

POLLUEUR !

Des déchets toxiques ont été dispersés dans la forêt rendant malades les animaux et faisant dépérir la forêt. Les petites féeries vont découvrir que la pollution vient de l'entreprise TALOT et qu'en fait c'est le directeur qui en est le responsable. Il se fera arrêter par la suite avec un chargement de produits toxiques.

SCÈNE 1 : LA FORÊT A ÉTÉ POLLUÉE !

Les personnages se promènent dans la forêt en jouant et riant, insouciant. Ils peuvent par exemple jouer avec un ballon et l'un d'eux en récupérant celui-ci remarquera un daim qui semble malade, fébrile sur ses pattes.

En s'approchant tous constatent qu'il est malade. Faites un test Facile en Cerveille, ceux qui réussissent constatent aussi que d'autres animaux (lapins, oiseaux, écureuils) semblent mal en point, nauséux. Ce coin de forêt a quelque chose qui cloche !

Les féeries peuvent soulager les animaux, en les réconfortant (Test Moyen en Cœur) ou les soignant (Test Moyen en Cerveille, ou alors un petit pouvoir de Margot). Reste que la zone est polluée (décrire des flaques jaunes et visqueuses) et qu'il va falloir nettoyer. Un des personnages remarquera un baril à moitié enfoui, un test de Force Difficile (ou le Jetins) permet de le dégager, sur celui-ci on peut lire « Entreprise TALOT ». L'entreprise n'est qu'à quelques kilomètres d'ici.

Les féeries feront du nettoyage en faisant un petit rituel : ils forment une ronde et chantent en cœur « Nature reprends toi car nous sommes avec toi ! ».

SCÈNE 2 : L'ENTREPRISE TALOT

L'entreprise TALOT n'est pas très grande, les personnages passent sans difficulté inaperçus en pénétrant sur les lieux (à moins d'en faire exprès mais les féeries doivent l'être). Un bâtiment administratif et un entrepôt plus grand, l'ensemble est entouré d'un solide grillage.

Lorsque les personnages arrivent près de l'entrepôt ils entendent et voient la scène suivante : un homme en costume (le directeur) s'énerve devant un employé penaud.

Directeur : « tu vas aller balancer tout cela dans les bois, et plus vite que cela ! »

Employé : « mais monsieur, c'est interdit et puis ce



n'est pas bien ! »

Directeur, se dirigeant vers le camion : « puisqu'on tu n'es bon à rien, je vais le faire. ».

Le directeur pousse l'employé qui s'assomme contre un baril avant de s'engouffrer dans un camion (des barils sont visibles à l'arrière), la radio à fond. Les féeries vont avoir tout juste le temps de courir pour s'engouffrer dedans (Faire un Test Difficile en Corps, ceux qui ratent... se feront aider par ceux qui ont réussi).

Notes : Conan ne peut retenir un camion et fera fumer ses chaussures. Gwenn n'arrivera pas à l'hypnotiser avec la radio à fond. Faites en sorte que le camion parte avec les petits héros derrière.

SCÈNE 3 : TRANSPORT TOXIQUE

Les petits héros arrivent à monter dans le véhicule de justesse, ils devront arriver à stopper le véhicule, peut être en provoquant un accident et attacher le directeur dans le camion. Les joueurs doivent comprendre qu'ils peuvent être vus car le directeur est seul et personne ne le croira. Les féeries peuvent utiliser de tout les stratagèmes qu'ils veulent, les petits pouvoirs de Margot ne permettent pas d'arrêter le véhicule toutefois. L'important c'est que le directeur perd le contrôle du camion qui se renverse dans le fossé. Le directeur est sonné mais les féeries déguerpissent car la sirène de la police se fait déjà entendre.

ÉPILOGUE : LA MAIN DANS LE SAC !

Deux voitures de police arrivent et deux policiers sortent de la première, sortant le directeur qui se met à hurler car il n'a pas besoin d'aide (il pique une petite colère et parle peut être de ses « hallucinations de petites féeries »). Provenant de l'autre voiture, un autre policier et l'employé à la tête douloureuse avancent vers le camion, l'employé pointant du doigt le camion en disant « vous voyez, c'est ce que je vous disais, un camion plein de déchets ! ».

Les policiers arrêtent le directeur qui sera envoyé à l'asile et repartent, le camion sera récupéré et la zone nettoyée par la suite.