

SCENARIO : LES MUTANTS D'ACADIA

Le scénario peut se dérouler dans les années 2000 ou plus avant dans le futur, mais il n'est pas impossible qu'il soit placé dans le contexte des années 80.

HISTOIRE

Partout dans le monde, depuis des générations, des mutants apparaissent. Des humains possédant des capacités physiques, cognitives et particulières.

Logé non loin de la ville portuaire de Port Tallart, les Enfants d'Acadia sont un groupe de mutant (principalement mineurs) qui accueille (ou enlève) des humains aux pouvoirs mutants latents et les aide à développer leur plein potentiel grâce à une mystérieuse technologie.

Lucile est une jeune adolescente qui vit dans une famille simple. Elle a d'énormes pouvoirs mutants latents qui tardent à se manifester.

Elle commence à développer une force importante, ne dort pratiquement pas, entend et voit mieux que tout le monde et cela commence à lui faire peur. Elle le cache à ses parents et ceux-ci ne semblent rien voir des capacités de leur fille.

Via internet, elle entend alors parler des Enfants d'Acadia, situé non loin de Port Tallart, un petit village côtier et décide d'aller à leur rencontre alors que ceux-ci lui promettent de lui apprendre à contrôler ses capacités.

Elle décide de s'enfuir en pleine nuit via un mutant volant envoyé par les Enfants.

Les Enfants l'emmènent à leur « Sanctuaire » et lui apprennent, au début, à contrôler ses capacités pour gagner sa confiance.

Ensuite, ils la convainquent de subir le rayonnement de la machine afin d'augmenter une première ses pouvoirs sous prétexte de mieux les contrôler ou d'accepter sa nature mutante.

Ils s'aperçoivent de son potentiel énorme et décident de la préparer à révéler ses pleins pouvoirs.

Les mutants sont sous la coupe d'Acadia, un fanatique mutant qui manipule ses congénères et veut faire de Lucile sa protégée, son arme, à des fins peu enviables.

DEROULEMENT

Les enquêteurs commenceront par la maison des Hamley. Là, les parents de Lucile expliqueront la situation. Ils leur diront que leur fille a disparu, qu'elle est depuis peu renfermée et qu'ils sont inquiets de sa disparition.

Les enquêteurs sont missionnés pour la retrouver. Ils auront accès à l'intégralité de la propriété et seront dirigés naturellement vers la chambre de la jeune fille.

Si les enquêteurs réussissent à découvrir les indices, ils se dirigeront, avec l'aide du bateau des Hamley ou d'un bateau du port de la ville la plus proche, vers Port Tallart. Le père de Lucile pourra piloter le bateau ou l'un des enquêteurs s'il en a les compétences. Si le père les accompagne, il restera sur le bateau mais peut être convaincu de les accompagner.

Les enquêteurs peuvent être dirigés vers la base des Enfants via les habitants du Port. Ils peuvent y vivre des péripéties ou des événements qui les feront soit se faire bien voir des habitants et gagner leur confiance.

La route entre le port et la base des mutants est semée d'embûches. Naturelles ou provoquées par les Enfants.

Une fois arrivés chez les Enfants, Acadia tentera de manipuler les enquêteurs pour les faire repartir et ne pas découvrir ses projets.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

I. **Lucile Hamley**

Jeune adolescente (18 ans) gentille et timide, elle a du mal à contrôler ses pouvoirs latents. Elle cache ses dons à ses parents. Elle n'a aucun amis dans els environs et est discrète. Puisqu'elle habite dans un lei très isolé, elle reçoit l'instruction chez elle apr ses parents et ne sort que très peu en ville.

Elle aime lire, s'intéresse à l'ésotérisme et aux sciences alternatives.

Bien qu'intelligente, elle est naïve et influençable. Elle aime par-dessus tout ses parents et ne veut pas leur faire de mal.

Ses pouvoirs mutants consistent en des capacités physiques accrues et des sens surdéveloppés. Dépassée par sa mutation, elle est fragile et, tentant de comprendre son état, se laisse séduire et manipuler par Acadia et sa secte.

Quand les enquêteurs la trouveront, elle ressemblera à la description et éventuellement à une photo d'elle récente mais elle sera davantage musclée, plus grande et semble en état de confusion.

II. **Les Enfants d'Acadia**

Cette secte de mutants cherche à convertir le plus de mutants à leur cause en leur faisant embrasser leur « vraie » nature et en acceptant leur évolution, de gré ou de force.

