

UN ETANG CONTAMINE.

En 1924 un explorateur/biologiste répondant au nom de Georges MACOONEY, partit en exploration avec deux de ses collègues en Australie, pour étudier la manière de vivre des tribus aborigènes, mais tout ne se passa pas comme prévu.

En effet, alors que la mission se déroulait paisiblement, les explorateurs tentèrent de rencontrer une légende aborigène, près d'un lac, appelé le Bunyip.

MACOONEY fut fasciné par cette rencontre, à tel point qu'il voulut ramener un spécimen de cette créature à Rigdon (Géorgie). Mais le premier problème s'est posé, en effet la créature mesurant près de 4 mètres de long, il fallut envisager pour Georges une autre solution, et il l'a trouvée rapidement en kidnappant un petit. Le second souci c'est que l'explorateur n'a prévenu aucun autre de ses amis, ces derniers auraient refusé et il le savait. C'est alors que la mère poursuivit les étrangers et parvint à se venger en dévorant les deux explorateurs.

Quant à MACOONEY, il réussit à rejoindre la mer et prendre le bateau pour les Etats-Unis avant que la maman n'ait pu récupérer son petit.

Après plusieurs pots-de-vin versés, MACOONEY arriva dans sa ville natale, où il déposa secrètement le jeune bunyip dans le lac Heuvelmans. Très grand lac n'atteignant pas loin de 80 kilomètres de rive.

Pour la population de Rigdon, MACOONEY est son héros. Revenir d'un pays sauvage ou une tribu s'est attaquée à ses chers explorateurs ! Où seul MACOONEY en est revenu, tout cela pour la science, « si cela n'est pas un héros monsieur alors dites moi ce que c'est ? », tels sont les phrases employées par les habitants.

C'est cet événement que MACOONEY expliqua à la population dès son retour. Lors de leurs recherches, ils se sont faits attaqués par une tribu sauvage d'aborigènes et c'est à coup de machettes, que ces collègues ont été massacrés. MACOONEY blessé, se faisant passer pour mort, réussit à survivre grâce à sa stratagème.

Pendant 4 ans MACOONEY s'occupa secrètement de sa « progéniture », la nourrissant de petits animaux chassés, la voyant grandir MACOONEY se détachât d'elle peu à peu, la bête grandissante devait apprendre à se nourrir seule.

MACOONEY savait que cette créature pouvait être dangereuse, mais pas envers lui, s'en étant occupé pendant presque 4 ans celle-ci n'aurait jamais fait de mal à MACOONEY. Pouvant s'attaquer à n'importe qui, doué d'une certaine intelligence, la créature pouvait s'en prendre à l'homme. Heureusement le lac était grand et les marées à côté ne manquaient pas de nourriture. Mais c'était un risque à prendre, une telle créature étant un phénomène si rare, il ferait tout pour la protéger.

LE COMMENCEMENT

Un beau jour d'automne 1928, alors que le bunyip a bien grandi, il se lassa de se nourrir de poisson, et s'attaqua à un pêcheur au nom de GRAFFEUR Yann. Ce dernier pour la communauté, est porté disparu. Beaucoup pense toutefois que Yann aurait pu se noyer. Le lendemain c'est un vacancier au nom de Vince HOLLES, mari du pj Jennifer, partit à la pêche avec un ami (pj Jonathan BIGFIELD) qui disparaît. C'est à ce moment que débute ce scénario.

L'introduction des pjs et leurs histoires :

Rappel : ce scénario fut joué lors du tournoi de jdr des 8èmes fantasmagiques organisé par le club creio et imago, voici une liste des pjs que je vous conseille de faire jouer à vos joueurs, bien entendu toute autre personnage pourrait être ajouté, à vous simplement de voir qu'il s'intègre bien dans l'aventure.

Jennifer HOLLES (dilettante): la femme de Vince, qui vient de disparaître, est venue avec son jeune mari pour passer quelques jours de vacances. Malheureusement elle commence ce scénario en apprenant que son mari partit à la pêche avec Jonathan BIGFIELD, un de leurs amis d'enfance, a disparu. Elle se rend immédiatement sur les lieux supposés de la disparition.

