

Le sel et le sang

Préparation de campagne pour *De bile et d'acier* de Vivien Féasson
Fabien Hildwein – alcyon-jdr.com – décembre 2023

Sommaire

1. Présentation à l'attention du meneur de jeu.....	4
2. Note d'intention à l'attention des joueurs.....	5
3. Techniques de jeu.....	6
3.1. Respecter le protagonisme des pilotes.....	6
3.2. L'équilibre des révélations.....	6
3.3. Ne pas négliger les scènes du quotidien.....	6
3.4. Révéler qu'un personnage ment.....	6
3.5. Décrire le langage corporel.....	7
3.6. Combats.....	7
4. Création de personnages.....	8
4.1. Présentation du programme Ungeheuer.....	8
4.2. Positions des personnages.....	8
4.3. Première scène.....	8
4.4. Liens avec des Nuées.....	8
4.5. Liens avec d'autres personnages.....	10
5. Personnages non-joueurs.....	11
5.1. Carte des relations.....	11
5.2. Colonel Arthur Koch.....	12
5.3. Docteur Elenia Andersen.....	12
5.4. Directeur Noah Tallow.....	14
5.5. Les trois pilotes : Jonas Koch, Olea Zimt et Dalma Nelke.....	15
5.6. Capitaine Anja Fuchs.....	16
5.7. Sergent Marianne Hoff.....	17
5.8. Utte Hoff.....	17
5.9. Magma.....	18
5.10. Lioud Messner.....	18
5.11. Couleuvre.....	19
6. Lieux importants.....	21
6.1. NeuRost, mégapole maritime.....	21
6.2. Plan de la base.....	22
6.3. Baraquements.....	23
6.4. Les quartiers de vie des pilotes.....	23
6.5. L'église St Elme.....	24
6.6. Les terrains d'entraînement.....	24
6.7. Les fosses des Aqualungs.....	24
6.8. L'hôpital et le laboratoire.....	24
6.9. Installations.....	25
6.10. Le cimetière des pilotes.....	25
6.11. Le marché aux rebuts.....	25
6.12. Le cargo des survivants.....	26
6.13. La cathédrale mourante.....	27
6.14. Le jardin des ondes.....	27
7. Activités quotidiennes.....	29
8. Missions.....	31
8.1. Escorte d'un bateau.....	31
8.2. Infestation des égouts.....	32
8.3. Le héron.....	33
8.4. Patrouilles.....	33
8.5. Sauver l'âme d'Olea Zimt.....	37
8.6. Dans la psyché de Dalma Nelke.....	39

8.7. Représentation politique.....	41
8.8. En finir avec Lioud Messner.....	43
8.9. Défendre la frontière.....	44
8.10. Un nouvel Aqualung.....	44
9. Nuées.....	46
9.1. Projet Taufe.....	46
9.2. Le réveil d'Olea Zimt.....	47
9.3. La prise de pouvoir du directeur.....	49
9.4. L'infiltration des sirènes.....	51
9.5. La rébellion des habitants des ruines.....	53
9.6. La grève des réparatrices d'Aqualungs.....	54
9.7. Père et fils.....	55
9.8. Infection.....	56
9.9. Doppelgänger.....	57
9.10. Piet.....	58
10. Remerciements.....	60
11. Annexes.....	61
11.1. Les sirènes de NeuRost.....	61
11.2. Dysfonctionnements d'Aqualung.....	61
11.3. Noms de personnages non-joueurs.....	62
11.4. Armes et équipements spéciaux d'Aqualungs.....	63

1. Présentation à l'attention du meneur de jeu

Le sel et le sang est une campagne conçue pour le jeu de rôle *De bile et d'acier* de Vivien Féasson, mais qui peut être adaptée à tout système de jeu.

Dans une base militaire au bord de la mer Baltique, des pilotes de robots géants combattent des monstres venus des abysses. Ils vont être confrontés aux métamorphoses des sirènes, qui questionnent l'identité de chacun, à des expériences brouillant la limite entre l'humain et le monstre, et à la violence inhérente aux frontières. En plus de ces thèmes, les relations qu'entretiennent les personnages invitent les joueurs à s'impliquer pleinement dans la fiction. Le matériel présenté ici permet de jouer une petite dizaine de parties.

Le meneur de jeu dispose de trois ressources pour lancer une scène ou une série de scènes : les activités quotidiennes (p.29), les missions (p.31) et les Nuées (p.46).

Les activités quotidiennes renvoient à des scènes avec peu d'enjeux immédiats, qui permettent aux personnages de discuter de la situation présente et de mettre en scène leurs relations. Elles peuvent aussi être utilisées par les joueurs qui voudraient explorer leur relation à un autre personnage.

Les missions sont données par les dirigeants de la base aux pilotes et servent à combattre la menace des sirènes. Le meneur de jeu introduit approximativement une mission par séance, dont on joue ensuite les retombées. Les missions sont construites de façon à toujours proposer des situations complexes et intéressantes. Un combat ne se réduit jamais à un affrontement. Il y a toujours quelque chose à faire ou à penser en-dehors de la pure tactique. Entre deux missions, on joue des scènes de la vie quotidienne durant lesquelles il s'agit de donner de la place aux personnages pour se développer et de donner de l'importance aux initiatives des joueurs et des personnages.

Les Nuées correspondent aux grands enjeux de ce contexte. Elles se déroulent et se développent tout au long de la campagne et donnent lieu à des scènes. Les descriptions des Nuées contiennent chacune plusieurs événements que le meneur de jeu peut mettre en scène. Ces événements sont rangés dans trois phases successives : *Premières gouttes* (qui annonce l'enjeu par de petits incidents), *Averse* (où la Nuée se déploie pleinement) et *Tempête* (où la Nuée atteint son paroxysme et se résout, d'une façon ou d'une autre). Certaines Nuées avancent d'elles-mêmes, c'est-à-dire que le meneur de jeu peut en déclencher des événements ou passer à une phase ultérieure comme il le souhaite, le plus souvent selon les opportunités qui se présentent dans la fiction. Certaines Nuées n'avancent que lors d'événements précis ou peuvent être ralenties ou accélérées sous certaines conditions.

Ce livre met beaucoup de scènes et de matériel fictionnel à votre disposition, mais son objectif n'est pas d'en faire jouer l'intégralité. Il s'agit plutôt de donner suffisamment d'opportunités aux joueurs de s'intéresser au contexte, ce qui permet de valoriser leurs initiatives. En particulier si une Nuée ne retient pas l'attention des joueurs, elle peut être abandonnée. Ainsi, vous pouvez lire ce matériel sans vous contraindre à tout mémoriser, ne faites jouer que ce qui vous a le plus marqué.

Avant la première séance, le meneur de jeu soumet la note d'intention ci-dessous aux participants pour s'assurer qu'ils sachent bien à quoi s'attendre, en particulier concernant les avertissements de contenu.

2. Note d'intention à l'attention des joueurs

Je te propose de jouer à *De bile et d'acier* de Vivien Féasson, une variante d'*Apocalypse World* de Vincent Baker, permettant de jouer des pilotes de robots géants affrontant des monstres, à la manière de *Neon Genesis Evangelion*. Ces affrontements épiques sont articulés à des enjeux personnels : les pilotes combattent parce qu'ils tiennent les uns aux autres, malgré leurs conflits et leurs personnalités difficiles. Il s'agit de jouer les missions mais aussi la vie quotidienne des personnages : pas seulement sauver le monde, mais aussi parvenir à y vivre.

Pour cela, le jeu suit plusieurs principes généraux :

1. **Les personnages sont les véritables protagonistes de l'histoire**, c'est-à-dire que l'histoire n'est pas pré-écrite, elle se construit à partir de leurs décisions et leurs initiatives. Si leurs actions bouleversent l'ordre établi ou les événements prévus par le meneur, il doit s'y plier. S'il y a des événements imposés par le meneur, ce sont uniquement des événements sur lesquels les pilotes n'ont pas de prise.
2. Un des intérêts majeurs de ce jeu consiste à **explorer les conséquences des décisions des personnages** et donc ce que cela dit sur eux-mêmes. On ne cherche ni à créer des scènes spectaculaires ni à prévoir des scènes à l'avance : on joue pour voir ce qui va se passer. Le meneur de jeu ne joue pas « contre » les joueurs mais en cherchant à les mettre dans des situations complexes, en particulier sur le plan moral, pour qu'ils révèlent leurs personnages.
3. Le jeu porte une grande attention aux **relations qu'entretiennent les personnages**. Elles reflètent leurs personnalités et elles contribuent à l'intensité des scènes.
4. **Raconter le quotidien des personnages est intéressant en soi**. Faire la vaisselle ensemble est une scène qui a autant d'importance qu'une mission grandiose. Ces scènes sont une opportunité d'explorer les relations au calme et de faire redescendre la tension.

Les avertissements de contenu sont proches de ceux du genre *Evangelion* : violence physique et psychologique sur des adultes et des adolescent-es, relations parentales abusives (physiquement et verbalement), expérimentations médicales, coma, mort, deuil, monstruosité physique, alcoolisme, troubles de l'identité, maltraitance d'animaux, références multiples au christianisme. **Si tu as d'autres sujets que tu ne veux pas voir être abordés, dis-le moi et j'indiquerai à la première séance que c'est un sujet interdit, sans dire que cela vient de toi**. En revanche, il n'y aura pas de violence sur les enfants, de violence sexuelle, de sexisme ou de LGBTphobie. La sexualité et l'amour peuvent intervenir, mais sans obligation, et plutôt à l'initiative des joueurs. Nous mettrons ensemble en place des dispositifs de sécurité émotionnelle à la première séance. Sans être cyniques ou macabres, les scènes du jeu peuvent être dures. Le jeu ne néglige pas les moments de détente, de plaisir et de bonheur.

3. Techniques de jeu

Ces techniques de jeu apportent beaucoup au plaisir de cette campagne et à *De bile et d'acier* en général.

3.1. **Respecter le protagonisme des pilotes**

Le meneur de jeu doit respecter le fait que les pilotes sont les protagonistes de l'histoire, c'est-à-dire que le meneur de jeu n'a pas le droit d'annuler leurs actions ou de contourner leurs conséquences. Le plaisir du jeu réside dans l'exploration des conséquences des actions et des choix des personnages. Les rares passages obligés de la fiction n'existent que lorsque les pilotes n'ont pas de prise sur eux. De façon générale, on ne joue pas pour faire de belles scènes ou pour forcer certains événements supposés intéressants, mais pour voir où les décisions des pilotes les mènent. Par conséquent, le jeu supporte mal les cachotteries entre joueurs et préfère que l'on joue de façon transparente, en assumant ses actes.

3.2. **L'équilibre des révélations**

Bien que ce ne soit pas un jeu d'enquête, il y a néanmoins des révélations à trouver. Il y a suffisamment de matériel pour que les joueurs puissent prendre des initiatives et explorent ce qui les intéressent le plus. Obtenir des révélations permet aux pilotes d'avoir plus de prise sur les événements, pour empêcher une catastrophe de se produire par exemple ou au contraire pour réaliser un événement heureux.

En tant que meneur, vous devez trouver le bon rythme de ces révélations. Elles relancent la construction de la fiction et évitent que les joueurs ne tournent en rond, mais trop de révélations en une seule fois peut surcharger les joueurs et inciter leurs personnages à sortir de leurs gonds ou à désert.

3.3. **Ne pas négliger les scènes du quotidien**

Il est important de ne pas négliger les scènes du quotidien : les missions et les Nuées apportent surtout du drame et de la souffrance aux personnages, tandis que le quotidien apporte plutôt de la détente et du plaisir, lesquels ont aussi leur place et leur importance dans l'histoire et permettent de laisser retomber l'atmosphère aussi autour de la table.

3.4. **Révéler qu'un personnage ment**

Si un personnage non-joueur ment sciemment, le meneur est tenu de le préciser aux joueurs, sans avoir à préciser la vérité. Par exemple : « Elle te dit ne rien savoir de toute cette affaire, *et elle te ment.* » « Elle montre de la confiance dans son plan d'attaque, *et elle te ment.* » « Il te promet qu'il t'aimera toujours, *et il te ment.* »

Si un personnage pense dire la vérité mais se trompe, le meneur n'a pas à le dire.

D'une part, cette technique respecte l'intelligence émotionnelle des personnages, capables de sentir lorsqu'on tente de les manipuler. D'autre part, le cœur du jeu est l'exploration des conséquences de choix imparfaits : agir en sachant que l'autre ment permet de faire des choix plus intéressants.

3.5. Décrire le langage corporel

Il est important de bien décrire les interactions physiques entre les personnages et leur langage corporel.

Par exemple : *Il te prend dans ses bras. Elle se penche vers toi. Il hésite et se mord la lèvre. Elle cherche ses mots. Il te touche la joue. Elle se rapproche de toi.*

3.6. Combats

Il peut être intéressant de mutiler les personnages qui arrivent au bout de leurs cases de blessures (visage, œil, voix, bras, jambe, organes internes) et de leur attribuer ensuite des prothèses bio-mécaniques, pour lesquelles une mission de capture d'une sirène peut être jouée (cf. Un nouvel Aqualung, p.44). Un personnage « mort » peut être sauvé par le meneur en l'amalgamant à une sirène proche, et en explorant les conséquences d'un changement aussi radical.

Si un Aqualung est hors d'état de fonctionner, son pilote doit l'abandonner et monter dans l'Aqualung de quelqu'un d'autre, ou rentrer à pied. Il faudra alors organiser une mission pour récupérer l'Aqualung, ce qui suppose d'y amener en sécurité une équipe de réparatrices, leur permettre de travailler une heure, et de faire ensuite rentrer l'Aqualung sévèrement blessé. Deux Aqualungs ont assez de force pour en rapporter un troisième ensemble.

Si un pilote commet l'erreur de descendre de son Aqualung dans les ruines, des habitants à l'affût cherchent immédiatement à y grimper pour s'en rendre maîtres.

4. Création de personnages

4.1. Présentation du programme Ungeheuer

Les personnages vont piloter des Aqualungs du « programme Ungeheuer », lequel est dirigé par le colonel Koch, appuyé de la docteure Andersen et du directeur Tallow. En plus des pilotes, plusieurs populations se côtoient sur la base Ungeheuer : des soldats de la Bundeswehr (armée régulière allemande), des scientifiques, le personnel d'entretien (comprenant les réparatrices d'Aqualungs) et leurs familles. Le programme Ungeheuer est un des plus anciens au monde. Il a été initié dès l'apparition des premières sirènes et géants de bile, il y a plus de 20 ans. Le colonel Koch est un héros de la guerre contre les sirènes et est un des fondateurs de la solution des Aqualungs.

4.2. Positions des personnages

Les personnages sont nouveaux à la base. Ils sont l'équipe 32. Ils ont terminé leur formation du Corps de Défense et ont été affectés à la base Ungeheuer pour venir y prendre possession de leurs Aqualungs. C'est traditionnellement le pilote qui nomme son Aqualung.

Tous les personnages ont le rang de lieutenant. Ils sont plus gradés que la majorité des membres de la base, mais c'est surtout un titre administratif. Les soldats les saluent lorsqu'ils passent, mais il serait mal perçu que les pilotes leur donnent des ordres. Le colonel Koch insiste pour que les pilotes partagent la vie et les tâches des soldats du rang.

En tant qu'officiers, ils ont tous en permanence sur eux un pistolet, y compris dans l'Aqualung considérant que si une sirène y rentre ou s'ils doivent sortir en urgence, il vaut nettement mieux être armés.

4.3. Première scène

La campagne commence en hiver. La première scène est leur accueil à la gare par la capitaine Fuchs, qui les conduit ensuite au bureau du colonel et leur présente leurs quartiers et le hangar. Elle leur fait un tour rapide des installations. Ils doivent chacun faire une visite médicale avec la docteure Andersen. Lorsqu'ils rencontrent la sergent Marianne Hoff, celle-ci les invite à un barbecue pour fêter leur arrivée le soir-même. Le lendemain a lieu la première mission (p.31). Les pilotes sont informés que l'alcool est interdite sur la base, mais la capitaine Fuchs leur fait aussitôt comprendre que cette interdiction est très théorique.

4.4. Liens avec des Nuées

Lors de la première rencontre avec les pilotes, le colonel Koch demande à l'un d'entre eux (la Destinée, la Perfection, l'Obéissance ou l'Arrogance) d'accepter la responsabilité de diriger l'équipe de pilotes, c'est-à-dire à la fois de prendre la direction de l'équipe et d'en endosser les échecs. Ce pilote doit veiller sur la performance des autres, ce qui suppose de veiller aussi à leur moral. C'est à lui que l'on adressera les reproches en priorité. S'il accepte, il prend immédiatement le grade de capitaine (le même que celui de Jonas Koch, censément sous ses ordres). C'est une position qui crée de la tension, et pour accentuer cette tension, le meneur de jeu peut l'attribuer à la personne la plus susceptible de susciter des jalousies.