Ils sont installés dans un bâtiment désaffecté à quelques kilomètres du village portuaire de Port Tallart dont ils effraient la population.

Les membres les plus modérés ignorent tout des activités criminelles d'Acadia et de son passé.

Les Enfants sont composés des membres suivants :

- Ange : un mutant ailé (le plus jeune du groupe et le plus récemment arrivé, Acadia l'a aidé à accepter sa nature) Ange est amoureux de Psyche et est prêt à le protéger, même contre Acadia si nécessaire.

- Psyche : une mutante psyonique (elle ressent fortement les émotions de Lucile et a beaucoup d'empathie pour elle. Elle ne déteste pas les humains aussi fortement que les autres. Elle a elle aussi quitté sa famille avec regrets) Elle est pacifique et déteste la violence. Elle est naïve et manipulée par Acadia en raison de ses pouvoirs.
- Blade : un mutant capable de transformer ses bras en immenses lames de métal. Il est brutal et violent et est le bras armé d'Acadia.
- Aquila : une mutante femme-serpent (la plus dévouée à Acadia, elle mourrait sans hésiter pour lui. Elle déteste les humains autant qu'Acadia. Candidate non-modérée la plus probable à la succession d'Acadia. Malgré cela, elle possède un sens de l'honneur très développé)

III. Acadia

Le chef des mutants de Port Tallart est un pyromancien. Il est responsable de la manipulation de Lucile. Il est plus craint que respecté par les autres mutants qui croient en ses idées malgré tout, ayant pour la plupart été rejetés ou maltraités par les humains. C'est un fou qui a tué sa propre famille (peut-être par accident) étant enfant et a commis divers crimes grâce à ses pouvoirs. Il est parvenu à échapper à la justice et à fonder la secte après avoir volé la technologie expérimentale à l'armée et en avoir détourné la fonction primaire pour révéler son propre potentiel)

Il est impressionné par le potentiel quasi unique de Lucile et est prêt à tout pour la voir réaliser ses pleins pouvoirs de mutants. Il envisage à long terme de se servir d'elle comme arme pour dominer les humains ou exercer un chantage sur eux. Il peut aussi rechercher une certaine forme de sécurité pour lui et sa communauté au travers de Lucile, misant sur le fait qu'elle puisse leur servir aussi bien d'arme que de protection.

C'est un maître de la manipulation et de la technologie.

IV. Le maire Hanley

Le maire de Port Tallart est sous la coupe d'Acadia et des Enfants. Sa famille entière a été menacée par Acadia. Il dirige la communauté portuaire avec bienveillance et ferme les yeux sur les activités d'Acadia qui se sert du petit village pour ses activités.

Il est respecté par les habitants (eux aussi effrayés par Acadia mais ne sachant rien de ses véritables activités).

V. Les parents de Lucile

Les parents de Lucile sont deux honnêtes habitants d'un petit patelin isolé de la grande ville, au bord de la mer. Ils vivent principalement de la pêche grâce à leur bateau.

Ils ne savent rien de la vraie nature de leur fille. Inquiets de la disparition de Lucile depuis des semaines, ils font appel aux enquêteurs (pour une raison ou une autre) car Lucile étant majeure, la police est réticente à entamer des recherches.

Ils sont disposés à tout faire pour retrouver leur fille et pour aider les enquêteurs.

VI. Les habitants de Port Tallart

Le port est sous domination des Enfants. Les habitants en ont peur et craignent d'en parler. Ils sont méfiants envers les étrangers mais sont disposés à leur faire confiance selon certaines conditions (aide, persuasion etc...)

En cas de problème ou d'événement majeur, les habitants peuvent être convaincus de laisser de côté leur peur et de laisser parler leur haine envers les Enfants.

Certains habitants connaissent le chemin vers la base des Enfants et peuvent être convaincus de guider les enquêteurs jusque-là mais n'iront sans doute pas plus loin que l'enceinte de la base.

LIEUX

I. Maison des Hamley

La maison est modeste mais bien construite. Elle se situe près d'un petit port de pêche. Les Hamley disposent d'un bateau de pêche.