Jonathan BIGFIELD (pêcheur/biologiste) : Il est originaire de la région, sa passion la pêche, surtout quand son amie d'enfance le rejoint régulièrement (Jennifer). Il a alors l'occasion de pêcher avec son mari (Vince). Il a connu Jennifer alors que cette dernière venait en vacances avec ses parents. Ils avaient alors 13ans. Depuis Jennifer revient dans la région une à deux fois par an. Pour lui le scénario commence avec la partie de pêche avec Vince. Il est 20h00, la nuit vient de tomber et voilà deux bonnes heures qu'ils pêchent sans rien avoir attrapé. Vince s'absente quelques instants pour un besoin pressant, et alors que Jonathan pêche tranquillement il entend un cri poussé par Vince et plus rien en se rendant sur les lieux plus personne n'est présent. C'est le début de scénario pour lui, il aura la charge de prévenir la police qui totalise un shérif et son adjoint, et surtout prévenir son amie Jennifer.

Howard SPIEL (garde forestier) : Originaire de la région, il est du type tranquille qui à part apprécier le travail qu'il effectue trouve cela très routinier. Mais les événements futurs vont lui faire changer d'avis. Lorsque le shérif sera prévenu de la disparition de Vince, le shérif (Steeve TOMSON) appellera Howard en lui disant : « c'est TOMSON ! Bouges-toi les fesses, on a la deuxième disparition qui vient d'avoir lieu près du lac, fini les siestes à l'orée du bois !! Je veux que l'on sache au plus vite ce qu'il se passe, c'est ton job qui en jeu, on t'attend sur les lieux. » SPIEL n'aura plus qu'à se rendre sur les lieux est faire son job.

Stewart NIMS (détective) : C'est le seul privé de la ville de Rigdon, il reçoit également un appel une heure après la disparition de Vince, par le maire de la ville. Ce dernier lui demande de travailler sur l'enquête des deux disparitions, son shérif et l'adjoint risquant de ne pas pouvoir assumer toute l'enquête. En effet les disparitions autour du lac ne peuvent que nuire à l'image touristique de la ville. Ses paroles seront : « Je compte sur vous Monsieur NIMS que dis-je. La ville compte sur vous pour éclaircir ce mystère, le shérif est déjà sur les lieux de la disparitions il est au courant de votre venue. »

Victor BATS (enquêteur) : Il est envoyé par le service de police de la ville d'Atlanta pour renforcer le shérif du comté au moment de la première disparition (GRAFFEUR Yann) pour mener l'enquête. Quelle sera sa surprise au moment de son arrivée au poste du shérif le téléphone sonnera pour la deuxième disparition. Il ne lui reste plus qu'à mener l'enquête avec un détective privé payé par le maire et les proches du dernier disparu le shérif et son adjoint étant très occupé aux affaires courantes de la ville.

Rob TRAVET (photographe) : Ce dernier photographe indépendant prend des photos de la région, ses beaux paysages d'automne et... Quel scoop si seulement il arrivait à prendre en photo l'assassin. Oui et quel assassin une chose est sûre, ce lac n'a pas dévoilé tous ces mystères si seulement les gens savaient ce qu'il avait déjà vu. En effet Rob a déjà rencontré la

créature mais pour lui cela s'est passé tellement vite, qu'il n'a pas vraiment vu ce qu'il s'est passé. Alors qu'il prenait des photos du soleil couchant sur le lac quelque chose est apparu sur son champ de vision. Pour lui s'est sûre si s'était un poisson alors cela devait être une carpe atteignant pas loin des deux mètres de long. Mais il n'a vu qu'une masse noire, depuis il cherche en vain à la retrouver. Il n'en a parlé à personne on le prendra pour un fou, il attend patiemment pour la prendre en photo, étant sûre que sa vision est à l'origine des disparitions. Il a donc l'idée de prêter son concours à l'enquête en prenant des photos pour le shérif, le shérif manquant de moyen et d'homme acceptera en rapprochant le photographe de l'enquêteur, son travail : prendre des photos des divers indices utiles à l'enquête.

La petite ville de Rigdon : à part le lac son ponton, son îlot et les chalets servant à accueillir les quelques vacanciers qui sont loin d'être nombreux à cette époque de l'année, il n'y a pas grand-chose à faire dans cette ville.