L'Aqualung attribué à un des personnages (en priorité la Monstruosité ou la Souffrance) n'est pas

celui avec qui il s'est entraîné. Celui-ci est usé et marqué de traces de bile noire ; par endroit il suinte. Bien que personne à la base n'ose en parler, il s'agit de *Joie*, l'Aqualung d'Olea Zimt, dans lequel elle est officiellement morte au combat. Le programme Ungeheuer économise ainsi la construction d'un nouvel Aqualung.

Vraisemblablement, la Destinée et la Monstruosité sont particulièrement liées au projet Taufe, sans le savoir.

Un lien familial avec le colonel Koch et son fils (pour l'Obéissance, la Souffrance ou la Perfection), ou avec les sœurs Hoff peut être intéressant.

Un des personnages est une sirène échangée au berceau. Il ne le sait pas. Il est possible d'attribuer ce lien en cours de campagne. Ne pas l'attribuer à la Monstruosité, ce serait trop évident. De préférence la Destinée ou la Perfection.

La Destinée : famille Koch ; capitaine de l'équipe de pilotes, sirène.

La Souffrance : Le réveil d'Olea Zimt ; famille Koch.

La Perfection : capitaine de l'équipe de pilotes ; famille Koch, sirène.

L'Arrogance : capitaine de l'équipe de pilotes.

La Monstruosité : Projet Taufe ; Le réveil d'Olea Zimt.

L'Obéissance : capitaine de l'équipe de pilotes, famille Koch.

4.5. *Liens avec d'autres personnages*

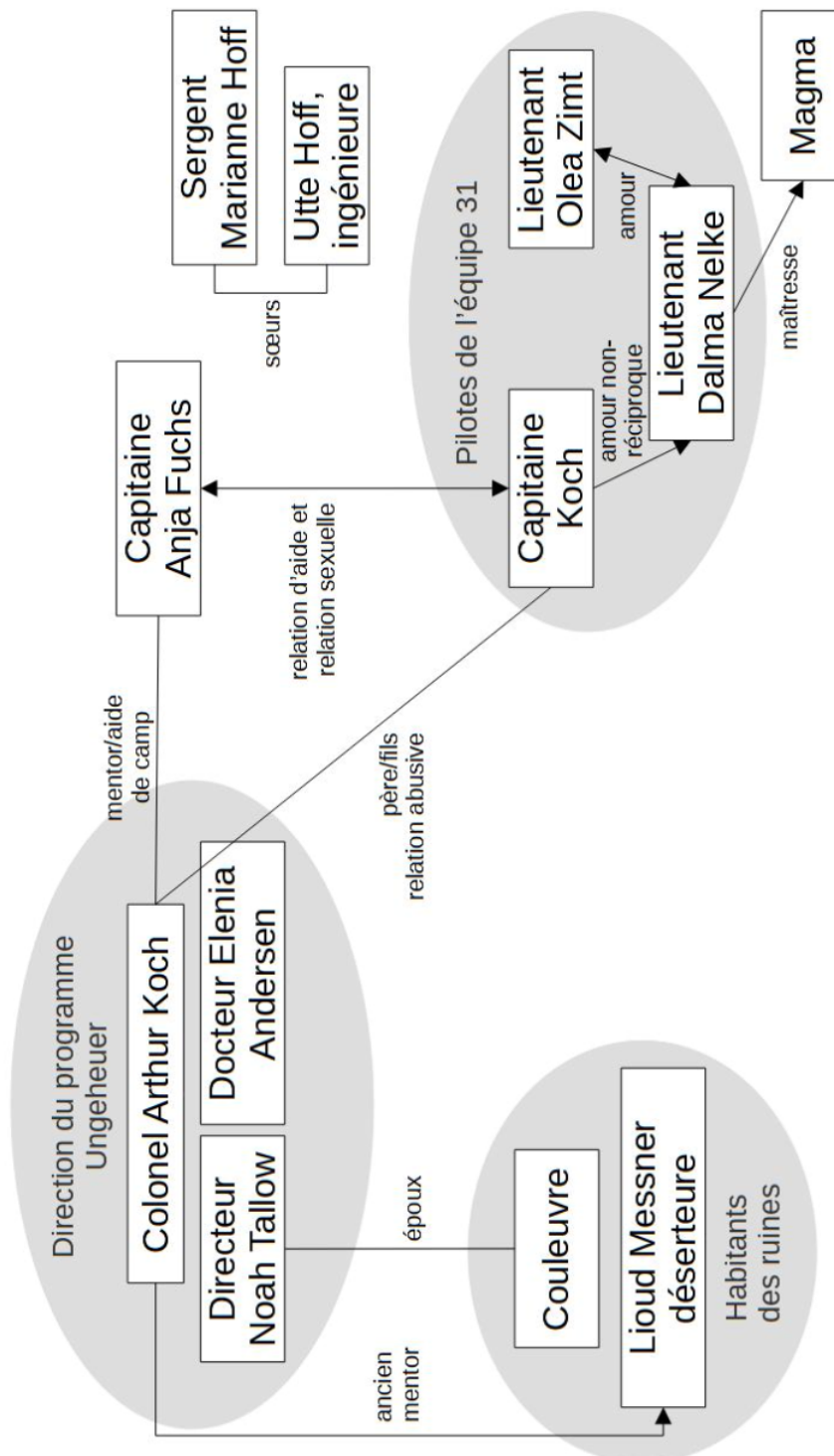
Les pilotes peuvent être liés avec les personnages non-joueurs suivants :

- Le trio dirigeant la base :
 - Colonel Arthur Koch, à la tête du programme Ungeheuer
 - Docteure Elenia Andersen, chargée de la direction scientifique et médicale
 - Directeur Noah Tallow, administrateur de la base
- L'équipe 31 :
 - Capitaine Jonas Koch, pilote (fils du colonel)
 - Lieutenant Olea Zimt, pilote (morte)
 - Lieutenant Dalma Nelke, pilote (morte)
- Sans elles, la base ne fonctionnerait jamais :
 - Capitaine Anja Fuchs, aide de camps du colonel
 - Sergent Marianne Hoff, instructrice militaire
 - Utte Hoff, ingénieure réparatrice d'Aqualung (sœur de la précédente)

Les relations intenses, y compris des relations familiales, sont encouragées.

5. Personnages non-joueurs

5.1. Carte des relations



5.2. Colonel Arthur Koch

Le colonel Arthur Koch, 55 ans, est le fondateur du programme Ungeheuer et un défenseur des Aqualungs au niveau mondial. La survie de l'humanité contre les sirènes lui doit beaucoup. Militaire dès sa jeunesse dans la Bundeswehr, il a ensuite appris à travailler dans la diplomatie internationale. Il a dédié sa vie à la destruction des sirènes et a acquis une aura de héros européen. C'est un homme compétent et intelligent, généralement apprécié des gens qu'il commande.

Comment alors le programme Ungeheuer a-t-il ainsi sombré, manquant de fonds et de soutien politique ? Cela s'explique d'abord par le manque de jugement du colonel quand il a recruté la docteure Andersen et son aveuglement aux détournements de fonds qu'elle opère pour financer le projet Taufe. Mais plus profondément, ses difficultés sont d'ordre personnel. Vers la trentaine, il est tombé très amoureux d'un autre militaire, le lieutenant Cesare Amparo ; cet amour n'était pas réciproque, ce qui mine le colonel depuis plus de vingt ans. Néanmoins Amparo appréciait Koch et ils sont restés proches. Amparo a eu un enfant – Jonas Amparo – avec une autre personne mais le couple est mort rapidement après l'apparition de la pluie perpétuelle et des sirènes. Dévasté, Koch a adopté l'enfant et lui a donné son nom. Koch n'avait pas la maturité émotionnelle pour affronter à la fois le deuil de l'homme qu'il aimait et la charge d'un nouveau-né qui n'était pas le sien. Élever Jonas a été particulièrement difficile pour Koch, qui a beaucoup poussé son fils adoptif, y compris à devenir militaire et pilote, mais n'en a jamais été satisfait. D'année en année, il est devenu humiliant et verbalement violent avec lui et cette situation semble normale à chacun d'entre eux. Alors que le colonel Koch est un homme capable et affable la plupart du temps, il devient un monstre lorsque son fils adoptif le déçoit ou lui résiste, l'insultant et le rabaissant, ne sachant pas comment communiquer normalement avec lui.

Il veut que les pilotes donnent le meilleur d'eux-mêmes et il se comporte avec eux comme il se comporte avec son fils, dans une moindre mesure. Il aimerait que les pilotes parviennent à rendre son fils obéissant et prennent soin de lui à sa place.

Le colonel s'entretient physiquement et on peut le trouver en train de faire son jogging matinal, dans le rameur de la salle de sport ou faisant des longueurs à la piscine. Bien que sa foi vacille depuis longtemps, il cherche parfois l'apaisement dans la prière à l'église, au milieu de la nuit, lorsqu'il espère ne voir personne ; Dieu, pour le colonel, est dur et a peu de compassion : Il frappe ses ennemis et protège ceux qui Lui obéissent. Il se mêle peut à ses subordonnés mais arpente souvent la base pour l'inspecter informellement.

5.3. Docteure Elenia Andersen

La docteure Elenia Andersen dirige la partie scientifique du programme Ungeheuer, c'est-à-dire le suivi médical des pilotes et le développement des Aqualungs. A l'insu des pilotes et même du reste de la base et du colonel Koch, elle dirige aussi le projet Taufe (p.46). Elle a en apparence une quarantaine d'années. Elle a le grade de lieutenant-colonel et est donc – en principe – la seconde dans l'ordre hiérarchique militaire.

De toutes les personnes de la base, la docteure Andersen est celle qui s'occupe le plus des personnages. Elle leur rend visite, elle s'assure de leur bien-être et sa porte est toujours ouverte pour venir y pleurer ou s'y plaindre. Elle soigne personnellement leurs blessures et discute volontiers des

améliorations possibles à leurs Aqualungs. Si un pilote le lui demande, elle intervient pour tempérer les colères du colonel Koch ou pour apaiser les conflits entre pilotes.

Elle cherche la confiance des pilotes à la fois parce qu'elle les admire et parce qu'elle a besoin d'eux. Elle pense qu'ils sont la clé du Projet Taufe, c'est-à-dire l'étape intermédiaire pour réaliser la fusion entre humains et sirènes. Sa conviction profonde, qui guide le Projet Taufe, est qu'il ne sert à rien de chercher à détruire les sirènes, il faut parvenir à s'unir avec elles, dans tous les sens du terme : parvenir à communiquer avec elles, parvenir à vivre en symbiose avec elles et parvenir à nous reproduire avec elles. Lorsque toute l'humanité sera absorbée par les sirènes et les aura absorbées en retour, alors il ne pourra plus y avoir de conflit. Pour elle, la corruption de la bile noire n'en est pas une, c'est au contraire une bénédiction et une voie vers la sainteté.

Elle étudie et expérimente sur Olea Zimt dans ce but. Elle souhaite convaincre progressivement les pilotes de respecter, d'aimer et de s'unir aux sirènes. Sans se rendre compte qu'elle est manipulatrice, elle éprouve un amour très sincère pour les humains en général et les pilotes en particulier.

Elle théorise que les sirènes sont les âmes n'ayant pas réussi à trouver le paradis. L'enfer ne peut plus les accueillir et elles débordent sur le monde. En s'unissant aux humains, elles ont une chance d'y parvenir. Elles cherchent à le faire en dévorant les humains, mais c'est parce qu'elles n'ont pas été évangélisées. Elles ne s'attaquent pas aux animaux parce qu'ils n'ont pas d'âme. Elle croit fermement en Dieu et est convaincue que tous les saints et les grands hommes de la tradition judéo-chrétienne sont des symbioses réussies entre sirènes et humains. Elle cite des passages de l'Ancien et du Nouveau Testament comme l'Arche de Noé, la traversée de la mer Rouge, Jonas et la baleine ou encore le Christ marchant sur l'eau du lac de Tibériade comme des paraboles de cette symbiose. Elle pense que nous vivons les révélations, c'est-à-dire le moment où l'union avec Dieu devient à la fois possible et claire pour tout le monde. Son christianisme est emprunt de mysticisme et ne se revendique pas d'une branche spécifique (orthodoxie, catholicisme, protestantisme...).

La foi solide et tranquille d'Andersen provient de ce qu'elle-même n'est pas humaine. C'est une sirène qui a pris pleinement conscience d'elle-même et de la futilité de chercher à dévorer les humains pour en extraire leur âme. Elle a appris à modifier sa forme et a infiltré la société humaine jusqu'à arriver à ce poste, en formulant ce projet. Elle n'a qu'un souvenir flou de sa vie antérieure et ne se souvient pas de ses origines (elle prétend venir des survivants de NeuRost, mais personne y habitant ne peut le confirmer). Elle dévore parfois des cadavres, mais a toujours réussi à s'empêcher d'attaquer des vivants. Si elle est blessée, si elle est mise sous pression ou si ses émotions deviennent trop forte, sa nature profonde peut se montrer : elle pleure, sue ou saigne de la bile noire, elle attaque physiquement un humain, ses yeux deviennent tout noirs, etc. Si elle en a la possibilité, elle s'enfuit et va consommer de la viande pour retrouver sa forme humaine.

Dans son temps libre, Elenia Andersen écoute de la musique et a une voix mélodieuse. Elle chante sous un auvent devant sa maison, ses mélodies résonnent dans la base les soirs où la pluie s'amenuise. Elle fume aussi souvent et organise des veillées autour d'une flambée. Le tabac n'a pas le moindre effet sur elle, mais en tant que créature d'eau elle est fascinée par le feu qu'elle associe à l'existence humaine et à ses origines ; elle participe volontiers aux barbecues organisés par le

sergent Hoff. Elle prie aussi à l'église et y lit la Bible.

5.4. *Directeur Noah Tallow*

Le directeur Noah Tallow, 45 ans, administre l'ensemble du projet Ungeheuer. Il dirige les services de ressources humaines, de comptabilité et de logistique de la base. Il tient les cordons de la bourse et rend possible les ordres du colonel Koch. Sans lui, l'activité de la base s'écroulerait en quelques jours.

Noah Tallow est originaire de la communauté orthodoxe de NeuRost. Il y vivait lorsque la pluie s'est mise à tomber et a investi toute sa fortune et a dédié des années de sa vie à la construction de la cathédrale Notre Dame Sauvée des Eaux (voir La cathédrale mourante, p.27). Lorsque celle-ci a échoué, il a perdu sa famille et ses proches, mais est parvenu à se mettre lui-même en sécurité. Il ne sait pas que sa femme, qui se nomme désormais Couleuvre (p.19), est toujours vivante. Il a ensuite fait carrière et à se rendre utile dans la guerre contre les sirènes, un projet auquel il était fier de contribuer, mais dont il a finalement été désabusé.

Le directeur Tallow est obsédé par la pureté. Il aimerait que les sirènes soient détruites, mais plus encore il aimerait être le plus loin possible des sirènes. Il abhorre toute marque de proximité avec elles ou toute manifestation de pourriture. Les habitants des ruines, dont il est pourtant issu, lui sont immondes. Il déteste profondément la docteure Elenia Andersen pour son laxisme envers les sirènes et les Aqualungs du programme Ungeheuer. Il refuse d'avoir dans son entourage quiconque porte une prothèse biomécanique et n'en touche absolument jamais une. Les liquides – en particulier le café, le thé et l'alcool – lui sont répugnants. Il ne boit jamais et se nettoie en se frottant avec du sable ; la pluie lui fait horreur plus que tout. Toucher du sang le ferait vomir.

Jusque-là, il dissimulait tout ceci sous un masque d'indifférence professionnelle. Mais récemment, en faisant une nouvelle fois les comptes serrés du programme, il a compris que la docteure Andersen tient une comptabilité double et détourne des fonds pour un programme souterrain, lequel, en plus, cherche à unir sirènes et humains. Cette découverte l'a fait basculer d'un doute profond à une volonté de reprendre les choses en main. Il juge le colonel Koch faible et aveugle, et nourrit une rage froide envers la docteure Andersen. Il a l'intention de prendre le pouvoir sur la base et de se débarrasser du programme Ungeheuer, raser NeuRost et combattre les sirènes de façon plus efficace (voir la Nuée La prise de pouvoir du directeur, p.49).

En attendant, il cache ses vraies motivations et avance à couvert. Il recrute progressivement dans la base. Il cherche notamment à mettre les pilotes de son côté. Il cherche à leur donner ce qu'ils souhaitent et à jouer sur leurs faiblesses respectives pour s'attirer leurs bonnes grâces. S'ils abandonnent leur prestige enflé de pilotes, ils trouveront grâce à ses yeux.