La chambre de Lucile recèle quelques indices concernant sa condition (objets cassés par une force importante cachés). La correspondance internet de Lucile peut être analysée (il n'y a pas de mot de passe sur son ordinateur) Il y est fait mention de Port Tallart et de la base des Enfants. On peut éventuellement y déceler une carte de la région avec le nom de Port Tallart écrit dessus en manuscrit. La carte se situe quelque part dans la pièce.

Une plume de mutant peut être trouvée au bas de la fenêtre chambre de Lucile.

Port Tallart peut être rejoint grâce au bateau des Hamley.

II. Port Tallart

Le village portuaire est isolé et reçoit rarement de la visite en dehors des bateaux de pêche ou des marchands contre qui ils échangent leurs marchandises. Les habitants vivent principalement de la pêche et de divers petits artisanats.

Le port dispose de petits commerces, d'un médecin, d'une taverne et d'une petite armurerie.

III. Bois/chemin vers la base des Enfants

Le bois est la zone tampon entre le Port et la base des Enfants. Un lieu propice aux embuscades ou à l'infiltration furtive.

Il est rempli de loups et d'ours agressifs.

IV. Base des Enfants

La base a été bâtie sur les ruines d'un ancien observatoire.

Le périmètre est entouré d'une muraille de fortune, l'entrée principale est une porte blindée modifiée. La porte sera toujours gardée par un Enfant de l'intérieur (via une sorte de judas)

La chambre centrale avec le télescope a été aménagée pour accueillir la machine de mutation accélérée.

Les étages inférieurs abritent les quartiers privés de chaque mutant. Les portes sont fermées par de simples clés en possession sans doute de chaque mutant.

La chambre d'Acadia est verrouillée par un mécanisme sophistiqué à empreintes digitales.

La chambre d'Acadia comprend un ordinateur (difficilement piratable) qui peut contenir des informations concernant son passé, sur ses objectifs et sur ce qu'il pense réellement de ses « Enfants ».

Le fonctionnement de la machine est aussi expliqué et peut servir pour la saboter ou l'arrêter.

Il existe un espace de stockage au sous-sol de la base ainsi qu'une cellule de prison attenante.

La cellule est verrouillée par une clé et une caméra de surveillance balaie le périmètre.

Il y a également une petite infirmerie qui contient un remède pour les crocs empoisonnés d'Aquila ainsi qu'un kit de réanimation.

Acadia laissera peut-être vagabonder les enquêteurs dans la totalité du bâtiment pour gagner leur confiance.

EVENEMENTS

- I. Port Tallart peut subir une **marée haute ou une tempête** qui force les habitants à se barricader chez eux.
Les dégâts peuvent être importants et obliger les villageois à demander de l'aide pour reconstruire.
Les villageois, déjà à cran et suspicieux, peuvent se convaincre (ou être convaincus) que ces événements naturels sont le fait des Enfants.
Si les enquêteurs se rendent dans le bar, ils peuvent assister à **une scène entre un ivrogne agressif et le barman**. Selon la situation, le barman peut être reconnaissant aux enquêteurs de se débarrasser de l'ivrogne ou l'ivrogne peut être raisonné et questionné facilement.

- II. **Un des Enfants modéré, incognito, peut se trouver à la taverne pour observer ou enquêter ou pour une autre raison.** Il peut prétendre être de passage.
A priori, il ne cherchera pas le conflit avec les villageois ou les enquêteurs et partira discrètement prévenir les Enfants si les enquêteurs se révèlent trop ou s'il entend des conversations intéressantes ou menaçantes pour les Enfants.

Si l'un des enquêteurs se fait passer pour un mutant ou s'il arrive à le convaincre, le mutant modéré peut conduire le ou les enquêteur(s) vers la base des Enfants.

- III. **Des loups ou des ours peuvent attaquer durant le voyage** éventuel des enquêteurs vers la base des Enfants.

- IV. Durant le trajet dans les bois, **un membre non modéré des Enfants peut s'interposer d'une manière ou d'une autre.**

Un des Enfants (sans doute un non modéré) **peut éventuellement tendre un piège** aux enquêteurs lors de leur passage dans le bois.

- V. Si les Enfants sont prévenus de l'arrivée des enquêteurs ils peuvent **être convaincus de discuter** mais ils peuvent avoir une raison d'attaquer les enquêteurs.

Acadia se présentera comme étant conciliant et pacifique envers les étrangers et expliquant de manière tout à fait sincère ses objectifs. Il va accueillir les enquêteurs en leur disant que Lucile est venue vers eux de son plein gré.
Il fera en réalité tout pour faire partir les enquêteurs au plus vite.

