

Dossier confidentiel destiné aux organisateurs
Murder party - années 1920
Le monstre du lac de La Louvière
Tiré de « L'ivresse des profondeurs » de CROC / SPSR / Asmodée / Siroz
Adapté par Stéphane Gastarriet



Ce texte est à l'usage exclusif des organisateurs. Cessez de lire immédiatement si vous prévoyez de jouer cette soirée. Si, durant la partie, vous voyez traîner ce livret (ainsi que tout autre document qui ne vous est pas directement donné par l'organisateur et qui se trouve dans la pièce annexe), veuillez le rendre le plus discrètement et le plus rapidement possible à l'organisateur.

Résumé

En des temps immémoriaux une cité dédiée à Cthulhu est élevée sur le site du lac de la Louvières. Elle est habitée par des profonds.

Un tremblement de terre a créé le lac en 1916 en ouvrant une faille dans les mines de fer et redonnant ainsi un accès à l'ancienne cité maudite.

Depuis, de nombreuses rumeurs font état d'un monstre aquatique habitant le lac de La Louvière.

Les Allemands ont déjà envoyé en juin 1925 un mini-bathyscaphe dans le lac de La Louvière, site repéré pendant la première guerre mondiale, afin d'implanter une plate-forme mobile et discrète au service des espions allemands agissant dans le nord-ouest de l'Europe.

L'expédition « Le monstre du lac de La Louvière » est la dernière lubie du professeur belge Heuvelmans qui arpente les coins les plus reculés de la planète à la recherche de créatures les plus étranges. Que ce soit le yéti, le serpent de mer ou l'ours nandi, Heuvelmans est toujours revenu bredouille (si l'on excepte un enfant sauvage trouvé en 1910, ce qui l'a rendu un peu plus crédible vis-à-vis des autorités scientifiques mondiales).

Bernard Joseph Pierre Heuvelmans est zoologue, cryptozoologue et écrivain au sein de l'université libre de Bruxelles.

L'expédition, qui est organisée à bord d'un bathyscaphe totalement expérimental, peut être aussi bien un terrible fiasco qu'une sacrée aventure.

Nous sommes le 31 décembre 1925 et ce réveillon sera certainement le plus passionnant que tous les participants auront eu l'occasion de vivre depuis longtemps.

La bathysphère est attachée à un bateau de recherche à la surface par un seul câble en acier de sept huitièmes de pouce d'épaisseur. Une ligne téléphonique permet de relayer les observations de l'équipage. A bord du bateau de recherche de surface, on trouve, afin d'assurer la conservation des découvertes dans l'hypothèse d'une perte du bathyscaphe, un scientifique constructeur de bathyscaphe, un illustrateur, des journalistes, le manager du nageur Peter Hilde Kurten, un philosophe ésotériste, un zoologiste et océanographe roumain.

Le bathyscaphe lève les amarres et s'enfonce dans l'eau du lac afin de débusquer le monstre du lac de La Louvière.

Plan du bathyscaphe

Voir fichier PDF

Personnages

Albert Blanchet : belge (organisateur)

Ami, bras droit et serviteur de feu le professeur Heuvelmans

Sean Bolander : américain

Il a tout du journaliste qui a bourlingué. Son regard perçant et son demi-sourire indiquent qu'il en a vu d'autres. Peut-être est-il déjà en train de flairer un scoop. Sean est un ami de longue date du professeur.

Peter Kurten : allemand

Peter n'est autre que le célèbre nageur allemand, considéré par les plus grandes autorités sportives comme le futur dieu de la natation. Peter a rencontré le professeur après la catastrophe du Lusitania dont il est un des rares survivants et dans laquelle le Professeur Heuvelmans voyait l'œuvre d'un serpent de mer.

Jack Ripley : anglais

Bourgeois anglais. Un dilettante comme on en fait plus. Il a payé une partie des frais inhérents à cette expédition.

René Martin : belge

Le mécanicien de bord, aux ordres de Otis Barton. C'est un être commun, passe-partout.

Alfred Verspieren : maire de Don

Edgar Saint-Gilles : français

Médium excentrique et amateur de paranormal, sous toutes ses formes, Edgar a rapidement sympathisé avec Heuvelmans.

Pierre Dubois : belge

Médecin de l'équipe, Pat est le cartésien de cette expédition. Ce n'est pas un ami de longue date du professeur mais il semble large d'esprit (suffisamment pour courir après un monstre de légendes pendant que le reste du monde sabre tranquillement le champagne).

Otis Barton : américain

Le concepteur et le constructeur de ce vaisseau submersible. Il est très fier de son œuvre.

Introduction

Dans le dossier qui suit, nous vous exposons tout ce dont vous avez besoin pour organiser cette soirée Enquête et la rendre la plus vivante et amusante possible. Tout d'abord, sachez que vous pouvez monter la Soirée Enquête seul en jouant Mr/Mme Albert Blanchet, majordome et bras droit du professeur Heuvelmans (si vous êtes une femme, changez le prénom de Albert en Alberta) et ponctuellement le capitaine Louis Bernicot. Votre rôle au cours de la partie est quadruple : gérer les actions entreprises par les personnages (fouille des pièces, sortie à l'extérieur, autopsie du corps, etc.), veiller à ce que tout le monde s'amuse, jouer ponctuellement le rôle du capitaine (voire d'apparitions fantomatiques causées par la folie) et donner l'exemple en jouant le rôle d'Albert Blanchet le mieux possible. Sinon, l'organisation peut être répartie entre deux rôles : l'organisateur en coulisse (qui joue également le capitaine et les apparitions) et l'organisateur jouant Albert Blanchet.

Votre rôle d'acteur sera mis à rude épreuve puisque vous devrez simuler une crise de folie ainsi qu'une possession (entraînez-vous tout seul chez vous devant une glace si vous pensez que c'est trop dur à improviser sur le moment).

PLUS QU'UN MYTHE., UN PANTHÉON INCOMMENSURABLE

L'œuvre de Howard Philip Lovecraft n'est pas seulement. une ambiance, une époque. C'est également un Panthéon de dieux et de créatures extraterrestres savamment concocté par l'auteur et constamment enrichi au fil de ses livres. Leurs buts ? Gouverner la terre pour réaliser leurs immondes caprices et matérialiser nos pires angoisses.