Armé d'un grand parapluie et d'un imperméable noirs, le directeur Tallow inspecte souvent la base, faisant preuve d'une fausse bonhomie envers les transgressions qu'il pourrait voir. Il fume en permanence et une odeur d'encens l'entoure constamment. Il n'aime pas participer aux fêtes. Il conserve un profond amour pour NeuRost et même le Rostock historique, qu'il observe régulièrement à la jumelle depuis un mirador ou depuis la fenêtre de son bureau, et qu'il arpente parfois, protégé par ses gardes du corps, lorsque les sirènes sont calmes. Mis en confiance, il peut parler de son passé.

Il n'a pas de grade militaire, ce qui l'empêche en principe de donner d'ordre aux soldats de la base, mais l'exclut aussi de leur chaîne de commandement. Il dispose de ses propres gardes du corps, triés sur le volet, armés et tous sans prothèse bio-mécanique.

Tallow n'a pas perdu foi en Dieu, mais il est désormais convaincu que c'est un être mauvais, qui ne se soucie pas de ses créatures. « Dieu est une sirène » peut-il s'exclamer s'il avoue le fond de sa pensée. S'il prie, c'est pour l'éloigner, et les messes à l'église ne sont pour lui qu'une occasion de se montrer publiquement.

5.5. Les trois pilotes : Jonas Koch, Olea Zimt et Dalma Nelke

Les vies des trois pilotes Jonas Koch (21 ans), Olea Zimt (19 ans) et Dalma Nelke (21 ans) sont indissociablement liées.

Arrivés ensemble au programme Ungeheur, ils formaient l'équipe 31. Enthousiastes et déterminés, ils pensaient être l'équipe qui parviendrait à refermer la brèche baltique. Ils avaient des raisons de le croire : Jonas Koch (dans l'Aqualung *Avenir*) était attendu depuis longtemps pour avoir été formé personnellement par son père adoptif, Olea Zimt (dans l'Aqualung *Joie*) avait développé une passion et une expertise pour l'éthologie des sirènes, et Dalma Nelke (dans l'Aqualung *Paix*) était connue pour être une pilote prodige. Pendant un temps, tous les espoirs étaient permis. L'équipe 31 parvint à reprendre plusieurs quartiers envahis par les sirènes et à repousser des géants de biles gigantesques. Ce fut une période de joie et même de bonheur pour eux trois. La bombe atomique récemment acquise par le programme Ungeheur aurait dû détonner dans la faille baltique pour la refermer.

Mais les choses ne se sont pas passées ainsi. Les trois pilotes s'entraînaient ensemble, combattaient ensemble et vivaient ensemble. Ils partageaient leurs vies et leurs émotions : inévitablement, leurs sentiments s'emmêlèrent. Dalma et Olea tombèrent amoureuse l'une de l'autre. Olea, qui avait beaucoup souffert de la guerre, se sentait en sécurité physique et affective auprès de Dalma ; celle-ci, élevée dans un environnement d'excellence, appréciait l'optimisme indéfectible et la sensibilité de sa compagne. Jonas est aussi tombé amoureux de Dalma, dont il appréciait la force et l'autorité, mais celle-ci, après lui avoir retourné pendant un temps son affection, a fini par rompre pour se consacrer plus pleinement à Olea. Dans un premier temps Jonas accusa bien le coup. Mais, dans l'environnement confiné de la base, avec peu de soutien affectif et sans autre personne de son âge vers qui se tourner, le dépit amoureux devint invivable. La bile noire s'accumulait.

Malgré une ambiance dégradée, l'équipe 31 était toujours aussi efficace. La faille baltique envoya alors contre elles un géant de bile exceptionnel, que l'on nomma le léviathan, et qui ravagea pendant plusieurs semaines la côte danoise. Le colonel Koch prit la décision d'en finir. NeuRost fut utilisée comme appât pour piéger le léviathan, lequel piège fonctionna. C'est au cours de cette mission d'exécution finale du léviathan que le triangle amoureux se brisa.

Au cœur du combat, le léviathan projeta Dalma dans la mer et se rua sur Olea pour l'engloutir. Mais, au moment où Jonas aurait pu agir, dévoré de ressentiment et de jalousie, il laissa faire le géant de bile. Dalma se précipita sur le léviathan, mais Olea était déjà rongée par la bile noire du monstre. Jonas s'enfuit. Olea, dévorée de pourriture, parvint à ramener son Aqualung au camp avant de tomber dans le coma ; le colonel Koch dissimula son état catastrophique et la fit passer pour

morte pour qu'elle ne soit pas exécutée ou sujet d'expérience loin de la base.

Depuis, l'équipe 31 n'a plus d'existence effective, et quatre mois après l'équipe 32 a été formée pour la remplacer.

Jonas Koch, battu par son père, sombre dans les regrets et l'alcoolisme. Les blessures laissées par la mission sont évidentes : il lui manque le bras droit et sur ce côté, son visage est couvert de cicatrices et a besoin de crème cicatrisante quotidiennement. Pleurant à la fois la disparition de celle qui l'aimait et du seul groupe d'amies qu'il ait vraiment connu, il erre la nuit, dort dans son Aqualung, ou dans les ruines. Son pistolet d'officier lui a été retiré par crainte qu'il ne se suicide. Il trouve parfois du réconfort auprès de la capitaine Anja Fuchs, l'aide de camps de son père ; pour le reste, les membres de la base redoutent ses accès de colère. Il se moque de l'état de son Aqualung *Avenir*, dont il était autrefois si fier et dont il prenait grand soin. Il déteste la confiance en soi des nouveaux pilotes et cherche à la miner à chaque opportunité. Il craint le réveil d'Olea, qui l'obligera à se confronter à sa culpabilité. Il ne peut pas arrêter de piloter parce que c'est la seule chose qu'il sache bien faire et pour laquelle son père le félicite encore – mais y renoncer serait certainement thérapeutique pour lui. La pourriture le gagne et, en fin de compte, c'est peut-être cette mort qu'il recherche. Il croit toujours en Dieu et en a terriblement peur ; il est convaincu d'être damné et de devoir passer l'éternité en enfer pour ce qu'il a fait à Dalma et Olea.

Dalma Nelke n'est pas morte, mais, sous le choc de la trahison et du deuil, s'est amalgamée avec le léviathan. Elle a parfaitement le contrôle du géant de bile mais ne peut s'en débarrasser. Elle prie dans la cathédrale mourante, suppliant Dieu de lui rendre celle qu'elle aime, dont l'âme est crucifiée au-dessus de l'autel cyclopéen. On peut parfois apercevoir sa silhouette accrochée aux flèches de la cathédrale, observant la base de loin. Officiellement, le sacrifice de l'équipe 31 a permis de blesser suffisamment le léviathan pour qu'il cesse ses assauts ; à l'exception de Jonas et du colonel, personne ne sait que le léviathan est Dalma.

Olea Zimt, dans le coma, ne peut être réveillée qu'à la suite de la mission Le réveil d'Olea Zimt (p.47).

5.6. Capitaine Anja Fuchs

La capitaine Anja Fuchs, 24 ans, vient de sortir de l'école militaire avec les honneurs. Elle a décroché ce poste prestigieux d'assistante du colonel Koch. Bien qu'elle se soit rendue compte que le programme Ungeheuer n'est plus à la hauteur de sa réputation, elle trouve du sens dans son travail.

Proche en âge des pilotes, elle s'intéresse à eux et s'assure de leur bien-être physique et affectif. Au sein de la base elle est la seule à se soucier des pilotes sans arrière-pensée. Elle admire leur engagement et souhaite les soutenir. Elle éprouve de la sympathie pour Jonas Koch, avec qui elle couche occasionnellement.

Elle suit l'exemple de son mentor, le colonel Koch, et s'entretient physiquement, avec sans doute plus de plaisir que lui. Optimiste et amicale, elle s'est fait déjà plusieurs amis dans la base, notamment les sœurs Hoff, bien qu'elle soit arrivée récemment. Elle prie régulièrement à l'église mais également parfois à l'extérieur. Pianiste, elle dispose d'un vaste répertoire de chants religieux

et profane (de la pop contemporaine). Elle tient particulièrement bien l'alcool.

Ce personnage peut mourir à la fin de la Nuée L'infiltration des sirènes (p.51). Il doit être introduit avant cela pour renforcer l'impact de cette Nuée.

5.7. *Sergent Marianne Hoff*

La sergent Marianne Hoff, 38 ans, a déjà une bonne carrière militaire derrière elle ; son œil droit bio-mécanique noire est là pour le prouver. Elle sert le projet Ungeheuer depuis longtemps et en connaît bien les tenants et les aboutissants. Elle est présente dans toute la base et est connue dans tous les services. Elle est le bras droit social et charismatique du colonel Koch

Le barbecue bihebdomadaire qu'elle organise sous un préau des baraquements permet à tous de se retrouver et de tisser des liens. Impliquée dans divers trafics, elle se débrouille pour mettre de la main sur de l'alcool, de la viande et des légumes de qualité.

La sergent Hoff est aussi chargée de l'entraînement physique et martial quotidien des pilotes, en-dehors de leurs Aqualungs. Elle n'a pas d'a priori positif ou négatif sur les pilotes, mais est fatiguée par ceux montrant un ego disproportionné, qu'elle n'hésite pas à exclure de ses barbecues ou à remettre sévèrement à leur place.

La religion de la sergent est moins affaire de foi que de communauté. Ce qui est important pour elle est de cultiver une entraide entre chrétiens (surtout protestants comme elle), mais aussi envers toutes les personnes dans le besoin. Elle collecte des biens dans la base qu'elle distribue aux familles de survivants des ruines qui n'ont pas les moyens de troquer au marché aux rebuts. Elle n'apprécie pas beaucoup la politique de l'Union Européenne de rejet de ces survivants.

Elle a connu Lioud Messner (p.18) lorsque celle-ci était encore pilote. Elle lui en veut d'avoir déserté. Les deux femmes se sont aujourd'hui éloignées l'une de l'autre. Elle entretient une relation aimable mais distante à sa sœur, Utte.

5.8. *Utte Hoff*

Utte, 35 ans, est ingénieure de la base Ungeheuer. Elle est en première ligne de la réparation des Aqualungs (p.24). Elle travaille avec la docteure Andersen pour mettre au point les améliorations possibles (voir l'annexe Armes et équipements spéciaux d'Aqualungs, p.63). Elle tient le registre des Aqualungs présents et passés. Les fosses des Aqualungs sont son domaine incontesté. Bien que cela ne se voit pas immédiatement, elle a des poumons biomécaniques, dus à un accident de travail, lesquels lui permettent de respirer sous l'eau.

Syndicaliste depuis son adolescence, elle est la première opposante du directeur Tallow et des coupes budgétaires qu'il impose. Elle soutient ses collègues réparatrices d'Aqualung, les défendant jusqu'à l'épuisement. Ses conflits bruyants avec le colonel Koch ou le directeur Tallow sont célèbres mais jamais pris au sérieux.

Elle aimerait que les pilotes prennent soin de leurs Aqualungs en mission et accorde un peu de considération aux réparatrices et à elle-même. Idéalement, les pilotes prendraient leur défense auprès de la direction, mais elle sait rester réaliste.

Par nécessité plus que par goût elle a commencé un potager sur un terrain vague à proximité, pour compléter son ordinaire et celui de ses proches. Elle en apporte parfois aux barbecues de sa sœur, lorsqu'elles sont en de bons termes.

Pour se détendre, elle aime pêcher au bord d'un canal. En plus du calme que cela lui apporte, ses poissons lui permettent de se nourrir et parfois de faire des trocs au marché aux rebuts.

Utte Hoff n'est pas franchement athée, mais elle n'a pas le temps pour s'occuper des questions de foi.

5.9. Magma

Magma, nommée d'après le groupe de rock progressif, est une jeune chienne que Dalma Nelke a rencontrée dans les ruines et qu'elle a adoptée. C'est une grande bâtarde, aux couleurs incertaines. Joyeuse et sensible, elle aime être emmenée en patrouille, même si elle a la fâcheuse manie de chercher à manger les sirènes qu'elle découvre. Elle n'est pas une sirène déguisée, même si les expériences de la Nuée L'infiltration des sirènes (p.51) pourraient le laisser penser. Depuis la disparition de Nelke, elle erre sur la base et vient dormir devant la porte fermée de sa chambre. Sans personne pour s'occuper d'elle, elle est sale et a besoin d'un bon bain. Elle fouille parfois les poubelles ou vit des restes que lui donnent les uns et les autres. Elle évite Jonas Koch qui lui est particulièrement hostile et qui la chasse activement des dortoirs. Si un personnage lui montre un peu d'affection, elle l'adopte aussitôt.

5.10. Lioud Messner

Lioud Messner, 38 ans, a été la première pilote à désertier. Elle faisait partie de l'équipe n°1 dont on espérait alors qu'elle parviendrait à fermer rapidement la faille. Devant les dégâts colossaux créés par les Aqualungs et la mortalité invraisemblable des pilotes, elle a déserté et a rejoint les habitants des ruines pour leur prêter main-forte. Elle a organisé leur résistance face aux sirènes mais aussi face aux soldats de la Bundeswehr, elle les a empêchés de s'entre-tuer, elle a mis en place des systèmes d'entraide et de défense face aux sirènes.

Au delà de son charisme et de sa capacité à agir rapidement dans l'urgence, elle a su s'imposer grâce à sa formation militaire, en particulier comme tireuse d'élite. Dans la confusion des premiers temps du programme Ungeheuer, elle a dérobé et adapté à sa taille un fusil bio-mécanique provenant de son Aqualung. L'arme demeure néanmoins imposante et – même enveloppée dans sa toile cirée protectrice – donne à Lioud une silhouette marquante. Elle a besoin d'être nourrie de viande et gémit occasionnellement. Elle a l'avantage unique d'être utilisable par un humain et de pouvoir blesser un Aqualung (deux cases de blessures et Lioud Messner a un avantage grâce à sa formation). Lioud Messner tire toujours pour effrayer d'abord, neutraliser ensuite, achever enfin, laissant à son adversaire la possibilité de se retirer.

Lioud Messner aimerait surtout que les pilotes laissent NeuRost tranquille. Pour elle, le principe même d'Aqualung – lesquels font énormément de dégâts collatéraux – témoigne du mépris que l'armée porte aux humains qu'elle est censée protéger. Elle a déserté pour une bonne raison. NeuRost est chez elle et elle la défendra coûte que coûte.

Bien que ce ne soit pas de son propre chef (elle n'adhère pas à l'image d'héroïne du peuple que

l'on veut lui coller, elle préfère stabiliser une communauté dans NeuRost plutôt que de rejoindre la société qui les a trahis et elle répugne à se retourner contre ses anciens camarades de la Bundeswehr), elle soutient le mouvement de révolte qui monte parmi les habitants des ruines et leur volonté de briser le barrage de la base Ungeheuer pour trouver de meilleures conditions de vie à quelques heures de train au Sud.

Les convictions religieuses de Lioud sont floues, mais elle est particulièrement gênée par le culte de la personne qui s'est développé autour d'elle, certains voulant faire d'elle un Messie salvateur des sirènes et libérateur de la Bundeswehr. Elle préfère donc largement éviter ce sujet. En revanche, elle a suivi les rumeurs, est allée jusqu'au jardin des ondes et a rencontré Couleuvre. Elle reste dubitative – ce niveau de sérénité n'est pas accessible à la plupart des gens – mais se prend néanmoins à espérer que le danger des sirènes puisse un jour être écarté.

5.11. Couleuvre

Couleuvre, 50 ans, de son nom de naissance Sam Mayer, a participé à la construction de la cathédrale Notre Dame Sauvée des Eaux (p.27). C'est là qu'elle a rencontré Noah Tallow et qu'ils se sont plu réciproquement.

Au moment de l'effondrement de la cathédrale, elle a été laissée pour morte par les sirènes. Mais devant le traumatisme, elle a atteint un état de dissociation ayant abandonné toute peur. Lorsqu'elle s'est relevée, les sirènes n'avaient plus l'intention de lui faire du mal. Elle a longtemps erré dans les ruines de NeuRost et de son ancienne vie et s'est appuyée sur les sirènes pour survivre. Petit à petit, elle a appris à vivre avec elles et, en retour, les a aidées à s'émanciper de leur violence, c'est-à-dire à se rendre compte qu'elles ne trouveraient pas ce qu'elles cherchent en dévorant les humains. Couleuvre est en grande partie à l'origine de la croyance des sirènes qu'elles cherchent une âme et qu'elles ne la trouveront qu'auprès des humains.

