

Ce scénario (potentiellement mortel) est conçu pour un groupe de 3 à 5 investigateurs pratiquant un métier de terrain ou d'exploration.

Très physique, préparez-vous à de l'action.

Il conviendra à un groupe de joueurs et un Gardien débutant car semi-dirigiste.

Pour les autres c'est l'occasion quand même de vivre l'ascension de l'Everest !

Fiche technique

Investigation ● ○ ○ ○ ○
Action ● ● ● ● ○
Exploration ● ● ● ● ○
Interaction ● ● ● ● ○
Mythe ● ● ● ● ○
Style de jeu : Horreur Lovecraftienne
Difficulté : Intermédiaire
Durée estimée ● ● ● ● ●
Joueurs ! ! ! ! !

Époque 1920

ASCENSION GLACIALE SUR L'EVEREST

Par Mathieu de Siquijor

« A la mémoire de Georges Mallory et Andrew Irvine »

18 Juin 1927

(Soit 10 jours après la fin de la 2^{ème} expédition historique du Mont Everest)

Katmandou - Mont Everest

Lors d'une interview accordée le 18 mars 1923 à un journaliste du *New York Times* qui lui demandait pourquoi il souhaitait à ce point escalader l'Everest, George Mallory avait simplement répondu par la phrase la plus connue de l'alpinisme :

« *Because it's there (Parce qu'il est là)* »

— George Mallory, *New York Times*

« *Il ne croyait pas si bien dire...* »

— Lama Dorje (*Chef spirituel de la Lama Fungique*)

KATMANDOU

L'appel à l'aide d'une veuve pugnace

On cherche des volontaires...

Alors que nos investigateurs (Alpinistes, Géologues, Baroudeurs, Archéologues, bref des métiers de terrains ou d'explorations...) sont en préparation à Katmandou pour graver les monts enneigés du Népal, ils sont intrigués par un attroupement bruyant à proximité de Durbar Square (voir Lieux Principaux en bas de scénario).

Ruth Mallory, la femme de George Mallory et amie d'Andrew Irvine est prête à payer n'importe quelle expédition de sa poche si un groupe de volontaires se forme pour retrouver leurs corps et rapporter la preuve de leur réussite : l'ascension au sommet du Mont Everest par la face Nord.

Si les Pjs, certainement en manque de fond pour boucler leur préparatif d'expédition, ou bien remplis de compassion lui demandent plus de précision, Ruth leur certifie avoir l'appui de l'Alpine Club d'Angleterre (petit mensonge que cela puisque suite à la disparition de son mari et de Irvine, le Dalaï Lama Thubten Gyatso interdira l'ascension de l'Everest :

les Pjs doivent donc être prudent si ils acceptent la proposition de Ruth ; la police Népalaise pourra très bien confisquer le peu d'affaires qu'ils ont en leur possession). Ruth peut les aider personnellement à hauteur de quelques dollars (la prime qu'elle promet ne sera versée qu'à la fin de l'expédition).

...Hé bien nous on veut plus de précisions !

Ruth invite les Pjs dans une auberge pour y boire un verre de Chai et parler (si les Pjs n'ont pas eu une autre idée bien entendu). Là ils peuvent apprendre :

Sur George Mallory.

- Il était le fils d'un ecclésiastique, frère aîné de Trafford Leigh-Mallory, commandant de la Royal Air Force.
- Enfant, il était un grimpeur passionné, et exerçait ses qualités naissantes en escaladant des arbres ou de nombreux bâtiments.
- À l'âge de 14 ans, il obtient une bourse pour étudier les mathématiques au Winchester College. En octobre 1905, il entre au Magdalene College de Cambridge pour y étudier l'histoire.
- Le 29 juillet 1914 il épouse Ruth Turner. Le Royaume-Uni étant alors impliqué dans la Première Guerre mondiale, une lune de miel dans les Alpes est inenvisageable, et le jeune couple part camper. Les habitants locaux se méfient de ces jeunes gens vivant dans les bois, et ils sont arrêtés car soupçonnés d'être des espions allemands.
- George a été artilleur durant la Première Guerre mondiale, qu'il termina comme premier lieutenant.

Sur Andrew Irvine.

- Il était un sportif passionné et excellait à l'aviron.
- Il possédait une force et une forme physique exceptionnelles, en plus d'une étonnante capacité à réparer tout ce qui touchait à la mécanique. Durant la Première Guerre mondiale, alors qu'il allait toujours à l'école, il a proposé aux autorités militaires le dessin d'un dispositif visant à permettre à une mitrailleuse de tirer depuis un avion à hélices sans endommager les pales.
- En 1923 il a été choisi pour une expédition universitaire au Spitzbergen, où il a excellé dans tous les domaines. Ainsi, recommandé par le leader de l'expédition, Noel Odell, il fut sélectionné pour faire partie de l'expédition britannique sur l'Everest de 1924. Il n'avait alors que 21 ans.
- Il a grandement aidé l'expédition en apportant des innovations à ses bouteilles d'oxygène, améliorant leur légèreté, leur résistance et leur utilisation. Il a aussi entretenu le matériel de l'expédition, comme les appareils photo, les lits de camp ou les réchauds.

