



par

*Dans les brumes de Londres se prépare le début de la Course des Nautilus. Les sous-marins sont prêts, les équipages sont constitués, les itinéraires sont peaufinés.*

*Mais qui est cet inconnu qui s'intéresse de si près au nautilus du Satyr's club?*

## Préambule

Les PJ sont membres du Satyr's Club et vont embarquer sur le Faun, le Nautilus construit par leur club. Le Capitaine est Sir Henry McHallister. Le Club l'a choisi car c'est un marin aguerri et il saura conserver la cohésion de l'équipage et écouter les membres du club (les PJ). Les postes disponibles pour les PJ sont ceux de scientifique (2), reporter, contremaître et maître mécanicien.

Ce scénario d'introduction est avant tout une chance pour les PJ d'apprendre à mieux se connaître. Ce n'est pas parce qu'ils font partie du même club qu'ils sont forcément les meilleurs amis du monde. C'est aussi l'occasion de faire connaissance avec McHallister, un personnage central dans ce scénario car il introduit les PJ au Faun et à la Course qu'il entreprennent. Ceci explique que ce scénario puisse paraître assez linéaire. Utilisez-le plutôt comme trame temporelle aidant les joueurs à se glisser petit à petit dans leur personnage et dans le sous-marin...

## Au Satyr's Club

Lors d'une brumeuse soirée londonienne, les PJ discutent avec McHallister, confortablement installés dans un salon du Satyr's Club. Ils ont étalé devant eux diverses cartes des mers et océans du globe et mettent au point

leur périple. Arrive un membre du club, Edward Ellington, historien à Harvard, qui leur donne une carte avec les coordonnées approximatives d'une épave d'un galion de l'Invincible Armada. Elle est coincée sur un banc de sable entre l'Ecosse et les Shetlands. La discussion et le drink s'éternisent et ils conviennent également de visiter une ou deux autres épaves en Mer Celtique avant d'aller se réapprovisionner à Dublin avant de partir vers la mer Baltique à la recherche d'une épave de drakkar. S'il réussit un test rude sous DIS (Intuition), un PJ remarque qu'un inconnu semble les écouter attentivement. C'est une personne distinguée au teint hâlé qui parle un anglais parfait. S'il se lève pour le questionner, un membre du club qui semble le connaître vient à la rencontre de l'inconnu, et ils s'en vont ensemble. Sinon, au moment de partir, un PJ entre en collision dans l'inconnu en sortant du club. Il s'excuse et suit longuement les PJ du regard.

## Le Faun au quai

Le lendemain est tout aussi brumeux. Les PJ accompagnent McHallister pour visiter le Faun. Ils visitent d'abord les quartiers réservés aux membres du club. Les chambres sont assez spartiates et prévues pour accueillir deux gentlemen. Par contre, le salon est large, confortable et possède tout le confort d'un salon du club. Les armoi-

ries de celui-ci y trônent d'ailleurs fièrement. Ensuite ils visitent la bibliothèque, pratique et bien pourvue. Le laboratoire est plus spartiate mais possède un matériel de chimie assez fourni. La salle à manger est cosue et le bar bien fourni.

Les quartiers de l'équipage sont assez spartiates, sauf la chambre du contremaître et du cuisinier. La cuisine est presque aussi bien fournie que celle d'un grand restaurant et la réserve de nourriture bien fournie. La salle des machines est impressionnante et très bruyante. Le moteur à vapeur est petit mais puissant et les hélices sont larges et solides.

Quand ils sortent du bâtiment, les PJ remarquent peut-être un docker qui ressemble au mystérieux inconnu de la veille. Il a le même teint hâlé et s'ils regardent de plus près ils pourront peut-être remarquer son origine indienne - test rude sous DIS (Intuition).

