



Expédition de recherche du DKM der Mächtige

Scénario pour 4 joueurs

4 Personnages pré tiré

Durée : 6 et 8 heures de jeu

L'histoire en résumé :

Les personnages sont à la recherche d'un bateau qui a sombré dans l'océan atlantique à la fin de la seconde guerre mondiale dans un secteur au large des côtes des canaris. À son bord des responsables nazis, qui fuyant l'Europe, avaient emporté avec eux une partie du trésor de guerre de Hitler sous la forme de lingots d'or brut. Diverses sources parlent de 450 à 850 kilogrammes d'or pur contenus dans les cales du navire.

Les personnages des joueurs au nombre de quatre sont à la recherche de ce trésor archéologique qui existe bien des convoitises depuis plusieurs décennies. Toutefois, la recherche de l'épave du navire baptisé DKM der Mächtige (Le puissant en français) semble maudite. En effet les expéditions pour retrouver ce navire ont commencé sérieusement en 1985 quand les sonars civils et les moyens de se rendre à plus de 5000 m de fond ont été possibles pour un coût « raisonnable ».

Le navire Anglais HBMS EXPLORER un navire de recherche océanographique avec à son bord 45 marins et 5 docteurs en histoire marine ainsi que Sir Shappman (un riche industriel anglais), a sombré dans la nuit du 15 décembre 1985 à la suite d'une tempête aussi soudaine et imprévue par la météo. L'épave n'a pas elle non plus, encore été localisé. A l'époque, les journalistes avaient parlé d'une manière sensationnelle d'une malédiction sur l'or des nazis.

Le scénario commence le mardi 5 mai 2009

Note pour le gardien :

Le temps a une importance dans le déroulement de l'histoire. Les joueurs doivent avoir du temps pour faire de l'interprétation de leurs personnages et prendre leur marque sur le navire. Bien entendu les emplois du temps de chacun varient en fonction de l'avance des recherches, noter toutefois que scanner au sonar des fonds se situant à 5 000 est une tâche longue et répétitive. Les personnages ont intérêt à se relayer au poste sonar régulièrement de jour comme de nuit. À noter que le navire a un équipage assez nombreux et que le gardien va devoir certainement faire beaucoup d'interprétation de personnage non joueur.

Ce scénario est un huit clos qui se veut angoissant au fur et à mesure que le navire avance sur l'océan qui dans cette région du monde est très calme (pas de vent, peut de vague, souvent la mer et d'huile et l'on voit des débris flotter en surface (bois, plastique, bouteilles PVC, poissons-mort...)).

Le navire va peu être à un moment de l'histoire coupé du monde (plus de réseaux téléphoniques, plus d'internet satellite, plus de radios (sabotage de la radio totalement irréparable)) il est très important pour l'ambiance que cette isolation pèse sur les personnages joueurs (plus de bulletins météo 2 fois par jours, plus de communication possible avec leur proche où le monde extérieur).



La routine d'une journée sans surprise sur le USS Challenger :

Le bateau navigue à 3 nœuds marins en traînant derrière lui une boue sonar immergée à 45 m de fond. Il fait du ratissage sonar sur un fond de plus de 5000 m en haute mer sur une surface de 120 km sur 80 km soit une surface de 9600 km². Le bateau fait 80 km en ligne droite cap au nord puis tourne brutalement sur 400 m puis file cap au sud pendant 80 km puis recommence. La zone est traversée 15 fois par jour par des tankers et cargos qui vont soit vers l'Europe soit vers l'Amérique du Sud. Généralement il suffit au pilote de couper les moteurs et laisser passé le cargo, il est très rare de faire des manœuvres.

Le scénario jour par jour :

Mardi 5 mai 2009 :

Temps au beau fixe pas de nuage, température de 35°C en pleine journée.

C'est le moment pour les personnages des joueurs de vivre une vie normale sur le navire comme il s'en est passé depuis une semaine que celui-ci est sur les lieux de recherche de l'épave.

A noter qu'ils ont déjà passé 7 jours de voyage pour arrivé de Boston à la vitesse de 15 noeuds marin et que les 3 première jours du voyage n'ont pas été de tout repos. Le 1er jour, il ne se passera rien de notable, c'est le moment donc de faire connaissance avec l'équipage. Le capitaine, les officiers et de prendre ces marque sur le navire.

Sonar :

Faite des jet toute les 3 heures sur la table de recherche sonar en annexe.

Bateau : Pas d'événement notable autre que le train train habituelle depuis maintenant 1 semaine de recherche.

La nuit :

Ciel clair température de 22°C

Sonar :Faite des jet toute les 4 heures sur la table de recherche sonar en annexe.

Bateau : Jim n'arrive pas à dormir et passe une partie de la nuit sur le pont (00h00 à 4h00) en fumant. Jumago n'arrive pas non plus à dormir et il passe une partie de la nuit sur le pont à regarder l'horizon d'un air pensif.

Mercredi 6 mai 2009 :

Quelques nuages température 30°C. Les personnages devrait se relayer au poste sonar et interagir avec l'équipage. Tout le monde aimerait que l'on découvre quelques choses au fond de l'eau.

Sonar :

Faite des jet toute les 4 heures sur la table de recherche sonar en annexe.

Bateau : Croisse un super tanker vers 10h00 obligeant une manœuvre d'évitement. Le sonar heurte à 15h34 un débris flottant dans l'eau obligeant une manœuvrer pour le sortir de l'eau et faire des petite réparation. Qui dureront 1D4 heures pendant les quelles les autre recherche sonar seront impossible.

La nuit :

Temps plus frais (18°C) et pluie. Jumago fait sont 1er meurtre et tue Rafael dans un moment de délire vers 4h50. Les Profonds commence à sentir leur demi-frère humain sur le bateau et ils commencent le rituel de la transformation dans leur temple de Dagon situé au fond d'une caverne abyssale.



Sonar :

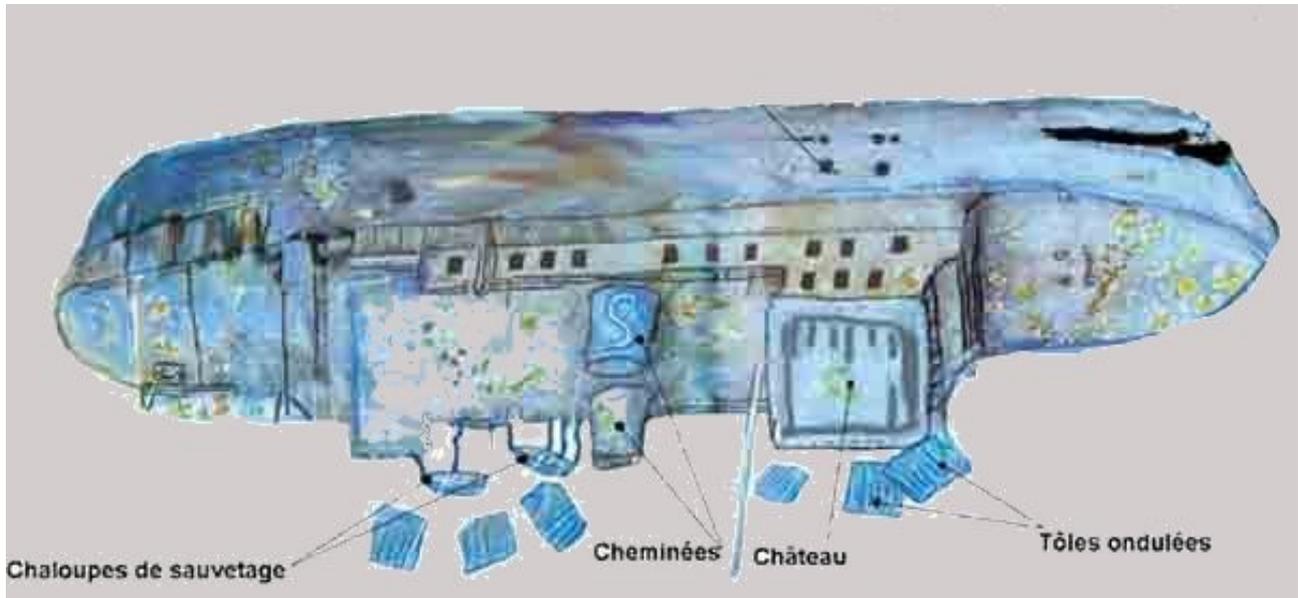
5h32 échos métallique sur le fond. Vu quelques débris en train de cap 190° - les cuivres permettent de retrouver l'épave du HBMS EXPLORER. Les joueurs peuvent descendre pour aller voir l'épave. Voir la partie dans le scénario plus loin.

Jeudi 7 mai 2009 :

Rafael ne se présente pas à son quart de 6h00. Il s'en suit une recherche sur le navire pour le retrouver. Le capitaine Edmond Varase déclara après une journée de recherche que Rafael a dû tomber à l'eau dans la soirée sans que personne ne s'aperçoive. .

Note pour le MJ : Si les joueurs reprennent les enregistrements du sonar durant la nuit, ils entendront distinctement un impact de quelqu'un qui tombe à la mer en criant puis se noie. (perte de 1D4 points de SAM).

L'épave du HBMS EXPLOREUR



La descente se déroule bien (sauf si les joueurs descendent trop rapidement bien entendu). La dérive des courants se fait sur 1D6 X 100 + dé de dispersion.

Trouver l'épave au fond (elle se trouve à 5230 m) est facile, le courant étant quasi nul à cette profondeur. La localiser au sonar est simple (+25% de bonus sur les 2 sonars du Spirit of Deep).

Les joueurs approchent de la structure du HBMS EXPLOREUR et remarquent que la proue a été arrachée par quelques choses, une sorte de rocher (Jet d'idée, si réussit perte de 1D4 point de SAM). Le sous-marin est trop gros pour aller dans l'épave et ils vont devoir sortir si ils désirent explorer l'épave plus avant.

La proue :

On peut y rentrer par les brèches qui font 7 m de long et 3 m de large. Attention toutefois à l'équipement (jet sous agilité pour ne rien endommager).

Il n'y a plus rien dans la cale du navire si ce n'est un grand espace d'eau clair. Mais le fond est vaseux, l'approcher peut soulever des volutes de vase qui va rendre l'eau chargée les lumières ne servent alors à plus rien et il sera difficile de retrouver sa route vers la sortie.

Le château abrite le carnet de bord du capitaine, mais la mer ne l'a malheureusement pas conservé en assez bon état pour être lisible. Attention là encore un test est nécessaire pour rentrer dans le château sans abîmer le matériel.

Les personnages qui rentrent dans le château peuvent remarquer qu'il y a eu un incendie dans la timonerie (TOC). La partie arrière semble intacte, bien qu'il n'y a pas de submersible sur le pont. Cela laisse penser qu'avant de sombrer le navire était en attente du retour du submersible. Il y a une trappe à l'arrière qui donne sur la salle des machines. Celle-ci semble avoir explosé comme sous l'effet d'une bombe. Les moteurs sont littéralement en pièces arrachées dans tous les sens et une partie des structures métalliques internes du navire ont été tordues ou arrachées par une explosion puissante.

Les chaloupes de sauvetage reposent sur le fond. Ce qui laisse peut d'espoir en ce qui concerne le destin de l'équipage de ce navire

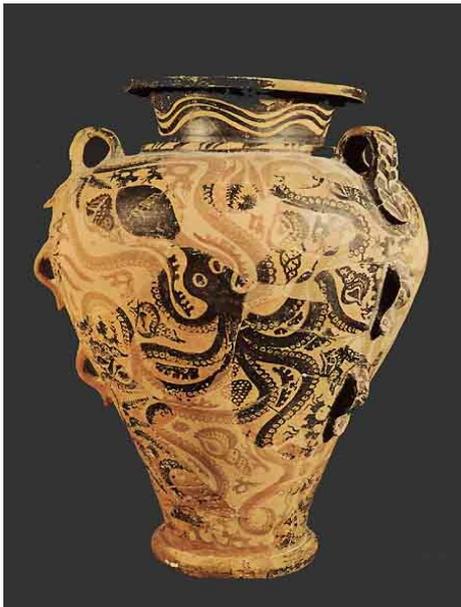
Trouvaille sur le fond ou dans le HBMS EXPLORÉUR selon ce que font les joueurs :

Les joueurs qui sont sortis peuvent trouver un vase grec ancien sur le fond à leur retour (jet de perception pour les 2 historiens). L'examen de ce vase et l'explication de sa présence ici restent étranges. Le vase est refermé par un genre de bouchon d'argile cuite qui après plus de 2000 ans sous la mer c'est soudé au vase.