Il peut néanmoins y avoir des interactions supplémentaires si au moins un enquêteur est un mutant.
Si c'est le cas il pourrait difficilement accepter qu'un enquêteur mutant passe sous la machine mais refusera catégoriquement de l'accueillir dans sa communauté du moins tant qu'il sera accompagné de ses éventuels amis et co-enquêteurs humains.

I. Lucile

Si le père (ou éventuellement la mère) de Lucile parviennent jusqu'à elle, elle sera plus facilement convaincue de revenir ou d'adhérer, via les parents, aux idées opinions et suggestions des enquêteurs.

Si jamais ses parents sont tués devant ses yeux, Lucile blâmera les enquêteurs.

Si Lucile entre une nouvelle fois dans la machine, elle verra ses pouvoirs augmenter massivement. Une fois son plein potentiel révélé, elle acceptera son statut de mutante et se servira de ses pouvoirs pour aider les humains ou essaiera de vivre une vie ordinaire.

- Si ses parents sont tués, alors elle entrera dans une rage folle et attaquera tout le monde avec peu de chances pour les enquêteurs de la raisonner ou de la neutraliser.
- Elle peut se retourner contre les Enfants ou uniquement contre Acadia si sa vraie nature est révélée.
- Elle peut rester vivre avec les Enfants ou inviter ses parents à venir la voir ou habiter avec elle si certains Enfants (sans doute les plus modérés) sont encore en vie.
- Si les Enfants meurent ou partent, elle ira certainement retrouver ses parents.
- Elle peut en vouloir aux enquêteurs s'ils tuent les Enfants modérés (particulièrement Psyche) mais est prête à accepter leur mort selon les cas et les réactions de ceux-ci
- Si elle n'entre pas dans la machine, ses pouvoirs resteront améliorés mais pas pleinement réalisés. Elle pourra accepter une vie normale en devant néanmoins apprendre à contrôler ses pouvoirs latents (qui ne se développeront peut-être jamais entièrement) grâce aux Enfants s'ils sont encore en vie ou seule (avec plus de difficulté)
- Elle sera disposée à laisser Acadia en vie mais sa mort ne l'affectera pas dans tous les cas.

II. Acadia

Si sa vraie nature est révélée, il deviendra violent et peut s'en prendre à ses propres Enfants.

- Il pourra être banni (peut-être à condition qu'aucun de ses Enfants ne meure) mais sera sans doute tué.

- Sa tête peut être offerte aux villageois ou ceux-ci pourront le juger ou le tuer selon les circonstances. Il peut aussi s'enfuir et en tuer quelques-uns.
La survie de la plupart sinon de la totalité des Enfants est sans doute nécessaire pour en arriver à une issue pacifique.
- S'il est emprisonné, Acadia pourra s'échapper et retournera se venger des Enfants si ceux-ci l'ont banni ou envoyé au villageois.
- Si Acadia reste à la tête des Enfants il finira quoi qu'il arrive par les manipuler de nouveau et à poursuivre ses projets déments, avec ou sans machine. Il pourrait s'en prendre aux villageois.
- Exceptionnellement et avec une grande réussite des enquêteurs, Acadia peut être convaincu de renoncer à ses projets et se rendre compte de sa folie et de sa haine des humains. Si c'est le cas, soit il se suicidera soit il quittera Acadia sans plus jamais faire parler de lui.

III. Les Enfants d'Acadia

- S'ils survivent tous et exilent Acadia ou s'il meurt, les Enfants seront soit livrés à eux-mêmes et se disperseront ou ils formeront une autre communauté.
Il est peu probable que les membres non modérés acceptent cet état de fait.
- Les membres modérés peuvent facilement refonder une communauté et faire la paix avec les villageois.
- S'ils sont attaqués par les villageois de Tallart et s'ils survivent, ils seront peu enclins à rester parmi les humains, s'isoleront mais n'envisageront normalement pas de contre-attaque.
- Si un membre non-modéré prend la tête des Enfants sans Acadia (emprisonné, mort ou en fuite) ils finiront par s'auto détruire ou à se séparer causant peut-être des dégâts collatéraux.

IV. Les habitants de Port Tallart

Ils peuvent être convaincus, selon les événements, soit

- d'attaquer les Enfants ou de les assiéger et/ou d'aller leur parler pour se libérer de leur joug.

