

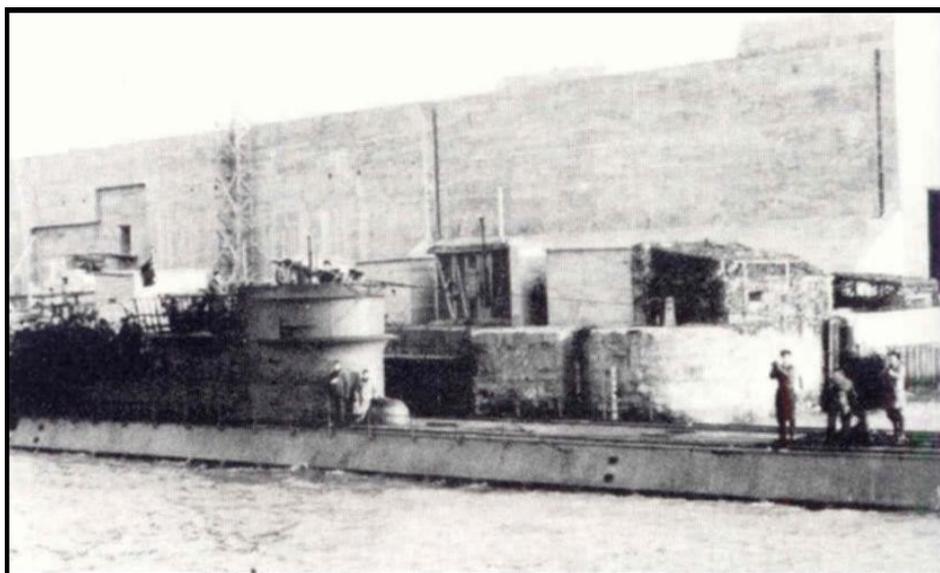
DE PROFUNDIS

un scénario pour l'Appel de Cthulhu

"Des profondeurs, je crie vers toi, Seigneur... Seigneur ! Écoute mon appel ! Que ton oreille se fasse attentive au cri de ma prière ! Si tu retiens les fautes, Seigneur, qui subsistera ?"

La Bible – Psaume 130

Synopsis : En novembre 1944, l'U-Boot 196, patrouillant dans le Pacifique, est chargé de récupérer une étrange cargaison pour la mener à une base secrète perdue dans les abysses. Alors qu'ils descendent vers les gouffres océaniques, ils découvrent la présence d'un autre passager à bord du sous-marin; le cauchemar commence...



U-196 dans un port.

Unterseeboot 196 : Un des nombreux sous-marins du Troisième Reich. Ce bâtiment a réellement existé, il était mené par l'*Oberleutnant* Werner Striegler et patrouillait dans les fonds du Pacifique, au sud de Java. Il a mystérieusement disparu le 1er décembre 1944. Ce scénario apporte une cause horrible à cette histoire, les joueurs incarnant des membres de son équipage (fort de 65 marins).

Personnages : Les joueurs incarnent des membres de l'équipage. Des personnages pré-tirés sont fournis à la fin du scénario, mais rien ne vous empêche de les modifier. Notons qu'ils n'ont aucune arme hormis des fusils de chasse sous-marine.

Inspiration : Ce scénario puise ses origines dans plusieurs œuvres, notamment le premier chapitre de *Prisoner of Ice* (un vieux jeu PC assez cthulhien), le premier *Alien*, des films comme *Octobre Rouge* ou *Das Boot*, la vieille série *Voyage au fond des mers*, le roman (et les adaptations) de *Vingt mille lieues sous les mers*, ainsi que la nouvelle *Dagon* de Lovecraft. Je vous recommande de vous (re-)pencher dessus afin d'approfondir l'ambiance !

Atmosphère : Le scénario se veut volontairement oppressant. Il doit plonger les joueurs dans l'angoisse et la détresse. Le sous-marin est un endroit confiné dont ils ne peuvent pas sortir, ne l'oublions pas. Concernant le matériel, si vous souhaitez que les joueurs soient conquis par l'effroi, je vous conseille de prendre des lampes-torches et, donc, de jouer de nuit. Certaines scènes du scénario pourraient être jouées uniquement avec ! Jouer avec des lumières peut également être intéressant, principalement des nuances bleues et grises (pour évoquer les profondeurs), ainsi que du vert, jaune, orange, rouge (la réserve d'air qui les quittera rapidement...). Si vous en avez besoin, voici des idées de musiques: Shaunda – *Submarine* ; OST de *The Thing* (par Enio Morricone) ; OST de *Call of Cthulhu – Dark Corners of the Earth* (notamment *Innsmouth Town Square*, *Warning*, *Prelude to Dagon*, *Pressure Control*, *Devil's Reef*, *Lagoon*, *Early Concept Art*), et bien d'autres que vous trouverez sans problème. Toutes les musiques d'ambiance abyssale sont à prendre. N'hésitez pas non plus à utiliser des sons de sonar, d'alarme ou encore des bruits de tôle froissée, ainsi que les inquiétants sons marins inexplicables tels que le sempiternel *bloop*, le *julia*, le *train* ou le *swumup*.

Sommaire

Introduction

Le prisonnier des glaces

Première partie- Descente aux enfers

I. *Vers les fonds*

II. *Effondrement*

III. *Horreur marine*

Deuxième partie- Cauchemar abyssal

I. *Alerte rouge*

II. *De Charybde en Scylla*

III. *Personne ne vous entendra crier*

Troisième partie- De profundis

I. *Fuite désespérée*

II. *Eaux rouges*

Épilogue

Heimat, so weit von dir

Annexes

Plans d'un U-Boot

Hallucinations dues au manque d'oxygène

Journal de Striegler

Carnet de Meiner

PNJ

Personnages pré-tirés

Conseils au MJ

Le prisonnier des glaces

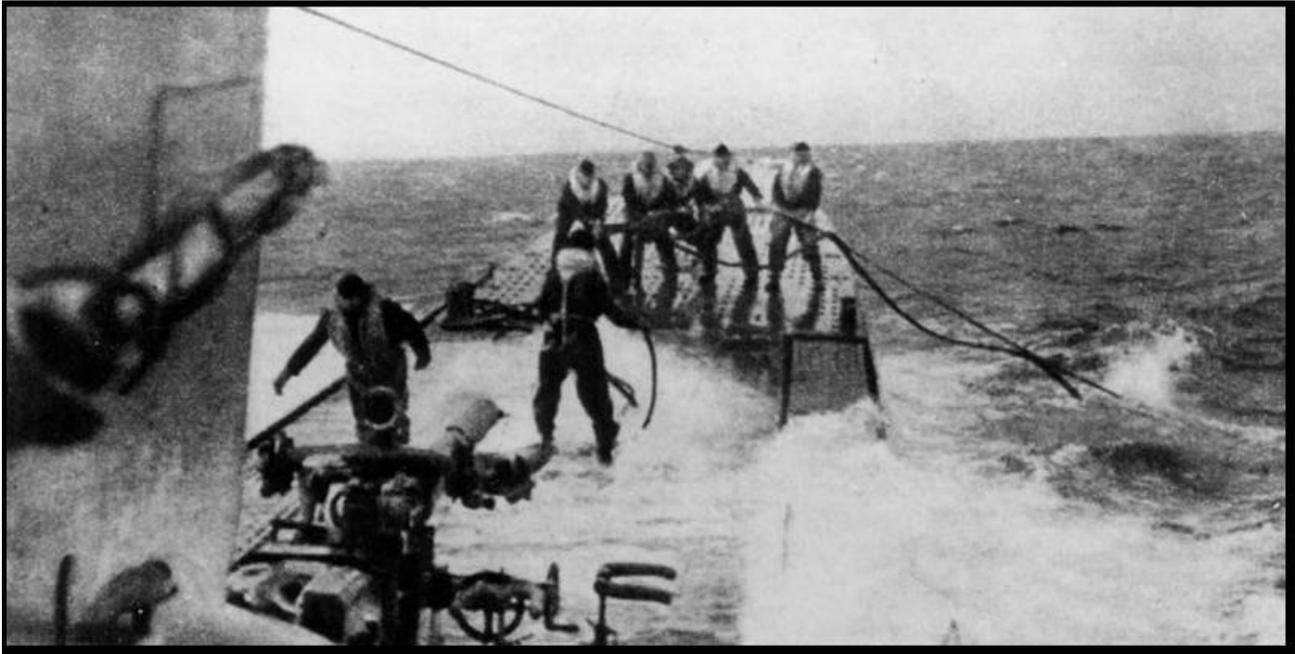
INTRODUCTION

Prisonnier des glaces

1944. L'U-196, l'un des redoutables sous-marins de la Kriegsmarine, patrouille dans les eaux du Pacifique depuis plusieurs mois déjà. L'équipage est fort de 65 membres, parmi lesquels se trouvent les personnages... Il est mené par l'Oberleutnant Werner Striegler et effectue des aller-retours entre les nombreuses bases secrètes du Troisième Reich, disséminées çà et là dans l'océan.

Sur le plan politique, les marins avancent dans l'idée qu'ils remportent la guerre, bien que ce soit tout le contraire ! Les Alliés, grâce aux Américains, vont de victoire en victoire... Les soldats des mers sont toujours chargés d'espionner et d'éliminer les patrouilles ennemies...

Les journées sont longues à bord du U-Boot. C'est un bâtiment long et puissant, équipé de terribles torpilles, mais la vie à bord est difficile, surtout avec autant d'hommes. Régulièrement, il mouille dans les postes avancés afin de faire le plein de vivres et de se requinquer.



L'U-196 en pleine mer.

Le samedi 25 novembre, ils reçoivent une nouvelle mission: ils doivent récupérer la cargaison d'un navire à l'est de Java, l'*Ymirsbhut*. Le capitaine Striegler oriente donc le sous-marin vers le lieu de rendez-vous. Le lendemain, vers deux heures du matin, ils y sont. Il fait nuit noire quand ils approchent du vaisseau de guerre. La lune est gibbeuse. Lorsqu'ils sont à une centaine de mètres, un projecteur se braque sur leur sous-marin émergé. Les deux bâtiments sont côte à côte et on installe un pont pour procéder à l'échange. Cela devrait prendre deux heures, c'est le moment pour les personnages de se reposer un peu et de discuter avec le monde extérieur. S'ils vont parler avec les marins du bateau, ils pourront en tirer quelques informations:

-Ils patrouillent entre les îles depuis quelques semaines

-Ils ont éliminé un bateau

-Demain, ils doivent se rendre au point Ném¹, où des soldats ont rapporté avoir entendu des bruits étranges...

Si les questions se précisent quant à ce qui se trame au point Ném, alors les marins répondent qu'ils ne peuvent pas trop en dire. Un test de *Baratin*, de *Crédit* ou autre leur fera dire qu'ils partent peut-être sans pouvoir revenir... Le but de ces ragots est de faire croire aux joueurs que ces hommes courent à une mort certaine et qu'eux sont sauvés, alors que c'est tout l'inverse !

Gunther Baumann, capitaine de l'*Ymirsbhut* se place sur un point visible aux côtés du lieutenant Striegler.

