

Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs pouvant interpréter cette tragédie: plus ils seront nombreux, plus le final sera spectaculaire - pourquoi s'en priver? Plus qu'un scénario linéaire, « Les noces d'Hyperion » est un huis clos, qui vous demandera de bons talents d'improvisateur, La lecture du background est bien entendu essentielle.

Scénario David Calvo et Fabrice Colin
Plans ...

Une ouverture en grande pompe

Nous sommes le 27 décembre 1900. Sur les quais de Southampton, la foule se presse pour saluer les passagers qui s'embarquent à bord de l'Hyperion, le dernier fleuron des chantiers de la White Star Line. La bise glaciale n'a pas découragé les milliers de curieux qui se mêlent sur les quais, encombrés de décorations de Noël, pour admirer les fanions suspendus, entendre les airs joués par le Dave Walsh Quartet, et gloser sur la grandeur maritime d'une Angleterre toujours impériale. Les PJ sont à bord, probablement debout sur le pont pour observer les derniers préparatifs de départ. Alors que retentissent les premiers accords d'un Rule Britannia ragtime, tous les sujets de la reine se sentent transportés de fierté, heureux de participer à une si formidable aventure. A 13 heures précises, l'énorme carcasse métallique du paquebot s'ébranle enfin, sous les vivats des spectateurs émerveillés. Satisfaits, les passagers rejoignent lentement leurs cabines en devisant gaiement. Peu à peu, le vacarme se dissipe. Southampton n'est plus qu'un phare de lumière tremblotante perdu dans la brume humide. Bien au chaud dans leurs cabines, les passagers se préparent pour ce qui s'annonce comme les jours les plus joyeux et les plus excitants de toute leur existence. Comment pourraient-ils savoir?

Comment tout est arrivé... et arrivera

L'Hyperion effectue son premier voyage. Il pourrait tout aussi bien s'agir du dernier. Son histoire est celle d'une tragédie humaine, et c'est par le génie de l'humanité qu'il sera sauvé - s'il est sauvé. À la base de ce drame fait d'espoirs déçus et d'ambitions contrariées se trouve un certain Beetwick Mitweeck, un photographe raté à la réputation douteuse, qui a notamment trempé dans un scandale de cour assez peu ragoûtant. Désespéré, criblé de dettes (qui aurait pu penser que ses photos du prince de Galles en galante compagnie se vendraient aussi mal?), Mitweeck a décidé de reprendre sa carrière en main. Depuis presque un an, il cherche le moyen de revenir sur le devant de la scène. Et l'occasion a fini par se présenter.

Mitweeck a lu dans le Strand Magazine que le célèbre professeur Marcus Percival d'Oxford se rendait avec sa dernière invention (un aéroplane en bois ultra léger, fonctionnant grâce à un système de propulsion mécanique particulièrement novateur) au Grand rendez-vous des inventeurs à New York, un salon de premier ordre organisé par l'élite de la science américaine. L'esprit pervers de Mitweeck n'a fait qu'un tour: l'engin du professeur permettrait à celui qui saurait le conduire de photographier l'Hyperion depuis le ciel.

Mais photographier un navire en croisière n'a rien d'exceptionnel (même si, à cette époque, les photographies aériennes ne sont pas nombreuses). Photographe l'Hyperion en train de couler, en revanche... Mitweeck, tout en se faisant engager comme assistant photographe du professeur Percival (qui ne se doute évidemment de rien), commence à réfléchir au moyen d'anéantir le navire. Au cours d'une soirée mondaine organisée à Oxford, il fait la connaissance du célèbre Abraham Longstaff, médium de salon, magicien de music-hall, spirite réputé et, pour les intimes, occultiste illuminé...

Abraham Longstaff intervient

Longstaff possède effectivement, dans les cercles très fermés de l'occultisme anglais, une triste réputation d'anarchiste et de sorcier: il n'aime ni la reine ni sa morale étriquée, et ne perd jamais une occasion de le faire savoir. Si son standing et ses qualités de médium accompli lui ont évité bien des ennuis, les autorités le gardent à l'œil.

