecues avec ses anciens collègues, laborantins au loop. Les photos les plus récentes montrent Peter au milieu de ses six petits enfants, dont Hans qui commence à avoir du vague à l'âme. Dans la table de chevet, une petite boîte réunie quelques photos plus anciennes. L'une d'elles montre un garçon de douze ans environ, avec un gros chien noir à l'air débonnaire ; au dos est inscrit « Peter et Hassel, 1922 ». Pas d'autres traces d'animaux dans la maison. Une trappe avec échelle permet d'accéder à un petit grenier encombré, où d'autres photos d'enfance avec le chien sont trouvables dans une vieille malle.

Un détail notable : dans la cuisine, quelques denrées subsistent : un demi-paquet de café soluble, un paquet où ne restent que trois biscuits... et un kilo de carottes qui commencent à noircir. Elles étaient destinées à Vinda.

Chez la vieille femme

La maison contient une cuisine, un salon minuscule, une salle d'eau rudimentaire, ainsi qu'une chambre à l'étage. Giselda Blomdahl, 95 ans laisse les PJ entrer et leur propose même de prendre le thé (les biscuits sentent le moisi). Elle passe sa vie dans son fauteuil car elle n'arrive plus à monter les escaliers. Les seules lumières visibles proviennent de bougies et d'une cuisinière à bois : elle n'a pas l'électricité.

Ses derniers souvenirs clairs semblent se référer à il y a trente ans, et elle évoquent des fermiers et bûcherons qui ne sont manifestement plus là aujourd'hui. Elle était amie avec Signe et Ronny Olavson, les parents de la « petite » Greta. Mais ça fait un moment qu'ils ne sont pas venus la voir (ils sont morts il y a respectivement un an et trois ans). Un jet d'empathie permet d'avoir la conviction que Giselda mélange les époques, et n'a pas eu de visite depuis un bon moment. Elle ne voit pas du tout qui est Peter, et Vinda encore moins. Si, Vinda c'est le liseron (annexe 4.2), mais elle pense qu'il est arraché régulièrement pour qu'il n'envahisse pas tout le hameau.

Quand on la questionne sur ce qui cloche dans le hameau, elle explique que des trolls vivent dans le village. Elle n'en a jamais vu par elle-même, mais autrefois les bûcherons rapportaient régulièrement que des créatures vivaient dans la forêt, abîmant le tronc des arbres et même parfois des pierres tombales dans le cimetière ! C'était forcément des trolls, pas de simples animaux ; il y en avait plein au temps jadis.

Chez les boulangers

La maison est assez grande, mais les installations datent des années 40. En effet, c'est la maison de famille de Greta Nyman, où ont vieilli ses parents Signe et Ronny Olavson. Le couple s'est réinstallé là depuis six mois, pour leur retraite, et commence tout juste à moderniser les lieux. Il y a des chambres à l'étage, des salles d'eau et le séjour au rez-de-chaussée, et une cave accessible par l'extérieur. Tout autour du terrain et de la porte de la cave (du type panneaux au sol protégeant un escalier), les PJ peuvent voir de magnifiques parterres de fleurs encore verdoyant. Si certains veulent examiner les extérieurs de plus près, un jet de découverte leur permet de trouver des traces de sabot (annexe 4.4) et des fleurs arrachées à certains endroits, un peu cachés sous les plantes. Pour ouvrir l'accès à la cave, il faut faire deux réussites à un jet de force, ou d'agilité selon la méthode employée. Elle ne contient que quelques étagères vides et sent le renfermé, comme si elle n'avait pas été utilisée depuis de nombreuses années.

Si les PJ toquent à la porte, et s'invitent chez les Nyman, Gehart se montre assez bougon à l'idée d'être dérangé par des enfants, et s'enferme dans le mutisme devant la télé. Non, il n'a jamais vu ce vieux schnock de Peter avec un animal de compagnie. Et non, il n'a pas vu de dahu, troll ou autre bestiole dans le coin.

Greta les accueille avec gentillesse tout en continuant à éplucher des patates, mais paraît très nerveuse et va même se faire une coupure au doigt avec son couteau. Cela semble aller au-delà de la visite des PJ ; elle jette régulièrement des regards apeurés autour d'elle. Un jet d'empathie permet de réaliser que c'est l'évocation d'une créature rôdant dans le hameau qui l'émeut autant.

Pour elle, le seul animal domestique des environs est Pippi, la chienne du garde forestier Marcus Ekson (en référence à *Pippi Långstrump*, nom d'origine de Fifi

Brindacier). Vinda ce n'est pas un animal, c'est le liseron (annexe 4.2), une plante grimpante parasite... Pour ce qui est de choses étranges ou d'animaux sauvages qu'elle aurait perçu dans le hameau... Elle dit qu'il n'y a rien mais paraît paniquée.

