

# Atelier d'écriture de scénario de jeu de rôle



## *Intégration*

Inspiré du roman *Le Cas Ruby C.* de Gaël Bordet

Bibliothèque de Viroflay le 25/04/2012



**Synopsis** : la réouverture d'un portail magique permet aux Gremlins du monde de Xia de retrouver et capturer ceux exilés dans notre monde, ce qui provoque un chaos indescriptible. Seuls les descendants des Mages ayant créé le portail pourront libérer les Gremlins captifs et refermer le portail.

**Background** : Le monde fantastique de Xia est dirigé par cinq mages maîtrisant les pouvoirs élémentaires. Un jour, les mages s'entendent pour créer un portail magique leur donnant accès à notre monde. Le portail s'ouvre, les Mages le franchissent, mais ce qu'ils n'avaient pas prévu c'est qu'une multitude de Gremlins (petites créatures magiques espiègles et curieuses) les suivraient sur Terre. Incapables de stopper ces petits curieux, les Mages laissent faire. Ils vivent une trentaine d'années sur Terre, avant de se rendre compte que le temps commence à avoir prise sur eux. Redoutant de devenir mortels s'ils restent trop longtemps, les Mages abandonnent femmes, époux et enfants pour retourner dans leur monde d'origine. Sur le seuil du portail, ils hésitent : que vont devenir les milliers de Gremlins les ayant suivi ? Comprenant qu'il leur faudrait des siècles pour tous les retrouver, les Mages décident de les abandonner à leur sort. De retour sur Xia, ils ferment le portail, mais deux d'entre eux sont rongés par les remords. Sur Terre, l'irruption des Gremlins a eu une conséquence surprenante : les petits Gremlins se sont eux aussi rendus compte qu'ils vieillissaient, mais également que le fait de « boire » l'électricité leur permettait de se régénérer. Ils se sont donc installés dans les réseaux électriques en cours de création, et dans tous les appareils électriques. De nos jours, ils habitent nos voitures, nos téléphones, nos télévisions, nos ordinateurs, qu'ils font fonctionner subtilement en échange du courant électrique...

100 ans ont passé, sur Xia les familles des Gremlins exilés sont mortes d'inquiétude : que sont devenus leurs chers disparus ? Bobbia, une mère Gremlin, se décide alors à rassembler tous ses amis : ils font mouvement vers la Tour des Mages pour exiger d'eux qu'ils rouvrent le portail le temps pour eux d'aller chercher les survivants. Très vite, tous les Gremlins de Xia (tous ont qu'un ami, un frère, un cousin, un conjoint, un parent sur Terre) se joignent à elle, et une véritable armée se presse aux portes des Mages. Eho et Aquidro, les deux Mages ayant des remords font alors pression sur Flammatrix, Fortis et Rapido pour que ces derniers accèdent à la demande des Gremlins, et tous ensemble ils ouvrent à nouveau le portail vers la Terre. Les Gremlins de Xia se précipitent alors sur Terre, à la recherche de leurs chers disparus, et les trouvent très vite. Mais voilà, après 100 années passées dans notre monde, les Gremlins se sont installés, ils sont chez eux. Et même s'ils sont heureux de retrouver leurs amis et leurs familles, ils refusent de les suivre. Les Gremlins de Xia, pensant que les exilés ont perdu l'esprit, les attaquent alors et les enferment tous dans des cages magiques avant de les ramener de force. Ils les enferment dans la prison magique de Gorlu pour leur laisser le temps de reprendre leurs esprits, car ils pensent impossible de vouloir vivre ailleurs que sur Xia. Mais sur Terre, le Rapt des Gremlins a de terribles conséquences : ils faisaient partie de notre monde, et toutes les machines et ordinateurs cessent de fonctionner, provoquant un chaos terrible qui pourrait aboutir à la fin du monde tel que nous le connaissons !!!