D'année en année, elle a bâti un sanctuaire, le jardin des ondes (p.27), pour y accueillir les sirènes et les humains susceptibles de vivre selon son idéal de non-violence. Ici, Couleuvre vit sa foi pleinement. Elle ne fait pas de théologie ou de discours abstraits : les faits sont là. Il suffit d'avoir confiance pour être libéré de la violence et d'en libérer les sirènes elles-mêmes. A la manière de saint François d'Assise, elle cherche à vivre comme le Christ, dans la simplicité et l'amour de tous les êtres vivants.

Elle parcourt les ruines entourée d'un troupeau de sirènes fidèles et cherche à arrêter les affrontements entre humains et sirènes. Elle prêche occasionnellement, aux humains comme aux sirènes, mais ne s'approche pas de lieux comme la base ou le marché aux rebuts. Sans le savoir, elle craint d'y croiser à nouveau Noah Tallow.

Couleuvre n'est plus elle-même depuis longtemps. Les émotions de son traumatisme sont réprimées sous le rôle qu'elle s'est trouvé. Si elle l'abandonnait ou s'il lui était retiré, elle s'effondrerait et serait dévorée par les sirènes qu'elles a si ardemment évangélisées. Elle peut néanmoins aborder son lien avec Tallow si un personnage l'interroge à propos de son passé.

Il y a peu de chance que les personnages rencontrent Couleuvre : elle est discrète et s'aventure peu dans les ruines. Elle est à utiliser plutôt comme une rumeur par le meneur de jeu. Ils ont de bonnes

chances d'en entendre parler par un prédicateur au marché aux rebuts ou en discutant avec des habitants des ruines. La solution qu'elle apporte au problème des sirènes est trop radicale pour être acceptée par le programme Ungeheuer.

6. Lieux importants

6.1. *NeuRost, mégapole maritime*

La base Ungeheuer défend le Nord-Est de l'Allemagne, et protège la côte de la région Mecklenburg-Vorpommern. Installée dans les locaux de l'Université de Rostock, elle domine la mégapole de NeuRost, faisant face au Danemark et aux lointaines côtes de la Suède et de la Finlande. Elle défend le cœur de l'Europe contre les sirènes émergeant d'une faille au cœur de la mer Baltique. Sans elle, l'Europe tomberait en quelques mois.

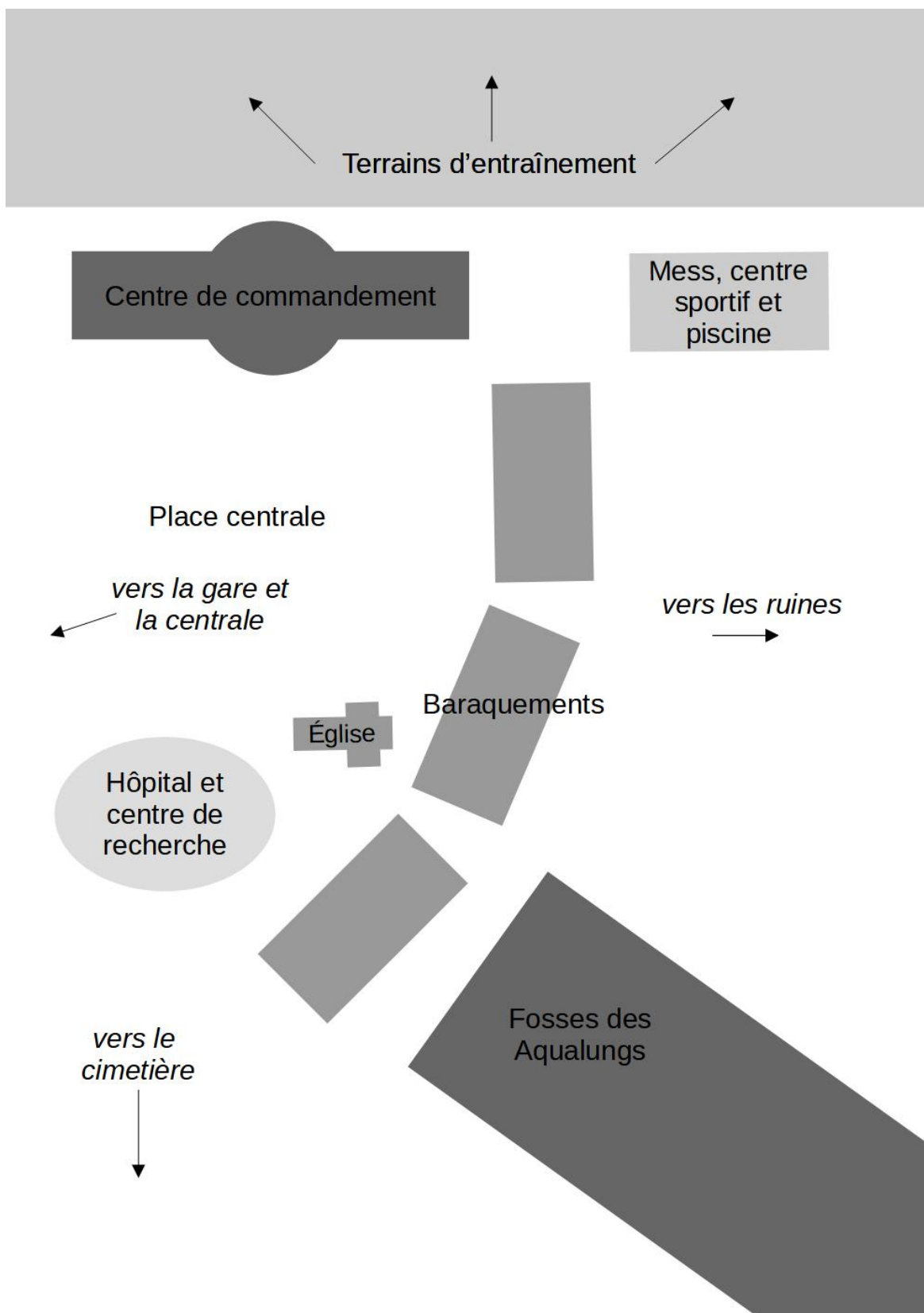
NeuRost est officiellement évacuée, mais une importante communauté y survit toujours parmi les sirènes, vivant de la pêche, de la chasse, de rapines et du marché noir avec la base Ungeheuer. Avec les années, leur nombre a grandi : d'importantes populations de Scandinavie, des pays Baltes et de Russie sont venus s'y réfugier suite à la crise des sirènes. C'est une zone sans loi pour ceux qui n'ont jamais pu compter sur elle. L'Union Européenne, ne parvenant pas à les distinguer de sirènes infiltrées, leur refuse le franchissement de la frontière.

La frontière que défend la base Ungeheuer n'est pas matérialisée. Il n'y a pas de mur ou de ligne de barricades, en dehors de barbelés et de miradors qui n'arrêtent pas vraiment les sirènes et encore moins les géants de bile. Il s'agit plutôt d'une zone progressivement de moins en moins sous contrôle, que patrouillent les Aqualungs et les soldats de la Bundeswehr. Près de la base, la ville est toujours vivante, peuplée des familles des membres de la base, tandis qu'en s'en éloignant, l'obscurité maussade et le silence des animaux s'imposent.

L'embouchure de la Warnow structure toute la ville et se change en un estuaire large et long, bordé de quartiers historiques et de quais massifs de déchargement.

Éléments d'ambiance : le crachin sur la mer Baltique ; les lumières militaires diffuses dans la brume perpétuelle ; des immeubles abandonnés s'effondrant lentement ; l'odeur du poisson frit et les rires de ceux qui le mange dans un cocon de chaleur ; des vols de goélands posés sur les toits et les Aqualungs ; le hululement d'une sirène au loin ; le grincement de navires anciens ; les échos d'une rafale d'arme automatique au loin ; des grues portuaires rouillées ; des bateaux à moitié coulés grouillant de sirènes ; des maisons à colombages pourrissantes ; des couchers de soleil n'en finissant pas ; les cratères de précédents combats ; des crabes arpentant prudemment les pavés humides ; des biches s'aventurant dans les rues désertes ; un feu de camp timide trahissant la présence d'habitants des ruines ; des forêts et des prairies humides dans le lointain de la rive droite.

6.2. *Plan de la base*



6.3. Baraquements

Les soldats, le personnel d'entretien, le personnel médical et scientifique et leurs familles vivent dans les anciens bâtiments de l'Université de Rostock, en bois et en pierre de taille, datant de la Renaissance. Un mess, des cuisines collectives et une laverie alimentent la vie quotidienne. L'ensemble du personnel a accès à une salle de sport, à une piscine et à un sauna.

Le colonel Koch dispose d'un grand bureau ; deux photos encadrées y sont discrètement posées, l'une d'un homme en uniforme de lieutenant (Cesare Amparo), l'autre de Jonas Koch, en uniforme de pilote, à une époque où il semblait aller bien mieux. A proximité, un poste de commandement, muni de radio et d'une carte de NeuRost permet de prévoir les mouvements à venir et de diriger les pilotes durant les missions.

La consommation et la détention d'alcool sont interdites sur la base, mais de nombreux personnels en achètent au marché aux rebuts et le colonel tolère ce genre de transgressions.

La langue vernaculaire est un mélange d'allemand et d'anglais avec des ajouts en latin ; les habitants des ruines y joignent des accents scandinaves, russes ou baltes.

6.4. Les quartiers de vie des pilotes

Les pilotes disposent de quartiers de vie qui leur sont propres : une chambre individuelle et une salle de bain collective. Ils sont installés au rez-de-chaussée d'une résidence étudiante décrépite. A l'origine ces dix chambres étaient blanches, propres et impersonnelles, mais l'usure des générations les a ternies. Des traces de rouilles parsèment la salle de bain. Des posters de groupes de musique disparus depuis longtemps s'accrochent encore aux portes. Des livres d'étude obsolètes hantent un placard (étant donnée leur faible espérance de vie, il n'a pas été jugé utile de proposer des études formelles pour les pilotes ; cependant, il ne leur est pas interdit de poursuivre des études à distance de leur propre initiative). Une odeur de tabac froid imprègne les murs d'une des chambres. Des coulures de bile noire maculent le linoleum. Certaines fenêtres sont fendues et laissent passer le froid. Chaque chambre était à l'origine décorée d'un crucifix, mais plusieurs sont manquants et il ne reste que leur silhouette pâlie sur le mur. Une des chambres est condamnée (l'ancienne chambre de Lioud Messner, où sont toujours stockées ses affaires que le colonel n'a pas eu le cœur de jeter). La chienne Magma attend parfois devant la porte de Dalma.

Les pilotes peuvent choisir leur chambre parmi les six disponibles.

Celle de Jonas Koch pue la sueur aigre et la crème cicatrisante. Des canettes de bière en jonchent le sol. Le matériel d'entretien de sa prothèse est éparpillé sur son bureau et voisine un pot de fond de teint. Il n'y dort que ponctuellement préférant le plus souvent dormir dans le cockpit de son Aqualung, dans le lit d'Anja Fuchs ou parfois juste sur un banc sous la pluie.

Les portes des chambres d'Olea Zimt et Dalma Nelke sont fermées et Jonas Koch en interdit l'accès. Elles contiennent des affaires banales d'adolescentes ; elles avaient déplacées les matelas dans la chambre de Dalma pour y dormir ensemble. La chambre d'Olea contient une impressionnante collection de livres de cuisine et d'épices diverses.

6.5. *L'église St Elme*

La base Ungeheuer dispose d'une petite église dédiée à St Elme, patron des marins. Certains soldats et membres de la base viennent y prier régulièrement. Le colonel sert d'aumônier et y officie régulièrement pour les funérailles.

6.6. *Les terrains d'entraînement*

D'anciens parcs et champs de ruine ont été aménagés pour servir de terrains d'entraînement. Ils peuvent servir de champs de tir, pour des manœuvres militaires ou des exercices divers, aussi bien pour les soldats, pour les chars, que pour les Aqualungs.

6.7. *Les fosses des Aqualungs*

A l'écart s'étendent les hangars de stockage et de réparation des Aqualungs. D'anciens canaux industriels ont été mis à profit pour conserver les Aqualungs dans une vingtaine de fosses, l'eau jusqu'au cou. En effet, il a été jugé préférable de les conserver ainsi pour les soulager de leur propre poids colossal. Cela n'empêche pas certains pilotes, dont Jonas Koch, de préférer dormir dans leur cockpit plutôt que dans leurs chambres.

Les réparations sont effectuées par des équipes dédiées qui travaillent jour et nuit, toujours au bord de l'épuisement. Ce métier, considéré comme un sale boulot les mains dans la boue, a été confié majoritairement à des femmes. Les ateliers sont pleins de pièces bio-mécaniques abandonnées et de mécaniciennes hagardes. La méthode de conservation des Aqualungs les contraint à travailler en combinaison de plongée, risquant la noyade dans une eau infectée de bile noire qu'elles appellent la « soupe ». « À la soupe ! » est le cri qu'entendent les pilotes en rentrant de mission, lorsque les réparatrices doivent se mettre à l'ouvrage sur leurs Aqualungs endommagés. « La soupe va être dégueulasse ! » signifie que les Aqualungs sont dans un état déplorable.

Le programme Ungeheuer est un des plus anciens aux mondes et de nombreuses générations de pilotes se sont succédées avant celle des personnages. On conserve aussi ici des Aqualungs archaïques, obsolètes, parfois mutilés ou incomplets, dont les pilotes ont disparu il y a bien longtemps. Ceux-ci sont régulièrement cannibalisés pour en retirer les pièces détachées transférables à d'autres unités.

6.8. *L'hôpital et le laboratoire*

L'hôpital et le laboratoire sont le domaine de la docteure Andersen et de ses laborantins. Il s'agit d'un bâtiment moderne et sans étage. Le rez-de-chaussée est entièrement occupé par l'hôpital, où sont surtout soignés les soldats blessés ou corrompus. Les prothèses sont assez courantes parmi les militaires, et l'atelier de réparation et d'entretien est un lieu où se retrouvent volontiers les « tarés » comme ils aiment à se nommer eux-mêmes. La base n'a pas de psychologue, ce rôle est aussi rempli par la docteure Andersen. Un four crématoire brûle les corps mais aussi, en secret, les sirènes étudiées.

Les autres niveaux, sous-terrains, sont dédiés à la recherche sur les sirènes et au développement de technologies bio-mécaniques, notamment sur les prothèses et les Aqualungs. Plus le niveau est profond, plus la recherche qui y est menée est sensible (voir Projet Taufe, p.46). A mesure que l'on

descend, les murs accusent la pression de l'eau qui les entourent et les infiltrations se multiplient, abîmant les murs et les plafonds. Dans les niveaux intermédiaires se trouve la chambre secrète où est soignée le corps comateux d'Olea Zimt. Plus profondément se déroulent les expériences d'apprivoisement de sirènes.

6.9. Installations

A distance, un réacteur nucléaire, un incinérateur de déchet et une station de retraitement des eaux usées complètent les installations nécessaires à la survie de la base.

6.10. Le cimetière des pilotes

Au-delà du périmètre de la base, au Sud, s'étend le cimetière des pilotes. Une statue d'un pilote en pierre au visage érodé accueille les rares visiteurs. Sur cet ancien terrain vague se dressent vingt ans de pierres tombales de pilotes, soit plus d'une centaine. Les pierres tombales prennent diverses formes : croix en pierre blanches à la manière des cimetières militaires, mausolées plus imposants de fratries de pilotes, sépultures juives ou musulmanes, colonnes brisées... Des carcasses d'Aqualungs inutilisables, un genou en terre, rouillent et attendent leurs pilotes enterrés depuis longtemps à leurs pieds. Sur les tombes le vent et la pluie ont éparpillé les lumignons éteints, les peluches délavées, des anges en céramiques et les plaques commémoratives fendues (« Allan, pour toujours dans nos cœurs »).

Les deux monuments les plus récentes sont celles d'Olea Zimt (mais il est en fait vide) et le cénotaphe de Dalma Nelke – ni son corps ni son Aqualung n'ayant été récupérés.

Dans un coin du cimetière, un Aqualung décommissionné est abandonné et se couvre de mousse et de lichens. Il s'agit de *Fierté*, l'appareil de Lioud Messner.

Les corps des soldats sont quant à eux incinérés sur place ou renvoyés à leurs familles.

Jonas Koch et le colonel viennent parfois ici, plus rarement la docteure Andersen. Méfiance, des sirènes errent parfois parmi les tombes.

6.11. Le marché aux rebuts

A une quinzaine de minutes de marche de la base s'étend le marché aux rebuts, sur une place de marché de l'ancien Rostock relativement épargnées par les sirènes. C'est une zone grise d'échange et de rencontre entre membres de la base et habitants des ruines, sous de grandes bâches grises. L'existence du marché aux rebuts est un secret de polichinelle au sein de la base.