On y trouve toutefois quelques bâtiments comme un musée portant le nom de MACOONEY, un poste pour le shérif, une poissonnerie, un hôtel, une station essence et quelques magasins d'alimentation. La ville est basée à côté du lac, lui-même entouré d'une forêt de conifère et de marais.

Evènement :

Le jour J, 20h00.

---La disparition de Vince HOLLES, le mari de Jennifer, sera la deuxième disparition après un pêcheur au nom de GRAFFEUR Yann.

Pour la disparition de Vince, le joueur Jonathan BIGFIELD était parti à la pêche avec lui, il a entendu des cris au moment où son ami s'était retiré pour des besoins comment dire... naturels. En se rendant sur les lieux il ne resté plus rien.

Le soir même avec les enquêteurs, seul la botte de Vince sera retrouvée.

Le lendemain le corps du pêcheur sera retrouvé avec un membre ou deux en moins (à votre guise) sans oublier les jets de SAN.

Puis se sera la disparition d'autres personnes, un enfant, etc...

Mardi 12 octobre 1928 10h30.

---Les pjs sont prévenus de la découverte du corps de Vince (ou de ce qu'il en reste) non loin du ponton. En se rendant sur place les pjs peuvent éventuellement rechercher quelques indices si leur cœur est bien accroché (quoi qui arrive Jennifer sera incapable de le faire) sur le corps du pauvre Vince. En fouillant d'un peu plus près, (TOC) ils trouvent quelques écailles grisâtres accrochées au restant de sa ceinture de pantalon. Les écailles sont grandes, peu courantes et inconnues de tous. Une recherche approfondie par un spécialiste s'impose. Le musée de la petite ville de Rigdon sera certainement le meilleur endroit, et d'ailleurs le conservateur du musée conseillera aux joueurs, de rencontrer Monsieur MACOONEY certainement le meilleur spécialiste de la ville. En tant que biologiste et explorateur, originaire de la région, personne selon les dires du conservateur ne pourrait mieux les renseigner. Le conservateur propose une rencontre le lendemain matin.

Mercredi 13 octobre 09h00

---La rencontre avec MACOONEY dans le hall du musée : après les présentations d'usage MACOONEY écoutera attentivement les joueurs, sans donner d'explication, pour lui tout ceci reste un mystère en tout cas c'est ce qu'il essaie de leur faire croire. Si les pjs lui montre les écailles, (jet de psychologie pour voir qu'il commence un peu à s'énerver) il demandera aux joueurs si il peut les récupérer pour qu'il puisse les analyser. (Bien sur, il se débarrassera au plus vite de cet indice crucial). Si les pjs préfèrent garder les écailles MACOONEY n'insistera pas, mais leurs rétorquera que son aide serait plus précieuse s'il avait en mains ces écailles.

---Dans l'après-midi : Si les pjs se trouvent ou cherchent des indices autour du lac, ils entendent des aboiements de chiens vers celui-ci. En se rendant sur les lieux, il remarque un chien en laisse aboyer vers l'étendu d'eau. A coté du chien un petit bracelet portant le nom de Coralie, le bunyip a encore attaqué.

---Le lendemain **jeudi 14 octobre** : près du lac, les pjs observent un attroupement de personnes, en effet une barque flotte en plein milieu du lac, mais personne n'est visible sur cette barque, avec ce qui se passe en ce moment, il serait bien d'y jeter un coup d'œil ! Soit en allant chercher la barque à la nage ! Soit en prenant une autre barque. Une fois arrivé à hauteur du petit bateau il ne reste plus qu'un avant bras agrippé sur le bord de la barque.

---Beaucoup de faits mais peu de preuve, une chose est sûre toutes les disparitions se font la nuit autour du lac, si les pjs décident de rester aux bords du lac en pleine nuit. Quatre longues heures plus tard happés par le froid, commençant à fatigué, ils seront réveillés de leurs léthargie par un hurlement soudain qui les transperce... Plus ils s'avancent vers le lac et plus les hurlements s'entendent, l'eau fait beaucoup de remous, gare à ceux qui s'approchent trop près de la rive. Une quinzaine de minutes après, les hurlements s'espacent pour ne devenir plus qu'un silence pesant. Ces cris recommenceront au petit matin mais ils seront moins intenses.