En rencontrant Mitweeck pour la première fois, Longstaff est tout d'abord amusé. Mais peu à peu, les propos du petit photographe lui donnent des idées. Mitweeck veut faire couler l'Hyperion, et Longstaff comprend qu'il tient là une incroyable occasion de prouver son pouvoir aux sorciers du monde entier. Ravi, il assure à Mitweeck qu'il réalisera son rêve - terrasser le titan - et que les deux hommes fuiront à bord de la machine volante de Percival.

Comment compte-t-il couler le navire? Simple. Longstaff a l'intention d'invoquer l'esprit de Charybde, un élémentaire de l'eau particulièrement sensitif, évoqué par Homère dans l'Odyssée. Depuis deux mois, assisté de son fidèle acolyte Ostrog (une sorte de petit lutin raisonnablement détestable) Longstaff prépare sa prochaine victoire. Mitweeck aura son cliché et lui, le plus grand occultiste du monde connu, montera au faite d'une glorieuse carrière placée sous le signe de la puissance et du savoir.

Charybde

Selon Helena Blavatsky, fondatrice de la fameuse Société théosophique et intime de Longstaff, les grands courants élémentaux présents sur Terre (et particulièrement dans les mers, les volcans, les montagnes et les réseaux de grottes) sont parcourus par d'étranges soubresauts, signes de la présence des habitants élémentaires du monde, les Résidents. Chaque Résident possède sa zone de prédilection, mais il est possible, en utilisant certaines formules rituelles héritées de l'Antiquité, d'amener certains d'entre eux à se manifester hors de leur territoire. L'un des plus puissants de ces Résidents s'appelle... Charybde. Fille de Poséidon et de

Gaïa, cet esprit naturel est d'une rare jalousie: tout ce qui flotte, ou qui s'approprie la mer d'une manière ou d'une autre, est susceptible de périr pour avoir tenté de rivaliser avec elle. Charybde est aussi une entité désespérément solitaire: il y a bien des siècles à présent qu'elle s'est endormie, bercée par le mouvement des algues et par l'oubli des hommes. Il suffirait d'un rien pour la tirer de son sommeil, et Longstaff le sait bien. Qui mieux que Charybde pourrait couler l'Hyperion, navire impérieux bravant les mers avec toute l'arrogance d'un conquérant de métal? Et qui d'autre voudrait se l'approprier comme compagnon de solitude?

Un mot sur la date

Le nouvel an 1901 sera le dernier de l'ère victorienne. En janvier 1901, la reine Victoria s'éteint, laissant derrière elle un empire en pleine déconvenue psychologique. 1900 est donc une date capitale pour l'analogie « Hyperion/Titanic ». Lors de la tragédie du « Titanic », c'est tout un monde de sécurité et d'assurance qui s'écroule. Quand l'Hyperion menacera de sombrer, c'est la confiance de l'Angleterre en sa puissance qui vacillera, balayée quelques jours plus tard par la mort de la reine. Ne perdez pas cette idée de vue, dans les discours de vos PJ et dans l'ambiance générale de la traversée. La tragédie n'en sera que plus poignante.

Sur les quais

Ces quelques événements, qui surviennent au moment où l'Hyperion s'apprête à quitter le port de Southampton, vont vous permettre de lancer quelques bases d'intrigues pour meubler les premiers moments du voyage. À vous de juger de la place à leur accorder pour ne pas éveiller trop tôt les soupçons des personnages.

✓ Une grande caisse en bois est chargée dans les cales du bateau. Les dockers renâclent et certains émettent quelques commentaires désobligeants, du style: « Si j'attrape le bourgeois qui nous fait faire ça, je le balance à la flotte. » En se renseignant auprès du personnel de l'Hyperion, les PJ apprennent que la caisse appartient au célèbre professeur Percival, inventeur de génie qui a fait savoir il y a quelques mois aux journaux anglais que lui et sa dernière invention voyageraient à bord de l'Hyperion pour se rendre au Grand rendez-vous des inventeurs, à New York. Personne ne sait exactement ce qu'est cet engin, mais les PJ peuvent se souvenir d'un article paru dans le Strand Magazine d'il y a quatre mois, où il était fait mention d'une machine volante.

✓ Certains passagers à bout de souffle arrivent en retard et gravissent le pont d'accès de manière désordonnée. D'autres



se bousculent vers l'une des dernières passerelles pour tenter de monter à bord, mais ils sont impitoyablement refoulés: leur place a été prise par d'autres. Profitez-en pour signaler à vos joueurs quelques PNJ hauts en couleurs.