La remontée se passe sans encombre. Toutefois, un des joueurs qui regarde par le hublot verra une silhouette de nageur dans la nuit froide abyssale comme si elle nageait vers la surface en suivant le sous-marin (Jet d'idée réussit = 1d6 point de SAN).

L'examen de l'intérieur du vase :

De la boue grise et quelques morceaux de Pouzzolane des os d'oiseau (test zoologie -50% mouette commune) et une statuette usée d'une créature mi-homme mi-poupe qui ne semble pas appartenir au panthéon grec connu. Elle est verdâtre. Cette statuette semble anodine au prime abord pour les joueurs.



Le vase une fois restauré
(Taille réelle 1m de haut 50 cm de large)



Statuette à l'intérieur du vase
(taille réelle 15,53 cm de haut 7,32 cm de large)



Vendredi 8 mai 2009 :

Jumago sent la présence de la Statuette du Dieu-Poisson sur le bateau et va s'intéresser à la pièce où celle-ci est stoker (le laboratoire très certainement). Il va tenter de la dérober une fois qu'il l'aura localisé en profitant de la nuit. Si un personnage joueur est présent dans le labo toute la nuit il n'y rentrera pas. Toutefois, il en profitera pour tuer un nouveau membre d'équipage.

Sonar :

Faite des jet toute les 3 heures sur la table de recherche sonar en annexe.

La nuit :

Hector dérobe la statuette du Dieu-Poisson et se fait un autel dans sa cabine. Il commence à délirer en entrant dans des états de transe intense. Début des cauchemars pour l'ensemble de l'équipage. Il est question de froid, de nuit et du goût affreux de l'eau salée dans la bouche. Le temps commence à s'assombrir la nuit et la lune est souvent cachée par des nuages. Jumago va encore frapper une personne de l'équipage en pleine nuit. Les personnes qui écoutent le sonar entendront encore une personne tombé à la mer, crié puis se noyer. On entend aussi un genre de hululement venu du fond de l'océan (c'est un profond qui récupérer la dépouille du sacrifier pour l'emporter à ces frères afin certainement de le dévoré).

Sonar : Faite des jet toute les 3 heures sur la table de recherche sonar en annexe.

Samedi 9 mai 2009 :

Le membre de l'équipage tuer ne se présente pas à son quart. Jumago demande le médecin du bord et prétend un genre de fièvre. Le médecin l'arrête 2 jours et lui prescrit des antibiotiques. Il pense que Jumago fait une crise de paludisme violente.

Sonar :

Faite des jet toute les 3 heures sur la table de recherche sonar en annexe. Des débris métallique apparaisse sur le sonar vers 15h42.

La nuit :

Les cauchemars de l'équipage se précisent, il est question de retourner à la mer et d'y vivre une éternité. Les rêveurs se souviendront d'un homme poisson hideux et de leur corps dénudé flottant entre 2 eaux. (Jet d'idée réussi : perte 1D4 points de SAN)

Sonar : Traîner de débris qui mène au DKM der Mächtige vers 4h+1d20' du matin. La trajectoire de débris à un cap 232° sur 3 kilomètres.

Le DKM der Mächtige



La mise à l'eau du Spirit of Deep est plus difficile, une partie de l'équipage étant malade et certains ayant disparu. Une fois les check-lists finis le Spirit of Deep peut plonger vers le grand fond. Le courant dans ce secteur est violent (Dé de dispersion + 1D10 tous les 250 m). La bar des 20 m la houle de surface ne se fait plus sentir dans l'habitacle. La plongée vers le fond peut prendre ces marques. La radio fonctionne parfaitement et les systèmes répondent correctement, la radio marche très bien.

2000 m le sous-marin commence à se comprimer et des bruits de coque qui se contracte apparaissent plus forts que la fois précédente.

3500 m la radio commence à poser des petits soucis de transmission, pas mal de parasites.

4500 m la radio tombe en panne.

5230 m le fond est gris cendré sous les projecteurs du Spirit of Deep. Le sonar repère l'épave à (voire feuille de dérive) et il va falloir patienter et naviguer au cap jusqu'à s'approcher de l'épave.

5230 m le fond est gris cendré sous les projecteurs du Spirit of Deep. Le sonar repère l'épave à (voire feuille de dérive) et il va falloir patienter et naviguer au cap jusqu'à s'approcher de l'épave. Sur le fond, le sable est gris et très fin dans la zone de l'épave. Le moindre remous soulève des particules fines et légères qui vont mettre du temps à retomber. De sorte que si le sous-marin est trop proche du fond, il va remuer une quantité de sable et de vase importante aveuglant les hublots et rendant inefficace l'utilisation des projecteurs du sous-marin. L'approche de l'épave se fait lentement, elle repose dans une cuvette à pente faible. Le temps c'est comme arrêter. L'épave repose debout sur le sable du fond, seul l'avant semble avoir été tordu. L'épave n'abrite pas de vie ni de poisson des grands fonds. Approcher de celle-ci est possible. Toutefois, le sous-marin ne pourra pas entrer dans la cale du cargo sans risque et une sortie sera nécessaire pour aller voir l'état des cales du navire.

Proue :

Partiellement détruite. Il ne reste rien que de la tôle tordue et des vestiges de bidon d'essence ainsi que du lest.



Avant :

Partiellement détruite, on peut se glisser dans les cales du navire par l'ouverture. Attention, on peut aller sous le château central composé de 2 parties, toutefois il faut rapidement s'organiser pour ne pas se perdre (fil d'ariane). On accède à la salle des machines par une porte dans la cloison restée ouverte. À l'intérieur se trouvent les restes des moteurs diesel ainsi qu'une évacuation des gaz d'échappement par la cheminée.

Château central :

Des poutrelles gênent l'activité des plongeurs sur le dessus. On peut entrer par le dessus dans la salle des moteurs centrale. Toutefois, les ouvertures ne sont pas très grandes et il est dangereux de s'aventurer dans l'épave par ce secteur.

Poupe :

Les portes des cales ont disparu lors du naufrage et laisse entrevoir derrière les poutrelles des caisses en bois bien conservé. Pour entrer ici, il faut tenter de scier les poutrelles encore existantes et c'est un travail long, bruyant et qui nécessitera de revenir avec de l'équipement adéquat.

Note pour le MJ :

Le bruit d'un chantier sur le site de l'épave risque d'attirer les profonds qui vivent dans des réseaux de caverne sous-marine dans la région. Ceci aura pour but de faire disparaître un par un les ouvriers sur le chantier en les tuant à mains nues. Les profonds ont l'habitude des humains sur terre et sont suffisamment intelligents pour constituer une menace. Cependant, cet affrontement ne doit JAMAIS aboutir à une bataille rangée entre personnages joueurs et Profonds. Chaque attaque se fait dans le dos de l'ouvrier et doit être calculée pour mortelle. Les profonds volent les corps une fois morts et les caches dans une grotte abandonnée au sud de l'épave à 600 m du site.





Jumago durant sa transformation en Profond

Déroulement des événements sur le bateau pendant la plongée du Spirit of Deep :

À partir de la découverte du DKM der Mächtige, l'USS Challenger est à la verticale d'une cité Profond. Jumago, va rapidement devenir obséder par rejoindre les siens et les transformations physiques vont se faire de plus en plus vite. Au point où il va avoir bientôt du mal à ne pas éveiller les soupçons de la personne de bord. Jumago sabote les système de communication avec l'extérieur (radio, internet). Chaque fois qu'il rencontre une personne, faite un jet de TOC en cas de réussite, le personnage remarque des choses étranges sur « Jumago », un cou devenu plus large, des mains plus moites et plus grosses, sa peau commence à tourner au vert foncé, les yeux sont globuleux. « Jumago » va aussi intensifier ces promenades nocturnes sur le pont et il va le soir de la découverte du DKM der Mächtige rentré en contact avec un Profond de surface (voire Annexe) qui va l'instruire et l'invité à venir avec lui une fois la transformation finie. « Jumago » perdra le peu de santé mentale qui lui reste à ce moment-là. Son comportement va devenir de moins en moins rationnel et il va tenter de tuer toute personne qu'il rencontrera la nuit. Le jour, il se cache soit dans les cales soit dans la salle des machines. S'il est recherché activement sur le navire, sont but premier sera de plongée à la mer et tenter de rejoindre ces frères au fond de l'océan.

À partir de ce moment, chaque nuit est dangereuse pour les personnages joueur et non joueurs qui tomberont sur « Jumago ». Le voir provoque des pertes de santé mentale (1D4).

Fin possible du scénario :

1 : « Jumago » tue tout l'équipage de L'USS Challenger puis coule le navire une fois sa transformation finie pour rejoindre ces nouveaux frères dans l'abysse glacial des grands fonds.

2 : « Jumago » est démasqué et il plonge a l'eau et se noie. Sa transformation n'étant pas finie. Les personnages tentent de récupérer l'or des nazis et se retrouvent confrontés au profond qui désire venger la mort de leur demi-frère. Il disparaisse un à un sous l'océan.

Le navire n'ayant plus de nouvelle du Spirit of Deep demandera une mission de secours et le sou - marin sera découvert intact au fond de l'océan près de l'épave du navire. L'or ne sera plus là (les Profonds l'ont déplacé) et l'équipage aura disparu.

3 : « Jumago » est démasqué très tôt dans le scénario. Les personnages tente de le « sauver », il le met au fer, mais finis par devenir fou une fois dans sa prison et au-dessus de la cité des Profonds. Les profonds tenteront une « mission » de sauvetage de leur frère en attaquant le navire et en le faisant couler une fois leur frère libéré.



Annexe



Une journée sur le bateau :

Les quarts : 6 tranches de 4 heures généralement on fait 2 quarts de repos 2 quart de vielle puis à nouveau 2 quart de repos par jour.

L'équipage et l'équipe de chercheur font les quarts. Les officiers tourne en demi journée (de nuit de jour).

Les choses à faire sur le navire en dehors des quarts :

Discuté, joué aux cartes, échecs, regarder des films avec l'équipage et les passagers.

Préparer des outils qui seront utiles une fois sur le site de l'épave.

Communiquer via internet avec sa famille.

Prendre des photos.

Regarder la mer.

Tenir un journal.

Examiner le sonar :

Les personnages des joueurs vont passer une partie de leur scénario dans la salle sonar de jour comme de nuit. Généralement ils seront seul.

Test pour ne pas dormir de nuit : volonté simple – 20% si fatigué au stressé.

Test examen sonar : normal ou -20% si stressé



Le sonar à deux mode de fonctionnement :

le mode standard qui donne une image avec un angle de 90° sur le fond. Cette image est large et manque de finesse. Mais permet de voir beaucoup de fond, une bande de 2 km environs.

Le mode haut définition raccourcis le champs de vision à seulement 10° mais donne une image d'une résolution de 1 m par pixel environ.

Le logiciel permet d'enregistrer jusque 24 heures de sonar en mode standard.

