



synopsis

L'enlèvement

Un membre des FAR a été kidnappé par un humain peu scrupuleux qui compte ainsi s'emparer de l'or des fées.

La Caméra a enregistré le dernier combat avant d'être mise hors service. (Voir Artemis Fowl - tome1)

Menace troll

Un troll affamé est sorti par un puits et sème la terreur dans un petit village du peuple de boue où il a déjà dévoré quelques vaches.

Pour ceux qui préfèrent la ville il peut aussi sévir dans les tunnels du métro londonien.

Le grand test

Le responsable des gadgets vient de confier ses dernières réalisations aux personnages qui vont devoir les tester lors d'une mission de routine.

La secte

Une secte hippie fait parler d'elle. Elle prône la non-violence et plus gênant : le retour à l'extérieur. D'ailleurs le déménagement a déjà commencé...

La sorcière

A une époque plus lointaine (donc avec beaucoup moins de gadgets mais plus de vis à vis des humains) les FAR vont devoir sauver du bûcher une sorcière amie du Peuple et envers qui ils ont une dette (peut-être les a-t-elle aidé lorsqu'ils étaient enfants).

Le voleur de pouvoir

Un nécromant a trouvé le moyen de capter le pouvoir des êtres magiques (sorcières, animaux fabuleux et membre du Peuple) qu'il tue.

La révolution

A l'époque où c'était encore un roi injuste et tyrannique qui dirigeait le royaume souterrain, le peuple mécontent se soulève. Les FAR aux ordres du souverain vont devoir choisir leur camp.

La menace

Une intrusion non identifiée met le Peuple en état d'alerte. Haven-ville, tous tunnels fermés, baigne dans une lumière orangée de mauvaise augure. (rencontre avec une nouvelle race ?)

Parmi les hommes

La "Sentinelle" a capté un échange de messages contenant de nombreux mots clé. Les FAR vont se rendre à Paris pour voir de quoi il retourne. Discrétion de rigueur.

Les Atlantes

Ceux-ci ont des problèmes avec un monstre marin et font appel aux FAR : l'occasion de découvrir le royaume sous-marin et de nager parmi les poissons dans les profondeurs abyssales.

Les nains disparus

Depuis quelques temps des nains disparaissent. Après la première piste évidente mais fautive des gobelins, l'enquête mènera les FAR sur la trace de chirurgiens peu scrupuleux qui récupèrent ainsi de la matière première (de la graisse de fesses de nain) à moindre frais.

Halloween

Profitant de cette fête costumées les FAR s'offrent le luxe d'une petite sortie détente. Mais cette année là, les fantômes errent près des cimetières et entraînent les passant dans leur danse macabre jusqu'au petit matin.

La récupération

Un objet fée a été trouvé par des humains qui l'ont enfermé dans un coffre de haute sécurité. Il est impératif de le récupérer avant que les hommes de boue l'étudient de trop près et se servent de cette technologie à de mauvaise fins, faisons-leur confiance !

(Voir Artemis Fowl - tome3)

Si quelque chose vous inspire et que le résultat est susceptible d'intéresser d'autres joueurs, envoyez-moi votre travail (format word).