- ✓ Un illuminé sur les quais, debout sur une caisse de sardines, agite les bras et insulte les passagers qui, selon lui, « partent vers l'Enfer, là où la terre se referme en hurlant, où le bout du monde déverse ses flots de bile dans le néant et où les âmes pécheresses rendent leur dernier souffle avant l'éternelle damnation. » Il n'a pas tout à fait tort, mais des policiers viennent vite le chercher, avant qu'il ne sape le moral des voyageurs.
- ✓ Un PJ se promenant sur le pont arrière entend des bruits étranges qui semblent provenir de la coque. En se penchant un peu, et moyennant un jet réussi de Vigilance, le personnage discerne quelques remous dans l'eau. S'il obtient une réussite critique, il peut aussi se rendre compte que l'un des hublots inférieurs, proche du niveau de la mer, est ouvert. C'est la trace de Mr Lotus, un mystérieux passager clandestin qui vient de monter à bord.

Mr Lotus entre en scène

Si le PJ mène son enquête dans la cabine de troisième classe sur laquelle donne le hublot, il ne trouve que quelques flaques d'eau menant au couloir. Une vague odeur chimique flotte dans l'air. Poursuivi par le personnel d'un cirque de Southampton, Mr Lotus s'est réfugié sur l'Hyperion en attendant de trouver une terre d'asile où il pourra refaire sa vie. Mr Lotus est un phénomène de foire pas comme les autres. Son cerveau est trop gros pour son crâne et, malgré ses déficiences physiques, il a développé une forme de télépathie contagieuse assez imprévisible. Depuis sa captivité (le cirque spécialisé dans les monstres humains qui l'a recueilli s'est copieusement servi de lui), sa haine pour le reste du monde n'a cessé de se développer. Décuplée par ses capacités psychiques, elle s'est muée en une sorte de pouvoir contagieux qui rend fou de rage toute personne l'approchant de trop près. C'est d'ailleurs ce qui lui a permis de s'échapper. Puant le formol dans lequel il était conservé, il a fui dans la nuit et s'est réfugié à bord de l'Hyperion. Qui sait ce que sa présence à bord risque de provoquer?

La traversée

Le ciel est maintenant d'un bleu radieux, et les deux premiers jours de voyage, malgré le froid, sont particulièrement agréables. Piochez dans le background pour installer l'ambiance sur le navire et permettre aux PJ de rencontrer quelques passagers particulièrement croustillants. Pendant qu'ils s'amusent, la catastrophe se prépare...

- ✓ Longstaff se fait passer pour un magicien de music-hall (les autres occultistes présents à bord du bateau peuvent laisser planer quelques doutes sur son honnêteté). Il se sert d'une infime parcelle de ses pouvoirs de sorcier pour distraire

les enfants et les passagers le temps de quelques intermèdes ludiques au cours desquels Ostrog, coiffé d'un turban, joue les assistants. A ce moment de l'histoire, Longstaff est encore abordable et se lance avec plaisir dans de longues discussions passionnées sur l'occultisme et la mythologie grecque.

