

◀ Anthologie ▶



« Games lubricates the body and mind » – Benjamin FRANKLIN

Club simulation ISAE-SUPAERO

Anthologie

Par Dimitry Doche Et Éléonore Martins

Mentions légales

©AE ISAE-SUPAÉRO - Section Simulation (2024)

4 avenue Édouard BELIN 31400 Toulouse

« Ooga Booga »

Cavemen - 3000 B.C



Table des matières

1	Dorsale	2
2	Il était une fois, dans l'est	35
3	Kiseljevo	79
4	A new hope	105

Avant-propos

◀ Le mot de l'orga ▶

Chère rôliste, cher rôliste,

L'équipe de la XLV^{ème} Convention de Jeux de Rôles de l'ISAE-SUPAERO est très heureuse de vous présenter son anthologie. En plus des scénarios d'exception des années précédentes qui ont été choisis pour y être intégrés. En plus de cela, un commentaire de l'auteur ou des joueurs a été ajouté pour chaque scénario pour faire honneur à leur créativité.

Les scénarios retenus pour cette année sont « Dorsale », « A new hope », « Kiseljevo » et « Il était une fois, dans l'est ».

L'équipe de la convention tient également à remercier toutes les personnes qui ont aidé à la mise en place de cette rencontre et sans qui elle n'aurait jamais pu être organisée ! Nous espérons que cette anthologie vous permettra d'emporter avec vous un petit bout de cette merveilleuse aventure qu'est la convention de jeux de rôle de SUPAERO.

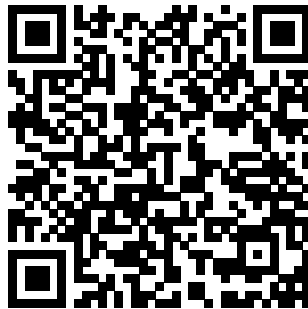
Si vous avez une remarque ou une question concernant l'anthologie ou un scénario, n'hésitez pas à nous contacter via cette adresse : contact.anthologie.supaero@gmail.com

En espérant vous revoir l'année prochaine pour d'autres aventures,

L'équipe de la XLV^{ème} Convention de Jeux de Rôles de l'ISAE-SUPAERO

◀ Contenu ▶

Dans cette anthologie, vous trouverez les books MJ pour les scénars sélectionnés. Vous pourrez trouver les versions des documents annexes (fiches PJ, cartes etc.) sur un Google Drive (suivre le QRCode ou le lien ci-dessous)



<https://drive.google.com/drive/folders/1SdbwjiL7Nqs0pb1ZLeeeDvMXkQDaMmJu?usp=sharing>

Vous devriez être en mesure de pouvoir faire jouer les scénarios présentés ici grâce à ces documents.

Dorsale

Book du MJ

Bendi

Dans ce chapitre, vous trouverez le book du MJ. Les annexes se trouvent sur le Google Drive donné dans la préface.

17 décembre 2023

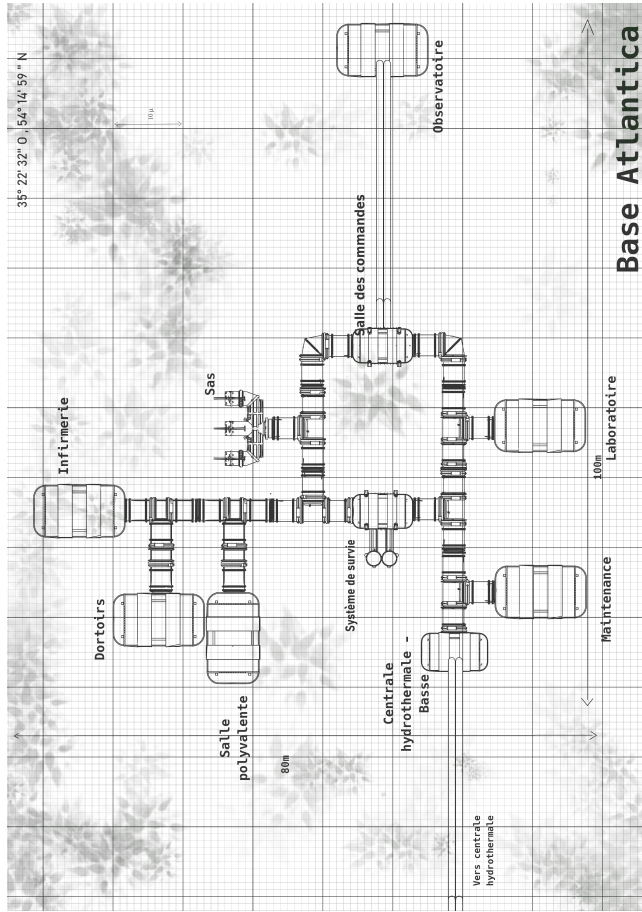
Dorsale

1937, au milieu de l'Atlantique. Le son du métal grinçant sous la pression taquine vos oreilles. La station semble vide, comme si ses dix membres d'équipage étaient dans une léthargie profonde, et que les machines qui les maintiennent en vie s'étaient elles aussi endormies.

Contents

1 Univers	6
1.1 Base Atlantica	6
1.2 Mode de fonctionnement	6
1.3 Numérotation de l'inventaire	6
1.4 Expériences et inventions	7
L'horloge : 4-1	7
Turbines hautes pression: 4-2	7
Liquide oxygéné: 4-3	7
Tenue de plongée: 4-4	7
Noyau d'uranium: 4-5	7
Etude du monolithe: 4-6	7
1.5 Pièces	7
Dortoir	7
Salle polyvalente	7
Salle de contrôle	8
Système de survie	8
Observatoire	8
Centrale Hydrothermale - basse	8
Centrale Hydrothermale - haute	8
Laboratoire	8
Infirmierie	8
Maintenance	8
Sas	9
Laboratoire de recherche nucléaire	9
1.6 Dagon et le monolithe	9
Dagon	9
Le monolithe	9
2 Histoire	9
2.1 Liste des membres d'équipage au 1 mars 1937	9
2.2 Déroulé	11
5 septembre 1937 - envoi de l'équipe de secours	14
3 Scénar	15
3.1 Briefing	15
3.2 Grandes étapes	15
Avant le début du scénario	16
Arrimage à la station	16
Remise sous tension de la base	16
Communication avec la surface	16
Exploration	16
Sabotage du sous marin	17
Rencontre avec Bedsworth	17
Hallucinations du monolithe	17
Rencontre avec Berger	18
Assemblage du module de déchargement du monolithe	18
3.3 Contenu des lieux	18
Dortoir	18
Salle polyvalente	18
Salle de contrôle	18
Système de survie	18
Observatoire	18
Maintenance	19
Centrale Hydrothermale - basse	19
Centrale Hydrothermale - haute	19
Laboratoire	19
Infirmierie	19
Sas	19
Laboratoire de recherche nucléaire	19

	bathysphère perdue	20
	Grotte	20
3.4	Véhicules	20
	Sous marin	20
	Bathysphère	20



Doc MJ





1 Univers

1.1 Base Atlantica

Cette base de recherche sous-marine fondée en 1932 par un accord franco-britannique a pour but premier de démontrer la faisabilité d'une utilisation des ressources hydrothermales à l'échelle mondiale. Mais une fois sous l'eau, d'autres nombreuses recherches annexes ont été menées comme la tenue de plongée à liquide oxygéné, l'étude du monolithe ou encore des inventions plus mineures comme l'horloge marémotrice.

1.2 Mode de fonctionnement

La première chose à noter est que celle-ci est à une profondeur d'environ 1500m, ce qui signifie que la pression est tellement grande que la base doit rester à pression atmosphérique pour éviter que l'air ne devienne toxique. Ainsi, on ne peut sortir en dehors de la base avec l'aide d'un scaphandre conventionnel.

De plus, on ne peut échanger de la matière entre l'extérieur et l'intérieur de la base qu'à *un seul endroit* : le sas du laboratoire.

Un équipage de dix personnes est constamment présent dans la base, et celui-ci change tous les deux ans grâce à un sous-marin réalisant l'aller-retour entre le fond et la surface. Afin de communiquer avec l'extérieur, un câble est tendu périodiquement entre le fond marin et la surface ce qui permet à n'importe quel navire de s'y brancher et d'échanger en morse. Tous les six mois, ledit câble est remonté par une bouée et un bateau de ravitaillement est chargé d'envoyer des vivres au fond de l'océan et de récupérer des données scientifiques de la base.

De plus, des rapports sont faits par le commandant Bedsworth directement et envoyés par une capsule qui remonte à la surface. Ceux-ci sont à destination de l'armée uniquement et personne d'autre n'y a accès.

Ce qui inquiéta l'armée n'était pas l'absence de câble mais l'absence de rapport envoyé par Bedsworth. En effet, à chaque rendez vous semestriel, et en plus des communications officielles par le biais du câble électrique, Bedsworth envoie son rapport au bateau situé en surface et celui-ci est récupéré par le capitaine du navire qui se charge de retransmettre à l'état major.

1.3 Numérotation de l'inventaire

La base possède un inventaire complet de chaque composant. Chaque élément est repéré par un chiffre indiquant sa catégorie suivi d'un nombre indiquant l'objet en question. Les catégories sont classées par ordre d'importance. 0 : vital pour la base. 5 : non nécessaire à la survie de la base.

Les 5 catégories sont :

- 0 - maintenance : matériel indispensable au fonctionnement de la base. Comme des outils de réparations, des pièces de rechanges vitales et surtout les numéros des composants qui forment la structure de la station

- 1 - survie : matériel nécessaire à la survie de l'équipage : nourriture, chaux, eau ainsi que kits de secours.
- 2 - petite maintenance : petit outillage et pièces de rechanges de moindre importance.
- 3 - consommables : lampes, fusées éclairantes...
- 4 - recherche : numéros de chaque objet/expérience construit par le laboratoire

1.4 Expériences et inventions

Au total, 6 expériences ont été menées à bien à bord de la base Atlantica :

L'horloge : 4-1

La première invention de la base, cette horloge utilise le cycle des marées pour se calibrer et permettre une mesure du temps précise : A l'époque, les montres à quartz n'existent pas !

Turbines hautes pression: 4-2

Deux ans après la création de la base, les turbines permettant l'utilisation de l'énergie géothermique sont enfin construites. Et elles sont en effet une des expériences menées à Atlantica.

Liquide oxygéné: 4-3

Les études impies de Berger sur les animaux marins permirent tout de même d'inventer une solution aux propriétés étonnantes. Elle peut en effet contenir 200 fois plus d'oxygènes que le sang et est non toxique.

Tenue de plongée: 4-4

Cette tenue utilise le liquide oxygéné pour permettre une plongée en eaux extrêmement profondes.

Une remarque importante est que Bedsworth a pu rentrer dans la combinaison mais pas en sortir. Ainsi si les Pjs souhaitent l'utiliser, ils ne pourront pas en sortir après.

Noyau d'uranium: 4-5

Ce projet très secret (uniquement connu de Thérèse Meitner et Henri Blaison) a pour but de créer une bombe atomique. Le module d'observation est en réalité connecté à un laboratoire secondaire, permettant l'étude de matériaux radioactifs.

Etude du monolithe: 4-6

Ce projet commença juste après le dernier ravitaillement réussi et le réveil de Dagon. Il est donc inconnu des Pjs au début de l'aventure. Il est en grande partie mené par Berger, et n'est connu dans ses détails que de lui.

Il est important de noter que seules les deux premières expériences ont bien été menées à leur terme, les autres sont encore en cours. Pour ce qui est du liquide oxygéné et de la tenue de plongée, inutile de préciser le lien entre les deux à l'esprit étroit de Blaison.

1.5 Pièces

En plus de leur contenu, chaque pièce contient un bloc de chaux (permettant la captation du CO2) et chacune possède un sas qu'il est coutume de fermer. De plus, chaque T que forment les couloirs possèdent trois sas (un pour chaque direction) qui eux sont laissés ouverts.

Dortoir

Dans cette pièce se trouvent non seulement les couchettes mais aussi toutes les affaires personnelles de l'équipage ainsi que les douches et sanitaires.

Salle polyvalente

Cette salle possède de multiples utilités. C'est tout d'abord un lieu de stockage de la nourriture, c'est aussi l'endroit où l'équipage vient se restaurer. Cette pièce possède aussi le nécessaire à la pratique d'une activité physique et au divertissement.

Salle de contrôle

Depuis ici se trouvent toutes les commandes afin de gérer la base à distance sans avoir à courir nuit et jour entre les modules. D'astucieux systèmes de câbles et de leviers permettent de gérer les différents niveaux d'énergie, d'oxygène et de lumière de chaque modules. Pour des raisons de sécurité, le module Hydrothermique n'est pas commandable depuis cet pièce. C'est aussi ici que les communications sont réalisées. Au début du scénario, les bobines qui permettent d'échanger avec la surface sont manquantes (=> voir **mutinerie**).

Système de survie

Ici se trouve la plupart des ressources nécessaires à la survie de l'équipage (eau douce et bouteilles d'oxygène ainsi que nourriture). De plus, des moteurs diesels et des bombonnes gigantesques permettent de fournir la station en énergie en cas de panne de la centrale électrique.

Observatoire

Situé des dizaines de mètres sous la salle de contrôle, cette pièce permet l'observation encore plus en profondeur de l'océan. C'est notamment ici qu'étaient enfermés Bedsworth et Addington lors de la mutinerie. De cette pièce, la grotte où le monolithe se trouvait est visible (des lampes y ont été installées pour faciliter la navigation).

C'est d'ailleurs par cette pièce qu'on accède au laboratoire de recherche atomique.

Centrale Hydrothermale - basse

Ici se situe la plupart des contrôles en approvisionnement d'énergie de la base. Ainsi, si cette pièce devient inaccessible, le contrôle de la centrale haute (là où l'énergie est produite) deviendrait extrêmement complexe. Cependant, un système de secours est disponible, il consiste en un moteur diesel mais ne peut fonctionner plus de quelques heures. En effet, Bedsworth et Addington l'ont amplement utilisé suite à l'arrêt précautionneux de la centrale hydrothermale, ainsi les réserves de diesel sont au plus bas. Ce système peut se trouver au **système de survie**

Centrale Hydrothermale - haute

Les turbines sont là. Si la centrale saute, les joueurs perdent une grande partie de l'énergie disponible. Durant la partie, les joueurs vont très certainement chercher à la rétablir afin de maintenir le fonctionnement de la base, ils auront alors besoin d'utiliser une **bathysphère**. C'est une opération périlleuse et la moindre erreur peut être fatale.

Laboratoire

Le laboratoire semble bien sous dimensionné par rapport à son utilité. En effet il est la motivation principale de la construction de la base mais ne mesure qu'une dizaine de mètres de longueur. En réalité, l'entretien nécessaire au maintien de la base est telle que seule une fraction des ressources disponibles peut être affiliée à la recherche.

Il possède un sas qui permet de sortir et rentrer des objets ou des spécimen depuis l'extérieur. Assez gros pour y mettre un humain.

Infirmierie

Cette pièce est bien plus qu'une infirmerie, en effet elle contient une table d'opération et le nécessaire pour réaliser la plupart des chirurgies de l'époque. Cette quantité faramineuse d'équipement est nécessaire pour assurer la survie en territoire si hostile.

Maintenance

Cette pièce est composée de deux sections, une partie interne et une partie externe. La partie interne est une sorte d'entrepôt où est stocké une partie des pièces de rechanges ainsi que des outils de réparations. La partie externe est collée à la paroi et consiste en une bâche recouvrant les pièces de rechanges des parties externes de la base. En effet, le seul sas permettant l'échange d'objet entre la base et l'extérieur étant situé au laboratoire, il est plus commode d'entreposer les plus grosses pièces directement à l'extérieur.

Sas

Composé de 3 Sas d'amarrage, il permet d'accéder à la base depuis l'extérieur. En début de partie, il manque une **bathysphère**, ni Bedsworth ni Addington ne savent les utiliser (dans l'état mental dans lequel ils sont durant le scénario). Ici aussi se trouvent quelque outils permettant l'entretien sommaire des bathysphères.

Laboratoire de recherche nucléaire

Ce laboratoire collé à côté du module d'observation est consacré à l'étude d'un noyau d'uranium concentré. Hautement radioactif, celui-ci est contenu dans un coffre en plomb et seuls Bedsworth, Addington et Plantel pouvaient y accéder. Les deux chercheurs consacrés à l'étude de ce noyau sont Addington et Plantel.

Ce noyau est hautement radioactif, il doit donc être continuellement refroidit pour éviter la surchauffe. Deux pompes (une principale et une de secours) permettent ceci. Elles nécessitent beaucoup d'énergie et donc nécessitent que la base soit à son statut nominal (centre géothermique activé ou système de survie poussés à plein régime).

1.6 Dagon et le monolithe

Dagon

Dagon est un des Dieux extérieur.

Au début de l'aventure, son pouvoir est extrêmement amoindri, si bien qu'il ne peut qu'influencer faiblement le destin des joueurs. Mais son emprise s'accroît avec le temps. Tout d'abord les verrous de la réalité lui sont inaccessibles. Et il ne peut que guider par des impressions ou des suggestions les joueurs vers leur perte. Ensuite (avec le temps ou s'ils réalimentent la base -> alimentation du monolithe) , des hallucinations sont possibles, et les joueurs ne peuvent y remédier. De multiples effets psychologiques sont possibles sur les PJ afin de les effrayer : une ombre qui passe au loin, l'impression que derrière soit une chose les observe, une silhouette qui apparaît proche d'un des autres camarades. Il va de soi qu'il est préférable d'ajuster les hallucinations pour coller aux personnages, aux PJs ainsi qu'aux différentes situations. Ne pas hésiter non plus à plonger la pièce dans le noir et à bien choisir la bande son pour plus d'effet ! (Attention cependant aux TW des gens hein <3)

Enfin, quand son pouvoir est presque restauré, il peut déformer la réalité elle même. La seule différence du point de vue des joueurs est que dans ce mode, les actions de Dagon peuvent les blesser.

Son but est de réussir à détruire le monolithe qui est en réalité une prison bien plus qu'un monument à sa gloire. Ne pas hésiter à laisser (un peu) vague le sens réel du monolithe afin de voir si les pjs se plantent ou non dans leurs conclusions.

Le monolithe

D'une forme pyramidale à base triangulaire, bien que l'irrégularité si importante de la surface rende cette description peu fidèle, cette roche découverte dans les profondeurs abyssales est un verrou. Il a été placé là par une civilisation antérieure et permet de garder certaines entités enfermées (ici Dagon).

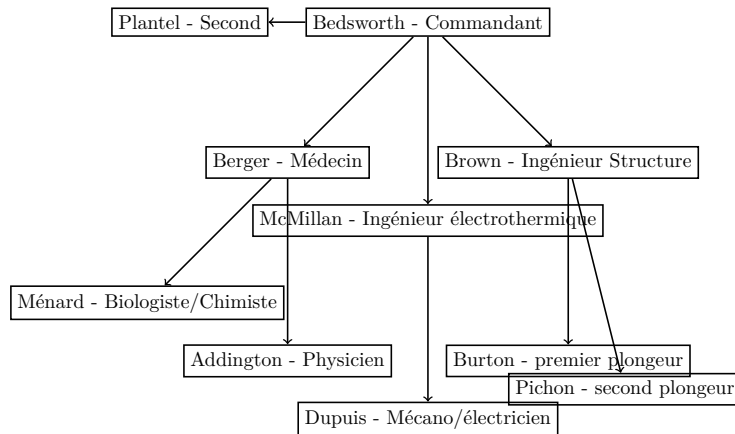
Cependant, son pouvoir n'est pas infini, et la présence d'êtres intelligents pendant une durée si prolongée dans son voisinage immédiat a réveillé la créature endormie et affaibli son entrave.

Avec le temps, l'emprise de Dagon sur le monolithe l'a dénaturé en surface et rend ainsi sa vision insupportable pour un être humain quelconque. Ainsi, lorsque celui-ci est de nouveau visible et que les PJs le regardent, certains vont halluciner et parfois même se ranger du côté du monolithe (à adapter selon le personnage et le PJs).

2 Histoire

2.1 Liste des membres d'équipage au 1 mars 1937

Il est important de noter que Louis Berger n'est **pas** un membre de l'équipage. Bien que tous s'accordent à dire qu'il existe, c'est en réalité une hallucination qui déforme l'apparence de Jean Roy et en prend le contrôle pour influencer sur l'équipage.



- **Arthur Bedsworth** : Commandant de la station
C'est un homme droit, juste et aimé de tous. Malheureusement ses penchants instables se sont peu à peu révélés, d'autant plus que le monolithe assujettissait l'esprit de ses marins condamnés. Ce manque de droiture croissant est une des raisons qui causa la mutinerie.
- **Hervé Plantel** : Second
Il a toujours été fidèle à son commandant, et rien ne permettait d'anticiper une quelconque forme de défiance entre lui et Bedsworth. Cependant l'emprise du monolithe changea totalement le brave homme qui commença à voir des paysages horribles durant ses cauchemars. Ces visions causèrent une importante paranoïa et le rendirent bien plus sensibles à l'influence de Louis Berger.

Il est aussi l'assistant du physicien Addington afin de l'aider à avancer sur le projet de noyau d'uranium enrichi.
- **Jean Roy (aka Louis Berger)** : Médecin et responsable scientifique Dagon. A prit le contrôle de l'esprit de Jean Roy en faisant croire à l'arrivée d'un nouveau membre.
 - Dagon envoya de fausses informations à la station, dans le but de faire sortir un membre d'équipage et d'en prendre le contrôle. Une partie de ces transmissions peuvent être retrouvées dans la station.
 - Une fois Jean Roy sorti de la station, Dagon tua son esprit, et s'incarna en son corps sous le nom de Louis Berger.
- **William McMillan** : Ingénieur électrothermique

A aidé Louis Berger à finir le dispositif permettant la destruction du monolithe, contre la volonté du commandant
- **Daniel Brown** : Ingénieur structure

rôle à cause du non traitement des moisissures sur les surfaces, ce qui pourrait fragiliser la structure.
- **Serge Ménéard** : Biologiste/Chimiste
- **Edwin Addington** : Physicien

Seul membre d'équipage n'ayant pas participé à la mutinerie. Contrairement aux autres, il réussit à résister à l'attrait du monolithe et aida par la suite Bedsworth dans ses nombreuses tentatives de destruction du monolithe.

Il est aussi responsable de l'étude du cœur d'uranium.

- **René Dupuis** : Mécano électricien/structure

était très remonté contre Louis Berger car il savait que les expériences pompaient une quantité phénoménale d'énergie et risquaient d'accélérer le vieillissement de la station.

Était contre la mutinerie, mais le monolithe a eu raison de sa volonté, il a donc été emporté par la vague de folie qui renversa la station.

- **Gérard Pichon** : Premier plongeur -> Bathysphère 1

- **Jake Burton** : Second plongeur -> Bathysphère 2

Il a tenté de s'enfuir peu après la mutinerie, mais Dagon s'est arrangé pour qu'il s'échoue peu après son départ (c'est son corps que l'on retrouve dans la bathysphère perdue).

2.2 Déroulé

1 mars 1937 - arrivée de Berger

pdv de Bedsworth

J'observais l'immensité marine atténuée par les micro particules produisant un brouillard épais. Notre présence longue d'une demi dizaine d'années dans ces lieux ne nous avait permis d'explorer qu'une fraction du bas-fond dans lequel nous résidions, et pourtant, grâce à nos projecteurs nous étions en mesure d'observer les reliefs montagneux de cette dorsale millénaire. Le grincement continu des pompes rendait pesant l'attente de la bathysphère. Soudain, une paire d'yeux d'un jaune dénaturé et distordu perça cette atmosphère impie et éclaira la base d'une lumière intense. C'était comme si le jour se levait sur ce plateau trop longtemps plongé dans l'obscurité. Le ravitaillement venait d'arriver.

J'ordonnai alors à l'équipage de récupérer les provisions et pièces de rechange. Mais tandis que nous ouvrîmes le sas nous séparant du module d'un grincement qui dénonçait un entretien difficile de la structure, nous vîrent alors une silhouette dans la bathysphère. Il s'agissait de Louis Berger, le nouveau médecin et responsable scientifique qui allait remplacer Jean Roy dans sa tâche¹. Un homme fin et grand, très poli, mais d'un regard inquiétant, il semblait toujours avoir quelque chose à l'esprit et fixait souvent un point aléatoire dans l'espace, comme si quelque chose y était présent et comme si cette être invisible lui donnerait la solution à son questionnement interne impénétrable.

2 avril 1937 - début des expériences

pdv de Bedsworth

La situation ici bas a beaucoup changé depuis le mois dernier. Le nouveau médecin se trouvait être bien plus insistant dans ses méthodes, se réfugiant sans cesse derrière les ordres du gouvernement, il avait totalement altéré le but de nos recherches. Edwin Addington et Serge Ménard, respectivement le chimiste et le biologiste, étaient les deux plus grand plaintifs de son attitude si pompeuse. S'ensuivaient les deux plongeurs Gérard Pichon et Jake Burton qui avaient presque doublé leur temps à l'extérieur pour trouver les matériaux biologiques nécessaires aux expérience de M. Berger. Les études de M. Berger étaient bien plus morbides que celles de M. Roy, en effet bien que des dissections étaient communes pour des biologistes, celui ci en menait bien plus et conservait une grande quantité de carcasses afin de ne manquer "aucun détail". Il s'intéressait de très près aux spécimens difformes car leur originalité lui permettait apparemment d'être plus inspiré. Une fois le laboratoire rempli de ces atrocités, les couloirs se voyaient alors rapidement pavés d'une mosaïque charnelle de pauvres êtres arrachés à l'océan, classé par taille et degré de malformation. Un bon indicateur du jour de la semaine était alors l'odeur, en effet, chaque dimanche j'ordonnais le nettoyage complet de la base et par extension, j'ordonnais aux chercheurs de rendre ses abominations à la mer. Ainsi, au fur et à mesure de l'avancée de la semaine, nous découvrions des sens nouveaux dans nos cavités olfactives, mais ce qui m'inquiétait, était l'apparition d'une moisissure verdâtre sur les parois. Ces moisissures poussaient plus vite proche des lampes et des sources de chaleur et s'avéraient difficiles à nettoyer.

5 avril 1937 - découverte de la grotte

pdv de Bedsworth

M. Berger me demanda la permission de mettre en œuvre une énième mission d'exploration afin de trouver de nouveaux spécimens. Cette fois-ci il s'agissait d'aller plus en profondeur et de descendre le long de la falaise

¹Ici, personne n'est rentré ni sorti de la bathysphère. La créature sous le monolithe vient d'actionner son emprise mentale

qui nous séparait des profondeurs abyssales. Étant une mission à haut risque du fait de l'inconnu total dans lequel elle nous plongerait, je décidai de prendre part à cette catabase aux côtés du premier plongeur Gérard Pichon. Nous allâmes jusqu'aux sas connectant la station aux bathysphères. En effet, du fait de la pression régnant dans ces profondeurs, il était impossible alors de sortir et de s'y exposer, nous devions donc emprunter des véhicules dont la pression égalait la pression atmosphérique, au prix d'une mobilité réduite et d'une vision souvent insuffisante. Nous ouvrîmes la lourde porte d'un grincement insupportable et nous nous installâmes dans cet espace exigu, inquiétant, il y flottait systématiquement une odeur d'essence mêlée à une odeur d'algues en putréfaction. Les hublots distordaient l'image de l'océan venant s'imprimer sur nos rétines et donnaient une apparence mystique aux milliers de cheveux verdâtres flottant au gré du courant.

Une fois le sas verrouillé, emprisonnés dans cet sphère métallique, nous avons pu partir explorer la paroi de ladite falaise. Une fois éloignés suffisamment de la base, nous pûmes allumer nos projecteur et éclairer une biosphère vierge de toute activité humaine. La descente fut désagréable, en plus du bruit du moteur diesel qui alimentait notre géole, s'ajoutait les bruits de parois qui se déformaient et grinçaient à cause de la pression. Des longues lianes parcouraient la falaise dans toute sa hauteur et étaient surmontées de sorte de fleurs aux allures infernales, on aurait dit de longs serpents dotés d'appendices leur permettant de s'accrocher à ces rochers acérés. Leur évitant ainsi une chute vers ce qui s'apparentait en tous points aux enfers. Une fois arrivés à la profondeur désirée, soit environ 1500m, nous commençons alors la recherche de nouveau spécimens. L'équipe scientifique nous avait fourni un bestiaire avec toutes les espèces recensées jusque là et nous devions trouver d'autre créature et les capturer. Au bout d'une demi-heure de recherche nous trouvâmes, en plus des dizaines d'abominations qui s'accumulaient à l'intérieur de notre sphère d'acier et que nous continuions tout de même à capturer, un renforcement dans la paroi, une sorte de boyau semblait s'enfoncer profondément dans la roche. Et malgré la brume ambiante, nous aperçûmes une lueur au fond de celle-ci. Tout était très distordu par les hublots si bien qu'il était difficile de savoir dans quel mesure l'odeur forte de machine et de chair ne nous faisait pas halluciner. Mais la concordance de nos perceptions respectives nous permis d'exclure cette hypothèse. Cette lueur était d'une couleur orange, vacillante, elle semblait envoyer de faibles infrasons que nos oreilles pouvaient percevoir grâce à la résonance entre ces ondes et la coque de la bathysphère. Du fait de la faible autonomie de celle-ci, nous décidâmes de retourner à la base en prenant soin de tendre un fil d'Ariane entre la grotte et la base afin de pouvoir y retourner plus facilement.

15 avril 1937 - découverte du monolithe

pdv de Bedsworth

Une seconde expédition fut envoyée dans le but d'explorer plus en profondeur le souterrain découvert dix jours plus tôt. En effet, après avoir parlé à M. Berger de ce boyau, il semblait très intéressé d'en découvrir plus et était persuadé de la biodiversité qui pouvait s'y trouver. William McMillan, notre ingénieur spécialisé en réseaux électriques et nouvellement en géothermie, pensait que la lueur orange était en réalité un écoulement de lave et qu'il serait donc possible d'y installer une seconde station électrique pour améliorer notre production. Je pris part à cette dernière. La descente fut encore plus inquiétante qu'avant, on sentait un affaiblissement de la structure de notre véhicule et les fleurs de ces lianes infinies semblaient avoir germées et donnait maintenant une allure violette à cette paroi aux reliefs acérés. Des centaines d'animaux aux formes diverses venaient butiner ces excroissances et causaient un relâchement d'une sorte d'encre pourpre dans l'eau ce qui diminuait encore une visibilité déjà amoindrie. Une fois arrivés à la grotte, nous entamâmes l'exploration. La grotte était dotée de parois aux reliefs aléatoires, si bien que nous eûmes de la chance de ne pas disposer d'une bathysphère d'un diamètre trop grand, ce qui aurait arrêté l'expédition de manière précoce. Une fois l'entrée passée, nous nous retrouvâmes face à un long tunnel, vide, la vie ne semblait pas avoir atteint cet relique d'un temps plus ancien. La lueur au loin semblait gagner en intensité au fur et à mesure de notre avancée. Et même si nous savions que nos hublot déformait notre perception de l'extérieur, les parois semblaient pourtant bouger et se déformer au rythme du son provenant des profondeurs. Et plus nous avançons, plus ces oscillations s'accroissent à tel point que le coque frotta à de multiples reprises provoquant ainsi un son métallique sourd. Cet insupportable glissement vers les abysses dura un temps qui me semblait alors infini. Soudain, nous vîrent une silhouette noire et anguleuse se dessiner à quelque mètres de nous, parfaitement détachée du décors par nos lampe à sodium. On aurait dit une roche basaltique du fait de sa noirceur, mais elle ne présentait aucune porosité, de plus, elle était bien trop anguleuse, comme si l'érosion n'avait eu raison d'elle. Et pourtant, malgré cette apparente jeunesse, du fait de l'absence totale de vieillissement de sa surface, elle émanait une aura ancienne, comme si elle avait précédé l'existence et le temps. Nous nous sommes alors attardés à l'observer, et malgré la déformation des hublots, nous vîmes ce qui pourrait s'apparenter à des symboles, gravés dessus. Cet alphabet nous était totalement inconnu, si bien que son origine humaine était sujet à débat entre moi et M. Pichon. Il me répétait que ce n'était qu'une formation rocheuse aléatoire et que le manque de visibilité mêlé à mon malaise apparent expliquait mes croyances. Mais malgré tout, je percevais une signification dans ces tracés, ils s'ordonnaient face à moi et un à un m'envoyait des images d'un monde inconnu. Tout à coup, un voile noir prit ma vision en otage et un être surnaturel s'empara de mon esprit et l'étouffa dans un tourbillon obscur.