Mais attention. Ce Panthéon n'est pas un fourre-tout cosmique. Ce mythe est hiérarchisé, classé, ordonné et respecte un historique précis. Parmi les monstres qui peuplent l'univers lovecraftien, on distingue les Dieux, les Grands Anciens et les Races extraterrestres..

LES DIEUX

Ce sont des entités qui régissent l'univers. On peut les diviser en Dieux Extérieurs, Autres Dieux et Dieux Très Anciens. Seuls quelques-uns des Autres Dieux sont connus par leur nom et la majorité est stupide et aveugle. Ils sont en grande partie contrôlés par Nyarlathotep (alias le chaos rampant), leur messenger et leur âme, un des Dieux Extérieurs. Parmi les autres Dieux Extérieurs, on retrouve Azathoth (alias le sultan des démons) qui tourbillonne au centre de l'univers au rythme de sa flûte maléfique, son associé Yog-Sothoth (alias le Portail et la Clé) omniprésent dans le temps et l'espace. On peut également citer Shub Niggurath (alias La Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux), divinité de la fertilité perverse. À l'opposé, on trouve les Dieux Très Anciens, une race de dieux différente, parfois en lutte avec les Autres Dieux et les Dieux Extérieurs. Le seul qui soit connu est Nodens (Seigneur du Grand Abîme), qui adopte parfois une attitude amicale vis-à-vis des humains.

LES GRANDS ANCIENS

Ce sont d'immondes et puissantes créatures extraterrestres qui disposent d'adorateurs humains ou extraterrestres pour servir leurs plus noirs desseins. La plupart des Grands Anciens sont "emprisonnés" dans un monde, un plan dans lequel ils ne peuvent pas "vivre". Mais, comme le dit si justement le proverbe de l'arabe fou Abdul Alhazred : "N'est pas mort qui à jamais dort. Au long des ères peut mourir même la mort."

En effet, à la faveur d'une bonne conjonction astrale ou d'un autre événement, ils peuvent plonger de mondes en mondes. Le plus célèbre des Grands Anciens est évidemment le Grand Cthulhu, enseveli dans l'antique cité tombeau de R'lyeh, au fond de l'océan

Pacifique. En arctique, repose un autre Grand ancien, Ithaqua (alias le Marcheur du Vent, le Wendigo). Certains Grands Anciens vivent dans de lointaines constellations, tel Hastur L'Indicible qui réside près d'Aldébaran ou Cthugha qui erre dans les parages de l'étoile Fomalhaut. Et tant d'autres...

LES RACES EXTRATERRESTRES

Certaines créatures qui hantèrent notre chère planète aux temps préhistoriques continuent à vivre tranquillement sur notre planète, comme les Profonds qui résident sous la mer ou les Fungi de Yuggoth qui travaillent au cœur des montagnes les plus reculées. Parmi ces races encore actives, quelques-unes sont issues et/ou servent directement des Grands Anciens. On peut citer ainsi les Cthoniens, sorte de gigantesques vers fousseurs peuplant notre sous-sol et obéissant à Shudde M'ell ou bien encore les immondes Larves Amorphes de Tsathoggua...

Les règles du jeu

Lorsqu'un joueur désire accomplir une action, il vient voir un organisateur. Toutes les actions sont résolues dans une pièce isolée à l'écart de la pièce principale. Chaque joueur peut accomplir dix actions maximum pendant la partie.

- Téléphoner

Le bathyscaphe est équipé d'un téléphone relié au bateau de surface. Chaque personnage ne peut téléphoner qu'aux contacts qu'il connaît dans le bateau de recherche. La communication a une chance sur deux de passer toutes les 15 minutes. La conversation sera simulée entre le personnage et un organisateur si une seconde équipe n'est pas mise en place pour jouer les membres du bateau de surface (extension à venir). Chaque coup de fil permet d'obtenir les informations indiquées dans le livret indices.

- Trouver un objet caché

Alors que la soirée se déroule dans une pièce, l'action est censée prendre place dans un lieu beaucoup plus grand, en l'occurrence un bathyscaphe en plongée. De nombreuses pièces de ce lieu ne sont pas représentées physiquement mais simplement simulées. (si vous avez de la place et un peu de mobilier vous pouvez représenter une partie des pièces : une chambre type, une pièce modulable...). Les personnages ont cependant accès à ces pièces simulées pour les fouiller et y découvrir d'éventuels indices. Pour trouver un objet caché, le joueur doit prévenir un organisateur pour lui indiquer sur le plan affiché quelle pièce il désire fouiller. Le joueur doit se retirer quelques minutes dans la pièce annexe qui simule l'ensemble des lieux virtuels (ou la pièce physique si elle a été représentée).

Le dossier indices précise où peut être trouvé chaque indice. Lorsqu'une pièce en comporte plusieurs, une seule et même fouille ne pourra entraîner que la découverte d'un seul indice (ils devront être distribués dans l'ordre indiqué dans le livret d'indices). Aucun indice ne pourra être découvert plus d'une fois. Un même joueur ne peut pas fouiller la même pièce plus d'une fois par heure (ce n'est pas très logique mais permet à chacun d'avoir une chance de trouver quelque chose). Une pièce dont tous les indices ont été trouvés ne permet plus d'obtenir quoi que ce soit.

- Inspecter le corps du professeur

L'inspection peut être réalisée à n'importe quel moment de la journée et par n'importe qui. Les indices obtenus dépendent de l'heure à laquelle l'inspection est réalisée.

- Bibliothèque

Cette compétence permet de parcourir un ouvrage très rapidement afin d'en saisir la nature en un laps de temps très court. Trois ouvrages peuvent être analysés de cette façon

: le manuscrit du professeur Heuvelmans trouvé dans le laboratoire, le livre trouvé dans la cabine de Bolander, celui trouvé dans la cabine de Saint-Gilles.