## Le départ

Les quais de la Tamise connaissent une effervescence peu commune pour le départ. Sur le quai du Faun, les familles et amis de l'équipage, ainsi que des membres du Satyr's Club, sont là pour leur souhaiter bonne course. Le capitaine McHallister passe du navire au quai, officiant aux préparatifs du départ et

saluant les éminences du club, les amis et les familles.

C'est alors que le commissaire de la Course, qui n'est autre que le conservateur en chef du British Museum, lord Dunsanny, arrive au centre de la tamise sur un petit navire à rame. Il tient un haut parleur et un revolver. Il fait un petit discours vantant l'audace et les connaissances des experts rassemblés au sein de chaque équipage. Il vante les percées technologiques et les futures découvertes que feront ces gentlemen. Au moment où le Faun quitte son quai, les PJ sont sur la cambuse avec McHallister, rayonnant. S'ils cherchent, ils remarquent à nouveau le mystérieux inconnu qui semble assister à leur départ depuis le quai.

Quelques heures plus tard, alors que le Faun arrive dans la Manche et longe les falaises de Douvres, le mystérieux inconnu est encore là. Les Pjs n'apercevront qu'une silhouette – test rude sous DIS (Intuition) – et s'ils veulent vraiment le voir, ils devront emprunter sa longue vue à McHallister. L'inconnu semble les regarder aux jumelles depuis le sommet de la falaise. Ensuite, il monte dans une voiture auto-tractionnée et emprunte le chemin qui mène au port.

## Première plongée et essai du sonar

Le Faun effectue sa première plongée pour tester le sonar et habituer les PJ à la manœuvre. La plongée se passe bien et l'essai du sonar est concluant. Un PJ avec un bon dé en DIS (d10 ou d12 et un bonus en Sens (+1 min.) peut même apprendre à se servir du sonar pour seconder McHallister. Peu avant de remonter, le capitaine semble entendre un moteur étouffé (par la profondeur ?) qui suit un cap proche du leur. S'ils décident de prolonger la plongée, ils se rendront compte que le bruit de moteur vient d'un sous marin très silencieux et capable de rester longtemps en plongée.

Les essais finis, le Faun met le cap sur l'épave du galion. L'équipage s'apprête à effectuer sa première plongée de longue durée. Grâce au sonar, le McHallister et les scientifiques commencent à cartographier le fond près de l'endroit supposé où gît l'épave.

Une fois cette tâche accomplie, le Capitaine McHallister propose de tenter une première approche de l'épave en scaphandre autonome. Elle permet de tester les téléphones aquatiques des scaphandres (qui fonctionnent assez bien) et d'acclimater les meilleurs plongeurs de l'équipe – test aisé sous HYG (Nage).

## L'épave du galion

Ensuite, la véritable plongée d'exploration est lancée. Une équipe de quatre plongeurs repart pour l'épave. L'approche dure près d'une demi-heure à elle seule, les scaphandriers devant lutter contre le fond meuble et une courant marin soutenu aux abords de l'épave. Une fois à l'intérieur, la progression n'en sera pas plus aisée car le bois vermoulu est très glissant. Sinon, la fouille se passe calmement et les PJ peuvent trouver de jolies pièces à ramener au Faun – test malaisé sous EDU (Archéologie) pour trouver une pièce de grande valeur.

Alors qu'ils fouillent le gaillard arrière, une torpille s'écrase sur le centre du navire. La déflagration peut causer des problèmes à l'équipe de fouille (onde de choc déstabilisatrice, turbidité aveuglante, gîtage de l'épave, etc.). si un PJ est resté à bord pour surveiller le sonar, il a pu entendre arriver le nautille inconnu – test malaisé sous DIS (Sens) – vire qu'il a tiré une torpille – test malaisé sous DIS (Logique). Dans ce cas, il peut prévenir l'équipe de fouille par le téléphone aquatique.