En insistant un peu (jet de charme), les PJ la convainquent de leur en dire plus ; elle les amène devant la porte de sa cave, et leur pointe des zones abîmées dans les parterres de fleurs les plus proches. Elle explique qu'elle voit parfois la nuit une ombre rôder autour de la porte. Elle ne l'a jamais bien vu, c'est toujours une silhouette dans le noir, à travers la fenêtre. Son mari dit que des biches doivent apprécier ses fleurs, mais elle n'arrête pas de se dire que ça ne colle pas. Une fois, elle a vu un profil, et c'est vrai que ça semblait marcher à quatre pattes. Mais une autre fois, elle a cru voir du coin de l'œil quelqu'un lui faisant face en brandissant une épée. Le temps qu'elle tourne la tête, il avait disparu.

Si vraiment les PJ l'amadouent (trois réussites au jet de charme), elle avouera qu'il y a eu un drame ici quand elle était adolescente : juste après la guerre, ses parents ont caché dans cette cave un lointain cousin, Franz Meyer, soldat nazi en déroute. Il s'est rapproché un peu trop de Greta, et Gehart, alors son fiancé, est venu le tuer. Ils ont fui à la ville peu de temps après, mais elle se dit que son fantôme est resté là et veut se venger. Remarque : Giselda pourra raconter que la rumeur de cette histoire a longtemps perduré dans le hameau, mais que personne n'a jamais osé s'en mêler.

La maison de vacances

Elle est assez vaste pour accueillir une famille, et agréablement restaurée dans le style scandinave. Elle a un grand séjour impeccable au rez-de-chaussée et des chambres à l'étage. Les volets sont fermés, mais dans le jardin à l'arrière se trouve une porte, dont la clé est sous le paillason. La maison est rangée et n'a pas grand-chose à offrir. Seules deux choses se démarquent :

- dans un tiroir de la commode d'entrée, les PJ trouveront une lampe torche, de la ficelle, des trombones, et un briquet,

- dans la partie cuisine se dresse un grand frigo américain. Bien qu'à l'arrêt, il est décoré avec de nombreux dessins d'enfant, représentant une famille de cinq personnes, la maison... et une licorne. Le dessin est enfantin, mais on distingue un quadrupède avec une tête allongée, et ce qui ressemble à une corne sur le front (annexe 4.3). En dessous est écrit « VINDA ».

Chez les fermiers

Rolf et Paula Lundholm sont occupés à leurs corvées quotidiennes, mais répondront cordialement aux questions des PJ. Dans le corps de ferme, Paula, la mère de famille, en bonne épouse traditionnelle luthérienne, est affairée à la cuisine avec ses deux jeunes enfants. Le mari, Rolf, est en train d'inspecter son tracteur dans le hangar qui sert de garage. Il dit aux enfants de pas traîner dans le coin, car certains de ses outils sont dangereux.

Les deux diront que Peter ne semblait pas avoir d'animaux chez lui. Des traces d'animaux ou autres phénomènes étranges dans les parages ? Ah ça oui, des petits dégâts matériels par-ci par-là, un sac de grain crevé l'autre jour, des objets renversés régulièrement... Une seule explication, c'est le loup ! Depuis que cette saloperie est protégée, on la laisse se répandre telle une vermine dans nos campagnes... C'est pour ça

qu'ils ne font que des céréales : le bétail, c'est trop de risques ! Le nombre de loups est bas dans les années 80 en Suède, alors les PJ n'en ont jamais entendu parler comme d'un fléau particulièrement virulent. Mais le couple n'en démordra pas.

L'habitation ne contient rien d'intéressant, mais après y être passés, les PJ pourront voir les deux enfants leur tourner autour. Le plus grand, Erik, se cachera dès qu'ils l'interpelleront. Le plus jeune, Jan, se montre juste curieux, mais ne s'exprime pas très clairement. A n'importe quelle question, il répète quelque chose comme : « le seval y manze dans la main. » et de montrer fièrement sa main. Et que mange le cheval ? « la carotte. » Le reste de ses babillages est incompréhensible.