Sur Noel Odell.

- 23 ans, est géologue et alpiniste anglais.
- il était officier de l'oxygène sur l'Everest.
- Odell a passé deux semaines au-dessus de 23.000 pieds (7.000 m, et deux fois grimpé à 26 800 pieds et plus), le tout sans supplément d'oxygène.
- C'est le dernier homme à avoir vu Mallory et Irvine vivant, en direction du sommet.
- Il est pour le moment toujours au camp de base, au pied de l'Everest et pourra éclairer les Pjs un peu plus.

Sur John Noel :

- Il est à Katmandou et peut les aider à s'équiper. Il a en profité pour faire un premier montage sur ce qu'il a capté là-haut.
- Il a prêté son appareil photographique à Mallory juste avant son départ. Ce qui ne l'a pas étonné car Mallory était tête en l'air.
- L'appareil contenait une pellicule Kodak spécial Gel. Si les Pjs retrouvent l'appareil il pourra certainement tirer les clichés.
- Il dira que Mallory avait choisi Irvine à la dernière minute et que juste avant sa décision il semblait fébrile et impatient, comme si il avait enfin ce qu'il désirait à portée de main.
- Il peut leur montrer à travers le viseur de la caméra ce qu'il a enregistré de l'expédition (voir Aides de Jeu).
- Il veut rentrer en Angleterre et oublier cette triste aventure. Il pourra là-bas rendre hommage aux disparus grâce aux images qu'il a enregistrées durant le périple.

Sur les preuves à chercher.

- Un appareil photo Kodak avec pellicule spéciale gel que Mallory a emprunté à Howard Somerwell avant de partir vers le sommet vers 13h00, le 8 Juin 1924.
- Une photo de Ruth que Mallory devait placer au sommet, avant sa redescente.
- Enfin, des artefacts (piolets, cordes, etc...) certainement encore sur place, quelque part près du sommet.

Ruth ne quitte pas les Pjs avant de se confier totalement. Dans un sanglot elle leur fait part de l'espoir de revoir son mari vivant, même si elle est consciente que les chances sont très faibles : « Vous comprenez... Ils avaient assez de vivres pour tenir. Peut-être qu'ils sont coincés dans une crevasse, ou se sont mis à l'abri dans une grotte... qui peut être sûr, je vous le demande ?... »

La préparation

"Grimpez si vous le voulez, mais n'oubliez jamais que le courage et la force ne sont rien sans prudence, et qu'un seul moment de négligence peut détruire une vie entière de bonheur. N'agissez jamais à la hâte, prenez garde au moindre pas. Et dès le début, pensez que ce pourrait être la fin"

Edward Whymper

On cherche des volontaires... mais cette fois on veut des sherpas.

Comme nous l'avons dit plus haut, toute tentative pour gravir l'Everest est désormais interdite. Les Pjs ont intérêt à être subtils s'ils ne veulent pas froisser la susceptibilité religieuse des Népalais. Bien sûr, on ne peut pas les acheter. Seul un profond respect pour les disparus peut faire vibrer leur corde de compassion.

C'est pour cela qu'ils devront se méfier de ce sherpa à la démarche étrangement saccadée, Tenzig, qui contre toute attente voudra lui les suivre sans se faire prier. Aux Pjs d'accepter ou non. Si c'est le cas, il leur réserve nombres de surprises. Sinon, il se contentera de les suivre discrètement jusqu'au camp de base avant d'agir.

Le départ

Ca y est, tout est prêt, les chaussures de cuir dans lesquelles on a enfilés des clous en guise de crampon, les gilets de laines de lama qui sentent très fort le... lama, les tricotés de corps qui grattent à la peau.

Les piolets, les gourdes, les lunettes pour le blizzard, les cartes pour se repérer, quelques couteaux, des sardines en boîte trouvées grâce à John Noel vivant sur place, et beaucoup, beaucoup d'eau. Car tout le monde le sait, ou presque, si on ne boit pas suffisamment d'eau en haute altitude, la déshydratation est brutale à cause du manque d'oxygène et par conséquent les œdèmes plus rapide à se déclarer (voir Mal aigus des montagnes page 162 de l'Appel de Cthulhu v6).

Les Pjs peuvent suivre n'importe quelle route qu'ils jugent bonne pour se rendre au camp de base.

La durée moyenne est de 10 jours à pied et la marchandise est transportable à dos de Yaks.

La région étant ce qu'elle est, la voiture est rare est chère.

La route conseillée est la suivante :

- Katmandou (1400mètres d'altitude) Zhang mu (2300m) 123km de distance.
- Zhang mu (2300m) Rongbuk (5000m) 181km de distance.
- Rongbuk (5000m) - Camp de base Mont Everest (5200m) 50km de distance.