- **Sortir en scaphandre**

Tout personnage peut sortir en scaphandre et découvrir des indices. Aucune sortie ne peut être effectuée tant que le sas intermédiaire n'est pas réparé (par René Martin). Chaque personnage ne peut sortir qu'une fois pendant la partie, sauf Peter Kurten, René Martin et Otis Barton qui peuvent deux fois. Bolander peut sortir en apnée trois fois.

- **Se rendre dans la salle d'observation**

Un sofa est à disposition pour observer ce qui se passe à l'extérieur par un hublot. Les renseignements obtenus sont très variés et dépendent de l'endroit où se trouve le bathyscaphe au moment où le joueur décide d'observer. Voir dans le livre des indices le chapitre pour la salle d'observation.

- **Réparer le sas intermédiaire** : uniquement René Martin

René Martin possède le matériel et l'équipement nécessaire pour réparer le sas de sécurité du bathyscaphe. Il est primordial que cela soit fait avant la fin de la soirée (voir timing pour heure limite) afin que les personnages puissent fouiller les autres pièces au-dessus du sas.

- **Autopsier le corps du Professeur** : uniquement Pierre Dubois

Seul le docteur Dubois pourra autopsier le corps du Professeur Heuvelmans. Il pourra être aidé par une tierce personne. Les indices obtenus en autopsiant le corps dépendent de l'heure à laquelle l'observation est faite (voir le chapitre autopsie dans le livret des indices).

- **Utiliser son pouvoir de sixième sens** : uniquement René Martin

Seul René Martin possède ce pouvoir étrange, qui lui vient de son origine sauvage. Il peut, en se concentrant quelques minutes sur un individu présent (vivant uniquement), avoir accès à quelques indices ayant trait à la véritable nature de ce dernier. Les informations qu'il reçoit sont valables mais imprécises (voir indices).

- **Sensibilité aux phénomènes paranormaux** : uniquement Alfred Verspieren

Une particularité familiale de Alfred Verspieren est sa familiarité avec les revenants et sa sensibilité particulière aux phénomènes qualifiés de paranormaux. Il peut, en se concentrant quelques minutes sur un individu, un lieu, un objet, avoir accès à quelques indices ayant trait à la véritable nature de ce dernier. Les informations qu'il reçoit sont valables mais imprécises (voir indices).

- **Faire les poches** : Ripley, Saint-Gilles

Lorsqu'un de ces deux personnages décide de faire les poches d'un autre convive, il vient voir les organisateurs et les informe. Les organisateurs remettent alors le petit papier "surprise". Le personnage doit alors le glisser dans une des poches de sa victime. Il informe ensuite l'organisateur, qui, après un certain délai, fait venir la victime et examine avec lui le contenu de ses poches. Si le papier surprises s'y trouve, annoncez-lui qu'il vient d'être victime d'un pickpocket. Dites-lui ce qui a été volé, puis remettez discrètement le butin au voleur.

- **Utiliser une radio VHF** : uniquement Jack Ripley

Cette action est très proche de celle qui consiste à téléphoner à deux exceptions près : la communication à une chance sur 6 d'échouer et la radio ne permet d'entrer en contact

qu'avec le quartier général des services secrets anglais. La radio que possède Jack est assez petite pour être utilisée à l'insu des autres joueurs.

- **Dominer un esprit faible** : uniquement Sean Bolander

Sean Bolander est un adepte de magie cthulhienne et peut tenter de dominer, une fois pendant la partie, un esprit pendant une courte durée. Pour ce faire, il se rend dans la pièce annexe avec un organisateur et choisit sa cible.

L'esprit de Saint-Gilles semble doté d'une capacité de résistance pratiquement surhumaine (don naturel). Jack Ripley est également très résistant. Otis Barton et Alfred Verspieren sont relativement bien résistants. Les autres sont normaux.

Il est impossible de dominer Albert Blanchet à partir de 23h (c'est-à-dire au moment où l'esprit du professeur Heuvelmans est entré dans le corps de Blanchet) : Sean ne pourra alors plus dominer d'esprit et reste frappé d'amnésie pendant 10 minutes.

Sean peut formuler un ordre simple (sous la forme d'une phrase) que la victime devra suivre au mieux de ses possibilités (une action suicidaire ou dangereuse ne sera pas prise en compte). Dix minutes après, appelez le personnage victime du pouvoir et indiquez lui l'ordre mental qu'il sera obligé de suivre.

- **Utiliser une arme**

Les personnages doivent en parler aux organisateurs avant d'utiliser leur arme. Les armes ne sont pas là pour que les joueurs se tirent mutuellement dessus. Par contre, elles peuvent être utiles pour faire parler un personnage peu loquace. Un personnage qui désire en menacer un autre de son arme discrètement doit attendre que la victime parte à la quête d'indices dans une autre pièce du bathyscaphe (dans la pièce annexe). Dès que les personnages sont dans la même pièce, laissez les jouer leur rôle puis donnez des instructions à la victime :

Otis Barton, Albert Blanchet et Saint-Gilles sont obligés de céder à une demande du personnage qui les menace (répondre à une question ou remettre un indice)

Bolander, René Martin, Ripley et Kurten céderont également, mais n'avoueront en aucun cas leur nature de serviteur de Cthulhu, d'ancien enfant sauvage, de membre des services secrets allemand ou anglais.

Alfred Verspieren, à la forte personnalité, ne cédera en rien devant une arme.

A la fin de la partie, quand le fantôme de Heuvelmans a révélé sa présence, les armes peuvent être utilisées différemment et vous pouvez même laisser les joueurs s'entretuer.

Règles concernant la santé mentale

Comme dans toute bonne aventure basée sur le monde de Lovecraft, les personnages de cette Soirée Enquête risquent de perdre peu à peu la raison au fur et à mesure de la soirée. Il est certain que les plus curieux d'entre eux seront fous avant que le rideau ne se referme sur cette bien étrange histoire.