« Par besoin pour notre mission au point Ném, nous devons réquisitionner trente soldats. Tous les matricules que nous allons appeler devront se rendre sur le pont de l'*Ymirsbhut* sans attendre. Nous procéderons ensuite au transfert de la dernière partie de la cargaison. »

Une trentaine de matricules sont énoncés et tous les intéressés se rendent sur le navire les uns après les autres. Les personnages n'en font pas partie, ils peuvent s'en réjouir... S'ils demandent à partir avec eux, l'Oberleutnant répond qu'il aura besoin d'eux pour les jours à venir...

On commence ensuite à la fin du transfert de marchandises. Un groupe d'hommes lourdement équipés ressortent de la cale du navire. Ils sont dix, six soldats, trois ingénieurs et un docteur. Ils entourent un grand transpalette sur lequel est

¹ Point le plus profond de l'océan, également celui le plus éloigné de toute terre émergée.

chargé un imposant bloc de glace d'1.80x2.50m, qui sort tout juste d'une chambre froide. L'objet est entouré de vitres blindées. Il est parcouru de tuyaux et de fils électriques. Une sorte d'ordinateur se trouve sur la paroi, il y a plusieurs cadrans et écrans dont l'utilité reste inconnue. Un test de *Sciences naturelles – Biologie* réussi permet de remarquer que l'un des cadrans indique que ce que contient la glace est *vivant*. Une réussite critique permet de connaître le récent système de cryogénéisation, un programme visant à conserver un être en vie en le maintenant dans un froid extrême.

Le convoi traverse le ponton en écartant la foule de marins. Ils montent sur le dessus du U-196 pour emmener le bloc dans le sous-marin. Lorsqu'ils passent près d'eux, un test d'*Intuition* réussi permet de constater que les soldats qui accompagnent la marchandise sont très bien équipés: armes perfectionnées, protections avancées et nombreuses décorations; tout semble indiquer qu'il s'agit là de l'élite. Leur équipement est étrange, tel que les personnages n'en ont jamais vu. Leurs armes semblent issues d'une technologie récente et très avancée, leurs vestes sont curieuses et, à leurs ceinturons, sont pendus des masques respiratoires étranges. Ici et là, on peut voir des boutons lumineux et autres appareils bizarres... Ils ne répondent à aucune question et se contentent de pousser tous ceux qui empêchent le convoi de rejoindre l'U-Boot.

Une heure plus tard, on range le ponton et les deux bâtiments se séparent. *L'Ymirslut* va vers le mystérieux point Némé, alors que l'U-196 se dirige vers une destination inconnue. Werner Striegler informe l'équipage qu'ils doivent livrer la cargaison à une base secrète située à 1800m de profondeur, mais il n'ajoute aucun détail quant à la nature de la marchandise dont il est question.

Dix minutes plus tard, le biologiste du groupe est appelé à rejoindre la pièce où est gardé le bloc de glace. La salle est fermée par une porte blindée que personne, hormis le médecin et le lieutenant, ne peut ouvrir. Il y a deux portes à franchir avant de pouvoir l'atteindre, chacune est gardée par deux des soldats d'élite (les deux derniers sont auprès du cube de glace). Ceux-ci effectuent tous une fouille au corps à l'entrée de chacun. Cette protection qui peut paraître abusive devrait renforcer les inquiétudes des joueurs quant à la nature de la cargaison...

Le docteur l'y attend. Il se présente comme étant Rudolf Meiner, biologiste lui aussi, envoyé pour veiller sur le cube. Il lui dit avoir entendu parler de lui et lui demande s'il peut l'assister dans son travail. Il lui présente brièvement le bloc de glace et approche une lumière. On distingue une forme très abstraite dedans, qu'il désigne comme étant « le sujet ». Le *sujet*, dit-il, doit être conservé au froid. La glace ne doit en aucun cas fondre. Afin d'éviter tout risque, il lui est strictement interdit de parler du *sujet* à d'autres personnes que celles ici présentes.

Une heure après, le personnage technicien est appelé à son tour à rejoindre le groupe gardant l'objet congelé. L'autre technicien lui explique qu'ils ont besoin d'un ouvrier de maintenance pour le système réfrigérant du *sujet*. Il s'agit de l'ordinateur qu'ils ont pu apercevoir tout à l'heure, coordonnant des tuyaux reliés à des bombes d'azote liquide. Le technicien doit s'assurer que la machinerie reste connectée à l'ordinateur de bord du sous-marin (le seul assez puissant pour l'entretenir) et que tout le système fonctionne, en participant aux tours de garde.

Les tours de garde durent tous quatre heures. Il est impossible de les discuter. Voici comment sont organisés les trois premiers:

1. Deux soldats, deux mécaniciens/techniciens
2. Deux soldats, deux mécaniciens/techniciens
3. Deux soldats, un mécanicien, le personnage-technicien

PREMIERE PARTIE

DESCENTE AUX ENFERS

I. Vers les fonds

Trente minutes se sont écoulées depuis que le personnage-technicien a pris son poste. Tout va pour le mieux, pour l'instant... Le U-196 est encore en surface. Le lieutenant Werner Striegler donne alors l'ordre d'immerger le navire. Quelques minutes après, le sous-marin entame sa progression vers les profondeurs.

Du côté du *sujet*, il n'y a aucun problème. Au bout de quatre heures^{note}, alors que se termine le premier tour de garde, le cadran situé sur le bloc de glace du *sujet* passe du vert à l'orange. Aussitôt, Herr Meiner, le scientifique, ordonne au personnage-biologiste de l'aider, ainsi que les soldats. Tous ensemble, ils saisissent une bombonne et l'utilisent pour asperger le *sujet* d'azote liquide. L'épaisse fumée blanche recouvre le bloc de glace et le cadran repasse au vert. Rudolf en profite pour rappeler l'importance capitale de ne pas laisser le *sujet* se réchauffer, et de maintenir le cadran au vert.

Lors du tour de garde où se trouve le personnage, après une heure, toutes les personnes présentes dans la pièce trouvent qu'il fait anormalement chaud. Un test réussi de *Métier – Mécanique* +10% lui permet de déterminer qu'il s'agit d'une erreur de climatisation. Quelques coups ça et là suffisent à régler le problème. Si personne ne devine la cause de cette chaleur ambiante, alors notez-le de côté.

Pendant ce temps, les autres personnages mènent une journée normale. Assignez-leur des tâches diverses, telles que surveiller les réserves d'oxygène, de nourritures, aller chercher des médicaments à l'infirmerie pour un collègue atteint de nausées, etc. Ils peuvent également profiter de quelques pauses pour jouer aux cartes et discuter.

Le temps passe. Après ce dernier tour de garde, les personnages peuvent aller se coucher. Plus tard, ils sont brusquement réveillés par les néons de leur dortoir et les hauts-parleurs: « *Nous nous trouvons actuellement à 900m de profondeur et devons emprunter un tunnel. La voie est close par un éboulement. Nous avons besoin de plusieurs paires de bras pour déblayer le passage.* »

Leur esprit est encore embué par la fatigue, mais ils sont habitués à ces alertes nocturnes et rejoignent donc la salle principale. Hormis le biologiste et le technicien, tous les personnages sont assignés au déblaiement de la voie. On leur ordonne de se rendre à l'entrée du sas, avec six autres membres de l'équipage. Tous doivent s'équiper d'un scaphandre pieds lourds, qui sera vérifié par un expert avant qu'ils sortent du sous-marin. Ils sont alimentés en air par un tuyau qui les relie au navire, long de trente mètres. Ils ne peuvent communiquer que par signes. Parmi les PNJ qui les accompagnent, on trouve cinq soldats et un mécanicien; ce dernier est le chef de l'opération. On leur donne trois lampes-torches étanches, qu'ils devront répartir comme bon leur semble (l'une revient forcément au mécanicien).

note : *Le temps doit paraître abstrait aux joueurs. Au fur et à mesure, ils vont en perdre la notion; seules les rares horloges du sous-marin pourront les aider... Soyez imprécis quant au temps qui passe. Préférez dire "Après un long temps..." au lieu de "Plusieurs heures s'écoulent", etc.*

II. Effondrement

Un projecteur installé sur le U-196 éclaire une large partie du paysage, qui est constitué de rochers titanesques. Ils sont sur une sorte de plaine océanique recouverte d'algues innombrables. Derrière eux se trouve un gouffre donnant sur un volcan sous-marin, tandis que devant eux se dresse une montagne gigantesque, percée par un grand trou.^{note} Il s'agit vraisemblablement du tunnel par lequel l'Oberleutnant désire faire passer le navire. Il est bouché par des vingt-aines de rochers, mais il suffira de n'en retirer qu'une dizaine pour dégager un espace suffisant au passage du submersible.

Grâce à l'eau, pousser un rocher ne demande pas une force herculéenne, mais il faut tout de même être plusieurs pour y parvenir.

Après un temps relativement long, alors qu'ils ont presque terminé leur œuvre, un rocher tombe du « ciel » et vient s'écraser sur un aileron du U-Boot. Lorsque le rocher est repoussé, le chef d'opération (le mécanicien) appelle le personnage-technicien et deux autres mécaniciens en renfort. Fort heureusement, l'aileron n'a pas été trop endommagé. Quelques rapides réparations suffisent à régler le problème.



Sortie à 400m de profondeur.

Ne reste qu'un petit rocher à retirer, et le sous-marin pourra passer sans encombres. L'un des soldats propose à quelqu'un disposant d'une torche (de préférence l'un des PJ, s'il dispose d'une lampe) de s'en occuper. Tous les autres peuvent rentrer un à un. Le duo parti déblayer ce qui reste gravit donc la pente de rochers, le possesseur pose sa lampe à terre, et ils commencent à soulever le dernier qui gêne. Sans difficulté, ils le poussent sur le côté; mais à ce moment la pente s'affaisse et celui qui avait la torche la dévale jusqu'au bout (aucun dégât, cependant). Il se relève et ne parvient plus à apercevoir son collègue, alors qu'il se trouvait devant la torche (qui est toujours au sommet, posée sur le sol). En se rapprochant, il remarque, dans le halo de lumière, que l'eau en face de lui est totalement rouge... Aucune trace du scaphandrier (perte de SAN: 0/1D4). Avec un test de TOC réussi, il distingue un amas de petits points verts phosphorescents, très rapides, qui disparaissent aussitôt entre les rochers. Lui ne risque plus rien. Il peut récupérer la lampe et rentrer au vaisseau.

Lorsqu'il raconte ce qu'il a vu, l'Oberleutnant décide d'envoyer quelques hommes à sa recherche, des fois qu'il se serait évanoui. L'équipe ne trouvera rien (le pauvre a été dévoré par les vers) et rentrera après une assez longue recherche. Enfin, l'Unterseeboot reprend sa route à travers le tunnel...

note Là encore, restez imprécis dans la description des décors sous-marins. Ils sont dans une zone où le soleil ne perce presque plus. Ils ne peuvent donc voir que ce qui est éclairé par le navire et les lampes-torches; du reste, ils ne voient que des silhouettes incertaines.

III. Horreur marine

Le sous-marin poursuit son chemin paisiblement. Les personnages peuvent se recoucher, certains pour peu de temps. En effet, le biologiste et le technicien sont rappelés à l'ordre, pendant que le docteur Meiner va se reposer à son tour.