- ✓ Le professeur Percival, ravi par avance des ovations qui l'attendent à New York, s'amuse beaucoup au casino du navire, situé sur le pont inférieur. S'il est abordé, il livre volontiers le secret de sa machine. Il suffit de montrer un peu de bienveillance ou de s'intéresser aux merveilles de la science et de la mer. Le professeur est un vieil homme adorable et solide comme un chêne. Il voyage avec un assistant qui lui sert de photographe, et on peut souvent le voir arpenter le pont en répétant doucement le discours qu'il prononcera devant l'assemblée des grands inventeurs.
- ✓ Mitweeck, lui, est radieux. Il évite de rencontrer Longstaff en public (un PJ peut être témoin de l'une de ses visites nocturnes au magicien) et tue le temps en prenant des photos de la vie à bord du navire. Pour les connaisseurs, son matériel est de premier ordre. En public, Mitweeck se vante de ses prochains clichés qui lui vaudront, dit-il, une célébrité et une reconnaissance artistique bien méritées. Si l'on évoque en sa présence les quelques affaires douteuses dans lesquelles il a trempé, son sourire se fige et sa voix se fait cassante. Il n'adressera plus jamais la parole à son détracteur. Mitweeck est dangereux, car totalement imprévisible.
- ✓ Mr Lotus se cache au-dessus du plafond d'un petit salon, quelque part dans le dédale des ponts réservés aux passagers de deuxième classe. Il est arrivé là en remontant des troisièmes classes, et en décelant une entrée derrière une cage d'escalier condamnée. Lorsque tout le monde dort, il descend vers les cuisines pour aller y chercher à manger. Le cuisinier commence à se plaindre de disparitions de nourriture (pour amener l'histoire aux oreilles des PJ, servez-vous par exemple de Mr Bloomingdale, dont le banquet est sévèrement entamé, et qui crie au scandale). Mais il y a plus préoccupant. La présence de Mr Lotus dans le plafond du petit salon est une source d'ennuis sans fin. Toutes les personnes (y compris les PJ) qui pénètrent dans la pièce doivent réussir un jet de contamination (voir PNJ et merveilles, en fin de scénario). S'ils le ratent, ils deviendront colériques, voire franchement odieux. Bien sûr, une bonne partie des passagers qui visitent l'endroit sont touchés... Une fois l'incubation achevée, les malades se mettent à s'énervier, voire à attaquer quiconque leur fait la moindre remarque. Voilà qui devrait suffire à semer le trouble à bord. Au bout de deux jours, l'agitation est à son comble. Le Dr Rawson, le médecin du bord, est vite dépassé par les événements. Si l'épidémie prend trop d'ampleur, il sera question de faire machine arrière et de retourner en Angleterre pour soigner les malades. Certains passagers s'y opposent

cependant avec une telle véhémence que le commandant oublie rapidement cette idée saugrenue. En menant intelligemment l'enquête, les PJ peuvent, par recoupements, localiser le petit salon. En examinant soigneusement les plans du navire, il sera peut-être possible de localiser la cache secrète, et d'appréhender Mr Lotus avant que l'infection ne se propage. Mais c'est peu probable. Si les PJ ne s'y intéressent pas, Longstaff s'en charge. Mr Lotus a un potentiel psychique important, capable de perturber l'invocation de Charybde, et Longstaff n'est pas homme à prendre des risques inutiles.

Une réception gâchée

Le 29 décembre, une petite réception amicale est organisée par le commandant, qui souhaite faire part aux passagers importants de son mariage, dès l'arrivée à New York, avec Miss Kelly Wallace-Peek, présente à bord comme simple passagère.

L'intéressée rougit violemment alors que son futur époux, accompagné de tous les convives, porte un toast à sa santé. La réception se continue dans la bonne humeur (trouvez une raison pour expliquer que les PJ y aient été invités), et le Dave Walsh Quartet vient jouer quelques airs entraînants pour accompagner le digestif. Soudain, l'une des portes du salon claque violemment et un homme difforme, à la chemise déchirée couverte de sueur et de poussière, fait son entrée en claudiquant. C'est Mr Lotus. Ses yeux sont injectés de sang, ses lèvres maculées de bave. Il grince des dents d'une manière terrifiante. Fixant un instant l'assistance pétrifiée, il se jette soudain sur l'un des convives et entreprend de le mettre en pièces avec ses... griffes? avant de s'attaquer à quelqu'un d'autre. N'oubliez pas que quiconque s'approche à moins d'un mètre de lui est susceptible d'être contaminé! Mr Lotus ne pourra pas faire beaucoup de victimes: après dix rounds de combat acharné, son cerveau succombe aux maléices de Longstaff et il s'effondre brusquement, tué sur le coup. Les convives sont horrifiés. Plusieurs femmes se sont évanouies. Mr Lotus est mort, et personne ne sait qui il est. Son corps est dans la chambre froide qui jouxte les cuisines de l'équipage. Tout est en place pour l'invocation de Longstaff. Mais il reste encore un obstacle.