### **Première partie : un monde en panne**

Bobbia la Gremlin contemple avec horreur ses compatriotes assaillir et emprisonner les exilés, elle prend conscience d'avoir créé cette situation, et estime devoir rectifier cette terrible erreur. Elle sent alors la présence des cinq descendants des Mages ayant créé le portail. Sachant que les Mages ne l'écouteront plus (elle vient de leur demander d'ouvrir le portail, elle ne peut leur demander de le fermer le lendemain !), elle fait appel à leurs arrière-petits enfants pour les convaincre à sa place. Elle se présente devant les joueurs, tous membres de la même famille, et les implore de les aider. Alors que les joueurs hésitent à la suivre, Paris est plongé dans les Ténèbres du fait de la disparition des Gremlins. Leur vision magique éveillée par l'ouverture du portail, les joueurs voient les enlèvements et comprennent l'importance de la requête de Bobbia. Elle les guide alors à travers un Paris plongé dans le chaos, sans lumière, les voitures arrêtées en désordre dans les rues, les gens affolés errant sans but, jusqu'au portail : la Tour Eiffel. Les joueurs franchissent le portail (invisible dans notre monde), escortés par la petite Gremlin.

### **Deuxième partie : la Tour des Mages**

Dans le monde de Xia, le portail est une immense porte d'or fin, gravée de runes magiques et dotée de cinq encoches permettant aux Mages d'y placer leurs talismans pour l'ouvrir ou le fermer. Le portail est construit à flanc de montagne, dans une vaste clairière boisée. Eho, la Mage de l'air et Aquidro la Mage de l'eau les attendent. Elles comprennent très vite ce qui se passe (elles ont vu les Gremlins captifs), et proposent leur aide pour convaincre leurs trois compagnons de fermer à nouveau le portail. Elles les guident les joueurs jusqu'au sommet de la montagne. Là, au centre d'un lac de feu, se dresse la Tour des Mages, son sommet battu par les vents et la pluie, sa pointe illuminée d'éclairs magiques. Les joueurs devront demander l'aide des aigles géants nichant dans la montagne pour gagner la Tour, mais attention au serpent géant nageant dans le lac de feu ! Une fois à bon port, ils devront convaincre les trois Mages restant de changer d'avis, ce qui ne sera pas une mince affaire.

### **Troisième partie : la Prison de Gorlu**

Une fois les Mages tous d'accord ils regagnent le portail, mais il reste à libérer les Gremlins captifs. Les joueurs, toujours accompagnés de Bobbia, gagnent alors les mines de Gorlu qui servent de prison magique. Mais les mines ont été creusées par les nains, et pour y pénétrer il est nécessaire de rapetisser ! Bobbia trouve alors un arbre de Chonch géant dans la forêt, mais hélas elle se pique sur ses épines et s'endort en essayant de cueillir la fleur de chonch nécessaire pour rapetisser. L'arbre, mélange de baobab et de cactus, possède un puissant venin somnifère. Comment grimper et attraper la fleur ? Soit demander l'aide des écureuils volants de la forêt, soit en se couvrant d'agile épaisse et en escaladant le tronc. Une fois la fleur avalée, les joueurs pénètrent dans les tunnels et libèrent les Gremlins captifs, non sans avoir échappé de justesse aux araignées venimeuses errant dans les galeries. Tous se rendent alors au portail des Mages.

### Quatrième partie : épilogue

Les quatre mages placent leurs talismans dans les emplacements prévus à cet effet du portail, tandis que les Gremlins font leurs adieux à leurs familles et amis (ils ne leur en veulent pas de leur réaction première, ils savent que s'ils les ont kidnappés c'était par amour et en croyant agir pour leur bien). Tout le monde traverse alors le portail une dernière fois, et les Gremlins retrouvent leurs abris avec bonheur : ils savent quelle est leur place, ils savent qu'ils sont utiles aux hommes et en sont heureux. Après deux jours sans machines, tout redémarre, au grand soulagement des habitants de la Terre. Tout est bien qui finit bien. Mais très vite, les joueurs découvrent qu'ils ont gardé leur vision magique. Ils se rendent compte également qu'ils savent manipuler le même élément que leur ancêtre Mage. Ils pourraient sans doute rouvrir le portail depuis notre monde... Mais ceci est une autre histoire !

# Le jeu de rôle pour tous

FORBIS, NAGE DE LA TERRE, TETU

Force



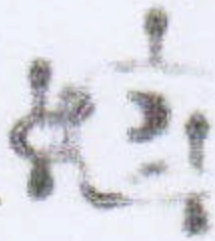
GRUNT



Santé



TOUJOURS D'ATTAQUE



Intelligence



NAGE DES MATHS!



Mental



UN POINT C'EST TOUT



Perception



PARLEZ FORT, JE NE

VOUS ENTENDS

PAS BIEN!



Agilité



ZUT, ENCORE CASSE!