Information au Gardien : A partir d'ici, soyez impitoyable avec vos joueurs comme la montagne peut l'être avec n'importe qui si on l'a sous-estime.

Libre à vous de faire jouer cette partie du trajet ou bien passer rapidement dessus pour directement se rendre au camp de base (chose que je conseille pour jouer ce scénario en one-shot, vous l'aurez compris). N'oubliez pas toutefois que si vous ne faites pas jouer le trajet, les vivres diminuent quand même et que l'eau est toujours indispensable.

Si vous êtes gentil et que vous tolérez la voiture, ne leur permettez pas d'aller plus loin que Zhang mu et prétexter un terrain bien trop chaotique pour pouvoir rouler plus loin. Ils gagnent tout de même ainsi 3 jours de voyage.

En Aides de jeu vous trouverez des billets Népalais. Distribuez-en aux joueurs en fonction du niveau de revenu de leur personnage. Grâce à ça ils pourront acheter leur équipement.

L'EVEREST

Camp de Base

Altitude 5200m – Température 3°C – Météo : Clémentine.

Un mort incongru

Les Pjs arrivent à proximité d'un grand espace circulaire dénué de vie et entouré de montagnes. Il souffle un vent froid et constant. L'air est sec et le ciel est d'un bleu pur de tout nuage.

Seuls des sacs, des tentes et quelques déchets divers (sacs plastiques, boîtes de conserves, etc...) sont laissés à l'abandon et parsèment ici et là le sol, recouvert de petits cailloux et d'herbes rases brûlées par le froid.

Si les Pjs observent bien les objets qui jonchent le sol, ils découvrent un sac à dos en lambeaux et taché de sang et pleins d'objets éparpillés tout autour, certains brisés.

Ce qu'il y a dans le sac en lambeaux:

- Deux piolets, une corde de 10 mètres, des conserves de sardines et un sac à dos sur lequel est fixé 2 bouteilles d'oxygènes complètement éclatées. En outre l'ensemble est trempé.

Les objets :

- Un petit moulin à prière brisé, une veste tibétaine en lambeaux et un petit carnet à dessin imbibé d'eau et donc presque illisible (voir Aides de jeu).
- La moitié d'une photographie représentant un Sherpa (c'est Irui, le frère du mort).

A quelques mètres du sac, près d'un ruisseau caché de la vue par un petit monticule de cailloux, ils découvrent le corps d'un homme allongé sur le ventre, qui baigne dans son sang. Il est entièrement gelé et il lui manque sa tunique. Quand les Pjs le retournent ils découvrent sa cage thoracique explosée comme un fruit trop mûr. C'est un sherpa, mais personne ne le reconnaît. Sans doute vient-il d'une vallée voisine (perte de SAN 1/1D4).

- Un jet réussi en Intuition permet d'émettre l'hypothèse d'une chute vertigineuse (logique en montagne, mais hélas pour les Pjs, le camp de base est éloigné du moindre sommet d'au moins 1 kilomètre).
- Un jet réussi en Médecine permet de dire que le Sherpa est mort il y a environ 3 jours.

Information au Gardien : En vérité c'est une créature du mythe, un Mi-Go, Fungi De Yuggoth qui a provoqué ces blessures, après avoir lâché sa victime d'une hauteur de 500 m. Depuis l'apparition de Mallory et de son ami Irvine au sommet de leur montagne, les Fungi ont postés un garde pour empêcher tous nouveaux intrus. Il rôde entre le camp de base et le sommet et a empêché plus avant l'ascension de ce Sherpa en bonne voie d'accéder au sommet.

Camp de Base Avancé

Altitude 6400m – Température -6°C – Météo : Giboulée.

La rencontre avec le reste de l'expédition

Coincé entre deux parois rocheuses recouvertes de neiges en Est et en Ouest le camp de base avancé est quasiment vide hormis trois tentes, un stupa et des drapeaux de prières tibétains. Précisons que les giboulées sont accompagnées de vent et de grêle et les Pjs auront une idée précise de ce que c'est d'être isolé en haute montagne. Il est conseillé pour les Pjs d'installer leur tente avant tout. Dans le cas contraire ils seront obligés de les monter durant la nuit, à une température de -10 (voir Le vent & les tempêtes page 153 de l'Appel de Cthulhu v6) et sous un blizzard plus violent.

A première vue donc il n'y a pas âme qui vive. Tous les membres de l'expédition encore présents sont en fait réunis dans une seule tente, la plus grande, pour discuter des mesures à tenir pour leur départ du lendemain. Autant dire

qu'ils sont surpris par l'arrivée d'une équipe de sauvetage. Cette partie du scénario doit être joué comme une veillée funèbre. La chaleur du poêle rudimentaire au centre de la tente force les occupants à se serrer. L'ambiance est maussade, tous sont fatigués et tristes. De plus n'oubliez pas que les déplacements sont lents (si il y en a) et ce pour une question d'économie d'énergie.