Un outil permet de bouger l'image en mode HD et modifier les niveau de couleur (bonus au TOC + 15%)



Exemple d'image sonar HD

Table des événements sous-marin D20 :

- 1: Rocher de 5 m sur 10 m patatoïde
- 2 : Rocher de 3 m sur 80 m filiforme
- 3 : Crevasse large de 10 m (profondeur ?) orienté au nord est
- 4 : Crevasse large de 20 m (profondeur ?) orienté au nord ouest
- 5 : Banc de crevette brouille la lecture du sonar pendant 1d6 minutes
- 6 : Gros rocher de 90 m de haut et large de 25 m sur le sable
- 7 : Container de 15 m sur 5 m moderne.
- 8 : Banc de sable avec un squelette de cachalot.
- 9 : Trou dans le sable d'environ 25 m et d'un diamètre de 100 m
- 10 : Rocher de 15 m sur 5 m oblongue.
- 11 : Débris métallique orienté vers le sud (qui ne donne rien si on suis la trainé de débris)
- 12 : Petit relief sous-marin (colline de 30 m de haut) pendant 1D4 heure.
- 13 : Banc de poissons (brouillage de l'image de fond) pendant 1d20 minutes
- 14 : Rien que du sable, encore du sable, toujours du sable.
- 15 : Petite structure de pierre de 25 m de long posé sur le sable on croirait une petit monticule faite de rocher naturelle.
- 16 : Voiture (marque difficile à dire, si les PJ cherchent improvisé)
- 17 : Encore un rocher de 75 m sur 35 m patatoïde (45 m de haut)
- 18 : Une épave de navire de pêche (25 m sur 5 m)
- 19 : Brouillage du sonar à cause de bruit biologique (on entend clairement des genre de chant qui ne sont pas des chants de baleine mais celui de profond perde de – 1d4 point de SAM)
- 20 : Banc de poissons (brouillage de l'image de fond) pendant 1d20 minutes



Le sous-marin : THE SPIRIT OF DEEP

(voire aide de jeu pour plus de renseignement)

Table des incident en cas de vitesse d'immersion ou de remonté trop rapide D6 :

- 1 : Bruit de coque qui se contracte (descente) ou reprend position (remonté)
- 2 : Bris d'un hublot (extérieur seulement)
- 3 : Joint du sas plongeur se coince pour le reste de la mission (réparation hors de l'eau possible)
- 4 : Un des 4 moteur implose brutalement (1D4 1 & 2 bâbord avant arrière 3 & 4 tribord avant arrière)
- 5 : Système de recyclage d'air tombe en panne ((court circuit) feu dans l'habitacle)
- 6 : l'équilibrage des pressions sur la coque ne se fait pas correctement le structure est endommagé perte de D6 point de structure.

Ce jet se fait par tranche de 3 minutes de descente si elle est trop rapide et 15 minute en cas de remonté trop rapide.

L'équipage du USS Challenger :

Capitaine Edmond Varase

Capitaine du navire, c'est un homme droit et intègre avec les pieds sur qui a commander une frégate de combat dans la navy dans les années 60. Il vie quand il n'est pas en mer en mission d'exploration à Boston avec sa femme. Il devrait partir à la retraite dans 3 ans et son expérience et un véritable atout pour cette mission. C'est aussi un meneur d'homme qui tient sont équipage, même dans les moment difficile.

PNJ majeur pour ce qui concerne tout ce qui se rapporte à la navigation et au manoeuvre.

Les officiers :

Officier de transmission Julius Mescale

Jeune mexicain arrivé au US il y a 10 ans avec ces parents. Il a étudié grâce à une bourse et sortie 1er de son école naval, il est responsable de toute les transmission radio ou informatique sur le navire. C'est lui qui fait parvenir le bulletin météo au capitain et aux hommes de quart.

Officier radar/navigation : Caled Smith

Il est responsable de la surveillance radar et de la navigation du navire. Il passe une bonne partie de ces quart dans la timonerie à la surveillance du cap du navire. C'est lui qui tien la barre quand il faut éviter un navire et reprendre les cap de navigation de recherche.

Officier mécanicien : Thomas Wrench

Il est responsable du bon fonctionnement de la salle des machine ainsi que des manoeuvre de mise à l'eau du mini-sub et de sa récupération. Thomas Wrench a de l'embonpoint et à 50 ans possède beaucoup d'expérience de la mer.



Officier médecin : Tom Grandit

Il est responsable de la santé physique et mental de l'équipage. C'est lui que l'on va voir en cas de petit soucis médicaux. Il est capable d'opérer en cas d'urgence, mais si le soucis requiert une intervention chirurgicale il demandera une évacuation par hélicoptère.

Homme d'équipage :

Membre du personnel mécanicien :

Alfredo (petit sec avec un casque anti-bruit sur la tête)

David (corpulence moyen)

Hector (Petit et nouveau mais très rapide et efficace)

Rafael (jeune marin inexpérimenté)

Tous d'origine mexicain.

Manutentionnaire/homme à tout faire :

Semi Jibao Charlie (Ivoirienne de 25 ans qui ne parle pas anglais mais le comprend)

David Blanc-Rue (Jeune français de 21 ans passionné de mer, il parle anglais)

Jim « Victor » Jamal (Marocain de 36 ans)

Hector « papa » Jumago (Sénégalais 56 ans)

Membre du personnel pilotage :

Adjan (Jeune Ivoirien avec quelques années d'expérience dans la marine marchande)

Lisimba (Originaire de Nouvelle Guinée plusieurs années d'expérience dans la marine marchande (55 ans) à la barbe et les cheveux blancs)

Cuisinier du bord :

Hugo Dujardin (Chef cuisinier personnel de Scott Bowen qui fait les plats de l'équipage ainsi que celui des officiers)



Personnages non-joueur important :

Hector « papa » Jumago (Sénégalais 56 ans)

Cette homme a la barbe blanche et au air de vieux sage africain est en faite issue d'un village côtier du Sénégal (au sud de Fas Boue à un peu moins de 1 km) connus pour la qualité de ces pêche miraculeuse dans une partie de la région mais aussi pour les croyances particulière de ces habitants. Les villageois vivants depuis des siècles de la pêches sont des animistes qui croient au Dieu poisson. Cette croyance s'appuie sur la croyance que des hommes poissons (des profonds) vivant dans une cité sous marine à quelques kilomètre des côtes (80 km) viennent une fois tout les 10 ans la nuit de la première pleine lune de l'année pour s'accoupler avec les femmes du village en age de se marié. Les enfants issues de ces unions sont rare, mais quand ils arrivent à l'age d'homme ils sont écartelé entre l'envie de rejoindre leur père ou rester avec le mère humaine. Certain sont sacrifier et d'autre sont vénérer, ceux notamment capable de ramener plus de poisson au pêcheur.

Hector « papa » Jumago est un Jumago (une fille des poissons littéralement) sa mère est issue d'une union entre Homme poisson et les femmes du village. Les filles issues de ces unions ne retourne jamais à l'océan et généralement sont sacrifier par les hommes sages du village. Mais sa grand-mère à fuit après qu'elle est été enceinte de l'homme poisson qui lui pris sa virginité en 1930. Elle c'est réfugier dans un village des terres où elle a accoucher d'une petite fille, qu'elle nomma Jumago. La grand-mère mourut au 5 ans de la petite qui fut recueillit par un griot. Celle-ci fût alors éduquer par celui-ci et parcourus tout le Sénégal.

Elle fut enceinte à 22 ans d'un ouvrier agricole et mi au monde Hector Jumago qui avait une fascination quasi-surnaturelle pour la mer. Dès qu'il eu l'age d'homme il partie pour Dakar avec la ferme intention de parcourir les océans. Mousse à l'age de 12 ans, il parcourt les océans. Lorsqu'il arrive au dessus de la zone d'exploration, il va souffrir de rêve étrange. Il voit les hommes du dessous l'appeler par son nom et il commence à devenir lentement fou. Il va très vite avoir soif de sang et commencera à tuer et à se promener la nuit sur le pont comme un être en recherche de « quelques choses ». Ce quelques choses va venir le chercher une nuit et débarquer sur le navire. A noter que son comportement sera de plus en plus mystérieux et il est fort à parier qu'il deviennent de plus en plus malade dans les 1er jour des troubles, puis il ne se nourri plus que de poissons quasiment crue et au final ne prennent plus que ces repas dans sa cabine où il mange du poisson fraîchement pêcher et encore vivant.

Il va aussi subir une transformation physique discrète au fil des jour (TOC – 30%) devant plus râble mais aussi plus puissant au niveau musculaire, le visage devient plus « étrange » dans la toute dernière phase et il va développer des membranes entre les doigts des mains et des pieds rendant la marche pieds nue quasi-obligatoire sur les dernière jour de la transformation.



Les Profonds du scénario :

Profond de surface (charger de dialoguer avec Jumago)

FOR.. : 9 CON.. : 12 DEX.. : 13

TAL.. : 14 POU.. : 10 INT.. : 12

Point de Vie.. : 13

Point de Magie : 10

Bonus aux dégâts : 0

Déplacement : 8/10 en nageant

Perte de SAN : 0/1D6

Armes

Griffes 50%, 1D6+bd

Harpon de Chasse 50%, 1D6+bd (empalement possible)

Compétence du Profond :

Parler Anglais : 25%

Nager : 80%

Parler langage de Dagon : 60%

Armure : 1 point de peau et d'écailles.

Profond proche du DKM der Mächtige

FOR.. : 21 CON.. : 10 DEX.. : 9

TAL.. : 19 POU.. : 10 INT.. : 17

Vie.. : 15

Magie : 10

Bonus aux dégâts : +1D6

Déplacement : 8/10 en nageant

Perte de SAN : 0/1D6

Armes

Griffes 75%, 1D6+bd

Harpon de Chasse 75%, 1D6+bd (empalement possible)

Compétence :

Parler le Langage de Dagon : 85%

Nager : 100%

Se cacher : 70%

Armure : 1 point de peau et d'écailles + 3 point d'armure faite de pièce de métal corrodé ajusté avec des tendons de baleine.

(Ces profonds attaquerons si les personnages commence à fouiller l'épave. La plus part des attaques se concentrerons dans les cales.)



Aides de jeu



Les passagers du DKM der Mächtige

Le nazi et l'or disparu

Il s'agit de l'un des grands mystères entourant la chute du Troisième Reich. Au moment où les chars d'assaut russes envahissaient Berlin et qu'Adolf Hitler se suicidait dans son bunker, son secrétaire particulier, le redoutable et violent Martin Bormann, a tout simplement disparu.



Les premières indications laissaient croire qu'il avait été abattu par des obus russes, mais certaines rumeurs faisaient plutôt état que Bormann avait fui le pays. Or, selon des documents rendus publics par les Archives nationales, les Services de sécurité de la Grande-Bretagne en 1980 ont répertorié plusieurs témoignages de gens disant avoir vu l'ancien conseiller de Hitler à Hambourg le 29 avril 1945 à bord du DKM der Mächtige.

L'enquête

Selon les rapports des services secrets anglais, celui-ci était accompagné par 5 autres officiers SS ainsi que leurs femmes et quelques enfants non identifiés à ce jour. Plusieurs documents, notamment des archives de la capitainerie du port de Hambourg parle d'un chargement de blé en exportation pour l'équateur chargé à des horaires particulièrement suspects pour une ville régit par la loi martiale dans un pays en guerre :

Heure de services des docks :

22H30 à 2h00 du matin :

Chargement de caisse de bois de 3 X 1, 50 X 1 de 900 kg – estampillé Blé d'exportation.

Equipe : Frantz Keller(1900 - 1954), Herman Karl(1920 - 1946), Fritz Zallur(1922 - 1982) , Generter Kerm (1926 – 2001)

Conclusion des services secrets britanniques :

Le chargement était certainement de l'or nazi, des œuvres d'art, des armes.

Un témoin de l'époque raconte :

Seul Generter se souvient de cette nuit là. Il ne savait pas ce qui se cachait dans les caisses chargées sur le DKM der Mächtige, mais ce n'était certainement pas du blé. D'autant qu'il se souvient avoir vu Martin Bormann et un autre officier SS surveiller le chargement d'un bout à l'autre de l'opération.

Le plan de route du DKM der Mächtige :

Le DKM der Mächtige devait prendre la mer pour l'équateur selon le plan de route déposé à la capitainerie du port dans la nuit du 30 avril 1945 au 1er mars 1945.



Le 3 mars 1945 :

Il est aperçu battent pavillon des Pays-Bas au nord de l'Angleterre par la Frégate anglaise La Royal.

Le 7 mars 1945 :

Il est aperçus par au large de la France par un bateau de pêche français basé à bordeaux. L'équipage abordera le navire à ça demande et ravitaillera le bord avec du poisson frais, des légumes payer avec des morceaux d'or.

C'est le capitaine Auguste Fremion (1888 - 1956) qui racontera cette histoire dans un livre autobiographique sur ces aventures en mer dans le golf de Gasconne en 1953 quelques années avant de mourir.

Le 11 mars 1945

Enfin, la dernière trace du DKM der Mächtige se trouve au large des îles portugaises des Açores ou un cargo portugais O sertão (Le Sauvage) rapporte dans son livre de bord avoir croisé la route du DKM der Mächtige à 6h00 du matin heure locale faisant route à allure rapide vers l'ouest.