---Un autre soir ils pourront voir au clair de lune une silhouette jeter quelque chose dans le lac, (il s'agit de MACOONEY qui vient nourrir la créature, espérant calmer ses ardeurs), si les pjs désirent en savoir d'avantage, ils devront s'approchaient discrètement de la silhouette, au moindre bruit MACOONEY prendra ses jambes à son coup, et compté sur lui pour semer les joueurs, il connaît très bien la région !

Par contre si les joueurs restent à observer la scène, ils entendront un cri assez strident mais pas aussi intense que les nuits précédentes, et verront une autre silhouette sortir de l'eau et vraisemblablement en train de se nourrir de la viande jetée par l'individu. Petit à petit elle s'approche de l'homme et semblerait montrer des signes d'affections. Si les pjs désirent connaître à ce moment précis l'identité de l'individu n'oubliez pas les jets de discrétion. Au moindre bruit MACOONEY prend la fuite, si les pjs tentent de le poursuivre la créature se mettra en travers de leur chemin.

---Si les pjs se rendent sur l'îlot du lac ils découvriront un spectacle atroce, un amoncellement d'os de différents animaux et même d'os humains.

---Si les pjs blessent grièvement la créature elle se rendra chez qui elle pense être en sécurité, notre ami commun MACOONEY.

---Si les pjs surveillent la maison de MACOONEY, ils pourront remarquer d'étranges empruntes aux abords de son domicile.

---Le piège de MACOONEY :

MACOONEY sait qu'il est grand tant pour lui de s'occuper de ses intrus qui viennent mettre leur nez là ou il ne faut pas, il enverra un courrier ou un messenger à la chambre d'hôtel d'un des joueurs, sur le courrier on peut lire : « J'ai des informations à vous donner concernant les disparitions venait me voir seul près du ponton de bois ce soir à 23h00. »

En effet il préférera se débarrasser des pjs un à un. En commençant par Jennifer, puis se sera au tour de l'enquêteur, le détective, le photographe et enfin Jonathan

Si le pj vient seul au bout de cinq minutes il verra MACOONEY sortir d'un buisson se diriger vers lui, il lui expliquera alors les faits, son expérience etc... Et qu'il pense qu'il ne peut avoir confiance qu'en lui, puis il se met à siffler et le bunyip sort de l'eau et attaque le pj !

Si le joueur ne vient pas seul MACOONEY restera caché dans son buisson et attendra que les joueurs partent pour quitter les lieux, dans la nuit il déposera une lettre sous leur porte avec écrit « Laissez tomber ou vous mourrez ! »

Si les pjs ne partent pas, il enverra son abomination à l'hôtel des joueurs pour que l'un d'entre eux soit massacré en guise de message pour que ces derniers annulent leurs recherches.

LES PNJS :

Le shérif : John CALLAHAN, depuis ces disparitions il est débordé, heureusement on lui envoie des renforts, il n'aime pas cette histoire et il est bien content de la déléguer à d'autres. A part cela, il a une âme de chef et n'aime pas qu'on le dirige, il demandera régulièrement des comptes aux enquêteurs sur l'avancement de leur enquête.

Le témoin : Il intervient si vous le souhaitez pour aider les pjs à avancer dans le scénario, se rendre compte qu'il y a une bête c'est bien, savoir que MACOONEY est derrière tout cela c'est mieux. Bob ANDREW de son nom, travaille dans les entrepôts près du lac. Un soir de 1924 alors qu'il faisait sa ronde habituelle il a entendu parmi les caisses venant d'Australie de l'explorateur MACOONEY, un étrange bruit venant d'une des caisses. En s'approchant il fut arrêté par MACOONEY qu'il lui demanda de ne pas se mêler de ce qu'il ne le regarde pas. Bon ça remonte à 4 ans alors il doute que ce qu'il a cru voir ou entendre ce soir là puisse être lié. Bob n'en a jamais parlé à personne, sauf un soir où il avait bu un coup de trop et en a parlé au gérant de l'hôtel Charlie MONTH.