McHallister décide alors d'amener le Faun près de l'épave pour récupérer l'équipe mais il est attaqué par une nouvelle salve de torpilles. Il faudra que l'équipe de scaphandriers regagne le Faun sous cette salve et se réfugie

dans le canot submersible en attendant que la situation évolue. Sinon un PJ qui réussirait un test rude sous AIS (Mécanique) pourrait purger le canot manuellement et ils pourraient alors pénétrer dans le Faun. A ce moment un autre sous-marin, inconnu des PJ entre dans la danse en attaquant le nautille inconnu et aide le Faun à poursuivre et faire fuir le submersible hostile (son capitaine à une COMP Pilotage +1). Celui-ci profite de sa vitesse supérieure sur ses poursuivants pour s'enfuir.

Quand les deux sous-marins remontent à la surface, les PJ entrent en contact avec le capitaine de l'autre navire. C'est un gentleman indien et il sera très courtois, expliquant quelques unes de ses aventures. Il expliquera aux PJ qu'il les surveille depuis le début et qu'il les soutient, moralement en tout cas. Il leur demandera cependant de ne pas fouiller certaines zones, comme la baie de Vigo, par exemple. Quand ils terminent leur entretien, les PJ peuvent enfin remarquer le nom de leur allié quand il plonge, c'est le Nautilus...

## Personnage et bâtiments

### McAllister

C'est un ancien capitaine de la Navy. C'est un homme assez renfrogné qui aime à chanter des chansons de marins avec l'équipage.

HYG : d8 (Nage+2), EDU : d6 (Océanologie +2), AIS : d12 (Fusil électrique +1, Mécanique +1, Pilotage +2), AIS : d10 (Intuition +1, Sens +1), Vieux briscard

### Nemo

C'est un prince indien déchu, féru de sciences. C'est une personne taciturne et un peu froid.

HYG : d6 (Nage+2), EDU : d12 (Chimie-Phys. +1, Océanologie +2), AIS : d8 (Mécanique +1, Pilotage +3), AIS : d10 (Logique +1), Dégoûrdi

### **Le Faun**

C'est un élégant sous-marin avec deux larges hélices. Il est solide et offre de larges quartiers aux membres du Satyr's Club. Il possède une bonne bibliothèque et un petit laboratoire pour la préparation des échantillons recueillis. Ce sous-marin a été prévu pour des plongées profondes et est prêt à affronter les mers les plus capricieuses du globe.

Faun : AUT : 2, PUI : 2, MAN : 3, INT : 3, Sonar

### **Le Nautilus**

Nautilus : AUT : 2, PUI : 3, MAN : 3, INT : 2, Moteurs électriques

### **Le sous-marin inconnu**

AUT : 2, PUI : 4, MAN : 2, INT : 2, Torpilles

### **Règle additionnelle : de la bonne utilisation du sonar**

**test aisé** : cartographie d'un fond peu accidenté, déterminer que le Nautilie croise à proximité d'un navire.

**test malaisé** : cartographie d'un fond difficile, repérage d'une épave, déterminer quel type de bâtiment croise près du Nautilie, déterminer qu'un bâtiment est en cap d'interception du Nautilie, piloter le Nautilie en aveugle dans des bonnes conditions.

**test rude** : déterminer le type d'une épave ou des conditions océanologiques particulières, déterminer la trajectoire, la vitesse (et la profondeur) d'un navire qui poursuit le Nautilie, piloter le Nautilie en aveugle dans des conditions difficiles.

**test illusoire** : piloter le Nautilie en aveugle alors qu'il combat un ennemi dans une région au relief accidenté présentant de forts courants marins contraires.

\* \* \* \* \*

*Pour découvrir la course des Nautilies, suivez le lien :*

*[http://www.nivaille.be/jeepeonline/concours/ocean/La\\_Course\\_des\\_Nautilies.pdf](http://www.nivaille.be/jeepeonline/concours/ocean/La_Course_des_Nautilies.pdf)*

**Rappel** : ce 16<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Haagen (en sa qualité de gagnant du 15<sup>ème</sup> concours) :

- thème : Mystérieux(se-s) inconnu(e-s) ;
- élément : poudre.