Le colonel Koch ferme les yeux et le directeur Tallow encourage même les membres à s'y fournir afin de faire des économies pour la base. Seuls les pilotes n'en sont pas initialement au courant.

Les habitants des ruines proposent le produit de leurs pêches, de leur chasse (gibier, mais aussi rats) et de leurs maigres cultures de champignons. Ils trouvent parfois parmi les ruines des objets de valeurs, notamment des bijoux ou des caisses de livres. Les membres de la base y vendent le matériel dont ils n'ont plus besoin, des déchets alimentaires ou de vieux vêtements. Même si la direction de la base Ungeheuer tolère ce commerce, la vente d'armes ou de matériel de haute technologie (comme des prothèses bio-mécaniques ou des pièces détachées d'Aqualung) est très

sévèrement puni. Le fioul et l'essence sont particulièrement recherchés par les habitants des ruines.

La silhouette du directeur Tallow hante souvent les étales, surveillant les prix, encadré de deux gardes du corps fidèles. Il tient à garder le contrôle des échanges pour maîtriser les habitants des ruines qui lui inspirent un profond dégoût. Il peut distribuer des primes ou des denrées aux membres de la base, lesquels ont alors moins besoin du marché aux rebuts, ce qui prive les habitants des ruines d'une importante source de nourritures et d'objets de première nécessité.

Lioud Messner s'y montre aussi et attire alors beaucoup d'attention. Elle y achète de la viande des rues, pour son fusil. Elle évite Tallow pour ne pas risquer l'affrontement ouvert.

Quelques échoppes proposent des produits plus spécifiques.

- La vieille Kirscher propose des alcools forts dont l'origine demeure inconnue et fait l'objet de folles rumeurs. Il s'agit en fait de tout ce qu'elle peut trouver : algues, fruits pourris, foin, fleurs, céréales... Ce mélange est particulièrement recherché par les membres de la base Ungeheuer, où l'alcool est en principe interdit.
- Thomas le Rouge (« Rote Thomas ») propose chaque jour ce qu'il appelle son ragoût de sirènes, en fait une soupe excellente de poissons et de coquillages. Plus encore que la soupe, on vient chercher la chaleur du rez-de-chaussée qu'il a investi et au centre duquel ronfle perpétuellement un feu humide.
- Les sœurs Moritz organisent des combats de chiens sur lesquels les paris vont bon train. Elles savent récupérer les dettes de jeu.

Des sergents se rendent au marché au rebut avant une patrouille pour y engager un guide ou pour obtenir des informations sur les nids de sirènes ou des pièces biomécaniques cachées dans les ruines par vingt années de combats d'Aqualungs.

Du travail du sexe est proposé par des populations de la base et des ruines, mais principalement de la part d'habitantes des ruines.

Des rumeurs à propos de Couleuvre, la bergère des sirènes, et de son jardin des ondes circulent ici. Quand un ivrogne en vient à chanter ses louanges aux membres de la base, les autres le font taire rapidement.

Enfin, il y a là une vraie vie sociale. On vient y boire et y discuter. On y noue des amitiés de fortune et des amours déséquilibrés entre la base et les ruines. On règle ses comptes suite à une patrouille qui s'est mal passée. On s'y bat pour se défouler. On s'entraide parfois. Méfiance néanmoins, on n'est jamais loin non plus d'un coup de surin dans une ruelle discrète.

6.12. *Le cargo des survivants*

Plus profondément dans NeuRost se trouve le village des survivants. Tous les habitants des ruines n'y vivent pas, beaucoup survivent en petits groupes dans divers immeubles de la ville. Mais le village des survivants est la plus grande et la plus solide communauté des ruines.

Le village des survivants s'est installé dans un vieux cargo amarré. Ses dirigeants achètent année après année du fioul à la base dans l'espoir d'un jour pouvoir redémarrer le cargo et s'échapper de

NeuRost. En attendant, et malgré sa proximité avec l'eau, cette cachette est facile à défendre, offre de la place pour y vivre et domine les environs. Sur le pont, plusieurs cultures sont installées. Du lierre pousse sur les côtés et un petit groupe électrogène éclaire même les environs proches. « Ceux du cargo » sont connus pour leur solidarité et leur défense acharnée des leurs et de leur territoire.

Il bénéficie aussi de l'aura et de la protection de Lioud Messner (p.18), qui est ici l'objet d'un culte de sa personne.

6.13. *La cathédrale mourante*

Dans les premières années de l'invasion par les sirènes, une fièvre religieuse s'est répandue sur NeuRost. Son apogée a été l'érection d'une cathédrale-forteresse gigantesque, dans l'espoir d'attirer l'attention de Dieu et de protéger les croyants. Ses flèches métalliques dominant le sud-ouest de NeuRost et projettent le soir des ombres dentelées visibles depuis les miradors de la base Ungeheuer, de l'autre côté de la mégapole. Des hauts-parleurs massifs et des écrans de la surface de terrains de football permettaient aux messes d'être diffusées non seulement à des foules à l'intérieur mais aussi à l'extérieur. Sa taille permettait même à des pilotes en Aqualung de venir y prier, dans un bâtiment à la dimension d'une église pour eux. La cathédrale Notre Dame Sauvée des Eaux a été conçue pour accueillir toute la communauté chrétienne de la ville ; en plus d'être un lieu de culte géant, ses piliers et ses murs contiennent des quartiers d'habitation et ses souterrains abritent une centrale nucléaire et des installations de survie.

Mais la cathédrale n'a pas tenu ses promesses. Ses membres ont été infiltrés par des sirènes qui ont ensuite massacré la congrégation en pleine messe et ont ouvert les portes. C'est aujourd'hui un lieu ouvert à tous vents, corrodé par des années de pluie et d'orages. Les sirènes y grouillent attirées par des relents de foi, rejouant des cultes sacrés, rêvant de rédemption. C'est ici que le léviathan, c'est-à-dire Dalma Nelke abandonnée au désespoir dans son Aqualung, attend sur l'autel, face à l'âme crucifiée de son amour Olea Zimt.

6.14. *Le jardin des ondes*

Sur les hauteurs dominant NeuRost, dans les prairies rescapées de l'urbanisation galopante des dernières années avant l'invasion, se trouvent un lieu où les sirènes trouvent la paix. Elles jouent autour de Couleuvre, font preuve de tendresse les unes envers les autres et se reposent. Couleuvre, que les habitants des ruines appellent la bergère des sirènes, leur parle, les soigne et médite avec elles. Lorsqu'un humain parvient au jardin des ondes, en particulier un pilote, il est accueilli chaleureusement, nourri et soigné ; Couleuvre lui enseigne volontiers son art de se couler entre les sirènes.

Les lieux eux-mêmes ressemblent à des bois clairsemés où la pluie se change en un brouillard épais mais doux. Avec le temps Couleuvre et ses visiteurs ont construit des abris où dormir, ont creusé des fosses à feu protégées pour se réchauffer et ont érigé des statues en bois brut des sirènes disparues.

Les pilotes ont peu de chance de parvenir au jardin des ondes, de la même manière qu'ils ont peu de chance d'entrer en contact avec Couleuvre. Pour cela, il leur faut remonter des rumeurs d'habitants des ruines, écouter les divagations de sirènes et suivre les indices de leurs rêves. Cela demande

qu'ils prennent l'initiative d'une expédition dans les profondeurs des ruines et des hauteurs de NeuRost.

Mais même s'ils n'y parviennent jamais, ce lieu et Couleuvre imprègnent la culture des habitants des ruines, nimbent les ruines d'une aura spirituelle et donnent une religion aux sirènes.

7. Activités quotidiennes

Un repas du soir au mess.

Le barbecue bi-hebdomadaire organisé par le sergent Marianne Hoff.

L'anniversaire arrosé et animé d'un laborantin et de son orchestre improvisé.

La soirée cinéma mensuelle organisée par June Mahler (une scientifique) sur le thème « Lecture queer des films d'horreur ».

Il faut organiser l'anniversaire d'un pilote.

Une soirée de jeu de go organisé par le directeur Tallow.

L'essai d'une nouvelle pièce biomécanique sur un Aqualung (voir l'annexe Armes et équipements spéciaux d'Aqualungs, p.63), en présence de Utte Hoff et de la docteure Andersen.

Utte Hoff propose à un pilote qu'elle apprécie de l'aider à son potager. Pas besoin d'arroser, mais il faut renforcer les barrières pour que les sirènes ou les habitants des ruines ne viennent pas le piller.

Une interminable nuit de garde en haut d'un mirador.

La visite médicale hebdomadaire avec la docteure Andersen.

Arts martiaux, maniement du couteau, maniement du fusil d'assaut avec la sergent Marianne Hoff.

Jogging matinal aux abords de la base.

Séance à la salle de musculation. N'importe qui est susceptible de passer.

Longueurs à la piscine pour apprendre l'endurance.

Sortir promener Magma.

Les Aqualungs doivent aider à la reconstruction d'un bâtiment écroulé.

Le convoi hebdomadaire de denrées est arrivé. Il faut tout décharger, sous la supervision du directeur Tallow.

La station d'épuration de la base est encrassée et a besoin d'être nettoyée.

Des pluies plus abondantes que d'habitude ont fait gonfler la Warnow. Il faut empiler des sacs de sable pour retenir l'eau et, à l'aide des Aqualungs, draguer les canaux pour faciliter leur écoulement.

Les réparatrices demandent aux pilotes de les aider à réparer leurs Aqualungs. Plongée dans la soupe.

Duel d'entraînement entre Aqualungs. Jonas Koch cherche à prouver sa supériorité martiale.

Les pilotes sont intégrés à un exercice militaire.

Séance d'arts martiaux avec le sergent Hoff.

L'entretien ou la révision d'une prothèse bio-mécanique à l'hôpital, une occasion pour discuter avec

d'autres « tarés » comme se nomment entre eux les soldats augmentés.

Discussion stratégique avec le colonel Koch, son fils et éventuellement la sergent Hoff.

Messe et prêche donné par le colonel Koch.

Baptême d'un enfant d'un membre du personnel d'entretien de la base ; repas plantureux ensuite.

Les funérailles d'un soldat à l'église, où l'absence des pilotes serait mal vue.

La base dispose d'un orchestre informel, composé de la capitaine Anja Fuchs (piano, chant), la sergent Marianne Hoff (batterie), June Mahler (une scientifique, violon), Lotte Kiefer (une réparatrice d'Aqualung, basse), Josep Donner (un agent d'entretien, guitare). La docteure Andersen se joint parfois à eux pour le chant.

Le cuisinier de la base, Rolff Karyna, fait de la cuisine sans finesse : il faut nourrir 500 personnes chaque jour avec peu de moyens. Les barbecues de la sergent Marianne Hoff améliorent nettement l'ordinaire, mais certains regrettent l'absence d'Olea Zimt, qui organisait régulièrement des dîners pour ses amis. Un soldat indiscret mentionne le marché aux rebuts, où on peut trouver de quoi changer l'ordinaire.

La base célèbre quatre fêtes par an, une par saison. Le carnaval est l'occasion de faire la fête masqué en se goinfrant de beignets de poisson, de crustacés et de légumes. A la St Jean, qui fête la nuit la plus courte de l'année, la base allume un grand feu (souvent renforcé à l'essence, la pluie perpétuelle rend difficile les feux de bois), au-dessus duquel il est de tradition de sauter, puis de demander une danse à sa personne préférée. L'Oktoberfest permet de boire de grandes quantités de bières, de vins et d'alcools forts, en les accompagnant de charcuterie et de bretzels ou de mauricettes garnies de jambon, de fromage et de salade. Noël est souvent plus modeste, mais les gens se réunissent pour chanter ensemble et s'échanger des cadeaux. Des scènes quotidiennes peuvent être mises en place pour préparer et fêter ces moments, ainsi que les offices religieux qui les accompagnent.

8. Missions

Les missions sont imposées aux pilotes par le colonel Koch. Elles ponctuent leur vie quotidienne. Chaque mission et ses retombées devraient occuper environ une séance. L'ordre des missions proposé ici n'est qu'une suggestion, mais il renvoie à un déroulé approximatif de la campagne.

8.1. *Escorte d'un bateau*

La première mission (le « baptême de bile » des pilotes) consiste à escorter un navire de guerre européen, accompagné de deux frégates. Le *In Vielfalt geeint* transporte du matériel fissible provenant de stocks russes décommissionnés, et en particulier une charge nucléaire acquise par le programme Ungeheuer à bon prix. Il a été escorté jusqu'ici par des Aqualungs russes que les pilotes doivent retrouver à un point de rendez-vous. Le navire et ses frégates prennent un trajet le long des côtes, afin de rester dans des eaux relativement peu profondes pour permettre aux Aqualungs de les accompagner et de les défendre. Secoués par la houle et le vent, les bateaux sinuent entre des pitons rocheux émergeant de l'eau et le commandant du navire craint de s'échouer.

En effet, le navire est pris en embuscade par des géants de bile marins, sous la forme de squales et d'une pieuvre cachée sur le chemin du navire principal. Si le navire coule ou s'il subit trop de dommages, le matériel radioactif risque de disperser en mer Baltique et d'y polluer massivement la vie. Si la bombe elle-même est touchée, elle risque l'explosion nucléaire – le matériel est vieux et instable.

Les personnages disposent de caméras qui leur permettent de se voir réciproquement dans leur cockpit, ce qui leur permet de transmettre leurs émotions et leur langage non-verbal.

Jonas Koch ne les aide pas dans cette mission.

Le banc de sirènes-squales

Autant de sirènes-squales que le nombre de personnages. Si les personnages ne prennent pas en charge ce surnombre, ils risquent d'être débordés et de voir les frégates et le navire détruits.

Chaque sirène-squale a deux cases de blessures.

Avantages/Désavantages : dents tranchantes (AGRESSER QUELQU'UN) ; nageurs invisibles (FUIR).

Enfantillages de PNJ : mordre et ne plus lâcher, saut hors de l'eau, éloigner sa proie au large, se dissimuler dans la vase en suspension, à deux contre un.

Pieuvre géante de bile

Bien qu'elle évoque une pieuvre, il s'agit en fait plutôt d'un amas fractal de tentacules se succédant à l'infini par couches de plus en plus petites. Dissimulée dans le sable ou sur un éperon rocheux, elle attaque directement le navire principal. Un jet de FAIRE GAFFE avec un désavantage (cf. ci-dessous) permet de la détecter, si les pilotes ont la présence d'esprit d'y penser.

5 cases de blessures

Avantages/Désavantages : camouflage (FAIRE GAFFE) ; souple (FUIR) ; nuage de bile noire (FUIR).

Enfantillages de PNJ : constriction, assez de tentacules pour deux cibles en même temps, nuage de bile noire pour aveugler, des tentacules dans le cockpit !

Si les personnages ne défendent pas suffisamment le navire, celui-ci peut être endommager et sa cargaison risque de se répandre. Si les personnages sont excessivement malchanceux ou maladroits, la bombe explose, anéantissant les bateaux et les géants de bile. Les Aqualungs parviennent à survivre à l'explosion, qui les projette en l'air ou les enterre dans la vase chaude et radioactive ; ils nécessitent néanmoins d'importantes réparations. Les pilotes sont gravement irradiés et doivent être traités comme tels. L'explosion provoque un raz-de-marée qui affecte toutes les villes alentours et inonde les quais de NeoRost. Une neige noire et empoisonnée tombe pendant plusieurs jours sur la base et les ruines. Les radiations confinent la plupart des civiles chez eux pendant une semaine. Le débriefing est dur pour les personnages à qui toute la responsabilité est attribuée : « C'est de notre faute, nous n'aurions pas dû confier une telle mission à des enfants, vous n'étiez pas prêts. »

Si les personnages parviennent à escorter le navire jusqu'à sa destination, ou à rapporter la bombe par eux-mêmes, celle-ci est escamotée et personne n'accepte de leur dire ce qu'elle est devenue (voir la Nuée La prise de pouvoir du directeur, p.49).

8.2. Infestation des égouts

L'eau manque à la base : débit de douche ce matin et petit déjeuner maigre.

Le briefing de cette mission est fait en présence des trois membres de la direction. Un géant de bile a infesté le système d'égouts de NeuRost. Cette sirène a l'apparence d'un mycélium massif dont certains champignons géants sont sortis du sol et émettent des spores. Il faut l'arracher, à la fois parce qu'il s'agit d'une sirène et parce que sa présence empêche l'arrivée d'eau. La docteure Andersen supplie qu'on lui en conserve des spécimens en bon état (ce qui suppose des efforts conséquents), le directeur Tallow demande un minimum de dégâts sur le système d'eau et le colonel demande simplement l'élimination du monstre. Durant la mission, les pilotes doivent choisir entre les trois, ils ne peuvent pas satisfaire tout le monde.