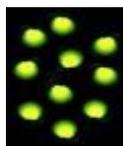
Les personnages endormis qui sont sortis du sous-marins peuvent faire un test d'*Écouter*. S'ils réussissent, ils se réveillent en entendant des bruits étranges... Ils sont indéfinissables au premier abord, mais en se concentrant on pourrait croire que quelque chose « grignote » du métal. L'un des personnages peut alors apercevoir 1D6 points verts fluorescents apparaître à divers endroits de la paroi. S'il essaie de les écraser, alors il se brûle la main (mais y parvient tout de même). S'il laisse faire, alors il faudra 5+1D10 rounds aux vers pour percer la paroi (ce qui aurait des conséquences catastrophiques). Lorsqu'ils en avertissent les autres, ils découvrent que plusieurs autres de ces vers s'attaquent à d'autres parties du bâtiment. Une alerte est donnée, avec ordre d'empêcher les créatures d'abîmer le sous-marin.

Il y en a à peu près partout, mais beaucoup sont invisibles: en effet, lorsque la lumière est allumée, il est impossible de les distinguer. Il faut être dans le noir complet pour les apercevoir... Il leur faut un certain temps pour éliminer la menace. Les vers mettront quinze minutes (« un certain temps... ») à faire une percée complète.

S'ils inspectent (ce qu'ils inspectent doit être formulé de façon précise), ils pourront constater plusieurs choses:

- Les scaphandres sont percés de partout et donc inutilisables. (Se voit dès que l'on y jette un œil)
- Un sac de nourriture a été dévoré. (Idem)
- Cinq des huit torpilles sont devenues inutilisables. (TOC -10%)
- Les réserves d'oxygène ont été percées. (TOC -25%)
- La machinerie autour du *sujet* a été endommagée... (TOC -25%) Pourtant elle marche toujours.
- Les bombonnes d'azote liquide pour le *sujet* ont été percées. (TOC -25%)
- Les deux uniques horloges du sous-marin ne fonctionnent plus. (Se voit dès que quelqu'un y prête attention)

S'ils mettent trop de temps à arrêter les vers (à vous de décider des limites), ils pourront éventuellement s'attaquer à des membres de l'équipage (ils perforent la peau; 1 dégât par tour; on peut facilement les éjecter, sans test). Sinon, il y aura des trous dans les parois, que les réparateurs devront s'efforcer de boucher *très vite*.



Vers fousseurs Mollusques lumineux abyssaux

Les vers fousseurs n'ont rien à voir avec le Mythe de Cthulhu. Il s'agit d'animaux des grands fonds que le U-196 a rencontré par le biais d'un malheureux hasard.

Il mangent tout et n'importe quoi, à l'exception de la roche et du sable, grâce à un acide qu'ils peuvent cracher. Ils sont extrêmement rapides dans l'eau (où ils se déplacent par centaines) et très lents dans un milieu aérien.

?

Ils sont effrayés par les bruits stridents, qui les forcent à fuir.

Un assez long temps s'écoule... Dans le compartiment du *sujet*, tout va pour le mieux... Le cadran est au vert et ne change pas, signe que la température est toujours adéquate. La notion du temps n'est désormais plus qu'un vague souvenir... À moins que le personnage-biologiste le demande (test d'*Intuition* -20%), impossible de remarquer que cela fait plus de six heures que le cadran affiche vert. Il aurait déjà dû passer deux fois à l'orange... En réalité, l'attaque des vers fousseurs a déstabilisé la machinerie; et cela fait déjà longtemps que le cadran est orange, toutefois l'erreur du système le montre toujours au bon stade...

Lorsqu'il commence à fatiguer, le docteur Meiner dit au personnage-biologiste qu'il va se reposer, et lui demande de prendre en note dans son carnet tout ce qui concerne l'évolution du *sujet*.

DEUXIÈME PARTIE

CAUCHEMAB ABYSSAL

I. Alerte rouge

Le temps passe. Il est long. Très long. Dans le compartiment interdit, le personnage-biologiste (s'il ne l'avait pas déjà remarqué) réalise que cela fait trop longtemps que le *sujet* n'a pas été refroidi. Mais c'est trop tard: il ne reste plus d'azote dans les bombonnes (perforées par les vers). S'il regarde de plus près le bloc de glace, il réalise que celui-ci est déjà bien fondu (le manque d'oxygène dans la pièce l'a empêché de remarquer cela plus tôt).

Les deux soldats, s'il ne les avertit pas de lui-même, demandent s'il y a un problème... Dès qu'ils le savent (ils n'hésiteront pas à forcer le personnage s'il refuse de le leur dire), ils assomment le personnage à coup de crosse^{note} et quittent le sous-marin en volant des scaphandres autonomes (faisant partie de la cargaison à transporter). Le temps passe...

Le biologiste finit par sortir de sa torpeur et réalise le pire: à quelques mètres de lui, le bloc de glace n'est plus qu'une grande flaque d'eau (perte de SAN: 0/1). Le cadran est toujours vert. Ne lui reste qu'à sonner l'alarme.

Tout à coup, l'équipage entier est troublé dans sa quiétude par l'alarme. Si plusieurs alertes avaient déjà été données, celle-ci est plus importante encore: c'est l'alerte rouge. Le son strident de l'alarme, accompagné de la lumière rouge, leur vrillent les tympans et les yeux.

Le docteur Meiner se précipite dans la salle. « Que s'est-il passé ? » demande-t-il en secouant le personnage. Lorsque tout est expliqué, il commence à se calmer. Il titube et s'affale dos au mur, puis se laisse tomber sur le postérieur. « Dieu sait ce que contenait la glace... », gémit-il. Les autres membres de l'équipage ne perdent aucun point de SAN (ils ne savent pas ce que représentait le bloc).

Si l'on regarde la salle attentivement (test de TOC), on peut remarquer quelques gouttes d'eau qui perlent sur un mur. En les suivant du regard, elles mènent à une bouche d'aération qui a été enfoncée... Impossible d'y entrer (elle fait la taille d'une tête).

Au cours du temps relativement long qui suit, les mécaniciens de l'équipage, si cela n'a pas déjà été vu, font remarquer que les réserves d'oxygènes sont anormalement entamées... Après quelques analyses, ils deviennent qu'elles ont été percées et qu'il ne reste plus beaucoup d'air... On annonce ensuite le manque de nourriture. Tout cela commence à saper le moral de l'équipage...

Dès que la nouvelle pour l'oxygène est apprise, l'Oberleutnant donne l'ordre d'économiser l'oxygène. Les sous-mariniens doivent donc limiter le plus possible leurs discussions et rester calmes. Striegler ajoute qu'ils se trouvent désormais à 1050m de profondeur et qu'ils devraient atteindre la base dans les jours qui suivent.

note *N'oublions pas qu'ils sont les seuls à bord (avec le lieutenant Striegler) à disposer d'armes à feu.*

II. De Charybde en Scylla

Cela fait manifestement longtemps que l'équipage doit restreindre sa consommation d'oxygène. Dans certaines parties du bâtiment, on commence presque à étouffer. S'ils prêtent l'oreille aux rares conversations, les personnages peuvent apprendre que les torpilles ont été elles aussi touchées par les vers; des mécaniciens y ont été envoyés pour éviter tout accident. Les secondes, les minutes, les heures s'écoulent... Impossible de savoir l'heure qu'il est. À cause de l'avarie d'oxygène, certains peuvent commencer à souffrir d'hallucinations légères (voir les annexes).

Le personnage-technicien est appelé pour modifier le système d'aération, afin qu'il consomme le moins possible. Une fois sur place, il réalise qu'il a besoin d'aide. Le personnage-soldat est chargé d'aller recruter un mécanicien de la salle des torpilles.

Lorsqu'il y arrive, s'offre à lui une vision effroyable: à terre se trouve les restes d'un être humain; un cadavre étrange, comme si on en avait dévoré les muscles, la chair et les organes, pour ne laisser que la peau sur les os. Il est recouvert d'une humeur translucide et visqueuse. Sur le sol et le mur, on peut voir des éclaboussures de sang; çà et là se trouvent des sortes de morceaux de chair non identifiables. Aucune trace des autres mécaniciens. (Perte de SAN: 4/4D6)

Du reste, la bouche d'aération est aussi ouverte...

Le lieutenant tentera de taire la nouvelle, afin de ne pas affoler le reste de l'équipage; il interdira, en outre, l'accès à la salle des torpilles.

Un peu plus tard, lorsqu'il fait sa ronde, le personnage-médecin constate plusieurs malaises parmi les marins, tous dus à l'avarie d'oxygène. À plusieurs reprises, il doit aller chercher du paracétamol contre les maux de tête. Un soldat se plaint d'avoir atrocement mal au mollet... En regardant de plus près, on peut trouver un ver fousseur qui lui dévorait la chair.

Pendant ce temps, Rudolf Meiner demande au personnage-biologiste de rejoindre les autres. Il a besoin de calme pour réfléchir. Le personnage traverse plusieurs pièces, quand il entend un bruit sourd, suivi aussitôt de l'extinction de toutes les lumières du compartiment où il se trouve. Plongé dans le noir, une odeur d'algue et de poisson pourri le prend aux narines, puis il entend un bruit de grattement du métal, au-dessus de lui. La goutte d'un liquide visqueux tombe sur son nez, puis la lumière d'une lampe-torche tenue par un mécanicien braque son visage... « Ah, c'est vous Herr Doktor ! J'ai entendu un fusible péter, alors j'ai appliqué de suite. Plus rien ne va à bord de ce rafiot... »; le mécanicien s'installe avec sa boîte à outils et commence à changer le fusible et à inspecter les lieux.

Avec un collègue mécanicien, le personnage-technicien se voit confier la tâche d'inspecter les bouches d'aération. Lorsqu'ils ouvrent l'une d'elle, ils sentent une odeur répugnante... En fouillant un peu, ils trouvent une sorte de morceau de chair effilé semi-liquéfiée (perte de SAN: 0/1D2). Plus loin, ils entendent un fusible sauter. Le PNJ dit qu'il va jeter un œil.

Le personnage-journaliste a entendu parler du fusible qui a sauté et décide d'aller prendre quelques photos... Arrivé sur place, il sent une odeur nauséabonde et entend le grésillement d'une lampe et des bruits étranges (de succion ?). Il arrive dans la pièce d'où viennent l'odeur et le bruit, et, dans la lumière hésitante de la lampe, voit une forme sombre bondir au plafond et laisser tomber mollement quelque chose par terre... Qui s'avère être un cadavre, semblable à celui dans la salle de torpilles. (Perte de SAN: 4/4D6)

MIRAGES MACABRES

Le personnage-soldat, mal en point, va se reposer dans le dortoir. Il se dit qu'un coup de schnaps l'aiderait à se remettre sur pieds, puis il s'endort... À son réveil, plus tard, il est victime d'une hallucination violente:

Il est réveillé par des bruits qui lui évoquent quelque chose de mou et flasque, visqueux... Face à lui, avec une démarche trébuchante et branlante, un autre marin arrive. Il pleure et gémit, puis se plaint d'avoir mal au crâne. Tout à coup, une « fissure » semble se dessiner sur son front, verticale. Elle saigne et, subitement, son crâne se déchire et s'ouvre en deux, dans une gerbe de sang (perte de SAN: 2/2D10). Des pseudopodes se forment à partir de la chair, des yeux, de la langue et des bouts de cervelle, pour former une sorte d'horreur tentaculaire s'agitant dans tous les sens. La chose tente d'attraper le personnage avec ses doigts déformés...