Niveau installation dans la tente, on trouve tous les instruments de recherches et d'escalade qui restent, entassés près de l'entrée. Une table se trouve près des lits et dessus est posée la radio Grebe. Les lits sont aux nombres de 4 et peuvent être qualifiés de « tape-cul ». Les sacs à dos des occupants sont à l'opposé des lits. (Voir Aides de Jeu pour un plan précis).

Sont présents à l'abri dans la tente d'expédition:

- Noel Odell – Alpiniste et Géologue :
Il s'inquiète du sort de ce malheureux Alie Jopom, partis à la recherche de Mallory et Irvine il y a 3 jours. Il veut rester encore un peu.
- Iriu Jompo – Sherpa, frère cadet de Alie Jompo :
Quand les Pjs lui apprendront la mort de son frère il voudra redescendre le lendemain même dans la vallée, pour avertir sa famille et l'enterrer dignement. John Noel voudra le suivre.

Les objets dignes d'intérêts :

- Une radio TSF endommagée (modèle Grebe CR-12) sur batterie et un émetteur-récepteur transportable d'un rayon de portée de 2000m. (Un jet en mécanique réussi permet de la réparer). C'est Noel Odell qui servira d'opérateur lorsque les Pjs seront en route vers le sommet.
- Un appareil photographique prêt à l'emploi et équipé d'une pellicule Kodak spécial Gel.
- Le matériel de John Noel que Noel Odell a demandé de garder au cas où : Une caméra sur trépied avec téléobjectif pour suivre la progression de l'ascension.

En outre les Pjs apprennent que le reste de l'expédition n'a pas attendu pour faire leurs affaires et partir. Chose compréhensible en soit, contrairement à Odell, ils ne connaissaient aucun des disparus personnellement. Ils doivent être à l'heure actuelle pas très loin de l'Angleterre.

Ce que leur apprennent les PNJ présents :

- Noel Odell : C'est lui qui a vu en dernier les deux compères.
Le 7 Juin, ils étaient dans le camp IV. Puis ils sont partis le lendemain à 8h40 accompagnés de 5 porteurs.
Mallory avait choisi Irvine certainement pour ses compétences à bricoler les bouteilles d'oxygènes.
Peu de temps après l'arrivée d'Odell dans le Camp V, quatre porteurs de l'équipe de Mallory sont redescendus (Alie et Iriu Jompo et 2 autres Sherpas), renvoyés par Mallory. Les porteurs lui ont remis un message:

*Dear Noel,
We'll probably start early to-morrow (8th) in order to have clear weather. It won't be too early to start looking out for us either crossing the rockband under the pyramid or going up skyline at 8.0 p.m.
Yours ever,
G Mallory*

En voici une traduction :

*Cher Noel,
Nous allons probablement commencer tôt l'ascension demain (8eme heure) afin d'avoir un temps clair.
Il ne sera pas trop tôt pour commencer à nous chercher vers 20h00 soit vers le groupe de rocher sous la pyramide soit vers la crête.
Toujours à vous,
G Mallory G Mallory*

Vers 12h50 il était à 7900m et prélevait des échantillons de roches sédimentaires quand il les a vus la dernière fois. Ils étaient à la base de la pyramide et progressaient en direction du sommet. Ensuite la brume s'est levée et a balayée toute la montagne. Il ne l'est pas revu depuis.

Si les Pjs remarquent l'erreur de Mallory quant à l'horaire donné (8p.m au lieu de 8a.m) il ne l'avait pas remarqué et trouve ça bizarre. Mais là-haut on ne peut être sûr à 100% de ses capacités.

Si on lui pose des questions sur les roches il apprendra aux Pjs que certains de ses échantillons sont encore à identifier et se démarque profondément du reste de ses prélèvements. Seul le laboratoire de son université Londonienne pourra les analyser.

Il remet aux Pjs une carte d'ascension qui décrit les différentes étapes de Mallory et Irvine ainsi que le chemin qu'ils ont empruntés (voir Aides de Jeu).

- Iriu Jompo : son frère Alie était un excellent montagnard. Ils ont passés toute leur enfance sur les sommets en compagnie de leurs parents, éleveurs de Yaks. De plus il était plus prudent que lui, s'il avait pressenti un danger il aurait fait demi-tour immédiatement. Il n'apprendra rien d'autre au Pjs et préparera son sac avant de se coucher, pour partir tôt demain récupérer le corps de son frère. (il a sur lui l'autre moitié de la photographie trouvée sur le corps d'Alie. Elle représente Alie).

Au terme de cette soirée tous s'enfoncent dans leur couverture et dorment d'un sommeil agité, gênés par un blizzard qui vient de naître.

Au réveil

Température 5°C – Météo : Bonne, Vent froid.

Les Pjs, frigorifiés sont réveillés par une étrange mélodie qui vient de la montagne. Le vent souffle toujours, mais le blizzard a disparu. Le ciel est dégagé.