- La machine est une version modifiée par Acadia d'une technologie prototype militaire au but initial inconnu.

Il est le seul à pouvoir la faire fonctionner et à la neutraliser ou à la saboter. Il a néanmoins noté ses recherches sur le sujet dans son ordinateur personnel.

La machine fonctionne avec de l'énergie radioactive faible mais si elle est très endommagée ou sabotée elle peut produire des fuites radioactives ou une petite explosion nucléaire.

Si un humain sans pouvoirs mutants latents est touché par les rayons de la machine, il mourra dans d'atroces souffrances.

Si un mutant pleinement évolué entre une seconde fois dans la machine il ne se passera rien.

La machine peut-être sabotée de différentes manières :

Soit elle est rendue hors d'usage et ne pourra plus accroître les pouvoirs des mutants.

Soit elle se dérèglera et tuera les mutants à l'intérieur. Dans le cas de Lucile, elle finira par exploser.

La machine peut aussi être surchargée pour exploser et provoquer une gigantesque explosion qui tuera tout le monde.

La machine est constituée d'un émetteur laser au-dessus d'un cylindre de verre renforcé par un puissant bouclier cinétique presque indestructible.

- Contrairement aux autres mutants, Lucile doit passer une seconde fois dans la machine car ses pouvoirs latents sont trop étendus pour être éveillée en une seule fois. Acadia conclut qu'une seconde phase inédite sera nécessaire pour débloquer tous les pouvoirs de Lucile et ses simulations sur les cellules de Lucile le prouvent.

- Quand la mutation de Lucile aura été accélérée une première fois, son apparence physique aura été modifiée : elle aura une masse musculaire très développée et aura également quelque peu grandi.

Si elle entre une seconde fois dans la machine : ses muscles deviendront énormes et elle mesurera plus de 2 mètres. Ses sens seront surdéveloppés, elle deviendra immortelle et potentiellement invincible. Elle éprouvera un certain plaisir presque sexuel à voir ses pouvoirs augmenter massivement, contrastant avec sa personnalité. Mais attention, car cette transformation peut l'entraîner vers la mort si la machine est sabotée. Dans ce cas, elle finira par exploser (elle ou la machine....). Si la machine est correctement sabotée, il ne se passera rien.

Sa personnalité sera plus assurée et dominante une fois ses pouvoirs à leur apogée mais conservera probablement sa bienveillance générale en fonction des circonstances.

Dans la chambre de Lucile :

1. Mail :

OK POUR CE SOIR COMME PREVU

Les autres mails ont été effacés ainsi que l'origine du message

2. Des données de recherche sur Port Tallart, sur les phénomènes inexplicables chez les humains, sur la psychologie et sur les communautés secrètes.

3. Une recherche a été effectuée sur « Les Enfants » et « Port Tallart »

4. Le manteau de voyage a disparu ainsi que les affaires personnelles de Lucile (portefeuille, portable etc...)

5. Dans l'armoire, certains vêtements semblent aussi avoir été enlevés.

6. Partout dans la chambre, des objets cassés et, pour certains, réparés sont disséminés.

Dehors, sous la fenêtre de la chambre :

1. Une plume géante mutante (si analyse scientifique poussée)

2. Deux jeux d'empreintes de pas (une plus grand que l'autre) Une analyse poussée permet de déterminer que l'un des empruntes appartient à Lucile.

Les empruntes ne vont pas plus loin que la maison, elles ne prennent aucune direction.

Dans le bureau du maire :

1. Divers preuves du chantage et des menaces de la part d'Acadia. Enfermés dans un tiroir fermé à clé.

Dans la chambre d'Acadia :

1. Des preuves des projets d'Acadia, le fonctionnement de la machine et son origine. Le moyen de la saboter ou de la neutraliser.

2. Des preuves du potentiel incroyable de Lucile détecté par Acadia (ainsi qu'une description détaillée de ceux-ci à leur apogée) et son désir de se servir d'elle comme arme ou moyen de pression en la manipulant.

3. Il explique qu'il pourrait se passer des autres Enfants si ceux-ci venaient à se révolter ou à devenir gênants. Dans son journal, il semble s'adresser à lui-même et parle constamment de Lucile comme sujet d'expérience et comme arme potentielle, sans en préciser le but ni l'utilisation ultérieure.