À sa gauche, le personnage peut apercevoir une hache à incendie. S'il ne fait rien, alors il perd un nouveau point de SAN et finit par reprendre ses esprits: un de ses camarades le calme en lui disant qu'il faisait un mauvais rêve. S'il combat la créature, alors celle-ci semble reculer. S'il parvient à la tuer (elle n'a que 10 PV), alors il reprend ses esprits quand quelqu'un crie son nom en l'intimant d'arrêter... et il réalise qu'il vient de tuer l'un de ses compagnons (perte de SAN: 1/1D6).



Démence profonde.

Le temps passe, très long. Chacun va se reposer, se demandant combien de temps s'est écoulé depuis leur immersion... L'éclairage de la cuisine s'est éteint et ne peut plus se rallumer. Afin de préparer le repas, on demande au technicien et à son équipe de rétablir le courant. C'est là qu'ils constatent qu'il n'y a plus aucun mécanicien à bord, en dehors du personnage... Test de *Métier: Électricité*. En cas de réussite critique, il rétablit le courant pendant une heure. En cas de réussite, il le rétablit une minute. En cas d'échec, c'est le noir complet pendant une minute; puis il branche le groupe électrogène de secours. En cas d'échec critique, c'est le noir complet pendant une minute, puis il lui faut une demi-heure pour parvenir à installer le groupe de secours...

Quoiqu'il en soit, il finira forcément par rater un test. Le groupe électrogène de secours n'est pas assez puissant pour alimenter l'éclairage du bâtiment entier. Les lampes grésillent, et seules celles de secours sont allumées... Le sous-marin est donc plongé dans une faible lueur rouge, qui a tendance à sauter pour revenir peu de temps après.

Lorsque le noir complet recouvre le sous-marin, une personne (nommée Hans Jaeger, un machiniste) disparaîtra pendant la phase d'obscurité (cela peut-être très rapide tout comme ce peut être lent...). S'il fait noir plus de dix minutes (en cas d'échec critique), alors vous pouvez faire réapparaître des vers fousseurs, ça et là, pour faire grandir la peur...

Le temps continue de passer. Certains ont l'impression d'être là depuis des jours, voire des semaines; d'autres pensent être partis voilà quelques heures, tout au plus. Les disparitions, bien que Striegler tente de les camoufler, commencent à se faire remarquer. On sent l'inquiétude et l'angoisse grandissantes au sein de l'équipage...

Si quelqu'un va chercher Hans, alors il entendra, au-dessus de la salle des machines, des bruits de succion venant du plafond. En cherchant un peu, il peut voir que la bouche d'aération, encore une fois, a été forcée... Celle-ci, par contre, est assez grande pour qu'un homme y passe, allongé. Si l'un des personnages se dévoue pour y aller, rendez-vous à l'encadré suivant. Sinon, un soldat sera envoyé fouiller dedans... et il ne reviendra pas (on peut trouver son cadavre).

INSPECTER LES CONDUITS D'AÉRATION

L'espace est très réduit, il faut ramper avec difficulté pour avancer. Comme le système d'aération ne fonctionne plus, il fait rapidement une chaleur étouffante... vite cumulée à une odeur répugnante à certains endroits.

De temps à autres, le personnage passe dans une petite zone d'1m² recouverte d'une sorte de bave chaude, translucide et gluante. S'il poursuit ses recherches, il tombe sur un œil humain qui en est recouvert (perte de SAN: 1/1D4+1).

S'il reste plus d'un quart d'heure dans les conduits (au MJ de chronométrer), il peut sentir un souffle venir du fond d'un autre conduit. Celui-ci n'est pas frais comme l'est une aération normale, il est chaud et puant. Dès ce moment, le personnage n'a que quelques rounds pour se sortir de là (s'il doit aller à reculons, ne perdez pas d'esprit que ramper en arrière n'est pas une tâche aisée !)... Sans quoi la créature surgit et s'occupe de son cas.

À partir de là, faites sentir aux joueurs l'ennui et l'angoisse montante de leurs personnages. Le temps est long, très long. D'autant que rien ne leur peut leur indiquer ledit temps, les horloges ne fonctionnant plus.

Occupez cette période par des hallucinations et de brèves apparitions de la chose (sans pour autant qu'ils puissent la voir, ou alors rien de plus qu'un bras ou un tentacule se cachant hâtivement dans une bouche d'aération. La créature profitera de sa taille et de son élasticité pour se glisser dans des endroits inaccessibles à l'homme. Jamais les joueurs ne doivent pouvoir identifier leur ennemi.

Cette partie du scénario doit être longue et terrifiante. Si ce n'est pas déjà le cas, les joueurs doivent perdre tous les repères qui leur restent. Werner Striegler et les autres font tout pour que l'équipage ignore la présence de la créature. Ceux qui l'ont aperçue sont tenus de garder le silence, tandis que l'on dit à ceux qui n'ont vu que les dégâts qu'elle a fait que les victimes ont eu un triste accident.

La vérité est que Striegler en sait autant que les autres à propos de la bête, c'est-à-dire qu'il ne sait rien. Il n'a vu que les cadavres et sait qu'elle est là, rien de plus. Il semble toujours aussi calme et sûr qu'avant, ce qui peut rassurer l'équipage. Il est conscient d'être le pilier qui maintient la cohésion au sein du bâtiment, alors il se doit de montrer l'exemple et de rester droit. Pour le moment, comme la majorité ignore ce qui s'est réellement passé, tout va « bien ». Le docteur Meiner, lui, préfère rester seul, prétendant réfléchir à une solution.

Après plusieurs heures, des cris se font entendre depuis la salle des machines. Lorsque l'on s'y rend, on trouve un autre mort, vidé comme les autres. Cependant, la chose ne semble pas avoir eu le temps de terminer son repas : les biceps et les organes de la tête sont encore présents. À côté se trouvent deux autres membres de l'équipage qui sont tétanisés. Recouverts d'une humeur transparente, ils sont en état de choc et restent là, assis en tremblant. Ils n'osent pas parler, mais ont tout vu.

La chose était en train de se repaître du machiniste au moments où ils sont arrivés, alertés par les bruits étranges. Lorsqu'ils l'ont vue en plein acte, elle a réagi aussitôt en leur crachant son liquide visqueux au visage, puis s'est cachée dans les recoins de la salle. Hélas, cette fois-ci, Striegler n'a pas eu le temps de faire respecter son autorité : plusieurs autres marins arrivent et voient avec effroi les restes de leur camarade, et leurs collègues traumatisés. Le mot va vite se répandre. Tout le monde sait désormais qu'il y a un autre passager à bord. La peur commence à s'instiller dans le cœur de chacun. Le stress grandit.

En même temps, tout va de plus en plus mal. L'éclairage normal a totalement disparu et il commence à faire très chaud, malgré les sueurs froides...

MUTINERIE

Avec le temps, deux autres membres disparaissent (on ne retrouvera les restes de l'un dans les conduits d'aération, et de l'autre derrière plusieurs torpilles). Les odeurs de cadavres qui pourrissent avec la chaleur imprègnent tout le sous-marin. Respirer devient insupportable, d'autant qu'ils étaient déjà contraints d'utiliser le moins d'air possible (à cause des avaries). Il ne reste plus qu'une quinzaine de membres sur la trentaine initiale, ce qui devrait suffire à inquiéter les joueurs.

Le navire entier n'est plus éclairé que par la sinistre lumière rouge, qui signifie que tout est en état d'alerte. Avarie d'air, d'électricité... Plus rien ne va. Le moral de l'équipage est à zéro. Le docteur Meiner s'est enfermé dans la salle où se trouvait le sujet, impossible de le déloger (si on le dérange, il répond qu'on le laisse tranquille quelques temps).

Après un certain temps, la situation dégénère. Les marins crient au scandale dans le réfectoire. Ils se doutent qu'on leur cache des choses et mettent fin à leurs activités. Ils hurlent et réclament le capitaine. Striegler finit par arriver, une moue sur son visage. Il réajuste son képi et se place devant l'équipage en colère.

L'Oberleutnant les intime de retourner au travail et de se calmer, arguant que plus ils s'énerveront, plus les conditions de vie à bord seront difficiles. Évidemment, le niveau de stress est tel qu'ils n'en font rien. Striegler se refuse à parler. Cependant, un test réussi de *Persuasion* avec +20% (soutien de l'équipage) l'y forcera. Les marins veulent remonter à la surface coûte que coûte, ne serait-ce que pour reprendre l'air et réparer l'U-Boot.

« *Mes frères, déclare Werner en baissant la tête, je comprends votre inquiétude quant à la situation et je me dois, en tant que lieutenant du 196, de répondre à vos questions. J'espérais ne pas devoir en arriver là, afin de préserver le calme à bord, mais la situation m'oblige à vous le dire. Nous sommes actuellement coincés dans un réseau de tunnels à 1100m de profondeur. Nous ne pouvons ni reculer, ni remonter. Notre seule chance consiste à atteindre notre destination avant que nous ayons épuisé le peu d'air qui nous reste.* »

À ces mots, l'équipage s'affole de plus belle. Un soldat crie qu'il faut essayer de contacter quelqu'un par radio. Celui qui s'y essaiera constatera que les radios ne fonctionnent plus, elles n'émettent qu'un grésillement parasite étrange. Un test réussi d'*Écouter* permet d'identifier des paroles... mais la langue est inconnue, et il s'avère que le larynx humain est incapable d'en reproduire les sonorités (SAN: 0/1D2).

Si les PJ n'abordent pas le sujet, le reste de l'équipage posera des questions quant à la créature. La majorité ignore s'il y a vraiment quelque chose d'inhumain dans le sous-marin. Le capitaine dit que non, mais un test réussi de *Psychologie* révèle qu'il ment. Un autre test de *Médecine* peut indiquer aussi qu'il souffre de tremblements curieux, signes d'une forte tension... Avec un autre test de *Persuasion* à +10%, l'Oberleutnant acceptera de révéler le peu qu'il sait.

« *Il y a en effet quelque chose de caché dans le bâtiment 196. Nous ignorons tout de cette chose, jusqu'à son apparence. Il semble qu'elle soit à l'origine des morts et disparitions qui ont eu lieu ces derniers temps. Elle était prisonnière du bloc de glace et s'en est libérée, pour des raisons encore inconnues.* »

Un petit temps est laissé pour les réactions, puis il reprend en baissant encore la tête:

« *Le docteur Meiner qui nous accompagne, et son acolyte ici présent (il désigne le personnage-biologiste) sont sur le coup et réfléchissent à un moyen de l'arrêter. Voyez avec eux pour plus d'explications. Le plus dur est de parvenir à la débusquer. N'oubliez pas que l'alerte rouge est maintenue. Vous êtes donc priés de parler le moins possible afin d'économiser l'air.* »

Concernant les radios, le capitaine ne peut rien faire. Il ne parlera pas des raisons de ses tremblements. L'équipage se calme comme il le peut et chacun regagne son poste en silence.

Le professeur Meiner ne répond toujours pas. Quelques lampes s'allument parfois l'espace de quelques secondes, puis se ré-éteignent aussitôt.