- Un jet réussi en Ecouter (malus de -10% dû au blizzard) permet de comprendre que c'est une chanson allemande.
- Un jet en Langues Allemande (malus de -20% dû au blizzard) permet de traduire plus ou moins bien la chanson (voir Aides de Jeu et ne lisez qu'un mot sur quatre pour le moment).
- Un jet réussi en Connaissance ou d'Intuition permet de savoir que la chanson est émise par un gramophone (un des premiers phonographes).

Le Sherpa Iriu Jompo est prêt à partir, accompagné par John Noel. Si les Pjs leur demande de rester, seul Iriu Jompo accepte. Noel Odell lui reste au camp de base jusqu'à leur retour. Il les implore de ramener au moins leurs corps pour les enterrer dignement.

Avant de partir définitivement vers le sommet le Sherpa qui les accompagne tourne dans le sens d'une aiguille d'une montre autour du Stûpa recouvert de drapeaux à prières. Il regarde les Pjs et les invitent à faire de même (voir Règles Additionnelles en bas du scénario) pour chasser le mauvais sort.

Camp de Base IV

Altitude 7000m – Température -10°C – Météo : Bonne, Vent très froid.

Plusieurs heures de marche plus tard

Les Pjs arrivent au camp de base IV sans encombre. Bien entendu tout a été emporté et seuls de nombreux déchets parsèment le sol.

- Un jet réussi en TOC permet de détecter des empreintes dans la neige. De formes étranges, elles semblent appartenir à un animal mais le rythme des pas font penser qu'il posséderait six pattes (voir Aides de Jeu pour le dessin de l'empreinte).
- Un jet réussi en Suivre une piste permet de suivre les traces sur 20m environ, puis brusquement plus rien.
- Un jet réussi en Intuition fait penser que l'animal rôdait dans les parages pas plus tard que ce matin, puisque les traces n'ont pas été recouvertes par le blizzard de la veille.

La musique se fait toujours entendre par intermittence.

- Un jet réussi en Intuition : Comme si quelqu'un remettait le gramophone en marche à chaque fois que le disque se terminait.
NOTE : N'oubliez pas que la musique tourne en boucle. Cela mettra les nerfs de vos joueurs à rude épreuve.

A partir de maintenant les Pjs sont libres soit de poursuivre la route qu'ont emprunté Mallory et Irvine pour tenter de se rendre au sommet. Soit de suivre la musique du gramophone qui provient semble-t-il de derrière cette paroi de glace, à environ 7500m d'altitude. Ils voudront peut-être se séparer, dans ce cas un événement pour le moins étrange les fera se retrouver.

Vers le sommet

"La montagne n'est ni juste, ni injuste. Elle est dangereuse "

Reinhold Messner

En route...

- A partir d'ici l'oxygène est indispensable.

Les Pjs gravissent lentement mais sûrement une pente de plus en plus importante.

Le vent s'arrête et laisse place à de la neige tombant en grande quantité. La visibilité se réduit progressivement. Les Pjs doivent penser à s'encorder s'ils ne l'ont pas encore fait.

- A tout moment les Pjs peuvent soit chuter car trop près d'une crevasse ou d'une « marche » importante, soit tomber car ils se seront pris les pieds sur un affleurement rocheux. Tous les Pjs doivent faire un test de Chance (voir page 78 de la v6) toutes les 15 minutes environ. S'il est réussi rien ne se passe. Si le test échoue, le Pj concerné chute et un jet réussi en Athlétisme est nécessaire pour ne pas subir de dommages (voir Les Collisions page 151 de la v6).

Au cœur de la tempête

Peinant de plus en plus à avancer, mais dans l'impossibilité de stopper leur progression à cause de la neige et de la température chutant à -25°C, les Pjs doivent trouver un abri rapidement.

- Il y a 85% de chance qu'une tempête se lève dans les minutes qui suivent en temps de jeu. Rejetez les dés toutes les 5 minutes en temps réel.

Ils ont peu de possibilités :

-Ils parviennent à cette petite faille vue précédemment et s'y engouffrent ; il n'y a hélas pas de place pour tout le monde.

- Peu importe le nombre de Pjs présents, il manque toujours 1 place.

-Ils s'encordent et tentent d'atteindre un dévers situé à 10m de haut. Ainsi ils s'assurent l'abri d'une paroi dirigée Nord-Ouest, à l'inverse du vent qui pousse Sud-Est. Ils doivent pour y parvenir faire la courte échelle au premier de cordée (n'oubliez donc pas les effets de crampons sur les épaules).

- Un jet réussi en Alpinisme ou en Athlétisme avec un malus de -20% est nécessaire pour franchir ce dévers.