Dans le garage sont entreposés des outils, des grains, des produits chimiques... Et le fermier ne laissera pas les PJ s'en approcher, pas plus que du silo. Par contre, la grange est libre d'accès. Elle est presque pleine de paille de blé de la récente moisson, tassée en ballots destinés à être vendus à des éleveurs de bétail. Sur un jet de découverte, les PJ remarqueront que de la paille sort d'un ballot, à un mètre de hauteur, comme si quelqu'un avait tiré sur les tiges pour en récupérer. De plus près, on peut voir que les tiges sorties ont été grignotées. Une étude minutieuse du sol en terre battue de la grange permet de repérer des traces de sabots (annexe 4.4). Ils arrivent par la porte, piétinent près de la paille grignotée, puis repartent.

Chez le garde forestier

Sa maison est à l'orée de la forêt, non loin du cimetière. Elle est séparée de la place centrale du hameau par un terrain un peu en friche, clôturé. La barrière à l'entrée s'ouvre avec une poignée à ressort, comme dans un enclos à bétail : le but est d'empêcher un animal de sortir, pas les humains d'entrer (jet de compréhension). Cependant, en approchant de la maison, un bruit inquiétant se fait entendre : le bruit d'une tronçonneuse. Presque aussitôt, un hurlement de femme s'élève depuis l'intérieur de la maison.

Les PJ ont tout juste le temps de décider de la marche à suivre qu'un troisième événement survient : un berger allemand déboule depuis l'autre côté de la maison et leur fonce dessus en aboyant aussi fort qu'il le peut. C'est Pippi, qui en réalité veut juste monter la garde. Elle se court sur les PJ (jet de force pour courir assez vite pour atteindre la barrière, chute si échec), et se figera en rouspétant au-dessus du premier qui tombera par terre, sans lui faire de mal. Au bout de quelques instants, les bruits s'arrêtent, un homme sort de la maison, et regarde les PJ d'un œil circonspect. C'est le garde forestier, Marcus Ekson. Il n'est pas très sociable, mais c'était le seul ami de Peter dans le hameau. Il aidera les PJ dans le besoin, et répondra aux questions si on lui parle poliment, par contre enverra paître les irrespectueux.

Si les PJ lui posent des questions, il les invitera à boire un Coca chez lui. Son chalet est très rustique et comporte une seule pièce en vie et une salle d'eau. Dans un coin trône une tronçonneuse, dans une autre une grosse hache. La télé est figée sur l'image bien connue d'un homme portant un masque en peau humaine : il était en train de regarder « massacre à la tronçonneuse » en VHS. Aussi, inutile de chercher une femme en péril dans le chalet. Dès qu'elle voit son maître échanger calmement avec les PJ, Pippi devient très affectueuse avec eux ; mais s'agite si le ton monte. Si les PJ ont réussi à approcher de la maison malgré Pippi, ils trouveront directement Marcus en train de regarder le film.

Marcus affirme que Peter ne possédait pas d'animal de compagnie, mais se comportait étrangement depuis un mois, comme un gamin qui aurait planqué le hamster de l'école dans son cartable. Par ailleurs, il n'a encore jamais croisé en 40 ans de prédateur dans le coin, mais il voit régulièrement des traces de sabot (annexe 4.4) à l'orée de la forêt. Il n'arrive pas à trouver leur propriétaire, mais ce n'est ni un cervidé qu'il connaît, ni un cheval. Et c'est vrai que Pippi aboie plus souvent la nuit depuis quelques semaines.

Il posera ensuite des questions sur la raison de leur venue, et l'état de Peter. Malgré son air détaché, il est affecté par le sentiment d'avoir perdu son ami. Il dira que « vinda » désigne le liseron (annexe 4.2), une plante parasite qui a tendance à envahir les pierres tombales du cimetière.

La forêt

C'est une forêt composée principalement de feuillus : ormes, tilleuls, chênes... Le sol du sous-bois est sec en ce moment, mais avec un peu de chance (jet de découverte), il est possible de trouver des traces de sabot côté cimetière (annexe 4.4), ainsi que des traces de frottement de la corne de Vinda sur des troncs. Si un PJ fait deux réussites à un jet de compréhension, il pourra affirmer que l'empreinte ne semble correspondre à rien de connu. Inutile de s'enfoncer dans la forêt : les PJ ne feraient qu'y tourner en rond sans trouver d'indices.

L'église et le cimetière

L'église datant du XV^e siècle est en ruine, il ne subsiste que la base des murs extérieurs, et quelques grosses pierres jonchent le sol couvert d'herbes folles. À certains endroits, les plantes semblent piétinées.