Mon sommeil fut vide de tout sens, je délirai dans l'obscurité, je vis des gigantesques colonnades suivi d'un trône majestueux surplombant l'immensité de nos plaines sous-marine. Et sur ce trône, était assis une silhouette, et souhaitant lutter contre la folie, je concentrai ma psyché afin de ne pas m'approcher de cette être. Celui-ci me repoussa violemment et je chu sur notre station.

Je me réveillai alors dans le dortoir, entouré de M. Pichon, de Hervé Plantel, mon second et du docteur Berger.

20 avril 1937 - extraction du monolithe

i → retournent explorer la grotte et en extrait le monolithe (Bedsworth n'y va pas) 21 avril → début des études sur le monolithe

pdy de Bedsworth

Un problème est advenu avec les expériences du docteur Berger, celles ci demandaient d'importantes quantité d'énergie et William McMillan le responsable de la station hydrothermale commença a se plaindre de la sur-utilisation de sa centrale qui pourrait entraîner une usure accélérée du matériel.

Le docteur Berger arrêta brusquement ses recherches sur la faune locale et se concentra presque exclusivement sur la pierre. Le chimiste ne pu en déterminer la composition et toutes les tentatives de méthodes destructives d'inspection échouèrent.

25 mai 1937 - troubles mentaux

→ début des troubles mentaux de l'équipage

Pdv du mécanicien, René Dupuis

Cela faisait presque un mois que le docteur s'était mis en tête d'alimenter le monolithe afin de provoquer une réaction, une vibration ou une quelconque manifestation qui permettrait une plus grande compréhension de son origine. La théorie cachée derrière ses nombreuses tentatives d'explications était obscures : il expliquait vouloir mettre en résonance le monolithe avec la station. Toujours est-il qu'il nous pompait nos réserves d'énergie, si bien que nous devions éteindre une partie des lumières pour ne pas surcharger la centrale et causer des pertes de tension. Cela risquait à long terme d'user nos turbines et de mettre en péril la station. J'en fis part au capitaine mais celui-ci ne voulait rien entendre, il m'expliquait que les ordres gouvernementaux donnés à M. Berger surpassait mes accréditations : je dus me contenter de me taire.

Mais ce mardi 25 mai fut différent, je me réveillai comme à mon habitude à 7h mais contrairement à l'ordinaire, J'eus du mal à voir l'horloge accrochée au fond du dortoir, les lampes étaient toutes éteintes. Encore plus étrange, le dortoir me semblait vide et le bruit des pompes avait cessé, a vrai dire, il n'y avait aucun bruit dans la station et aucune lumière. Seule une vague lueur bleutée était présente, elle semblait venir de l'extérieur de la station et éclairait faiblement la pièce. Je me dirigeai alors lentement vers celle-ci, mon corps me semblait lourd. J'avançais en direction de la source lumineuse qui s'intensifiait un peu plus à chaque pas, la pesanteur devint insupportable et je dus m'appuyer contre la paroi du long tuyau pour continuer. Je distinguai alors au fur et à mesure une forme qui ne m'était que trop familière, le monolithe. Il était blanc et un halo bleu l'entourait, l'eau paraissait bouillir à son contact si bien qu'un cylindre bouillonnant le surplombait. En observant plus attentivement je vis des câbles le reliant à notre station mais quelque chose me surprit, un dispositif était installé entre la roche et les câbles, une interface. Celle -ci était sans aucun doute ouvragée mais comprendre sa géométrie m'était impossible, et plus j'essayais de comprendre comme cette interface fonctionnait, plus ma vision se troublait et mon esprit s'égarait.

→ le rêve du mécano est le plus soft, tous les autres membres de l'équipage en ont eut des bien plus sordide mais bien peu en parlèrent. Dupuis confia ses visions au médecin qui vit en elle un espoir de faire fonctionner ses expériences et ordonna une quatrième expédition dans la caverne pour trouver les adaptateurs. En étudiant les inscriptions plus précisément, l'ingénieur William McMillan en déduisit des plans pour construire un dispositif permettant d'interagir avec le monolithe. Bedsworth décide finalement de s'y opposer et préfère attendre de pouvoir communiquer les résultats phénoménaux des recherches avant de s'aventurer plus loin dans l'inconnu.

30 juin 1937 - activation du monolithe

→ activation du monolithe. Mcmillan construit en douce pour Berger un convertisseur mais prend soin d'installer un failsafe (un convertisseur inverse qui si activé permettrait de vider le monolithe de son énergie). Une fois activé, le monolithe rayonne faiblement mais continue à tirer de l'énergie sur la station. Bedsworth est furieux et ordonne le démantèlement de l'installation ainsi que l'arrêt complet des expériences sur le monolithe.

20 juillet 1937 - mutinerie

mutinerie à bord de la station

Afin d'éviter que Bedsworth ne puisse communiquer avec l'extérieur, Berger et le second sabotent le système de communication et rendent ainsi le centre de contrôle inutilisable (ils détachent les bobines et les poussent au fond des abysses).

→ , Bedsworth est enfermé avec Addington (le chimiste) dans la station d'observation par son second qui prend alors le contrôle avec l'aide de Berger.

Les expériences reprennent et le monolithe est reconnecté à la station. Le monolithe parle de plus en plus à l'équipage et Berger en est le prophète. Il semble détenteur d'un savoir nouveau. Le monolithe fait comprendre à l'équipage que la convergence est nécessaire pour l'activer correctement.

27 juillet 1937 - mort de l'équipage

- Sous l'influence de Louis Berger, les membres de l'équipage tentèrent de connecter le module de chargement du monolithe en plongeant directement dans l'eau. Ceci eu l'évidente conséquence de les tuer bien qu'il purent partiellement réussir leur tâche.
- Suite à ceci, Bedsworth et Addington parvinrent à s'échapper de leur cellule et, à moitié rendus fou par l'influence du monolithe sur leurs esprits respectifs, tentèrent tant bien que mal d'échafauder un plan visant à le détruire

31 août 1937 - Finalisation de la combinaison

Addington et Bedsworth finalisent la mise au point de la combinaison sous-marine liquide, et Bedsworth décide de la revêtir pour réussir sa mission. Du fait de leur folie, ils ne parviennent qu'à stopper la progression de la charge du monolithe, et ce en stoppant quasiment la centrale thermique.

7 août 1937 - envoi du bateau de ravitaillement

Le bateau censé ravitailler en vivre et consommables ne parvient pas à trouver le câble de communication reliant les abysses à la surface. Il passe plusieurs jours à ratisser les environs et descend même une ancre relié à un câble électrique dans l'espoir que les membres de la station puissent s'y accrocher pour communiquer.

5 septembre 1937 - envoi de l'équipe de secours

Les PJs partent en mission à bord de leur sous marin.

3 Scénar

Le but du scénar est de comprendre ce qu'il s'est passé, vaincre Bedsworth et Addington, éviter le contrôle de Berger/du monolithe, et enfin activer/désactiver le processus de libération de Dagon.

Selon comment jouent les pj, de multiples issues sont possibles, allant de sauver le monde à causer sa perte en passant par le déclenchement de la seconde guerre mondiale.

Il est important de noter que les personnages sont censés vivre des expériences traumatisante et sombrer peu à peu dans la folie. Ainsi, selon comment se déroule le scénar, certains peuvent passer du mauvais côté.

3.1 Briefing

Plusieurs choses doivent être dites aux PJs avant le début du scénar :

- Tout d'abord le contexte, la date de création de la base ainsi que les relations entre la France l'Angleterre et l'Allemagne.
- Ne pas hésiter à donner des détails sur la vie et la vie marine de l'époque pour plus d'immersion.
- Pour Blaison et Meitner : Les prendre à part pour leur parler de l'existence du laboratoire de recherche nucléaire, son emplacement (sous l'observatoire), et **insister** sur le fait que la radioactivité à l'époque n'est pas vue comme dangereuse et est d'ailleurs très peu connue du grand public.
- Donner *discrètement* son arme à Blaison mais lui dire tout de même que ce n'est pas extraordinaire pour un commandant d'être armé.

3.2 Grandes étapes

- Arrimage à bord de la station
- Exploration / découverte des lettres et documents
- Rencontre avec Bedsworth/Addington.
- Redémarrage de la station hydrothermale.
- Exploration du laboratoire.
- Exploration de la grotte (nécessite de savoir où elle se trouve)
- Confrontation avec Berger (Dagon - sans préparation préalable → mort ou folie instantanée)
- déclenchement du sonar/tentative de communication avec l'extérieur. (non loin de la base, un sous-marin allemand rôde, c'est donc aux risques et périls des pj (évidemment ils ne le savent pas) (si les allemands comprennent qu'ils n'ont plus de com, ils tirent))
- sortie et inspection de la base avec une bathysphère
- construction du module de déchargement du monolithe : Pour ceci, les Pjs doivent assembler les **trois calques de Addington** répartis entre le laboratoire de recherche nucléaire, le laboratoire et la bathysphère perdue. Ensuite, une fois ce module assemblé, ils doivent enlever celui déjà en place et le remplacer par celui-ci. Le module déjà en place a pour effet de renforcer Dagon tandis que celui que construiront les Pjs a pour effet de renforcer sa prison.
- Réparation du câble et déploiement de ce dernier pour communiquer avec le bateau resté en surface : Cette partie est entièrement à improviser selon l'avancée du scénario et l'ambiance.
- Vision du monolithe : si les Pjs regardent le monolithe (une fois la brume dissipée) : certains auront des visions d'horreur et une partie se ralliera à la cause de Dagon. Il est important de noter que 7 cadavres humains jonchent le plancher océaniques comme s'ils avaient essayé de ramper entre le sas du laboratoire et celui-ci. De plus, le convertisseur déjà en place entre le monolithe et la base, ressemble à celui dessiné sur les calques, à ceci près qu'il dispose d'un cœur de baleine en lieu et place du cœur d'uranium, et ne dispose *pas* de crâne humain.

Avant le début du scénario

Bedsworth et Addington viennent de mettre au point la combinaison de plongée à liquide respiratoire et Bedsworth décide de l'enfiler afin de tenter de détruire le monolithe.

/! Ils baignent tous les deux dans un cauchemar infini, et leurs esprits respectifs chancelent entre réalité et horreur.

Le reste de l'équipage est mort, en tentant de relier le monolithe au module de chargement. Leurs corps sont entassés au pied du monolithe.

Il est précisé que l'équipage a partiellement réussi sa mission : ils ont branché un des deux modules d'alimentation entre le monolithe et la station. Ainsi, si les Pjs rallument la centrale hydrothermale, le monolithe poursuivra sa charge.

Bedsworth est alors dans l'eau, il patrouille et garde le monolithe (refuse que quiconque s'en approche), et recharge sa combinaison au laboratoire depuis l'extérieur. Lorsque les Pjs rentreront, il fera d même avec l'aide d'un des sas du laboratoire et tentera de les repousser.

Addington lui garde la base. Les études sur le vivant de Berger l'ont atteint profondément, et il est persuadé que les créatures de ses cauchemars viendront le hanter. Lors de la première rencontre avec les joueurs, il est agité et n'arrive pas à formuler de phrases cohérentes. Il semble presque ignorer leur existence. Mais si les joueurs alimentent le monolithe, alors ce dernier manipule Addington qui devient violent et cherche à les tuer.

Il se trouve dans la salle polyvalente, est assis dans un coin, et s'amuse à lancer une balle contre le mur.

Il est important de noter que du fait de la baisse d'activité de la base, celle-ci semble flotter au dessus d'un manteau blanc causé par une accumulation de sel. Celui-ci empêche alors les Pjs de voir le monolithe qui se situe en contrebas et disparaît lorsque la centrale hydrothermale est remise en état.

Arrimage à la station

Du fait de l'absence de positionnement précis (on est en 37 !), les PJs sont largués au sud de la base et doivent remonter la dorsale pour atteindre la base.

L'arrimage à la station se fait sans encombre. Bien penser à détailler et à décrire ce que voient les PJ en arrivant. Si les Pjs décident de regarder a base de l'extérieur, les laisser faire ! Cependant il est clair qu'ils auront du mal à discerner les détails des pièces.

Au centre de la base, le monolithe est caché (!!! ne pas utiliser ce mot EVIDEMMENT), de même les cadavres qui jonchent le plancher océanique (7 membres de l'équipage) sont cachés par une brume épaisse (gradient de concentration en sel => désalinisation de l'eau).

Ainsi, le sol est une brume blanchâtre que leurs projecteurs peinent à percer.

La station n'est que faiblement allumée, seul le centre de survie et le centre de commandement le sont. Ces lieux sont d'ailleurs issues des lampes de secours rouges de faible consommation: la base est au point mort.

Remise sous tension de la base

Les pjs doivent remettre le courant dans la base. En effet, Meitner et Blaison connaissent l'existence du laboratoire de recherche atomique et savent que des pompes doivent fonctionner en permanence afin de refroidir le cœur d'uranium, ils feront sans doute pression sur le groupe.

Lors de l'activation du courant, le monolithe réamorçe sa charge. Cela signe le commencement de l'accentuation des troubles psychiques des PJs. S'ils sont vraiment lent (aka au moment du climax), le monolithe peut commencer à luer d'une lumière orange et le compteur Geiger de Meitner s'excite.

A partir de là, et si il n'est pas déjà rentré dans la base, Bedsworth rentre dans la base et court jusqu'à la centrale hydrothermale basse afin de tenter de couper le courant.

Les Pjs savent que la remise sous tension est nécessaire afin de communiquer.

Communication avec la surface

Les pjs vont vouloir communiquer avec la surface au bout d'un moment. Cependant les câbles qui permettent ceci sont manquants. Ils en ont un de rechange qu'ils ont amené avec eux. Il ne peuvent essayer de communiquer qu'une fois le courant rétabli.

Cependant, une fois le courant rétabli, la puissance du monolithe est telle qu'ils n'entendront que du bruit blanc.

S'ils installent les bobines avant de remettre le courant, Bedsworth prendra soin de les couper.

Exploration

Ici le champ est libre. Les pJ peuvent aller où ils le souhaitent dans la limite des portes actuellement ouvertes. Les portes pour l'instant fermées sont : le laboratoire (Bedsworth est précautionneux et l'a fermée de l'intérieur), et le centre énergétique nécessite un outil pour débloquer la porte (rouillée).

Exploration du laboratoire Pour explorer le laboratoire, il faut que Bedsworth soit rentré dans la base et ai donc déverrouillé la porte.

Exploration du second laboratoire Les pjs auront très certainement eu connaissance de ce laboratoire en fouillant dans le casier de Bedsworth et en trouvant une note sur les expériences atomiques de Plantel et Addington. Si les Pjs n'ont pas encore remis le courant, il y a de fortes chance que le coeur ait beaucoup chauffé (l'insistance sur le degré immédiat du danger est laissé à la discrétion du MJ).

Exploration de la bathysphère perdue Repérée par une croix rouge sur la carte présente dans le centre de commandement, cette bathysphère permet de récupérer un des calques de Addington et un enregistrement. Il est important de noter qu'un cadavre s'y trouve et qu'elle a été **fracturée en deux**.

Exploration de la grotte Cette exploration aura surement lieu plus tard dans le scénar. Les Pjs qui y iront se verront subir des effets psychologiques conséquent, mais ces visions leur permet de comprendre comment désactiver le monolithe.

Sabotage du sous marin

Très peu de temps après l'arrivée des Pjs, Bedsworth sabote leur sous marin de l'extérieur, rendant ainsi sa réparation quasi impossible. De même, il a préalablement déjà saboté la bathysphère encore fonctionnelle. Ainsi, les deux véhicules fonctionnels ne peuvent plus remplir leurs ballastes principaux et donc ne peuvent plus entièrement remonter. **Attention** : ce ressort scénaristique n'est qu'optionnel et peut ne jamais être utilisé, notamment si les Pjs ne souhaitent jamais partir de la base.

Enfin, Bedsworth prend aussi soin de couper le câble électrique qui relie le sous marin à la surface.

Rencontre avec Bedsworth

Au bout d'un certain temps (au maximum quelques dizaines de minutes après la remise sous tension de la base) , Bedsworth rentre dans la base afin de tuer les Pjs et surtout couper le courant : en effet il est persuadé qu'ils souhaitent finir le processus. Bedsworth connaît la base par coeur et n'as aucun mal à se faire relativement discret. (utiliser des éléments d'horreur). Si il tombe face à un Pjs isolé il n'hésitera pas à l'attaquer. De plus, si le positionnement des Pjs le permet, il ira aux systèmes de survie et tentera de les désactiver (c'est d'ailleurs surement ce qui trahira sa présence). Et même si l'apparition de Bedsworth est quasi déterministe, ses agissements ne le sont pas et dépendent de la situation.

Hallucinations du monolithe

Plus qu'une étape, c'est une suite d'événements étalés dans le temps. Ainsi, plus les Pjs avanceront dans le scénar et plus ils liront et verront des objets perturbant, plus ces hallucinations seront importantes. Une fois le monolithe activé (réactivation de la centrale hydrothermale), ces hallucinations pourront blesser les Pjs.

Quelques exemples d'hallucination :

- Extinction des lampes brusque et d'une courte durée,
- Vision d'une silhouette de l'autre côté de la base
- Vision cauchemardesque :
 - un autre membre de l'équipage, mais version gore
 - Un gigantesque paysage désertique, au milieu duquel siège une gigantesque pierre vers laquelle semble se précipiter des milliers de créatures
 - Un ancien être aimé, version gore
 - Un souvenir passé (par exemple de la Grande Guerre)
- Des sas qui se referment brusquement : Le système de fermeture de secours s'est mystérieusement activé (ne s'active en théorie que si une forte différence de pression se fait ressentir).

Rencontre avec Berger

Si le monolithe se charge suffisamment, Berger peut alors leur apparaître. Il semble être venu de nulle part, et est en pleine santé. *Il ne sait pas qu'il est une projection de Dagon*. Légèrement confu, il interroge les Pjs sur ce qu'ils savent et leur dit de finir l'expérience là où il l'a laissée. Puis, au bout d'un moment, il prétend avoir une chose urgente à corriger et part en courant puis disparaît. Si un Pj tente de le rattraper, il disparaît devant lui et le Pj subit de lourdes conséquences mentales.

Les Pjs lui poseront évidemment des questions ; Berger reste très évasif et ne donne seulement les informations que les Pjs ont déjà.

Assemblage du module de déchargement du monolithe

Cette partie ne sera pas forcément atteinte par l'équipe (il faut qu'ils aient trouvés les trois **calques de Addington**).

Il faudra alors qu'ils se réfèrent à l'inventaire afin de récupérer les différentes pièces et de les assembler.

Un débat entre les Pjs devrait émerger quand ils comprendront la nécessité d'un crâne humain frais ainsi que d'autres parties humaines pour construire le dispositif.

3.3 Contenu des lieux

Dortoir

- Un récit des expériences de Berger est disponible ici (du biologiste Ménard)
- On peut trouver les casiers de chaque personne : celui de Jean Roy est *vide*.
- casier de Bedsworth verrouillé par un code - 23715 - (caché en superposant les deux **calques de tenue de plongée**) contenant un texte mentionnant le laboratoire d'étude atomique.
- un enregistrement de Plaisir d'amour

Salle polyvalente

Addington est ici. Assis et apathique, il lance une balle contre un mur de manière répétitive.

- La dernière lettre de Addington
- Le pistolet de Bedsworth donné à Addington avant son départ.
- La deuxième clef permettant l'accès au laboratoire de recherche nucléaire.

Salle de contrôle

- un phonographe est présent, permettant d'écouter les enregistrements de l'équipage. Sur celui-ci est déjà présent un cylindre de cire. (=> St James infirmary)
- un plan en grand format est à la disposition des pjs avec les lieux d'intérêts. (plan partiellement endommagé), sur ce plan, la croix rouge indique la position de la **bathysphère perdue** mais *n'indique pas* la position du laboratoire de recherche nucléaire. De plus une flèche pointe vers la grotte.
- un enregistrement de Bedsworth

Système de survie

Le système de survie fonctionne au ralenti, et la centrale hydrothermale ne semble plus opérationnelle. Il ne reste que quelques heures d'autonomie à plein régime. De plus son régime ralenti est insuffisant pour les pompes du **laboratoire de recherche nucléaire** (ne donner cette info qu'à Meitner).

Observatoire

- Le récit de la mutinerie est disponible ici.
- On peut voir d'ici le début du chemin menant à la grotte (rangée de lampe suspecte (allumées si et seulement si le courant est remis)).
- L'entrée au laboratoire de recherche nucléaire n'est pas connue des Pjs (sous une plaque du sol et verrouillée par une clef que possède Meitner).

Maintenance

- premier **dessin de tenue de plongée**

Centrale Hydrothermale - basse

Les portes menant à ce centre sont verrouillées, il faut donc un **outil** pour l'ouvrir (les pjs doivent être créatifs).

- note du mécanicien René Dupuis.

Ici les PJs essaieront probablement de relancer la station hydrothermale. Cela ne fonctionnera pas, ils doivent aller dans la partie haute de la station et la réparer d'ici.

Un système de secours est cependant utilisable (=> **système de survie**), deux gigantesques bombonnes sont collées à la base, l'une d'oxygène, l'autre de diesel, et bien que manquant d'une grande partie de leur contenu, il en reste suffisamment pour alimenter la base pendant une durée de deux heures.

Centrale Hydrothermale - haute

Les PJs se rendront très certainement ici afin de réparer la centrale, celle-ci n'est pas endommagée, mais un tuyau a été mis dans les turbines afin d'en empêcher le fonctionnement. Une bathysphère est tout à fait capable de l'en extraire.

Laboratoire

Au début du scénario, celui-ci est fermé de l'intérieur. Il ne s'ouvre que lorsque Bedsworth rentre dans la station.

Ici, il y aura plein d'infos :

- un des trois **calques de Addington** qui permettent de construire le module de déchargement du monolithe. (Le Gore)
- des spécimens difformes étudiés par Berger
- Une note de Berger sur la progression de ses recherches.
- Un enregistrement vocal de Addington et ses inquiétudes.

Infirmierie

Ici, il y a évidemment de quoi se soigner. Mais aussi des restes des expériences de Berger sur les animaux. Des dessins de Berger sont présents sur les murs, et sur la table d'opération , une chimère putride a été cousu à partir de carcasses de poissons abyssaux.

- Le second **dessin de tenue de plongée** est présent
- chimère putride (expérience de Berger).

Sas

Ici, comme dit plus haut, une des bathysphère manque. L'autre bathysphère cependant est bien présente et fonctionnelle (modulo l'usure et la corrosion).

- 1 Bathysphère

Laboratoire de recherche nucléaire

Ici les Pjs pourront trouver un noyau d'uranium concentré en plus de documents sur son étude. Cette pièce n'est pas présente sur les plans et les Pjs devront chercher un peu avant de la trouver (sauf Henri Blaison qui lui sait où il se cache). Afin de trouver cette pièce, les pjs pourront trouver des écrits de Bedsworth relatant l'existence de celle-ci ailleurs dans la base, notamment dans le casier de Bedsworth.

- le noyau d'uranium
- une note de Addington
- un des **calques de Addington** (Le Scientifique)

bathysphère perdue

Elle se trouve à quelque centaines de mètres de la base. Un homme est mort à l'intérieur, et quelques notes sont encore trouvables dans une caisse hermétique. Ces notes décrivent la découverte de la grotte contenant le monolithe. Cette bathysphère est endommagée, elle semble avoir percuté le fond marin à grande vitesse, et son sas est ouvert.

- un des **calques de Addington** (l'Ingénieur)
- un **enregistrement** de l'exploration de la grotte par Bedsworth

Grotte

C'est ici que se trouvait originellement le monolithe. Des inscriptions sur les murs sont toujours présentes (Amy peut les comprendre). Elles décrivent le monolithe et son fonctionnement mais pas son but.

Inscriptions :

3.4 Véhicules

Deux véhicules sont disponibles pour les Pjs, le sous marin et la bathysphère.

Sous marin

Ce sous marin contient toutes les affaires des Pjs. Et bien qu'il ne soit saboté par Bedsworth dès le début du scénario, il peut encore être utilisé pour l'exploration mais est bien moins agile que la bathysphère et ne dispose pas de bras de préhension.

Relativement récent, il n'est en service que depuis deux ans. D'une masse de 100 tonnes, il fonctionne grâce à un solide moteur diesel et a une autonomie de 4 jours. Il possède deux systèmes de ballastes : un principal et un secondaire. Le principal permet de grandes variations de flottaison et permet donc de passer de la surface aux fonds marins, le second permet un contrôle plus fin (de l'ordre de la centaine de mètres). Deux projecteurs avant sont présents ainsi qu'un périscope et de multiples hublots.

- Masse : 100 tonnes
- Autonomie : 4 jours
- Autonomie O2 : 10 jours
- Vitesse max : 10 km/h

Bathysphère

La seule bathysphère restante, celle-ci est entièrement fonctionnelle mais ne permet pas de remonter à la surface (sabotage de Bedsworth). Ce véhicule est tout à fait adapté à l'exploration en eaux profondes et possède des bras permettant la manipulation de corps ainsi que la maintenance de la station.

- Masse : 10 tonnes
- Autonomie : 2 heures
- Autonomie O2 : 1 jour
- Vitesse max : 5 km/h

Fiches PJ

Henri Blaison, commandant de bord

Henri Blaison, Capitaine. 45 ans
Français
Catholique
Ouvertement royaliste et anti communiste
Sous marinier expérimenté, Capitaine du navire
Marié
Se méfie des étrangers

Biographie

Je suis né le 21 décembre 1891 à Nontron, un petit village charentais. Fils d'agriculteurs et bien que je rêvais arpenter le monde, je pensais alors ma vie toute tracée. Je me suis alors résigné à travailler à la ferme et à faire fructifier l'entreprise familiale. Jusqu'à ce que la Grande Guerre n'advienne. J'avais 22 ans quand la mobilisation générale fut sonnée et que je dus partir pour ma patrie. Mon cœur se remplit alors d'un sentiment de fierté, j'allais pouvoir servir mon pays, défendre nos valeurs et nos traditions; cependant la réalité en fut tout autre. Je ne me rappelle que peu de ce qu'il s'est passé bien que j'en rêve souvent, dans des cauchemars me rappelant les explosions, les blessures, la douleur et les larmes. Un unique souvenir me reste tout de même de cette période :

J'étais allongé dans une tranchée, les obus pleuvaient et formaient d'innombrables cratères que l'on pouvait apercevoir en passant sa tête par dessus les barbelés. Entouré de mes compagnons et placé derrière des sacs de sable, un subtil sentiment de sécurité s'installa lentement en moi, ce dernier si fragile qu'il ne fallait le brusquer au risque de le voir se rompre. Ce sentiment était en réalité bien plus, il était ma raison ; il me fallait trouver un point fixe pour ne pas sombrer dans la folie, une vérité universelle auquel mon âme pouvait s'accrocher comme un marin observant le phare lointain au milieu d'une tempête. Cette vérité était alors mes frères d'arme, je les fixais de mes yeux fatigués pour ne pas qu'ils disparaissent. Soudain, parmi le vacarme causé par les détonations, les cris et les coups de feu, un bruit sourd. Je fus projeté sur le côté et me retrouvai la tête enfoncée dans la paroi. Je me réveillai au bout d'un temps qui me parut infini, un sifflement intense m'entourait et la vision de mes camarades étalés sur les murs de la tranchée me saisit. D'une manière subtil, presque sournoise, les corps de mes camarades s'animaient, j'aurai alors juré les voir se fusionner pour former un être impie, une abomination vindicative créée par l'Homme, emplie d'une haine millénaire contre notre espèce, et nourrie par le fratricide qui avait alors lieu. Je sombrai alors peu à peu dans l'obscurité. Malgré ma blessure de guerre (en effet j'ai une longue cicatrice qui trahit une lourde opération au niveau de la jambe gauche), j'ai tout de même décidé de poursuivre ma carrière militaire. Je souhaitais et souhaite toujours servir ma patrie et la débarrasser des parasites qui la ralentissent, la Grande Guerre m'a en effet appris à vouloir sauver à tout prix la souveraineté française et ses valeurs. Sentant mon penchant pour l'exploration refaire surface, je suis devenu technicien à bord du cuirassé Lorraine. C'était un navire peu fiable, l'absence de norme donnait à chaque navire de sa classe un caractère original voire artistique, mais qui se caractérisait par des performances faibles et une fiabilité inexistante. Ce manque total de rigueur de la part des ingénieurs de l'époque vis à vis des bateaux de guerre me poussa à quitter cette partie de la marine et à intégrer une équipe de sous marinier, c'était en 1930. Bien que nous ne vîmes jamais les profondeurs du fait de l'absence de hublot, me savoir si loin de la France dans le but de la défendre me donnait des frissons, et une passion de l'exploration sous-marine naquit en moi.

La mission

Si bien que lorsque l'on m'informa de la mission de sauvetage d'une base secrète, j'acceptai sans hésiter. J'allais être capitaine de mon propre équipage. Je ne connaissais que très peu les membres de l'équipage, mais je savais qu'il me faudrait être impartial et en aucun cas discriminatoire, même si des satanés anglais étaient à bord à cause d'une «alliance franco-britannique». Pire encore, le capitaine de la station était anglais, un certain Arthur Bedsworth. Je n'ai rien personnellement contre les anglais, simplement mes cours d'histoire m'ont appris à m'en méfier.

Ce que je pense des autres

- Amy Scott : c'est la pilote du vaisseau, ce qui est extraordinaire sachant que c'est une femme doublée d'une anglaise. J'espère qu'elle ne fera pas de mal à ce rafiote. Lors de notre embarquement je l'ai surprise à discuter de communisme avec le médecin Fougasse. Je ne tolérerais aucun soulèvement trotskiste à bord de mon embarcation ! Enfin bon, je fais confiance à l'état major, s'ils ont laissé cette personne aux postes de pilotage c'est bien qu'elle vaut quelque chose...

- Jacob Hargreaves : Notre ingénieur de bord. Apparemment l'un des meilleurs et des plus qualifiés, il aurait conçu une grande partie des systèmes de la station et bien qu'il soit anglais, il devrait être très utile à cette mission.
- Lucien Fougasse : tout équipage a besoin d'un médecin, et celui ci semble tout à fait indiqué. Il a exercé durant la Grande Guerre, ce qui signifie qu'il a certainement les épaules solides. Un bon français comme on en fait plus. J'ai cependant parfois l'impression que le spectre du communisme rôde autour de sa personne, et cela m'inquiète.
- Thérèse Fougasse (nom de jeune fille : Meitner) : la chercheuse. Sa présence est inexplicable, nous sommes ici en mission de sauvetage et voilà qu'ils nous ajoutent du lest, elle a de la chance d'être mariée à Fougasse sinon elle ne serait certainement pas là. Selon la partie scientifique du projet, elle est absolument nécessaire en cas d'incidents grave. Et en plus de tout cela, c'est une ancienne allemande qui a immigré ici il y a quelque années.

Mes affaires

- Un rapport des dernières avancées scientifiques et des stocks de la station
- Mon arme de service
- Ma flasque

Amy Scott, pilote

Amy Scott, Pilote, 28 ans
Britannique
Protestante
Communiste (membre du communist party dès 1928)
Pilote expérimentée et navigatrice experte
Célibataire

Biographie

Amy Scott

Je suis née le 28 avril 1909 à Portreath, un petit village côtier d'Angleterre.

Mes parents n'étaient pas très aisés mais j'ai pu aider mon père dès mon plus jeune âge à la pêche au large des côtes, ce qui me permis d'acquérir de solides compétences en navigation. Je fus ainsi bercée par l'océan et ses légendes, ma mère me contait les histoires de marins perdus au large et revenant chargé d'émotions et parfois de démenche. J'appris ainsi que notre famille avait une sorte d'atavisme maritime, depuis des générations nous sommes restés accrochés à ces rives comme un alcoolique à son breuvage. Et je sens que moi même je faiblis dès que je m'en éloigne, ses vagues et courants pulsent à travers mes rêves et j'en viens parfois à entrevoir le fond marin.

C'est précisément celui-ci que je poursuis depuis mon plus jeune âge, plongeant toujours plus profondément pour en découvrir les reliefs torturés et complexes, on décela d'ailleurs en moi un talent inouï pour l'apnée.

Et, fiers de mon appétence pour ces paysages infinis, mes parents m'envoyèrent ainsi apprendre à naviguer sur de plus gros bâtiments, plus précisément des submersibles. Le terme était alors totalement nouveau et représentait pour moi tout ce que je pouvais espérer. Je devins alors pilote de sous marins de recherche.