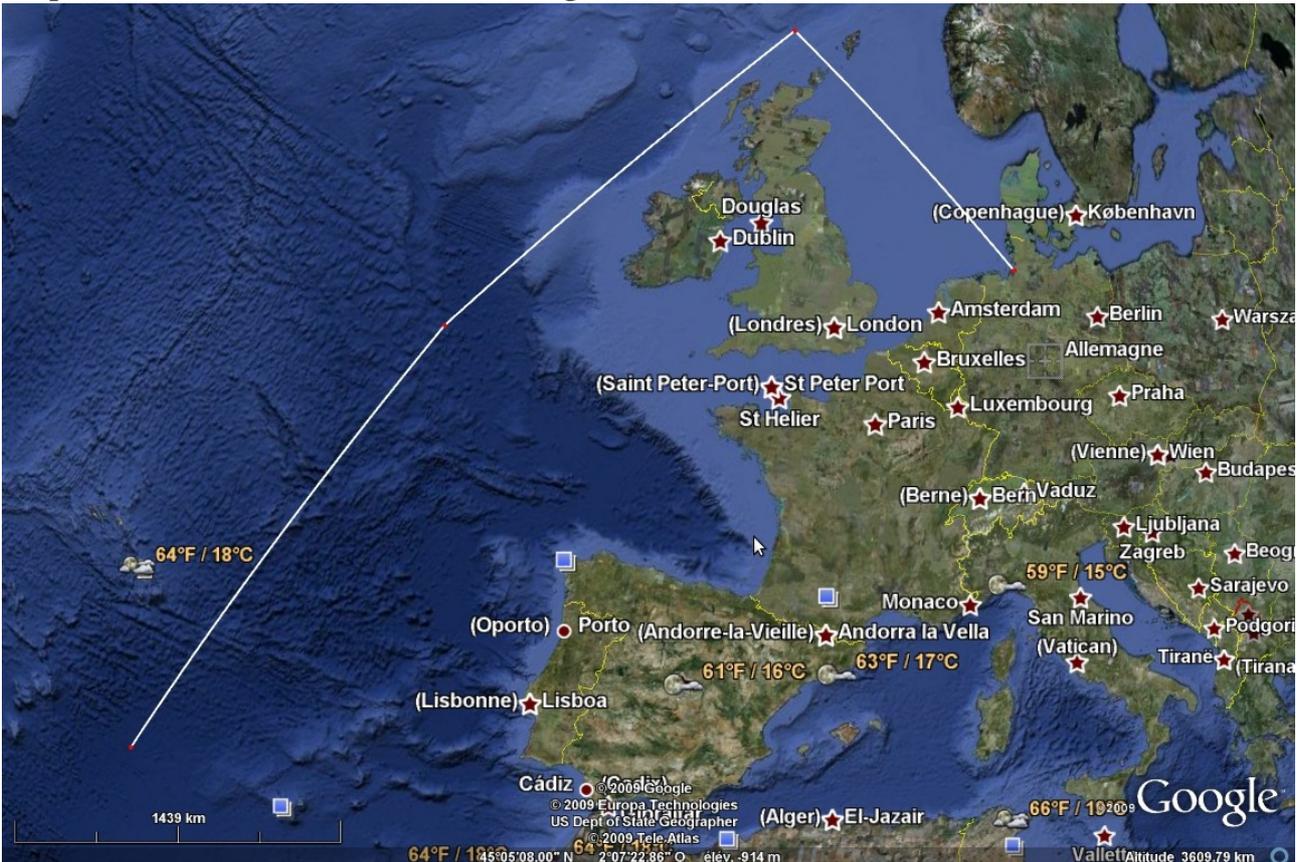
Le livre de bord rapport que 3 heures plus tard une tempête venue de l'ouest à éclater et que la radio du bord a capté plusieurs messages de SOS émit en allemand du DKM der Mächtige. Mais que le capitaine Santiago Alamaranté (1900 - 1997) n'a pas voulu risquer son bateau et son équipage pour aller porter secours au cargo allemand.

Il expliquera son geste dans ces mémoires en 1982 dans une lettre adressée à un neveu, il ne voulait pas porter secours a des Allemands peuple qui avait tuer son père lors d'attaque de U-boat en 1939.

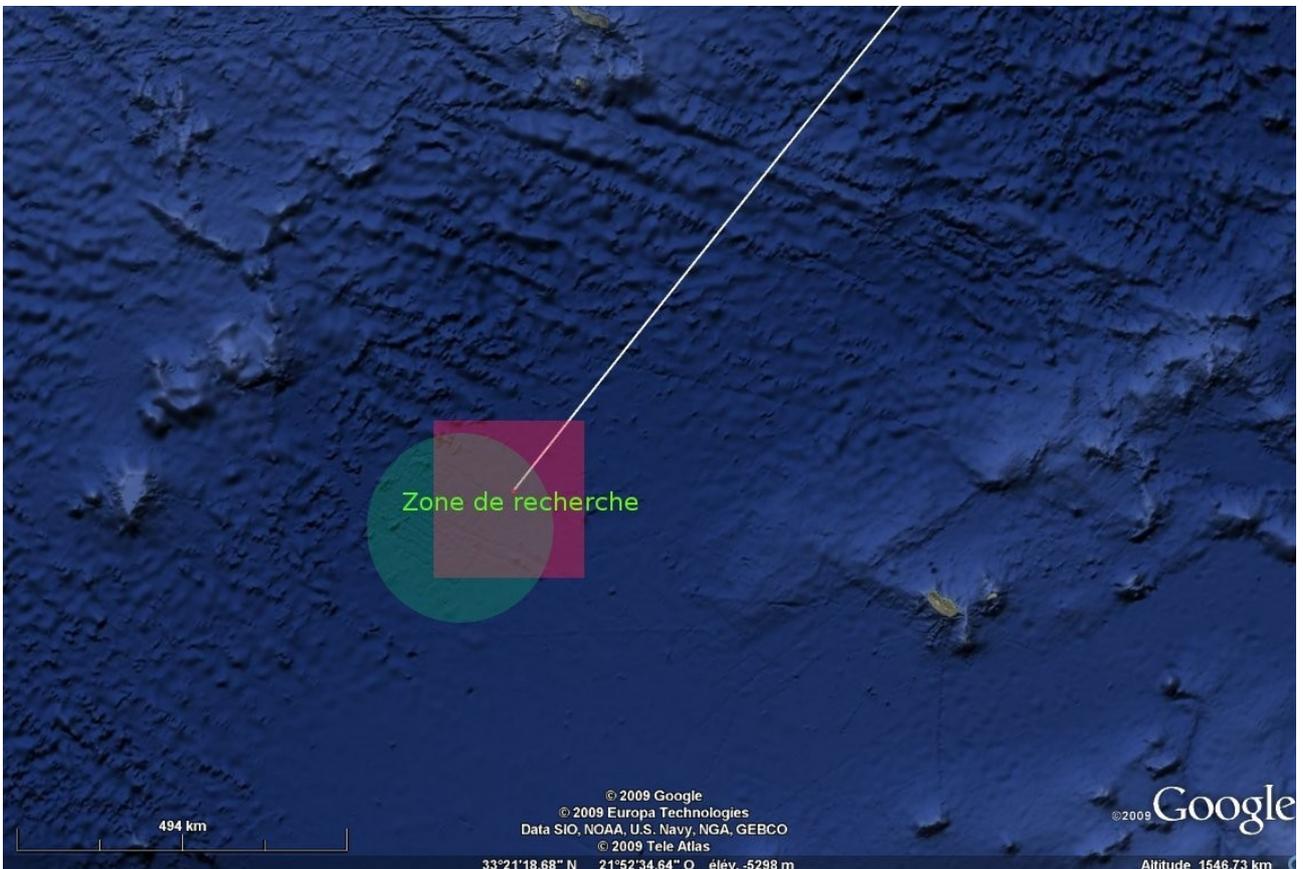
A noter que aucun cargo DKM der Mächtige n'a laisser de trace dans un quelconque port de l'Équateur. Cela ne prouvent rien, mais laisse penser que l'épave du DKM der Mächtige repose quelques part à 5 000 m de fond sous la mer au large des Açores, un bateau victime d'une tempête soudaine qui avait à son bord des criminelles de guerre nazi, mais aussi certainement de l'or et des objet historique précieux.



Le plan de route du DKM der Mächtige



Zone de recherche actuelle (en rouge) et 1985 (en vert) :





THE SPIRIT OF DEEP DOCUMENTATIONS TECHNIQUES

Sous-marin 4 places

- 1 pilote
- 1 copilote
- 2 observateurs
- (4 combinaison High-Deep disponible)

Propulsion : 4 moteurs Jet-Stream sur servomoteurs assisté.
 Permits de contrôler l'assiette dans les X du sous-marin (les 4 moteurs sont soit en mode manuel soit en mode automatique).
 Aileron d'orientation dans les Y situé à l'arrière.

Autonomie Batterie : 5 heures à 100% (5 nds) 7 heures à 80% (4 nds)
 8 heures à 50% (2,5 nds) 9 heures à 30% (1,5 nds)

Profondeur maximale de service : 6300 m

Profondeur maximale de services des moteurs : 6000 m

Profondeur maximale de service des projecteurs extérieurs : 6400 m

Autonomie maximale des projecteurs : 6 heures à 100% 12 heures à 50%

La structure du Spirit of Deep :

Profondeur maximale avant écrasement (théorique) : 6800 m

Oxygène : Recycler 24 heures d'autonomie

Oxygène de secours : 4 heures

Point de structure : 90

Point de blindage : 5

Vitesse maximale de descente en fonction du lest de descente disponible :

Lest	m/s	m/minutes	m/heure
1	3	180	10800
0,9	2,7	162	9720
0,8	2,4	144	8640
0,7	2,1	126	7560
0,6	1,8	108	6480
0,5	1,5	90	5400
0,4	1,2	72	4320
0,3	0,9	54	3240
0,2	0,6	36	2160
0,1	0,3	18	1080
0	0	0	0

Une fois larguer, le lest est perdu.

Vitesse de remonté une fois le lest de remonté larguer :



Lest	m/s	m/minutes	m/heure
1	2	120	7200
0,9	1,8	108	6480
0,8	1,6	96	5760
0,7	1,4	84	5040
0,6	1,2	72	4320
0,5	1	60	3600
0,4	0,8	48	2880
0,3	0,6	36	2160
0,2	0,4	24	1440
0,1	0,2	12	720
0	0	0	0

Vitesse conseillée d'immersion et de remontée en fonction des paliers de profondeur.

Vitesse d'immersion

Profondeur (m)	Vitesse (m/s)
0 à 200	5
200 à 500	3
500 à 850	2,8
850 à 1500	2,5
1500 à 3000	1,2
3000 à 4000	0,7
4000 à 5900	0,6

Vitesse de remontée

Profondeur (m)	Vitesse (m/s)
0 à 200	2
200 à 500	1,6
500 à 850	1,3
850 à 1500	1
1500 à 3000	0,7
3000 à 4000	0,6
4000 à 5900	0,3



Organisation du sous-marin Spirit Of Deep :

Salle avant :

1 place pour le pilote (avant droite)

1 place pour le manipulateur des bras robots (avant gauche)

1 place arrière pour le technicien sonar. (arrière droit)

1 place pour la radio (arrière gauche)

On entre dans la salle avant par l'écouille dorsale (sas vers l'extérieur utilisé pour entrée et sortir du sous-marin quand il est en surface).

Équipement de sécurité :

2 extincteurs mousse petite capacité.

Pilotage du sous-marin :

Joystick de commande permettant de contrôler l'orientation du sous-marin dans les X

Joystick de l'aileron avec palonnier pour contrôler la monter ou la descente une fois le sous-marin à l'équilibre.

Test de pilotage dans les X,Y : Piloter sous-marin (mode auto) -25% (mode manuel)

Test pilotage dans les Z : Piloter sous-marin

Test de pilotage sans la compétence : Dex X2%

Équipement de détection :

Sonar sphérique avant 270°. (réception des bruits des navires de surface par exemple)

Test : Écouter - 25% de malus

Sonar actif avant 270°. (émission de ping haute fréquence) (activité continue (2s, 5s, 10s, mono))

Test : TOC -50% en mono TOC -5% activité 2s TOC -15% activité 5s TOC - 25% activité 10s

C'est deux postes de détection sont concentrer sur la salle avant (dit salle de pilotage) et nécessite un seul opérateur.

Pilotage les bras robot :

4 caméras permettent de piloter les bras robots avec des petits joystick intégrés à la console ainsi que des sélecteurs d'articulation (4 articulations disponibles).

Chaque bras est indépendant.