Guerre occulte

La présence à bord de l'Hyperion de Steven Glazer et de Vincent Myatt (voir background) peut causer quelques problèmes à Longstaff. Les deux hommes, bien qu'occupés par leurs différends, n'ignorent pas la nature éminemment maléfique de l'occultiste. Ils le craignent d'ailleurs comme la peste, d'autant plus qu'ils peuvent « sentir » son influence. Bien qu'ils rechignent à livrer Longstaff à la vindicte populaire (qui sait ce qu'il pourrait faire pour se venger?), ils peuvent user à son encontre de quelques stratagèmes pour tenter de découvrir ses intentions. S'ils deviennent par trop menaçants, Longstaff n'hésite pas à les éliminer. Dans ce cas, l'affaire se règle par une violente lutte occulte et nocturne près des grandes



cheminées du navire avec, comme seul témoin éberlué, Ramsay d'Aquillée (présenté dans le background). Les deux hommes ne font pas le poids face à Longstaff. Leurs cadavres, bizarrement brûlés, sont retrouvés le lendemain. Mis sur la piste du sorcier, les PJ peuvent tenter d'en apprendre plus sur son plan monstrueux.

La nuit fatale

Nous sommes le 30 décembre au soir. Longstaff et Mitweeck sont prêts. Il se peut bien que les PJ aient réussi à remonter la piste jusqu'aux deux criminels et à les empêcher de mettre leur plan à exécution. Ce serait toutefois un peu dommage. Essayez de les impliquer le plus possible dans les événements clefs de la traversée, sans toutefois trop leur mâcher le travail. Vous pouvez, par exemple, décider que le professeur Percival a mystérieusement disparu. Longstaff et son acolyte se sont-ils débarrassés de lui? Et si oui, pourquoi? À vous de décider.

En attendant, le déroulement chronologique de la journée du 30 décembre est le suivant:

- ✓ Le matin, tout le personnel du navire apprête le bateau pour la grande fête du soir (qui sera suivie d'un gigantesque réveillon, le lendemain. Ce soir, c'est un simple échauffement). La plupart des passagers se reposent dans leurs cabines en attendant le déjeuner. Longstaff et Ostrog se réfugient dans leur suite et, tandis qu'Ostrog monte la garde, Longstaff commence son incantation (son grimoire est une vieille édition annotée de l'Odyssée; des bougies odoriférantes sont disposées en pentacle. Du hublot ouvert parviennent les échos affaiblis de psalmodes chantées en grec. Quelques poissons morts sont éparpillés dans la pièce, d'où une certaine puanteur). Vers midi, l'esprit de Charybde se matérialise dans l'un des poissons morts. Longstaff « propose » à Charybde d'emmener l'Hyperion avec elle et d'en faire son compagnon. L'offre est séduisante et Charybde accepte. La voici en route pour l'océan Atlantique...
- ✓ Dans la cale, Mitweeck monte la machine volante. Il a amené des vivres et, toute la journée, démonte la caisse pour sortir l'aéroplane. S'il est surpris, il n'hésite pas à se servir de son pistolet. Il sait que Charybde doit arriver vers minuit. Une fois que tout est en ordre, il remonte sur le pont, enfait un smoking et se mêle aux convives.
- ✓ La soirée commence vers 21 heures. Même si la tension est à son comble, les esprits se dérident bien vite et le Champagne fait son effet. La mort du sinistre Mr Lotus n'est plus qu'un souvenir, et l'on savoure la compagnie des étoiles avec délectation. Vers 22 heures, Longstaff, épuisé, achève son incantation. « Charybde approche, dit-il à son fidèle Ostrog. Allons donc boire un verre de Champagne... » Il se rend à la réception appuyé sur une canne, le visage blême. Il amuse la galerie avec quelques tours, puis fait ses adieux, quelques minutes avant minuit. Il se dirige alors vers la promenade, entre les grandes cheminées,

pour assister à l'approche de Charybde. Pendant ce temps, Mitweeck et Ostrog sortent la machine et l'installent sous une bâche, sur le pont promenade.