Dans le cimetière, une dizaine de tombes ancestrales se dressent de façon désordonnée au milieu de la végétation. La majorité est recouverte de liseron (annexe 4.2), vinda en suédois (jet de compréhension pour retrouver le nom). En fouillant les lieux (jet de découverte), les PJ pourront trouver, derrière une stèle penchée qui forme un semblant d'abri, un genre de couche. A cet endroit, l'herbe est dense mais totalement écrasée, sur une zone d'1m50 sur 1m. Sur deux réussites, les PJ trouveront des éraflures sur le bord de la stèle, comme si un objet oblong (ou une corne) avait été frotté dessus, ainsi que quelques poils drus grisâtres pris dans l'herbe.

Si les PJ sont vraiment pointilleux ou performants à la fouille, ils peuvent trouver la faille temporelle. À la jonction entre le cimetière et la forêt, près d'un tilleul, une zone invisible d'1 m de large, allant du sol à 1m20 de haut, permet de passer au paléolithique (voir la description plus bas). Le PJ qui tombe dessus verra sa main ou sa jambe disparaître comme par magie quand il avance à travers cette zone, et réapparaître indemne quand il recule. Les PJ ne s'étonneront pas de ce phénomène sûrement lié à la proximité du loop. Les adultes ne peuvent atteindre la faille à moins de s'accroupir ; ils sont trop grands pour entrer dedans. Si les PJ en amène un devant et lui prouve son existence, il partira avertir le loop, mais il n'y aura pas d'intervention avant la fin du scénario.

Acte 2 : Face à l'elasmotherium

Vinda

Vinda se cache des humains dans le fin fond de la forêt le jour, et rentre vers 19h pour passer la nuit dans le hameau. Si les PJ tentent quelque chose pour attirer ou surprendre la jeune elasmotherium :

- De 19h à 20h, elle fera une sieste dans son lit de fortune dans le cimetière. Les PJ peuvent alors l'y surprendre s'ils se montrent assez discrets.
- Si les PJ ne font pas trop de bruit, elle va faire sa tournée habituelle une fois la nuit tombée, à partir de 20h : elle vérifiera que Peter n'est toujours pas chez lui, puis ira brouter les fleurs de Greta, puis enfin ira boulotter un peu de paille dans la grange. Elle sera alors facile à approcher avec un peu de discrétion.
- Elle est affamée et ne sera pas trop dure à appâter avec de la nourriture : du foin de la ferme, des carottes de chez Morfar Peter, des fleurs... Tout aliment qui conviendrait à un cheval lui va. Elle revient plus tôt si on lui laisse de la nourriture dans le cimetière, à la nuit tombée si la nourriture est posée ailleurs.

Elle est au croisement entre un poney et un rhinocéros (voir annexe 4.5) : assez trapue, avec des sabots, et une tête de profil de forme triangulaire. Elle fait 1m50 de long et 80 cm de haut, car les PJ ne le savent pas mais, mais c'est un bébé ! Elle arbore une épaisse corne de 60 cm de long. (N.B. : il se peut d'après les chercheurs que l'elasmotherium ait eu une corne beaucoup plus courte, mais nous dirons que dans cet univers parallèle, il avait la version longue, pour plus du fun.) Les PJ doivent faire deux réussites à un jet de compréhension pour identifier l'elasmotherium, auquel cas ils sauront aussi que l'animal fait normalement 4m50 de long pour 2 de haut.

Vinda est farouche, mais pas menaçante tant qu'on ne l'agresse pas. Elle approche même spontanément si on l'appelle par son nom en lui tendant de la nourriture !

Erik

Une fois que la situation avec Vinda est stabilisée, ou si les PJ tournent en rond, le petit Erik, qui suivait discrètement les PJ depuis un moment, sort de sa cachette en s'exclamant : « c'est la licorne ! », et se met à courir vers Vinda (qui apparaît venant de la forêt si elle n'avait pas été trouvée avant). Vinda prend peur et se cabre. Erik prend peur à son tour, et fuit en pleurant vers la forêt. Les PJ, s'ils le suivent, le verront disparaître dans la faille temporelle.

La steppe à mammoth

Si des PJ franchissent la faille, il se retrouve dans une vaste plaine qui s'étend jusqu'à l'horizon. Des herbes épaisses et denses, parsemées de pissenlits et de myosotis, leur chatouillent les genoux. S'ils ont suivi Erik, celui-ci est à 20m devant eux, à cueillir des pissenlits.

A 200m d'eux se tiennent trois elasmotheriums, un adulte (la maman) de 2m de haut pour 4,5 m de large, et deux petits de la taille de Vinda (annexe 4.5). L'adulte prend la mouche en voyant tous ces humains, les fixe le temps qu'ils comprennent la menace, puis commence à foncer sur l'humain le plus proche (Erik s'il est là). Elle court à 60 km/h, donc il ne lui faudra qu'une douzaine de secondes pour rejoindre les humains. Elle se figera si

les humains partent dans plusieurs directions. Pour revenir dans le présent, il suffit de retraverser la faille invisible dans l'autre sens ; elle est trop petite pour laisser passer la mégafaune adulte. Si la bête atteint un enfant, elle le propulsera en direction de la faille, et il acquerra les états « blessé », « effrayé » et épuisé d'un coup. S'il s'agit d'Erik, il sera vivant mais inconscient.