Test pour les manipulations : DEX X 5%



Salle centrale (local technique):

Continent les équipements de survie et technique (batterie, recyclage de l'air, trousse de lers soins)
Petit Frigo (eaux, soda, nourritures déshydratées avec chauffage chimique incorporer)
WC chimique fermé (pour plus d'intimités).

Salle arrière (salle humide) :

Continent le sas vers d'extérieur (sas vertical)

(Manipulation par radio en mode automatique ou manuel (c'est un opérateur dans le sous-marin qui ouvre ou ferme le sas))

8 projecteur manuel

(HD 450 watts autonomie 2h00)

4 batterie de recharge Bloc

4 cartouche de recyclage d'air de recharge.

4 Combinaisons High-Deep

Protection sur tout le corps : 6

DEX : -4 (en tenant compte de la résistance de l'eau)

À noter : si une combinaison est endommagée de plus de 6 pdv en un seul coup, elle laisse passer de l'eau. À 5000 m de fond c'est une mort brutal et instantanée.

4 Bloc Propulsion/survie pour scaphandre

Autonomie air : 3 heures

2 projecteur HD-Led 500watts (autonomie 2h45) monter à droite et gauche du bloc (allumage par instruction vocal)

Autonomie propulsion (X, Y, Z)

PdV d'un Bloc : 8





Matériel pour recherche sous-marine sur épave profonde

Pic lampes

Pic de 1m90 en acier inox.(montable en 2 parties 1 m (pic et système d'encrage) 80 cm long et lampe)
Système biolumineux spécial grand profondeur.(autonomie 10 jours)

Pour tracer une route sur le fond ou définir une zone.

Masse : 3 kg

Ballon de remonté grande profondeur

Cage de 500 L (cubique)

Ballon de 110 L (80 kg de charge utile maximum conseillés)

Système de repérage en surface par balise GPS (fréquence sécurisée encodage 128 bits)

Capsule de gonflage « grand fond » jusque 5500 m avec regardeur jusque 5 minutes.

Masse : 7 kg

Localiseur de surface des balises GPS portable.

Autonomie 6 heures

Rechargeable sur secteur

Écran LCD HD de 8 pouces

Fonction par menus (2 boutons)

Connexion 8 satellite simultanée

Protection par mot de passe

Étanche jusque 5 m.

Disqueuse électrique double lame

Autonomie 25 minutes – Recharge possible sur batterie de sous-marin ou secteur.

Permet de scier de l'acier standard jusque 12 mm.

Fonctionne jusque 5300 m.

Led de guidage et rail de pré-découpe magnétique (50 cm) (pour une découpe net et droite)

Masse : 1 kg

Batterie de rechange « humide » pour disqueuse

Masse : 0.25 kg

Fil d'Ariane et bobine dévidoir électrique.

Fil en acier gainé (100 m) avec enrouleur électrique et grappin parapluie ou mousqueton.

Autonomie 4x100m avec option retour sur manivelle.

Masse : 3.5 kg

Projecteur tripier avec ancrage

Projecteur 5 000 Watt HD Led autonomie sur batterie 4 heures.

Masse : 35 kg

Batterie « humide » pour Projecteur (rechargeable sur secteur uniquement)

Masse : 15 kg

Pistolet à clou électrique.

25 coups

Masse : 2.5 kg

Bandeau de 25 clous types simple (0.25 kg)

Bandeau de 25 rivets anneau (0.350 kg)

Batterie « humide » pour pistolet à clou (0.5 kg)

Recherche ethnologique à propos de Jumago

Après plusieurs consultations de la bibliothèque en ligne de l'université Miskatonic sur internet. Voici la synthèse des informations trouvées sur la famille sénégalaise Jumago.

Le village de Tiougoune a été visité par un ethnologue de l'université Miskatonic en 1938. Une expédition scientifique en Afrique de l'Ouest qui avait pour but de recenser tous les cultes animistes de la région côtière. Le professeur Henry Bartson a écrit un livre sur la question intitulé : *Les rites animistes côtiers d'Afrique de l'Ouest* édition de 1942.

Cette expédition est partie de Dakar pour suivre la côte jusque Lagos au Nigeria.

" ... Le peuple de pêcheur du village de Tiougoune nous a été recommandé à la capitale par un ethnologue français du nom de Charle Lesage. Mon expédition c'est donc rendus en bateau jusque ce village à quelques centaines de miles de Dakar. Nous avons progressé vers le nord sur une mer calme [...]. Nous sommes arrivés le matin en chaloupe depuis le cargo que nous avait loué pour l'occasion l'Université. Les gens sur place parlaient un dialecte assez proche de celui que nous avons entendu quelques jours avant à la capitale. Mais aussi un autre langage, celui des hommes de la mer. Un genre de hululement caractéristique à demi chanté à demi crié et assez difficile à reproduire par une voie américaine. Le chef du village est rapidement venu nous voir et examiner nos chaloupes. [...]

Le soir, les indigènes nous ont fait une démonstration du rituel de l'homme poisson. Les femmes poitrine nues dansent au rythme des tamtams que les vieux hommes frappent en cadence. Puis, les hommes qui ont plongé dans l'océan ressortent nus avec des masques en bois représentant la divinité poisson. Une sorte de masque rituel rond fait en bois. Ils sont nus et dans un état d'excitation sexuelle avancée et se précipitent sur les femmes pour s'accoupler avec elle dans la plus grande décadence qu'il m'eût été donné de voir jusqu'ici.

Une fois que les différents partenaires ont fini leur coïte bestial, il se roule dans le sable en criant, homme et femme mélangés. Les femmes se précipitent alors dans la mer pour se nettoyer les parties intimes sans aucune pudeur. Puis, le rituel prend fin, les tambours s'arrêtent et les hommes rejoignent leur case suivis quelques minutes plus tard par les femmes. [...]

Les enfants nés de ces unions sont sacrifiés au Dieu Poisson si ce sont des filles. Si ce sont des hommes, ils sont élevés par la communauté et ont un nom de famille particulier, Jumago, qui veut dire fil des poissons *littéralement* dans le dialecte des pêcheurs. Ces enfants deviennent tous des pêcheurs. ..."



Masque rituel de L'Homme-Poisson



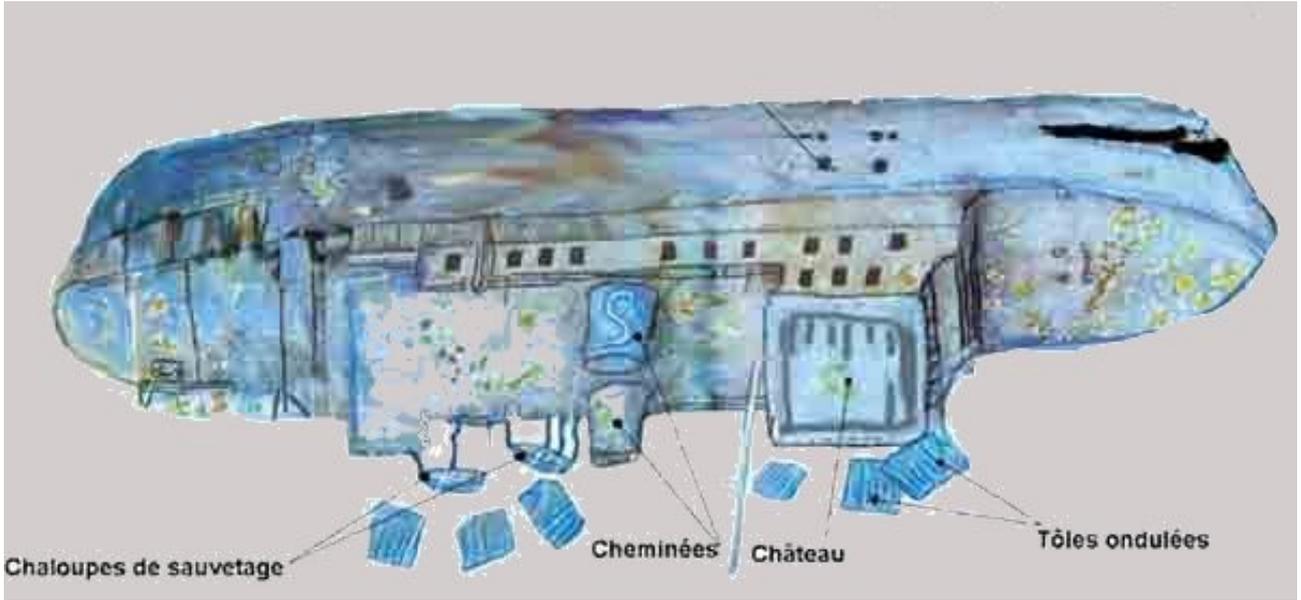
Les écrits de Charles Lesage sont disponibles aussi :

Dans son livre sur l'Afrique de l'Ouest (*les peuplades d'Afrique de L'Ouest édition 1939 traductions 1945*) il parle d'un rituel de L'Homme Poisson en place comme religion animiste sur les côtes du sénégalais :

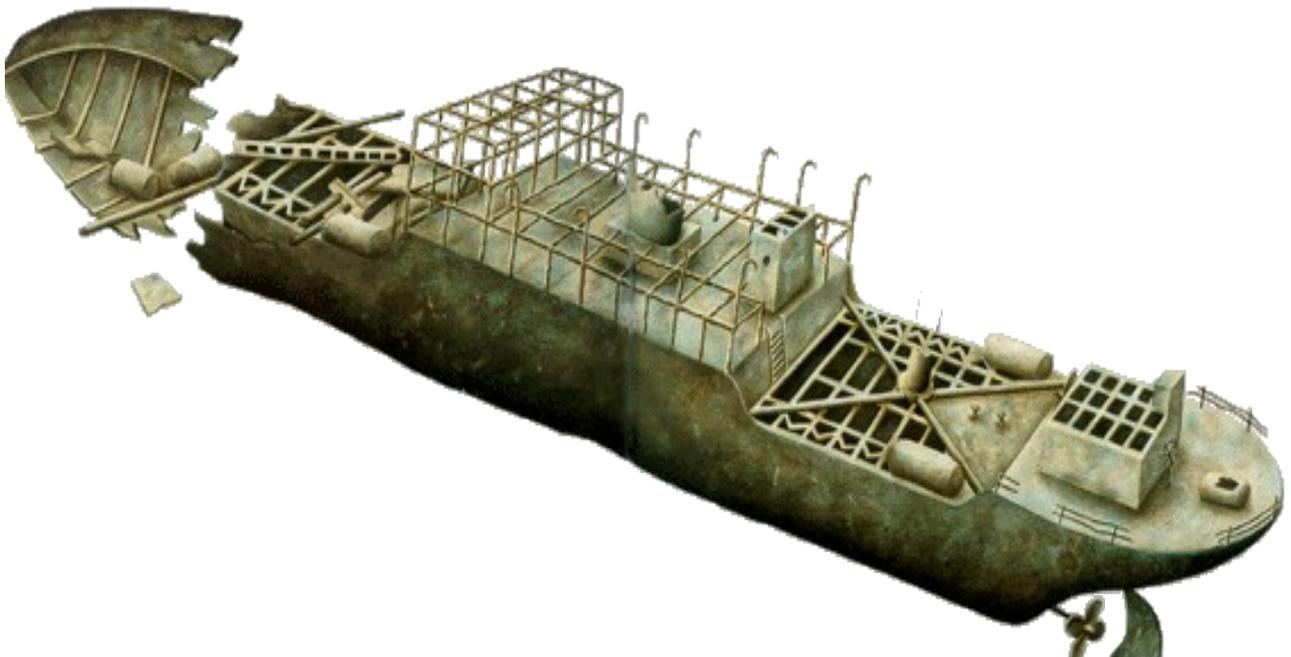
" ... Les Jumago sont d'excellent marin, j'ai passé une journée avec eu en haute mer, sur leur bateau de pêche traditionnel uniquement propulsé par une voile fait de lin. Je dois dire qu'il nage très bien pour des noirs. De plus une fois sur l'eau il ne parle que le langage des pêcheurs. [...] Leur hululement semble attirer les poissons dans leur filet. J'ai cru voir aussi un des hommes nager sous l'eau en pleine mer. Mais aucun ne manquait sur le bateau. Je me demande si leur remontant n'est pas un peu fort pour un Européen comme moi. [...]