Plus tard, suite à la folie naissante et aux hallucinations, cela dégénère en bagarre. Le cuisinier du bâtiment attaque, avec l'aide d'un couteau de cuisine, un soldat qui voulait manger un peu. Le soldat est égorgé (perte de SAN: 1/1D2) et quatre hommes arrivent pour immobiliser le cuisinier. Il y a un second blessé. Le cuisinier tremble de partout et son pouls est largement supérieur à la normale. Le personnage-médecin est appelé pour panser la blessure et calmer le fou. Il estime qu'il faut lui donner des calmants.

Lorsqu'il arrive à la pharmacie, il réalise qu'elle est ouverte, alors qu'il est le seul à en avoir les clés. Sans difficulté, on peut deviner qu'elle a été forcée au pied-de-biche... Il y a des boîtes de médicaments qui ont été rangées à la va-vite. Le voleur était pressé et a dû tout faire tomber pendant qu'il commettait son crime. En observant quelques secondes, le médecin peut remarquer que les quelques boîtes d'anxiolytiques qu'il restait ont été vidées de leur contenu. Il n'y a plus rien pour calmer le cuisinier...

Voler la pharmacie est un acte grave, et le personnage devrait aller le dire au capitaine Striegler afin qu'il rappelle à tous le règlement, qui, dans de telles conditions, doit être respecté à la lettre. S'il le fait, rendez-vous au prochain encadré.

Le cuisinier ne pouvant être calmé, le médecin se contente de lui donner de l'aspirine. Cela ne change rien, et peu après avoir ingurgité le médicament, il est pris de convulsions et se met à tenir des propos incohérents. Il parle de sa femme, de la guerre, du sous-marin, de la France, puis finit par répéter: « *Iä, iä, Cthulhu fhtagn...* » sans interruption. Les quatre hommes sont contraints de l'assommer avant que tout ne parte encore en vrille.

PRESSION ABYSSALE

Ce qui suit est découvert par le médecin lorsqu'il va révéler le vol de la boîte à pharmacie au capitaine de vaisseau. N'importe qui d'autre ayant besoin de communiquer avec le lieutenant dans les heures suivant la mutinerie peut en faire la découverte.

Le médecin approche de la porte menant à la pièce où travaille l'Oberleutnant. La porte est verrouillée. Il ne répond pas quand on l'appelle. Lorsqu'ils enfoncent la porte, ils retrouvent le lieutenant mort (perte de SAN: 1/1D6), pas comme les autres cependant. Il est tombé de son siège, sur le dos. Il a les yeux révulsés et de la bave blanchâtre aux lèvres. Partout autour de lui, on peut voir des emballages de médicaments (les anxiolytiques). Le médecin devine aisément que Werner Striegler a fait une overdose. Il est évidemment l'auteur du vol. La pression qui devait peser sur lui devait lui être insupportable.

Annoncer la nouvelle à l'équipage serait le coup fatal à son moral. S'en suivrait un suicide avec un couteau et plusieurs conséquences de la frayeur (un soldat s'urine dessus, un autre fait un malaise...).

Dans le bureau de Striegler, on peut trouver son journal de bord (voir dans les Annexes) ainsi qu'une arme à feu (un pistolet Walther P38 qui ne dispose plus que de deux balles).

Le temps s'écoule. Une nouvelle vague de terreur prend l'équipage lorsqu'une grille d'aération est défoncée en plein milieu du dortoir, et qu'un cadavre vidé en tombe (perte automatique d'1 point de SAN). Certains disent avoir vu la créature, mais sont incapables de l'identifier. De temps à autres, on entend des bruits qui viennent des conduits d'aération, comme des cailloux qui tombent sur le métal... ou des griffes qui s'y enfoncent.

Après un long moment, les lumières rouges de l'alerte commencent elles aussi à céder. Certaines grésillent et sautent.



III. Personne ne vous entendra crier

Il ne reste qu'une dizaine d'hommes à bord, et la plupart ont une santé mentale qui laisse à désirer. Des dépressions subites, des crises de folie sèment la terreur.

Puis, la chose se décide à faire front... Dans le dortoir, les lumières rouges s'éteignent trente secondes. Et durant ce laps de temps, la créature apparaît et met en pièces deux marins. Un troisième se réveille et la voit, puis pousse un hurlement. Elle lui crache son suc gastrique au visage puis lui saute dessus. Si quelqu'un d'autre arrive, elle crache une nouvelle fois avant de s'enfuir par une bouche d'aération. Ceux qui l'ont vue ne sauraient pas la décrire, mais le peu qu'ils ont aperçu dans l'obscurité suffit à les choquer.

Suite à cette attaque plus violente que les précédentes, les survivants se lanceront peut-être dans des actions inespérées, comme une traque pour éliminer la larve. Des tours dans le sous-marin ne révéleront rien, car elle restera toujours dans les petits recoins du système d'aération. Notons que la seule arme susceptible de la blesser est celle que détenait le capitaine Striegler (voir le précédent encadré). Et, là encore, il faut viser juste, car la moindre erreur sera fatale.

Un autre facteur à prendre en compte est la puanteur qui s'est installée *partout*. Étant donné l'endroit où ils se trouvent, les marins n'ont nulle part où placer les cadavres. Si rien n'est fait par l'initiative des PJ, ils les entasseront dans la salle des torpilles, pour éloigner le plus possible les dépouilles. Ajoutez à cela la sueur due à la chaleur montante et à la peur, et vous aurez sans doute une idée de l'enfer qu'ils sont en train de vivre. Pour ces raisons (et quelques autres, comme l'obscurité et la terrible lumière rouge), tous les tests subissent un malus de -10%, qui augmente de -5 toutes les heures jusqu'à -20%..

Après un assez long temps, un test d'*Écouter* réussi avec permet d'entendre un coup de feu venant de l'autre bout du sous-marin (c'est le docteur Meiner qui a tiré, voir l'encadré). S'ils décident d'aller voir, poursuivez sur le paragraphe suivant.

MORT POUR LA SCIENCE

Ce qui suit est découvert par n'importe qui à partir de cette troisième sous-partie, dès lors qu'il cherche à faire sortir le biologiste Rudolf Meiner de la salle où il s'est enfermé.

La porte menant à la salle est verrouillée, mais un test réussi en *Métier- Serrurerie* permet de savoir qu'elle peut facilement être enfoncée (il semble qu'on ait essayé de l'ouvrir sans avoir le temps de terminer la manœuvre...).

À l'intérieur, les personnages voient enfin la créature en face, et en pleine action (perte de SAN: 7/3D6+5). Par un rite innommable, la chose est en train de dévorer la chair, les muscles et les organes du docteur Meiner, sans toucher à la peau. Dès qu'elle remarque la présence des PJ, la créature arrête tout (ce qui lui prend une demi-action), crache son humeur sur le groupe (perte de SAN: 1/1D4 pour les cibles touchées) et s'enfuit par la première bouche d'aération qu'elle croise.

Rudolf Meiner est mort... Mais n'a pas été tué par la chose. Effectivement, une balle qui a traversé sa gorge pour ressortir de l'autre côté du crâne (perte de SAN: 0/1). Le pauvre homme s'est suicidé...

Une traînée de bave part de la porte. Un test réussi de *Perspicacité* permet de deviner que Meiner a voulu s'enfuir, mais la chose était trop rapide, alors il a préféré mettre fin à ses jours.

Devant la porte, on peut trouver ce qu'il portait avant de décéder : un Luger P-08 et un carnet de notes (voir les Annexes). Un papier déchiré est accroché au pistolet : *Miséricorde*.

Si l'on prend le magasin de l'arme, on réalise qu'il ne reste qu'une seule balle...

La situation ne fait qu'empirer. Comptez qu'il y a un mort toutes les heures environ, jusqu'à ce qu'il ne reste que les personnages. Le seul PNJ qui semble pouvoir arrêter la larve est Rudolf Meiner, qui ne s'est pas manifesté depuis sa libération des glaces. Si l'un des personnages cherche à le contacter, il n'aura aucune réponse (auparavant, le professeur les renvoyait plus ou moins poliment).

Faites que les choses évoluent de sorte à ce qu'il ne reste que le groupe des personnages et trois PNJ. La situation doit devenir catastrophique (plus encore qu'elle ne l'était déjà). Les vers fouisseurs peuvent refaire quelques apparitions (sans forcément faire de mal, ne serait-ce que pour susciter les frayeurs des personnages).

Au bout d'un moment, il n'y a quasiment plus d'oxygène, ce qui est signalé par un nouveau signal d'alarme. Les personnages ne peuvent plus espérer survivre plus d'une dizaine de minutes... Ils commencent à avoir des vertiges, certains s'endorment brusquement...

La seule solution consiste à quitter le sous-marin, et peut-être y coincer la créature ! Mais comment faire... Les scaphandres qu'ils ont utilisé au cours de la première partie du scénario sont reliés par tuyaux (mais s'ils ne s'en souviennent pas, alors tant pis pour eux !).

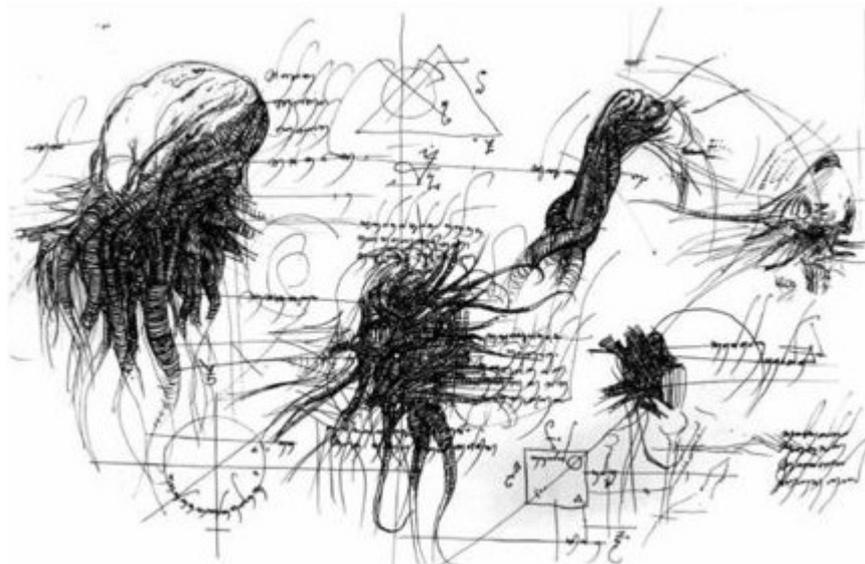
S'ils ont lu le journal de Striegler, ils devraient savoir que la cargaison que transporte le 196 colporte du « matériel de plongée de haute-technologie ». Ils devront donc aller jusqu'aux stocks, prendre tout le matériel nécessaire et fuir aussitôt le submersible. Pour que leur moral ne fasse qu'empirer, les réserves du sous-marin sont évidemment bien éloignées du sas de sortie des scaphandriers...

TROISIÈME PARTIE

DE PROFUNDIS

I. Fuite désespérée

La fatalité semble s'abattre sur eux lorsqu'ils se décident enfin à partir de cette prison abyssale. Ils traversent le bâtiment pour atteindre les stocks, mais pendant leur trajet, un bruit strident précède l'extinction de la quasi-totalité des éclairages. Les réserves électriques sont aussi bientôt épuisées. Une salle sur quatre est éclairée par un néon rouge affaibli, qui a tendance à sauter... La peur est à son comble. Il fait extrêmement sombre, la seule lumière est rouge, et une bête non-identifiée est sans doute à leurs trousses !