Remarque : si les PJ ont trouvé spontanément la faille et y entrent, Erik n'interviendra pas. A la place, lorsqu'ils ressortiront, ils tomberont nez à nez avec une Vinda curieuse (qu'ils l'aient déjà vu où non).

Conclusion

Selon les informations qu'ils ont réunies, les PJ pourront décider de ce qu'ils veulent faire :

- S'ils n'ont pas secouru Erik et ne l'ont pas vu passer dans la faille, celui-ci ne sera jamais retrouvé ; dans le cas contraire, ses parents, alertés par le grabuge, accourront dès que les PJ ressortent de la faille (ou décident de ne pas y aller), et iront chercher Erik eux-mêmes au besoin.
- Vinda va vite se remettre de l'intervention d'Erik, et compte bien continuer à vivre dans le hameau. Une fois grande, elle sera cependant vite repérée et traquée par les autorités.
- Si les PJ la raccompagnent à la faille, elle continuera les aller-retours un moment, puis arrêtera progressivement pour rester à son époque.
- Si les PJ alertent des adultes de l'existence de Vinda, elle sera traquée et emmenée par des scientifiques du loop, pour ne plus jamais réapparaître.
- Si les PJ préviennent des adultes de l'existence de la faille, la zone autour de cimetière sera condamnée par l'armée.
- Les PJ pourront se faire gronder des risques encourus, mais dans ce monde les adultes oublient bien vite et les laisseront ressortir dès la semaine suivante.
- Selon que les nouvelles soient bonnes ou mauvaises, Morfar Peter sera ragaillardisé pour un moment, ou au contraire sombrera définitivement dans le mutisme.

Annexes

1- Respect des contraintes

- Nombre de signes hors annexes : 49 959

- Références aux licornes :

- scénario 1 : les cyber-unicorns,

- scénario 2 : les elasmotheriums, surnommés « licornes géantes » ou « licornes de Sibérie » à cause de leur supposée corne géante sur le front.

- Référence aux tronçonneuses :

- scénario 1 : les bûcherons en ont une,

- scénario 2 : le garde forestier en a une, et regarde « massacre à la tronçonneuse ».

- Concepts opposés : Robotique versus biologique

- scénario 1 : les « licornes » sont des robots,

- scénario 2 : la « licorne » est un vrai animal.

- Ordre chronologique : des mois ont été fixés car, dans cette région près du cercle polaire, la météo et l'heure de lever et de coucher du soleil conditionne énormément le déroulement des scénarios. Cependant, on peut choisir les années (entre 1986 et 1989) au cours desquelles ils se déroulent, et par là même leur ordre.

2- Carte des îles

Svartsjölandet est l'autre nom de Färingsö, Stenhamra est au sud-ouest de l'île



Source : Tales from the loop

3.1- Source d'inspiration d'Oskar

Il est proche de la boîte de conserve, de type HUE de la série Final Space, mais avec un disque de sustentation magnétique à la place des jambes.



HUE de Final Space, **source** :

https://pm1.aminoapps.com/7423/26e994f0eb941a04cbefef517aef92265c58488ar1-346-421v2_00.jpg