Le concept de la santé mentale s'accompagne de celui des Points de Santé Mentale (abréviation : SAN). Chaque personnage commence le jeu avec un nombre de points de SAN dont il dispose pour la soirée (tous les personnages n'ont pas la même SAN de départ : par exemple Sean Bolander n'a déjà plus de points de SAN). Voir quelque chose d'horrible ou de complètement improbable fait perdre des points de SAN (cadavre décomposé, monstre, ...).

Indiquez au fur et à mesure au personnage que son état de santé mentale se dégrade et ajoutez une croix dans les cases vides du personnage correspondant dans le tableau ci-dessous.

Peter Kurten						X
Jack Ripley						X
Alfred Verspieren						X
Pierre Dubois						
René Martin						
Edgar Saint-Gilles						
Otis Barton				X	X	X
Sean Bolander	X	X	X	X	X	X

Quand le personnage perd son dernier point de SAN, il devient fou.

Lorsqu'un personnage devient fou, vous devez jeter 1D6 sur la table qui suit afin de déterminer la folie dont est victime le personnage. En cas d'illogisme total, rejetez les dés ou choisissez un résultat sans avoir recours au hasard. N'oubliez pas qu'une phobie peut très bien ne pas avoir de lien apparent avec l'événement qui l'a déclenchée. Dans tous les cas, faites lire le texte qui correspond à sa folie au personnage qui vient de devenir fou afin qu'il comprenne bien la manière dont il va devoir jouer.

Ne confiez le type de folie numéro 5 (catatonie) qu'à un joueur expérimenté et qui aura le cran de tenir 10 minutes dans cet état.

Les folies

(1) Paranoïaque

A partir de ce moment, et pour toute la durée de la soirée, votre personnage devient totalement paranoïaque. Il se méfie de tout et de toutes, persuadé que les participants de la soirée en veulent à sa vie ou manigancent afin de le faire passer pour le meurtrier du professeur. Dans le même ordre d'idée, votre personnage est désormais certain que le monstre du lac de La Louvière existe et qu'il va bientôt engloutir le submersible, provoquant la mort atroce de tous ses occupants. De plus, il y a de fortes chances pour qu'un monstre plus puissant et plus méchant vienne encore ... En tout cas, cette folie n'est pas suffisante pour vous empêcher de continuer la soirée en enquêtant normalement.

(2) Mythomane

À partir de ce moment, et pour toute la durée de la soirée, votre personnage se prend pour un individu totalement différent et commence à raconter des histoires toutes plus abracadabrantes les unes que les autres. Il peut par exemple faire croire qu'il est ambassadeur d'URSS, grand prêtre vaudou, métis d'un Flamand et du monstre du lac de La Louvière ... La personnalité créée devra être assez énorme pour que personne ne puisse douter que le personnage est bien fou. En tout cas, cette folie n'est pas suffisante pour vous empêcher de continuer la soirée en enquêtant normalement.

(3) Amnésique

À partir de ce moment, et pour la demie heure qui suit, votre personnage est frappé d'amnésie et ne se souvient plus du tout de ce qui s'est passé depuis son arrivée sur le bathyscaphe. Vous devez paraître fort gêné par cet état de fait et tenter le plus possible de ne faire aucune gaffe. Votre état normal revient après 30 minutes et vous pourrez alors continuer à enquêter normalement. Il est fort probable que cette amnésie soit désormais cyclique et que vous soyez ainsi handicapé pour le restant de votre vie..

(4) Schizophrène |

À partir de ce moment, votre personnage est habité par une autre personnalité, celle d'un individu qui se conduit d'une façon totalement différente de la votre. Cette personnalité possède des tics vocaux et visuels typiques et est entièrement différente de vous (prenez un accent, changez d'opinion sur les événements...) Votre ancienne personnalité n'est pas pour autant complètement morte, et vous conservez vos talents spéciaux. En tout cas, cette folie n'est pas suffisante pour vous empêcher de continuer la soirée en enquêtant normalement.

5) Catatonique

À partir de ce moment, et pour les dix minutes qui suivent, votre personnage entre dans un état de catatonie avancé. Il tremble, ferme les yeux ou fixe le plafond avec insistance et ne peut plus se déplacer. Il doit être porté et placé sur une chaise ou sur un sofa. Il bave même légèrement lorsqu'il ouvre la bouche. Il ne peut plus se nourrir lui-même. Votre état normal revient après 10 minutes et vous pourrez alors continuer à enquêter normalement.

(6) Phobique

Votre personnage est frappé d'une phobie que l'organisateur devra vous préciser. Vous devrez tout faire, jusqu'à la fin de la partie, pour être confronté le moins possible à l'élément qui vous fait peur. L'organisateur dispose de guides afin que la phobie choisie soit ni trop gênante (comme claustrophobie...) ni trop en désaccord avec la soirée (comme agoraphobie par exemple). En tout cas, cette folie n'est pas suffisante pour vous empêcher de continuer la soirée en enquêtant normale

Idées de phobies : peur de la saleté (plus moyen d'aller fouiller dans la salle des machines ou dans tout autre endroit sale), peur de l'eau (gênant dans tous les cas et plus moyen de se rendre dans la salle d'observation, sans parler de sortir en scaphandre), peur des étrangers...

Vous pouvez agrémenter le renforcement de la folie avec des apparitions fantomatiques ponctuelles, causées par la folie, uniquement visibles par un personnage (dans la pièce annexe ou une pièce physiquement représentée)..

Préparation de la soirée

Prenez soin de lire ce qui suit avec attention, la réussite de votre Soirée Enquête en dépend.

LE CASTING

Après avoir choisi les joueurs que vous souhaitez convier à cette Soirée Enquête, vous devez répartir les 8 personnages entre eux. Il existe plusieurs méthodes. La plus simple est de proposer un, deux ou trois personnages à chaque joueur en en brossant un rapide portrait qui ne révèle rien de l'identité cachée et des buts cachés du personnage. Voici le nom des personnages avec le descriptif rapide que vous en ferez aux joueurs.