-Ils ont une dernière solution, la plus sûre pour éviter la tempête rapidement mais aussi la plus dangereuse. Un des Pjs aura remarqué, un peu avant la tempête, juste en contrebas de leur piste un petit parapet qui pourrait tous les protéger. Seulement voilà, il faut descendre en rappel. Donc s'arrimer à un rocher assez résistant pour soutenir toute la cordée, le temps que tout le monde touche le sol du parapet qui ne mesure que 50 cm de large.

- La descente est facile est seul un Jet en Alpinisme ou Athlétisme réussi est nécessaire. Par contre tenir sur le parapet, alors que le vent souffle tout de même assez fort malgré la protection qu'offre la muraille, relève d'un tour de force. Il est nécessaire ici de faire un test prolongé un peu particulier. En voici les traits majeurs : Demander 3 jets réussis en opposition du vent (force 18). Les joueurs ne peuvent avoir plus de 5 jets chacun. De plus, si les joueurs ont l'idée de se plaquer à la paroi pour amoindrir l'effet d'accroche du vent, ils bénéficient d'un bonus de +10%. Si l'un des Pjs tombe il emporte avec lui un ou plusieurs Pjs (à définir suivant l'ordre de la cordée. Un « test simultané » et « apporté son aide » seront nécessaires (je vous laisse le soin d'user des caractéristiques ou compétences de vos choix. Voir pages 77 et 78 de la v6).

-S'ils n'arrivent pas à un abri sûr avant que la tempête n'arrive (ils ont environ 2 minutes temps réel pour prendre une décision) ils seront contraints de s'arrêter et de creuser la neige pour se protéger du froid glacial qui commence à paralyser leurs gestes.

- Le vent a une vitesse de Cat5, vélocité, et le froid est Glacial (voir page 153 de la v6).

Ils ont 5 minutes temps réel pour réussir à creuser une sorte de tranchée et ainsi se mettre à l'abri des bourrasques.

- Trois jets en Survie réussi avec un malus de 30% est requis. Si les Pjs s'unissent ils peuvent faire baisser le malus de 10% par personne supplémentaire à la tâche. En cas d'échec les règles de Gelure et d'Hypothermie page 162 de la v6 sont appliquées.

Quel que soit leur décision, si un seul Pj fait une maladresse (00 aux dés) il tombe et toute la cordée en pâtit. Il faut alors demander aux autres Pjs les mêmes tests que plus haut dans la partie dédiée au parapet.

Si les Pjs s'en sortent trop bien durant cette épreuve, n'hésitez pas à faire rentrer en scène le Gardien Fungi (sur le parapet par exemple).

Information au gardien : Il n'est pas nécessaire d'être trop dur avec les Pjs. Faites en juste assez pour bien les effrayer. Si l'un d'eux a le sentiment, avec ses gelures et son hypothermie de ne pas pouvoir aller plus loin, il préférera abandonner sa mission et redescendre (chose logique), ce qui nuira à la suite de l'aventure et à la motivation du joueur. Bien sûr si vous voulez être réaliste et donc sans pitié, alors n'hésitez pas à mener le personnage au bord de la mort et à obliger les autres Pjs à lui porter secours, ou carrément le faire mourir. A vous de voir si vous êtes cruel ou pas (ou pour être plus précis, si vous voulez que ce joueur revienne autour de votre table un jour, ou pas).

Au bout de deux heures la tempête cesse. Les Pjs, quelle que soit leur décision, parviennent à hauteur d'une petite grotte.

En route vers la source de la musique

Les Pjs atteignent lentement mais sûrement la paroi de glace. D'une hauteur de 15 mètres environ elle est facilement contournable par un petit sentier à fleur de précipice (jet réussi d'Alpinisme ou d'Athlétisme avec un malus -10%. Si échec le Pjs tombe dans le vide, entraînant peut-être toute la cordée – voir plus haut pour gérer ce genre de situation). Une fois passé cet obstacle les Pjs découvrent un canyon de pics de glace. D'une hauteur moyenne de 10 mètres, le chemin neigeux et bordés de concrétions glacées aux formes grotesques et étranges. Un profond silence s'installe et le vent s'éteint brusquement. Ils marchent encore sur environ 100m mètres quand ils arrivent à une impasse. C'est l'entrée d'une grotte, et la musique se fait encore entendre.

A ce moment, ils entendent un bruit vrombissant qui vient du ciel. Il s'approche et s'éloigne, une fois, deux fois, quand soudain sortant des nuages ils voient apparaître une créature volante d'environ 1m50 de long, de couleur rosâtre avec un corps crustacéen. Elle vole grâce à deux vastes nageoires dorsales. Ses pattes recourbées vers son abdomen sont aux nombres de 6 et sa tête ellipsoïdale est couverte d'une multitude d'antennes souples et gluantes. Elle fonce droit sur les Pjs. (perte de SAN : 0/1D6 points. Voir Fungi de Yuggoth page 230 de la v6). Le Gardien Fungi se battra jusqu'à la mort.

Les retrouvailles

Les deux groupes sont entrés par deux entrées différentes dans un long et complexe réseau de galerie (ou un seul si les Pjs ne se sont pas séparés) et se retrouvent (pensez à leur faire peur en leur faisant croire à la présence d'inconnus dans la galerie).