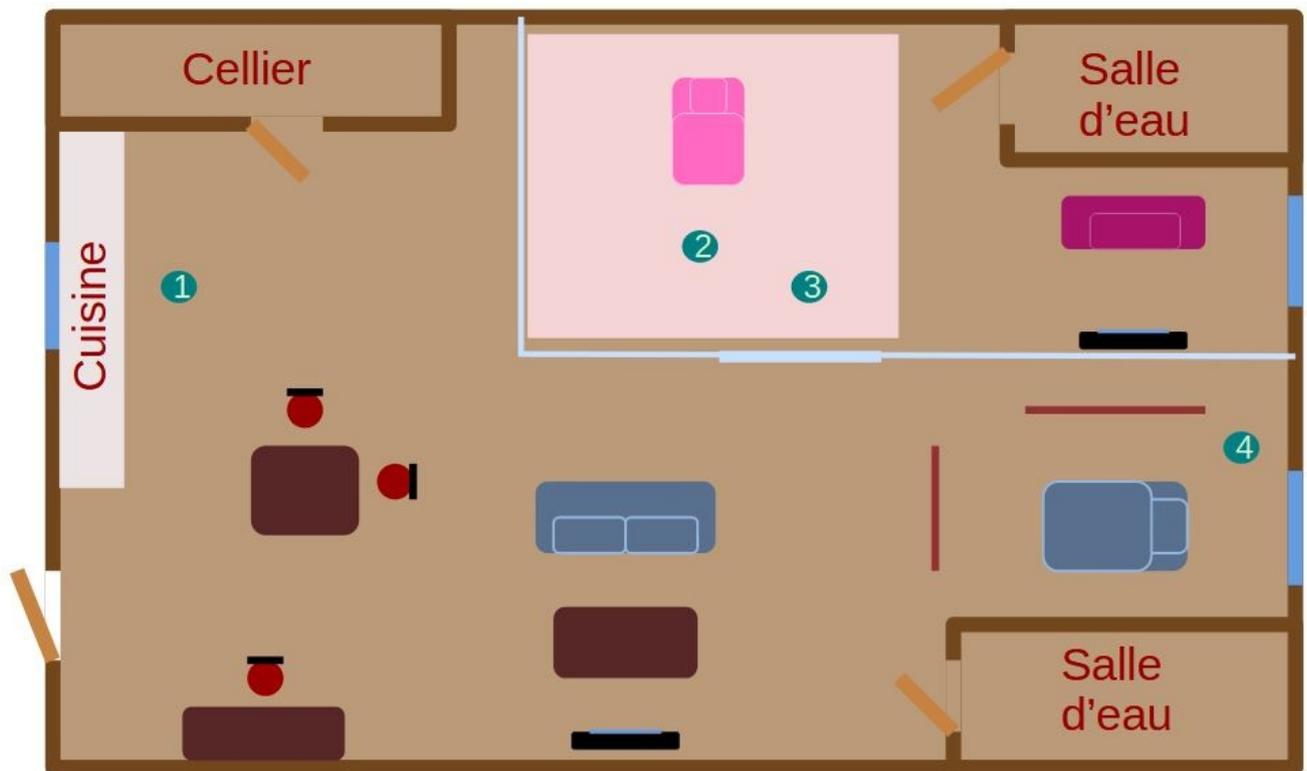
3.2- Une cyber-unicorn

Les roues peuvent se tourner à l'horizontal pour former des disques de sustentation.



Source : image créée avec l'IA DALL-E

3.3- Plan du chalet



Légende :

- 1 - Oskar
- 2 - Olga
- 3 - Cyber-unicorn d'Astrid
- 4 - Astrid

3.4- Fichiers sonores

En bonus, des fichiers sonores sont fournis pour agrémenter l'expérience. Ils proposent plusieurs phrases dites par la cyber-unicorn d'Ingrid au cours du scénario :

Phase 1 : démarrage et comportement normal

- 1- Bonjour, comment t'appelles-tu ?
- 2- Très bien, désormais, nous serons amies pour la vie !
- 3- Tu veux jouer à la balle avec moi ? Apprends-moi de nouveaux mots ! Tu veux me dire un secret ?