- Sean Bolander : journaliste anglais passionné par le paranormal et en particulier la cryptozoologie
- Peter Kurten : nageur professionnel pressenti pour une médaille aux Jeux Olympiques de 1928.
- Jack Ripley : mécène et dilettante anglais qui est en grande partie le financier du projet "Le monstre du lac de La Louvière"
- René Martin : mécanicien timide et réservé, responsable du bon fonctionnement du bathyscaphe
- Alfred Verspieren : maire de Don, bourgeois très intéressé par la créature du lac de La Louvière
- Edgar Saint-Gilles : médium très prisé dans les milieux snobs.
- Pierre Dubois : médecin représentant les autorités scientifiques lors de ce voyage expérimental.
- Otis Barton : inventeur et constructeur du bathyscaphe. Responsable, avec René Martin, du bon déroulement du voyage.

Lorsque vous proposez les personnages aux joueurs,

Tenez compte de la personnalité de chacun afin de ne pas proposer un personnage très typé (Alfred Verspieren par exemple) à quelqu'un de particulièrement renfermé (un timide pourra facilement prendre le rôle de René Martin). Les personnages les plus difficiles à jouer sont ceux qui ont quelque chose de vraiment grave à se reprocher. Les rôles de Bolander, Peter Kurten et Pierre Dubois devront donc être donnés aux joueurs les plus expérimentés.

Comme vous l'avez sans doute remarqué, les personnages sont tous prévus pour être joués par des hommes, mais aucun d'entre eux n'est écrit avec cette seule optique en vue. Il est très simple de transformer un personnage masculin en personnage féminin. Il suffit de changer le prénom. Il vous suffira de prévenir les joueurs présents que tout texte écrit au masculin et qui doit qualifier un personnage joué par une femme doit être compris de cette façon (ne prenez pas la peine de réécrire tous les indices et tous les textes).

Nous vous conseillons de demander une petite participation aux frais de la soirée (photocopies et repas éventuel). Faites cependant attention à ce que le prix demandé ne limite pas la soirée aux seuls joueurs fortunés. Les joueurs n'en seront que plus motivés.

Dix jours avant la date fixée pour la soirée, vous remettez à chaque joueur une enveloppe comprenant les photocopies suivantes :

- Le dossier joueur complet
- La fiche du personnage qu'il doit incarner

Recontactez ensuite tous les joueurs un ou deux jours avant la soirée pour répondre aux éventuelles questions, discuter du personnage et donner quelques conseils d'interprétation ou d'habillement. Les indices en possession de chaque personnage devront être expliqués à chaque joueur concerné afin qu'il soit à même d'en parler quand ils seront découverts par les autres personnages.

LE LIEU ET L'ATMOSPHÈRE

La soirée est censée se dérouler dans le salon principal d'un bathyscaphe expérimental qui se déplace sous les eaux du lac de La Louvière. L'appareil est bien plus grand et bien plus confortable que tous ceux qui ont été construits jusqu'alors. La pièce où se déroulera la soirée doit être la plus ressemblante possible au salon du bathyscaphe. Elle doit être assez grande pour permettre à tous les invités de s'y déplacer avec aisance et d'y discuter à l'abri des oreilles indiscrètes. Pour rendre l'ambiance de cette soirée, deux choix sont possibles :

- La pièce peut être un garage ou une cave aménagée. Plus la pièce disposera de tuyauteries apparentes et de cadrans divers, mieux ce sera. La présence d'une chaufferie ou d'un vieil appareil quelconque (pompe, brûleur, ec). Les traces d'infiltration d'eau ne sont pas obligatoires mais ajouteront à l'ambiance. Au milieu de tout ça, il suffira de meubler la pièce avec des meubles pas trop récents et le tour sera joué. Une lumière pas trop vive, voire franchement tremblotante est souhaitable.

- La pièce peut être le simple salon de votre appartement. On imaginera alors que le sous-marin est très bien construit et fort bien aménagé (ce qui n'est pas très réaliste mais bon on fait avec ce qu'on a). Ce n'est pas la solution la plus souhaitable mais c'est la plus facile à mettre en œuvre.

Dans tous les cas, éliminez tous les symboles de modernité, télévision, chaîne stéréo, ordinateur, meubles trop "high tech", téléphone, et ajoutez les petits détails intemporels qui vont bien : vases, tapis, statuettes, carte du monde "vieillie" et surtout, le plan du bathyscaphe tel qu'il vous est livré dans ce scénario.

Vous aurez certainement besoin de créer une ambiance plus feutrée à certains moments de la soirée. Il est donc de bon ton de prévoir des lampes aux abat-jours épais afin de ne pas créer de trop vives sources de lumière. Dans le même ordre d'idée, la lumière principale doit être colorée d'un filtre vert (ce type d'ampoules se trouve dans n'importe quel bazar).

LES INDICES

- Photocopiez la première série d'indices (voir "timing") et rangez-les dans une enveloppe. Le nom de chaque personnage figure sur l'indice qui lui est destiné
- Photocopiez les indices que les joueurs découvriront (en fouillant les pièces du sous-marin par exemple). Classez-les en autant d'enveloppes qu'il y a d'endroits ou de possibilités de découverte et écrivez le type de chaque recherche sur l'enveloppe (exemple: observation entre 20 et 21 heures, autopsie du professeur, fouille de la cuisine, ...). Ces indices sont tous numérotés selon l'ordre dans lequel ils seront découverts.
- Photocopiez la feuille de débriefing qui explique ce qui s'est passé.
- Photocopiez les indices téléphoniques et paranormaux (sixième sens de Martin par exemple) et gardez-les dans la pièce annexe prévue au déroulement des actions spéciales.
- N'oubliez pas de récupérer les divers éléments que certains joueurs doivent apporter.

LES ACCESSOIRES ET LE REPAS

La soirée est censée se dérouler le soir du réveillon de l'année 1925. Un repas de réveillon est donc possible, voire souhaitable.

- La première solution est donc de préparer un repas de réveillon avec une boisson festive. Prévoyez léger dans la mesure où les joueurs ne sont pas là pour manger mais pour jouer.
- La deuxième solution est plus simple : quelques amuse-bouche en attendant un repas hypothétique qui n'arrivera de toute façon jamais (il sera retardé par la mort du professeur puis annulé lorsque l'ambiance deviendra de plus en plus lourde).