Je pus servir lors de nombreuses missions d'exploration sous marine et ainsi me rapprocher mètre après mètre de ce que je sens être mon chez moi .

C'est notamment lors de ces diverses aventures que je fus initiée à la politique. J'appris ainsi les idées et buts des différents courants de pensée moderne ; et c'est assez rapidement que mon attention se dirigea vers le communisme. En effet, je pense qu'une alliance entre la France et l'Angleterre est ce qu'il y aurait de plus durable, après les guerres millénaires vient le temps des alliances. Et je suis persuadée qu'un tel système conviendrait parfaitement. Je sais néanmoins que beaucoup ne sont pas de cet avis, beaucoup ont pour habitude de caricaturer ce système mais ils ne comprennent pas son génie. Si bien que je débat couramment afin d'appuyer mes idées.

J'ai longtemps cherché la raison pour laquelle ma famille est restée près des côtes. Et celle qui me paraît la plus tristement raisonnable me semble être la guerre. Je sens que mes parents redoutent que quelque chose n'advienne s'ils s'aventuraient trop loin des côtes. De plus je perçois moi même ce sentiment de sécurité près de cette immensité si familière et pourtant si mystérieuse. Je me souviens de cette journée où un chien à moitié fou me poursuivi, je couru vers l'eau et plongeai le plus profondément possible ; si loin que je commençai à délirer, ou plutôt à rêver. Je vis mes ancêtres, tous en cercle, assis sur le granit, et regardant vers la surface, regardant vers moi. Leur image était certes déformée par les fluctuations de l'eau et ses impuretés, je reconnus tout de même les visages présents sur les quelques tableau que nous avions. Ils m'appelaient à les rejoindre et je sentais leurs paroles résonner à travers ma mémoire comme si elle révélait des souvenirs que j'aurais oublié. Je me réveillai alors d'un sursaut sur le rivage.

La mission

Cette mission est une opportunité pour moi d'explorer un paysage totalement nouveau. Je ne suis jamais descendue à plus de quelque centaines de mètres, et l'idée de découvrir les abysses me fascine autant qu'elle m'effraie. Je sais que je dispose des compétences qu'il faut pour mener à bien la mission. Le sous marin que nous allons utiliser est dérivé de l'un des modèles avec lequel j'ai déjà travaillé. Ainsi l'opération devrait se dérouler sans accroc. Cependant je connais la nature humaine et surtout celle des commandants de bord, j'ai beau être une femme, je suis plus douée en mer que n'importe lequel de ces être bourrus.

Ce que je pense des autres

- Henri Blaison : Le commandant de bord. Ce royaliste est imbu de sa personne. Il pense que son expérience lui permet de remettre sans cesse en question mes compétences. De plus, il semble constamment remettre en question ma place ici, ainsi que celle de Thérèse Meitner.
- Jacob Hargreaves : L'ingénieur de bord. Je n'aime pas ses pensées politiques, cependant je dois lui avouer un certain talent à la rhétorique. Ainsi, bien qu'il soit un royaliste convaincu, débattre avec lui est une

occupation agréable qui exerce l'esprit. D'autant plus qu'il semble lui aussi éprouver un lien particulier avec la mer.

- Lucien Fougasse : Le médecin de bord. C'est un homme passionné, et c'est exactement ma raison de son admiration pour lui. En plus d'être médecin, il est lui aussi communiste. Ainsi, nous nous lançons couramment dans des discussions profondes sur ce que devrait être le parti
- Thérèse Fougasse (nom de jeune fille Meitner) : la scientifique à bord du sous marin. Cette personne semble froide, on sent qu'elle a beaucoup souffert mais qu'elle ne le montre que très peu. De ce que j'ai entendu, elle est incroyablement douée et est sur le point de faire une découverte phénoménale.

Mes affaires

- Un plan topographique des environs
- Ma boussole
- Ma lampe torche

Jacob Hargreaves, ingénieur

Jacob Hargreaves, Ingénieur, 35 ans
Britannique
Protestant
Royaliste
Ingénieur spécialisé dans les turbines haute pression
Marié
« chacun chez soi »

Biographie

Je suis né le 1 mars 1902, à Londres. L'eau m'a toujours fasciné. Contrairement à tous les autres matériaux, cet élément est infatigable, il peut prendre n'importe quelle forme et être utilisé dans des combinaisons infinies. Il n'est pas de machine qui n'ait besoin de sa vapeur comme il n'est pas de créature qui ne la nécessite sous forme liquide.

Et c'est cet attrait constant vers celle-ci qui m'a amené à suivre la voie de l'ingénierie, à travailler au plus près d'elle : apprendre à courber ses trajectoires et à l'assujettir avec l'aide de la mécanique. De plus, j'ai trouvé à cette espèce chimique d'autres propriétés remarquables. Après avoir passé de longues nuit à tenter de percer ces mystères à travers de nombreux ouvrages, et ne voyant plus aucun replis de son existence m'échapper, je me tournai vers l'océan. J'étudiai alors les plus grands textes relatant des légendes aquatiques et en arrivai à la conclusion suivante : cette immensité cache encore plus de mystères. Et à travers certains rêves, je pus entrevoir la réalité de ces profondeurs insondables. J'en suis persuadé, il existe des choses qui nous dépassent, qui vivent au large et parcourent les reliefs sélénites de ces fonds marins inexplorés.

Mais ce n'est pas tout, mon travail me permet aussi de servir ma Nation, l'Empire Britannique. L'Europe est au bord du gouffre, après la crise de 29 les pays se méfient les uns des autres et un conflit ne saurait tarder ; reste à savoir qui tirera le premier.

Je n'ai que moyennement confiance en ces Français, et je reste persuadé que George VI a eu tort d'accepter cet accord. Nul besoin de cette aide perfide et désuète pour construire **notre** base. Nous avons la technologie et les ressources nécessaires, alors pourquoi les donner gracieusement au premier venu ?

De plus, avec la montée du communisme et du républicanisme, notre très cher Empire risque de perdre en puissance et de perdre du terrain face à la puissance américaine et à la menace germanique.

La mission

Cette mission est ce qui me permettra d'enfin percer le secret de cet océan si vaste et qui nargue nos ancêtres depuis des temps immémoriaux. Je vais évidemment aider au sauvetage de la base, mais également en profiter pour poursuivre mes recherches, m'approcher au plus près de ce que je pense est la source de toute vie. J'ai cependant peur que l'équipage ne comprenne pas mes motivations, et bien que j'ai appris à me faire discret avec les années, mon excitation pourrait me trahir.

Ce que je pense des autres

- Henri Blaison : Le commandant de bord. Ce solide gaillard semble être un rempart inamovible face à quelconque danger. Il semble néanmoins doté de certaines blessures anciennes qui trahissent des traumatismes passés. La seule chose qui me déplait chez lui est sa nationalité, j'ai peur de n'avoir qu'une faible confiance en lui de ce fait.
- Amy Scott : La pilote du sous-marin. La seule chose que nous partageons est notre nationalité. Son statut de pilote ne m'importe guère et pour avoir quelque peu discuter avec elle, je trouve ses pensées politiques bien trop molles : elle parle de changer le monde et le rendre meilleur. On sent bien que c'est encore une enfant. Cependant, malgré son caractère ingénue, elle paraît elle aussi éprouver une sorte d'admiration pour les profondeurs marines.
- Lucien Fougasse : Le médecin de bord. Ce que j'apprécie tout particulièrement chez cet homme est son caractère passionné. Il vit la médecine comme ce qu'elle est, un art. C'est cependant précisément à cette remarque que s'arrête mon admiration pour lui, ses penchants communistes sont insupportable d'autant plus que c'est un Français.
- Thérèse Fougasse (nom de jeune fille Meitner) : La scientifique à bord du sous marin. Je ne sais d'elle seulement son talent pour la science. Elle est froide et ne m'accorde que peu d'attention. De plus, je sais que c'est en réalité une allemande immigrée en France, ce qui rend ses motivations quelque peu mystérieuses.

Mes affaires

- La liste des composants de la station
- Ma calculatrice mécanique

Lucien Fougasse, médecin

Lucien Fougasse, Médecin, 38 ans
Français
Catholique
Membre du PCF
Médecin de bord, spécialisé dans la traumatologie
Marié à Thérèse Meitner par commodité

Biographie

J'ai toujours voulu sauver l'Humanité d'elle-même. Et cet enfant malmené par le temps montre des signes de réticence à bien vouloir se faire guérir de son mal le plus profond : la guerre. J'avoue avoir servi durant la Grande Guerre, mais c'était du bon côté des fusils ; je courais dans le No man's Land à la recherche de survivants et essayait tant bien que mal de recoudre ces pauvres soldats de peur que leurs âmes ne repartent trop tôt, et même si je n'étais qu'étudiant à ce moment-là, je pus sauver des dizaines de soldats de l'hémorragie.

Je suis né le 17 septembre 1898 à Paris. Enfant d'une famille aisée, je n'ai eu aucun problème à poursuivre des études supérieures prestigieuses : après la grande guerre je pus devenir médecin (mon expérience sur le champ de bataille me fut d'une grande aide). C'est suite à ces années d'étude que j'ai rencontré Thérèse Meitner avec qui nous liions alors un profond lien d'amitié. Une allemande qui a immigré en France pour fuir le nazisme. Son domaine est la radioactivité, un champ de recherche assez nouveau et qui semble prometteur bien que je n'y connaisse rien. C'est d'ailleurs à peu près au même moment que je m'intéressai à la politique, je rejoins alors le PCF en 1923 et bien que je tentai désespérément de convaincre Thérèse de rejoindre le parti, celle-ci rétorqua que ce n'était qu'une perte de temps et qu'elle avait déjà bien assez de travail.

Une fois devenu médecin, je me spécialisai en traumatologie et m'installai à Paris, ma ville natale. Je sauve désormais des dizaines de personnes par semaines et suis reconnu pour mon efficacité et mes travaux.

Mais toute personne se doit d'avoir une part de secret. J'ai découvert tôt cette partie de moi, et je ne comprends toujours pas ceux qui ne l'acceptent pas. Oui mes mœurs diffèrent de la majorité, mais cela ne fait pas de moi un monstre ! Lorsque les rumeurs se répandirent et que les langues s'enflammèrent, je dus prouver mon appartenance aux "bonnes gens", c'est ainsi que Thérèse accepta ce mariage factice et me permit de continuer une vie plus "normale".

Suite à cela notre relation se dégrada de plus en plus et aujourd'hui c'est à peine si nous pouvons nous supporter.

La mission

Alors que j'étais confortablement installé dans mon cabinet, pleinement investi dans une relecture des travaux d'un de mes collègues, je reçus un courrier émanant directement de la marine nationale. Celui-ci me donnait l'ordre de participer à une mission de sauvetage. Il était courant que l'armée me demande d'examiner des soldats blessés, mais un ordre de mission, c'était totalement nouveau.

J'avais déjà entendu parler de la base sous-marine et relit couramment les articles de Jean Roy, le médecin de bord dont le domaine d'étude est les effets de la pression sur les corps.

Malgré mon absence d'expérience en milieu marin l'armée insista du fait de ma spécialité.

J'appris de plus que Thérèse viendrait avec moi, ce qui me surprit car elle était avant tout une scientifique et en aucun cas une femme d'action.

ce que je pense des autres

- Henri Blaison : Le commandant de la mission. Cette personne a beau avoir l'air bourru, elle dégage tout de même une certaine aura rassurante. Il semble avoir vécu de nombreuses choses traumatisantes par le passé, et son expérience semble nécessaire pour une aventure comme celle-ci.
- Amy Scott : La pilote du sous-marin. Nous avons beaucoup discuté lors de la croisière, et je dois dire que nous partageons la même vision du communisme. De plus, elle est une vétérante de la plongée sous-marine et ce fait me rassure au plus haut point.
- Jacob Hargreaves : Cet homme est très curieux. Il semble à la fois extraordinairement stupide et pourtant j'ai l'impression que sous cette couche épaisse d'apparente platitude, se cache un esprit vif et talentueux ainsi, qu'une certaine profondeur spirituelle que je peine encore à saisir. Cependant je sens aussi en lui toute la haine que peuvent ressentir les royalistes, et ceci le rend quelque peu repoussant.
- Thérèse Fougasse (nom de jeune fille Meitner) : Ma femme. Avant notre mariage c'était une de mes meilleures amies. Mais le temps détruit tout et nous ne pouvons presque plus nous supporter. Elle est

certes extrêmement douée dans son art mais cela la rend souvent hautaine et elle passe ses journées à me rappeler ma totale méconnaissance de la physique atomique. Ce mariage malsain est cependant la seule chose qui m'évite l'éviction sociale et lui évite l'expulsion.

Mes affaires

- Un kit de secours complet.

Theresa Meitner, scientifique

Thérèse Fougasse (nom de jeune fille Theresa Meitner), Chercheuse, 32 ans
Allemande ayant fui en France
Juive
Apolitique mais déteste les militaires
Étudie de près la radioactivité
Mariée à Lucien fougasse par commodité

Biographie

Je suis née le 28 avril 1909 à Hohenlinden. J'ai du fuir mon pays très jeune, si bien que je ne me souviens que peu des collines et des plaines de mon village natal. Ainsi je ne connu réellement que le triste décor urbain et sa population languissante. Mais cette exode fut une opportunité: en arrivant à Paris je pus accéder aux plus grandes écoles et ce jusqu'à poursuivre un doctorat en physique atomique. Cette ascension fulgurante ne fut ralentie que par une seule et même espèce, l'Humanité. Ses vices et perfidies infinies sont une tâche d'encre qui ne demande qu'à se répandre et souiller l'Univers. Je ne compte plus le nombre de remarques et d'agressions que je subis tout les jours, ces gens me répugnent, et je n'ai que très peu de relations amicales, à vrai dire, Lucien est ce qui se rapproche le plus d'un ami.

En effet, les tensions entre la France et l'Allemagne augmentent jours après jours, et avec elles la xénophobie des gens pèse de plus en plus sur mes épaules. J'ai peur qu'un conflit n'éclate et ne rompe ce petit instant de paix que j'ai pu vivre aux côtés de mes expérimentations.

J'ai appris à craindre la guerre dès ma plus tendre enfance, lorsque mes deux frères partirent servir la France pour ne jamais revenir. Ce qui me brisa le plus le jour où j'eus connaissance de leur mort, fut d'apprendre que le commandant des lignes adverses était un certain Meitner, mon grand oncle.

Je suis à quelque pas de publier un article qui devrait changer la face de l'Humanité. Peut-être qu'en leur donnant l'énergie de vivre arrêteront-ils de se battre ?

La mission

La raison pour laquelle j'ai accepté cette mission est la même que celle qui m'a poussé à épouser Lucien : Eviter l'expulsion et poursuivre mes recherches. On m'a fait comprendre que mon expertise en nucléaire était requise, et que un refus de ma part serait fâcheux. J'ai horreur de la mer, ce milieu est infesté d'organismes tous plus dangereux les uns que les autres, et voilà que nous jugeons bon d'ajouter nos carcasses à cette soupe biologique.

Je me suis renseignée sur les recherches d'Atlantica. Il semblerait qu'ils aient appliqué directement ce que j'ai écrit dans mes articles et qu'ils tentent de réaliser une fission nucléaire dans un cadre militaire. Le principe est fascinant, cependant je ne leur pardonnerait pas d'avoir corrompu ainsi mes travaux dans un but aussi sombre.

Ce que je pense des autres

- Henri Blaison : Ce marin pataud manque à chaque pas d'ébranler ce rafiot. Et son regard pesant montre bien l'arrogance et le mépris propre à la gente masculine, et dont ce cher commandant en est un des spécimens les plus typiques.
- Amy Scott : Je ne sais que penser d'elle, c'est une pilote apparemment très expérimentée mais son goût pour le communisme est pesant. Il n'est pas une discussion que nous ayons eu lors du trajet où elle n'a pas cité un de ses "grands" auteurs.
- Jacob Hargreaves : Cette homme semble être une coquille vide muée par un procédé mécanique remarquable de simplicité. Chacun de ses discours est ponctué avec la précision et la régularité d'un horloger, d'une propagande pour l'Empire Britannique ou d'une remarque sur tel ou tel composant mécanique. Remarque qu'il tourne de tel manière qu'elle ressemble parfois à une interrogation surprise que formulerait un professeur des écoles.
- Lucien Fougasse : Mon mari. Avant notre mariage c'était un de mes meilleurs amis. Mais le temps détruit tout et nous ne pouvons presque plus nous supporter. Il est certes doué dans son art mais cela le rend souvent hautain et il passe ses journées à me rappeler ma totale méconnaissance de la médecine. Ce mariage m'a certes permis de rester en France, mais il lui apporte aussi beaucoup, je suis la "preuve vivante" de sa sexualité orthodoxe.

Mes affaires

- Un compteur Geiger.
- Une clef permettant l'accès au laboratoire de recherche nucléaire.

Il était une fois, dans l'est

Book du MJ

Le J

Dans ce chapitre, vous trouverez le book du MJ. Les annexes se trouvent sur le Google Drive donné dans la préface.

Il était une fois, dans l'Est



Un scénario de jeu de rôle, par
Julien (Le J)

Introduction

1- Abstract

Il était une fois, dans l'Est Genre : Aventure, survie, exploration (vite fait) Nombre de joueurs : 5 Extrait du journal de bord du gouverneur de Villiousk, Sibérie Orientale, 1892 : "J'ai encore eu des problèmes avec la frontière aujourd'hui. Ces foutus Japonais se croient vraiment tout-permis depuis la fin de la guerre. Mais bon, c'est la routine. Ce qui n'est vraiment pas la routine, par contre, ce sont les 5 malades mentaux qui vont quitter la ville demain. C'est déjà pas tous les jours qu'on voit des Européens débarquer dans ce trou paumé, alors des européens qui viennent jusqu'ici en quête de richesses et qui réussissent à embarquer des locaux, ça c'est fort.

On verra bien s'ils arrivent à revenir."

Peu avant la rédaction de ces lignes, ce sont 5 aventuriers de tous horizons qui ont quitté la civilisation pour s'engouffrer au plus profond des steppes et des forêts gelées de Sibérie. Survivront-ils à leur périple, pour revenir couverts de trésors inconnus ? Ou bien périront-ils face à un ours mal endormi, ou morts de froid dans une tempête sans merci ? Nul ne peut le savoir...

2- Résumé du scénario

"Il était une fois, dans l'Est" est un scénario de jeu de rôle sans règles, ou les joueurs incarnent cinq aventuriers, partis à la recherche de richesses nombreuses et innommables aux confins de la Sibérie orientale, en plein hiver. Le but de ce scénario est de mettre les joueurs face à un environnement plus qu'hostile, pour les placer dans un contexte où lutter pour leur survie se révèle être une nécessité, afin de voir jusqu'à quel point les joueurs sont capables de se mettre en danger pour le bien de leurs objectifs. Dans les grandes lignes, l'idée est d'instaurer dans un premier temps une ambiance de tension liée à des problèmes concrets et terre-à-terre, comme le froid et la faim, avant de les surprendre dans la dernière partie du scénario avec l'introduction d'éléments fantastiques. Cela se déroule en trois grandes parties : Tout d'abord, plusieurs jours de marche dans la forêt sibérienne, pimentés par certains événements décrits plus bas dans ce document, suivis par la découverte d'un village d'autochtones, naturellement méfiant, voire hostile.

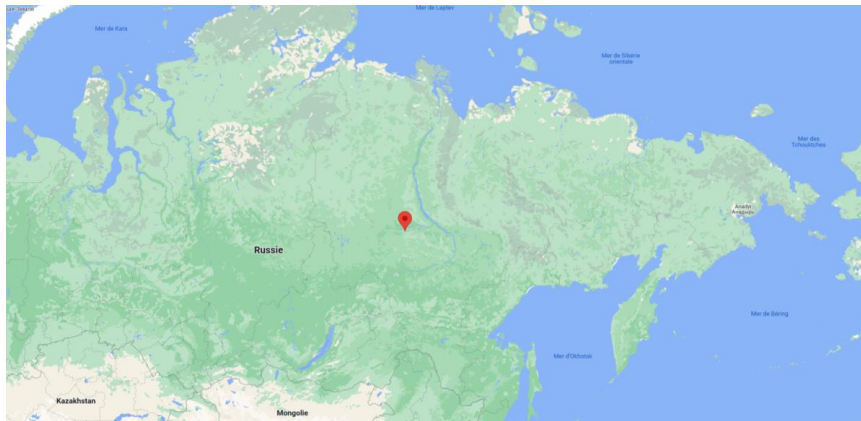
Enfin, la rencontre avec un monstre et l'exploration d'un manoir abandonné, abritant à la fois richesses sonnantes et trébuchantes et une idole chamanique maudite constituent la suite et fin de cette histoire, qui se clôt par la fuite des joueurs et leur retour dans la ville de départ.

Contexte historique et géographique

Cette section vise à présenter le contexte dans lequel s'inscrit ce scénario. D'une part, car cette zone et cette période ne sont pas dans le domaine d'expertise de tous, mais aussi et surtout car ce scénario est une uchronie ! Sans plus attendre, rentrons dans le vif du sujet.

1- Contexte réel

Le scénario se déroule à Villiouïsk (Prononcer Vi-Li-Ou-Sk). Ville réelle, dont la localisation approximative est la suivante :



Emplacement de Villiouïsk

En effet, c'est perdu. De plus, Villiouïsk brille non seulement par son éloignement des grands centres de civilisation, mais aussi par son éloignement de la civilisation tout court : C'est une ville au milieu de rien.

Historiquement, à l'approche de la fin du XIXe siècle, la Russie est sous système impérial : à sa tête se trouve le Tsar, qui contrôle tant bien que mal le milieu politique grâce à deux groupes successifs : la Troisième Section, puis l'Okhrana, qui sont les polices politiques tsaristes de l'époque.

2- Contexte uchronique

Dans cette version de l'histoire, le Japon nourrit de grandes ambitions militaires sur le continent, et il se donne des moyens à la hauteur de ses ambitions. C'est pourquoi en 1881, le Tsar est assassiné par les Japonais pour déstabiliser le pays, et une attaque est lancée dans la foulée. La guerre durera jusqu'en 1886, où la frontière se stabilisa à une

Présentation des personnages

1- Personnages jouables

Aristide Jaquemant : Un dandy français, showman et flambeur, sur la fin de sa fortune, obtenue par héritage familial. Malgré cela, c'est un aventurier chevronné qui a fait plusieurs fois le tour du globe. C'est lui qui est à l'origine de l'expédition.

Anya Protiva : Une bucheronne de la région de Villiouïsk. Issue d'une famille modeste, elle vend son bois à qui veut bien l'acheter, sans grand succès. Physiquement imposante, elle constitue le muscle l'expédition.

Betty Nobel : Une femme âgée, chimiste et virologue, cousine d'un certain Alfred Nobel. Persuadée que la paix mondiale ne peut être atteinte que par la terreur des masses, elle cherche à développer l'arme ultime, et vient en Sibérie pour tenter de découvrir une nouvelle peste. Elle a une phobie intense des explosifs.

Alexeï Ivanov : Un ancien espion au service de la police politique secrète de Russie, reconverti en contremaître ferroviaire à Villiouïsk pour cacher ses traces et se faire oublier. Doté d'un côté paranoïaque poussé, il est constamment sur ses gardes, et n'hésite pas à se donner les moyens d'arriver à ses fins.

Mikhaïl Orlov : Un militaire de la garnison de Villiouïsk, au bord de la folie. Il cherche avant tout à tuer un maximum de Japonais, qu'il hait par-dessus tout et tient responsables de la mort de sa famille. Il n'a aucune peur du danger, on pourrait même aller jusqu'à dire qu'il le recherche. Il est expert en explosifs.

2- Personnages non-jouables présents

Nikolaï Blinov : Le garde-frontière actuel, fidèle à son poste qu'il soit techniquement désaffecté depuis 3 ans. Il suit le groupe tout au long de leur périple, et essaie à plusieurs reprises de les empêcher d'atteindre leur but. Sous l'emprise d'une statuette maudite, il revient

à la vie en tant que zombie après avoir été tué une fois.

Le chef de la tribu : L'homme le plus âgé du village indigène, aussi le seul à pouvoir communiquer avec les PJs, dans un russe très approximatif. Méfiant, il tentera de manipuler les PJs pour servir ses intérêts.

Radomir Azarov : L'ancien garde-frontière. Il est mort il y a 4 ans, après avoir réalisé un rituel chamanique qu'il ne maîtrisait pas. Il a fait du trafic de marchandises de luxe avec le Japon.

Irina Azarov : La femme de Radomir. Momifiée par la statuette lors du rituel réalisée par son mari, elle s'est enfermée avec sa fille dans un placard avant de mourir.

Zina Radomirovna : La fille de Radomir. Momifiée par le rituel de son père, elle est dans le même placard que sa mère. Autant que possible, ce personnage doit inspirer le tragique et le malaise aux joueurs.

La Bête : Un monstre immortel, invoqué par les chamans indigènes pour massacrer le réseau de contrebande. Une sorte de très gros ours, en forme. A l'exception de ses crocs et de ses griffes, qui sont d'un blanc éclatant, tout son corps exsude une sorte de brume noire épaisse, qui masque sa chair. De loin, seuls ses yeux rouges et ses extrémités sont visibles. Lorsqu'elle est blessée, la bête se fige, le temps de se régénérer, en rassemblant les morceaux de son corps qui ont été projetés ailleurs, sous forme de brume. La seule manière efficace de la ralentir est une explosion, qui soufflera une grande partie de son corps, la stoppant pour plusieurs minutes. Visuellement, le processus de blessure-régénération correspond presque à une interaction avec un nuage, un peu épais. Il est notable que la bête est tout de même faite de chair, en profondeur : Une balle ou un coup d'arme blanche produiront des sons et des sensations habituelles.

3- Personnages non-joueurs évoqués

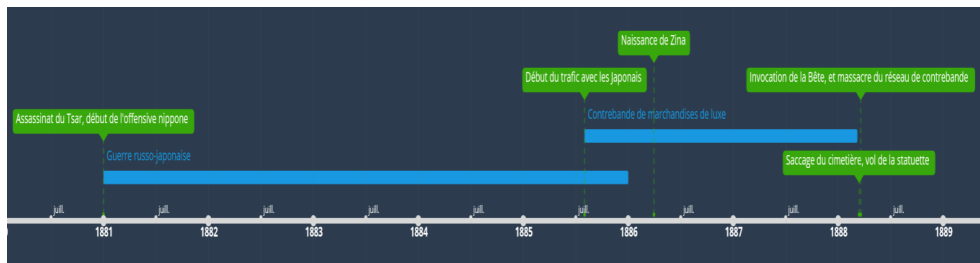
Vladimir Maslov : Un ami de Nikolai, qui est parti en Europe avec sa carte, qu'il perdit au jeu face à Aristide.

Boris Larionov : Un Russe des environs de Villiouïsk. C'est lui qui a convaincu Radomir de lancer le trafic, et qui a tout monté avec son aide. Il est aujourd'hui mort, massacré par la Bête.

Déroulé des évènements

1- Background

En résumé :



En 1881, des agents Japonais assassinent le Tsar : Cela signe la déclaration de guerre, et le début de l'offensive nipponne. Pendant plusieurs années le combat fait rage, et la frontière finit par se stabiliser à l'est de Villiouïsk, en 1885.

Peu après la fin de la guerre, le garde-frontière, Radomir, est contacté par Boris, qui lui promet une manière facile de se faire beaucoup d'argent. Il refuse dans un premier temps, mais une grossesse inattendue de sa femme et l'approche de l'hiver le contraignent à accepter : Un réseau de contrebande se lance alors, apportant beaucoup d'argent à Radomir, ce qui lui permet d'accueillir l'arrivée de sa fille sereinement.

Au fur et à mesure de la croissance du réseau, ils ont passés certains accords avec une tribu autochtone, les Lakouths, pour pouvoir traverser leurs terres. Cependant, leurs relations se dégradent avec le temps, et l'avantage

technologique du réseau, des expéditions punitives se montent, et la population indigène en âge de se battre est décimée. Après le pillage de leur cimetière et de leur temple, les Iakouths décident, de peur de se voir entièrement exterminés, de faire appel à des secrets chamaniques enfouis pour invoquer un monstre, dont la mission serait de reprendre la statuette volée des mains des contrebandiers, et de la ramener aux chamans du village. Grâce au renfort de cette entité, les forces du village luttent plus efficacement, et poussent les contrebandiers à se retrancher dans le manoir de Radomir.

En désespoir de cause, Radomir finit par activer la statuette, dans un rituel chamanique improvisé, entièrement basé sur des pictogrammes présents sur un parchemin volé dans le cimetière, grâce à une dague sacrificielle trouvée au même endroit. Il ordonne à la statuette de protéger la maison, ce qui le maudit lui, sa femme et sa fille (L'une car elle a déjà tenu la statuette, l'autre car elle descend de Radomir), et les transforme en momies squelettiques, n'ayant plus que la peau sur les os. L'ordre de protection rend la Bête folle, tirillée entre sa commande initiale d'aller chercher la statuette et cette nouvelle interdiction de s'en approcher : Les shamans perdent tout contrôle sur elle, et elle attaque à vue tout ce qui lui passe sous la main. Elle rôde dans la forêt aux alentours du manoir depuis lors, sans jamais rentrer dans la clairière du manoir.

En parallèle de ces événements, Radomir amasse une sacrée somme, et établit plusieurs choses dans son manoir : Une pièce secrète, liée à sa cave, pour y stocker la majorité du trésor ; Une porte blindée à la serrure indestructible et incrochetable pour bloquer sa cave ; Un laboratoire de photographie argentine, et un garage, où il bricole des motos et des chenilles de tank pour créer des protos-motoneiges, utiles pour transporter la marchandise.

Il confie une clé de la cave à sa femme, Irina, qui finit par la confier à sa fille, Zina, en la cachant dans sa peluche.

Durant les années qui suivent, les différents événements des vies des personnages se déroulent : Alexeï se fait exiler à Villiouïsk après ses déboires auprès de l'Okhrana, Betty mène ses recherches, Anya perd peu à peu son fond de commerce, Aristide se ruine et Mikhaïl ronge son frein dans la garnison. Quelques semaines avant le début du scénario, Aristide gagne une carte au trésor au jeu, et se lance dans l'expédition de la dernière chance. Il rencontre Betty dans le train pour Villiouïsk, et recrute, à la faveur d'une soirée arrosée et d'une grosse avance, les trois protagonistes restants : Tous les rouages de l'aventure sont alors en place, et après quelques jours de préparation, le groupe se lance dans son épopée au travers de la Sibérie sauvage.

2- Scénario

Le scénario débute au moment où les PJs quittent la ville, pour s'attaquer à traverser la forêt. Il se divise grossièrement en 3 phases : la forêt, le village, et le manoir, d'une durée approximative de 2h chacune.

A – La Forêt

Cette phase du scénario est assez narrative, c'est celle qui se repose le plus sur l'improvisation du MJ. Certains éléments clé sont à respecter, mais d'autres pourront, à la discrétion du MJ, exister ou non, selon le désir ou la nécessité d'écourter ou de rallonger le scénario. Dans l'idéal, cette partie du scénario se termine environ 2h après le début de la lecture des fiches PJ.

Le voyage, mené par Aristide, dure environ 5j. les PJs ont tous de l'équipement basique pour la région : Raquettes, grosses chaussures, vêtements adaptés au froid. Ils transportent le reste de leur matériel (Corde, pelle, tentes). Globalement, le groupe a assez de nourriture (du bœuf séché) pour tout le voyage aller, et progresse sans trop de problèmes, de prime abord, mais Nikolaï est sur leurs talons, et se sert dès qu'il en a l'occasion. Au vu de la latitude, les journées sont assez courtes. Le soleil se lève vers 10h du matin, et se couche vers 16h30.

La première journée se déroule sans accroc, de manière entièrement narrative. Vers le milieu de l'après-midi, une tempête de neige arrive sur le groupe, forçant les joueurs à s'activer et à coopérer pour résister aux intempéries. C'est à ce moment que les joueurs prennent le contrôle de leur personnage. La solution la plus optimale pour passer la tempête est de construire un igloo, ce qui est tout à fait faisable durant les quelques heures qui les sépare de la tempête. La plupart des groupes auront cette idée tout seul, mais au besoin, le MJ peut suggérer cette idée. Bien entendu, toute autre proposition à peu près cohérente des joueurs est préférable au fait d'imposer bêtement celle-ci.

