

# une patate est une patate

Ce scénario est idéal pour accueillir des nouvelles recrues au sein des FAR.

En 1923 à Haven-Ville, le Capitaine Root (par encore Commandant mais déjà colérique) accueille avec soulagement les nouveaux promus : enfin quelqu'un à qui confier cette mission dont personne ne semble vouloir. C'est sûr qu'au premier abord elle pourra paraître ridicule mais il faut bien commencer par quelque chose.

Depuis un mois des fermiers (principalement des gnomes) installés dans les quartiers résidentiels nord et sud de la ville, se plaignent de vol répétés de pommes de terre. On a fait traîner pensant d'abord qu'il devait s'agir de querelles de voisinage qui se tasseraient d'elles même, mais hier une délégation s'est présentée au siège des FAR et a réclamé que l'on mette un terme à ces délits.

Il va donc falloir agir prestement.

## Note

Si l'un des joueurs est un gnome il aura un épisode supplémentaire. La veille, les membres de sa famille l'ont convié à un conseil. Etant donné qu'il va maintenant faire partie des forces de l'ordre il est de son devoir de résoudre cette affaire au plus vite. Il semble en effet que l'on ne puisse pas faire confiance aux autres races pour obtenir un minimum de considération. *"Ils se moquent de nos problèmes et pourtant le temps presse, car une patate... c'est une patate !"*

## Seconde note

En 1923 il n'y a pas de satellite donc pas de communication directe, pas de caméra dans les casques dont les fonctionnalités sont réduites au minimum.

La combinaison est à +2 seulement. Les seules ailes disponibles sont les Libellules avec moteur à essence. L'arme de fonction est le cramoizig, triplomax, ricocheur, neutrino 2000 et gluon étant encore à l'étude.

## Les Vols

### Où et Comment ?

Les fermiers touchés sont surtout des gnomes (il faut dire qu'ils sont pratiquement les seuls à faire la culture des patates) installés dans les zones résidentiels. Ceux qui possèdent des cultures dans des cavernes plus éloignées de la ville n'ont constaté aucun vol. Les vols ont toujours lieu de nuit, lorsque les pommes de terre récoltées la journée sont stockées dans des petites réserves attenantes aux fermes.

### Les indices

Peu d'empreintes, un jet de pistage réussi apprendra que certains des visiteurs ne portent pas de chaussures (donc des gobelins).

Des traces de brûlures sont présentes sur certaines barrières, les loquets de fermeture des réserves.

Si on surveille de nuit la zone, on finira par tomber sur un groupe de 10 gobelins portant des sacs de toile qui se dirige vers une ferme.

### La vérité vraie

Ces vols sont bien le fait des gobelins (et vu leur intelligence légendaire ils ne font pas subtil) qui transportent toutes les pommes de terre volées au nord du bidonville dans le repaire de Scalène.

Ratafiat, un gnome fort au courant des mœurs humains, les transforme en vodka qu'il met en bouteilles.

Cette vodka est ensuite transportée à l'aide d'un petit véhicule, propriété de Grumeleux, jusqu'à une caverne pour y être entreposée. Une fois tous les trois jours, les bouteilles sont emmenées vers l'extérieur à l'aide d'une navette puis échangées contre les trois M : morphine, mitrailleuse et motocyclettes.