L'assaut

Au moment où retentit l'ovation des convives (minuit! Le siècle n'a plus qu'un jour à vivre!), un étrange tourbillon se forme à quelques kilomètres de là. Charybde est arrivée. D'abord imperceptiblement, l'Hyperion décrit d'immenses cercles concentriques autour d'un point invisible. Peu à peu, les cercles se resserrent, et l'équipage se rend compte qu'il ne maîtrise plus le navire. Bientôt, la réalité se fait jour dans toute son horreur: l'Hyperion est attiré vers un gigantesque tourbillon! Progressivement, les passagers se rendent compte qu'il se passe quelque chose d'anormal, même s'ils sont incapables de savoir quoi exactement. L'un des officiers de quart interrompt Longstaff en pleine incantation. L'occultiste est retourné dans la cale pour converser avec Charybde et lui demander de hâter la manœuvre. L'homme est blessé à mort, mais il parvient à se traîner au-dehors et à prévenir quelques passagers. L'idéal serait que les PJ se trouvent là au bon moment, et qu'ils rencontrent Longstaff à leur tour. Jouant son rôle de grand méchant à la perfection, celui-ci leur explique avec force ricanements sardoniques qu'il est trop tard et que le « monstre vient chercher son dû » avant de disparaître dans la pénombre. En réussissant quelques jets de dés appropriés (POU x1 ou x2, par exemple), les personnages peuvent essayer à leur tour de rentrer en contact avec l'esprit de Charybde. Celle-ci leur avoue qu'elle souffre de n'être plus qu'un mythe vidé de sens. Elle veut que l'humanité se souvienne d'elle à jamais, elle rêve d'être la muse, l'inspiratrice des grands de ce monde. C'est un élément de négociation comme un autre... Reste à convaincre tous les artistes, les peintres, les écrivains et les musiciens de l'Hyperion de composer une ode en hommage à Charybde. Accéder à l'inconscient collectif des humains, voilà ce que désire le monstre, et c'est la seule chose susceptible de la faire renoncer à l'Hyperion. Il faut faire vite!

Les PJ doivent à présent réunir les personnes concernées (en évitant de paniquer les autres, qui posent de plus en plus de questions) et surtout les convaincre d'écrire ou de peindre pour Charybde (la plupart trouvent l'idée ridicule). Pendant ce temps, le paquebot dérive inexorablement vers le centre du tourbillon. Imaginez la scène! Tous ces artistes assis sur les marches du grand escalier avant, travaillant d'arrache-pied, aussi vite que possible, sous le regard impassible de l'horloge rythmant leurs efforts (Barrie est là, lui aussi, et il se souviendra toute sa vie de ce tic-tac, tic-tac obsédant, qu'il réutilisera d'ailleurs pour l'épisode du crocodile dans Peter Pan). Au moment où, au-dehors, quelques barques sont jetées à la mer et où la situation paraît vraiment critique, les premiers travaux sont terminés. Conformément aux désirs de Charybde, ils sont réunis en une seule liasse, enflammés et lancés à la mer. Certains artistes, bien sûr, ne sont pas d'accord. Ils sont encore en train de discuter de la pertinence d'un tel rituel au moment où les

tentacules du monstre effleurent la coque du navire et où l'Hyperion menace de sombrer corps et biens.

Une merveilleuse photo

Alors que la panique est à son comble, Mitweeck et Longstaff décident d'utiliser la machine de Percival. Après s'être débarrassés d'Ostrog (il n'y a que deux places sur l'appareil), ils embarquent à bord de l'engin et prennent rapidement leur envol sous les regards ahuris des passagers restant sur le pont. Alors que le navire est sur le point de sombrer, tiré vers les fonds abyssaux, les deux nuisibles montent vers le ciel et Mitweeck saisit son appareil. Sa photo est très réussie, et la machine volante de Percival s'éloigne vers des cieux plus cléments. Quelle ne sera pas la surprise des deux acolytes lorsqu'ils apprendront quelques jours plus tard que l'Hyperion... n'a pas coulé! Le cliché n'en deviendra pas moins mythique. Au lendemain de la catastrophe, personne à bord de l'Hyperion ne sera capable (ou désireux) d'expliquer ce qui s'est réellement passé, et cette traversée restera un mystère aussi insondable que les abysses de l'océan. Charybde a obtenu ce qu'elle désirait. Mitweeck et Longstaff ont disparu de la circulation. De quoi imaginer de nombreux prolongements...

Et les passagers dans tout ça?