Je leur ai demandé pourquoi à l'issue du rituel de l'Homme poisson les filles qui naissent de ces unions ont été sacrifiées. Le chef du village m'a alors pris à part et dans un français approximatif m'a dit que les Dieux des Poissons aimaient le sang et que les femmes issues de ces unions avaient la capacité de transmettre le sang des Dieux et que c'était interdit par les ancêtres de la tribu des pêcheurs. Je l'ai informé que ces sacrifices étaient contraires à la loi française qui régissait la colonie. Sur cette parole il m'a dit que bien des choses étaient interdites aux hommes et que le sacrifice des filles issues de ces unions sauverait leur communauté pour des années encore. Espérons que ces sauvages arrêtent de massacrer des enfants à peine nés pour des prétextes religieux d'un autre âge. ... "

Le HBMS EXPLOREUR

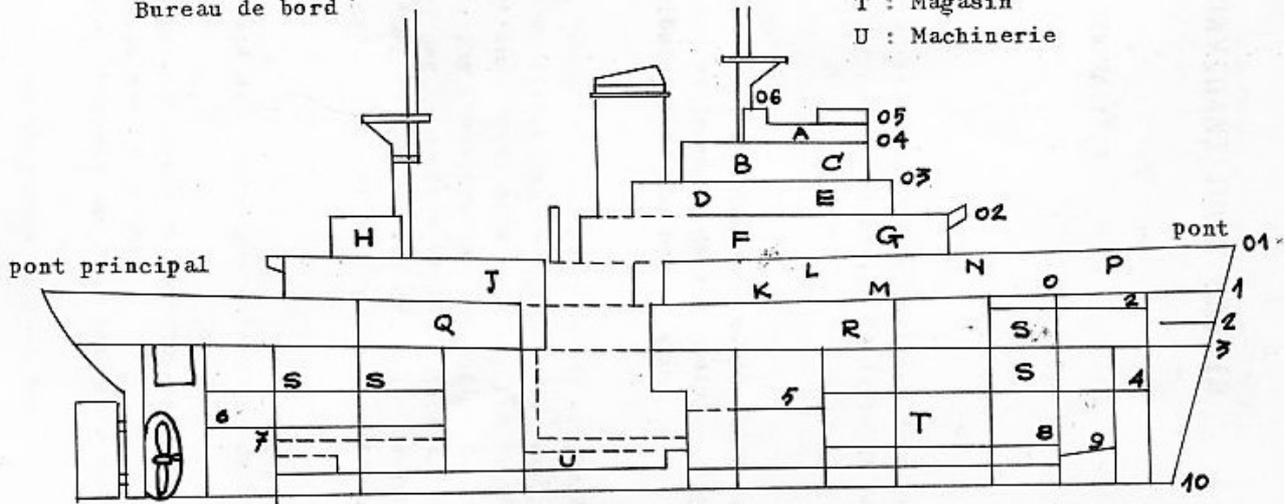


DKM der Mächtige



A : Signaleur
B : Radio
C : Timonerie
D : Cabines officiers
E : Cabine CDT
F : Mess Off n° 1
G : Cabines officiers
H : SP - Secrét.
J : Mess Off n° 2
Bureau de bord

K : Cuisine
L : Cafétaria
M : Cantine école
N : Cantine équipage
O : Coiffeur
P : Infirm.
Q : Cabines S/Off
R : Mess Sous-Off
S : Dortoir
T : Magasin
U : Machinerie



La salle sonar se trouve en B

Cabine personnelle de Scott Bowen : E

Le capitaine et logeur dans une cabine d'un officier.

Les personnages autres personnages joueur sont loger eux aussi dans les cabines des Sous officier (cabine individuelle).

Le sous-marin Spirit of Deep se trouve sur le pont principal

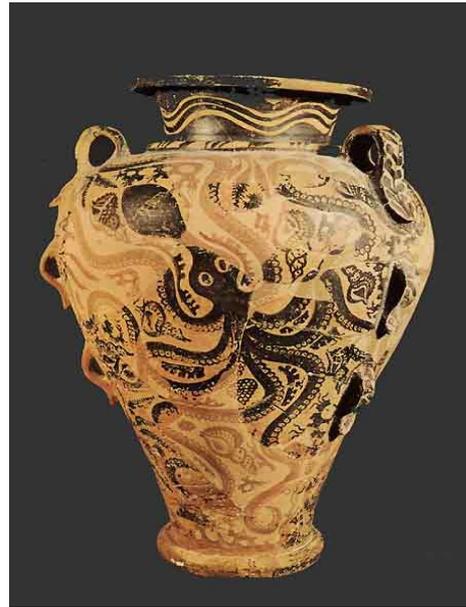
La grue pour le mettre à l'eau n'est pas représenté sur le plan.

Le sonar de traîne se trouve à l'arrière du navire.(système de mise à l'eau et treille de remonter)

Le vase une fois restauré
(Taille réelle 1m de haut 50 cm de large)

Vase d'origine Grec approximativement daté de moins 650 ans avant JC. A confirmer toutefois.

Ornementation représentant des poulpes.



Statuette à l'intérieur du vase
(taille réelle 15,53 cm de haut 7,32 cm de large)
Origine inconnus.
Certainement votif.
Symbolique du poisson et de la femme.
Certainement en rapport avec le culte de la féminité
rattaché à la mer.
Les présence de cette statue dans un vase dédié
au sacrifice à Neptune est très étrange et s'éloigne des
connaissance que nous avons des rituelles grec.





Les personnages des joueurs



Jannes Wisley

Vous êtes une étudiante en Archéologie de la faculté de Arkam. Passionner d'histoire contemporaine votre domaine de doctorat est la Seconde Guerre mondiale et plus spécialement tout ce qui touche à l'Allemagne Nazi.

Issue d'une famille modeste du midwest, vous avez toujours eue des facilité pour les études. Vos parents agriculteurs se sont endettés pour vous envoyer dans une université reconnue. Hélas, non-boursière vous avez du vous rabattre sur l'université de Arkam qui propose des cursus en histoires contemporaines. Vous avez passé tous vos diplômes et vous êtes en 1re année de thèse pour finir votre doctorat en histoire.

Quand Scott Bowen est venu vous chercher dans votre salle d'étude de la bibliothèque d'Arkam au rayon histoire et qu'il vous a invité à prendre un café, vous êtes restée interdite. Mais quand entre un muffin et un café long il vous a proposé non seulement de payer l'audition, mais de vous donner une bourse pour rembourser vos études et donné généreusement l'argent nécessaire à vos parents pour qu'il enlève l'hypothèque de la ferme familiale vous n'en avez pas cru vos oreilles. Mais il y avait une contrepartie, venir avec lui sur l'océan atlantique pour une mission de quelques mois à la recherche d'une épave de cargo civil disparue en mer à la fin de la seconde guerre mondial, une épave qui aurait transporter des officier Nazis vers l'Amérique Latine avec à son bord des trésors archéologique au sens propre et figurer. Scott Bowen vous voulez vous et votre directeur de thèse le docteur Emiluis Brown en tant qu'expert scientifique et archéologique sur cette expédition.

Interprétation du personnage :

Vous êtes une jeune femme dynamique et intelligente. Vous êtes croyante, catholique pour être exacte. Toutefois, vous n'êtes pas pratiquante. Vous avez peu d'expérience de la vie réelle, assez innocente en la nature profonde de l'homme. Vos parents vous ont protégé toute votre vie des choses néfastes de la vie. Cet environnement vous a permis de bien travail à l'école puis au collège et enfin à l'université. Les sacrifices qu'ils ont faits (la mise en hypothèque de la ferme, les nombreux crédits) ne vous ont choqué qu'il y a peu, mais l'offre de Monsieur Bowen vous a permis de ne plus culpabiliser. Votre savoir, votre champ d'expertise vous on permis de résoudre le souci familial qui vous miner depuis le début de votre thèse.

Vous n'êtes jamais tombée amoureuse, pas assez sûre de vous pour les choses de l'amour. Vous êtes encore vierge et vous faites vraiment tout pour ne pas que ça se sache autour de vous. Vous n'avez jamais participé aux soirées étudiantes ou la bière et le sexe se consomme sans complexe, loin de là, vous êtes une étudiante modèle, que certain qualifierai de soporifique.

Vous rêvez en secret de rencontrer, comme votre mère, l'homme de votre vie, l'épousée et lui faire un enfant. En attendant ce moment, vous vous réservez.



Rythme de vie à bord :

Lever 8h00 : Petit déjeuner en salle commune avec l'équipage. Vous vous préparez vous même vos plats. Si Emiluis Brown est là, vous lui préparez son déjeuner.

9h00 : Vous examiner de vieux livre de bord de cargo faisant route vers l'Amérique latine depuis Keil. Vous calculer les différents itinéraires possibles pour estimer les zones de recherche sonar la plus probable.

11h00 : Vous vous accordez une pause sur le pont avant le repas du midi.

12h00 vous prenez votre repas avec les 3 officié de bord et l'équipe de chercheur (les personnages des joueurs).

14h00 vous allez en salle sonar pour examiner les relevés de la nuit et de la matinée. Vous vous attardez sur les zones issues de vos calculs en 1er.

17h00 vous passez un peu de temps à regarder en directe les relevés sonar. C'est fastidieux, mais le fond de l'océan n'est pas si monotone.

20h00 Repas avec les officiers de quart

21h00 Retour à la salle sonar pour regarder analyser les relevés du repas.

23h00 vous ne voyez pas le temps passé et vous restez là hypnotisé par le fond de la mer.

00h00 Il est l'heure pour vous de revenir dans votre cabine ou une douche rapide avant de se coucher n'est pas du luxe.

Personnalité suite à la perte de santé mentale :

Règle optionnelle de santé mentale pour les personnages des joueurs :

Chaque tranche permet une modification de la perception du personnage et surtout de ces agissements. A chaque fois qu'un personnage franchit un seuil, le joueur doit impérativement changer le comportement de son personnage en conséquence selon les indications. A noter qu'il y a une phase aiguë juste après le choc mental ou pendant 1d6 heures la nouvelle personnalité va être exacerbé. Ensuite la phase finit et la personnalité plus normale de la tranche reprend le dessus.



La dégradation de votre santé mentale va jouer sur la personnalité du personnage :

Par tranche de 20% de votre santé mentale, vous allez changer de personnalité :

1re tranche : Vous jouez normalement, votre personnage est équilibré et dans la norme.

2ème tranche : distant vous n'êtes plus chaleureuse. Le récent traumatisme vécu engendre chez vous un léger rempli sur vous. Vous dites encore bonjour et au revoir aux gens, mais vous ne leur faites plus la bise. Vous prenez vos repas seule devant le sonar et quand une personne pénètre la pièce vous trouvez une excuse pour sortir.

3ème tranche : solitaire vous fuyez clairement les personnes du bord, c'est difficile sur un petit bateau d'être seul. Donc, vous prétextez un surcroit de travail et vous restez dans votre cabine un maximum de temps. Vous ne sortez plus que la nuit pour aller dans la salle sonar et prenez vos repas en dehors des horaires habituels pour ne pas avoir à manger avec une autre personne. Vous ne dites pratiquement plus bonjour et encore moins au revoir.

4ème tranche : Associatif vous ne sortez plus de votre cabine sauf cas de force majeure (incendie, menace, verbale ou physique). Vous ne dites pratiquement plus rien aux autres et vous leur forcez compagnie dès que possible. À ce stade, les traumatismes que vous avez vécus vous marqueront le restant de vos jours et vous êtes intimement persuadé qu'il n'en reste plus beaucoup si vous vous obstinez à rester en groupe sur ce bateau. Vous pensez vous en sortir seule, mais pour ça, il vous faut un plan. Mais ce plan actuellement dans votre état vous êtes incapable de l'inventer.

5ème tranche : Schizoïdie vous vous repliez sur vous. Si vous avez une arme, vous tirez à vue sur ce qui approche sans discernement. Vous vous sentez agressé par tout et n'importe quoi et pour vous protéger vous fuyez les autres parfois avec violence (sur eux ou vous). Vous commencez aussi à vous mutiler pour rester éveillé le plus longtemps possible de peur qu'ils vous prennent vous aussi. Le manque de sommeil, conjugué au traumatisme, l'enfermement sur le bateau vous pousse de plus en plus dans vos retranchements. Votre cabine est en désordre, le lit bloque l'écotille et le hublot et condamnée par votre petite armoire. Vous avez quelques provisions et encore de l'eau courante....