Que vous choisissiez la première solution ou la deuxième, prévoyez quelques bouteilles d'apéritif (légers) ou des jus de fruits afin de mettre une petite ambiance de fête dans ce sous-marin bien sinistre.

BANDE SON

Bruit blanc de sous-marin, musique des années 1920 aux USA pour détendre l'atmosphère, puis alarme à la fin quand le bathyscaphe plonge

Autres options : « le grand bleu », « à la poursuite d'octobre rouge », « Alien », « Abyss »...

LUMIÈRE : éclairage vert, puis rouge à la fin quand le bathyscaphe plonge.

L'histoire jusqu'à présent

Il y a très longtemps : une cité dédiée à Cthulhu est élevée dans les profondeurs souterraines d'une nappe phréatique, sous le site qui sera connu plus tard du nom de lac de La Louvière.

Cette cité souterraine est habitée par des Profonds. Ces créatures vivent habituellement dans les eaux salées mais les eaux de l'ancienne nappe phréatique sont reliées à la mer du Nord par des galeries souterraines.



1903

Le professeur Heuvelmans se marie avec Jeanne Huart en juin et la trompe dès la fin de l'année avec une jeune femme rencontrée lors de la soirée de réveillon organisée par le club des anciens de l'université libre de Bruxelles (il en fera partie quelques années plus tard).

1905

Le professeur Heuvelmans termine brillamment ses études à l'université libre de Bruxelles. A 30 ans c'est déjà un passionné de zoologie et de paléontologie. Il est spécialisé dans l'étude des mammifères marins. Cette même année, Einstein formule la théorie de la relativité. En juin, sa femme Jeanne découvre sa relation avec Juliette Lavis et somme son mari d'y mettre fin. Il obtempère et rompt avec Juliette avant qu'elle ait pu lui dire qu'elle est enceinte.

1906

Tandis que le professeur Heuvelmans se tourne vers la cryptozoologie (la recherche des animaux inconnus) le navire Lusitania est lancé sur les eaux du globe.

1908

Heuvelmans se lie d'amitié avec Bolander, un journaliste qu'il rencontre dans la région des grands lacs africains, lors d'un voyage censé prouver la réalité d'un curieux animal carnivore d'Afrique noire : l'ours nandi. Heuvelmans revient bredouille.

1909

Heuvelmans organise une expédition infructueuse au Népal, à la recherche de l'abominable homme des neiges (le Yéti). Il est accompagné par Bolander qui prend même quelques photos d'une prétendue empreinte de pas du monstre. Il perd de vue Bolander à la fin de l'année alors que ce dernier enquête sur une série de meurtres étranges à Boston.

1910

Premier coup de filet en février, lorsque Heuvelmans explore les forêts du Canada à la recherche du Sasquatch (autre nom de Big Foot, sorte de Yéti d'Amérique). Il découvre un enfant sauvage qui semble avoir été élevé par les loups. Il le promène d'expositions en laboratoires afin de trouver des crédits pour continuer ses recherches. Il s'en désintéresse dès que le petit homme prend forme humaine.

1915

La première guerre mondiale fait rage et le Lusitania, un navire civil, est coulé par un sous-marin allemand sur les ordres exprès de la Kriegsmarine. Peter Kurten, jeune citoyen allemand, est un des rares survivants. Il sauve plus d'une dizaine de personnes de la noyade grâce à ses dons innés pour la nage.

1916

Un tremblement de terre a créé le lac de La Louvière, en ouvrant une faille dans les mines de fer et en reliant ainsi l'ancienne citée maudite à la surface. Les profonds ont donc désormais accès aux eaux saumâtres du lac de La Louvière



Depuis, de nombreuses rumeurs font état d'un monstre aquatique habitant le lac de La Louvière.

1920

Heuvelmans décide de s'attaquer à un nouveau mystère : le monstre du lac de La Louvière.

Il est persuadé que l'animal n'est qu'une sorte de grande otarie au long cou et se propose de ramener, dans un premier temps, les preuves de son existence et, dans un second temps, la dépouille de la créature.

Heuvelmans prend contact avec un certain Otis Barton qui vient de perdre un des bathyscaphes de sa fabrication. Dans un premier temps, Barton méprise les élucubrations du professeur et refuse le projet. Heuvelmans apprend alors que Barton a causé la mort des quelques marins qui composaient l'équipage du submersible à cause d'un problème technique. Faisant chanter Barton pour le décider à l'écouter, Heuvelmans lui demande de construire un nouveau prototype dans le lac de La Louvière. Celui-ci cède aux menaces sans sourciller.

La construction du bathyscaphe est une opération de longue haleine et Heuvelmans, tout en communiquant sur son projet, poursuit d'autres projets.

1921

Jack Ripley, un jeune aristocrate dilettante et espion à ses heures (pour les services secrets de sa gracieuse majesté), trouve le projet de Heuvelmans revigorant et finance une partie de l'expédition avec ses rentes. Heuvelmans n'apprécie pas la désinvolture avec laquelle Ripley traite le monstre mais il a besoin d'argent.

1922

Heuvelmans engage Albert Blanchet pour la soirée d'anniversaire de sa femme. Le brave Albert ne quittera plus jamais son patron.

Pour terminer son travail à temps, Barton engage un jeune mécanicien qui s'est présenté spontanément à son atelier et qui sera son second lors du voyage. Ce garçon se présente comme René Martin mais n'est autre que l'enfant sauvage qu'a découvert Heuvelmans.

1923 (juillet)

Heuvelmans attaque un des plus grands mystères de la cryptozoologie, le serpent de mer, et sillonne les mers du globe à sa recherche.

Jeanne, la femme d'Heuvelmans, meurt des suites d'une longue maladie.

1924 (janvier)

Heuvelmans, pensant que la catastrophe du Lusitania n'est autre que l'œuvre d'un monstre marin, interviewe les rares survivants et se lie d'amitié avec Peter Kurten. Ce dernier est à la fois fasciné et dérangé par la personnalité mégalomane et pesante du professeur.