Ils feront probablement beaucoup d'erreurs durant cette première nuit : Oublier de faire du feu, oublier la nourriture dans le traîneau... Le MJ ne devra pas hésiter à être impitoyable sur cette première nuit : l'ancrage réaliste de la première partie du scénario se repose grandement sur les conséquences des oublis et des erreurs des joueurs.

Durant cette nuit, Nikolaï vient se servir généreusement dans les réserves de nourriture des PJs, retirant du traîneau l'équivalent de 2j de nourriture. Il

prend garde à faire passer ça pour une attaque d'ours, afin d'éviter de se faire repérer. Le matin suivant, le groupe cherchera à récupérer son traîneau, qui, s'il n'a pas été attaché à un arbre, ne sera pas parti très loin. Il peut être intéressant de prendre à part le personnage qui le déneige, pour lui décrire la scène en tête à tête et faire monter un peu la tension. Au besoin, mettre sur la table le fait que certaines options existent pour récupérer de la nourriture, comme la pose de collets à lapins : Il ne faut pas courir le risque que le groupe décide de faire demi-tour.

Les journées qui suivent sont laissées à la libre interprétation du MJ. Plusieurs péripéties seront suggérées un peu plus bas, il est conseillé, dans tous les cas, de demander aux joueurs s'ils veulent mener des actions en particulier durant la journée avant leur départ.

Le groupe, au moment de la deuxième nuit, arrive au niveau d'une grande clairière circulaire, dans laquelle ils vont probablement camper. S'ils décident de s'enfoncer un peu dans la forêt pour monter le camp, la scène suivante demandera un peu d'adaptation, mais se déroulera de manière très similaire.

Après le vol durant la tempête de neige, les joueurs feront quasiment tous des tours de garde. Durant l'un d'entre eux, Nikolaï s'approche, en rampant dans les fourrés, à l'orée de la forêt. Le bruit peut, de prime abord, faire penser à des petits animaux, mais quelques minutes plus tard, il se fait entendre à nouveau, plus proche, ce qui éveille les soupçons. S'il est repéré, il ouvrira le feu sur le groupe, puis essaiera, s'il y arrive, de fuir, en restant sous le couvert des fourrés.

Il est conseillé de prendre les joueurs à part les uns après les autres pendant leurs tours de garde. Si les PJs parviennent à le maîtriser sans le tuer, ils peuvent procéder à son interrogatoire. Nikolaï essaie maladroitement de détourner la discussion vers le fait qu'il soit blessé, et ne lâche aucune information aux joueurs. Alexeï est la clé de cette scène : S'il décide de mener l'interrogatoire de Nikolaï, ce dernier s'effondre psychologiquement, et déballe au groupe qu'il est après eux pour récupérer la carte, et les pousser à faire demi-tour. Si le groupe fouille Nikolaï, ils trouvent des munitions, ses papiers d'identité, qui le décrivent comme « Garde-Frontière », et le reste de leur nourriture, accompagnée de quelques rations militaires.

La troisième nuit se déroule sans plus de rebondissements. Si Nikolaï est encore en vie, ne pas hésiter à faire planer l'angoisse et la paranoïa durant les tours de garde.

Durant la quatrième journée, la topographie change, pour passer d'une forêt plate à des vallons de plus en plus prononcés. Le groupe est en train de s'approcher du village indigène.

Avant de passer aux événements du village, quelques péripéties de jour et quelques conseils d'ambiance :

- Le groupe peut rencontrer une patrouille de soldats japonais, infiltrés au-delà de la frontière. Cette patrouille s'entend de loin, et peut donc être anticipée, mais si elle repère les PJs, elle ouvre le feu sans sommation.
- Le groupe peut rencontrer un ou deux renards, qu'il sera possible de chasser pour les manger.
- Si Nikolaï est laissé en vie (cad pas directement exécuté, quel que soit son état physique lorsque le groupe le laisse) après leur première rencontre, il attaque à nouveau le groupe dans la journée qui suit.

Cette partie du scénario a pour but de faire monter la tension et la paranoïa au sein du groupe. Le MJ pourra s'aider de petites notes privées pour faire passer des messages à certains PJs, notamment Alexeï, qui y est le plus susceptible, mais pas que. À plusieurs occasions, surtout la nuit, durant les tours de garde, il peut être intéressant de faire entendre des bruits, ou voir des mouvements, sans suite. Cette partie se veut très réaliste : Il faut insister sur la rudesse des conditions auxquelles font face les personnages, particulièrement pour Betty, d'une part, dont l'âge avancé l'empêche de marcher autant et aussi vite que le reste du groupe, et pour les différents blessés. Les personnages ne sont pas des surhommes : Une blessure par balle est grave, et sera incapacitante pour un personnage touché. On ne peut pas tirer avec une balle dans l'épaule, ou marcher avec une balle dans la jambe, par exemple. La technique pour ne pas bloquer le scénario consiste à faire en sorte que les PJs ne soient que peu touchés de plein fouet, mais qu'ils soient plutôt éraflés (parfois en profondeur) par des balles passant à la limite de leur corps.

B – Le Village

Cette partie du scénario est plus flexible : Elle sert de tampon entre la forêt et la dernière partie du scénario. Les joueurs vont d'abord approcher le village. Pour amorcer ceci, plusieurs options possibles : Soit les traces d'un renne croisent le chemin des joueurs, ce qui peut les amener vers le troupeau, gardé non loin du village (marche particulièrement bien si le groupe a des problèmes de nourriture), soit ils peuvent être observés, puis potentiellement attaqués par des éclaireurs Iakouths, pendant leur marche ou pendant leur bivouac, ou toute autre

situation que le MJ trouverait plus pertinente. Dans tous les cas, deux approches sont possibles à l'issue de l'amorce : La capture, ou l'approche directe, discrète ou non. Les deux ne sont pas incompatibles : Si le groupe se sépare, une partie peut être capturée, alors que la seconde se rendra au village par ses propres moyens.

Si les joueurs ont affronté les Iakouths, ils sont quasi-obligatoirement capturés, et emmenés dans une tente vide du village, gardée par deux jeunes hommes. En effet, les Iakouths sont extrêmement furtifs, et peuvent apparaître un peu n'importe comment aux alentours du village. Si l'escarmouche est de petite taille, les indigènes peuvent prendre par surprise les PJs, et les immobiliser pour les désarmer. Si le combat dégénère en massacre, au vu de la puissance de feu des personnages, c'est la force du nombre qui fera pencher la balance. Au besoin, appliquer la méthode « La forêt parle Iakouth » pour mener le combat là où le MJ le désire, en lançant des sagaies dans le dos des PJs depuis des endroits pas forcément prévus à l'avance.

Une fois au village, si les PJs sont capturés, ils sont, au bout d'un moment, visités par le chef du village. C'est un vieil homme, possédant quelques gardes personnels, qui parle un russe très approximatif (C'est le seul à parler le russe). Il sait tout des événements qui se sont déroulés dans la région auparavant, et essaiera de savoir pourquoi les personnages sont dans la région. Ils ont peu de chance de réussir à lui mentir, et il prendra mal ce genre de tentatives. Selon les informations qui lui sont révélées, et l'attitude des joueurs, il pourra coopérer avec eux, et leur révéler une partie du background, puis les enverra vers le manoir. Il pourra également les envoyer vers leur mort, en faisant mine de les libérer, les expédiant vers le manoir, sans information supplémentaire ni mise en garde. Si une autre opportunité d'obtenir la route précise se présente, comme une partie de l'équipe restée libre qui viendrait libérer le reste, il peut aussi laisser les PJs en plan, et s'occuper du départ d'une procession funéraire vers le cimetière, laissant le champ libre au groupe pour s'infiltrer dans sa tente et voler la carte précise de la région.

Si le groupe entier reste libre, et décide de se présenter directement au village, ils seront amenés devant le chef, après avoir été invités à déposer leurs armes pour entrer dans le village (Les Iakouths ne parlant pas russe, ils parleront aux PJs dans leur langue tout en mimant leur demande. Les PJs ne seront probablement pas coopératifs de prime abord, mais finiront par poser leurs fusils, et la hache d'Anyà : Les indigènes ne prêtent pas attention aux armes dissimulées, comme les pistolets ou les explosifs. S'ensuit la même scène de dialogue avec le chef, dans sa tente cette-fois-ci, avec un rapport de force plus équilibré entre les indigènes et les personnages.

Si le groupe décide de s'infiltrer dans le village, par une faille dans la barrière ou en causant une diversion, ils peuvent obtenir les informations nécessaires à la suite de leur périple (A savoir la carte présente dans la tente du chef) sans parler à personne, en esquivant discrètement les quelques gardes qui patrouillent dans le village.

Il est également possible de se rendre au cimetière des Iakouths, que ce soit en suivant la procession, en le découvrant au loin sur le chemin, ou en voyant le pictogramme sur la carte du chef. On y trouve un temple Iakouth, contenant un mammouth congelé, ainsi que des bas-reliefs décrivant la Bête, et un rituel étrange (cf partie *Objets Distribuables*).

Après avoir quitté le village, le groupe suit le cours d'un fleuve gelé, bordé par la forêt, vers leur destination finale. Ils feront un dernier arrêt, et seront attaqués par la Bête au milieu de la nuit. Pour maximiser la tension, commencer par décrire en privé à celui qui fait son tour de garde deux gros points rouge sang, flottant dans le noir à l'orée de la forêt, au-delà de la zone de lumière du feu. Le premier réflexe du PJ sera probablement de tirer, ou de réveiller les autres, puis quelqu'un finira par tirer. Décrire alors le fait que le bruit de la balle traversant la chair se fait entendre, mais que les yeux ne bougent pas. Après quoi, la Bête commence à s'approcher, entrant dans la zone de lumière du feu, faisant voir sa forme, et ses griffes et ses crocs. Les (très probables) tirs vont l'énerver, et elle commencera à charger les PJs. Devant l'inefficacité des armes à feu, ils finissent normalement par avoir recours aux explosifs, et découvrent qu'ils peuvent ralentir la Bête grâce à ça, mais également qu'elle se régénère. Ils fuient alors, la Bête sur leurs talons, et arrivent au manoir, dans lequel ils se barricadent immédiatement.

C – Le Manoir

Cette partie, point d'orgue de ce scénario, se résume à une exploration du manoir, au cours de laquelle les joueurs vont découvrir la vérité sur ce qui s'y est passé il y a quelques années, ainsi que trouver ce qu'ils sont venus chercher : De la thune en quantité gigantesque, sous forme de pièces d'or. Se référer fortement à la partie *Lieux présents dans le scénario*, qui contient la plupart des informations. Quelques précisions, rappels et éléments supplémentaires :

- **Énigmes** : La clé de la cave est dans la peluche de Zina, ce qui peut être déduit du journal de bord de Radomir. Le code du coffre est sa date de naissance, qui en plus d'être déductible du journal de bord, est inscrit au dos de la photo de la statuette, accrochée dans le laboratoire photo.

- Au moment où le MJ trouvera ça pertinent, Nikolaï peut réapparaître, zombifié, pour attaquer le groupe. Cela peut arriver à l'étage, auquel il peut accéder en grimpant au mur et en brisant une fenêtre, ou alors lorsqu'ils ouvrent le garage.
- Dans la pièce secrète, deux choses se passent à l'instant où un personnage touche la statuette. Un tremblement de terre se fait ressentir, et les hurlements de la Bête résonnent au loin, à travers le tunnel. Toucher la statuette l'a rendue folle, et elle pénètre désormais dans la clairière pour prendre en chasse les PJs. Le corps de Radomir se met également à bouger, et attaque le personnage qui a touché la statuette avec la dague, et ce de manière déterminée et intense. Son corps est animé par une force occulte, et non par ses muscles. Ainsi, toute partie encore rattachée à sa main gauche continuera à attaquer, et tombera inanimée au sol au moment où elle en sera séparée. A partir de ce moment, le meurtre de PJ est possible si la situation y amène. Il ne reste que quelques minutes de scénario, et la mort de certains d'entre eux (Voir de tous, s'ils cherchent vraiment) est un des dénouements possibles.

Après s'être débarrassés de Radomir, le groupe peut alors prendre les motoneiges, et se rendre à Villiouïsk, avec ou sans l'argent, selon les décisions qu'ils prennent. Le dernier moment de tension du scénario prend place à la sortie du manoir, lorsque la Bête course les motoneiges, allant quasiment à la même vitesse qu'elles. Si les joueurs ont pris la statuette, la Bête les suivra jusqu'à ce qu'ils l'abandonnent sur la route. Sinon, elle fait demi-tour après quelques centaines de mètres.

Pour conclure ce scénario, une fois les personnages encore vivants rentrés, et devenus riches, leur vies prennent un tournant drastique, grâce au magnifique concept de la corruption et de la richesse.

Aristide rentrera en France, ses finances refaites pour le restant de ses jours, et se fit une réputation encore plus grande et rayonnante qu'elle l'était auparavant, notamment par son expérience du combat contre de réelles forces mystiques. Il vivra une vie de faste et de luxe, n'étant plus jamais inquiété par quoi que ce soit.

Any, forte de son nouvel apport financier, rachètera d'un bloc la Compagnie d'Exploitation du Bois et Charbon, et deviendra une magnate locale des ressources énergétiques.

Betty, par défaut, retournera dans un premier temps en Suède, et continuera ses expériences sans manquer d'argent. Cependant, si elle parvient au cours du scénario, ou lors de l'épilogue, à récupérer un échantillon virologique puissant (Soit un virus préhistorique sur le mammoth du cimetière, soit les poisons magiques des lakouths dans l'infirmerie du manoir), son dénouement change du tout au tout : Ses recherches avancent à pas de géant, puis elle rejoindra le bureau 731, unité secrète japonaise dont le but est la composition d'armes bactériologiques, et dont les recherches déboucheront éventuellement sur des agents chimiques meurtriers utilisées pendant les deux guerres mondiales, faisant des dizaines de millions de morts.

Mikhaïl utilisera son argent pour gravir à vitesse grand V les échelons de l'armée russe. Il restera assez proche d'Alexeï, les deux se rendant vite compte qu'ils pouvaient bien s'entraider dans leurs carrières respectives. Quelques années plus tard, il fit la rencontre d'un certain Joseph Staline, duquel il deviendra un officier proche, après sa prise de pouvoir.

Alexeï, lui, armé de beaucoup d'argent et d'informations sur les réseaux de trafiquants, se rendit à St-Petersbourg, au quartier général de l'Okhrana. Il fut réintégré au service, et grimpa vite dans la hiérarchie, au point d'en prendre le contrôle en quelques années. Puis, rancunier de sa mise au placard, lorsque le vent tourna pour le Tsar, il détruisit le réseau hiérarchique de l'Okhrana, et se rangea du côté de communistes pour aider à fonder les prémices du KGB

Lieux présents dans le scénario

1- Villiouïsk

La ville principale de la région n'intervient que très peu dans le scénario. Les PJs la quittent en cinématique lors de l'introduction, et n'y reviendront, s'ils y parviennent, qu'à la toute fin de celui-ci. En bref, la ville est sommairement fortifiée, pour se prémunir des animaux sauvages. Sinon, une rivière y coule en été, mais est gelée en hiver.

2- La Pampa

Moins un lieu qu'une région entière traversée, cette section est dédiée à la forêt sibérienne, traversée par les PJs.

Le scénario se déroulant en hiver, l'intégralité du sol est recouverte de 6-8m de neige. La forêt est en partie enneigée, mais la plupart des arbres sont adaptés, laissant croire à une simple forêt dense dont le sol serait blanchi par la neige, avec occasionnellement un arbuste sortant de terre (Il s'agit ici de la cime d'un arbre plus jeune que ceux qui l'entourent).

Des clairières existent, disséminées dans la forêt : Ce sont des lacs, gelés et recouverts de neige en hiver. Il n'y a que très peu de chance d'y voir une goutte d'eau liquide, entre l'épaisseur de neige et celle de glace, les PJs devraient creuser sur près de 10m, dont plusieurs de glace très dure.

Au niveau topographique, Les alentours de Villiouïsk sont très plats. Le relief se vallonne au bout de quelques jours de marche (A savoir à l'approche du village *cf. section suivante*), donnant lieu à des collines boisées, débouchant sur une grande plaine plate. (Fleuve gelé sur lequel ont élu domicile des nomades autochtones *cf. section suivante*).

Régulièrement, des escouades japonaises traversent la frontière pour s'aventurer en Russie, que ce soit pour des buts d'espionnage ou de sabotage. Il est possible que les PJs en rencontrent, et plus que probable qu'ils essaient de leur faire la peau. Dans tous les cas, si des Japonais repèrent les PJs, ils tenteront de les abattre.

Il y a également quelques petits animaux dans cette forêt, qui n'hibernent pas. On trouvera des petits oiseaux, quelques lapins, et à la discrétion du MJ, un ours, réveillé prématurément.

3- Le Village

Le Village, comme indiqué plus haut, se trouve au milieu d'une grande plaine gelée, bordée d'un côté par un relief vallonné. C'est le campement saisonnier d'une tribu nomade autochtone, voyez une sorte de peuple amérindien, mais version Sibérie profonde. Le village en lui-même est composé d'une cinquantaine à 70 tentes, certaines vides. (Ressemblent trait pour trait à un tipi), parmi lesquelles se trouvent deux tentes notables :

- 1) La tente du chef : Centrale, on y trouve le chef du village ainsi qu'une carte détaillée de la région.
- 2) La tente de stockage : On y trouve les réserves de la tribu, mais pas que : Bœuf et renne séché en quantité, racines comestibles, mais également des produits de luxe d'origine japonaise : Saké, soie, tissus de haute qualité, objets divers en jade. Ces derniers ne sont pas conservés dans les mêmes sacs que les stocks de nourriture de la tribu.

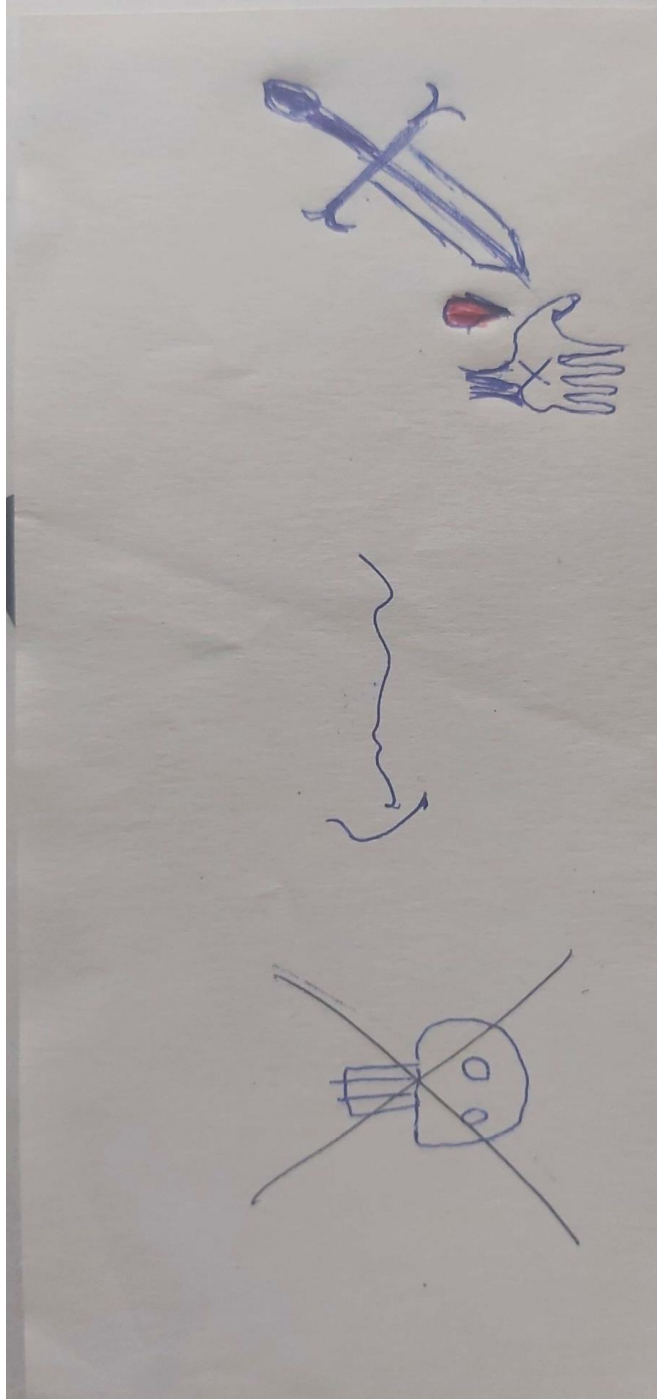
Le village est sommairement fortifié : Des piques de bois taillé créent une enceinte d'environ 2m, aisément franchissable pour un humain, mais suffisant pour se prémunir des animaux sauvages.

Autour du village, deux éléments notables :

- 1) Un enclos à renne, les populations nomades pratiquant l'élevage de ces animaux. Cet enclos est plutôt bien rempli, comptant plusieurs dizaines d'animaux. Les villageois sont très protecteurs de leur élevage, et si les joueurs venaient insulter leurs droits en attaquant un renne ou en s'approchant sans autorisation, les conséquences seraient inéluctables, à savoir l'attaque des joueurs par les villageois, quand ceux-ci auront réalisé ce qu'il se passe et localisé les joueurs.
- 2) Un cimetière autochtone, plus éloigné du village que le reste (ne peut pas être vu depuis le village, ou une colline alentour.) Ce cimetière est construit à la sortie d'un temple shamanique, utilisé régulièrement par les shamans du village pour diverses cérémonies. Dans ce temple, un autel dédié à une divinité païenne, sur lequel se trouve normalement une statuette dont le visuel est donné plus tard dans ce document. Sur les murs de la salle de l'autel se trouvent diverses gravures et inscriptions, décrites plus tard dans ce document. Au fond de ce temple, juste derrière l'autel, il y a un cadavre de mammouth, émergeant du mur, pris dans un bloc de glace gelé en permanence.

La population du village est de quelques centaines d'habitants. Seul le chef parle un tout petit peu russe. Les autres indigènes parlent un dialecte local inconnu de tous. Chez les hommes, la population est polarisée en âge, à cause de certains événements décrits plus tard. (c.a.d qu'il ne reste que les jeunes, jusqu'à environ 17 ans, et les vieux. Il n'y a que très peu d'adultes.)

4- Le Manoir



Le

Manoir est une grande maison dans les bois, au centre d'une clairière, à quelques heures de marche au nord du village indigène. Il s'agit de la maison allouée au garde-frontière, se répartissant sur deux étages et une cave

Le plan est le suivant :

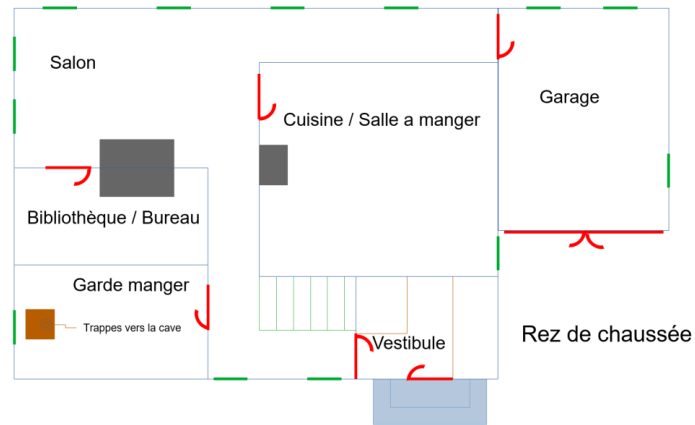
LÉGENDE :

Vert : Fenêtres

Rouge : Portes (avec sens d'ouverture)

Gris : Meubles

Rez-De-Chaussée :



Description des Salles - RDC:

Vestibule : Petite pièce sombre sans fenêtres. On y trouve des étagères à chaussures, sur lesquelles se trouvent plusieurs paires, appartenant au garde-frontière, à sa femme, et à sa fille.

Salon : Grande pièce, plongée dans l'obscurité, due au fait que toutes les fenêtres sont solidement barricadées. Le coin du salon est occupé par une grande cheminée, autour de laquelle sont placés deux canapés, ainsi qu'une petite réserve de bois. Sur les murs, on trouve un trophée de chasse, une carte encadrée de la région, ainsi qu'un tableau, non signé, assez banal.

On trouve également quelques commodes, remplies d'objets de la vie quotidienne pour l'époque, et de plusieurs babioles, certaines russes, d'autres d'origine japonaise. Posée sur l'une d'entre elles est un journal de Saint-Petersbourg, daté de février 1888. Aucune porte n'est verrouillée, à l'exception de la porte menant au garage, qui en plus d'être fermée à clé, est blindée : Il s'agit en fait d'une porte métallique cachée sous une couverture de bois.

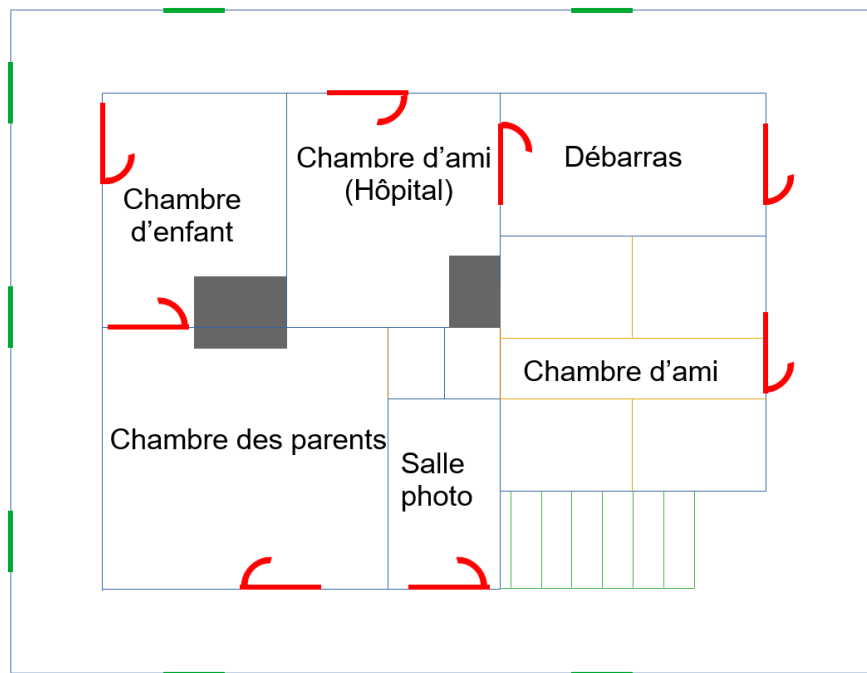
Salle à manger / Cuisine : Pas grand-chose à dire sur cette pièce. Une grande table à manger en bois se trouve au milieu, une cuisine dans le coin de la pièce : Les quelques placards contiennent des ustensiles de cuisine, des plats et de la vaisselle.

Bibliothèque / Bureau : La pièce est tapissée d'étagères, garnies de livres en tout genre, écrits en russe. Parmi eux se trouvent notamment un traité de photographie (argentique), et un parchemin antique, contenant des pictogrammes indigènes (cf partie *Objets Distribuables*). Au centre de la pièce trône un grand bureau en bois massif, sur lequel est posé un carnet de notes, dont il manque plusieurs pages. Il s'agit du journal de bord de Radomir, l'ancien garde-frontière. (cf partie *Objets Distribuables*).

Garage : Pièce verrouillée, et inaccessible sans la clé. Sorte d'annexe à la maison principale, on y trouve deux « motoneiges », motos dont les roues ont été retirées, et qui ont été grossièrement montées sur des chenilles. Ces motos sont toutes deux remplies d'essence (Il y a des jerrycans dans la pièce) : Il y en a juste assez pour faire le trajet jusqu'à Villiouïsk. Il y a également un traineau accrochable à une moto, possédant une grande capacité d'emport. Le reste ressemble à un garage classique : Outils accrochés au mur, établi, réserve de bois. La porte extérieure est fermée par une chaîne la traversant, facile à briser vu les outils à disposition des PJs.

Garde-Manger : Tout est dans le titre. Nombreuses étagères chargées de boîtes de conserve, et de bocaux de bœuf séché. Au fond de la pièce, une trappe de bois donne sur l'escalier de la cave. L'escalier de la cave est taillé dans la pierre, et se termine sur une lourde porte blindée, dotée d'une serrure à la forme étrange, impossible à crocheter.

Étage :



1^{er} étage

Les fenêtres de l'étage sont toutes partiellement barricadées : Certains carreaux sont brisés pour laisser passer les canons de fusils qui y sont installés, comme une sorte de tourelle. L'étage est globalement plongé dans l'obscurité : Le jour, il est possible de voir dans le couloir sans lumière supplémentaire, mais toutes les salles sont plongées dans le noir. Des squelettes en habits d'hiver sont étendus près de certaines fenêtres, morts depuis plusieurs années.

Description des salles - 1^{er} étage :

Chambre d'ami : Une salle simple, comme on trouve partout à cette époque. 4 lits, tous faits. Rien de très intéressant.

Salle photo : Salle entièrement coupée de la lumière, fermée à clé (La clé se trouve dans la poche de Radomir, à la cave). C'est le laboratoire de photographie de ce dernier, qu'il utilise pour développer ses photos. On y trouve une partie de ses notes de journal, et la photo de la statuette (cf partie *Objets Distribuables*).

Chambre des parents : La chambre d'Irina et de Radomir. Lit défait, on trouve dans une des tables de nuit une partie des notes de journal de Radomir (cf partie *Objets Distribuables*). Sa garde-robe et celle de sa sont dans le placard.

Chambre d'enfant : Chambre de Zina, verrouillée de l'intérieur, au style très enfantin. Dans la pièce flotte une odeur poignante de cadavre, imprégnée dans les murs et les meubles, poussant n'importe qui n'ayant pas l'estomac bien accroché au bord du vomissement. Le placard est fermé mais pas verrouillé, et on trouve à l'intérieur deux corps « momifiés », squelettes dont la peau, intacte, recouvre encore intégralement les os. Il s'agit des corps d'Irina et de Zina, la femme et la fille de l'ancien garde-frontière. Irina serre dans ses bras sa fille, Zina, qui serre elle-même dans ses bras un ours en peluche. A l'intérieur de la peluche se trouve une clé à la forme étrange, permettant d'ouvrir la porte blindée de la cave. L'odeur est naturellement beaucoup plus forte une fois le placard ouvert.

Chambre d'ami (hôpital) : Pièce reconvertie en hôpital, également baignée d'une odeur de cadavre. Les 4 lits sont défaites, tachés par le sang et par une matière visqueuse verdâtre, impossible à identifier sur le moment. (Il s'agit en réalité des restes de certains contrebandiers, contaminés par un poison secret de la tribu indigène). Il n'y a pas de corps dans la pièce, seulement du matériel médical de fortune réparti sur les tables de nuit à la va-vite.

Débarras : Pièce de rangement, en foutoir complet. Elle n'est pas verrouillée, mais ne peut pas être ouverte du couloir car une étagère est tombée au sol derrière la porte. L'accès depuis la chambre d'amis demande aussi de forcer un peu pour dégager le bordel devant la porte. On trouve de tout : Des outils, des caisses de munitions, du bois, quelques livres.

Cave : Lieu en deux morceaux. Premièrement, derrière la porte blindée, la cave du manoir, qui sert de cache pour les caisses de produits de contrebande : Soie, jade, saké, bijoux. Les murs sont en briques, à l'exception de celui du fond, qui semble être un pan de roche naturelle, laissé à nu. Sur un des murs se trouve une plaque de métal fermée par un code à 6 chiffres, donnant accès à un coffre, qui contient une petite quantité d'or. Dans le fond du coffre est dissimulé un levier, qui, lorsque actionné, provoque l'ouverture d'une partie du mur « naturel ». Cette ouverture provoque un appel d'air, et donne sur un boyau taillé dans la roche, très large, qui s'enfonce assez loin sous terre. Ceci mène à la deuxième partie de la cave : la salle du piédestal.

Comme son nom l'indique, l'élément central de cette salle, très large et globalement plongée dans l'obscurité, est un piédestal, illuminé par un puits de lumière (Seule source de lumière de la pièce). La statuette se trouve sur ce piédestal, surplombée par le corps momifié de Radomir. Il tient sa main gauche ouverte juste au-dessus de la statuette, avec la paume au contact d'une dague rituelle tenue dans sa main droite. Au fond de la pièce sont empilés de nombreux sacs d'or, qui constituent la partie principale du trésor de Radomir (Un sacré paquet de pognon, donc).