Ce que vous pensez des autres personnages :

Scott Bowen : Bien que riche, il reste accessible et humain. Vous pensez toutefois qu'il n'est pas heureux et qu'il lui manque quelques choses.

Emiluis Brown : C'est lui qui vous a choisie comme assistante sur cette expédition. Vous lui en êtes reconnaissante. Vous le connaissez assez mal pourtant et vous ne voyez en lui qu'un professeur d'histoire qui a une occasion en or de devenir célèbre. Vous trouvez que son égo est un peu trop flatté en ce moment.

Jérémy Chasse : Cet aventurier avec sa trentaine dynamique vous fait fondre littéralement. Mais, ces horaires de travail ne sont pas en accord avec les vôtres (il vit la nuit, vous le jour) et les brefs moments que vous passez ensemble ne sont faits que pour parler de la recherche de l'épave. Le soir vous pensez très fort à lui, mais ça reste pour l'instant qu'un fantasme, vous n'osez pas aller le séduire.



Emilius Brown :

Professeur d'histoire à l'université Miskatonic, vous avez 48 ans et vous êtes le premier professeur afro-américain de l'université Miskatonic. Vous avez passé votre enfance dans l'état de providence. Vos arrières grands Parents sont arrivés en Amérique comme esclave vendu comme telle avant la guerre de Sécession. Vos parents et grand Parent vous ont donnés une éducation religieuse et l'amour de l'histoire. Vous avez vécu la fin de la ségrégation au état unis, la marche de l'homme sur la lune, l'explosion de l'informatique et des technique de pointe. Vos études universitaires vous on permit d'obtenir une chaire à l'université Miskatonic et vous enseigner maintenant aux étudiants l'amour de l'histoire. Vos parents et feus vos grands parents sont très fiers de vous.

Votre femme Lauren Brown et votre fille de 22 ans Julia Brown restées en Amérique vous manquent terriblement, vous leur faites des mails avec envoi de photo de l'expédition tous les jours. Dans ces mails vous racontez vos journées de travail sans vous appesantir sur le côté répétitif et ennuyeux des journées passées à scruter le fond de l'océan à la recherche d'une aiguille dans une meule de foin. Toutefois, le défi historique que représente cette épave est suffisamment stimulant en soi pour vos recherches universitaires. Quand Scott Bowen est venu dans votre bureau et vous a proposé de venir avec lui sur son bateau mouillé à Boston il y a maintenant 1 mois en vous offrant pour vos recherches une somme rondelette (1 000 000 \$ pour 6 mois d'expédition + l'exclusivité sur toute trouvaille archéologique dans l'épave + fondation à Arkham d'un musée pour présenter les objets remonter de l'épave + le financement d'une tournée mondiale de conférence pour présenter l'ouvrage de la découverte de l'épave) et l'autorisation d'amener un assistant avec vous, vous avez sauté sur l'occasion.

Interprétation du personnage :

La perspective de plongée sur une épave vieille de 64 ans pour y chercher des traces de l'histoire et des trésors archéologiques était une occasion en or. De plus, vous êtes la caution scientifique de l'expédition, votre seule présence à bord donne à cette expédition une légitimité. Ce rôle vous flatte l'égo et vous donne une occasion de sortir (enfin) des bibliothèques poussiéreuses que vous avez l'habitude de fréquenter. Toutefois, la vie sur un bateau est difficile. Le mal de mer, l'enfermement relatif et l'éloignement de vos proches vous font souffrir psychologiquement.

Vous avez pris le temps de vous occuper à bord du navire pour des menus tache, la surveillance à la timonerie et du radar pour trompé l'ennui profond de cette croisière de recherche. L'examen du sonar vous occupe aussi, vous repassez sur les visionnages de Jannes des bandes sonar. Vous passez beaucoup de temps à faire des projections de votre futur travail si jamais vous trouvez cette épave et depuis quelques jours maintenant, vous sentez qu'elle va finir par apparaître sur le sonar.



Rythme de vie à bord :

7h30 : Réveille et petite douche dans votre cabine.

8h00 vous allez prendre votre petit déjeuner en salle commune quand vous voulez voire Jannes pour lui parler soit dans la salle des officiers.

8h30 vous installez votre portable là et commencer à rassembler vos notes pour votre futur livre. Il n'avance pas bien vite et vous passez plus de temps à envoyer des mails et des photos à votre famille qu'a réellement écrire.

10h30 vous allez à la salle sonar pour visionner les bandes de la nuit en accélérer.

12h00 vous prenez votre repas avec les 3 officié de bord et l'équipe de chercheur (les personnages des joueurs).

14h00 vous allez flâner sur le pont et regarder la mer.

14h30 retour en salle sonar pour regarder en direct les relevés du sonar.

15h30 Retour dans la salle des officiers pour continuer à « écrire votre livre ».

17h00 vous allez dans votre cabine pour un petit somme.

18h00 nouvelle douche avant le repas. Vous prenez un petit verre de Cognac avant le repas, juste par plaisir.

20h00 Repas avec les officiers de quart

21h00 Retour à la salle sonar pour regarder analyser les relevés du repas. Une bonne occasion d'échanger des idées avec Jannes.

22h00 Retour à votre cabine pour regarder un film (vous avez une collection impressionnante de DVD) en buvant un peut de Cognac pour se détendre et passer le mal de mer.

23h30 coucher...

Personnalité suite à la perte de santé mentale :

Règle optionnelle de santé mentale pour les personnages des joueurs :

Chaque tranche permet une modification de la perception du personnage et surtout de ces agissements. A chaque fois qu'un personnage franchit un seuil, le joueur doit impérativement changer le comportement de son personnage en conséquence selon les indications. A noter qu'il y a une phase aiguë juste après le choc mental ou pendant 1d6 heures la nouvelle personnalité va être exacerbé. Ensuite la phase finit et la personnalité plus normale de la tranche reprend le dessus.



La dégradation de votre santé mentale va jouer sur la personnalité du personnage noté :

Par tranche de 20% de votre santé mentale, vous allez changer de personnalité :

1re tranche : Vous jouez normalement, votre personnage est équilibré et dans la norme.

2ème tranche : distant vous cherchez à mettre de la distance entre vous et le reste du monde. Autoritaire vous donnez des ordres drapés de vos connaissances.

3ème tranche : autoritaire, vous donnez des ordres même s'ils ne sont pas en accord avec la situation et votre champ d'expertise (vous voulez manœuvrer le bateau, vous expliquer au cuisinier du bord comment faire son métier, au mécano comment gérer son atelier par exemple) et vous vous heurtez aux avis contraires au vôtre avec virulence. Vous voulez être le chef et toute personne en travers de votre route est un rival potentiel. Pour l'instant ce n'est que par des paroles que vous exprimez cette autorité, mais vous sentez en vous une rage contenue si on ne vous écoute pas.

4ème tranche : psychorigide, personne ne fait bien les choses sauf vous. De plus si vous dirigez quelques choses, le fait d'improviser ou de ne pas s'en tenir au plan établi par vos soins déclenche chez vous des hurlements de rage bouillonnante. De plus, vous adressez des reproches aux gens qui vous entourent sans discernement.

5ème tranche (avant la folie totale) : sadique, vous prenez plaisir à contraindre les gens à vous écouter parler et vous leur donnez des ordres avilissants par plaisir et pour les « punir » de leurs incompétences crasses. Vous devenez clairement impossible à vivre et vous avez la sensation que toute la responsabilité de la survie de tous repose sur vos épaules pas si solides que cela. Vous avez donc un plan, martyrisé votre entourage pour qu'ils obéissent pour la survie du groupe.

Ce que vous pensez des autres personnages :

Scott Bowen : riche blanc qui fait un caprice, tant qu'il paye bien et vous permet de devenir célèbre dans le monde entier il n'y aura pas de soucis.

Jannes Wisley : jeune étudiante blanche issue d'un milieu pauvre comme le vôtre. Ces parents ont tout risqué pour ces études. Elle est brillante, mais pas autant que vous. Cette expédition va lui permettre de devenir célèbre grâce à vous. Elle devrait vous en être éternellement reconnaissante (et c'est le cas non ?).

Jeremiah Chasse : C'est un homme fougueux qui manque clairement de connaissances universitaires pour analyser les dizaines de preuves historiques du passage du navire dans le secteur. Ces idées sont toujours une reformulation des vôtres et ça vous agace. Quand il vous montre un peu de respect, c'est généralement un faux semblant.



Scott Bowen

Riche héritier et passionné d'histoire et surtout de la Seconde Guerre mondiale. Ce fils à papa accuse maintenant les 45 ans. Encore dynamique et curieux, il n'a jamais travaillé de ces mains, mais il sait s'entourer de gens fiable et fidèle.

De hautes études à Havard en droit international lui permettent de garder la main sur l'empire financier que sont arrière grand-père à créer de toutes pièces au début du vingtième siècle. Après avoir fait fortune en revendant des arbres à latex à diverse compagnie de caoutchouc, John Bowen se mi a investir sa fortune en bourse et dans l'immobilier. Après la crise de 1929 où sa fortune tripla à cause d'une intuition qui le prévient presque une semaine avant le jeudi noir de vendre une bonne part de ces actions, il s'investit encore plus dans l'achat de terrain partout aux États-Unis, terrain qui se trouve être de nos jours des aéroports pour le plus part internationale.

Après la guerre en 1946 il fait l'acquisition de plusieurs sociétés agroalimentaire puis les reventes en 1959 à Nestlet faisant encore grossir la fortune familiale. John Bowen meurt en 1962 d'un cancer foudroyant laissant sa fortune à son fils Arthur Bowen âgé alors de 25 ans. Moins malin et visionnaire que sont père, il va pourtant rapidement investir ces dollars dans diverses compagnies japonaises et américaines. En 1980 à la tête de 4 milliards de dollars ils sombrent dans une déprime des plus destructrice. Sa femme Julia Bowen reprend les affaires familiales avec sont fils (vous) jusqu'en 1999 l'année où Arthur et Julia se tue dans un tragique accident de voiture à Los Angels sur Mullohand Drive.

Depuis vous avez repris les affaires familiales qui aujourd'hui se montent à environ 7 milliards de dollars en action, terrain, bâtiment principalement situé aux USA. Une armée de trader gère la fortune en bourse. Une autre armée d'avocat et d'agent immobilier gère votre parc immobilier. L'entreprise roule pratiquement sans vous, mais il faut tout de même faire des réunions du conseil administratif tous les mois au minimum pour prendre les décisions stratégiques impliquant les achats et ventes de bien.

Interprétation du personnage :

Vous avez de l'argent et c'est vous le mécène à bord du navire. Votre cabine est tout confort et on vous appelle Monsieur Bowen. Vous n'avez pourtant jamais oublié de rester atteignable et humain avec les personnes qui vous côtoient. Vous pouvez claquer 1 million de \$ pour un caprice et 30 millions pour faire une expédition de recherche océanographique. Sur ce navire vous avez tout payé vous même et le navire vous appartient (c'était moins cher de l'acheter que de le louer 6 mois). Vous êtes sensible et les autres sont importants pour vous.

Homme d'affaires avisé et sur de lui, vous parlez pas moins de 6 langues et avait un vrai talent pour la peinture moderne. Vous n'êtes pas un homme à femmes et pour l'instant vous n'avez pas encore trouvé l'Amour de votre vie, elles étaient tout intéressées par votre fortune que part votre personnalité. Il vous arrive donc de temps à autre de vous payer du bon temps dans un pays connu pour son tourisme sexuel. Vous vous y rendez d'ailleurs 4 fois par ans en toute discrétion (vous possédé un genre harem sur place que vous financé grassement. Les filles ne sont là que si elle le désir et rien ne leur est contraint quand vous êtes sur place et elles peuvent partir quand elle le désir avec une retraite à vie).



Rythme de vie à bord :

Vous vous levez chaque matin à 6 heures depuis des années. Après avoir pris un petit déjeuner anglais (thé, saucisse, bacon grillé, haricot blanc) vous gérez vos affaires via une connexion internet sécurisée dans votre cabine.

Vers 10h00 vous allez voir les relevés sonar de la nuit dans l'espoir qu'il est détecté quelques choses au fond de l'océan.

Vers 11h00 vous allez piloter le navire, activité qui consiste essentiellement à examiner le radar, identifier les navires qui croisent votre route, discuter navigation avec le capitaine du navire.

12h00 vous prenez votre repas avec les 3 officié de bord et l'équipe de chercheur (les personnages des joueurs).