Heuvelmans recrute Louis Bernicot comme navigateur pour l'expédition du lac de La Louvière. Il a commencé sa carrière en naviguant sur de grands voiliers qui faisaient la route du cap Horn pour ramener du nickel de Nouvelle-Calédonie, puis fait une longue carrière d'officier. Il a accepté cette mission pour l'aventure, étant depuis 1921 devenu sédentaire au siège de la compagnie maritime française Transat (après avoir navigué pour elle pendant de nombreuses années).

1925 (mars)

Lors d'une réception donnée en l'honneur des grands sportifs de 1925, Peter Kurten rencontre un politicien hargneux et charismatique : un certain Adolf Hitler. Il est subjugué par la personnalité du leader politique et garde des contacts avec lui.

1925 (mai)

Peter Kurten entre dans les services secrets d'Adolf Hitler afin de l'aider à prendre le pouvoir.

1925 (juin)

Les Allemands envoient un mini-bathyscaphe dans le lac de La Louvière, qui est relié à la mer du Nord par des galeries souterraines. Le site a été repéré par Hitler (soldat affecté dans la zone, où il a d'ailleurs eu un enfant) pendant l'occupation allemande de Don pendant la première guerre mondiale. Ce mini-bathyscaphe doit servir à implanter une plate-forme mobile et discrète au service des espions allemands agissant dans le nord-ouest de l'Europe. Dès la fin de l'été, la marine de guerre allemande n'a plus de nouvelles du mini-bathyscaphe : l'équipage a été exterminé par les Profonds qui hantent le lac de La Louvière.

1925 (été)

La jeunesse sportive de Don, créée en 1925, organise la fête de la natation dans la Deûle. Peter Kurten a été invité comme vedette pour cette première fête et participe aux trois courses de natation (traversée de Don, 400 m et 500 m nage libre) qu'il gagne devant une foule en liesse, égayée par la fanfare des Rogieux. Il est en mission en parallèle pour Hitler pour prendre des nouvelles de son enfant.

Sa participation a retenu l'attention du professeur qui a repris contact et lui a proposé de participer à l'expédition. Peter Kurten commence par refuser puis, après quelques jours de réflexion, supplie Heuvelmans de lui garder une place. Ce dernier ne se fait pas prier.

1925 (octobre)

Bolander reparaît après plus de dix ans d'absence et propose à Heuvelmans de faire un reportage sur l'expédition. Ce dernier accepte sans aucune arrière pensée, heureux de retrouver son ami.

1925 (novembre)

Edgar Saint-Gilles, un français médium excentrique et joueur de cartes, retrouve la trace de son ancien ami d'université Heuvelmans et décide de le suivre dans ses recherches, pensant qu'il y a de l'argent à se faire si le monstre existe vraiment (il pense que le commerce du paranormal est sur le point de naître). Heuvelmans se rend compte que son ami est accablé par des dettes de jeu et, avec l'intervention de Ripley, lui prête de l'argent.

1925 (décembre)

Heuvelmans, alors qu'il prépare d'arrache-pied l'expédition du 31 décembre 1925, rencontre le maire du village de Don qui lui demande l'autorisation de participer à l'expédition. Ce notable donois d'origine flamande est en fait un indépendantiste, proche du mouvement nationaliste flamand inspiré par le séminariste Gantois. Il est également farouchement écologiste et n'apprécie guère une expédition susceptible de causer du tort à la créature du lac de La Louvière.

Un très jeune médecin, passionné par la cryptozoologie, Pierre Dubois (de son vrai nom Lavisson et fils naturel du professeur Heuvelmans) est le dernier invité à trouver sa place dans le submersible en cette fin d'année 1925.

Résumé de l'intrigue

Tous les invités se sont arrangés pour être là pour une raison qui n'a que très peu de rapport avec le monstre du lac de La Louvière. Plusieurs auraient bien envie de tuer le Professeur. Trois ont mis leur plan à exécution. Le professeur est donc "mort" plusieurs fois.

Le premier meurtrier est René Martin, qui a été traumatisé par la façon dont Heuvelmans l'a sorti de sa forêt natale pour l'exhiber dans le monde comme un animal de cirque, dans le seul but d'en retirer une gloire personnelle. Il a patiemment attendu son heure, réussissant à devenir un mécanicien acceptable. Lorsque Heuvelmans est sorti en scaphandre en fin d'après-midi afin d'inspecter la coque, René n'a eu aucun mal à couper l'arrivée d'air.

Mais ce qui a le plus surpris René c'est qu'au moment même où l'air a cessé d'arriver dans le tuyau, une onde de choc terrible a touché le sous-marin : le monstre venait de happer la tête de Heuvelmans, comme il sera constaté quand le corps décapité sera remonté quelques minutes plus tard par Otis Barton. En fait, c'est Peter Kurten qui a utilisé une petite charge d'explosif pour faire sauter la tête du professeur afin de mettre fin à l'expédition qui risque de découvrir l'épave du mini-bathyscaphe allemand.

Le premier tueur avait agi en fait avant ces deux actions mortelles. Heuvelmans avait en effet été empoisonné par son ami, le journaliste Bolander, quelques minutes avant sa sortie. Sean est devenu, depuis quelques années, un serviteur du Grand Ancien Cthulhu et a tué le professeur pour protéger les vestiges d'une ville souterraine dédiée à ce dieu impie, qui se trouve depuis 1916 reliée au lac de La Louvière.

Même si les autres participants n'ont pas agi, c'est pour certains plus par manque de temps que par absence de volonté.

Alfred Verspieren n'aurait pas supporté qu'on touche à sa créature du lac de La Louvière qui donne un charme si original à sa commune.

Quant à Barter, Dubois et Saint-Gilles, les problèmes de chantage, de rancœur et d'argent auraient bien pu les pousser à de terribles extrémités.

Reste Ripley, le jeune espion anglais dont la seule présence à bord est due à un message de son quartier général précisant que cette expédition serait peut-être noyautée par un espion d'une nation avec des intentions malveillantes. Le duel Ripley - Kurten aura-t-il lieu, présageant la guerre que se livreront leurs deux pays quelques 15 ans plus tard ?