En même temps qu'ils avancent, ils peuvent entendre les mêmes petits bruits bizarres dans les conduits d'aération... La larve les poursuit en restant invisible. La tension fera peut-être que l'un des personnages tirera une balle en direction de la provenance des bruits, ce qui sera inutile (sans compter la chance que la balle revienne sur l'un d'eux). Sur leur trajet, n'hésitez pas à les faire croiser les cadavres qui ont été laissés à leur place, en insistant sur la puanteur de leur putréfaction. Sur le chemin, l'un des PNJ se fait capturer par la larve, qui l'attrape depuis le plafond. Elle bloque sa bouche, ce qui l'empêche d'émettre le moindre son. S'il est derrière le groupe, personne ne le remarque sur le coup... Le chemin peut-être interrompu par des hallucinations.

Lorsqu'ils arrivent à la cargaison, ils trouvent une dizaine de scaphandres plus évolués que ceux qu'ils connaissaient déjà. Ceux-là sont dotés de bouteilles d'oxygène et ont les pieds lourds. Avec cela, ils trouvent une arbalète sous-marine, avec un unique projectile...

Le groupe doit désormais se rendre au sas vers l'extérieur... Sur le chemin, ils n'entendent pas les bruits de la créature (qui se nourrit de sa dernière victime), et peuvent se croire sauvés. D'autres fantômes peuvent survenir.

Arrivés au sas étanche, ils réalisent une chose : pour quitter le sous-marin, quelqu'un doit activer l'ouverture des portes *depuis l'intérieur*... Autrement dit, ils vont devoir abandonner quelqu'un dans le bâtiment ! Quoique l'on se doute bien qu'ils vont tout faire pour désigner un PNJ, le choix en lui-même est cornélien et, à imaginer devoir le faire en vrai, on peut en trembler... À moins que l'un d'eux se propose, l'un des deux PNJ restants se verra obligé de rester. Lui donner un pistolet pour qu'il puisse se suicider peut paraître réconfortant... Il est en larmes et prie tous les dieux possibles alors qu'il ressort (perte de SAN: 0/1D2) et active le système d'ouverture. Par de petites ouvertures, l'eau entre dans le sas et monte petit à petit, très lentement.

Le sas est long de huit mètres et haut de deux. En dehors de la lumière de leurs lampes-torches, c'est le noir complet. Lorsqu'il sera entièrement rempli, le PNJ pourra ouvrir la porte vers l'extérieur... À coup sûr, les PJ s'attendent à un mauvais coup. Ils se diront probablement que la créature va tuer l'autre PNJ, les obligeant à rester coincés là... Mais la réalité est pire encore.

Lorsqu'ils ont de l'eau jusqu'au bassin, ils entendent les bruits de pas de la créature, au plafond. Puis, subitement, des coups puissants retentissent ; elle est en train de percer le plafond ! Le fer est résistant, mais ne tiendra pas longtemps... Cela continue presque une minute, tout le monde est affolé. Lorsqu'ils ont de l'eau jusqu'à la poitrine, un bruit indique que la chose a fini... En y orientant la lumière, ils aperçoivent un trou béant et, aussitôt, le bruit d'un corps qui tombe dans l'eau. Ça y est, la larve est dans son environnement fétiche... Elle fait des va-et-vient sur toute la longueur en

frôlant les personnages, entre leurs jambes. À un moment, elle en saisit un avec ses tentacules pour le faire tomber (test d'opposition de sa *Puissance* contre l'*Agilité* du personnage). Si elle y parvient, elle commence à le déchiqueter (la moindre ouverture suffit à rendre une combinaison inutilisable). C'est l'occasion pour les autres de l'attaquer... Les coups de pieds et de poings sont inefficaces (d'autant qu'ils seront ralentis par l'eau). S'ils ont conservé des armes à feu (qui seront inutiles une fois immergées), retirez 2 dégâts à cause de l'eau. Seule l'arbalète peut s'avérer utile. Elle a été prévue pour tuer d'autres plongeurs, et devrait donc pouvoir infliger des dégâts corrects à la chose.

Dès lors qu'elle perd ne serait-ce qu'un point de vie, la chose est touchée en pleine tête, elle prend son élan et bondit jusqu'au trou d'où elle est venue, elle semble avoir du mal à remonter. Son sang noir et verdâtre teint l'eau, lors que le projectile retombe. L'astuce consiste à faire croire aux PJ qu'ils sont parvenus à la neutraliser, ou du moins à la repousser suffisamment longtemps pour s'enfuir. En réalité, elle aura déjà régénéré les dégâts dix minutes plus tard, et est partie car elle a compris que la porte allait s'ouvrir. Ainsi, elle compte revenir une fois que la voie sera libre pour regagner l'océan.

Après quelques autres minutes effroyables, la salle est entièrement immergée. Lentement, une porte circulaire située au sol s'ouvre... Un courant froid traverse le sas, et enfin, ils peuvent sortir.

II. Eaux rouges

Voici venir la fin de cette sinistre aventure. Ils sont sortis du sous-marin en abandonnant l'un des leurs. Derrière eux, la porte du sas se referme.

Le contraste de température entre l'intérieur étouffant du sous-marin et les eaux glaciales des abysses est terrible. Un test d'*Endurance* raté provoque un malaise mortel contre lequel ils ne peuvent rien faire.

Ils sont désormais seuls, dans un vaste réseau de tunnels labyrinthique, dans les profondeurs marines. Il fait complètement noir. Il n'y a rien autour d'eux, excepté des rochers et les parois de la grotte où s'est engouffré le submersible.

Ils peuvent marcher pendant plusieurs heures. Ils avancent lentement, et peuvent rencontrer toutes sortes de formes de vie étranges. Utilisez les curieux poissons qui hantent les abysses pour les apeurer... comme une sorte de gigantesque anguille épaisse de quelques centimètres, mais longue d'une quarantaine de mètres.

Vous pouvez également les faire passer dans un tunnel plus étroit, dont les murs brillent d'une multitude innombrable de petits points verts... Les vers ne leur feront rien (ou alors, c'est que vous êtes vraiment méchant), si ce n'est provoquer quelques frayeurs.

Après un assez longtemps passé à marcher (assez longtemps pour leur faire croire qu'ils l'ont semée), la larve de Cthulhu refait son apparition. Extrêmement discrète, ils ne la verront que subitement, alors qu'elle décide de jouer avec eux. Décrivez aux joueurs un environnement ténébreux, avec des bruits intimidants (l'occasion d'utiliser les sons du *bloop* et autres *train*). Le but est que ceux qui portent des lampes cherchent à éclairer dans tous les sens.

Subitement, la chose surgit devant l'un de ceux qui agite sa lampe, en plein dans le rayon.



Cette fois-ci, un véritable combat démarre. Aucune chance de la vaincre dans cet endroit, le seul mince espoir réside dans une fuite... avec des pieds lourds.

Notons que la larve peut enfin employer ses sorts librement et qu'elle aura un malin plaisir à supprimer les lampes-torches des personnages. Sa première victime, quoiqu'il en soit, sera le PNJ restant. Si on lui tire dessus à l'arbalète, qu'elle soit touchée ou non, le tireur sera sa prochaine cible.

Chaque fois qu'elle tue un homme, elle s'arrête pour le dévorer, action qui lui prend 1D4+1 round – temps permettant aux autres de fuir...

De cette façon, la majorité du groupe devrait finir en morceaux. Les éventuels survivants seront en train de courir comme ils le peuvent dans la caverne, sans lumière, avançant à tâtons, le cœur battant la chamade. C'est une fin brusque et violente. Les joueurs ne doivent pas comprendre ce qui leur arrive. Ils ne peuvent pas se battre, et la seule arme qu'ils ont (l'arbalète) ne sert à rien contre la créature.

ÉPILOGUE

Heimat, so weit von dir

« *Pays, si loin de toi* » - Titre de la chanson des sous-mariniers allemands.

Ceux qui ont eu la « chance » de survivre continuent d'avancer pendant un temps assez court (un quart d'heure), mais qui leur paraît une éternité. Enfin, ils aperçoivent des lumières au loin... Mais sont-ce les lumières de la base, ou bien celles de quelque monstruosité des grands fonds ?

S'ils rejoignent les lumières, ils constatent qu'il s'agit bien de lampes. Au-dessus, le tunnel monte sur une quinzaine de mètres et rejoint une caverne aérienne. La température de l'eau est plus agréable, environ 24°C. Des échelons de fer recouverts d'algues sont ancrés dans la paroi. Il s'agit manifestement d'un port secret.

Après avoir gravi l'échelle, il retrouve, pour la première fois depuis une éternité, de l'air. Mais tout de suite, il est plaqué à terre par un violent coup...

Tout autour de lui se trouve une quinzaine de soldats allemands, armés de fusils Mauser. Ils l'encerclent et lui demandent de s'identifier. Une fois qu'il s'est présenté, un officier arrive, qui se présente à son tour comme le Sturmführer Markus Kleinat. Bien qu'il soit très haut gradé, son nom est inconnu des personnages (il a toujours été affecté à des missions top-secrètes).

Avant de pouvoir lui raconter les atrocités qu'ils ont vécu, les personnages doivent passer dans un sas de décompression. La décompression dure plus d'une demi-heure. Puis tout à coup, les lumières s'éteignent, pour ne pas se rallumer. Plus personne ne répond.

S'ils enfoncent la porte et sortent, ils réalisent qu'il n'y a plus de soldat à l'extérieur du sas.

En fait, il n'y a plus personne.

Il fait noir. Et la base entière est vide.

Ils sont seuls.

Au MJ de déterminer s'ils vont mourir dans cette solitude inattendue, à cause de la larve qui fait son retour, ou de quelque chose de pire encore.