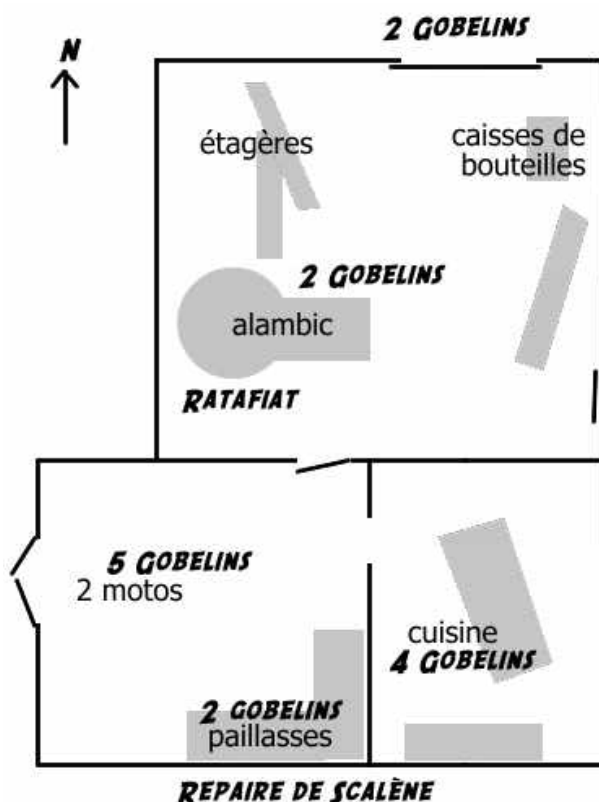
# L'Enquête

## En ville

- Les gobelins se sont lancé dans un nouveau trafic : les trois M. Comme c'est assez récent les informateurs habituels ne peuvent pas préciser mais pensent qu'il s'agit de drogue.
- Depuis peu on trouve une nouvelle drogue fort sympathique pour avoir des visions plutôt comiques. Les elfes et les lutins des quartiers aisés espèrent voir se développer cette vente organisée par des gobelins. Si l'envie prenait les personnages de tester la drogue en question, ils constateront que c'est en effet bien sympa mais perdront leurs pouvoir pour 1d6 jours (c'est la morphine bien entendu).
- Qui peut avoir besoin de patates si régulièrement ? On peut avoir envie de chercher vers les restaurants nouvellement ouverts. N'hésitez pas à les conduire vers le restaurant gobelin du quartier bohème , "A la bonne frite", qui vend... des frites et des brochettes (vers, insectes, viande). L'étude de leurs factures montrera que les propriétaires sont parfaitement honnêtes même si cela peut sembler impossible pour un gobelin.  
Ce sera peut être l'occasion de positionner quelques homme... euh... gobelins de main de Scalène.
- Quelque soit l'endroit de la rencontre, les gobelins n'hésiteront pas, dès les premiers regards soupçonneux des FAR, à user de la boule de feu. Sur l'un d'entre eux on trouvera un petit flacon d'un liquide transparent.  
L'analyse au laboratoire montre qu'il s'agit d'un produit humain, de la morphine.
- L'interrogatoire qui devrait normalement suivre (qu'il soit musclé ou plus subtil avec le sort mesmer) apprendra que tous les gobelins sont de la bande à Scalène qui s'est depuis un bon mois associé à Grumeleux et à un gnome nommé Ratafiat.  
Les patates sont transformées en alcool et échangé contre des produits du peuple de la boue. On utilise une navette bricolée par le gnome ("*est bien doué le gnome, pour sûr !*")  
Ils demandent ensuite unanimement à voir leur avocat, un gremlin pointilleux qui va se faire un plaisir de repérer toutes les illégalités (blessures, menaces).

## Le bidonville

Personne n'est le bienvenu même si on n'attaquera pas ouvertement les forces de l'ordre (à moins d'avoir quelques chose à se reprocher).



Le facteur (gobelin évidemment) qui s'occupe de cette partie de la ville voudra bien dire où se situe le repaire de Scalène mais refusera de les accompagner ("*Suis pas un traître moi*").

Le Capitaine Root refusera d'intervenir en force mais acceptera de signer toute demande de matériel "raisonnable" (à vous d'estimer ce raisonnable).

Au nord du Bidonville plusieurs cabanes de taules ont été regroupées et servent de lieu de réunion à Scalène et sa bande. Devant la plus grande des entrées deux gobelins montent la garde devant une porte coulissante fermée. L'un d'entre eux tient une arme étrange (Connaissance en Peuple de la Boue permet de reconnaître une mitrailleuse).

A l'intérieur, 2 gobelins aident Ratafiat dans son travail. Des kilos de pommes de terre sont entassés tant bien que mal sur des vieilles étagères.

En cas d'attaque pratiquement tous les gobelins se lancent à l'assaut des forces de l'ordre exceptés deux d'entre eux qui font démarrer les motos et essaient de fuir en direction de la Grande Crevasse.

Sur les lieux on trouvera un petit stock de bouteilles, un flacon de morphine sur Ratafiat, une caisse de mitrailleuses et de munitions rangée dans la cuisine.  
Tous ont un peu d'argent dans les poches, mais vraiment peu.

Sauf cas particulier (selon les actions des joueurs) Scalène n'est pas sur les lieux, une livraison étant en cours dans la caverne.

Grumeleux non plus et pour cause : le jour où l'enquête a été confiée aux personnages, il a quitté la ville avec sa camionnette et des mitrailleuses (mais personne ne sait pour quelle destination).

### **Ratafiat**

Lorsqu'il n'est pas devant son alambic, Ratafiat regagne son petit appartement dans le quartier bohème. Sous son matelas on retrouvera 150 pièces d'or en billets surtout récupérées sur d'autres affaires. Sur ce trafic il est devenu accro et se fait payer en morphine.

Dès qu'il est arrêté, il refusera de regarder les gens en face (un mesmer est si vite arrivé) et demandera à parler à son avocat, un gremlin tatillon et efficace. Vous pouvez déjà faire sentir aux joueurs que son séjour en prison risque d'être très court.

### **La caverne**

En partant par la grande crevasse il est facile de suivre un chemin assez fréquenté ces derniers temps. Les traces de motocyclettes et d'un petit véhicule à trois roues conduisent à une caverne où est posée une petite navette composée de pièces récupérées à la casse par Ratafiat.

A l'arrivée des FAR deux gobelins sont en train de charger une dernière caisse de bouteille. Quatre autres gobelins jouent aux cartes dans une baraque de planche. Dans la navette, prêts au départ, se trouve Scalène et un pilote (ce qui nous donne au total 7 gobelins et le chef).

Dans le fond de la caverne un passage assez large pour la navette permet d'accéder au réseau de puits pour atteindre la surface.

Dans la baraque on trouvera quelques mitrailleuses, deux flacons de morphine et quelques billets : la paie des gobelins que Scalène devait distribuer en fin de journée. Le reste de son pécule est au domicile de ses parents au bidonville. Là on retrouvera environ 200 pièces d'or en billets.