Timing

Hypothèse que le jeu commence à 19h et se termine à minuit. La durée de 5h est établie dans l'hypothèse d'un groupe de joueurs qui apprécient les échanges et sont donc en capacité de créer collectivement du contenu de jeu. Le timing peut être réduit à 3h - 3h30 pour augmenter le rythme, dynamiser l'action et limiter les temps morts (les horaires des observations de la salle d'observation, des sorties à l'extérieur et de la carte de navigation devront être adaptés en conséquence).

15h Départ du bathyscaphe

Le bathyscaphe largue les amarres et s'enfonce dans les eaux du lac afin de débusquer le monstre du lac de La Louvière. Les invités ont embarqué les uns après les autres et n'ont pas encore été présentés.

18h55 Sortie à l'extérieur du professeur

Heuvelmans sort en scaphandre pour vérifier l'état de la coque. C'est une opération de routine mais le bathyscaphe est frappé par une terrible onde de choc provoquée, semble-t-il, par le monstre lui-même.

René Martin a coupé l'arrivée d'air depuis le sas avant de partir en catastrophe lorsque l'onde de choc a frappé le bathyscaphe (la bombe a explosé au moment où Peter Kürten a appuyé sur le détonateur à distance). Au moment où l'onde de choc a frappé le bathyscaphe, Sam Bolandre était justement en train de penser que le poison qu'il avait administré au Professeur allait bientôt faire effet. Lorsque l'onde de choc a frappé le navire, Otis Barton est allé dans le sas de sortie et a hissé le corps du professeur. Sont arrivés dans la salle du sas, quelques instants plus tard, René Martin et Albert Blanchet.

Le corps du professeur est remonté grâce au filin de sécurité et tous doivent se rendre à l'évidence, le monstre a littéralement décapité le professeur.

Albert Blanchet sonne la cloche d'alerte pour prévenir tous les occupants et leur donner rendez-vous dans la pièce principale.

19h Distribution des premiers indices

Les organisateurs donnent les premiers indices aux joueurs et leur laissent 5 minutes de calme, hors jeu, pour les lire avec attention.

19h05 Arrivée des joueurs dans le salon

Accueil des joueurs par Blanchet. Il laisse les personnages se présenter. Ils peuvent commencer à parler de la mort du professeur.

19h10 Sabotage

Avant de se rendre au salon, Peter Kürten a saboté le sas intermédiaire et les communications internes, afin que la panique soit complète.

Blanchet annonce que la poignée de la cloison de sécurité est brisée et qu'il sera difficile de pénétrer dans les pièces situées entre elle et le reste du bathyscaphe. De plus, le réseau intérieur de communication ne semble plus fonctionner. Les investigations et les discussions vont bon train. Blanchet ne doit pas oublier de préciser que le bathyscaphe est encore en mouvement, un navigateur se trouvant dans la salle de navigation avec comme première instruction de poursuivre la mission à tout prix. Il est primordial de pouvoir accéder à la salle de navigation pour voir s'il est toujours en état de naviguer et à la salle des machines pour garder la maîtrise de la vitesse du bathyscaphe.

A partir de ce moment, la partie est lancée et les discussions devront aller bon train sans que l'ambiance se relâche. Au cas où vous perceviez une baisse de tension, avancez les événements décrits ci-dessous (1h20 de moins si nécessaire).

22h Crise de démence

Blanchet se met à hurler "Professeur" comme s'il venait de faire un horrible cauchemar. Il tremble de tous ses membres mais se ressaisit rapidement. La drogue qu'a donné Bolander au Professeur a fini de faire son effet et l'âme de ce dernier erre dans les coursives du bathyscaphe, cherchant un corps d'accueil. Blanchet vient de voir une forme fantomatique qui ressemble fortement à Heuvelmans.

22h30 Il faut réparer

Blanchet demande à Martin de réparer le sas de sécurité si ce n'est pas déjà fait

23h Possession

Albert Blanchet est définitivement possédé par l'esprit du Professeur (effet secondaire de la drogue maléfique donnée par Bolander à Heuvelmans). Il tombe sur le sol, inanimé, puis reprend ses esprits comme si de rien n'était, prétextant un malaise passager. Albert Blanchet change immédiatement d'attitude et de voix pour adopter le comportement et les tics du Professeur.

Au cas où vous perceviez une baisse de tension, avancez les événements décrits ci-dessous (20 minutes de moins si nécessaire).

23h50 Le retour de Heuvelmans

Les organisateurs briefent discrètement Otis Barton : le bathyscaphe va bientôt s'enfoncer toujours plus profondément dans le lac. Tu dois faire monter la tension et l'affolement en consultant les nanomètres qui indiquent que la pression augmente dangereusement. Fais bien comprendre à tout le monde que le bathyscaphe va s'écraser au fond ou finir broyé par le poids de l'eau.

Le professeur, sous les traits de Blanchet, se met à vociférer des torrents d'injures et insulte tous les passagers présents. Il exige le nom du coupable : il précise que les passagers, pour mériter de rester en vie, doivent lui divulguer le nom du ou des coupables.

En l'absence de réponse justifiée, il demande vengeance et se rue dans la pièce annexe. Que des joueurs le poursuivent ou non, le reste de la scène se passe de façon fictive. Blanchet referme la cloison de sécurité et s'en prend au navigateur et fait plonger le bathyscaphe dans les profondeurs du lac.

Mettre une lumière rouge et l'audio d'alarme du bathyscaphe.

A travers le sas, Heuvelmans demande à son meurtrier de se dénoncer. Si le meurtrier ne se dénonce pas, tous mourront écrasés sur les fonds marins.

Les joueurs ont 10 minutes pour se dénoncer. Si un criminel se dénonce, le bathyscaphe refait surface sans que Blanchet ne rouvre le sas de sécurité. Il laissera le temps à Barton d'aider tout le monde à sortir et plongera une dernière fois pour l'éternité, emportant le corps du fidèle serviteur de Heuvelmans vers les profondeurs glacées et putrides de la ville chthonienne.

Indices

Voir fiche indices