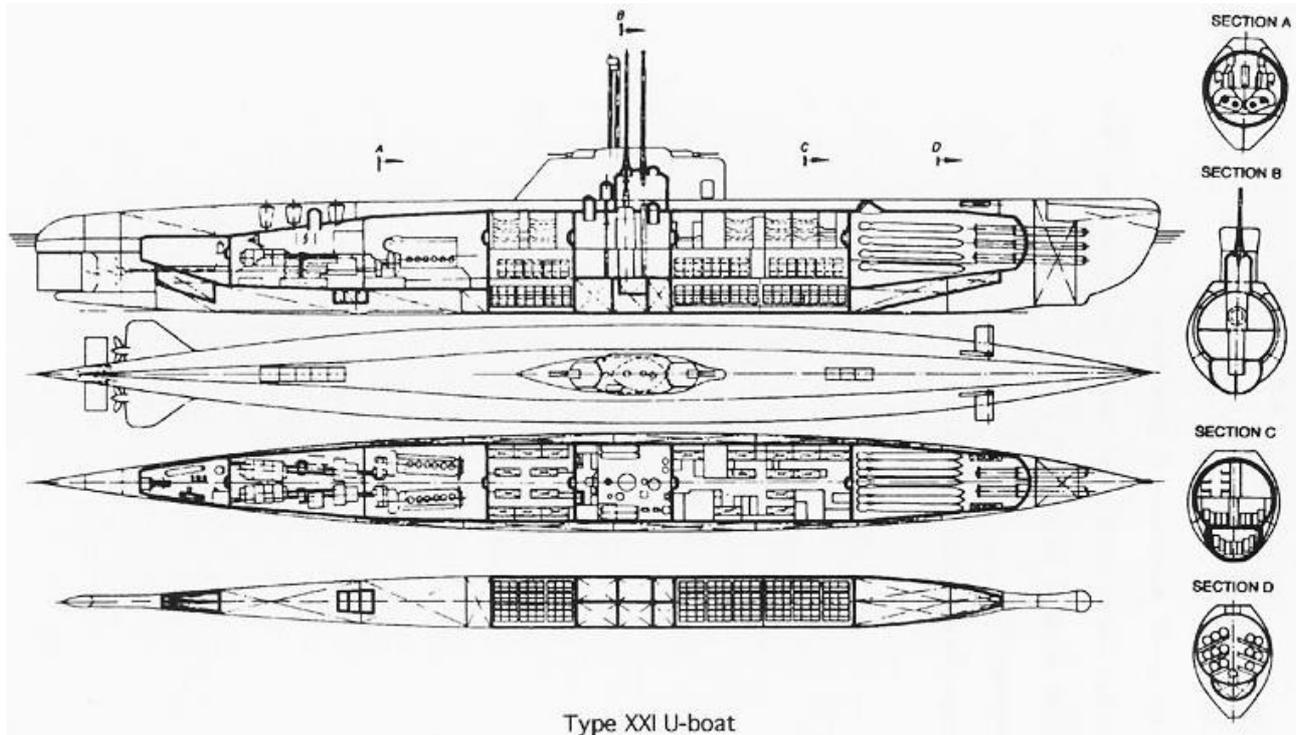


Le MJ Masque

<http://le-mj-masque.over-blog.com/>

ANNEXES

Plan du U-Boot



Hallucinations dues au manque d'oxygène

Les personnages peuvent être frappés par des illusions, dues à la fois à l'avarie d'air, à la peur, et à la larve. N'hésitez pas à les utiliser pour troubler leur enquête.

Je vous mets une liste d'exemples d'hallucinations utilisant les cinq sens, et d'autres plus bizarres.

Vous pouvez évidemment lier différents types de fantômes pour obtenir des mélanges déconcertants.

- Les hallucinations visuelles : il s'agit de visions qui peuvent être élémentaires (vagues lueurs) ou complexes (panorama animé), et qui s'accompagnent d'euphorie, d'exaltation (délires mystiques et extatiques) ou de passion (délires érotiques ou érotomaniaques).
- Les hallucinations acoustiques sont le plus souvent acoustico-verbales : le malade entend des voix bien localisées, bien timbrées : elles répètent ce que pense le patient (écho de la pensée) ou lui décrivent ce qu'il fait (commentaire des actes). Le malade ne parlera pas spontanément de ses voix, et c'est souvent son comportement qui va alerter : conversations en aparté, attitude d'écoute, distraction pendant une conversation...
- Les hallucinations tactiles se présentent comme des impressions de brûlures, de piqûres, des sensations de froid ou de chaud, de mouvements.
- Les hallucinations gustatives et olfactives entraînent un goût étrange ou des odeurs agréables ou désagréables.
- Les hallucinations surnaturelles, qui entraînent la sensation d'une présence oppressante, souvent hostile. Déforment la réalité, fait apparaître des choses déifiant la logique.
- Les hallucinations cenesthésique peuvent se traduire par une sensation de transformation corporelle ou d'électrification, associés à l'idée d'une possession diabolique ou de transformation en animal. Dans d'autres cas, il peut s'agir d'hallucinations génitales (sensation de viols, d'attouchements, d'orgasmes).
- Les hallucinations kinesthésique provoquent la sensation de mouvements passifs, parfois actifs, comme si le malade était téléguidé sans participation de sa volonté.

Journal de l'Oberleutnant Werner Striegler

Retrouvé dans le bureau du capitaine de l'U-196.

~~Montag 20. november~~

Nouvel ordre de mission: doit aller chercher cargaison auprès navire Ymirshlut, coordonnées 36°48'S - 118°18' W, le samedi 25, pour acheminer vers base sous-marine 23.

~~Mittwoch 23. november~~

Navire américain torpillé et coulé, 22h43.

~~Samstag 25. november~~

Chargement cargaison Ymirshlut, 03h27.

Troupe élite à bord.

Cargaison: trois conteneurs et bloc de glace inconnu.

Chargement terminé, 05h05. Départ vers sud-ouest.

Immersion, 08h30. 30°45' S - 102°15' W.

-100m, 08h41.

-300m, 09h01.

-500m, 09h15.

-700m, 09h23.

-900m, 09h32.

Déblaiement tunnel 130, 09h35.

Déblaiement effectué, 09h48. Un disparu.

Traversée tunnel 130, 10h25.

Vers marins attaqué sous-marin. Centaines. 11H35.

Menace repoussée, 11h43.

Horloges montres désactivées, 16h??

Alerte rouge donnée, ~18h

Troupe élite disparue.

Plusieurs morts.

Sujet Meiner libre.

Equipage stressé. Dois donner exemple.

Plusieurs morts.

Créature aperçue. Faire?

Plusieurs morts.

Mutinerie. Dois parler.

Morts.

Manque ansiolytiques.

Dois tenir.

Carnet de notes du biologiste Rudolf Meiner

Retrouvé dans la salle du sujet.

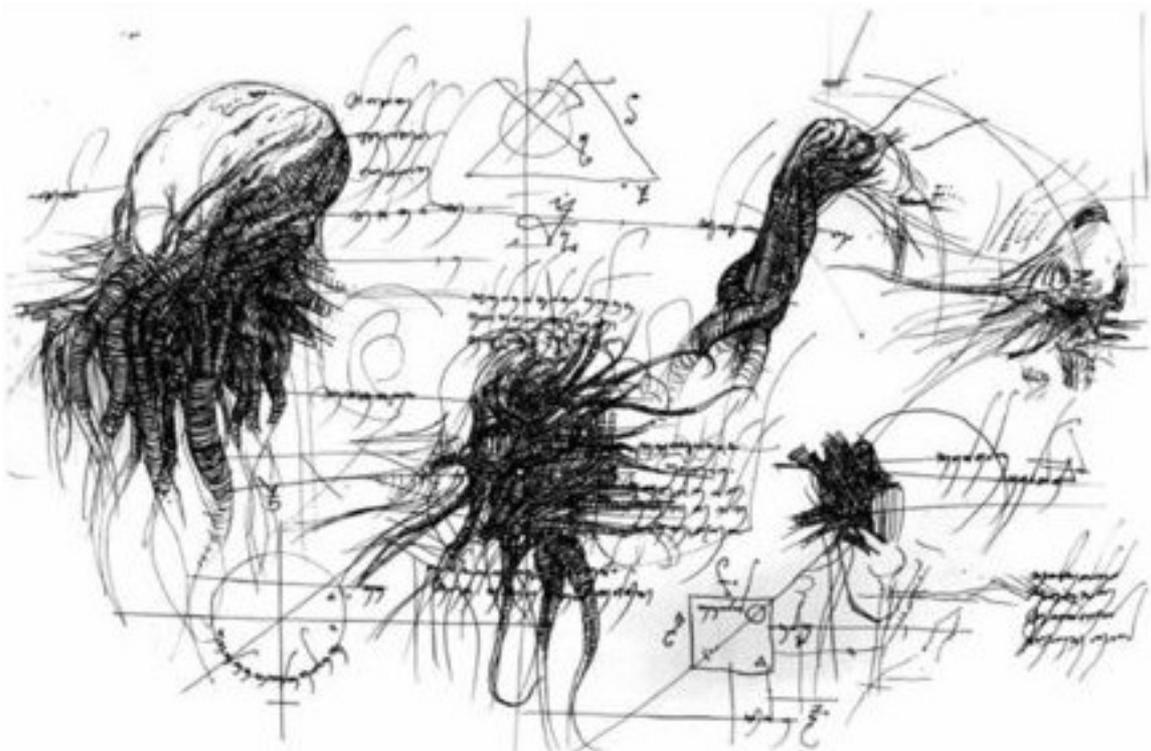
Le sujet a été libéré. Machinerie touchée. La glace a fondu alors que le cadran restait vert. Je soupçonne les vers fouisseurs d'en être la cause.

Le sujet semble être un prédateur. Il paraît être intelligent. Rapide, fort, forme biologique avancée. Nature inconnue. Traits anormaux.

Cela évoque une sorte de pieuvre sans avoir trop de points communs, ainsi qu'un poisson et un reptile. Il est doté de bras. Ne ressemble à rien de connu sur cette planète.

Peut-être est-ce une créature des grands fonds? Apparemment amphibie. Je ne l'ai aperçu que quelques secondes. Il ne m'a pas approché. Il doit avoir peur des êtres humains, c'est bien.

J'entends des bruits du reste de l'équipage. Il semble avoir tué quelqu'un. Je devrais aller voir, mais je dois rester ici. Les ordres sont stricts. Remarquez, mes collègues ont quitté les lieux.



Je l'entends venir. Pour moi, cette fois-ci. Il me regarde.

Seigneur, qui subsistera ? Je m'appelle Rudolf Meiner, et j'aime ma femme Amanda et mes enfants Karl et Paul. Dites-leur que je suis mort au combat.

Personnages Non Joueurs

	STRIEGLER Werner Oberleutnant	<i>Équipement:</i> Tenue d'officier, pistolet (bureau), couteau militaire.
	25 ans, marié, un fils. Né à Zittau (Saxe) en 1918.	
	APP 17/75% CON 13/65% DEX 16/70% FOR 13/65% TAI 15/65% ÉDU 17/75% INT 17/75% POU 14/60%	
	<i>Points de vie:</i> 14 <i>SAN:</i> 52	
Connaissance: 70% ; Savoir-faire 55% ; Sensorielles 60% ; Influence 80% ; Action 80%.		
Werner Striegler est un jeune lieutenant saxon aujourd'hui aux commandes du U-196, après avoir dirigé plusieurs autres bâtiments. Il est aimé par son équipage, car il n'est ni trop souple, ni trop laxiste. Il est honnête et droit et sait se faire respecter quand le besoin s'en fait sentir. Il est plutôt taciturne et ne parle que si cela est nécessaire.		
En janvier 1944, à titre posthume, il reçoit le titre de Kapitänleutnant.		

	MEINER Rudolf Éminent biologiste	<i>Équipement:</i> Carnet de notes, crayons et stylos.
	47 ans, marié, deux enfants. Né à Fribourg en 1896.	
	APP 12/60% CON 13/65% DEX 13/65% FOR 13/65% TAI 16/70% ÉDU 20/99% INT 18/80% POU 09/45%	
	<i>Points de vie:</i> 14 <i>SAN:</i> 45	
Connaissance: 90% ; Savoir-faire 35% ; Sensorielles 60% ; Influence 50% ; Action 20%.		
Docteur en biologie, Rudolf Meiner aurait pu être très célèbre s'il n'avait pas été choisi pour des études secrètes. Il devait faire partie de l'expédition polaire qui a découvert le <i>sujet</i> , mais a finalement été choisi pour veiller dessus durant son voyage.		
Rudolf se sent très seul durant le voyage, et parlera volontiers avec les personnages qui se prêtent aux discussions mondaines et professionnelles. Il n'oublie toutefois pas son travail, qui passe avant tout.		