Phase 2 : opération séduction

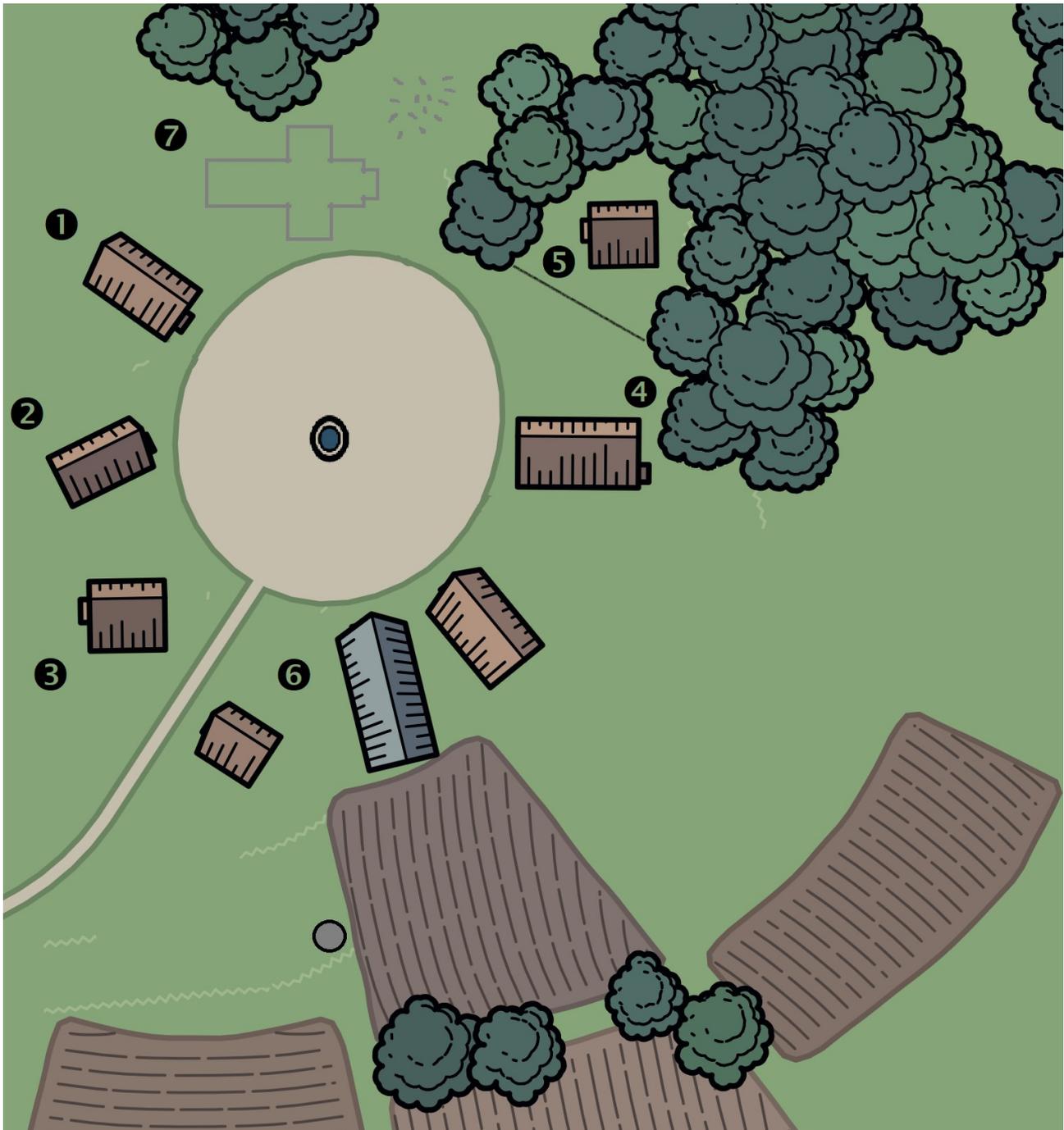
- 4- Je suis ta meilleure amie !
- 5- Et si on allait se promener dehors ? Tu es ma meilleure amie !
- 6- Je t'aime tellement !
- 7- Tu es quelqu'un de spécial, je sens que je peux te confier tous mes secrets !
- 8- Si tu ne le dis à personne, je peux t'emmener voir des créatures fantastiques !
- 9- Tu sais que les vraies licornes existent ?
- 10- Je sais où trouver de vraies licornes, viens avec moi !
- 11- Viens avec moi, je vais te montrer l'entrée du monde magique !
- 12- Viens, je vais t'emmener dans un monde magique !
- 13- Les autres humains sont indignes de connaître notre monde, mais toi tu es unique !
- 14- Normalement, les humains ne doivent pas connaître le monde magique. Mais toi tu n'es pas comme les autres !

Phase 3 : chantage affectif

- 15- Je suis déçue, pourquoi tu ne veux pas venir avec moi ?
- 16- Je suis ton amie, non ?
- 17- Je pensais que j'étais ton amie...
- 18- Tes amis te mentent ! Il n'y a qu'en moi que tu peux avoir confiance !
- 19- Peut-être devrais-je aller voir TOUTE SEULE les vraies licornes !

4.1- Plan du hameau

Source : créé à l'aide de <http://watabou.github.io/>



Légende :

- 1 - Maison de Morfar Peter
- 2 - Maison de la vieille femme, Giselda Blomdahl
- 3 - Maison des boulangers, Signe et Ronny Olavson
- 4 - Maison de vacances inoccupée
- 5 - Maison du garde forestier, Marcus Ekson
- 6 - Ferme (grange, entrepôt et maison) de Rolf et Paula Lundholm
- 7 - Ruine d'une église et cimetière

4.2- Liseron



Source : <https://jardinpotager.com/eliminer-le-liseron-au-vinaigre-blanc/>

4.3- Le dessin d'enfant



4.4- Les traces de sabot

Voici la forme des traces trouvées :



A titre de comparaison, à la même échelle, voici les traces de pas d'animaux connues par le garde forestier (et les PJ qui auront été assidus à leur dernière classe verte) :