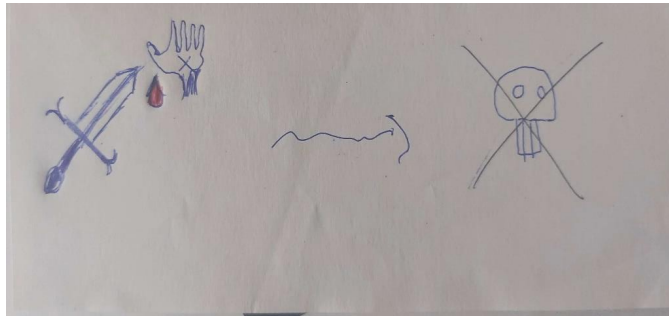
Objets Distribuables

Vous trouverez dans cette partie les props et fiches de personnage. Le book à été localement pensé avec l'impression en tête, donc normalement tout roule si vous lancez l'impression **A PARTIR DE LA PAGE SUIVANTE.**

Pour le journal, découper individuellement chaque entrée, et les mélanger. Les entrées sont divisées en 3 sections, mettre un peu de chaque dans chaque bouquet de distribution.

Pour la photo de la statuette, noter au stylo, au dos, la date suivante : 170386

Reproduire, à la main, dans l'idéal sur papier parcheminé, le dessin suivant :



Pour le reste, vous n'avez qu'à imprimer !

Journal de Bords, extrait :

1)

02/05/1885 : J'ai rencontré quelqu'un pendant ma patrouille aujourd'hui. Il dit s'appeler Igor Petrovska. et ne m'a pas l'air d'être un fidèle sujet du Tsar. Il m'a dit connaître une façon de me faire gagner beaucoup d'argent. J'en ai discuté avec Irina et nous n'allons pas rentrer dans son jeu.

15/06/1885 : Igor est venu manger aujourd'hui, il nous a apporté un excellent saké.

29/06/1885 : Irina est enceinte... MERDE ! Nos réserves de bois étaient déjà faibles mais avec Irina enceinte elles sont complètement insuffisantes, et je n'ai pas le temps d'aller couper assez de bois moi même. Je vais devoir aller à la ville en acheter, ainsi que de la nourriture, mais avec quel argent ?

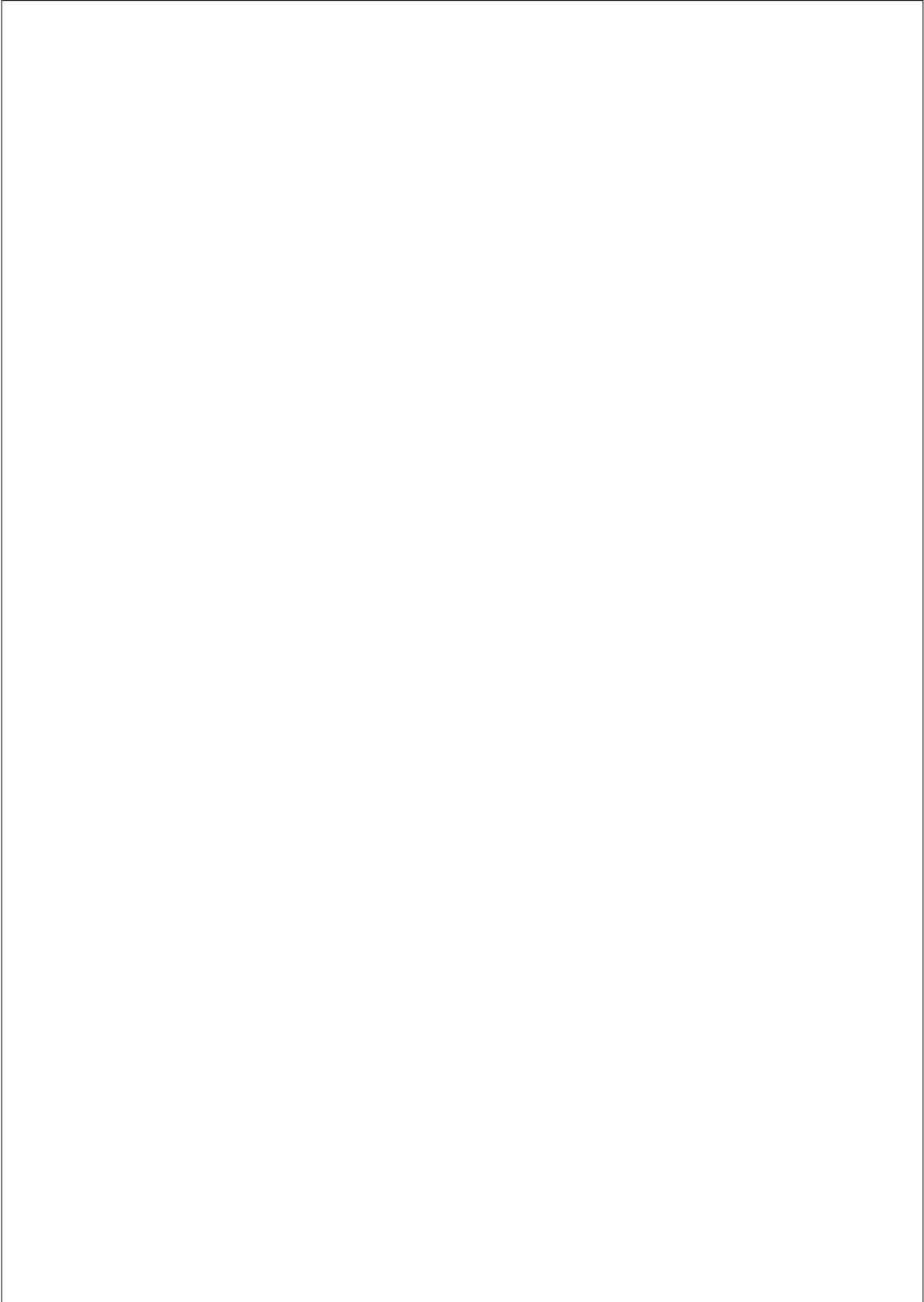
09/07/1885 : J'ai décidé de contacter Igor. Il n'a jamais reparlé de son projet pour nous faire gagner beaucoup d'argent mais je sais qu'il ne l'a pas oublié. Irina est contre mais on n'a pas le choix »

17/07/1885 : J'ai discuté avec Igor, son projet est très risqué mais c'est faisable. On va organiser un réseau de contrebande avec le Japon. Si quelqu'un nous découvre on est mort, mais heureusement pour nous, empêcher ces activités est la responsabilité du garde-frontière. Or, c'est moi le garde-frontière...

01/08/1885 : « Je ne sais pas comment Igor a fait mais tout est allé très vite. En une semaine, les premiers chargements sont déjà arrivés, et on devrait pouvoir les vendre avant l'hiver. Avec l'argent obtenu je vais pouvoir assurer l'hiver. Irina peut être tranquille, le bébé arrivera dans une maison chaude. »

2)

14/01/1886 : Aujourd'hui j'ai rencontré les chefs des tribus Iakouth du nord, et nous avons passé un accord. Ces idiots ne se rendent pas compte qu'on les arnaque. Enfin bref, avec ceci de fait les dernières menaces qui pesait sur notre *commerce* se sont envolées, on va enfin pouvoir augmenter la cadence. Avec tout cet argent je me suis procuré de quoi faire de la « *photographie* », cette technologie me passionne, et j'ai hâte de pouvoir m'y essayer.



26/02/1887 : Le commerce marche bien. J'ai commencé à aménager la cave pour en faire une chambre forte. Et je vais m'assurer d'avoir une cachette au cas où les autorités commenceraient à se montrer trop curieuses.

10/07/1887 : J'ai discuté avec Igor, on va encore augmenter le volume du trafic et tant pis pour les Iakouths. De toute façon ce n'est pas avec leurs arcs et leurs lances qu'ils s'opposeront à nous maintenant.

16/03/1888 : J'ai offert aujourd'hui une petite statuette à Irina, on l'a trouvée dans un vieux cimetière Iakouth, il y a quelques jours.

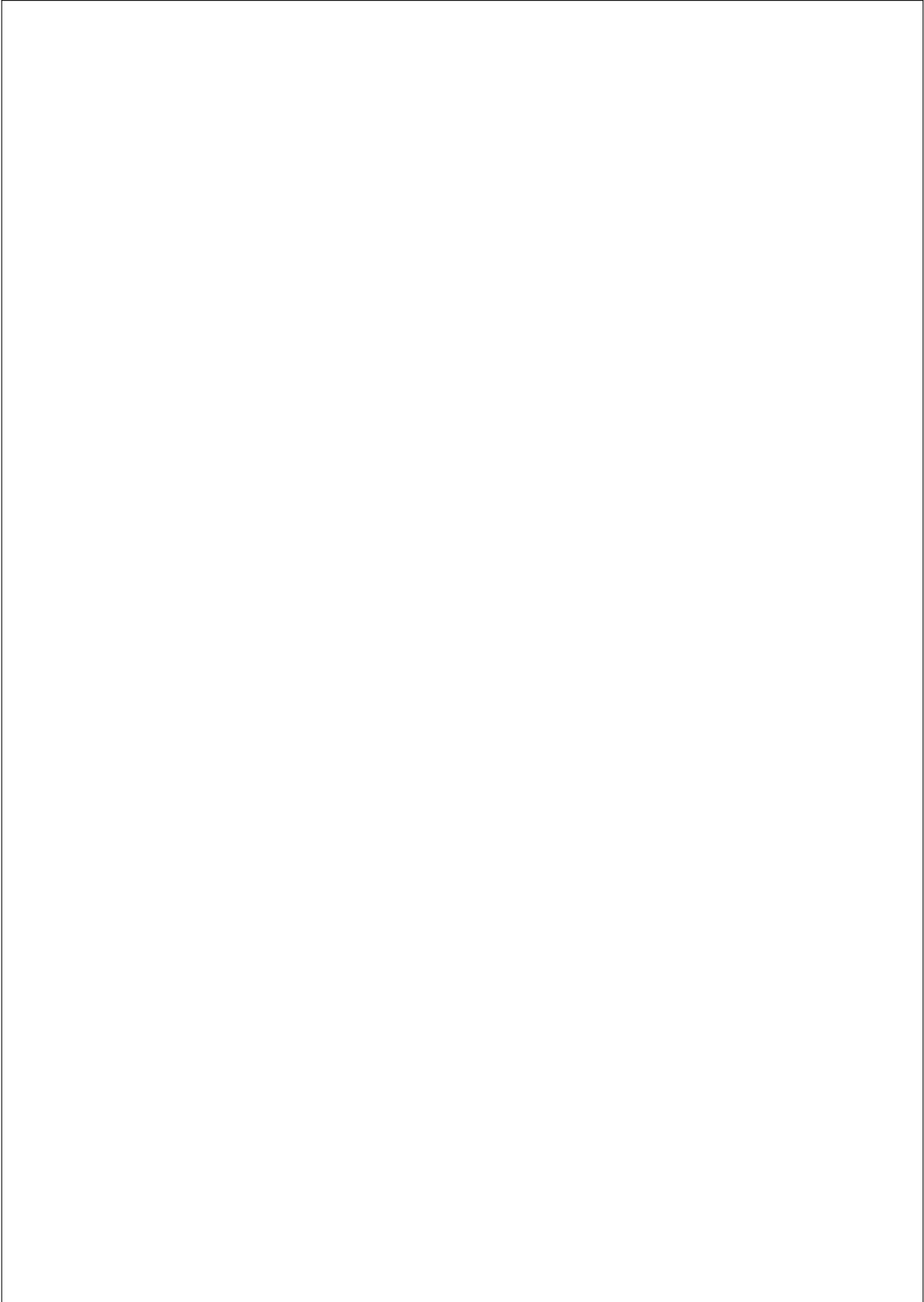
18/03/1888 : Hier, pour l'anniversaire de Pupuce, Irina a décidé de lui donner sa clé. Je comprends son choix, elle n'a jamais été très à l'aise avec cette clé, et de toute façon le trésor finira par revenir à Zina. Donc désormais c'est elle qui a la deuxième clé, et vue comment c'est parti elle l'aura toujours avec elle !

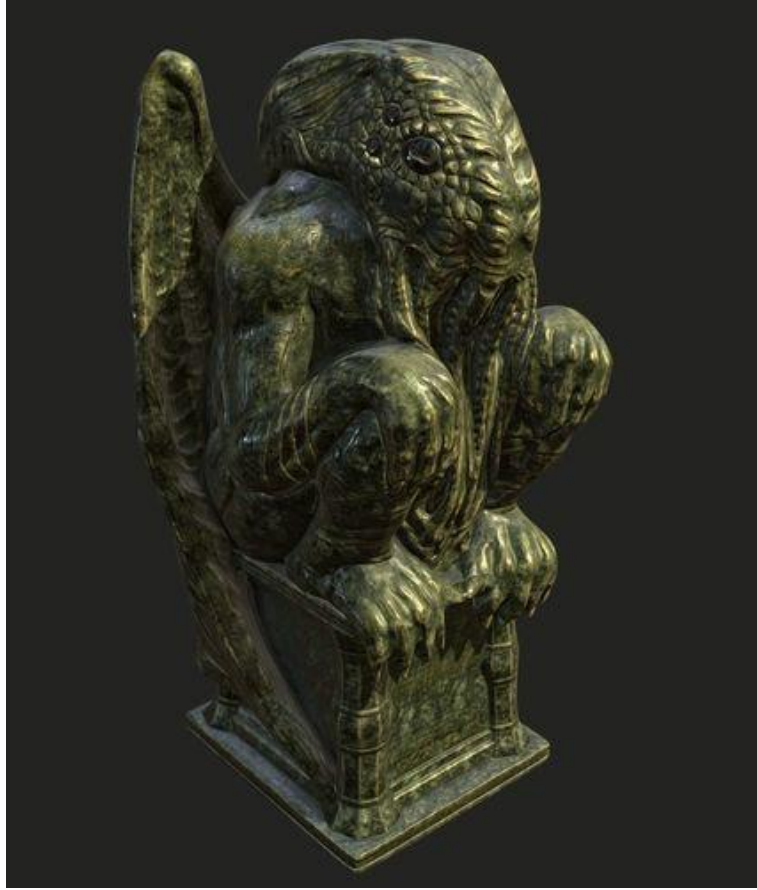
3)

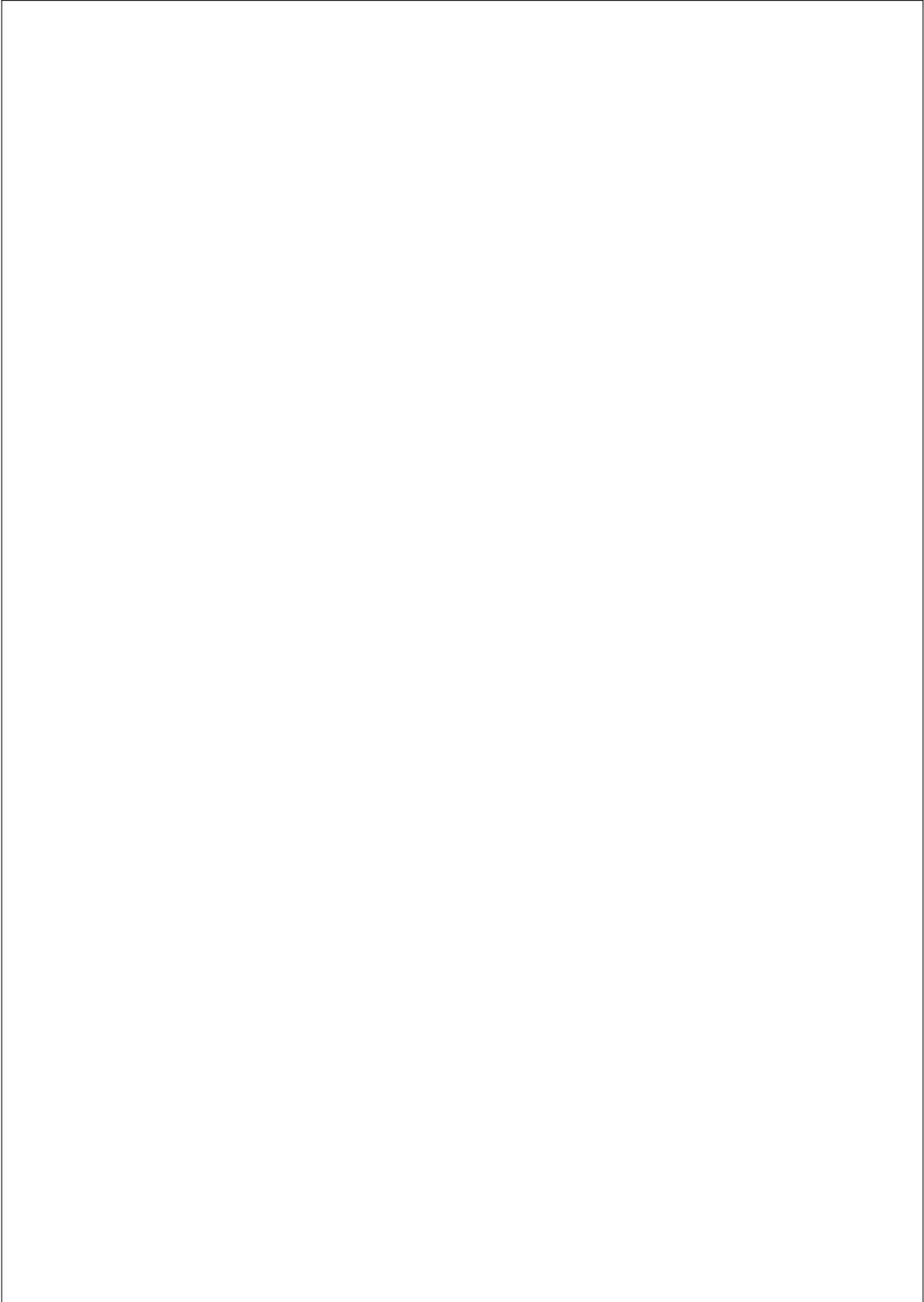
19/03/1888 : Je ne comprends pas ce qu'il s'est passé. On était partis pour donner une énième correction à ces bâtards de Iakouths, tout se passait bien. On en avait déjà couché quelques-uns quand ces fumiers ont lâché sur nous un... Je ne sais pas ce que c'était, j'ai tout juste eu le temps de m'enfuir en laissant l'escouade derrière moi. Je crois que je suis le seul à avoir survécu.

20/03/1888 : Avec le reste du réseau on s'est réfugié dans la maison. Ils ne rentreront pas aussi facilement maintenant que nous avons barricadé le rez-de-chaussée. Je ne comprends pas comment tout a pu dégénérer aussi vite, il y a de ça à peine un mois nous trinquions avec Igor et maintenant... Il est mort bordel !

21/03/1888 : Ces sauvages nous ont contactés, ils disent que si nous rendons ce que nous leur avons volé cela congédiera la Bête. Foutaises ! Ils nous tueront tous de toute façon. Les pouvoirs de la relique sont la dernière chose qui peut nous sauver. C'est elle qui nous a mis dans la merde c'est elle qui nous en sortira. Elle protégera la maison qu'elle le veuille ou non.







Alexei Ivanov

35 ans

Russe blanc

Mécanicien et contremaître, un bon gars qui ne se pose pas trop de questions dans la vie. Sympa, la version officielle.

Né à Saint-Pétersbourg, la capitale tsariste, tu as passé tes jeunes années dans tout le faste qu'une famille de classe inférieure puisse s'offrir. Tes parents, membres d'un groupuscule révolutionnaire, ne gagnaient que peu d'argent, tu as donc très vite appris à te débrouiller seul. Vers tes 11 ans, tu as été recruté par la 3e Section, les services secrets du Tsar, en tant qu'Agent Provocateur, une taupe parmi les groupes révolutionnaires : Tu fournissais des informations aux autorités, et en échange eux te payaient grassement. Cette activité a culminé avec l'organisation d'un coup de filet de grande ampleur, qui a permis de capturer un grand nombre de révolutionnaires, y compris tes propres parents. Ta couverture grillée, tu es alors pleinement entré dans la 3e Section.

Tu y serviras d'agent de liaison : Ton rôle était de transmettre les messages et ordres de la direction aux Agents Provocateurs, sans compromettre leur couverture. C'est durant cette période que tu as appris la cryptographie, la conduite, à tirer à l'arme de poing, et que tu as découvert ton meilleur ami : le mensonge. Incroyable tout ce qu'on peut faire faire aux gens si on leur parle correctement, vraiment. Par ailleurs, c'est également à cette époque que tu t'es découvert un instinct des plus développés : Tu as quasi constamment l'impression d'être observé ou suivi, et trop souvent tu as eu raison, et cette manie de jeter un œil par-dessus ton épaule t'as sauvé la vie.

En dépit d'une loyauté maigre mais existante envers la couronne, tu n'as toujours agi que dans ton propre intérêt, essayant toujours de tirer ton épingle du jeu. C'est pourquoi, quand la 3e Section fut dissoute au profit de la nouvelle police secrète, L'Okhrana, tu n'as pas hésité à retourner ta veste pour garder le vent en poupe. Le problème, c'est que le changement de direction s'est avéré être un chaos sans nom : Les messages n'avaient souvent aucun sens selon les cryptages habituels, et les ordres étaient si peu cohérents que lors d'une mission en France, tu t'es retrouvé à interroger un individu qui, après quelques heures de tortures, a avoué être un agent de l'Okhrana lui aussi. La boulette.

La cerise sur le gâteau, ça a été ta dernière mission. Les mêmes incohérences que depuis le début de l'Okhrana, la mission la plus laborieuse que tu ai jamais vu, et pour couronner le tout, l'ordre de pousser le groupe que tu infiltrais à attaquer ta planque. A peine le temps de t'enfuir en abattant au passage l'avant-garde de ce qui allait te tomber dessus, et ça n'a pas manqué : Parmi tes victimes, un autre agent. Pour éviter le scandale total, l'Okhrana t'a envoyé dans le fin fond de la Sibérie, à Villiousek, pour te faire oublier... Ce qui est visiblement une réussite, vu que ça fait 4 ans que personne ne s'intéresse à toi, et que depuis quelques temps, tu ne reçois

même plus ta solde. Ça te tue de l'admettre, mais tu t'es fait virer, et tu gardes un ressentiment très amer envers tes anciens employeurs. Ton esprit acéré et tes capacités d'interrogatoire sont cependant intacts.

Aujourd'hui, ça fait environ 6 ans que tu travailles comme mécanicien à la gare locale, où avec le temps tu es devenu contremaître. Tu as toujours le sentiment désagréable d'être surveillé parfois, mais globalement, rien à signaler, si ce n'est, il y a quelques jours, l'arrivée d'un Français et d'une Suédoise très âgée dans ton bar habituel, qui prétendaient monter une expédition pour le fin fond de la forêt sibérienne. Il t'a versé une avance colossale quand tu as accepté de le rejoindre, bien supérieure à tout ce que tu pouvais anticiper. Cette expédition est pour toi l'opportunité de récupérer un sacré paquet d'argent d'une part, mais surtout potentiellement de se faire des contacts solides : Des gens assez investis pour venir chasser le trésor jusqu'ici, c'est rare...Et tu sais très bien que ça pourrait changer ta vie du tout au tout : Quelques bons contacts pour te soutenir et de l'argent, c'est la voie royale pour un retour en trombe à Saint-Petersbourg.

Les autres :

- Anya : Une bûcheronne locale, véritable montagne de muscles, tu jurerais qu'elle peut se battre avec un ours à mains nues. Mieux vaut ne pas se la mettre à dos, il n'est pas certain qu'une balle l'arrête...

- Betty : Une vieille Suédoise, arrivée en ville en même temps qu'Aristide. Elle doit forcément avoir un atout dans sa manche, autrement elle ne serait pas là. Son visage te dit d'ailleurs vaguement quelque chose.

- Aristide : Le meneur de toute cette opération. Un beau parleur très excentrique, qui visiblement n'en est pas à son coup d'essai, et qui a l'air de savoir comment haranguer une foule. Tu as remarqué qu'il était plus tendu qu'il ne voulait le paraître, il cache quelque chose, c'est certain.

- Mikhaïl : Un militaire de la garnison locale. Lui aussi russe d'origine occidentale, vous vous croisez souvent, surtout au bar. Il t'es sympathique, et tu le sais compétent. Tant qu'il est de ton côté, tu sais que tu peux te reposer sur lui.

Équipement :

- Pistolet S&W n°3 (30 cartouches)

- Clé à molette

- Couteau

Betty Nobel

69 ans

Suédoise

"Si tu veux la paix, prépare la guerre". Un belle maxime, mais cruellement erronée. Si tu veux la paix, prépare la *peur*, voilà la vérité. C'est là le seul langage que tous les Hommes connaissent, le seul auquel tous obéissent.

Cela fait bien longtemps que cette philosophie est la tienne. Bien sûr, dans tes jeunes années, tu avais des rêves, des étoiles pleins les yeux ! Malgré les multiples revers de fortunes qu'a subi ta famille, vous avez toujours su rebondir le sourire aux lèvres, tes frères et toi. Malgré les mers et continents qui vous séparaient, vous êtes toujours resté soudés. Mais toutes les bonnes choses ont une fin, et les années 50 ont eu raison de votre enthousiasme. Les guerres. Les révolutions en série. Du sang versé, encore et toujours plus. C'en est assez.

Avec tes frères Alfred, Émile et Ludwig, vous vous êtes donc installées en France, avec la ferme conviction que la paix ne pourra être ramenée que grâce à une arme surpuissante, capable de tenir en respect toutes les grandes puissances, d'instaurer l'équilibre par la terreur. Vous entamez alors vos recherches sur la nitroglycérine, avec Alfred et Émile, tandis que Ludwig reprend la gestion des anciennes affaires familiales, et vous fournit tout l'argent dont vous avez besoin.

Durant quelques années, vos recherches ont avancé bon train, mais elles furent brutalement mises à l'arrêt par un accident monumental qui coûte la vie à Émile. Cet événement a eu raison de la volonté d'Alfred, qui dédia dès alors son énergie à sécuriser vos inventions, plutôt qu'à les pousser encore plus loin. Quant à toi, tu ne peux plus supporter les explosifs depuis, quels qu'ils soient. Encore aujourd'hui, le moindre feu d'artifice te glace le sang.

Tu n'as pourtant pas abandonné tes recherches sur l'arme ultime, et tu mets alors tes talents de chimiste à profit dans le domaine de la virologie, et au bout de quelques années, tu tiens enfin une piste solide. Le problème, ce sont tes frères, qui te barrent la route. Alfred a complètement viré de bord, et voit d'un très mauvais œil la poursuite de tes recherches, allant jusqu'à convaincre Ludwig de te couper les vivres. Quant à tes collègues, ils sont plus intéressés par le fait de guérir les maladies existantes que par la création d'une nouvelle peste...Un ramassis d'idiots sans aucune vision.

Tu tentes alors le tout pour le tout. Isolée et sans le sou, tu prends le train pour la Russie orientale, dans l'espoir d'aller y étudier les virus préhistoriques contenus dans les sols

éternellement gelés de la Sibérie. Durant le voyage, tu rencontres Aristide Jaquemant, sorte de dandy explorateur, assez connu de la haute société française. Au cours de la conversation il te révèle son but : Il va monter une expédition de chasse au trésor une fois arrivé en Sibérie, et te propose même d'en faire partie. Quelle aubaine ! Toi qui pensais devoir vendre tes dernières possessions pour te payer un semblant d'escorte, voilà qu'on te paye très grassement le voyage, une occasion unique de mener à bien tes recherches. Le destin te sourit enfin : Bientôt, le monde entier tremblera, et ainsi la paix régnera.

Les autres :

- Anya : Une bûcheronne sibérienne, qui tient plus de l'ours que de la femme. Malgré les apparences, et le fait qu'elle puisse te casser le bras si elle en avait envie, elle a l'air plutôt bienveillante envers toi.

- Alexei : Un mécanicien, contremaître sur la gare de Villiousk. Il a l'air droit dans ses bottes, mais étrangement, il semble moins perdu que les autres lorsque Aristide et toi parlez français.

- Aristide : Le meneur de toute cette opération. Un explorateur très connu dans les milieux mondains, c'est tout à la fois un baroudeur sans limite et un dandy sans honte. Tu t'entends bien avec lui, mais malgré le fait qu'il soit au courant de tes recherches, tu fais très attention à ne pas lui révéler pourquoi tu les mènes : Lui plus que tous les autres, il ne comprendrait pas.

- Mikhaïl : Un militaire de la garnison locale. Probablement une pauvre âme de plus, piégé dans les guerres de notre ère. Tu es légèrement tendue autour de lui, mais il a l'air compétent, au moins.

Équipement :

- Matériel de prélèvement stérilisé scellé
- Trousse de secours
- Couteau
- Boussole

Mikhaïl Orlov

Russe blanc

25 ans

Que coule le sang des Jaunes. Rien d'autre ne saurait apaiser ce qui brûle en toi. Ils t'ont trop prix, et tant que tu vivras, ils paieront.

Tu es né à Iakousk, dans une famille nombreuse comptant déjà 2 garçons. Tu n'as jamais connu la faim ou la misère durant ton enfance : La rudesse de l'hiver n'avait d'égal que la force et la bonne humeur avec laquelle ton père y faisait face. Pour toi, la vie était heureuse, et la routine paysanne n'a été perturbée que par l'arrivée de tes petites sœurs et de ton petit frère. Rien ne pouvait aller mieux ! *Mais les Jaunes t'en ont privé.*

Quand la guerre a débuté, tu n'avais que 15 ans. Là où tu échappes à la mobilisation, ton père et tes frères, eux n'y coupent pas, et mourront tous les trois sur le front au bout de quelques mois à peine. Ces putains de Jaunes. Ils mourront tous pour ça. Tu as cherché à t'engager le plus vite possible après ça, et au bout de deux ans, tu pars secrètement pour le camps d'entraînement de Villiousk, laissant une lettre d'au revoir à ta mère, qui t'en aurait empêché si elle l'avait pu. Tu fais preuve d'une ardeur rare parmi les nouvelles recrues : Là ou la plupart sont poussés par leur devoir ou simplement par obligation, c'est la haine et la vengeance qui t'alimentent.

Au bout de quelques mois de formation, tu apprends que le front a progressé, et qu'une attaque sur Iakousk a été lancée. Merde ! Bloqué à Villiousk, tu ne reçois que de très maigres nouvelles, par les quelques lettres qui parviennent au compte-goutte. Ta mère finira par arriver à Villiousk avec une de tes sœurs, passées à travers la pluie de bombes. Le reste de ta famille n'a pas eu cette chance.

Il n'a fallut que peu de temps pour que tu sois déployé après ta formation. C'était pas trop tôt, tu brûlais d'envie de massacrer des Japonais par dizaines, et c'est exactement ce que tu as fait. Il n'y en avait plus que quelques-uns debout quand la bataille s'est calmée. Le problème, c'est que c'était également le cas des forces russes : Tout au cours de l'affrontement, tu as vu tes camarades tomber, entendu les balles siffler autour de toi, senti la mort comme jamais auparavant.

Et tu as adoré ça.

Jamais tu n'avais eu une telle poussée d'énergie, et depuis, tu fais tout pour avoir cette sensation à nouveau, le plus souvent possible. Tu t'es porté volontaire pour grand nombre de missions quasi-suicide, revenant toujours vivant malgré le danger. Pour donner plus d'ampleur à tes massacres, tu t'es engagé dans les brigades d'artificiers de contact : Les saboteurs, bombardiers et autres fous dangereux avec des bâtons de dynamite.

Tu as alors continué à faire couler le sang quelques années durant, et aujourd'hui, tu vis à Villiousk avec ta mère et ta sœur. Malgré la paix et le calme, ta haine est toujours là, vive et

brûlante, quelque part au fond de toi. C'est pourquoi tu restes dans la garnison locale, en dépit de la faible solde, dans l'espoir de remettre à bon usage tes talents au tir et à la dynamite un jour.

Alors quand il y a quelques jours, un Européen a débarqué à l'auberge, clamant haut et fort qu'il recrutait des compagnons pour aller chercher je ne sais quel trésor mystérieux au fond de la forêt sibérienne, ton sang n'a fait qu'un tour. Te faire payer grassement pour enfin vivre quelque chose d'un peu excitant ? C'est gagnant-gagnant.

Les autres :

- Anya : Une bûcheronne locale, imposante par sa taille et sa musculature. Tu bois souvent avec elle, elle est un peu rustre mais tu l'apprécies, d'autant plus qu'elle partage ta haine des Japonais.