Le mycélium

10 cases de blessures

Avantages/Désavantages : nuage de spores (AGRESSER QUELQU'UN) ; ancré dans le sol (FUIR).

Enfantillages de PNJ : entrer dans l'Aqualung pour le faire éclater de l'intérieur, projeter des nuages de spores, faire exploser une vessie, dissoudre pour digérer.

Lorsque les pilotes creusent le sol de NeuRost, ils aperçoivent des familles entières d'habitants des ruines qui s'enfuient en hurlant et sont pris en chasse dans les rues par des sirènes : ces bouleversements les obligent à quitter leurs abris. Certains étaient cachés dans les souterrains et sont pétrifiés d'être ainsi exposés.

Si les pilotes ne prennent pas suffisamment soin du système d'eau, l'eau courante est coupée à la base (la cuisine s'en ressent, la piscine est fermée, on se lave à la bassine et au gant, on collecte

l'eau de pluie sur les toits dans de grandes bassines en plastique) et le directeur Tallow ne se prive pas de faire remarquer que les travaux de réparation coûtent bien plus que ce que le programme Ungeheuer peut se permettre.

8.3. Le héron

L'alerte est donnée en pleine nuit. Malgré sa masse et sa taille immense (trois fois plus grande que les Aqualungs), cette sirène n'a pas été repérée. Elle avance en vacillant sur deux grands pieds griffus mais fins, à la manière d'un échassier chassant les grenouilles dans une mare. Son corps proprement dit est une masse informe de veines et de plumes dont émerge une tentacule sinueuse terminée par un bec en métal surmonté d'un œil rouge (au besoin, il peut régénérer ce « cou »). Il choisit soigneusement ses proies et les attrape lestement : maisons entières, chars, ponts suspendus qu'il avale tout rond comme un poisson.

C'est la première mission où Jonas Koch accompagne les pilotes. Il les traite avec mépris (« Laissez-moi la place. ») et agit de façon brutale et irréfléchie. Si la mission est un échec, il leur en attribue la responsabilité.

Le héron

8 cases de blessures

Avantages/Désavantages : bec géant en métal (AGRESSER QUELQU'UN) ; maladroit (FUIR) ; échassier (FAIRE GAFFE).

Enfantillages de PNJ : sélectionner une proie pour la dévorer, avancer précautionneusement ses pattes, fixer intensément un adversaire minuscule, être indifférent à ce qui se passe en bas.

Ce serait une grave erreur que de frapper le héron aux pieds : s'il subit deux dégâts les visant, il chute sur les infrastructures la base Ungeheuer et occasionne de lourds dégâts, qui sont amèrement reprochés aux pilotes. Il vaut mieux soit le détourner des habitations en attirant son attention au loin et le faire alors chuter ; soit lui grimper dessus pour attaquer directement son corps.

Même ainsi, le héron cause de lourds dégâts à la base Ungeheuer. Si les pilotes ne cherchent pas activement à l'en empêcher, par exemple en essayant de sauver les familles dans les maisons prises dans son bec, ces dégâts leur sont reprochés.

8.4. Patrouilles

Le colonel Koch insiste pour que les pilotes participent au moins ponctuellement aux patrouilles dans les faubourgs de NeuRost. La sergent Marianne Hoff dirige la patrouille que les pilotes doivent rejoindre cette fois-ci. Sa dizaine de soldats la suit fidèlement et elle attend des pilotes la même obéissance, bien qu'elle soit en principe d'un rang inférieur au leur. Ils sont traités avec un peu de dérision et peuvent être associés aux manifestations de camaraderie et d'entraide qui structurent la patrouille. Jonas Koch participe aux patrouilles d'un air maussade, mais, hors de son élément, respecte les militaires et agit avec compétence ; il est armé d'un sabre en plus de son fusil d'assaut.

La patrouille consiste en un trajet de 20 km dans les rues à effectuer dans une journée. Il faut aller à la fois vite et discrètement pour ne pas éveiller des menaces latentes, et parvenir à repérer, voire

neutraliser ce qui doit l'être. Chaque militaire ainsi que chaque pilote est armé d'un fusil d'assaut et équipé d'un casque, d'un gilet par-balle et d'un imperméable noir. La patrouille a une radio.

Malgré la pluie continue et abondante, la patrouille est d'abord l'occasion pour les pilotes de discuter entre eux et de discuter avec les soldats. C'est même ce que le colonel Koch attend implicitement d'eux : être capables de nouer des liens avec d'autres populations de la base. Les soldats parlent volontiers de leur vie, des rumeurs de la base et débattent de la pertinence de leur travail ici. Ils sont curieux du fonctionnement des Aqualungs et de la formation des pilotes. Ils commentent les actions passées des pilotes et leur reprochent volontiers leurs erreurs. Certains se plaignent de devoir faire une patrouille en ayant en plus la contrainte de devoir protéger les pilotes. En revanche, si les pilotes font monter la tension, les soldats continuent l'escalade : la patrouille est la tâche pour laquelle ils risquent leurs vies et ce qu'ils savent faire le mieux, ils refusent d'y être rabaissés ou commandés.

Exemple de sujets de discussion :

- La paie est mauvaise, j'assume d'arrondir mes fins de mois au marché aux rebuts, en revendant des déchets. Même le directeur Tallow le fait, tout le monde le sait !
- Méfiance quand même, y'a des types qui sont partis au marché aux rebuts et qui ne sont jamais revenus. On m'a même dit qu'on y avait vu une sirène imiter un humain (voir L'infiltration des sirènes, p.51).
- Les sirènes c'est pas le pire. Les boueux qui habitent ces ruines sont partout et n'hésitent pas à nous tendre des embuscades, ces enfoirés. Méfie-toi. Une sirène elle te dévore et c'est fini. Les boueux t'épient et t'attaquent au moment où tu es le plus vulnérable.
- Les boueux ont une cheffe, une tireuse d'élite capable d'arrêter un char d'un seul tir. Une belle enfoirée si tu veux mon avis.
- Il y a une sirène qui guide les autres et les soigne. (En fait, il s'agit de Couleuvre, une humaine qui cherche l'harmonie avec les sirènes, voir p.19)
- La docteure Andersen est malade. Elle s'isole. (En fait, elle est une sirène et a parfois un comportement erratique.) D'ailleurs ses missions pour capturer des sirènes vivantes c'est dangereux et inutile.
- Le cimetière des pilotes est l'endroit le plus triste au monde, mais on s'y sent étrangement bien.
- Ma copine est réparatrice d'Aqualungs, elles se plaignent trop et ne savent pas ce que c'est que risquer sa vie, comme nous le faisons, nous militaires et pilotes (voir La grève des réparatrices d'Aqualungs, p.54).

Plusieurs rencontres viennent interrompre les échanges entre les pilotes et les soldats :

- En passant près de la Warnow, le dos d'une grosse créature marine émerge un moment, éructe un jet de bile noire par un évent et replonge.
- La patrouille contourner une maison « hantée », c'est-à-dire qui abrite une sirène dangereuse

mais immobile, se nourrissant essentiellement des mouettes qui se posent sur le toit.

- Une rencontre avec une sirène errante de moindre importance, rapidement abattue (prendre par exemple le profil de la Mâchoire volante dans la Nuée L'infiltration des sirènes, p.51).
- Le soldat responsable de la radio a besoin de monter en hauteur pour prendre contact avec la base deux fois par heure. Un vieil immeuble croulant fait l'affaire, mais il a besoin d'être accompagné par un pilote pour être protégé (jet de JOUER LES CASSE-COUS pour grimper dans les décombres).
- La patrouille doit traverser un champ de ruine provenant d'un immeuble qui s'est effondré sous le poids d'un Aqualung il y a bien longtemps ; un couteau de combat est encore enfoui sous les décombres et n'a jamais été récupéré.
- La patrouille passe à côté d'une maison qui brûle, sans que l'on sache s'il s'agit de l'action d'une sirène ou d'habitants des ruines.
- La patrouille trouve des cadavres d'anciens soldats (« Voilà où est passée la patrouille du sergent Schäffer... »), dont ils récupèrent les munitions et qu'ils mettent de côté, en prenant note d'envoyer une patrouille les récupérer spécifiquement.

Hoff interrompt soudainement la marche et signale la présence proche de sirènes. Une odeur puissante de vase, des pleurs et des bruits de déglutition donnent l'alerte. Elle envoie un pilote en reconnaissance. Les bruits proviennent d'un petit pont enjambant un canal, maculé de boue, de vase et d'algues encombrant le pont. Des carcasses de voiture gênent sa visibilité et sa progression. Un pilote attentif remarque les mouvements dans l'eau trouble et une autre épave ayant basculé dans le canal. Une sirène sous la forme d'une masse verdâtre et informe se repaît d'un cadavre humain, manifestement un habitant des ruines. A côté, une adolescente de l'âge des pilotes est prostrée, pleurant de terreur en fixant la scène.

Le pilote peut ouvrir le feu sur la masse mais c'est une mauvaise idée. Outre qu'il risque de toucher l'adolescent à proximité, la sirène reporte son attention sur lui et l'attaque immédiatement. Elle est constituée de toute la vague et les algues étalées sur la zone. Le personnage s'y tient vraisemblablement et est donc facilement attaqué.

Le pilote peut ignorer la scène, mais s'il la rapporte à Hoff, elle ordonne d'aider l'adolescente. Lorsque la patrouille arrive, les cris se sont intensifiés et l'adolescente commence à être attaquée et blessée par la sirène, qui s'apprête à la dévorer. L'intervention de la patrouille, en nombre, réveille la sirène toute entière, qui les attaque.

Le pilote peut chercher à aller chercher l'adolescente, lequel se laisse faire. Il faut réussir un jet de FUIR pour ne pas attirer l'attention de la sirène. Une option peut être que la vase commence à digérer le pilote et lui inflige deux cases de blessures, ou qu'elle digère ses chaussures ou une pièce d'équipement.

La sirène de vase

6 cases de blessures

Avantages/Désavantages : liquides digestifs (AGRESSER QUELQU'UN) ; boue informe (FUIR).

Enfantillages de PNJ : immobiliser les pieds de sa proie, digérer sa proie vivante, projeter une épave de voiture, projeter quelqu'un dans le canal.

Chaque fois que chaque pilote a pu jouer une action, les soldats font l'équivalent d'une case de blessure à la sirène. La sirène attaque d'abord les soldats (voire Jonas Koch) avec lesquels les pilotes ont noué une relation. Elle tente aussi de s'en prendre à l'adolescente survivante.

Une fois la sirène de vase détruite ou en fuite, Hoff ordonne de s'éloigner et de soigner les blessés ; il y a au moins des blessés graves parmi les soldats, ce qui pousse Hoff à prendre immédiatement le chemin du retour. Si l'adolescente a été sauvée, les soldats se demandent ce qu'il faut en faire et répugnent à la garder. Si les pilotes insistent, ils laissent faire en la laissant sous leur autorité. L'adolescente reste silencieuse et terrifiée, refusant de parler. Elle est laissée sous leur responsabilité (voir , p.). Sauf si les pilotes ont activement cherché à protéger la radio, celle-ci est cassée et il est impossible d'appeler des secours. Dans le cas contraire, une jeep est envoyée à leur rencontre à mi-chemin.

Sur le chemin du retour, la patrouille amoindrie est prise en embuscade par des habitants des ruines, armés de fusils d'assaut, mais blessés et malades. Il y a des personnes âgées et de jeunes adolescents parmi eux. Ils ne laissent passer la patrouille que si elle consent à remettre l'ensemble de son matériel militaire (munitions, fusils d'assaut, gilets par-balles) et ses imperméables. C'est un peu un coup de bluff, ils n'ont pas envie d'avoir recours à la violence ou de risquer leur peau, mais ils ont vraiment besoin de matériel et une patrouille blessée est une aubaine.

Les choses peuvent évoluer différemment selon les attitudes des pilotes et l'état de la patrouille suite à la précédente rencontre. Si le combat contre la sirène de vase n'a pas eu lieu, Hoff peut anticiper l'embuscade et ordonner des contre-mesures pour mener l'affrontement à son avantage. Si la patrouille est blessée, Hoff préfère ravalier son honneur et céder aux habitants des ruines (ça lui sera reproché par sa hiérarchie mais elle ramène ses soldats en vie). Néanmoins un pilote un peu trop arrogant, éventuellement Jonas Koch s'il a été humilié ou provoqué précédemment, peut mettre le feu aux poudres. Une insulte suffit. En revanche, grâce à une réussite avec CONVAINCRE, un pilote peut pousser leurs adversaires à reculer, ou à ne prendre que les fusils d'assaut.

Les dix habitants ont chacun le profil suivant :

Habitant des ruines armé

1 case de blessures

Avantages/Désavantages : mal en point (AGRESSER QUELQU'UN et FUIR).

Enfantillages de PNJ : énergie du désespoir, coup de crosse, cocktail molotov, arme de fortune, s'enfuir.

Si l'affrontement vire au massacre des habitants des ruines, Lioud Messner intervient et en blesse légèrement un membre de la patrouille avec son fusil à lunette, en leur faisant savoir qu'elle les abat s'ils ne s'éloignent pas.

Une fois cette rencontre résolue, la patrouille parvient à rentrer à la base (éventuellement après encore une rencontre dans les ruines comme celles décrites précédemment). Les pilotes sont débriefés selon leur comportement.

D'autres patrouilles d'exploration des ruines de NeuRost peuvent avoir lieu pour plusieurs motifs :

- La population des sirènes doit être gardée sous contrôle. La plupart des patrouilles rabattent les sirènes et les abattent méthodiquement. Elles tendent cependant à ne se concentrer que sur les spécimens les plus faibles ou les plus visibles, oubliant celles capables de se dissimuler. Couleuvre est particulièrement en colère contre ces exactions.
- Le colonel et le directeur ont besoin de connaître la population habitant les ruines ; ils reçoivent de plus des demandes régulières du gouvernement fédéral. Ces patrouilles doivent faire le tour des foyers connus et doivent aussi repérer les autres. Sous couvert de mission humanitaire (elles apportent souvent des vivres, des médicaments et des biens de première nécessité), elles doivent estimer le nombre de personnes présentes dans chaque lieu. Elles ne s'approchent jamais du cargo, où elles sont très mal reçues.
- La base a besoin d'entrer dans les ruines pour y récupérer les pièces biomécaniques tombées des Aqualungs durant les combats. Il est préférable d'envoyer une équipe au sol plutôt que les Aqualungs eux-mêmes, qui risquent d'éveiller l'attention des géants de bile. La patrouille est particulièrement justifiée si un pilote demande une amélioration pour son Aqualung, auquel cas elle ne peut être trouvée que dans les ruines.
- Les recherches de la docteure Andersen ont besoin de nouveaux spécimens. La patrouille à laquelle se joignent les pilotes accueille aussi des scientifiques et est armée de lance-filets et d'étourdisseurs à bétail. Une partie de la patrouille consiste à dénicher des sirènes et à sélectionner celles qui doivent être abattues de celles qui doivent être capturées. Si les pilotes prennent des risques pour trouver des sirènes particulièrement dangereuses ou originales, Andersen en est particulièrement heureuse, ce qui peut faire avancer la Nuée Projet Taufe (p.46).
- Une patrouille a été prise en embuscade et est gardée prisonnière dans les ruines. Le groupe qui en est responsable a demandé une importante contrepartie en vivres et médicaments. Le directeur demande une frappe décisive contre eux ; le colonel cherche plutôt à céder à leurs demandes sans perdre la face (pour ne pas encourager d'autres prises d'otage, ce que craignent beaucoup de soldats du rang) et envoie les pilotes pour négocier cet échange. Selon l'issue de cette mission, la Nuée La rébellion des habitants des ruines (p.53) peut avancer ou au contraire être ralentie. Lioud Messner n'intervient que si les pilotes usent de violence armée.

8.5. Sauver l'âme d'Olea Zimt

Les personnages doivent être au courant, au moins en partie, de l'échec de la précédente équipe. L'âme d'Olea Zimt a été retrouvée : elle est crucifiée dans la cathédrale mourante, devant le léviathan en prière. Avec l'aide de la docteure Andersen, le colonel Koch leur présente la mission : il faut qu'ils parviennent à rapporter ladite croix géante en métal (assez grande pour qu'un

Aqualung doit la porter sur les épaules) à la base pour que l'âme d'Olea Zimt puisse y rejoindre son corps. La présence du léviathan (lequel est, en fait, Dalma Nelke) doit être prise en compte, on peut supposer qu'il empêche l'équipe de s'approcher ; l'éliminer est un objectif secondaire de la mission. Le colonel Koch sait qu'il s'agit de Dalma Nelke, mais il préfère qu'une ex-pilote ayant trahi soit neutralisée, voire éliminée.