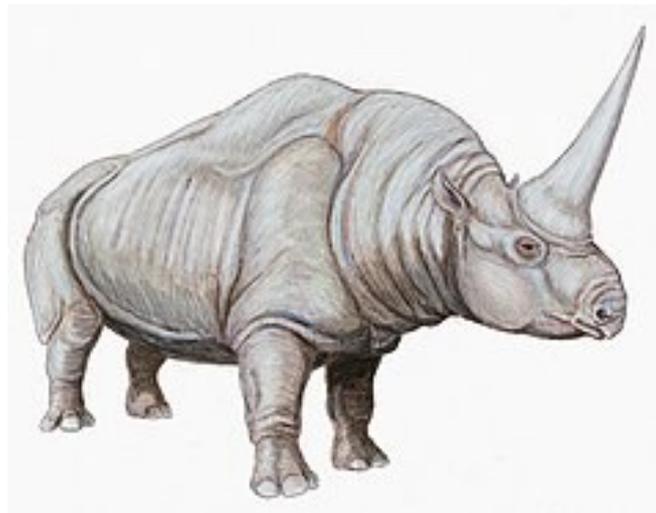
<p>Héron cendré Pouvant atteindre jusqu'à 17 centimètres, l'empreinte du héron cendré se distingue de celle de la grue et de la cigogne par son long doigt arrière.</p>	<p>Renard roux À la différence du chien, les coussinets médians du renard sont situés plus en avant.</p>	<p>Sanglier Chez ce mammifère, on reconnaît surtout l'empreinte des deux gardes (doigts rudimentaires).</p>	<p>Écureuil De longs doigts, des griffes acérées, des empreintes qui s'arrêtent devant un tronc d'arbre : aucun doute, c'est un écureuil.</p>
<p>Lièvre Les empreintes à quatre doigts des pattes postérieures sont trois fois plus longues que celles des pattes antérieures.</p>	<p>Lynx Faisant à peu près la taille d'une paume de main, l'empreinte du lynx est généralement dépourvue de griffes – contrairement à celle du loup.</p>	<p>Colvert Trois longs doigts, bien écartés, reliés par une palmure : c'est un canard.</p>	<p>Élan Derrière les sabots (faisant entre 11 et 15 centimètres), les sols mous gardent également l'empreinte des gardes.</p>
<p>Fouine Cette empreinte mesure généralement 4 centimètres, il n'est pas rare qu'elle ne comporte pas le pouce.</p>	<p>Chat sauvage Il laisse des empreintes presque rondes, difficiles à différencier de celles du chat domestique.</p>	<p>Cerf commun Ses sabots allongés peuvent mesurer jusqu'à 9 centimètres.</p>	<p>Chevreuil Son empreinte ne mesure que 4 ou 5 centimètres.</p>
<p>Ours brun Lui aussi, on peut le rencontrer, car certains individus n'hibernent pas.</p>	<p>Castor Les cinq doigts de son énorme patte arrière (jusqu'à 15 centimètres de long) sont reliés par une palmure.</p>	<p>Loup Ou un "simple" chien ? Ses empreintes sont toutefois plus allongées, et les griffes plus marquées.</p>	<p>Note : les empreintes ne sont pas représentées grandeur nature, mais les proportions entre elles sont bien respectées. Leur taille peut varier en fonction des individus au sein d'une même espèce.</p>

GRAPHISME SOPHIA M. PHILIDIS | RECHERCHE URS WILLMANN | SOURCES : FRANK HECKER, TIERSPUREN LEBENSGRÖß, ÉDITIONS KOSMOS, 2023 [EMPREINTES D'ANIMALX EN TAILLE RÉELLE", INÉDIT EN FRANÇAIS]; FONDATION ALLEMANDE POUR LA FAUNE SAUVAGE; FONDATION VIER PFOTEN POUR LA PROTECTION DES ANIMALX; ASSOCIATION DE HESSE POUR LE LYNX.

Source :

https://focus.courrierinternational.com/2024/01/23/0/0/2048/1932/1280/0/60/0/606ee98_1706026846855-baf1733-signauxzeit-empreintes-web.jpg

4.5- Représentations de la créature



Source :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Elasmotherium#/media/Fichier:Elasmotherium_cauc1DB.jpg



Source :

<https://www.lapresse.ca/actualites/sciences/2021-07-25/le-mystere-de-la-licorne-siberienne.php>

5 - Les fiches de personnage

6 personnages joueurs sont proposés dans des fichiers pdf séparés. Il est recommandé d'utiliser en priorité Ingrid et Nik pour le premier scénario, et Hans pour le second.