# Le jeu de rôle pour tous

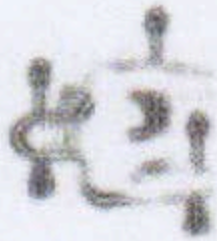
OLAF, NAGE DU FEU, COLÉRIQUE

Force



LE SPORT, C'EST POUR LES  
IDIOTS -

Santé



KOF, KOF

Intelligence



E = nC?

Mental



ON NE PE LE FAIT PAS,  
GALOPIN!

Perception



OÙ SONT DES LUNETTES?

Agilité



JE NE SUIS PAS NALABOIT  
JE SUIS PRESSÉ!

# Le jeu de rôle pour tous

MUSAE, MAGIE DE L'AIR, BAVARDE

Force



JE COMMENCE À FATIGUER...

Santé



POUSSEZ PAS!

Intelligence



JE VOIS, JE COMPRENDS

Mental



PARLONS-EN, VOULEZ-VOUS?

Perception



REGARDEZ LÀ-BAS!

Agilité

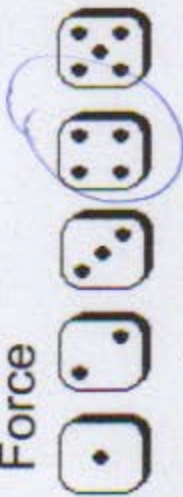


TOUT EN SOUPLESSE

# Le jeu de rôle pour tous

MONKEY. D. LUFFY, DAGE DE FEU 7 DARRANT

Force



MUSCLÉ MINE DE RIEN



Santé



SANTÉ FRAGILE

Intelligence



LE BON MOT AU BON MOMENT



Mental



TRÈS VITE DESTABILISÉ

Perception



REGARD AFFÛTÉ



Agilité



JONGLEUR À SES HEURES



# Le jeu de rôle pour tous

PIERRE-LOUIS - NAGE DE L'ÉNERGIE, HYPERACTIF

Force



PFF, QU'EST-CE QUE C'EST  
LOURD !

Santé



J'AI ENCORE ATTRAPÉ  
QUELQUE CHOSE, SNIFF!

Intelligence



MAIS OULÀ, J'AI COMPRIS!

Mental



VOUS AVEZ PEUT-ÊTRE RAISON

Perception



RIEN NE M'ÉCHAPPE!

Agilité



ET ZOUL

# Le jeu de rôle pour tous

PROS, NAGE DU FEU, CALDE ET FORT

Force



BARAQUÉ



Santé



A DES ALLERGIES

Intelligence



UN PEU BALOURD



Mental



SAIT SE CONCENTRER

Perception



VIGILANT



Agilité



PAS TRÈS ADROIT

# Le jeu de rôle pour tous

CHERBA - EAU - PARLE TRÈS VITE SANS TROP ARTICULER.

Force



FAIT DE L'EXERCICE



Santé



VIGOUREUSE

Intelligence



BONNE FORMATION



Mental



FACILTES MAGIQUES



Perception



FAIT ATTENTION



Agilité



PLUTÔT DROITE



# Le jeu de rôle pour tous

PÈRE GRENLIN - DISTRACTE

Force



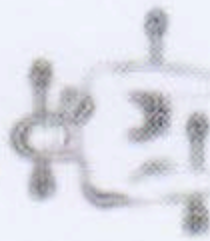
PETITE NAIS COSTAUD



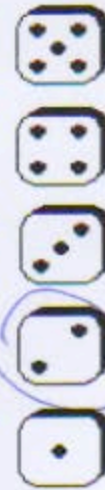
Santé



NORALE



Intelligence



2+2=an



Mental



QU'EST-CE QUE TU DIS ?



Perception



TOUJOURS À L'AFFÛT



Agilité



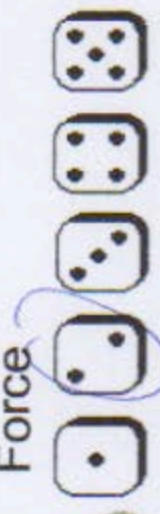
TRÈS AGILE



# Le jeu de rôle pour tous

ISILDUR, NAGE DE L'EAU, GENTILLE, DOUCE

Force



FORTIS, TU PEUX N'AJDER ?

Santé



OÙ SONT LES CACHETS ?

Intelligence



JE VOIS AGISSONS EN  
CONSEQUENCE

Mental



FAISONS CELA, VOULEZ-VOUS ?

Perception



TACHONS DE NE RIEN  
OUBLIER

Agilité



ÇA, ÇA VA ICI