Information au Gardien : Si le groupe ne s'est pas séparé, faites leur jouer la partie de la tempête ET l'attaque du Fungi devant la grotte. Bien fait pour eux !!

La grotte

La grotte est entièrement constituée de roches inconnues (la même qu'à trouver Odell lors de ses prélèvements – sur un jet de Géologie réussi, les Pjs remarquent du métal noir derrière la couche de roche). De plus il y fait chaud et humide. Les Pjs sont obligés de se dévêtir.

La musique se fait maintenant entendre clairement :

Voilà la traduction des paroles de la chanson allemande trouvable sur Internet sous le nom de PANZERLIED (Elle était chantée par les troupes blindées allemandes durant la seconde guerre mondiale).

I - Que la tempête souffle avec violence, qu'il neige ou que le soleil nous sourit.
Que le jour soit brûlant ou la nuit glaciale,
les visages sont couverts de poussière, mais notre cœur est joyeux oui, est joyeux,
Notre char gronde dans la tourmente

II - Avec un moteur qui fait grand bruit, aussi rapide que l'acier,
Nous roulons à la rencontre de l'ennemi, protégés par le char,
devant les camarades, nous sommes seuls dans le combat,
oui, nous sommes seuls ;
nous poussons ainsi profondément dans les rangs ennemis.

III - Quand une armée ennemie apparaît devant nous,
on met plein gaz et on se lance contre elle,
Que vaut alors notre vie pour l'armée de notre Reich?
Mourir pour l'Allemagne est pour nous l'honneur le plus grand.

IV - avec des obstacles et des mines, l'ennemi nous arrête,
nous en rions et ne roulons pas dessus.
Furieux ou menaçants,

QUI OSE GAGNE !

L'allemand mort

Ils arrivent maintenant à hauteur de la source musicale. Comme ils s'en doutaient la musique provient d'un gramophone installé sur un petit meuble en chêne vertical d'une hauteur de 1m20 environ. Il est poussiéreux et garni de 5 tiroirs fermés à clef (sur un jet de Serrurerie réussi ils peuvent tous les ouvrir) :

Ce que contiennent les tiroirs :

- Les 3 premiers sont vides, mais rempli de poussières.
- Le 4eme contient une carte d'identité allemande, datant de 1941 (voir Aides de jeu).
- Le 5eme est également vide et rempli de poussière. Si les Pjs regardent sous le tiroir ils trouvent un petit carnet scotché à son dos.

Ce que contient le petit carnet :

- Le témoignage du SS mort (voir Aide de jeu).

Non loin du meuble, dans la paroi qui forme une anfractuosit   (jet de TOC r  ussi) ils d  couvrent un corps compl  tement gel  , dans un habit militaire qu'ils ne reconnaissent pas (d  crivez un habit SS de la seconde guerre mondiale). Son visage est fig   dans une expression de terreur sans nom. Il est, semble-t-il, mort de peur (perte de SAN : 0/1D4 points).

Information au gardien : C'est    ce moment-l   que Tenzig attaque, qu'il ait ou non accompagn   les Pjs (il les aura suivit). Apr  s avoir lu le journal et gratter la roche qui d  voile des parois de m  tal riv  es entre elles, les Pjs vont certainement comprendre qu'ils se trouvent au c  ur de la machine.
Il reste beaucoup    explorer et voudront peut-  tre explorer le reste des galeries. Si ce n'est pas le cas (ils pr  f  reront peut-  tre sortir d'ici pour ne plus jamais revenir) faites-les se perdre jusqu'au centre de la spirale en leur faisant croire qu'ils vont vers la sortie (voir Aide de jeu).

LA MACHINE TEMPORELLE

T  l  portation au sommet ou    Katmandou ?

La machine

Les parois de la Spirale Fungique sont recouvertes de symboles   tranges, grav  s dans la couche de roche.

Arriv  s    son extr  mit   les Pjs d  couvrent un autel de pierre grossi  rement taill   sur lequel repose un parchemin de peau recouvert de signes incompr  hensibles.

Information au gardien : A ce moment de l'exploration, les Pjs devraient avoir compris qu'ils se trouvent au c  ur m  me de la machine. S'ils   tent le parchemin rien ne se passe, mais ils ne pourront plus faire fonctionner la machine. Si, comme il est indiqu   dans le journal de l'allemand mort, les Pjs visualisent fortement (sans toucher le parchemin), ensemble, le m  me temps et le m  me espace, ils sont t  l  port  s imm  diatement.

Alors, elle fonctionne ou pas ?...

Si ils n'y a pas de bless  s graves et qu'ils se sentent de continuer    chercher Mallory, les Pjs peuvent se rendre au sommet    la recherche des corps ou des preuves. Ce passage n'est pas d  crit ici. Il pourrait en effet faire le cas d'un nouveau sc  nario comprenant la recherche des preuves, la d  couverte d'un sanctuaire de la Lame Fungique et bien s  r des retrouvailles avec Mallory, devenu voyageur du temps et ennemi des Fungi.