La navette possède deux sièges dans la cabine de pilotage. Dans la soute il est possible de tasser une moto et quelques caisses ou quatre individus.

## **New-York**

### **Les docks**

Dans une zone calme des docks un entrepôt abandonné sert de lieu d'échange. La navette s'y rend à la nuit tombée, rentre dans l'entrepôt à l'abri des regards, et les caisses sont déposées devant la porte côté ruelle.

### **Les intermédiaires humains**

C'est un gang d'Irlandais qui trouvent cet échange financièrement intéressant même si le vendeur a un aspect un peu bizarre. Scalène peut toujours se déguiser, difficile de ne pas l'associer à d'anciennes croyances, aussi se montre-t'il le moins souvent possible.

C'est un groupe de cinq hommes qui se rendent dans les docks tous les trois jours, avec une camionnette. Ils s'arrêtent près du vieil entrepôt abandonné, déposent leur marchandise et chargent en contrepartie des caisses d'alcool. Ensuite ils repartent.

Il devrait sembler inutile de procéder à un effacement de mémoire sauf si les FAR les affrontent directement. Et dans ce cas un flash lumineux suffira.

## **Conclusion**

Il est peu probable que les recrues échouent dans cette mission linéaire et fort simple.

Le seul point non résolu concerne Grumeleux et son stock de mitrailleuses. Leur enquête va devoir se poursuivre dans "Vilemine et Racaille". Mais si vous souhaitez arrêter là, il est possible de trouver Grumeleux en planque dans l'entrepôt des docks.

## Les pnj

### Grumeleux (A)

Gobelin de 152 ans connu des FAR, plusieurs fois arrêté pour des trafics d'objets volés, il réussit toujours à se faire innocenter (en chargeant ses complices). C'est un gobelin borgne, relativement futé.

**Attributs** : Force d8, Agilité d6, Intellect d4, Ame d6, Vigueur d8

**Compétences** : Combat d10, Tir d4, Connaissance de la rue d8, Discrétion d6, Persuasion d8, Perception d8 (vue d4), Pouvoir d8 (15PP)

**Allure** 6, **Parade** 6, **Résistance** 6, **Charisme** -2

**Atouts** : Chanceux, Frénésie (1 seconde attaque à -2), Points de Pouvoir

**Handicaps** : Borgne, Revanchard

**Armes** : Cramoizig

**Sorts** : Bouclier, Guérison, Boule de feu et Privation de Sens (Senseless)

### Ratafiat (A)

Gnome de 253 ans ayant fait de nombreux séjours en prison pour des trafics souvent liés aux humains.

**Attributs** : Force d4, Agilité d8, Intellect d12, Ame d4, Vigueur d6

**Compétences** : Perception d6, Connaissance (Peuple de la Boue) d8, Connaissance (Sciences) d10, Persuasion d8, Pouvoir d8 (10PP)

**Allure** 6, **Parade** 2, **Résistance** 5

**Atouts** : Bidouilleur, Relations (avocat)

**Handicaps** : Cupide, Serment (famille)

**Sorts** : Bouclier, Guérison et Anguille

### Scalène (N)

Gobelin de 105 ans connu des FAR, plusieurs fois arrêté pour des altercations en ville, des trafics d'objets volés. Sûr de lui il a décidé de devenir le chef incontesté du bidonville. C'est un excité aux yeux tatoués (signe reconnaissable des petits caïds).

**Attributs** : Force d8, Agilité d4, Intellect d4, Ame d6, Vigueur d8

**Compétences** : Combat d6, Tir d8, Connaissance de la rue d8, Lancer d6, Persuasion d6, Perception d8 (vue d4), Pouvoir d6 (10PP)

**Allure** 6, **Parade** 5, **Résistance** 6, **Charisme** -2 (-1 pour les tatouages)

**Atouts** : Acrobate, Brave

**Handicaps** : Sans scrupules, Arrogant

**Armes** : couteau

**Sorts** : Bouclier, Guérison et Boule de feu

### Les Gobelins (N)

**Attributs** : Force d4, Agilité d6, Intellect d4, Ame d6, Vigueur d8

**Compétences** : Combat d4, Tir d6, Crochetage d8, Lancer d8, Connaissance de la rue d6, Pouvoir d6 (10PP)

Quelques uns ont également Pilotage (moto) à d6 et le pilote de la navette à Pilotage (navette) à d8

**Allure** 6, **Parade** 4, **Résistance** 6, **Charisme** -1

**Armes** : Couteau ou Mitrailleuse Thomson, voire pas d'arme car ils préfèrent les boules de feu.

**Sorts** : Bouclier, Guérison et Boule de feu

### Les humains (N)

**Attributs** : Force d8, Agilité d4, Intellect d6, Ame d6, Vigueur d6

**Compétences** : Combat d6, Tir d4, Pilotage (voiture) d4, Perception d6, Tripes d8

**Allure** 6, **Parade** 4, **Résistance** 6, **Charisme** 0

**Armes** : Couteau et une arme à feu