- Betty : Une grand-mère européenne, arrivée à Villiousk avec Aristide. Tu vois en elle quelqu'un de familier avec les armes, vous pourriez bien vous entendre. Elle n'a pas l'air très encline avec toi cela dit.

- Aristide : L'instigateur du voyage, un européen d'âge moyen plutôt grandiloquent. Il te semble qu'il est bien loin d'être assez compétent pour cette mission dans laquelle il vous embarque, mais peu t'importe : Ça ne rendra les choses que plus excitantes.

- Alexei : Le mécanicien contremaître de la gare locale, d'origine russe occidentale, comme toi. Tu le croises assez souvent, surtout au bar. Tu l'apprécies mais parfois son obsession pour la prudence te court sur le système.

Équipement :

- Fusil Mosin-Nagant (50 cartouches)
- 3 grenades à main
- 3 bâtons de TNT
- Couteau de chasse de ton père
- Quelques litres de vodka

Anya Protiva

35 ans

Russe sibérienne

L'hiver va être rude. Encore. Et tu trouveras un moyen de t'en sortir. Encore. Comme toujours.

Née non loin de Villioustk dans une famille de bûcherons, tu as passé le plus clair de ta vie dans la région, à l'exception de quelques voyages pour aller voir une branche éloignée de la famille, dans la ville voisine de Iakousk, du temps où elle était encore russe. Enfin, voisine, c'est juste la ville la plus proche, mais le voyage n'était quand même pas une balade de santé. C'était cependant un plaisir d'enfin y arriver, ta famille n'est pas énorme, mais tes cousins en sont une part importante.

Fille unique de bûcheron, c'est sans grande surprise que tu es devenue bûcheronne à son tour. Tu as repris l'entreprise familiale, aidée brièvement par ton père puis par ton mari Gregor. La vie n'a jamais été simple, mais tu t'en sortais sans trop de problèmes : Une vingtaine d'années de bûcheronnage t'a rendue très forte et très endurante, assez pour qu'avec Gregor, vous chassiez votre propre viande de temps à autre.

Ce train de vie a néanmoins été mis à mal par la guerre contre le Japon. Non content de voir la plupart de ta production partir vers les stocks de l'armée pour un prix dérisoire, tu as également vu Gregor partir vers le front, pour y mourir au bout de quelques semaines à peine. Cet événement t'a marquée, mais là où la plupart aurait abandonné et changé de vie tant bien que mal, la montagne de muscle que tu es a redoublé d'efforts et est sortie la tête haute de cette situation. Tu en garderas une fierté à toute épreuve et une haine sans borne pour les Japonais et le gouvernement Russe, responsables à part égale selon toi de l'effondrement de ta famille.

C'est après la guerre que les ennuis ont commencé. Pour mieux gérer les ressources locales de Villioustk, désormais à la frontière, le gouvernement a fondé il y a quelques années la Compagnie d'Exploitation du Bois et du Charbon. La Compagnie sert d'intermédiaire entre les producteurs et les consommateurs, mais tu refuses catégoriquement de leur vendre quoi que ce soit. Ton échoppe fait long feu, et petit à petit, ta clientèle s'amenuise et tes réserves fondent comme la neige au printemps.

Aujourd'hui, tu es sur la paille, et à quelques semaines de la faillite complète. C'est pourquoi, quand il y a trois jours, un Européen du nom d'Aristide a débarqué en ville en criant à qui voulait bien l'entendre qu'il cherchait du personnel pour une expédition de recherche, tu es allée voir ce qu'il proposait, un peu par dépit, puis avec un enthousiasme

rare une fois qu'Aristide t'aie fait une avance sur paiement monumentale comme si de rien était. Tu en es convaincue : C'est l'unique occasion de se remplir les poches comme jamais avant, au point de s'assurer un futur plus que confortable.

Les autres :

- Alexei : Un russe blanc, mécano contremaître de la gare locale. Il est arrivé après la guerre, il y a un peu plus de 5 ans. Un bon gars, bien qu'il semble constamment sur ses gardes.

- Betty : Une européenne, venue en même temps qu'Aristide. Beaucoup trop vieille pour ce genre d'aventure, mais elle te rappelle beaucoup ta grand-mère, et t'es assez sympathique.

- Aristide : Le meneur de toute cette opération. Un beau parleur très excentrique, qui visiblement n'en est pas à son coup d'essai. Peu t'importe ce qu'il cherche, tu vas faire très attention à ce qu'il survive pour qu'il te paye l'intégralité de ce qui a été promis.

- Mikhaïl : Un militaire de la garnison locale. Il n'est pas né ici, mais y a grandi, tu le crois depuis ton enfance. Tu apprécies son attitude directe et sans complexe, et il partage ta haine envers les Japonais et ton amour de la boisson.

Équipement :

- Hache de bûcheron
- Flasque de vodka artisanale
- Étais, corde, et autre petit matériel de bûcheronnage

Aristide Jaquemant

42 ans

Français

C'est la merde. Plus un rond, et plus le droit à l'erreur. Comment en es-tu arrivé là ? Excellente question, mais ça ne sert à rien de se la poser désormais. Quitte ou double.

Tu es explorateur, et pas un mauvais en plus. On te connaît bien des surnoms : "L'intrépide", "Le Michel Strogoff Gaulois" mais celui que tu apprécies de plus, c'est le "Tigre du Bengale", à l'image du premier animal que tu as chassé lors de tes voyages. Celui qui règne sur la haute société française, le clou du spectacle dans toutes les soirées mondaines. Cela fait bien 20 ans que tu parcoures le monde à la recherche de gloire et de richesses, porté par les ressources abondantes de ta famille. Parfois vaincu, souvent vainqueur, tu reviens toujours à Paris le sourire aux lèvres : L'aventure t'appelle à elle sans relâche, mais c'est bel et bien l'adoration de la foule qui te pousse à systématiquement repartir.

Véritable dandy des boulevards parisiens, tu n'as jamais manqué une occasion d'étaler ton savoir et ta culture, mais contrairement à tes homologues parisiens sédentaires, tu caches derrière tes beaux vêtements et tes manières une énergie et une férocité que peu d'hommes seraient capables de déployer. Ta vie pourrait presque être un roman ! Dommage qu'a l'inverse de tes talents d'orateur, ton talent d'auteur frôle l'inexistence...

Mais avec le temps qui passe, ta grandeur commence à se ternir. Tes forces s'amenuisent et tes réflexes s'émeussent, et de plus en plus, tu reviens bredouille et blessé de tes escapades autour du globe. Et plus le temps passe, plus tes réserves fondent : Maintenir les apparences ainsi que ton train de vie te coûte cher, et tu commences à manquer cruellement de revenus, au point où tes prochaines expéditions se doivent d'être rentable.

C'est à ce moment que la catastrophe frappe : Lors d'un voyage en Amazonie, un formidable glissement de terrain emporte l'intégralité du corps expéditionnaire. Tous, ou presque, sont morts sur le coup. Tu rentres alors à Paris avec les quelques rescapés, la queue entre les jambes. Plus d'alliés. Presque plus d'argent. Cet événement aurait pu sonner la fin d'Aristide de Jaquemant.

C'est quand tout te semblait perdu que tu fais la rencontre de Vladimir, un Russe de passage à Paris. Après quelques verres, les langues se délient, et il te parle d'une cache d'or gigantesque près de Viliouk, la nouvelle frontière entre le Japon et la Russie. Tu parviens même à gagner une carte menant à ladite cache au jeu. L'espoir renaît ! Tu pars alors pour la Sibérie, avec ce qu'il te reste d'argent, et ta malle d'équipement. Dans le train, tu y croisera Betty, une scientifique suédoise qui viens mener des recherches de

virologie dans la région. Ses compétences de médecine t'ayant séduit, tu l'as recrutée pour ton expédition. Pour la convaincre tu t'es d'ailleurs séparé d'une part conséquente de ton argent : Tu veux impressionner tes futur camarades, leur faire une avance monstrueuse pour convaincre les meilleurs de te rejoindre. Ce plan se déroulera sans accroc : Tu passes une nuit à l'auberge de la ville pour faire tourner l'information, et au final, trois autres personnes répondent à ton appel. Quelques hommes essaieront même de te racheter la carte. Ou était-ce le même ? Tu ne sais plus vraiment, la vodka est passée par là. Tu dépenses alors tout ce qu'il te reste pour recruter ta bande. C'est officiel, tu es fauché ! Reste à ne pas le rester bien longtemps, et à ce que le reste du groupe ne l'apprenne pas...

Les autres :

- Anya : Une bûcheronne locale. Visiblement une force de la nature, elle semble rustre mais ton argent l'a ralliée à ta cause sans aucun problème. Tu peux compter sur elle pour la plupart des travaux physiques

- Betty : Une scientifique suédoise très âgée, que tu as rencontré en venant à Viliouk. Elle travaille sur les virus, donc elle doit forcément savoir guérir des infections. Elle venait mener ses recherches avant que tu ne la recrutes, tu espères qu'elle ne te fera pas faux bond au milieu du trajet.

- Alexei : Le mécanicien contremaître de la gare de Viliouk. Il s'est joint à toi avant même de voir l'avance que tu lui offrais. Tu ne comprends pas entièrement pourquoi, mais tu es certain de sa motivation.

- Mikhaïl : Un militaire de la garnison locale. Un peu de puissance de feu vous fera le plus grand bien en milieu hostile. Il a cependant l'air impulsif, tu espères que ça ne mettra pas en danger l'expédition.

Équipement :

- Fusil de chasse décoré (20 cartouches)
- Couteau
- Cigarettes et allumettes
- boussole
- Carte au trésor.

Kiseljevo

Book du Mĵ

Ewen

Dans ce chapitre, vous trouverez le book du MJ. Les annexes se trouvent sur le Google Drive donné dans la préface.

17 décembre 2023

Kiseljevo

Première partie

Introduction et contexte

Le présent scénario est inspiré de faits historiques avérés qui se sont déroulés dans la Serbie des années 1720-1730 dans les villages de Kiseljevo et Medvegia. Le contexte politique de la Serbie d'alors, ainsi qu'un bref résumé des faits concernés, sont donnés ici afin d'illustrer l'esprit du scénario à titre d'indication pour le maître du jeu.

1 Contexte

À l'époque des faits, la Serbie est officiellement une terre hongroise soumise à l'autorité du Saint-Empire à la tête duquel se trouve la dynastie des Habsbourg. La Serbie dépend donc entièrement de l'administration autrichienne, et est vue comme une terre tampon entre le Saint-Empire et l'Empire ottoman proche, qui au dix-huitième siècle possède une partie des Balkans. La région de Kiseljevo et de Medvegia a été arrachée aux mains des Turcs en 1718, et restera autrichienne jusqu'en 1739.

La religion est chrétienne orthodoxe. Les popes, individus de caste intellectuelle supérieure pouvant se marier donc transmettre leur vocation à leur descendance, font office de prêtre. L'autorité militaire est détenue par le conseil de guerre de Vienne, et beaucoup de jeunes hommes sont engagés dans des milices pour protéger les frontières et faire la guerre au nom du Saint Empire Germanique, notamment contre l'Empire ottoman. Ainsi, les villages serbes ont tendance à être dépeuplés de leurs forces vives masculines. À cause des récentes guerres austro-turques qui ont malmené la région, la population est pauvre voire nomade, l'agriculture presque inexistante, la principale source de nourriture provenant de l'élevage du bétail et de la culture des champs. Les anciens miliciens se sont vus décernés des terres et sont relativement bien lotis.

2 L'apparition des vampires en Europe

En 1725, dans le village de Kiseljevo, Peter Plogojowitz, paysan dont on sait peu de choses, meurt dans des circonstances mystérieuses. Quelques jours plus tard, plusieurs habitants du village succombent à une maladie fulgurante dont l'un des principaux symptômes est la perte excessive de sang. Peu avant leur mort, ces villageois affirment que le fantôme de Peter Plogojowitz est venu hanter leurs rêves la nuit. La population, terrifiée, demande alors l'aide de l'Église orthodoxe et de l'armée. Un rapporteur impérial nommé Frombald ainsi qu'un pope sont envoyés par l'administration autrichienne afin d'enquêter sur cette affaire peu ordinaire. À la demande des villageois, le corps de Peter est exhumé en présence du pope et de l'officier autrichien. Ce dernier constate la fraîcheur et la vigueur du corps du trépassé, note la teinte écarlate et l'aspect tendu, neuf, de sa peau, et, détail plus étrange encore, remarque que le fond du cercueil est tapissé de cheveux et d'ongles morts. Du sang coule de la bouche, du nez et des oreilles du cadavre, ce qui ne manque pas de terroriser les villageois. De concert, ils décident d'enfoncer un pieu dans le cœur de Peter, et, à l'instant où le morceau de bois le transperce, le cadavre émet un hurlement guttural comme venu d'outre-monde.

En 1727, Arnold Paole, brigand mercenaire (Haïduk) meurt dans le village de Medvegia (Medwegya), voisin de Kiseljevo, d'une chute qui lui brise le cou. Cet ancien milicien a combattu dans la zone ottomane des Balkans et a rapporté avoir été maudit par un vampire à Gossowa, puis s'être soigné en mangeant de la terre provenant de la tombe du vampire et en se baignant dans son sang. Après sa mort, il commence à hanter les habitants exactement comme l'a fait Peter Plogojowitz. Quatre villageois meurent en l'espace de quarante jours avant que le chef du village ne décide d'ouvrir sa tombe. Il découvre un cadavre frais, gonflé et rose, à la peau luisante et neuve, les yeux, les oreilles et la bouche débordant de sang, le fond du cercueil recouvert d'ongles et de peaux mortes. Apeurés par son état, les villageois lui transpercent le cœur, ce qui a pour effet de le faire hurler à mort. Ils le brûlent puis le décapitent, et reproduisent la même procédure avec ses quatre victimes. Le conseil de guerre impérial de Vienne a également enquêté sur cette affaire : dans son procès-verbal, rédigé en 1732 à Belgrade, le mot "vampire" est utilisé pour la première fois en Europe.

Durant l'hiver 1731, une seconde épidémie de vampirisme se déclare, apparemment due à une femme contaminée en terre ottomane parce qu'elle avait mangé un mouton tué par un vampire. 17 personnes sont tuées, certaines meurt immédiatement, d'autres agonisent pendant plusieurs mois. L'Oberstleutnant Schnezzer (lieutenant colonel), alerté par la population, demande l'envoi depuis l'Autriche d'un spécialiste (Glaser) des maladies infectieuses pour enquêter sur cette épidémie. Glaser conclut aux effets combinés de la malnutrition, commune dans ces régions, et du jeûne

religieux pratiqué par les orthodoxes de l'est. Devant l'insistance des villageois, Glaser accepte d'exhumer les corps des supposés vampires pour les trouver frais et gonflés de sang. Une commission militaire est envoyée au village et les vampires exécutés selon le rituel habituel.

Deuxième partie

Le village de Kiseljevo



FIGURE 1 – Carte du village de Kiseljevo

3 Géographie et histoire

Kiseljevo est situé à un quart de journée de cheval de Silpatia, un village plus gros possédant une garnison militaire et un bâtiment administratif de l'Empire autrichien.

Le scénario se déroulera durant l'automne 1738. Les dates importantes à retenir sont celles de l'affaire d'Arnold Paole (1727, pour les besoins du scénario, elle a eu lieu dans le village de Kiseljevo et non pas à Medvegia) et l'épidémie de vampirisme de l'hiver 1731, qui a durement frappé le village. Dans les faits, la famille Paole a échappé de justesse à l'extermination en 1727, transportant avec elle le cadavre du Patriarche Paole dans l'espoir de le ressusciter un jour. Changeant de nom, la famille Paole devient la famille Elopa et se réinstalle en 1735 dans le village de Kiseljevo, dans le cimetière duquel se trouve la crypte familiale des Paole (très abîmée, mais toujours debout). La famille place le corps du Patriarche dans la crypte et la rénove, dans l'attente de la conjonction spirituelle qui permettra de faire renaître le vampire originel.

4 Personnages

Le nombre de noms à retenir étant élevé, il est conseillé au maître du jeu d'appeler les personnages par leur statut + nom de famille (exemple : le Père Jopol).

Le village se compose principalement de six familles :

Famille Jopol

- Leopold Jopol, le Grand-Père : chef du village, barbu lent à la réaction mais à la grande expérience, rationnel. Connait l'affaire des vampires Paole mais n'y croit que modérément, esprit cartésien. Fondu de mathématiques et d'échec, c'est lui qui fait l'école aux enfants du village.
- Arnold Jopol, le Père : homme taciturne et parfois violent. C'est le médecin du village. Cache une liaison avec une femme aussi plantureuse que mystérieuse (en réalité Maya Elopa, sous sa forme rajeunie grâce à ses pouvoirs vampiriques), mais ignore son statut de vampire. Il la rencontre souvent dans la cabane de la forêt.
- Ilis Jopol, la Mère : mère courage qui soupçonne son mari de la tromper. Elle se dispute fréquemment avec lui.
- Joseph Jopol, le Frère : compagnon de jeu du groupe. Aventureux, intrépide et irréfléchi, il est un peu le chef de la petite bande. Il disparaît subitement au début de l'aventure.
- Joshua Jopol, le Jumeau : double de Joseph, enfant reduit et solitaire, à l'esprit morose.
- Marina Jopol, la Soeur : enfant de six ans, jeune.

Famille Nikolic

- Lucas Nikolic, le Père : homme rustre, taiseux, travaillant souvent dans les champs, menuisier à ses heures perdus. A perdu une jambe à la guerre. Ne sait pas que son fils Stanis est atteint de vampirisme.
- Karol Nikolic, la Mère : femme étrangement silencieuse, le regard toujours perdu dans le vide. Mentalement dérangée. A perdu deux enfants lors de l'épidémie de vampirisme de l'hiver 31. A l'habitude de bercer une poupée de chiffon habillée en bébé, les mêmes que ceux de ses enfants morts dont elle nettoie encore les chambres. Sait que son fils Stanis est atteint de vampirisme, mais le cache par peur de le perdre.
- Suzanne Nikolic, la Fille : enfant de sept ans, trop petite pour suivre les aventures des PJs.
- Stanis Nikolic, le Frère : enfant de huit ans, aux grands yeux blancs, aux joues roses, affublé d'un doudou, toujours à ronger quelque chose. A été malade il y a un mois, confié à l'assistance des Elopa, il a été vampirisé. Ne maîtrise pas ses pouvoirs.

Famille Elopa

- Maya Elopa, la Grand-Mère : vieille vampire desséchée et décrépite, toujours souriante, fait de bonnes tartes et simule Alzheimer. Elle tient la petite épicerie du village. Devenue une femme fatale et séductrice une fois nourrie de sang humain ou animal. Entretient une liaison secrète avec Arnold Jopol. Descendante d'Arnold Paole, elle a fui la persécution de Medvegia et s'est installée à Kiseljevo en 1735 avec ses deux petites-filles.
- Seya Elopa, la Grande Soeur : adolescente de seize ans au sourire brillant et aux joues roses. Aime séduire les hommes plus âgés pour les mordre ensuite sauvagement. Entretient une liaison avec Sacha Verdi, qu'elle a contaminé lors d'une de ses parties de chasse il y a un mois.
- Emma Elopa, la Petite Soeur : gamine de sept ans au teint écarlate, qui coure toujours partout, à l'affût des ragots. Intelligente, adore espionner tout le monde et se nourrir d'écureuil. Elle possède d'ailleurs un écureuil domestique et affirmera les "adorer".

Famille Verdi

- Sacha Verdi, le Père : infecté récemment par Seya, qu'il fréquente en secret, bonhomme rude à forte carrure, alcoolique, bûcheron et chasseur. Marre de se tuer le dos avec sa hache, il bat sa fille de façon régulière. Il y a un mois, il est rentré blessé d'une chasse de deux jours, mais s'est bien remis depuis et est plus jovial, sifflote en travaillant, détail qui n'a pas échappé à sa sœur et son épouse. Dans les faits, Seya Elopa l'a attaqué et contaminé, puis est devenue son amante.
- Marie Verdi, la Tante : vieille bonne femme aux cheveux gris filasse et au sourire fatigué. Elle soupçonne son frère Sacha d'avoir vendu son âme au diable.
- Selina Verdi, la Mère : ne soupçonne rien entre Seya et son mari, très heureuse de le voir si jovial.
- Tom et Lucian Verdi, les Frères : deux enfants en bas âge.

Famille Jozowitz

- Hans Jozowitz, le Père : petit homme soumis à sa femme, qui ne demande rien qu'on lui fiche la paix et qu'on le laisse faire des chaussures. Possède un atelier secret situé en dessous de son atelier de cordonnerie, dans lequel il peut s'adonner à son fétichisme pour les poupées. Personne n'est au courant de son étrange passion mis à part le Grand-Père Jopol et sa femme.
- Marina Jozowitz, la Mère : grosse bonne femme qui sent le pain chaud et le parfum, présence envahissante et surprotectrice, croit dur comme fer aux démons et autre magie noire. Pleure souvent la mort de sa sœur Catherine Nestor, née Jozowitz, décédée lors de l'épidémie de l'hiver 1731, et dont un portrait dessiné orne la commode de la salle de séjour. Cependant, par peur du démon, elle ne parle jamais de sa mort. Marina est au courant du fétichisme de son mari mais n'en parle jamais de peur de devenir la honte du village.
- le Chat : il n'a pas de nom, mais tout le monde l'apprécie au village, sauf peut-être cette brute de Père Verdi.

C'est un gros patapouf qui quitte rarement la terrasse des Jogozowitz.

Famille Kellerowitz

- Viktor Kellerowitz : homme ombrageux, renfermé sur lui-même, au passé sombre de soldat. Nul ne sait vraiment ce qu'il a vu dans ses jeunes années, qu'il a passé à combattre les Turcs. Sa femme est morte durant l'épidémie de l'hiver 1731, il l'a abattu lui-même. Il tente de remonter la trace des Paole, dont il a tué le Patriarche il y a 11 ans. Il pourra être d'une grande aide aux PJs si ceux-ci lui font remonter les informations. Il possède un pistolet avec deux balles d'argent, qu'il garde précieusement pour un ultime baroud d'honneur.

Autres personnages

- La Vieille : vieille femme à moitié folle qui nourrit les chats et habite une cahute à côté du grand chêne. Passe sa journée dans une chaise à bascule grinçante à délirer. Sa famille (les Gernowitz) a été entièrement décimée lors de l'épidémie de vampirisme de 1731, et elle radote beaucoup sur cet événement. Les Gernowitz habitaient auparavant dans la demeure des Elopa.
- André Nestor, le Prêtre : veuf de sa femme Catherine, ancienne vampire morte durant l'épidémie de l'hiver 1731. Habite la Chapelle. Insomniaque. Connait l'identité de la famille Elopa mais ne la révèle pas car celle-ci lui a promis de ressusciter sa femme grâce à son pouvoir. Très documenté sur les vampires et le démonisme, il possède plusieurs ouvrages sur le sujet dans une malle noire à code située dans la bibliothèque de la Chapelle. Rend fréquemment visite au caveau des Nestor, le plus soigné du cimetière, pour mettre des fleurs sur la tombe de sa femme. Ne sait pas qu'il y a d'autres vampires au village mis à part les Elopa.

5 Les personnages joués par les joueurs

Le nombre de joueurs peut varier entre quatre et cinq. Les joueurs incarneront des enfants de neuf ou dix ans, répartis dans les différentes familles : un chez les Kellerowitz, un ou deux chez les Jogozowitz, un chez les Verdi, un chez les Jopol, de façon à ce que l'équipe ait accès à différentes sources d'informations.

Les personnages savent peu de choses sur les familles en général, ignorent tout des événements de l'hiver 1731 ou des légendes sur les vampires. Chaque enfant possède également ses propres spécificités. Les prénoms et genres donnés sont entièrement modifiables au gré de la volonté des joueurs.

Les informations suivantes seront données à chaque joueur sous la forme d'une fiche :

Mathias Verdi

- Famille proche : Sacha Verdi, le Père : alcoolique, le bat fréquemment. Courageux, Mathias s'interpose souvent entre son père et ses frères, et reçoit les coups à leur place.
Selina Verdi, la Mère : Mathias l'aime beaucoup, mais a un peu peur pour elle.
Marie Verdi, la Tante : Mathias l'aime bien, et la respecte pour sa sagesse.
Tom et Lucian Verdi, les Petits Frères : Mathias les aime beaucoup et les protège.
- Spécificité : Mathias possède une bonne résistance physique ainsi qu'une force non négligeable pour un enfant de son âge.
- Informations : Mathias sait que son père est rentré blessé de la chasse il y a un mois, et que depuis il affecte un comportement plutôt gai. Il n'a presque pas été battu par lui ces derniers temps.

Eline Kellerowitz

- Famille proche : la Mère : elle est morte durant l'épidémie de l'hiver 1731, quand Eline était jeune. Elle ne connaît pas son nom.
Viktor Kellerowitz, le Père : est parti à la guerre en 1733 et est revenu en 1736. Entretemps, la garde d'Eline a été confiée aux Jopol. Elle sait que son père est parti combattre les Turcs et se doute des horreurs dont il a été témoin au front. Elle obéit fidèlement à son père qu'elle voit comme un héros, même si celui-ci la traite parfois durement.
- Compétence : Eline est la seule capable de se servir d'un fusil, cependant elle ne vise pas très bien et met du temps à recharger.
- Informations : Eline trouve son père tendu ces derniers temps. Il n'est pas souvent à la maison, passe la nuit dehors, et ne dit pas où il va.

Viktor Jogozowitz

- Famille proche : un peu de famille à Silpatia (oncle et grand-père).
Hans Jogowitz, le Père : Viktor ne parle pas beaucoup avec lui, parce qu'il passe son temps dans son atelier. Il l'aime bien malgré tout.
Marina Jogowitz, la Mère : excellente pâtissière bien qu'un peu excentrique sur les bords, il l'aime beaucoup et lui pardonne ses folies. Il ne croit pas vraiment aux élucubrations métaphysiques qu'elle profère à longueur de journée.
Le Chat : il est gros, il est poilu, il est fainéant. Viktor adore jouer avec lui.
- Compétence : Viktor apprend le métier de son père et est doué de ses mains. Il connaît un peu la couture, le travail du cuir, l'aiguillage...
- Informations : son père voyage beaucoup vers Silpatia ces derniers temps.

Jeni et Ernst Jopol

- Famille proche : Leopold Jopol, le Grand-Père : les enfants Jopol aiment beaucoup leur grand-père qu'ils voient comme un vénérable vieillard qui raconte très bien les histoires.
Arnold Jopol, le Père : peut se montrer violent quand il a trop bu. Les enfants s'en méfient un peu, mais l'aiment bien quand même parce qu'il sait construire des balançoires.
Ilis Jopol, la Mère : les enfants aiment beaucoup leur mère, protectrice et fière.
Joseph Jopol, le Frère Jumeau : les enfants adorent leur frère Joseph, qui est en quelque sorte le chef de leur petite bande.
Joshua Jopol, le Frère Jumeau : enfant morose et déprimant, toujours tout seul dans son coin ou plongé dans des livres.
Marina Jopol, la Soeur : les enfants aiment beaucoup leur petite soeur, un peu petite encore pour participer à leurs aventures.
- Compétence : les enfants Jopol sont les seuls qui sachent lire et écrire.
- Information : les enfants Jopol trouvent leur mère très tendue et brusque ces derniers temps.

6 Les lieux

La Chapelle

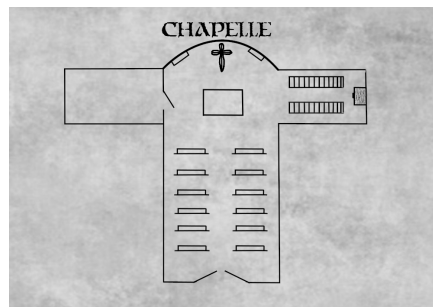


FIGURE 2 – Plan de la Chapelle

Voir figure 2. Blanche et un peu miteuse, elle possède des appartements à l'ouest (ceux du prêtre et sa famille) fermés à clé. Dans la salle principale, au fond de l'alcôve, se trouve un beau crucifix en argent, pointu à son extrémité inférieure. Encadrant ce crucifix, deux tableaux de Jésus, l'un le représentant prêchant dans le désert, l'autre le représentant auréolé d'or, la main droite levée, une Bible entrouverte dans la main gauche sur le verset 114 :2. À l'est se trouve une bibliothèque pleine d'ouvrages religieux. Dans une malle au fond de la bibliothèque se trouvent des livres d'exorcisme, dont un qui a été récemment feuilleté sur le démonisme turc. La malle s'ouvre avec un code à quatre chiffres. Le prêtre, qui est étourdi, a écrit un petit mémo pour se rappeler où le code se trouve : "Que les égarés prient devant le Pantocrator, et les Saintes Ecritures leur montreront la voie." Le code est 1142, numéro du verset indiqué sur le tableau.

Les appartements du Prêtre

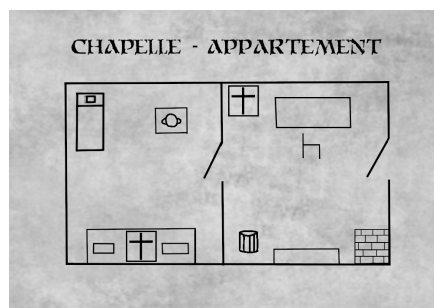


FIGURE 3 – Plan de l'appartement de la Chapelle

Voir figure 3. Les appartements du Prêtre sont sobres, fonctionnels. Dans sa chambre se trouve un autel impressionnant, brodé de fils dorés et couvert de bougies parfumées, au centre duquel trône une magnifique robe de mariée et une alliance. Il s'y trouve également une mèche de cheveux noirs dans un coffre dont l'intérieur est couvert de velours. Il s'agit de l'autel à la gloire de sa femme morte durant l'épidémie de l'hiver 1731, Catherine Nestor, née Jogozowitz.

La maison des Kellerowitz

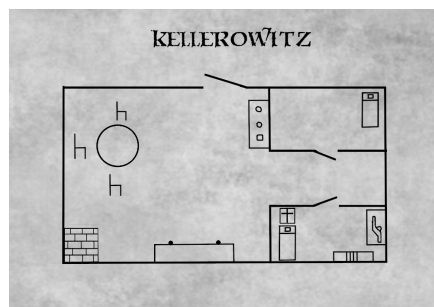


FIGURE 4 – Plan de la maison des Kellerowitz

Voir figure 4. Étroite, construite par le père Kellerowitz, la maison possède une tête de sanglier empaillée et des carabines mises sous loquet dans la chambre du père. Aucune croix dans le salon. Dans un coffre sous le lit du père se trouvent des livres de cuir noir sur des rituels diaboliques, la peste, l'invocation du Diable... et beaucoup de livres écrits en langue turque que les PJs ne reconnaîtront pas. Également présent sous le lit un très vieux feuillet sur l'affaire Arnold Paole de 1727, avec un rapport médical de l'expert en maladie infectieuse Glaser. Il est préférable que les PJs ne tombent pas immédiatement sur cet indice, c'est pourquoi l'accès à la chambre du Père est difficile. La porte est toujours fermée à clé, et il la porte sur lui.

La Maison des Jopol

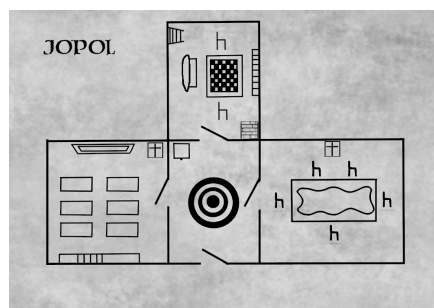


FIGURE 5 – Plan de la maison des Jopol

Grande maison des Jopol, qui fait également office de mairie et de salle de classe. Il y a beaucoup de livres de culture général dans la salle de classe, et notamment des dictionnaires de turc. Dans la pièce où se trouve le jeu d'échec, il y a le registre du village dans lequel sont inscrits les dates de naissance, mariage et mort de ses habitants. La bibliothèque est en général facilement accessible, le Grand-Père Jopol étant très souple sur les horaires et toujours heureux de voir ses élèves se cultiver en dehors des cours.