Si par contre, comme il est    pr  voir, de nombreux morts ou bless  s graves constituent le groupe, les Pjs ont tout int  r  t    « revenir »    Katmandou. Dans ce cas on retrouvera nos Pjs au tout d  but de l'aventure, non loin de Durbar Square, alors qu'ils aper  oivent un attroupement autour d'une jeune femme. Bien s  r les personnages ont   t   t  l  port  s avec tous leurs souvenirs et   viteront certainement cette offre. Quoique...

Quelques événements supplémentaires à insérer

Les sabotages de Tenzig

Tenzig fait partie de la secte La Lane Fungique, adoratrice de Shub-Niggurath et des Mi Go liés au Bouc Noir. Il fera tout pour empêcher les Pjs de découvrir la présence des Mi-Gos.

- Il commencera par détruire l'émetteur récepteur dont il avait la garde. Il niera être responsable et ira jusqu'à simuler des pleurs pour qu'on le laisse tranquille.
- Lorsque les Pjs voudront se nourrir un peu après toutes leurs péripéties (notamment dans la grotte, voir le paragraphe concerné) le sac à dos qui contient les vivres sera vide. Ils ne pourront que soupçonner Tenzig voire l'accuser. Mais sans preuve...
- Après cette scène, si les Pjs le demandent et réussissent un jet d'Intuition à propos de Tenzig, ils s'aperçoivent qu'il respire sans difficulté alors qu'eux peinent à respirer, même avec l'oxygène. Ses bouteilles d'oxygènes sont encore pleines à ras-bord. Dans son sac on ne trouve rien.

Il révélera ces véritables intentions quand les Pjs trouveront la machine temporelle et la salle rituelle de la Lane Fungique. De son manteau il sortira un couteau de sacrifice rouillé, recouvert de mousse grisâtre et spongieuse. Hurlant le nom de Shub-Niggurath, il se jettera sur le Pj le plus proche et tentera de le poignarder (voir le paragraphe concerné), (perte de SAN : 0/1 point).

Si les Pjs le fouille, mort ou vivant, ils trouveront l'image d'un dieu sanguinaire dans le revers de sa veste (il ne dira rien sur son maître, même sous la torture).

Ils trouveront aussi son poignard s'il ne l'a pas déjà utilisé.

Les policiers Tibétains (facultatif)

Le Sherpa Tenzig, s'il n'accompagne pas les Pjs, les dénonce à la police pour les empêcher de découvrir les secrets de la montagne.

Ils interviennent le lendemain de la veillée au camp de base avancé et tentent d'empêcher les Pjs d'aller plus loin. Une longue discussion (jet de Baratin ou de Persuasion) est nécessaire. Les policiers font reculer le départ de 2 heures ; ce qui augmente de 10% la probabilité de la venue de la tempête (voir paragraphe concerné).

Règles Additionnelles

Note : Ces règles tentent de retranscrire la force de la montagne sur l'esprit humain. Elles sont facultatives mais vivement conseillées pour accentuer l'ambiance et le plaisir de jeu.

Le stûpa du camp de base avancé

Les sherpas recommandent aux investigateurs de tourner autour afin de respecter les esprits et de leur porter chance. Le Gardien adaptera les situations dangereuses en faveur de ceux qui ont respecté cette coutume au détriment de ceux qui ont refusé de s'y plier. Un bonus de +10 pourra parfaitement faire l'affaire.

Rappelons que la montagne est meurtrière et que ce genre de rituel renforce la psychologie de ceux qui les pratiquent. Voilà pourquoi cette règle est utilisée ici.

Les dangers de la montagne

Une fois parti du camp de base avancé en direction du sommet, retirer les feuilles de personnages de vos joueurs et prenez les avec vous derrière votre écran. Vous demanderez alors à chaque joueur de jeter leur dés comme d'habitude mais vous seul connaîtrez le niveau à dépasser ou pas.

On ne le répètera pas assez, la haute montagne est dangereuse, très dangereuse. Même le plus aguerri des alpinistes peut parfois perdre le sens des réalités et ne plus connaître ses propres limites.

Il n'est pas question ici de « tricher » avec vos joueurs et de les avantager ou désavantager sans qu'ils ne le sachent. Au contraire. L'idée est de les mettre dans une attitude de prudence face à leurs compétences personnelles.

Un dernier conseil, utilisez des sons d'ambiances tel que blizzard, tempête, pas dans la neige, et quelques musiques Tibétaines (bol, etc...), tous trouvables sur Internet et enregistrables avec Audacity, un logiciel gratuit facile à prendre en main.

POUR FINIR JE VOUS SOUHAITE UNE BONNE EXPEDITION ET QUE LA MONTAGNE VOUS SOIT CLEMENTE !