Encadrement du sujet

Soldats d'élite

APP 14/60%	CON 16/70%	DEX 15/60%
FOR 16/70%	TAI 15/65%	INT 16/70%

Points de vie: 15

Connaissance: 40% ; Savoir-faire 75% ; Sensorielles 65% ;
Influence 40% ; Action 90%.

Membres d'un groupe d'intervention secret, ils ont été choisis pour protéger le *sujet* ramené d'Arctique. Cependant, suivant leurs consignes (et leur peur), ils ont abandonné le 196, laissant la créature errer. Ils ne savent rien et refusent toute discussion.

Équipement:

Gewehr 41 M, couteau militaire,
Masques respiratoires, armures.

Personnages pré-tirés



FRIEDER Gottlieb

Homme-médecin

27 ans, marié, deux enfants. Né à Munich en 1917.

APP	17/75%	CON	11/55%
DEX	15/75%	FOR	10/50%
TAI	12/60%	ÉDU	12/60%
INT	14/70%	POU	10/50%

Points de vie: 13 SAN: 50

Bureaucratie 40% ; Sciences de la vie (pharmacologie) 95% ; Sciences formelles (chimie, physique) 50% ; Médecine 65% ; Premiers soins 70% ; Psychanalyse 20% ; Bibliothèque 40% ; Dissimulation 50% ; Écouter 40% ; Psychologie 30% ; TOC 40% ; Vigilance 40% ; Baratin 25% ; Crédit 30% ; Négociation 45% ; Persuasion 65% ; Savoir-vivre 40% ; Armes à feu (pistolet) 35% ; Armes blanches 50% ; Athlétisme 45% ; Navigation 25%.

Gottlieb a suivi des études de médecine et a été enrôlé dans l'armée après avoir raté son diplôme. Cela fait six mois qu'il sert le U-196. Il a de bons contacts avec tous les membres de l'équipage. Il se trouve toujours dans la pharmacie, mais fait de temps à autres des rondes pour s'assurer que tout le monde va bien. En plus d'être le médecin, il est devenu petit à petit le psychologue du sous-marin, et sert de confident. Il sait à peu près tout sur chacun des marins.

Équipement:

Matériel chirurgical léger, trousse de soins, clé de la pharmacie.



ENGELMANN Karl

Biologiste

45 ans, divorcé, une fille. Né à Vienne en 1891.

APP	11/55%	CON	10/50%
DEX	12/60%	FOR	09/45%
TAI	13/65%	ÉDU	19/95%
INT	17/75%	POU	16/70%

Points de vie: 11 SAN: 70

Bureaucratie 20% ; Langue (latin) 75% ; Sciences de la vie (biologie, botanique, zoologie) 85% ; Sciences formelles (chimie, physique) 60% ; Sciences occultes (cryptozoologie) 35% ; Médecine 45% ; Premiers soins 40% ; Bibliothèque 50% ; Écouter 40% ; Psychologie animale 60% ; TOC 50% ; Vigilance 40% ; Crédit 50% ; Négociation 45% ; Perspicacité 50% ; Persuasion 70% ; Pister 45% ; Savoir-vivre 50% ; CàC (bagarre) 35%

Karl est diplômé en biologie, botanique et zoologie. Il est à bord du 196 depuis à peine plus d'une semaine, pour effectuer une mission dont il ignore encore tout. Il s'est familiarisé avec Gottlieb et le lieutenant Striegler, mais est encore un nouveau à bord. Il n'aime guère l'environnement du sous-marin et son premier souhait est de rentrer en Allemagne.

Équipement:

Carnet de notes, lunettes, loupe.



MONTAGS Heinrich

Technicien

25 ans, fiancé. Né à Berlin en 1919.

APP	11/55%	CON	10/50%
DEX	12/60%	FOR	09/45%
TAI	13/65%	ÉDU	19/95%
INT	17/75%	POU	16/70%

Points de vie: 11 SAN: 70

Langue (morse) 45% ; Sciences formelles 60% ; Bricolage 75% ; Métiers (électricité, serrurerie, sécurité, mécanique, plomberie) 90% ; Premiers soins 35% ; Discrétion 45% ; Dissimulation 40% ; Écouter 40% ; Pister 20% ; Vigilance 55% ; Jeu 45% ; Perspicacité 40% ; Armes à feu (de poing) 40% ; Armes blanches 35% ; Artillerie (torpilles) 75% ; CàC (bagarre) 50% ; Navigation 35%.

Heinrich s'est enrôlé dans l'armée dès son plus jeune âge. Passionné par les sous-marins, la force de frappe principale de son pays, il a rejoint la Kriegsmarine à 16 ans. De là, il a appris la mécanique et a suivi des cours jusqu'à devenir technicien. Il sert dans le 196 depuis plus d'un an, où il dirige les mécaniciens.

Équipement:

Caisse à outils.



HEILIG Konrad

Soldat

26 ans, fiancé. Né à Hambourg en 1918.

APP	14/70%	CON	13/65%
DEX	13/65%	FOR	15/75%
TAI	14/70%	ÉDU	10/50%
INT	13/65%	POU	14/70%

Points de vie: 13 SAN: 70

Langue (anglais) 25% ; Bricolage 35% ; Métier (mécanique) 40% ; Survie 65% ; Discrétion 40% ; Dissimulation 35% ; Écouter 50% ; Orientation 45% ; Pister 40% ; Se cacher 40% ; TOC 55% ; Vigilance 55% ; Jeu 50% ; Perspicacité 45% ; Persuasion 65% ; Armes à feu 80% ; Armes blanche 45% ; CàC (bagarre) 65% /

Konrad est un fier patriote et a rejoint les rangs de la Wehrmacht en 1936. Avec le temps, il a affiché une certaine préférence pour la marine, qu'il a pu intégrer à ses 23 ans. Il a connu un bateau et un autre sous-marin avant d'être affecté dans le U-196. Cela fait désormais un an qu'il fait partie de l'équipage. Il est assez proche du lieutenant et est persuadé que l'Allemagne remportera la guerre.

Équipement:

Couteau militaire.



BUCHHEIM Klaus

Journaliste

21 ans, célibataire. Né à Berlin en 1923.

APP	12/60%	CON	09/45%
DEX	09/45%	FOR	10/50%
TAI	11/55%	ÉDU	14/70%
INT	15/75%	POU	10/50%

Points de vie: 8 *SAN:* 50

Culture artistique (photographie, peinture, musique) 75% ; Langue maternelle 99% ; Langues (anglais, français) 65% ; Sciences humaines (anthropologie) 45% ; Bricolage 35% ; Criminalistique 50% ; Photographie 90% ; Pratique artistique (peinture) 45% (musique) 55% ; Premiers soins 45% ; Survie 25% ; Discrétion 70% ; Dissimulation 65% ; Écouter 70% ; Pister 30% ; Se cacher 40% ; TOC 65% ; Vigilance 55% ; Baratin 25% ; Imposture 25% ; Négociation 50% ; Savoir-vivre 85% ; CàC (bagarre) 35%

Klaus est un jeune homme sortant tout juste de l'école de journalisme. Il cherche à tout prix à faire un article exceptionnel qui fera de lui un reporter célèbre; ainsi a-t-il choisi de suivre des sous-mariniens dans leur voyage... Maladroit, il n'est pas très à l'aise avec le reste de l'équipage, mais reste fasciné par leur vie.

C'est également un artiste à ses heures perdues, doué d'une grande culture générale. Il est timide et assez méfiant de nature.

Équipement:

Appareil photo, magnétophone.

Conseils au MJ

Ce scénario, vous l'aurez remarqué, est extrêmement linéaire. C'est tout à fait voulu. Il est axé sur le conte, et pas sur l'aventure. En effet, tout correspond à l'ambiance d'un sous-marin : il n'y a pas grand-chose à faire, si ce n'est interagir et faire son travail.

Les discussions entre les PJ et les PNJ doivent être nombreuses. Les détails fournis, tels que la situation familiale de chacun, doivent être utilisés pour renforcer l'atmosphère. Un homme qui meurt, c'est triste. Un homme qui meurt en laissant derrière lui sa femme et son fils de six ans, c'est tragique ! Vous pouvez compter au moins une bonne demi-heure d'interaction entre les joueurs et les protagonistes.

Du reste, l'atmosphère de ce scénario se veut lourde et pesante. L'espace dans lequel il se joue est étroit, il y a juste assez de place pour se déplacer. L'absence de liberté renforce le lien accroché aux personnages. L'équipage se fait décimer petit à petit par quelque chose qui semble invisible et que l'on ne peut arrêter. Les phases d'actions sont plus inespérées qu'héroïques, et rapidement, les joueurs ne sauront pas quoi faire. Le but est qu'ils soient submergés par l'incompréhension et la peur de l'inconnu.

Concernant l'organisation de la partie, si vous le pouvez, essayez de faire cela dans un lieu clos, étroit, avec peu de lumière. Surtout, préparez une playlist musicale à base de dark ambient, qui répandra un certain malaise.

Si vous travaillez à fond l'ambiance, vous devriez obtenir de très bons résultats, avec une partie durant approximativement six heures et des joueurs paniqués.

Vous pouvez également faire de ce scénario une mini-campagne, en ajoutant une suite à la fin (les personnages pourraient partir à la recherche de ce qui a tué/fait désertir les occupants de la base).

Le mj Masque

<http://le-mj-masque.over-blog.com/>

Le Prisonnier des Glaces

Jeune larve de Cthulhu

Découverte congelée dans un temple polaire préhistorique par une expédition scientifique du Troisième Reich, cette larve stellaire du Grand Ancien Cthulhu doit être acheminée jusque dans une base sous marine secrète, afin d'y être étudiée. Et c'est au U-196 que revient cette tâche, qui lui sera fatale.

Le piège naturel qui s'est refermée sur elle lors de la dernière ère glaciaire a eu raison de son développement. Elle est donc restée aux premiers stades larvaires. Grande de moins d'un mètre, elle dispose de l'horrible tête tentaculaire de son géniteur. Armée de long bras aux doigts griffus, son buste est monté sur un corps serpentin, proche de celui d'une anguille. Ses ailes sont encore à un niveau embryonnaire.

Malgré son très jeune âge, cette larve représente un danger mortel, capable de massacrer tout l'équipage. Elle nage dans l'eau avec une extrême facilité, et peut ramper très rapidement dans un milieu aérien. Pour recouvrer ses forces, elle se repaît de muscles humains, qu'elle mange sans toucher au reste du corps de ses victimes... C'est ainsi que l'on retrouve des cadavres vides.

Son premier souhait est de regagner la mer. Elle ne tue que parce que les hommes sont un obstacles à sa sortie. Évidemment, il s'agit aussi d'un jeu cruel.

Le prisonnier des glaces n'a aucun point de magie, et en regagne un chaque fois qu'il dévore une victime. Il n'utilise pratiquement pas la magie, étant encore trop jeune. Il préfère le combat au corps à corps et peut cracher des sucs digestifs épais et gluants.

FOR 18
CON 20
TAI 05
INT 21
POU 21
DEX 15



Attaques: Griffes 95% 1D6+4 ; Queue 85% 1D6+1 (renversement) ; Crachat gluant 75%.

Sorts: 1D2.

Perte de SAN: 2/3D6.