La Maison des Jogoowitz

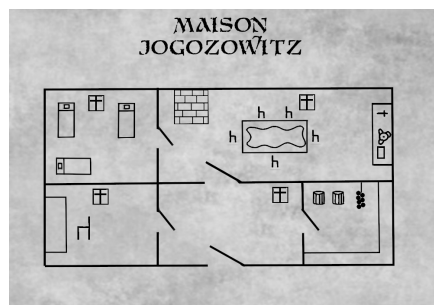


FIGURE 6 – Plan de la maison des Jogoowitz

Maison avec des signes religieux partout : crucifix dans toutes les pièces, flacons d'eau bénite, talismans en tout genre, pierres de chance, tarot... à noter, le portrait de la vieille tante morte pendant l'épidémie est posée sur la commode de la salle à manger.

L'atelier de cordonnerie

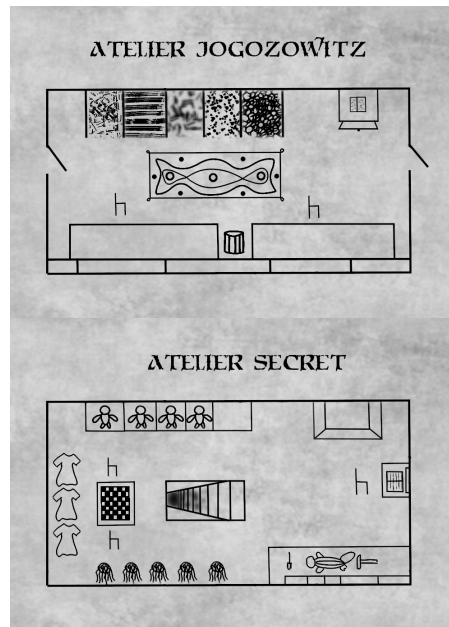


FIGURE 7 – Plan de l'atelier Jogozewitz

L'atelier de cordonnerie du père se trouve dans une dépendance séparée de la maison principale. Il contient les outils de cordonnerie, un établi, et des bacs remplis de matière première (cuir, lacet, toile de jute...). Dans le coin supérieur droit se trouve un curieux meuble possédant un gros tiroir vide : si les Pjs placent un objet dedans et referme le tiroir, le fond de celui-ci basculera et fera tomber l'objet dans le bac de l'atelier secret, dans lequel le Père stocke sa collection de poupée qu'il affectionne tant.

L'entrée de l'atelier secret se trouve sous le tapis persan : les Pjs la trouveront difficilement car la trappe est bien dissimulé, mais un cheveux blond coincé entre les lattes pourraient les mettre sur la voie. La clé de l'atelier se trouve dans le tiroir du bureau du Père, qui en possède un double sur lui. Le bureau du Père est fermé à clé, et la clé se trouve sous l'oreiller de la chambre à coucher du Père. Il en possède également un double.

Dans l'atelier secret se trouve un jeu d'échec car le Grand-Père Jopol vient souvent ici pour disputer une partie ou deux.

La Maison des Elopa

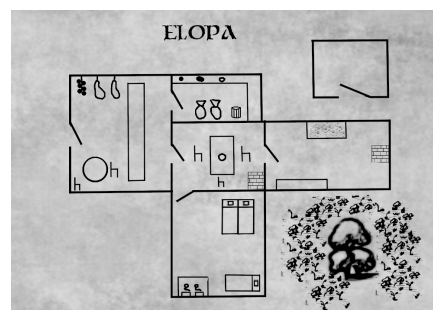


FIGURE 8 – Plan de la maison des Elopa

C'est l'épicerie du village. La maison dans laquelle la famille habite est propre et bien rangée mais dépourvue de

crucifix. Elle sent la tarte (la Grand-Mère et la Soeur Elopa sont bonnes cuisinières). Les Pjs y accéderont difficilement. Un vieux portrait de Arnold Paole, ainsi que ses médailles, trônent dans la chambre à coucher. Au dos du portrait se trouvent des inscriptions démoniaques en turc.

La Maison des Verdi

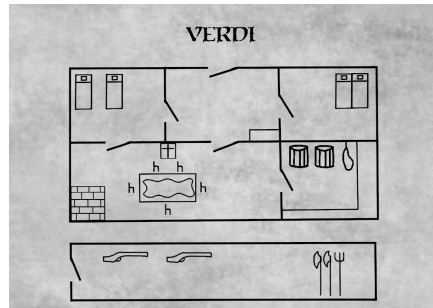


FIGURE 9 – Plan de la maison des Verdi

Maison à deux étages avec étable et grenier. Maison de paysans, rien de spécial. Crucifix dans le salon. Possède une remise dans laquelle le Père Verdi stocke ses armes de chasse et ses outils de bûcheron. La remise n'est jamais fermée mais le Père Verdi terrorise tout ceux qui s'en approchent.

La maison des Nikolic

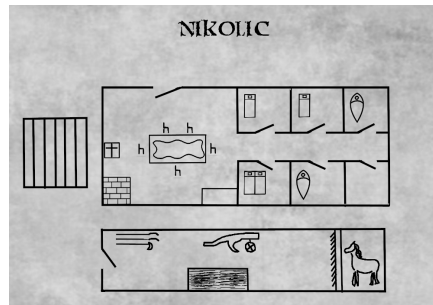


FIGURE 10 – Plan de la maison des Nikolic

Maison à deux étages avec étable et grenier. Maison de paysans. Crucifix dans le salon. Deux chambres d'enfants décorés mais vides, possédant des berceaux, que la Mère Nikolic continue d'entretenir. A côté de la maison, on trouve une cage à poule et une écurie/remise dans lequel se trouve l'unique cheval du village, une bête de bat utilisée pour tirer la charrue. Dans la remise, il y a également des armes, et le matériel de base du paysan (semence, fourche, pioche...).

Le Cimetière

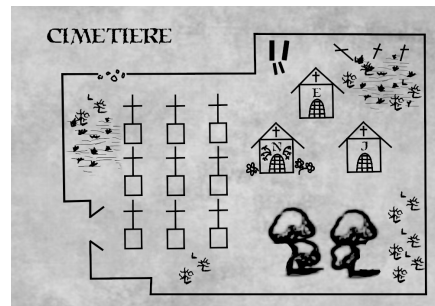


FIGURE 11 – Plan du Cimetière

Il contient les tombes des gens du village. Trois caveaux s'y trouvent : celui des Jopol, fermé à clé, celui des Nestor, et celui des Paole. Les clés sont dans l'appartement du Prêtre, dans la Chapelle. Le caveau des Paole est vieux et a été abîmé par la colère des villageois en 1727, mais tient toujours. Son inscription a été effacée et est maintenant illisible. Dans ce caveau se trouve le vampire alpha, Arnold Paole, dont le corps démantibulé et brûlé a perdu l'essentiel de ses pouvoirs mais demeure en vie. Un souffle mauvais semblable à une respiration s'exhale de l'entrée. Le caveau des Nestor, la famille du Prêtre, est le plus propre, le plus fleuri et mieux entretenu du cimetière : le Prêtre vient le nettoyer tous les jours. Dans le fond du cimetière se trouvent les ruines du caveau des Jogozowitz, rasé par la vindicte populaire en 1725.

La Cabane dans la Forêt

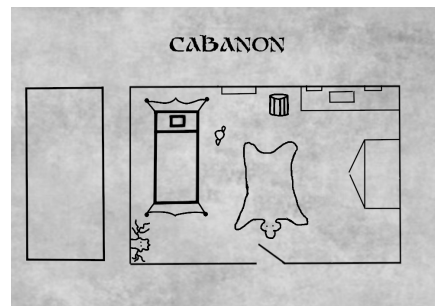


FIGURE 12 – Plan de la Cabane

Simple cabane de chasse, les PJs jouent parfois dedans. Elle est souvent utilisée par le père Verdi pour ses ébats avec la Grande Soeur Elopa, ou par le Père Jopol pour ses ébats avec la Grand-Mère Elopa. Elle contient donc un lit confortable et une petite réserve d'alcool. Cette réserve se situe derrière un miroir sur roue, dans un coffre dont la clé se trouve dans la tête de la peau d'ours étendue sur le sol. La cabane contient également quelques victuailles, des vêtements, des draps et du bois pour le feu.

Dans la remise à côté de la cabane se trouvent les cadavres des bêtes que Verdi tue à intervalle régulier pour se nourrir, et qu'il laisse fermenter là pour attendrir la viande. La remise est fermée à clé, et Verdi ne s'en sépare jamais.

Le Grand Chêne

Cet arbre possède un creux dans lequel les PJs jouent à laisser des messages. Au cours de la partie, le Père Jopol s'en servira pour communiquer avec la Grand-Mère Elopa. A côté du Chêne se trouve la hutte de la Vieille.

Troisième partie

L'intrigue

Le scénario commencera le Samedi, jour 1. Au Jeudi, jour 6, une conjonction astrale aura lieu et renforcera les pouvoirs démoniaques des vampires. Ce jour-là, la famille Elopa, aidée de tous les vampires qu'elle aura pu créer, tentera de ressusciter le vampire alpha, Arnold Paole. La cérémonie requiert qu'au moins trois vampires effectuent le rituel d'appel devant la crypte des Paole, mais plus grand sera le nombre des participants, plus fort renaîtra Arnold. Il va sans dire que l'approche de la conjonction astrale augmentera les capacités des vampires de jour en jour. Le but des joueurs est d'empêcher le rituel d'avoir lieu, ou, s'il a lieu, de tuer Arnold Paole.

Précisions concernant les vampires

Les vampires sont des êtres se nourrissant de sang humain ou animal, aux capacités physiques augmentées (tant qu'ils ont du sang) et aux pupilles rougeoyantes lorsqu'ils goûtent du sang. Ils sont de plus en plus puissants à l'approche de la conjonction astrale, et se montreront par conséquent de plus en plus téméraires. En dehors de la conjonction, rien ne les distingue d'un être humain normal, et ils ont donc intérêt à se comporter comme tel. Certains vieux vampires, à l'instar de la Grand-Mère Elopa, ont développé d'autres capacités tel que la métamorphose (elle peut ainsi se changer en une version plus jeune d'elle-même). Le maître du jeu est libre d'inventer de nouveaux pouvoirs pour les vampires. Le processus de transformation en vampire doit passer par une phase de un ou deux jours durant laquelle la victime de la morsure est cliniquement morte, puis va récupérer de ses blessures avant de renaître en vampire. A ce moment-là, la victime possède un teint rosâtre prononcé, de nouveaux ongles/cheveux, et une grande forme physique.

7 Le commencement, Jour 1 : samedi

Dans les coulisses de la nuit

Joseph Jopol, compagnon de jeu de nos quatre amis, a disparu sans laisser de trace. Il n'est pas venu à leur rendez-vous hebdomadaire au pied du grand chêne du village (rdv donné grâce à un système de boîte au lettre dans un trou du grand chêne, que les enfants sont les seuls à connaître avec la vieille folle). Sa dernière apparition remonte à la veille : il souhaitait pénétrer dans l'atelier des Jogozowitz parce qu'il pensait que le père cachait quelque chose de bizarre (ses poupées). Emma, taupe des Elopa, a entendu cette conversation et l'a rapportée à sa Grand-Mère, qui a décidé de faire de Joseph un vampire pour aider à la conjonction. La Grand-Mère Elopa a attaqué Joseph dans la nuit de vendredi à samedi, près de l'atelier. La lune était pleine cette nuit-là, le temps clair, donc visibilité optimale. Le prêtre, insomniateur, alors qu'il méditait à l'extérieur, a aperçu la Grand-Mère Elopa mais n'a pas réagi, connaissant son identité. Surprise par le gros chat des Jogozowitz qui l'a attaquée, la Grand-Mère a blessé l'animal, puis, en voyant la lumière allumée chez les Jogozowitz, elle a paniqué, a flanqué le cadavre dans l'étang et s'est enfuie. Le Père Jogozowitz est sorti et a vu la vieille qui s'enfonçait dans la nuit, l'a confondu avec la vieille folle Gernowitz.

Événements de la journée

- Au matin, Joseph Jopol n'est toujours pas rentré à la maison. Sa mère commence à s'inquiéter, mais pas les enfants Jopol, qui savent que Joseph aime parfois dormir dans la cabane en forêt sans prévenir personne.
- Le Père Jogozowitz est parti tôt le matin vendre des chaussures à Silpatia. Il ne reviendra qu'en soirée.
- Les époux Jopol se sont disputés dans la matinée car la Mère soupçonne son mari de la tromper. Vase brisée dans le salon, et autres indices.
- Le Grand-Père Jopol a laissé un mot sur la table du salon des Jogozowitz au sujet d'un colis "spécial" qu'il a reçu, portant l'adresse du Père Jogozowitz (en réalité, une nouvelle tête de poupée pour sa collection). Le Grand-Père Jopol lui dit de passer prendre le colis quand il le souhaite, et lui demande quand est-ce qu'il aimerait jouer à nouveau aux échecs.
- La Mère Jogozowitz a vu dans les cartes qu'une conjonction astrale aura lieu jeudi prochain. Si les enfants lui rendent visite, elle les couvrira de talismans protecteurs en toc en les enjoignant de ne pas sortir la nuit.

Indications de scénario

Les PJs sont libres d'aller enquêter un peu partout. Ci-joint des suggestions de ce qu'ils pourront trouver dans les différentes maisons.

- Si les PJs vont chez les Jogozowitz, la Mère les bassinera avec la conjonction. Elle mentionnera également que le Père a vu la Vieille (en réalité la Grand-Mère Elopa) s'enfuir dans la nuit, et que cette chouette déplumée porte malheur au village. Ils peuvent remarquer que le Chat est blessé s'il le caresse (cf événement nocturne). Ils peuvent tenter de forcer la porte de l'atelier en faisant diversion, car la Mère veille.
- Si les PJs vont chez les Jopol, ils trouveront le Grand-Père en train de jouer aux échecs avec Arnold. Le couple

- Jopol sort d'une dispute, la Mère les boudera. Le colis de Jogozowitz contenant la tête de poupée se trouve sur la cheminée des Jopol dans la salle de jeu.
- Si les PJs vont chez les Elopa, ils trouveront la Petite Soeur Emma et la Grand-Mère, et pourront manger un bon gâteau. Emma affirmera avoir vu Joseph s'enfoncer dans la forêt la veille.
 - Chez les Verdi, père et mère équarissent du bois dans le jardin, sous le regard de la tante. Interrogée, la tante parlera du Père Verdi et de sa sobriété récente, tellement étonnante qu'elle en est suspecte. Elle parlera à demi-mots de son comportement violent qui s'améliore, et dira qu'il passe de plus en plus de temps à travailler en forêt au lieu de boire.
 - à la Chapelle, le Prêtre prie. Il a l'air fatigué, ses yeux sont cernés. Il parlera de religion aux enfants.
 - Chez les Kellerowitz, le Père nettoie ses armes, attitude compulsive chez lui. Il n'est pas causant. Impossible de fouiller sa chambre, qui est fermée à clé (il porte la clé autour de son cou avec un étrange médaillon, en réalité un repousse-démon turc puissant que la Mère Jogozowitz pourra identifier).
 - Chez les Nikolic : le Père est au champs, la Mère berce sa poupée de chiffon, ou s'occupe de sa fille en bas âge. Le frère Stanis mâchonne des petits os de poulet en fixant le vide. Sa Sœur s'amuse dans la poussière.

8 Le jour saint, Jour 2 : dimanche

Dans les coulisses de la nuit

- Les Elopa paniquent d'avoir laissé un cadavre infecté au fond de l'étang.
- La vieille a passé une bonne partie de la nuit dehors à hurler à la lune, et les Elopa n'ont pu s'occuper du cadavre.
- Le Père Verdi n'a pas battu sa fille cette nuit-là, et malgré qu'il ait descendu plusieurs bières il n'était pas trop saoul.
- Le Père Jopol a passé la nuit dehors, prétendument pour chercher Joseph (mais a en fait passé la nuit avec la Grand-Mère Elopa dans la cabane en forêt).
- Le chat des Jogozowitz est de plus en plus mal en point, il a vomi du sang et a épouventé la Mère Jogozowitz qui l'a flanqué dehors.
- Le Père Verdi a tué un cerf à coup de hache et l'a offert en sacrifice à Arnold Paole, devant la crypte des Elopa.

Événements de la journée

- Liturgie du dimanche à la Chapelle, tout le village participe sauf la Vieille folle. Le Père Jopol arrive en retard dans son costume froissé, il s'est levé tard à cause de ses galipettes de la veille. La Grande Sœur et la Grand-Mère Elopa arrivent encore plus en retard, mais bien apprêtées. Les regards masculins se tournent vers la Grande Sœur. Le prêtre fait son office, récite un bout de la Bible : Apocalypse 19 : 20 – "Et la bête fut prise, et avec elle le faux prophète, qui avait fait devant elle les prodiges par lesquels il avait séduit ceux qui avaient pris la marque de la bête et adoré son image. Ils furent tous les deux jetés vivants dans l'étang ardent de feu et de soufre."
- Après la liturgie, le Père Kellerowitz s'infiltre discrètement dans la bibliothèque du Prêtre et constate la présence d'une malle à code. Il soupçonne le Prêtre d'être vampire.

Indications de scénario

Les PJs sont libres d'aller enquêter un peu partout dans l'après-midi. Ci-joint des suggestions de ce qu'ils pourront trouver dans les différentes maisons.

- Chez les Jogozowitz, le Père travaille à ses chaussures toute la journée, impossible d'aller dans son atelier sans se faire voir. Les PJs peuvent remarquer des traces de sang du chat qui mènent à la forêt. S'ils cherchent dans la forêt suffisamment longtemps, ils trouveront le cadavre du Chat, griffé à mort.
- Le Prêtre est en plein conflit intérieur et hésite à dénoncer les Elopa.
- Chez les Verdi, pas de changement. Le Père Verdi commence à soupçonner le Père Kellerowitz de traquer les vampires de Kiseljevo.
- La Vieille Folle, au pied du Chêne, éclate de rire de temps à autre, fait peur aux animaux de l'étable. Elle écrase des mouches sur une bouse avec ses pieds, en disant : "la vermine ! Elle revient, elle revient toujours ! Il ne suffit pas de l'écraser, elle revient toujours ! Elle annonce leur venue ! La terre est souillée de vermine, l'air en est pourri ! Sur la neige de la chair morte, pleine de vers ! Oh, il neige ! La neige arrive ! La neige revient, et la vermine avec elle ! Et avec la vermine, ils arrivent !". Interrogée, elle répondra par bribes de phrases incompréhensibles.
- Chez les Nikolic, il y a des plumes un peu partout dans la maison. Ils trouveront un poulet décapité et écorché par le Petit Frère dans l'une des chambres vides. Le Père Nikolic se rend chez le Prêtre pour confesser que son

- fils tue des poulets et demander de l'aide. Les PJs pourront le croiser s'ils enquêtent du côté de la Chapelle.
- Le mari Jopol ne rentre qu'à midi. Si les Pjs vont chez les Jopol avant midi ils pourront interroger la mère, très inquiète au sujet de son fils, qui a disparu depuis trois jours maintenant. Elle dit que son mari est parti le chercher, mais n'a aucune idée de l'endroit où il a pu aller. Si les Pjs vont chez les Jopol l'après midi ils se heurteront violemment avec le père qui les chassera, et la mère redeviendra silencieuse. Le jumeau, silencieux, n'aidera pas les Pjs, se contentant de les examiner d'un oeil morne.
- Le Père Kellerowitz enquête sur le Prêtre, il sera absent toute la journée.
- Chez les Nikolic : le Père est au champs, la Mère berce sa poupée de chiffon, ou s'occupe de sa fille en bas âge. Le frère Stanis mâchonne des petits os de poulet en fixant le vide. Sa Sœur s'amuse dans la poussière.

9 La découverte, Jour 3

Dans les coulisses de la nuit

- La Grand-Mère Elopa laisse un message dans le Chêne à destination du Père Jopol, elle lui donne rendez-vous au cimetière ce soir pour des frissons garantis : "A l'assassin de ma vertu : rendez-vous cette nuit à l'heure du crime, là où dorment les pierres muettes. ". La Vieille l'a vue faire.
- Le Chat Jozozowitz ressuscite dans la Forêt.
- Le Père Verdi a tué un sanglier dans la forêt et l'a mangé à moitié, en compagnie de la Grande Sœur Elopa. Les PJs croiseront très tôt le Père Verdi couvert de sang, disant qu'il est parti chasser tôt mais qu'il a été éclaboussé par le sang de sa proie. Si les PJs vont tôt chez les Elopa, ils trouveront porte close : la Grande Sœur Elopa se débarbouille de son sang à l'étage.
- Le Père Kellerowitz casse le code de la malle du Prêtre. Il soupçonne de plus en plus fortement celui-ci.

Événements de la journée

- L'école recommence pour les PJs, qui n'auront que très peu de temps le matin pour faire autre chose.
- A l'école, Emma est absente et Joshua est morose comme d'habitude. Juste avant la fin du cours, Emma revient, surexcitée, pour dire qu'on a retrouvé Joseph. Les PJs courent à sa suite et voient de loin le cadavre de Joseph Jopol que le Grand-Père Jopol recouvre d'une bâche. Le Prêtre est extrêmement perturbé, fuit la scène pour se réfugier dans sa chapelle. Tout le village est réuni sauf le père Kellerowitz, occupé à son enquête. Le cadavre est gonflé d'eau et a la gorge arrachée, mais cela ne se voit qu'après un examen approfondi et celui-ci est rendu difficile par les plantes et moisissures. Le Père Nikolic, qui a des connaissances en menuiserie, se propose pour nettoyer le corps et le placer dans son cercueil. Il sera difficile à suivre.
- L'enterrement est fixé au lendemain. Après la découverte macabre, la mère Jozozowitz paniquée sépare l'étang de sa maison avec du sel et effectue plusieurs rituels pour purifier les lieux.
- Le Père Verdi va couper du bois pour le cercueil (en réalité va rendre une petite visite au Prêtre pour l'intimider et l'enjoindre à la boucler). Si les PJs le peuvent, ils pourront surprendre leur conversation.

Indications de scénario

Les PJs sont libres d'aller enquêter un peu partout dans l'après-midi. Ci-joint des suggestions de ce qu'ils pourront trouver dans les différentes maisons.

- La vieille délire toute la journée sur les messages et les infidèles.
- En fin de journée, le Père Jopol va chercher son message dans le Chêne.
- Les Jopol en deuil.
- Kellerowitz est chez lui, il étudie compulsivement ses dossiers et ne prêtera pas attention aux PJs.
- Le Prêtre subit les foudres de Verdi (sauf si les PJs le surprennent).
- Les PJs pourront apercevoir le Chat vaquant à des occupations toutes plus glauques les unes que les autres (décapitation de volailles, de souris...).

10 L'enterrement, Jour 4

Dans les coulisses de la nuit

- Nikolic a préparé le cercueil.
- La Grand-Mère Elopa a tué le Père Jopol dans le cimetière de façon très graphique.
- Emma Elopa a encore fait des siennes avec les écureuils de la forêt. Les PJs pourront trouver plusieurs cadavres de ces pauvres bêtes, des glands profondément enfoncés dans les orbites.

Événements de la journée

- Tout le monde revêt son beau costume pour l'enterrement, stoppé net par la découverte du corps du Père Jopol au cimetière, la verge arrachée, la gorge ouverte.
- A l'issue de la découverte, le soir venu, Kellerowitz va confronter le Prêtre et le tuer. Suivant l'enchaînement des événements, il pourra être surpris par Verdi, qui viendra à la Chapelle une hache à la main pour tuer le Prêtre.
- On enterre quand même Joseph, et on prépare l'enterrement du Père Jopol.
- Le village est paniqué, certains crient que la malédiction de l'hiver 1731 frappe à nouveau. On se demande s'il convient de faire venir l'armée.

Indications de scénario

Les PJs sont libres d'aller enquêter un peu partout dans l'après-midi. Ci-joint des suggestions de ce qu'ils pourront trouver dans les différentes maisons.

- Selon le niveau de persuasion des PJs, le maire peut décider de demander des renforts militaires depuis la ville de Silpatia. Il faut une demi-journée pour faire l'aller-retour.
- Le Grand-Père Jopol peut raconter aux enfants certains détails de l'hiver 1731 mais sera interrompu au moment opportun par la Mère Jopol.
- La Mère Jogozowitz deviendra à moitié folle, difficile d'obtenir des informations de sa part, elle enfermera presque les enfants dans leur chambre.
- La mère Nikolic commencera à rire toute seule dans son coin. Il lui manque un doigt, et c'est son fils qui le mâchonne.
- Si le Chat n'a toujours pas été arrêté, il commence à s'attaquer aux hommes.

11 La panique, Jour 5

Dans les coulisses de la nuit

- La Grand-Mère Elopa brise les chaînes du caveau Jopol pour libérer Joseph.
- Le Prêtre meure s'il passe la nuit dans sa Chapelle.

Événements de la journée

- Au matin, Joseph se réveille et sort de son caveau. Il a l'air complètement égaré, lunatique, les joues roses. Il passe d'abord par sa maison, à la recherche de son Grand-Père qu'il veut saigner, fait peur à tout le monde. Les PJs le croiseront dehors et le confondront avec son frère Joshua.
- Kellerowitz se réfugie dans la cabane en forêt. Il se prépare à tuer les Verdi. Il échouera sans l'aide des PJs (les vampires sont plus puissants).
- On enterre le Père Jopol avec ceux qui restent.

Indications de scénario

Les PJs sont libres d'aller enquêter un peu partout dans l'après-midi. Ci-joint des suggestions de ce qu'ils pourront trouver dans les différentes maisons.

- Cette journée dépend beaucoup de ce que les PJs ont fait précédemment. Un petit niveau d'improvisation est nécessaire pour déduire les états d'esprit de tous les villageois (le Prêtre est-il mort ? Kellerowitz a-t-il pu s'échapper dans la forêt ? Joseph a-t-il tué son Grand-Père ?)

12 La résurrection, Jour 6

Dans les coulisses de la nuit

- Grosse tuerie de la part des vampires, plus fort que jamais. Les Elopa dévoilent leur véritable nature. Si les PJs ont réussi à faire survivre Kellerowitz, ils peuvent s'en sortir et se barricader chez les Jogozowitz.
- Le Petit Frère Nikolic massacre sa famille ; pas bon de passer la nuit là-bas.
- Joseph massacre la famille Jopol.

Événements de la journée

- Les vampires font les préparatifs du rituel de résurrection qui aura lieu au soir et sont donc relativement occupés. Ils réussiront si trois vampires au moins participent.

Indications de scénario

Les PJs sont libres d'aller enquêter un peu partout dans l'après-midi. Ci-joint des suggestions de ce qu'ils pourront trouver dans les différentes maisons.

- Improvisation totale ! Cette journée dépend de nombreux paramètres et le maître du jeu peut la conduire comme il l'entend. Quelques questions à se poser :
- Les renforts de Silpatia sont-ils arrivés ? Si oui, parmi eux se trouve un personnage important : le spécialiste Glaser, médecin et expert en maladies infectieuses, qui a déjà vécu une épidémie de vampirisme.
- La Chapelle possède un crucifix en argent, le seul métal que les vampires ne supportent pas. Les PJs l'ont-ils récupéré ?
- Dans quel état se trouve Kellerowitz ? A-t-il déjà tiré sa balle en argent ?
- Qui n'est pas mort ?

Quatrième partie

Conseils au maître du jeu

13 L'improvisation

Ce scénario demande un gros effort d'improvisation de la part du maître du jeu, surtout dans les derniers jours de l'aventure. En effet, il y a beaucoup de variables différentes et de personnages dont la mort affectera le cours des événements. L'intrigue proposée est présentée sous forme de trame mais n'a pas vocation à être suivie point par point : le maître du jeu peut broder autour des événements cités et en improviser d'autres tant que cela reste dans la logique du scénario. Il est libre de ralentir le rythme si les joueurs sont très perspicaces ou au contraire mettre en avant certains indices pour leur donner un coup de pouce. La durée moyenne du scénario est de cinq heures.

14 L'ambiance

Il est fortement conseillé de jouer ce scénario dans une pénombre relative, à la lumière de bougie par exemple. Ne pas hésiter à rajouter sur des détails horribles, scabreux, à faire monter la tension de certaines scènes crescendo, à rester vague dans la description des scènes, à faire dire des formules mystérieuses par les personnages, à jouer sur la folie...

Par ailleurs, une petite musique de fond style Cthulu, sans parole ni note de musique, pourra donner un peu plus d'épaisseur à l'ambiance du scénario.

Cinquième partie

Feuilles de personnage

Mathias Verdi

Moi, c'est Mathias. J'habite dans la maison à côté du grand champ, celui avec les patates et les haricots. Ma maison, elle est pas très grande, mais nous on a une remise en bois avec des fusils dedans, et des fourches, et même une charrette avec une belle lame en métal en dessous. Je sais que la lame en métal, ça sert pour retourner la terre dans les champs; je le sais parce que j'ai déjà dix ans et demi. C'est moi qui suis le plus âgé dans la bande d'ailleurs. Je suis le plus fort aussi, c'est moi qui protège tout le monde! Je protège les copains, et je protège mes petits frères aussi, Tom et Lucian. Ils ont pas encore huit ans, eux, alors il faut bien que quelqu'un les protège à la maison.

Dans la famille, il y a Maman, mais elle travaille beaucoup dans les champs, ou dans la cuisine pour faire à manger. Elle a pas une vie facile, Maman. Il y a bien Tante Marie pour l'aider un peu, mais Tante Marie est vieille. Elle connaît plein d'histoires et elle est très maligne, Tante Marie, mais elle dit toujours que son dos lui fait du mal. Moi, je les aime beaucoup, Maman et Tante Marie. C'est pour ça que je veux les protéger.

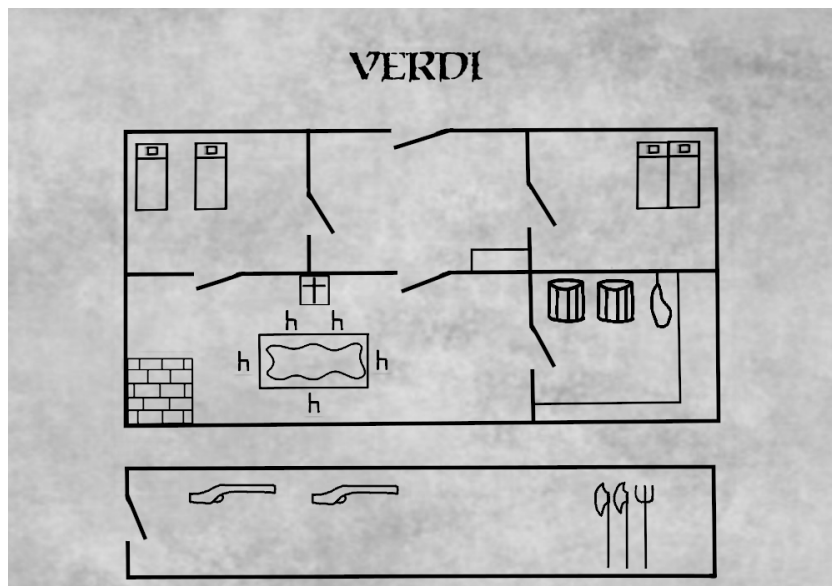
Parce que dans la famille, il y a aussi Papa. Papa, il est bucheron. Quand il rentre le soir, la première chose qu'il fait, en général, c'est ouvrir une bouteille d'alcool. Papa, quand il boit trop, il est souvent en colère, et quand il est en colère, il donne des coups. Comme ça, pour rien, juste parce qu'il est en colère. Et il a de gros poings, Papa. L'autre fois, il a tapé tellement fort que je me suis cassé une dent. Les copains disent que ça me donne un air terrible, donc c'est pas trop grave, en fait.

Papa, je l'aime pas trop. Quand il a eu son accident de chasse, il y a un mois, et qu'il est pas rentré pendant trois jours, j'étais content, mais je l'ai pas dit pour pas faire mal à Maman. Maman, je crois qu'elle l'aime encore un peu. Quand Papa est finalement rentré, elle a pleuré de joie, enfin je crois. Ça a dû lui faire un petit quelque chose, à Papa, parce qu'il boit moins ces derniers temps, et il nous tape moins. Un peu.

Cette nuit, j'arrive pas à dormir, parce que demain, Joseph va enfin nous dire le secret qu'il a découvert chez les Jogoyovitz. Il avait vraiment l'air tout excité, aujourd'hui!

Vivement demain!

Plan de ma maison et de la remise



Eline Kellorovitz

Je m'appelle Eline. C'est un joli prénom, je trouve, et j'en suis très fière. Ma maison est dans la forêt, tout au bout du chemin depuis le Grand Chêne. C'est une petite maison, mais elle a des murs solides, et mon père m'a dit que les bêtes de la forêt, elles n'osent jamais nous embêter, parce qu'elles ont peur de lui.