14 h00 retour à la salle sonar pour visionné les bandes sonar qui n'a pas été vu pendant le repas.

16h00 séance d'exercice à la salle de sport seul ou accompagné.

18h00 apéritif sur le pont avant si la météo l'autorise sinon aux messes des officiers.

20h00 Repas avec les officiers de quart

22h00 retour dans la cabine. Connexion sur le net pour examiné la bourse (décalage horaire) communication avec les responsables de vos sociétés si besoin.

23h00 heure de couché normale

Cet emploi du temps peut être chamboulé par les événements a bord, la découverte de l'épave par exemple.

Personnalité suite à la perte de santé mentale :

Règle optionnelle de santé mentale pour les personnages des joueurs :

Chaque tranche permet une modification de la perception du personnage et surtout de ces agissements. A chaque fois qu'un personnage franchit un seuil, le joueur doit impérativement changer le comportement de son personnage en conséquence selon les indications. A noter qu'il y a une phase aiguë juste après le choque mental ou pendant 1d6 heures la nouvelle personnalité va être exacerbé. Ensuite la phase finit et la personnalité plus normale de la tranche reprend le dessus.



La dégradation de votre santé mentale va jouer sur la personnalité du personnage noté :

Par tranche de 20% de votre santé mentale, vous allez changer de personnalité :

1er tranche : Vous jouez normalement, votre personnage est équilibré et dans la norme.

2ème tranche : sensible les petits soucis de la vie deviennent insupportable, les contrariétés où les conflits sont très difficiles à supporté. Vous préférez fuir que d'effronté un conflit. Vous pleurez pour des broutilles et vous en avez honte. La souffrance d'autrui vous paraît insupportable.

3ème tranche : pusillanime, vous l'homme d'affaires vous voilà pratiquement incapable de prendre une décision. Très difficile dans ces conditions de donnée des ordres, fuir, se défendre. La fatigue et les horreurs que vous avez vécues laissent une trace. Il vous semble que tout ce qui arrive est de votre faute. Si vous n'aviez pas voulu faire cette recherche dans l'océan, vous et ceux qui sont mort ou blessés ne seraient pas là !

4ème tranche : vous êtes anxieux, au milieu des événements que vous avez vécus, vous ne voyez pas d'issue heureuse. Vous vous demandez combien d'horreur et d'événement horrible et tragique il va falloir avant que vous ne trouviez la mort ou la prison. En effet, maintenant, vous avez peur, peur d'être responsable de la mort de vos parents et que les personnes autour de vous s'en doute.

5ème tranche (avant la folie totale) : vous sombrez dans un état de dépression total. Vous êtes malade, vous voyez tout en noir (on va couler, on n'a aucune chance de s'en sortir en vie) toutefois, vous n'êtes pas encore suicidaire bien qu'une seule balle pourrait vous épargner bien des souffrances inutiles si jamais il fallait en arriver là. Le fait de ne pas avoir d'enfant vous fait peur et vous obsède et vous n'arrêtez pas de penser à ça au beau milieu de l'océan et c'est ce qui vous empêche de vous suicider. Cela décuple par 100 votre libido à propos. Vous passez donc d'épisode de replis sur soi intense et total (crise de larme, hurlement dans la solitude de votre cabine) à des épisodes de bravoure téméraire et de prise de décision très « en avant » pour séduire la seule femme du bord (si elle est morte à ce stade de votre dégradation mental vous n'avez pas de soucis de libido).

Ce que vous pensez des autres personnages :

Emiluis Brown : Vous pensez que sont appuis dans une petite université des états unis va permettre à votre expédition de réussir et surtout lui donné un aspect de recherche scientifique. Vous flattez donc l'égo du personnage dans une certaine limite.

Jannes Wisley : L'assistante du Professeur Brown vous laisse totalement indifférent du point de vue sentiment amoureux. Toutefois, vous lui accordez un certain crédit dans tout ce qui touche à son domaine de connaissance (l'histoire). Vous accordez à ces conversations techniques beaucoup d'attention.

Jéréemiah Chasse : Ce chasseur d'épave est un aventurier qui ne sait pas gérer une affaire, vous ne lui donnez pas 1 an avant d'avoir dilapidé l'argent que vous lui avez donné. Toutefois, son expérience est utile et vous pensez l'avoir entièrement sous votre contrôle.



Jeremiah Chasse

34 ans vous êtes un chasseur d'épaves et de trésors engloutis par les eaux. Vous avez fait beaucoup de métiers dans votre vie. Après un cursus scolaire classique en Floride, vous intégrez à 17 ans une école de plongeur sous-marin professionnel sur Miami. Une fois votre diplôme en poche vous partez sur différentes plateformes pétrolières en mer, employé par DEXXON OILS & GAS. Pendant près de 5 ans, vous plongez à des profondeurs extrêmes dans tous les océans du globe. Vous connaissez donc les procédures de plongée à grandes profondeurs (jusqu'à 1500 m), le pilotage de mini-sub. Parallèlement, vous lisez une quantité astronomique de livres sur tous les sujets possibles et imaginables qui vous donnent des connaissances de base dans de nombreux domaines.

Une fois que vous avez fini votre contrat chez DEXXON, vous achetez un petit bateau avec un associé, Ethan Smith un plongeur que vous avez connu chez DEXXON et qui partage votre passion pour la recherche d'épave engloutie.

Votre société basée à Miami, vous remonte vers le nord sur la piste d'un galion espagnol qui aurait sombré avec sa cargaison en 1745, une cargaison de doubloons espagnols venus tout droit du Mexique. Vous cherchez pendant 6 mois au large de Boston avec comme seul indice un vieux livre de bord d'un capitaine français qui aurait recueilli des naufragés du galion dans le secteur de Boston au moment du naufrage. Au cours d'une plongée de reconnaissance au large vous tombez sur une créature humanoïde qui semble nager en eaux profondes (80 m) sans système respiratoire, ni combinaison. L'homme vous fuit rapidement dès qu'il a conscience que vous l'observez et vous ne pourrez pas le rattraper, il s'enfonce sur un tombant qui après examen sur les cartes plonge à plus de 250 m.

Cette expérience reste pour vous une source de surprise et aussi parfois de cauchemars. Quelques jours plus tard, vous abandonnez vos recherches. À court d'argent, il vous faut rentrer. Vous vous reconvertissez dans des activités moins légales, la contrebande entre la Floride et Cuba. Cela permet très rapidement de revenir à des comptes plus stables pour votre société.

Vous voyagez aussi en Amérique Latine et en Afrique pour des campagnes de recherche sous-marine éclairée. Le manque de connaissances universitaires rend difficiles les localisations des épaves qui vous intéressent.

Scott Bowen est venu dans vos locaux pour vous proposer une mission de recherche sur son bateau. Il vous parle de l'épave et du potentiel qu'elle contient. Vous proposez à votre associé de s'occuper des affaires courantes pendant 6 mois pendant que vous prêterez main-forte à l'équipe de Scott Bowen. Il vous propose 600 000 \$ pour 6 mois et la un quart de l'or qui pourra être retrouvé.

Interprétation du personnage :

Vous êtes le spécialiste de la recherche d'épave du point de vue technique. Vous avez une grande connaissance de tout ce qui touche à la plongée et au pilotage du mini-sub. Vous avez aussi vous-même créé le plan de navigation avec les données historiques beaucoup plus précises que vous a donné l'équipe d'historien. Pour l'instant, vous examinez au maximum les relevés sonar en temps réel. Vous savez qu'entre la dérive des courants et la relative imprécision des GPS voire les relevés avec un décalage c'est prendre le risque de louper l'épave et de perdre un temps précieux.

En conséquence, vous hantez la salle sonar jour et nuit sans relâche, vous vous accordez quelques heures de repos en pleine journée quand l'historienne Jannes est devant les écrans. Votre poste sonar est entouré de relief de repas et de canettes de soda qui s'accumulent malgré les efforts de l'équipage.



Rythme de vie à bord :

15h30 : l'heure de prendre un petit déjeuner et après une douche rapide allés voir les points qui ont été pointés par l'équipe, le plus souvent des rochers et des choses sans apparente importance.

16h30 : Vous commencez les recherches sonar.

20h00 Repas avec les officiers de quart

21h00 Retour à la salle sonar pour regarder analyser les relevés du repas. Une bonne occasion d'échanger des idées avec les personnes qui vont à la salle sonar.

00h00 : une petite pause sur le pont si le temps le permet. Vous prenez l'air et fumez un petit havane. Puis retour rapide à la salle sonar.

4h00 : Vous allez a la timonerie pour vous assurer que le plan de navigation est bien respecter et vérifier que les courants ne vous ont pas fait dévier. Puis retour en salle sonar.

6h00 : Petit déjeuner avec l'équipage. Puis retour en salle sonar.

9h30 : Généralement, vous allez dans votre cabine après avoir fait un topo des événements de la nuit.

Personnalité suite à la perte de santé mentale :

Règle optionnelle de santé mentale pour les personnages des joueurs :

Chaque tranche permet une modification de la perception du personnage et surtout de ces agissements. A chaque fois qu'un personnage franchit un seuil, le joueur doit impérativement changer le comportement de son personnage en conséquence selon les indications. A noter qu'il y a une phase aiguë juste après le choc mental ou pendant 1d6 heures la nouvelle personnalité va être exacerbé. Ensuite la phase finit et la personnalité plus normale de la tranche reprend le dessus.

La dégradation de votre santé mentale va jouer sur la personnalité du personnage:

Par tranche de 20% de votre santé mentale, vous allez changer de personnalité :

1re tranche : Vous jouez normalement, votre personnage est équilibré et dans la norme.

2éme tranche : anticonformiste vous voyez des choses en plus dans les événements traumatisés que vous avez vécus. Vous êtes intimement convaincus d'idée délirante et non rationnelle sur les événements que vous avez vécus. Vous les revivez dans votre sommeil difficile.

3éme tranche : excentrique, vous commencez à rendre grâce à la mer. Vous pensez que les systèmes de croyances humaines échappent totalement à la révélation que vous êtes en train de vivre. Vous commencez à vivre reclus dans votre monde et écrire une sorte d'évangile selon Jerémiah son prophète. Il y est question d'une allégorie des événements tragiques que vous êtes en train de vivre, dans un style biblique.



4^{ème} tranche : illuminé, vous êtes maintenant convaincu d'être un prophète d'une nouvelle religion basé sur le Dieu qui peuple la mer et que l'humanité ignore. Votre discours mêle l'écologie, la vengeance de gaïac et le salut que vos paroles et vos écrits pourront donner aux hommes du bateau que vous appelez « mes apôtres ». Vous faites des rituelles bizarres au dessus des flots la nuit qui n'ont aucune cohérence logique, mais qui ont un message symbolique pour vous (vous mettre nue sur le pont en hululant, répandre votre semence dans les eaux, sacrifier un membre de l'équipage au Dieu de la mer).

5^{ème} tranche : Schizotypique, non seulement vous êtes un nouveau prophète de la mer, mais maintenant, suite à l'hommage que vous lui rendez il vous « parle » directement dans votre esprit (soulignant ainsi sa puissance). Vous êtes aux portes de la folie pure, sans entrave vous allez engager l'équipage vers un destin funeste et tragique, surtout depuis que vous parlez le langage du Dieu de la Mer en hululant la nuit à la pleine lune. C'est pendant ces moments d'ailleurs que vous entendez mieux encore les messages de votre Dieu poisson.

Ce que vous pensez des autres personnages :

Emiluis Brown : Ce grand noir se prend pour une peinture de l'histoire et vous respectez ça. Mais vous n'aimez pas son air supérieur.

Jannes Wisley : timide et réservé, elle a cependant un certain charme au quelle vous n'êtes pas insensible après plusieurs semaines en mer dans une atmosphère uniquement composée d'hommes. Toutefois, vos horaires différents ne vous ont pas encore laissé l'opportunité de la séduire.

Scott Bowen : Il semblerait que ce riche industriel blasé vous propose un boulot en or, 100 000 \$ US par mois pour traquer une épave. Vous auriez voulu qu'il soit votre père tellement vous le trouvez généreux et bon. Toutefois ça fortune là habituer à être peu méfiant avec son entourage, une fois l'or découvert, vous vous arrangez pour que les missions en remontent le moins possible et une fois l'expédition finis vous avez prévu de revenir pour piller le navire.