MACOONEY : Inutile de le présenter de nouveau, vous comprendrez qu'il restera le plus discret possible le long de cette histoire, il n'entrera en action que si les pjs s'approchent trop de sa progéniture (ce qui risque d'arriver à un moment où a autre). Les traces de bunyip autour de sa demeure seront les seuls indices que les pjs pourraient lier avec l'histoire, sauf si bien entendu il repère MACOONEY en train de nourrir son bébé.

Si les pjs s'introduisent dans sa maison (jolie demeure, une des plus riches, un peu à l'écart de la ville aux abords du lac), il n'y trouverons rien de particulier deux fusils de chasse, sont les seules armes visibles, par contre si un joueur prend le temps de fouiller le bureau de l'explorateur, en particulier le carnet de notes il remarquera des schémas représentant une créature sorte de mélange entre un phoque et crocodile, puis des notes dans le style suivant :

semaine 1 1924 : 1 raton laveur

Semaine 2 1924 : 1 castor (c'est signe de compassion son étonnant)

Semaine 3 1924 : 1 biche (elle a grandi !)

Vous l'avez compris MACOONEY tient à jour ces rencontres avec le bunyip. Il vaut mieux pour les pjs de ne pas se faire prendre par MACOONEY car il n'hésitera pas à utiliser son fusils, violation de bien privés, superbe occasion pour ce débarrassé des pjs !

Ses caractéristiques :

FOR 14 CON 13 TAI 15 INT 17 POU 16 DEX 16 APP 8 EDU 14 SAN 24 PV 14

Bonus aux dommages : + 1d4

ARMES :

Coup de poing 55% d3+bd, fusil de chasse 60% 2d6/1d6/1d3

Compétence : Discrétion 45%, écouter 45%, esquiver 35% Mythe de Cthulhu 15%, se cacher 50%

Le gérant de l'hôtel (Charlie MONTH) : Voici un ami potentiel du photographe, pour lui il est sur, tout cela ne vient pas d'un quelconque déséquilibré ou assassin. La menace vient du lac il en est sur ! Si les pjs sont en manque d'inspiration il ajoutera qu'il y a le vieux bob qui a été témoin de ses choses étranges, allez le voir vous verrez et dite lui que vous venez de ma part. Bien sur toute cette histoire le gérant n'y croit pas à un mot, mais il en rajoute quitte à en rajouter, ce genre de phénomène pour lui c'est bon pour les affaires !

La créature : Mis à part l'amour quel porte à MACOONEY (elle le considère comme sa mère), Sa croissance fait quel a besoin de se nourrir de plus en plus, sachez que sa nourriture préférer se porte avant tout sur les femmes ! Vous trouverez les caractéristiques dans le bouquin de règles, voici toutefois un exemple de caractéristique que vous pouvez utilisé (noté qu'elles sont plus faible que dans le bouquin de règle car le bunyip est encore jeune.)

FOR : 25 CON : 18 TAI : 28 INT : 15 POU : 20 DEX : 11 déplacement : 8 / 16 en nageant. PV : 23 bonus aux dommages : + 2d6.

ARMES : Morsure 50% 1d6 de dommage. Griffes 50% immobilisation pendant le premier tour, puis 2d6 + bd au second. Pour échapper a l'étreinte, force contre force sur la table de résistance.

Armure : 6 points de peau.

Sortilège : un bunyip peut modifier à volonté le niveau de son étang ou de sa mare.

Compétence : nager tranquillement : 80%, sentir la vie : 65%

Perte de santé mentale : voir le bunyip coûte 1/1d0, entendre un cri fait perdre 1/1d3

Quelques idées :

Pour l'ambiance, n'hésité pas a ce que les joueurs entendent de temps en temps des cris ou gémissements le soir venant du lac !

Si vous souhaitez isoler les persos pour leur faire quelques petites frayeurs ne serait-ce que des remouls dans l'eau, des poissons déchiqueté arrivants aux bords de la rive, jusqu'à l'attaque du bunyip, les pjs pourraient rechercher la montre qu'il vient de laisser tomber dans la boue, ou son portefeuille, voir les clés de sa chambre d'hôtel

Si vous sentez que le scénario en a besoin n'hésitez pas a rajouter quelques disparitions, ou bien même en retirer, a rajouter une idée de votre crue tant que le thème est respecté.

BONNE PARTIE

Scénario écrit par JULIE ET VINCE....