La scène finale doit être apocalyptique. Lorsqu'il devient clair que l'Hyperion est aspiré par une sorte de maelström gigantesque, la plupart des passagers cèdent à la panique: certains se jettent à l'eau, d'autres affrètent des barques, on crie, on se bouscule, on se piétine, on s'investit, le tout dans la confusion la plus totale. Que vont faire les PJ? Essayeront-ils eux aussi de sauver leur peau ou resteront-ils près du grand escalier avant en compagnie des artistes qui tentent l'impossible pour finir leur ode dans les temps? Se lanceront-ils à la poursuite de Longstaff ou se mettront-ils en devoir de ramener un semblant d'ordre à bord (bonne chance...)? En définitive, l'Hyperion ne doit pas couler, mais il doit s'en falloir de peu. De très peu. Dans les derniers instants, avant que le tourbillon ne se dissipe, certains diront avoir aperçu une créature monstrueuse. Tentacules d'eau boueuse, tôle froissée, masse énorme et spongieuse, bruits de succion et appendices grouillants...

L'onde de choc

Les passagers sont sonnés et se remettent lentement. Il n'y aura pas de fête pour le Nouvel An. Chacun se terre dans un mutisme de circonstance. La photo de l'Hyperion, si elle a été prise, commencera bientôt à circuler dans les réseaux occultes... avant, peut-être, de faire la couverture de tous les journaux du monde. Pour le commun des mortels, elle reste incompréhensible. Les passagers survivants de l'Hyperion partagent un lourd secret. Peut-être les PJ voudront-ils continuer leur enquête une fois à terre et essayer de remonter la piste de Longstaff pour venger la mort des passagers de l'Hyperion - car il y en aura, forcément? À vous de voir. Tout dépend de ce qu'ils auront compris de cette aventure, et à quel point ils y auront été impliqués... Avant de conclure, une dernière suggestion: pour débiter le scénario de façon originale, vous pouvez choisir de



commencer par la vente aux enchères, quarante ans plus tard, du cliché de Longstaff et Mitweeck. Les PJ sont présents. Ils sont maintenant âgés. Ne décrivez pas la photographie aux joueurs. Laissez-les dériver sur des souvenirs qu'ils doivent désormais se construire...

Pour BaSIC

Abraham Longstaff, occultiste fou (47 ans)

FOR 14 INT 15 CON 17 POU 21
TAI 13 DEX 12 APP 9 PV 14

Compétences principales: Déguisement 55%, Esquiver 43%, Leadership 71%, Paranormal 78%, Vigilance 43%, Armes de tir 64%.

Magie: Choisissez les pouvoirs de Longstaff en piochant des idées dans BaSIC, p. 75. Souvenez-vous que la magie doit rester quelque chose de mystérieux, une affaire d'initiés.

Beetwick Mitweeck, photographe fou aussi (42 ans)

FOR 13 INT 13 CON 15 POU 13
TAI 11 DEX 8 APP 12 PV 14

Compétences principales: Bricolage 65%, Discrétion 52%, Monter des plans foireux 95%, Persuasion 39%, Survie 67%, Sabotage 49%, Armes de tir 59%, Bagarre 68%.

Ostrog, sbire vaguement surnaturel

FOR 15 INT 8 CON 14 POU 10
TAI 6 DEX 16 APP 5 PV 15

Compétences principales: Cascade 58%, Déguisement 45%, Filature 78%, Orientation 54%, Vigilance 67%, Lutte 81%.

Le virus de Mr Lotus

La contamination implique un Jet de POUvoir (x1 si l'on se trouve au contact de Mr Lotus, x2 si l'on se trouve dans le salon qu'il hante, et x3 si l'on est à proximité d'une personne qu'il a contaminé). S'il est raté, la « maladie » psychique réussit à s'implanter et incube pendant 6 heures. Ensuite, un violent mal de tête se fait sentir, et les perceptions du malade deviennent exacerbées. Tout ce qui l'irrite et le trouble devient un prétexte pour manifester une colère dont l'intensité augmente avec le temps. Finalement, au bout de quelques jours de frénésie colérique, le malade meurt de commotion cérébrale. Le seul moyen d'enrayer la maladie est de trouver un moyen de se calmer une bonne fois pour toutes (grâce à une personne aimée, à un choc émotionnel ou psychologique... Nous laissons ce genre de détails à votre appréciation. L'essentiel est que la scène soit jolie).