Jonas Koch est particulièrement silencieux durant tout le briefing. Un personnage qui le surveille ou qui le connaît bien peut reconnaître de la colère et de la peur en lui (il a l'intention de tuer Dalma Nelke, il préfère chercher le pardon et l'estime de son père et tuer la personne qu'il aime). Il se porte volontaire pour affronter directement le léviathan, prétendant avoir des comptes à régler avec lui.

Le briefing a lieu la veille de la mission, laquelle est lancée tôt le lendemain matin, les personnages ont encore le temps d'en discuter entre eux le soir même. Une fête arrosée a lieu le soir même (un anniversaire par exemple).

Les personnages ont toute latitude pour approcher la cathédrale mourante. Le léviathan les a vu arriver et les attend, enroulé à la flèche de la cathédrale. Il a l'aspect d'un serpent des profondeurs, de grands yeux pâles sur une peau noire huileuse. Il envoie vers eux trois géants de bile qui lui sont asservis, que le commandement appelle des « sacristains », des formes basses, munies de quatre bras et d'une grande bouche.

Sacristains

3 cases de blessures

Avantages/Désavantages : crocs (Agresser quelqu'un), lent (Fuir).

Enfantillages de PNJ : bénédiction de bile noire, étreindre jusqu'à la mort, bouche, exploser en bile noire avant de mourir.

Comme il l'a promis Jonas, il contourne les sacristains et charge le léviathan. Le combat est douloureux mais ne tourne pas en sa faveur. Si les personnages ne font rien, Jonas est mis hors de combat, mais le léviathan ne l'achève pas. Si les personnages interviennent et n'ont pas encore cette information, ils peuvent se rendre compte qu'il y a un Aqualung à l'intérieur du géant de bile.

Le léviathan – Dalma Nelke dans l'Aqualung Paix

12 cases de blessures

Avantages/Désavantages : enserrer (AGRESSER QUELQU'UN), voix d'outre-tombe (CRAQUER).

Enfantillages de PNJ : dévorer, enserrer dans ses anneaux, supplier de s'en aller d'une voix déformée, il y a un Aqualung là-dessous !

Si un personnage atteint la cathédrale mourante, il lui faut d'abord enfoncer les portes d'acier gigantesques (Jouer les casse-cous), puis s'emparer du crucifix géant. La foule des sirènes en prière à l'intérieur cherche à l'en empêcher.

Foule des sirènes en prière

5 cases de blessures – jet de MASSACRER LA VERMINE (cf. p. 104 du livre de base) pour la finir

Avantages/Désavantages : prières (CRAQUER).

Enfantillages de PNJ : grimper sur l'Aqualung, tenter d'entrer dans l'Aqualung, un million de voix qui prient.

Ramener le crucifix géant est difficile. Il est lourd, il doit être traîné, il laisse une marque dans la ville. Les sacristains ou la foule de sirène peut chercher à rattraper le personnage qui le traîne.

Pour rendre les choses encore plus compliquées, Lioud Messner intervient. Les personnages combattent dans une zone où habitent plusieurs communautés d'habitants des ruines. A l'aide d'un haut-parleur, elle leur demande s'éloigner. Elle se moque du but de leur mission. Pour prouver sa force, elle met une balle dans l'Aqualung d'un personnage (1 case de blessure automatique), et menace de les blesser encore plus. Elle est située dans un immeuble à un demi-kilomètre de là ; si un personnage cherche à l'en déloger, il lui faut sortir du combat. Elle parvient à s'enfuir de l'immeuble, mais n'intervient plus après. Si les personnages continuent de combattre dans cette zone, cela aggrave la Nuée La rébellion des habitants des ruines (p.53).

La réussite de cette mission contribue à la Nuée Le réveil d'Olea Zimt (p.47). Si les personnages sont parvenus à ramener le crucifix, celui-ci projette son ombre sur la base pendant des mois. Le directeur Tallow le contemple avec des sentiments contrastés. Une tâche des Aqualungs est de le découper en morceaux pour qu'ils puissent être fondus.

Selon la façon dont le combat s'est déroulé, il est possible que les personnages cherchent ensuite à capturer Dalma Nelke pour l'arracher à son Aqualung.

8.6. Dans la psyché de Dalma Nelke

Dalma Nelke, mélangée au léviathan, sort vraisemblablement très affaiblie de la confrontation avec l'équipe 32 et Jonas Koch (voir la mission Sauver l'âme d'Olea Zimt, p.37). Olea insiste pour qu'on profite de leur on essaie de la délivrer de cette symbiose accidentelle avec une sirène. La première partie de la mission consiste à la retrouver et à l'immobiliser suffisamment longtemps pour pouvoir la sortir physiquement de l'Aqualung et du léviathan. Olea insiste pour venir (soit dans *Joie*, soit dans le cockpit d'un autre pilote) et pour que Jonas ne fasse pas partie de la mission. Lorsque les pilotes immobilisent Dalma et la touchent, ils sont aspirés dans sa psyché. Jet de RÉAGIR AU CONTACT (p.103 du livre de base) pour contrôler ou pas leur arrivée dans son monde.

Ce que les personnages vont découvrir dans la psyché de Dalma, c'est qu'elle est paralysée, enfermée dans une vision du monde comme un lieu dangereux, dont il faudrait se défendre perpétuellement, y compris de ceux que l'on aime. Un lieu où l'obéissance à ses supérieurs est plus importante que l'amour, parce qu'elle seule permet de survivre. Pour l'en sortir, les personnages doivent faire preuve de compassion et lui manifester de la confiance, par exemple en luttant contre leurs propres instincts de destruction et en lui montrant qu'ils n'ont pas d'intentions belliqueuses.

En termes de règles, dans la psyché, les blessures ne cochent pas de case, mais infligent à la place le

même nombre de jetons de bile noire. Le risque dans ce lieu n'est pas de mourir, mais de CRAQUER et de le dévaster. Le meneur de jeu doit mettre cet enjeu en avant.

Les personnages s'incarnent dans des loups monstrueux et affamés, dans une forêt sombre d'épineux gris ; ils sont entourés d'autres loups qui les suivent. Si le personnage a raté son précédent jet de RÉAGIR AU CONTACT, le meneur choisit en quoi il est monstrueux (trop de dents ; trop d'yeux ; pelage, peau et muscles transparents ; sans pattes, serpentiforme ; trop grand ; etc.) et joue la première scène où la meute poursuit une personne sans visage pour la dévorer. Si le personnage a réussi son jet, le joueur choisit sa monstruosité et peut contrôler son personnage dès les premiers instants de son arrivée.

Les personnages-loups se comprennent entre eux et peuvent parler aux loups. Les villageois et les loups ne se comprennent pas. Les personnages-loups peuvent parler à Dalma, mais elle se méfie d'eux, au moins initialement et répond à leur présence par la menace du fusil.

Au centre de la forêt se trouve un village pauvre, peuplé de personnes sans visage et aux comportements automatiques. Au centre du village se dresse une maison plus grande, dans laquelle on pénètre en passant par plusieurs rideaux rouges. Au cœur de la maison se dresse une statue à trois têtes (un poisson, un sanglier au centre et une fouine). A la périphérie du village, un pseudo-Jonas, beau mais fou, est attachée nue à un piquet planté dans le sol. Dans une clairière à proximité s'étend un autel dédié à Olea.

Au quotidien, Dalma chasse les loups avec un fusil, dont elle prélève le foie avec un couteau de chasse. Sur son fusil est gravé « Paix ». Elle tient en laisse une version plus petite du léviathan (un poisson des abysses serpentiforme aux grandes mâchoires et aux yeux aveugles) qui la sert comme un chien de chasse et qu'elle appelle Magma. Elle offre ces foies sanglants à la statue, laquelle lui indique où attaqueront les loups le lendemain. Elle dépèce les loups, fait sécher leurs fourrures et distribue leur viande aux villageois, pendant que le léviathan ronge les carcasses. Elle prend soin du léviathan et de ses blessures ; il est son seul ami et elle le lui rend bien. Elle pleure quotidiennement auprès de l'autel à Olea (dans la réalité elle l'idéalise, et c'est réciproque) et, parfois, elle donne les entrailles des loups à Jonas. Le soir, elle dort couchée devant la statue tricéphale.

Les personnages la rencontre pour la première fois lorsqu'une détonation retentit dans la forêt, alors qu'elle chasse la meute qui vient de dévorer un habitant du village. Olea s'élance vers elle mais Dalma ne peut pas la reconnaître et, sauf si les personnages interviennent, lui tire dessus.

Dans une chasse ultérieure, son fusil s'enraye et la meute de loups se jette sur elle. C'est une opportunité pour les personnages d'intervenir.

Plus tard, le pseudo-Jonas parvient à s'enfuir en se rongant une patte. Elle le traque dans la forêt en l'insultant et en cherchant à le garder vivant.

Dans une scène, le pseudo-léviathan est encerclé par la meute et elle saute au milieu des loups pour l'aider et le délivrer.

Si les personnages la confrontent, elle s'enfuit et, sous le coup de la panique, oublie son fusil sur place.

Si les personnages écoutent ses échanges avec la statue, un soir Dalma se met en colère. La statue garde son calme et lui rappelle que sans elle, le village serait dévoré par les loups. Dalma se soumet.

Si un personnage approche Dalma pacifiquement et lui dit « Seigneur, je ne suis pas digne de toi, mais dis seulement une parole et je serai sauvé. », Dalma réalise subitement ce qui se passe et accepte de quitter le village.

Le soir, une lune gibbeuse monte dans le ciel. Si les joueurs attendent, la nuit suivante ils se transforment en loup-garou, plus proches de ce qu'ils sont comme humains, mais néanmoins monstrueux. Tout en ayant peur d'eux, les humains peuvent les comprendre, y compris Dalma.

Dalma onirique

Cases de blessures infinies – mais trop d'agression peut la mener à la folie et à l'échec de la mission.

Avantages/Désavantages : fusil *Paix* (AGRESSER QUELQU'UN).

Enfantillages de PNJ : traquer sa proie, maudire Jonas, prier le poisson, le sanglier et la fouine.

Loups des rêves

3 cases de blessures

Avantages/Désavantages : mâchoires d'acier (AGRESSER QUELQU'UN) ; véloces (FUIR).

Enfantillages de PNJ : tactiques de meute, encerclement, gémir, prier.

Si les personnages la recherchent, l'orée de la forêt s'ouvre sur un pays paisible, où brille le soleil, et où jouent des gens heureux.

Si un personnage CRAQUE, il se comporte pendant une scène comme un loup et cherche à dévorer les habitants du village.

Pour arracher Dalma à son Aqualung et au léviathan, les personnages doivent parvenir à gagner sa confiance et à lui faire quitter le village et la tutelle de la statue tricéphale. Si au contraire ils l'agressent ou tentent de la contraindre, ou si par manque de contrôle, elle est confortée dans sa croyance et la mission est un échec.

S'ils y parviennent à la sortir, le réveil de Dalma Nelke est pire que celui d'Olea Zimt. Elles se retrouvent, ce qui les aide à guérir, mais Dalma est toujours physiquement déformée par sa symbiose avec un géant de bile et traumatisée. Elle est nettement moins indulgente envers Jonas, qu'elle attaque physiquement la première fois qu'elle le voit et qu'elle insulte et accuse – à juste titre – d'être responsable des souffrances qu'elles ont traversées et des cicatrices qu'elles conserveront toute leur vie. Il n'y a pas grand-chose qu'il puisse faire pour obtenir son pardon et, de la part de la personne qu'il aime, cela l'affecte beaucoup.

8.7. Représentation politique

Cette mission concerne les dimensions politiques du programme Ungeheuer. Les pilotes (y compris

Jonas Koch, et éventuellement Olea Zimt voire Dalma Nelke si elles sont remises) doivent se rendre pendant 36 heures à Berlin pour y rencontrer la ministre fédérale de la Défense, Irina Friedensreich et des députés européens en charge du financement du programme Ungeheuer (et d'autres programmes européens d'Aqualungs similaires, comme le programme Serenissima dans l'Adriatique ou le programme Bréanainn en Irlande). Le directeur Tallow et le colonel Koch soulignent à quel point le programme Ungeheuer a besoin de fonds, une hausse d'au moins 15% si possible 20% pour fonctionner correctement. Ils expliquent que le programme est ancien et peu à peu est pris pour acquis, alors qu'il a besoin d'investissements massifs pour se renouveler. Désormais, plutôt que de chercher à refermer la faille baltique, on lui demande simplement de la contenir. Il faut que cette perception change. De plus, le nombre de candidatures aux programmes Aqualung décroît d'année en année, et il est essentiel de redorer leur blason. Jonas Koch a pour instruction de son père d'en dire le moins possible et de laisser les autres pilotes s'exprimer. La mission leur est aussi présentée comme un temps de détente, pour aller visiter les musées, les parcs et les boîtes de nuit berlinoises. Leurs Aqualungs les suivent pour une démonstration au sommet. Les personnages sont chaperonnés par la capitaine Anja Fuchs.

Durant le premier jour, après avoir pris le train (2h pour faire Rostock/Berlin) et s'être installé dans leur hôtel de luxe et avoir enfilé leurs plus beaux uniformes, les pilotes ont rendez-vous à l'Université libre et l'Université Humbolt de Berlin, où ils doivent intervenir devant un amphithéâtre de 500 étudiants d'élite. Ils sont accueillis par les doyens des universités. Leur intervention est retransmise à la télévision et traduite en 12 langues. L'un des pilotes doit avoir préparé une (courte) allocution. Les étudiants leur posent ensuite une série de questions :

1. A quoi ressemble une journée typique d'un pilote d'Aqualung ?
2. Vous pouvez nous parler d'une mission dont vous êtes fiers ?
3. Vous arrivez à avoir une vie privée sur la base ou est-ce que votre travail de pilote emporte tout ?
4. Cette question s'adresse spécifiquement au capitaine Koch. Pouvez-vous nous raconter comment vous avez perdu votre bras ? (Les personnages peuvent l'interrompre. S'ils ne le font pas, il répond de façon maussade et transparente, ne minimisant pas les risques.)
5. Les chiffres de l'Union Européenne indiquent qu'un pilote a une espérance de vie de moins d'un an à partir du moment où il rentre dans un Aqualung. Le programme Ungeheuer a connu plus d'une centaine de pilotes en moins de vingt ans. Et vous voudriez qu'on devienne aussi pilotes ?

L'intervention est suivie par un cocktail avec des étudiants triés sur le volet. On flirte avec les personnages. Ils sont invités à une soirée privée plus tard. On leur demande ce qu'ils écoutent comme musique, ce qu'ils lisent ; on leur demande ce qu'ils comptent faire « après » ; on leur demande quelles études ils font ; on leur demande d'où ils viennent ; on leur demande s'ils couchent ensemble ; on leur demande si leurs réponses dans l'amphithéâtre étaient honnêtes ; on leur demande à quoi ressemble vraiment la base ; on leur demande ce que ça fait de piloter un Aqualung ; on leur demande s'ils ont déjà tué des humains ; on leur demande si est vraie la rumeur selon laquelle piloter un Aqualung est excitant sexuellement et s'ils ont déjà essayé de coucher à

l'intérieur de leurs cockpits. Le buffet est délicieux.

S'ils acceptent l'invitation, la soirée en question se passe dans une boîte de nuit. Ils ont le temps de revenir à l'hôtel pour enfiler quelque chose de plus confortable que leurs uniformes militaires. La soirée se passe bien et ils n'ont pas de difficulté à passer la nuit avec quelqu'un s'ils le désirent (sauf peut-être la Monstruosité). On leur demande faire une démonstration, on leur demande de monter dans leurs Aqualungs.

Le lendemain, une démonstration publique d'Aqualungs est prévue. Dans un grand parc de Berlin, le maire et une série d'officiels les attendent sur une estrade. Une foule nombreuse est massée pour prendre des selfies avec eux et les acclamer. Des journalistes tentent de leur arracher des commentaires sur les progrès faits contre l'invasion des sirènes. Pour la démonstration elle-même, ils doivent monter dans leurs Aqualungs et se battre les uns contre les autres. Aux joueurs de décider quelle image ils veulent tenter de donner : démonstration de maîtrise, tour de force, puissance martiale, etc. Des jets d'AGRESSER QUELQU'UN peuvent simuler cette tentative, avec un désavantage s'ils se sont couchés trop tard la veille.