Mon père, il est chasseur, et il a fait la guerre. Il a combattu les Turcs, tout là-bas au sud. Il y a plein de fusils chez nous, dans sa chambre, attachés avec des verrous pour pas qu'on les vole. Il m'a appris un peu à tirer avec, et c'est vraiment difficile de viser tellement c'est lourd, un fusil. Et puis quand je tire, je tombe toujours en arrière...

J'ai déjà découpé un lapin pour le dîner, avec mon père. Je n'ai pas peur du sang, même si je n'ai que dix ans ! Bon, c'était un peu dégoûtant, et la peau était toute tiède et gluante et rouge en dessous, mais je l'ai quand même fait. Mon père, il était très content, enfin, il n'en avait pas l'air parce qu'il est toujours très sérieux, mais après le repas j'ai eu droit à un bonbon, donc ça veut dire qu'il était très fier.

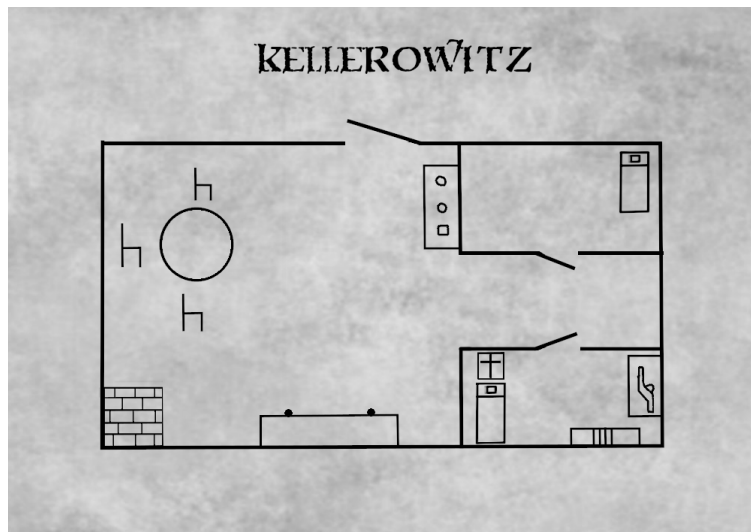
En fait, je ne sais pas trop pourquoi il est aussi sérieux, mon père. C'est peut-être parce qu'il n'y a plus Maman. Maman, je ne l'ai pas trop connue, parce qu'elle est morte quand j'étais très jeune. Papa n'en parle jamais. Moi non plus. Elle ne me manque pas vraiment, je crois.

Ces temps-ci, mon père va souvent dehors, en pleine nuit, et il ne dit jamais où il va. Il m'a aussi interdite de sortir après le coucher du soleil. Je crois qu'il y a une bête qui rôde dans la forêt, et il ne veut pas qu'elle m'attaque. Ce doit être une grosse bête, parce que mon père est vraiment plus sérieux que d'habitude, ces soirs-là.

Demain, c'est le jour où Joseph doit nous révéler son secret sur l'atelier de chaussures des Jozorovitz. Joseph, je l'aime bien, il a toujours des idées rigolotes ! Quand j'habitais chez lui, à l'époque où mon père était à la guerre, on faisait des cabanes avec les coussins et les couvertures, et on jouait à cache-cache dedans !

Je me demande ce qu'il a bien pu découvrir...

Plan de ma maison



Jeni Jopol

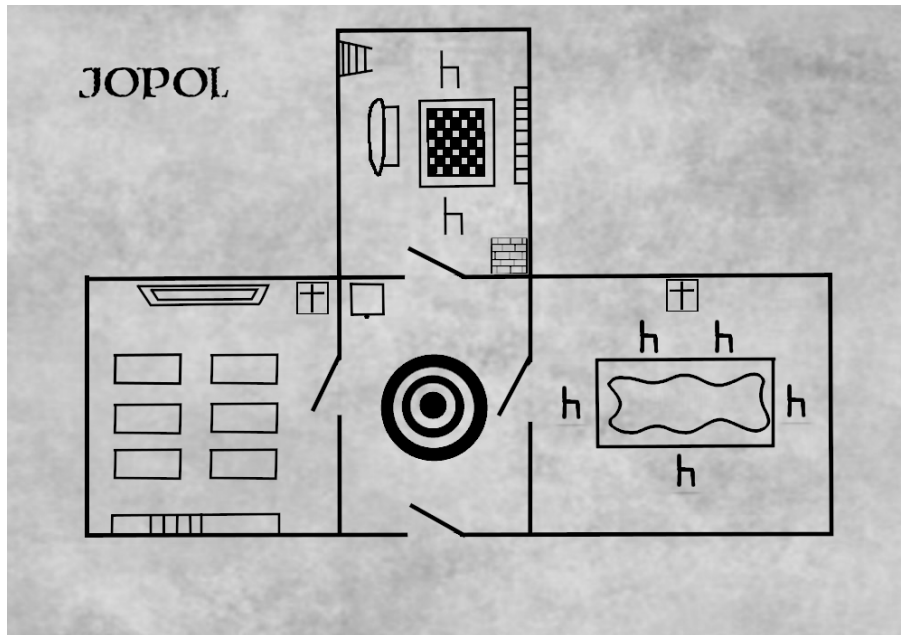
Où, c'est Jeni. Je suis la petite-fille du chef du village, qui est aussi le maître d'école. J'habite dans l'école, du coup, enfin, au deuxième étage, au-dessus de la salle de classe. Mes frères et sœurs et moi, on a beaucoup de devoirs à cause de mon grand-père qui veut qu'on étudie longtemps, et c'est assez fatiguant à la longue... L'avantage, c'est que maintenant, on sait lire et écrire mieux que les autres enfants du village ! Peut-être même que bientôt, on saura parler des langues des autres pays, et qu'on connaîtra plein d'histoires, comme Papy !

Notre famille est plutôt nombreuse : dans l'ordre des âges, il y a d'abord Joseph et Joshua, les jumeaux, Ernst, moi, et puis Marina, la petite dernière, qui n'a que six ans. Joseph et Joshua se ressemblent vraiment mais en réalité, ils n'ont pas du tout le même caractère : le premier est toujours gai, toujours enthousiaste à l'idée de se lancer dans une nouvelle aventure ; le deuxième est pâle, tristounet, et passe ses journées enfermé à dessiner ou à lire. Ernst et moi, on accompagne Joseph dans ses aventures, et qu'est-ce qu'on peut s'amuser, des fois ! Marina, elle, est un peu petite pour venir avec nous, mais je sens bien qu'elle en a vraiment envie !

Dans la famille, il y a bien sûr aussi Maman et Papa. Maman, c'est ma préférée, parce qu'elle est douce et gentille, et en même temps elle ne se laisse pas marcher sur les pieds. Papa, il est médecin, il soigne les gens, et il part souvent dans les villages voisins pour voir ses patients. Il est un peu grognon, Papa, surtout après avoir lu. Il se dispute souvent avec Maman, aussi, mais ça, on est habitué. Enfin, ces temps-ci, les disputes sont plus violentes. J'espère que ça va s'arranger entre eux...

Allez, il faut dormir, maintenant, parce que demain Joseph va nous dire ce qui se cache dans l'atelier du Père Jozovovity ! J'espère qu'il n'a pas pris trop de risque, cette fois-ci... Viktor m'a dit qu'il y avait des outils très dangereux, dans cet atelier !

Plan de ma maison. Les chambres à l'étage
ne sont pas dessinées.



Ernst Jopel

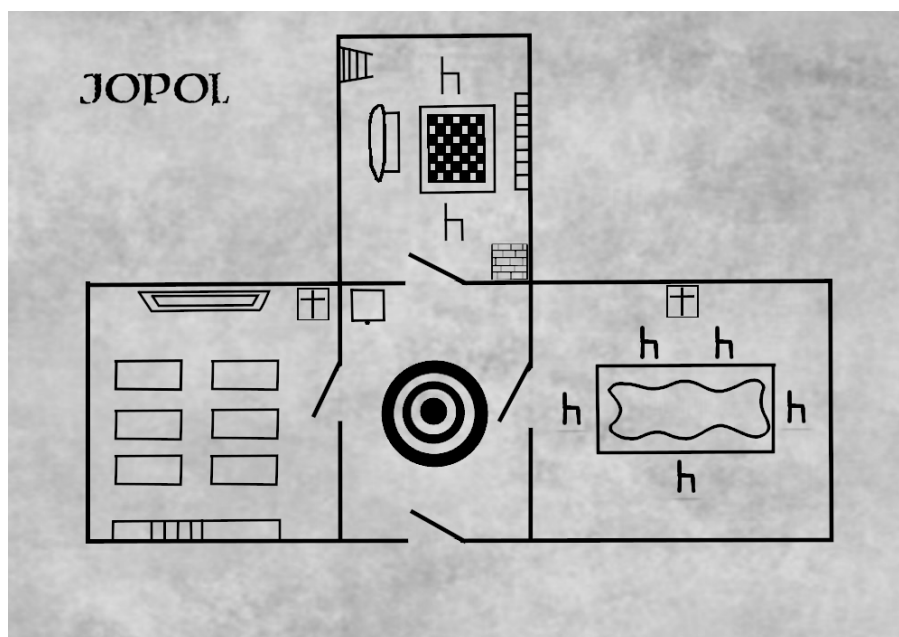
Moi, c'est Ernst. Je suis le petit-fils du chef du village, qui est aussi le maître d'école. J'habite dans l'école, du coup, enfin, au deuxième étage, au-dessus de la salle de classe. Mes frères et sœurs et moi, on a beaucoup de devoirs à cause de mon grand-père qui veut qu'on étudie longtemps, et c'est assez fatiguant à la longue... L'avantage, c'est que maintenant, on sait lire et écrire mieux que les autres enfants du village ! Peut-être même que bientôt, on saura parler des langues des autres pays, et qu'on connaîtra plein d'histoires, comme Papy !

Notre famille est plutôt nombreuse : dans l'ordre des âges, il y a d'abord Joseph et Joshua, les jumeaux, moi, Jeni, et puis Marina, la petite dernière, qui n'a que six ans. Joseph et Joshua se ressemblent vraiment mais en réalité, ils n'ont pas du tout le même caractère : le premier est toujours gai, toujours enthousiaste à l'idée de se lancer dans une nouvelle aventure ; le deuxième est pâle, tristounet, et passe ses journées enfermé à dessiner ou à lire. Moi et Jeni, on accompagne Joseph dans ses aventures, et qu'est-ce qu'on peut s'amuser, des fois ! Marina, elle, est un peu petite pour venir avec nous, mais je sens bien qu'elle en a vraiment envie !

Dans la famille, il y a bien sûr aussi Maman et Papa. Maman, c'est ma préférée, parce qu'elle est douce et gentille, et en même temps elle ne se laisse pas marcher sur les pieds. Papa, il est médecin, il soigne les gens, et il part souvent dans les villages voisins pour voir ses patients. Il est un peu grognon, Papa, surtout après avoir bu. Il se dispute souvent avec Maman, aussi, mais ça, on est habitué. Enfin, ces temps-ci, les disputes sont plus violentes. J'espère que ça va s'arranger entre eux...

Allez, il faut dormir, maintenant, parce que demain Joseph va nous dire ce qui se cache dans l'atelier du Père Jozovovitz ! J'espère qu'il n'a pas pris trop de risque, cette fois-ci... Viktor m'a dit qu'il y avait des outils très dangereux, dans cet atelier !

Plan de ma maison. Les chambres à l'étage
ne sont pas dessinées.



Viktor Jozovityz

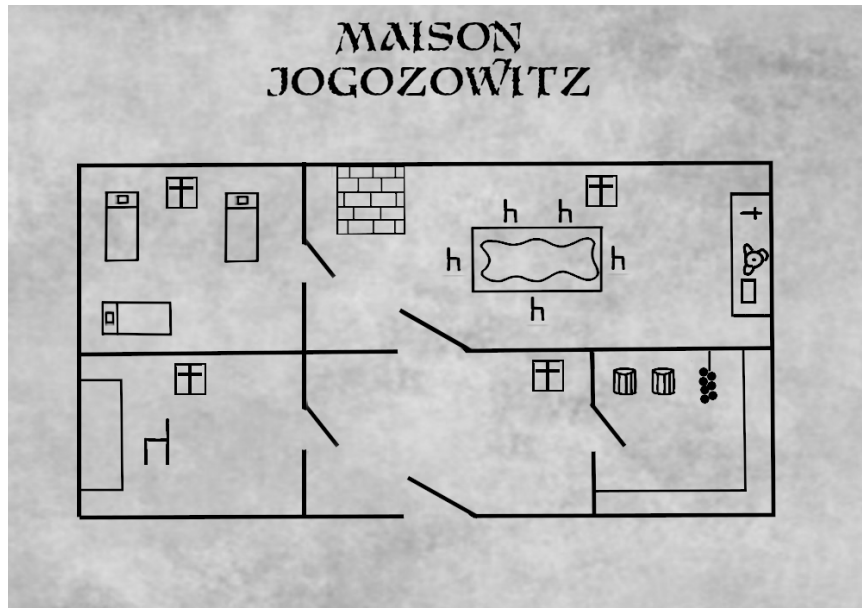
Je m'appelle Viktor Jozovityz. Je suis le fils du cordonnier du village: c'est celui qui répare les chaussures et les ceintures, et aussi plein d'autres choses. C'est un travail important: mon Papa est souvent occupé à limer des chaussures au village voisin, ou alors à travailler dans son grand atelier, jusque très tard le soir. Il ne faut pas le déranger quand il travaille, parce qu'il utilise des outils très pointus et il pourrait se blesser avec, je le sais parce qu'il a commencé à m'apprendre comment on les manie. Il y en a beaucoup, et pour l'instant je n'ai pas tout retenu... Comme je risque de me faire mal avec, je n'ai pas le droit d'aller tout seul dans l'atelier pour l'instant, mais bientôt je serai grand, et je pourrais tout faire sans Papa.

Il est gentil, mon Papa, mais il ne parle pas souvent et il est très timide. À la maison, c'est plutôt Maman qui commande. Maman, elle est très gentille et très sévère en même temps. Avec elle, il faut faire le travail tout de suite, et le faire bien, et bien penser à remercier le Peigneur ensuite. Il ne faut pas dire de gros mots parce que ça attire le mauvais oeil, et il ne faut pas rester à table si il y a treize personnes autour. Je trouve qu'elle exagère quand même un peu, Maman, avec ses colliers et ses charmes pour repousser les choses méchantes, mais bon, comme elle cuisine bien et qu'elle sent toujours bon le pain chaud, ça reste quand même la meilleure des mamans, pour moi.

On est quatre dans la famille, avec le Chat. Le Chat, il n'a pas de nom, c'est juste le Chat. Il est gros et fainéant, et il adore les caresses. Il passe tout son temps sous la véranda de l'entrée, à dormir. Moi je l'adore, le Chat, il vient souvent dormir avec moi la nuit, et je joue à le pousser hors du lit mais il remonte toujours.

Ce soir, il n'est pas venu, mais c'est pas grave parce que je suis trop excité pour penser à lui. Joseph m'a dit qu'il avait découvert un truc incroyable avec l'atelier de Papa, et qu'il allait nous en dire plus demain. Peut-être qu'il a réussi à y entrer sans se faire voir... Si c'est le cas, il faudra que je fasse attention si je ne veux pas me faire gronder par Maman!

Plan de ma maison



A new hope

Book du Mj

Syl21, Xav, Antoine & JC

Dans ce chapitre, vous trouverez le book du MJ. Les annexes se trouvent sur le Google Drive donné dans la préface.

17 décembre 2023

Titre : A New Hope

Auteurs : Syl21, Xav, Antoine et JC

Lancement du projet 18/01/2020 à 1H47

Fin de l'écriture : 18/01/2020 à 3H58 (plus quelques ajouts par la suite)

Pitch de départ / abstract:

Alors que la guerre des clones bat son plein, une base stellaire de la république reculée au plus loin de la bordure extérieure se retrouve privée de ses maîtres jedi. Seul un bataillon de clones est resté pour surveiller le périmètre et maintenir en état les vaisseaux des maîtres avec des droïdes pour seule compagnie. Ces valeureux soldats de la république vivent en autarcie et sans aucune nouvelle du front ou leurs compagnons meurent par milliers tous les jours. Soudain, l'alarme sonne, un ordre émanant du chancelier Palpatine en personne parvient à la base tant bien que mal... Exécutez Ordre 66.

A ces mots, tous les valeureux droïdes, défenseurs des valeurs jedis depuis la nuit des temps s'unirent contre l'opresseur. La bataille fut terrible mais la paix et la justice triomphèrent.

Attention, scénario à entropie...

Choix des persos (imprimer les fiches en recto/verso) :

- leur demander de choisir juste avec le nom
- ne pas donner le vieux qui radote, il s'agira d'un PNJ au début et du dernier backup que vous aurez
- ne pas donner le droïde sexuel, il sera débloqué par la suite
- les persos suivants doivent absolument être choisis au début :
 - le hacker
 - le fonceur
 - le roger

Intrigue :

Vous pouvez inventer toute sorte de situation et devez accepter toute proposition faite par les PJ. Cependant, ces points suivants doivent arriver coûte que coûte.

- *rencontre des PJs*

Comme dans tout bon scénar, il est important que les PJ puissent vite-fait apprendre à se connaître, mais également apprendre ce que c'est qu'un scénario à entropie ! Au début du scénario, l'ordre 66 a déjà été donné et une consigne générale de rébellion également, donc la station complète est en guerre interne. Profitez de cet état de fait pour faire monter l'entropie et incitez vos joueurs à interagir de diverses manières avec leur environnement pour qu'ils se familiarisent avec le fait qu'ils sont globalement tout puissants tant qu'ils restent dans le cadre de leur personnage.

- *libération du hangar à vaisseaux (il reste des clones et une porte blindée, il y aura combat)*

Il s'agit du point clé pour lancer le scénario sur une route un minimum maîtrisée. Le chaos qui règne dans la station va se calmer au fur et à mesure que les clones vont perdre du terrain jusqu'à ce qu'ils arrivent à se cloisonner dans le hangar principal avec le seul accès aux divers vaisseaux de la station. Soit les joueurs vont d'office s'y attaquer, soit on peut les motiver avec un petit discours du vieux...

- *départ en aventure dans le seul vaisseau disponible à la recherche de la résistance*

La prise du hangar va s'accompagner de deux découvertes !
Premièrement, le droïde sexuel qui ressort des toilettes après s'être "occupé" d'un officier. Ce droïde devient instantanément disponible pour les joueurs. En général il a dû y avoir un ou plusieurs morts pendant la bataille (roger roger par exemple, car pas très fun à jouer à long terme). Ce perso peut donc servir de remplacement.

Deuxièmement, les PJs ont désormais accès à divers vaisseaux de la république mais aucun n'ayant d'hyperdrive. Vous pouvez leur proposer un certain nombre de vaisseaux, mais les plus commun et les plus connus sont sans doute les canonnières clones et les chasseurs jedi. (voir annexes)

Le vieux va alors leur faire un petit discours comme quoi ils doivent aller sauver la république en rejoignant la résistance. Selon lui, elle doit forcément exister étant donné que tout état totalitaire se voit affronter une résistance. Nos chers PJs vont donc partir à sa recherche.

A partir de là, ils peuvent partir en aventure à vitesse lente avec un vaisseau pas prévu pour l'hyperespace (ce sont des robots, ils peuvent donc mettre 20 ans à voyager, mais il faudra prendre en compte que le monde à changer pendant ce temps là, comme par exemple l'apparition de la vraie résistance), ou alors s'attaquer au vaisseau de guerre clone qui se situe non loin de là et en prendre le contrôle (gros canons, hyperdrive et tout le bazar qui va avec).

Un bon moyen de cadrer leur voyage s'ils s'emparent du vaisseau de guerre peut être de laisser dedans un ordre de chasse de plusieurs jedi avec des coordonnées, ce qui permet de les orienter vers certaines planètes en particulier. N'hésitez pas à prévoir en avance du scénario des lieux que vous voulez exploiter!

- coruscant
- 3 planètes liées à 3 jedi recherchés (temple fondateur, ? et ?)

- ***se faire arrêter par les clones ou une espèce autochtone random***

La première destination où se rendront les joueurs ne sera pas totalement paisible, et en fonction de la planète/du lieu, faites en sorte qu'ils se fassent arrêter par des clones/indigènes/milice locale. L'utilisation d'armes à décharges électriques peut neutraliser n'importe quel robot.

- ***rencontrer en détention un jedi qui vous donne les plans de l'étoile noire et vous demande de la détruire***

Lors de leur détention, ils feront la rencontre d'un co-prisonnier: un maître jedi du nom de Tholmes. Celui-ci est un expert de l'espionnage et possède de nombreuses informations pour les droïdes, comme par exemple le lieu de construction de l'étoile noire. Il les redirigera vers la mission suivante : sauver la république en aidant à la destruction de l'étoile noire.

Infos supplémentaires sur Tholmes : son œil droit est un œil de verre, il est humain et a des cheveux noirs assez longs. Il a eu 2 padawans : Aayla Secura et Quinlan Vos.

- ***s'évader***

Bon, à vous d'improviser en fonction du lieu de détention !

- ***aller sur l'étoile noire***

Les PJs peuvent faire des détours pour rassembler des alliés et faire une attaque de masse s'ils le souhaitent ou aller directement s'attaquer à l'étoile noire.

Faites attention à décrire l'étoile noire soit finie soit en cours de construction en fonction de combien de temps les PJs ont perdu lors de leurs pérégrinations !

Que l'attaque soit totale ou alors une infiltration de la base, faites en sorte que les PJs se retrouvent à l'intérieur (crash du vaisseau à la surface dans le premier cas). Cela leur permettra d'affronter l'empereur et Darth Vader qui se trouvent en visite sur le lieu de construction (Scénarium, TGCM).

- ***la détruire***

Surchauffe du réacteur, charge explosive aux 4 coins, faites vous plaisir, et laissez vos PJs faire ce qu'ils veulent, on est là pour s'amuser ! Tant que c'est assez gros pour tout déglisser, ça passe !

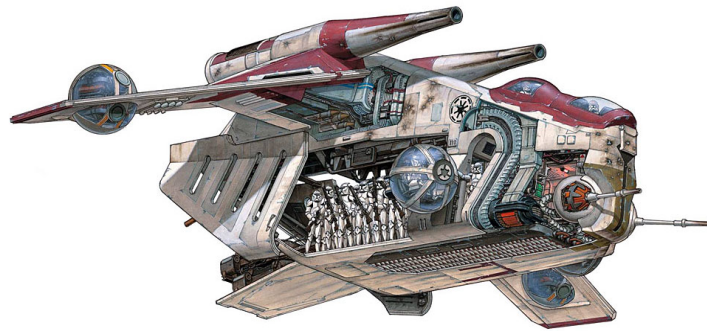
- ***bonus si dark vador et dark sidious sont éliminés (le combat est possible en fonction du temps qu'il reste)***

Dans tous les cas, pensez à faire un épilogue assez stylé pour conclure la séance, ça fait toujours plaisir ! ;-)

Les clés du MJ :

- Se renseigner sur l'univers de Star Wars ! N'hésitez vraiment pas à aller regarder des points obscurs de lore avant de faire jouer le scénario pour s'en servir durant la séance et avoir l'air de maîtriser votre sujet à fond ! Il est vraiment important que vous soyez à l'aise avec l'univers pour pouvoir vous adapter à toutes les conneries que feront vos joueurs.
- Laisser l'entropie se propager
- Si un personnage meurt, tirez-en un autre au hasard et faites-le arriver de façon random dans l'histoire (absolument tout fonctionne)
- Faire en sorte que des clones les poursuivent si besoin de pression dans le scénario
- Utiliser à fond les stats de vos persos pour vous amuser ! elles sont débiles, c'est fait pour ! Ajouter des bonus/malus à gogo.

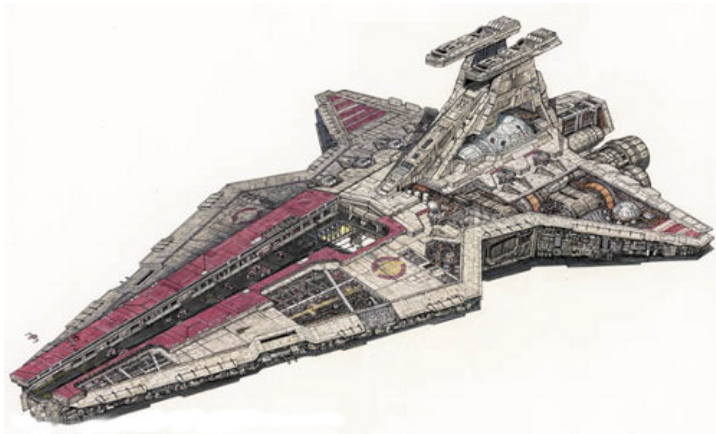
Annexes :



Canonnière clone



Chasseur Jedi



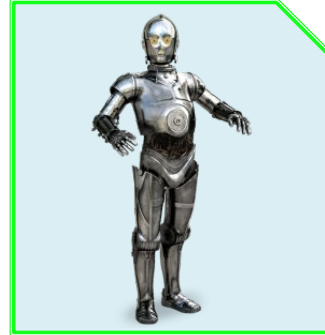
Vaisseau de guerre clone

Type : Droïde de protocole

Matricule : C6P3

Objectif secondaire : comprendre d'où vient son crédo (hypothèse : archives siths)

Crédo : Tempora mori, tempora mundis recorda (un jour, maître Loth lui a dit)



Pilotage	Maîtrise force	Force physique	Connaissances	Hacking	Armes laser	Agilité	Charisme	Réseautage	Crafting
1	0	4	10	0	2	1	4	3	0

Spécificités :

- ne peut pas s'énerver, il réalise les missions qu'on lui confie, en l'occurrence, détruire les siths
- toujours flippé
- a toutes les archives jedis/république dans sa mémoire, mais ne sait pas du tout ce que ça veut dire (tu as le droit à tout le wiki star wars, si ça se passe dans le futur, tu n'es pas au courant où alors c'est une prophétie)
- dès que quelqu'un mentionne des archives qu'il n'a pas encore en mémoire, pète un câble et parle avec la voix de batman

Type : Droïde stripteaseuse

Matricule : 73AX35

Objectif secondaire : militer pour la condition droïde et contre la droïdophobie systémique

Crédo : plus c'est gros, plus ça passe



Pilotage	Maîtrise force	Force physique	Connaissances	Hacking	Armes laser	Agilité	Charisme	Réseautage	Crafting
0	0	3	1	0	0	10	6	5	0

Spécificités :

- Est capable de modifier son corps pour subvenir à tous les besoins sexuels de toutes les espèces connues et de tous les sexes connus
- est purement vénale
- possède une fente au milieu du torse pour introduire les crédits républicains (rend la monnaie)

C6P3

73AX35

Type : Droïde de manutention

Matricule : KA80UM

Objectif secondaire : éliminer l'ennemi

Crédo : c'est un roc, c'est un pic, c'est un cap, que dis-je, c'est un cap, c'est un canon laser !



Pilotage	Maîtrise force	Force physique	Connaissances	Hacking	Armes laser	Agilité	Charisme	Réseau	Crafting
0	0	5	3	0	7	3	2	0	5

Spécificités :

- Possède un énorme canon laser à la place de son « nez »
- si une personne est identifiée comme ennemi par lui ou le groupe, il tire dessus
- si quelque chose touche sa tête par le haut, il se met en pause et reprendra exactement au même endroit quand il pourra se relever (tu te repli sur toi même, physiquement)
- est persuadé qu'il est un humain atteint de narcolepsie

Type : Astro-droïde

Matricule : R0D30

Objectif secondaire : souder le groupe s'il se désoude

Crédo : un grand pouvoir implique de grande responsabilité



Pilotage	Maîtrise force	Force physique	Connaissances	Hacking	Armes laser	Agilité	Charisme	Réseau	Crafting
4	0	10	2	1	0	2	6	0	0

Spécificités :

- type acier/combat
- fonce toujours en premier
- ta coque est renforcée en cortosis (tu ne crains pas les attaques laser)

KA80uM

R0D30

Type : Droïde de sécurité

Matricule : RAD0T3

Objectif secondaire : retrouver son maître jedi

Crédo : je vous ais déjà raconté la fois où...?



Pilotage	Maîtrise force	Force physique	Connaissances	Hacking	Armes laser	Agilité	Charisme	Réseautage	Crafting
3	0	3	6	1	0	1	1	10	0

Spécificités :

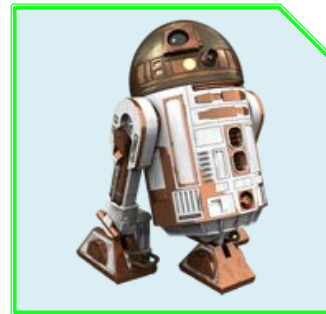
- a une banque de donnée illimité d'anecdotes avec son maître jedi
- se fait sortir du scénario s'il passe une demi heure sans rien raconter
- son maître jedi connaît un gars qui connaît un mec qui s'y connaît en ... (accent bouseux du far-ouest conseillé)

Type : Astro-droïde

Matricule : R0D10

Objectif secondaire : être l'astro-droïde le plus pimpé de la galaxie

Crédo : gogo gadgeto del droïdo, del cabano no jutsu
(crie ça à chaque fois qu'il active un effet spécial)



Pilotage	Maîtrise force	Force physique	Connaissances	Hacking	Armes laser	Agilité	Charisme	Réseautage	Crafting
1	0	4	1	1	0	3	5	0	10

Spécificités :

- tu as 10 capacités spéciales car tu as été modifié par ton maître jedi
- tu as un sabre laser dans un de tes espaces de stockage
- tu es un expert en infiltration

RAD0T3

R0D10

Type : Astro-droïde

Matricule : R0D1

Objectif secondaire : rendre le monde libre (absolument tout et par tous les moyens)

Crédo : viva la revolucion !



Pilotage	Maîtrise force	Force physique	Connaissances	Hacking	Armes laser	Agilité	Charisme	Réseau utage	Crafting
3	0	2	4	10	0	2	2	0	2

Spécificités :

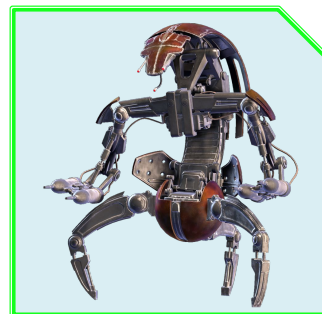
- possède un bandana "fighting spirit"
- est capable de hacker tout système informatique/réseau auquel il se branche mais ne le fait que pour faire écrouler le système
- absolument tout le temps vénère

Type : Droïdeka

Matricule : R234G123B002

Objectif secondaire : rendre le monde beau (absolument tout et par tous les moyens)

Crédo : je m'en fou c'était beau



Pilotage	Maîtrise force	Force physique	Connaissances	Hacking	Armes laser	Agilité	Charisme	Réseau utage	Crafting
10	0	3	2	1	0	3	2	0	4

Spécificités :

- est un artiste
- est un pilote hors pair (mais il faut que la trajectoire soit belle)
- possède des pistolets à peinture pour toutes les couleurs, tous les matériaux (tes réserves sont infinies) à la place des canons

R0D1

R234G123B002

Type : Astro-droïde (vieille génération)

Matricule : R1D3

Objectif secondaire : il en a eut un qui est clairement la chose la plus importante de l'univers, mais il l'a oublié

Crédo : c'était mieux avant



Pilotage	Maîtrise force	Force physique	Connaissances	Hacking	Armes laser	Agilité	Charisme	Réseau	Crafting
2	0	2	7	0	0	1	10	2	1

Spécificités :

- vieux et aigri
- quand il parle, tous les autres se taisent, arrêtent tout et l'écoutent (quoi qu'il arrive)
- parle lentement et comme un vieux

Type : Droïde de combat

Matricule : R0G3R

Objectif secondaire : roger-roger

Crédo : roger-roger



Pilotage	Maîtrise force	Force physique	Connaissances	Hacking	Armes laser	Agilité	Charisme	Réseau	Crafting
1	0	7	0	0	10	6	0	0	1

Spécificités :

- a eut la mémoire effacée suite à la guerre des clones, mais n'a jamais été reprogrammé par manque de temps (et de considération)
- possède un blaster
- obéit à tout ce qui peut ressembler de près ou de loin à un ordre et l'applique au pied de la lettre et par tous les moyens en sa possession
- si ordres contradictoires, convulsions

R1D3

R0G3R

« Life is more fun if you play games »

Roald DAHL