Le midi, ils déjeunent enfin à la Chancellerie fédérale (un bâtiment moderne blanc tout en angles droits, en face du palais historique du Reichstag) avec la Bunderministerin Irina Friedensreich et des représentants du Parlement européen. S'ils ont pris le temps de se renseigner, ils savent que Friedensreich est de la CDU, le parti conservateur chrétien. Le déjeuner est particulièrement fin. Certaines questions se croisent avec celles qu'ils ont déjà entendues : à quoi ressemble leur quotidien, en sont-ils satisfaits, quelles recommandations feraient-ils aux générations futures ? Les personnes présentes ont visionné leur intervention et leur démonstration, elles peuvent commenter ou réagir à un incident ou une maladresse de leur part. Si les personnages se montrent trop directs sur la question du budget, ils sont pris avec condescendance (« Tout le monde réclame du budget, qui dois-je préférer ? »). Chacun d'entre eux doit effectuer un jet de PLAIDER SA CAUSE (p.105 du livre de base) avec avantage ou désavantage selon la façon dont l'intervention et la démonstration de force se sont passés. Les réussites permettent au meneur de juger du budget qui est attribué ensuite au programme Ungeheuer. Un échec massif accélère la Nuée La prise de pouvoir du directeur (p.49).

Il faut reprendre le train et rentrer à la base. Déprime après deux jours très confortables. Débriefing immédiat dès qu'ils arrivent, le colonel et le directeur leur demandent de tout raconter par le détail. Les résultats d'attribution des budgets arrivent dans les jours qui suivent.

8.8. *En finir avec Lioud Messner*

A ce stade, les personnages ont entendu plusieurs fois parler de Lioud Messner. Le colonel lui attribue les troubles actuels dans les ruines, la présentant comme une déserteuse instigatrice de cette rébellion. Il est blessé dans son ego qu'une des premières pilotes qu'il ait recruté ait déserté aussi vite. On sait qu'elle tient en particulier à la communauté du cargo. Une patrouille de reconnaissance a repéré sa cachette, mais son fusil d'élite la rend difficile à débusquer. Le plan est le suivant : prendre le cargo en otage et lui ordonner de se rendre. Deux Aqualungs doivent se diriger vers le cargo et un autre doit superviser l'arrestation avec une équipe au sol.

Si les pilotes obéissent, la mission se passe bien et Lioud Messner se rend. Le colonel ordonne aux

personnages de poser le cargo hors de l'eau et de percer sa réserve de fioul, pour s'assurer qu'il ne puisse pas s'enfuir (de fait, le poser sur la terre ferme le rend presque inhabitable également). Cela contribue à la Nuée La rébellion des habitants des ruines (p.53).

Si les pilotes refusent, cela fait avancer la Nuée La prise de pouvoir du directeur (p.49) et contribue à la Nuée Père et fils (p.55).

Si les personnages ont pris le temps de l'aider à sortir de la relation abusive avec son père, Jonas parvient à refuser l'ordre de s'en prendre à une ex-pilote. Sinon, il obéit à son père et s'en veut ensuite.

Si Lioud Messner est emprisonnée, elle cherche à convaincre les personnages de sa cause. Au bout de plusieurs jours, un groupe d'habitants des ruines armés cherche à la libérer.

8.9. Défendre la frontière

Les pilotes sont réveillés en pleine nuit. Le colonel prétend que des masses de sirènes se ruent vers la base en provenance des ruines. Les pilotes sont tellement pressés qu'ils montent dans leurs Aqualungs dans leur tenue de sommeil. Lorsqu'ils arrivent dans la zone grise entre la base et les ruines, les combats ont déjà commencé. Des groupes de combattants des ruines armés passent entre leurs pieds et abattent les miradors. Ils cherchent à dégager le passage vers des véhicules de l'armée (bus et jeep) pour y faire monter des familles et partir vers le Sud. Le colonel ordonne aux personnages d'ouvrir le feu sur la foule. S'ils obéissent, ils doivent réussir des jets de MASSACRER LA VERMINE (p.104 du livre de base).

Si les pilotes refusent d'obéir, cela fait avancer la Nuée La prise de pouvoir du directeur (p.49) et contribue à la Nuée Père et fils (p.55).

Jonas Koch réagit différemment à ces ordres selon sa relation avec son père et selon l'action des personnages envers lui. Par défaut, il obéit à son père, mais s'en veut ensuite.

8.10. Un nouvel Aqualung

Si l'Aqualung d'un personnage est détruit ou s'il doit rendre *Joie* à Olea Zimt, la docteure Andersen organise alors une mission pour créer un Aqualung. Elle révèle ses secrets de fabrication : il faut capturer un géant de bile et l'enfermer dans une « cage », c'est-à-dire l'exosquelette mécanique qui constitue ce que l'on peut voir de l'extérieur de l'Aqualung. La cage s'adapte au géant de bile, lequel donne sa forme finale à l'Aqualung : un géant de bile serpentiforme, comme le léviathan, donne un Aqualung serpentiforme ; néanmoins, pour que le procédé reste discret et pour ne pas effrayer les pilotes, on préfère usuellement des géants de bile humanoïdes. Le géant de bile est protégé et asservi par la cage. Il alimente l'Aqualung en énergie. La cage permet au pilote de contrôler le géant. Tous ensemble, le pilote, le géant de bile et la cage forment un Aqualung complet. Le processus est coûteux et dangereux, ce qui explique que l'on économise les Aqualungs.

Une mission pour créer un membre bio-mécanique est similaire, mais à plus petite échelle : il s'agit pour une patrouille de capturer une sirène et d'enfermer un de ses organes dans une cage qui constitue la prothèse finale, la sirène servant d'interface machine/vivant.

La mission en elle-même consiste à faire monter le pilote dans la cage vide, puis à capturer un géant

de bile (prendre le profil du léviathan) et à l'y enfermer dans la cage. Le pilote doit faire successivement un jet de RÉAGIR AU CONTACT, puis de RELANCER LA MACHINE (p.102-103 du livre de base). Une fois que c'est fait, l'Aqualung est opérationnel et peut se battre. C'est une occasion à fêter par toute la base.

Comme à chaque fois, la mission peut être compliquée par Lioud Messner.

Il est possible de croiser cette mission avec Sauver l'âme d'Olea Zimt (p.37) : la docteure Andersen peut suggérer de capturer le léviathan, après avoir libéré Dalma, pour en faire un Aqualung.

9. Nuées

9.1. *Projet Taufe*

Le projet Taufe vise à créer une population symbiotique de sirènes et d'humains ce qui permettra de mettre fin à la guerre entre elles. Il est héritier des expérimentations ayant permis la création d'Aqualungs et de prothèses biomécaniques.

Le projet Taufe est responsable de la pauvreté du programme Ungeheuer. Andersen berne à la fois le colonel Koch et le directeur Tallow, notamment en exagérant le coût d'entretien des Aqualungs. En fait, c'est un coût mineur par rapport à la capture de sirènes, leur entretien et les nombreuses expériences menées sur elles. En dehors de la docteure Andersen, très peu de personnes sont au courant de l'objectif réel du projet Taufe.

Du point de vue des pilotes, l'influence du projet Taufe se fait au travers des manœuvres de persuasion de la docteure Andersen. Elle cherche à les convaincre progressivement d'entrer en symbiose avec une sirène qu'elle a sélectionnée pour chacun d'entre eux. Cette Nuée n'avance pas spontanément, mais seulement lorsqu'un pilote montre de l'intérêt pour ce que lui propose Andersen. Celle-ci n'utilise jamais la force ou le chantage, mais exclusivement la persuasion. Elle avance à mots couverts, guettant à chaque fois les réactions des pilotes.

Premières gouttes

Chaque semaine, Andersen fait une visite médical des pilotes. Elle prend des échantillons de sang et de bile noire s'ils en ont. Elle entretient le bras bio-mécanique de Jonas Koch et les prothèses d'autres pilotes s'ils en ont. Elle leur précise bien que les prothèses bio-mécaniques n'aiment pas l'eau, mais que ses équipes travaillent à dépasser cette vulnérabilité.

Elle parle des sirènes avec respect. Elle évoque leur beauté singulière, sans nier le danger qu'elles représentent. « À force d'étudier un adversaire, on finit par le respecter, voire l'aimer. »

Elle demande aux pilotes de partir en mission pour capturer une sirène.

Elle propose de visiter les niveaux supérieurs du laboratoire, où sont élevés dans des cuves les prothèses bio-mécaniques et les pièces pour améliorer les Aqualungs. Elle insiste sur les avancées formidables sur lesquelles ont débouché ses recherches.

Elle évoque sa foi, sans faire le lien avec les sirènes.

« Parlez-moi de vos rêves. »

« A quand remonte votre dernier écoulement de bile noire ? »

Averse

Andersen rassure les pilotes qui montrerait des signes de corruption : ce n'est pas si grave, on vit très bien avec, nous avons de nombreux moyens médicaux pour y faire face. Elle l'évoque même comme une bonne chose : « Pour combattre les sirènes, vous avez besoin de les comprendre intimement. »

Elle leur propose de visiter les niveaux intermédiaires du laboratoire, où des sirènes captives sont

étudiées. Elle leur propose de les approcher, de les toucher, de leur parler. Elle leur propose de revenir et de leur rendre visite. Elle leur propose d'apprivoiser une sirène pour en faire un animal de compagnie. Apprivoiser une sirène peut être joué sur plusieurs séances, chaque fois en racontant comment le pilote cherche à gagner la confiance de la sirène (éventuellement en réussissant à chaque fois un jet de CONVAINCERE).

Elle évoque sa théologie des sirènes en le présentant comme des théories provenant d'autres scientifiques.

Si ce n'est pas encore fait, elle révèle le corps d'Olea Zimt, envahi de corruption mais maintenu en vie par des procédés bio-mécaniques.

« Avez-vous déjà adressé la parole à votre Aqualung ? »

Tempête

Andersen propose aux pilotes de visiter les niveaux inférieurs inondés du laboratoire, où elle développe seule ses travaux sur la symbiose sirène/humain. Elle n'a expérimenté que sur des cadavres humains (« des volontaires ! » affirme-t-elle, mais c'est un mensonge), jamais sur des vivants. Cela ne marche pas sur les animaux, lesquels n'ont pas d'âme. Les pilotes réalisent qu'il y a là un gouffre financier qui draine le budget du programme Ungeheuer.

Elle leur propose de chercher à entrer en symbiose avec une sirène soigneusement sélectionnée selon leur personnalité (par exemple celles qu'ils ont apprivoisées).

Elle présente l'entièreté de ses théories, y compris sur le devenir symbiotique de l'humanité. Elle parle de son admiration pour les pilotes et de leur destinée. Elle parle de sa foi avec passion.

Si elle est particulièrement en confiance, elle révèle sa vraie nature et explique comment elle est arrivée là où elle est.

9.2. Le réveil d'Olea Zimt

Olea Zimt est dans le coma depuis la mission ratée contre le léviathan. Son corps est soigné en secret dans le niveau souterrain intermédiaire des laboratoires. Seuls la direction et Jonas Koch savent qu'elle est toujours en vie.

Dans les premières gouttes, les personnages apprennent la vérité sur la mission ratée. L'Averse est la mission Sauver l'âme d'Olea Zimt (p.37). Enfin, la tempête en explore les conséquences.

Premières gouttes

Les pilotes peuvent apprendre la survie d'Olea Zimt de différentes manières, éventuellement à combiner :

Un pilote, revenant d'une soirée, tombe sur Jonas Koch, ivre. Il sanglote, il appelle Dalma, il demande pardon à Olea, il insulte son père. Si le personnage le confronte sur le moment, il pleure encore et avoue à demi-mot ce qui s'est passé. Le lendemain, il en veut au personnage de l'avoir aidé et nie tout ce qu'il aurait pu avoir dit.

Les pilotes sont réveillés la nuit par une sirène qui se manifeste dans les quartiers des pilotes,

uniquement les nuits où Jonas n'y dort pas. Elle a l'apparence d'une jeune femme couverte de bile noire et de sang ; les pilotes ne reconnaissent pas son visage (sauf dans le cas où l'un d'entre eux connaîtrait déjà Olea). Elle se déplace lentement et erre dans les couloirs. Si on l'entrave, elle attaque violemment avant de se dissoudre dans l'air. Si on la laisse faire, elle rejoue la vie d'Olea Zimt, se déplaçant dans sa chambre, dans la salle de sport, dans la salle de repos, dans l'église et jusqu'à son Aqualung. Il s'agit d'un écho de la pilote toujours vivante, ce que les pilotes peuvent apprendre en donnant une description physique.

Les pilotes rêvent d'être crucifiés dans une cathédrale gigantesque, face à un géant de bile en prière et une foule de sirènes chantantes.

La docteure Andersen révèle l'existence d'Olea à un pilote, soit pour démontrer sa prouesse médicale et scientifique, soit pour répondre honnêtement à des questions qu'il se poserait.

Averse

La mission Sauver l'âme d'Olea Zimt (p.37) peut être déclenchée soit par les informations des pilotes, soit par une patrouille de reconnaissance menée par la sergent Marianne Hoff, ayant aperçu au loin l'âme d'Olea Zimt dans la cathédrale mourante.

Tempête

Une fois la mission réussie, la base attend anxieusement le réveil de la pilote. Celle-ci est prostrée et silencieuse. Ses signes vitaux étant stables, il est décidé de la ramener à sa chambre, « dans un environnement familier », de fait sous la surveillance des pilotes. Elle est néanmoins équipée d'un drain qui vide la bile noire qui s'écoule sans cesse de ses plaies et filtre celle qui sature son sang.

Jonas Koch s'enfuit dans les ruines. Si les pilotes ne font rien, la capitaine Fuchs prend l'initiative d'organiser une mission pour le retrouver et le convaincre de rentrer. Elle pousse fortement les pilotes à la suivre (s'inspirer de la mission Patrouilles, p.33, pour étoffer cette mission).

Olea cherche à donner du sens à ce qui s'est passé. Elle interroge les personnages. Elle est terrifiée. Apprendre la disparition de Dalma la plonge dans un chagrin sans fond. Retrouver Magma la fait pleurer mais sa présence lui fait du bien.

Elle se réveille la nuit en panique, elle demande au pilote en qui elle a le plus confiance de dormir avec elle. Elle a besoin de rester dans sa chambre, elle amasse autour d'elle les affaires de Dalma. Les pilotes doivent lui apporter à manger. Elle parle de ses cauchemars dans lesquels Dalma prie à ses pieds, mais où elle est incapable de lui répondre.

Lorsqu'elle est confrontée à nouveau à Jonas, elle l'attaque physiquement et il se laisse faire. Elle ne peut pas lui adresser la parole.

Progressivement, elle parvient à sortir de sa chambre. Elle retrouve la base avec effarement. Tous les membres de la base la félicitent de son retour et sont sincèrement heureux de la revoir, mais elle les regarde sans les comprendre. Elle cherche néanmoins à renouer contact en se rendant aux divers événements sociaux de la base. Elle demande à aller voir sa tombe et le cénotaphe de Dalma. Elle cherche à reprendre du poids et à faire de l'exercice. Elle veut qu'on l'aide à reprendre la cuisine, sa passion. Elle demande comment va son Aqualung *Joie* et si le pilote qui l'a piloté en a pris bien soin.

(il faut d'ailleurs en changer, voir la mission Un nouvel Aqualung, p.44). Elle peut se lier d'amitié avec les pilotes, s'ils s'en montrent dignes. Néanmoins, surmonter le traumatisme lui demande des années de thérapie, elle est susceptible à tout moment de replonger dans un souvenir de sa crucifixion interminable dans la cathédrale mourante et de faire une crise d'angoisse aiguë.

Son insistance à retrouver Dalma Nelke peut mener à la mission Dans la psyché de Dalma Nelke (p.39).

9.3. La prise de pouvoir du directeur

Le directeur Tallow a découvert que la docteure Andersen détourne des fonds vers un programme expérimental dangereux, laissant la base vulnérable et en manque de moyens. Il pense que le colonel Koch est un faible qui se cache et qui n'a pas la force de changer les choses.

Premières gouttes

Le directeur Tallow cherche à acquérir des membres à sa cause. Il ne le fait pas ouvertement mais discute avec des membres de la base, et en particulier avec les pilotes, pour les sonder.

Le directeur Tallow fait remarquer qu'il n'appartient pas à l'armée et n'a donc pas d'ordre à recevoir de quiconque.

Il dispose d'un groupe de sécurité privé (20 personnes), qui sont également des civils et donc hors de la chaîne de commandement. Ils sont armés de matraques, de taser et d'armes de poing.

Il rappelle que l'alcool est interdite sur la base, ainsi que le commerce avec les habitants des ruines.

Averse

Chaque manquement du colonel et chaque problème de sécurité représente une opportunité pour Tallow de miner son pouvoir et de critiquer ses décisions. Il instrumentalise l'alcoolisme de son fils contre lui.

Si un personnage lui résiste, il fait une obstruction administrative et lui coupe les fonds sans le lui dire : sa chambre ne reçoit plus d'électricité, sa carte de cantine ne fonctionne plus, il n'a plus accès à la salle de sport, les réparatrices n'ont pas reçu les éléments pour s'occuper de son Aqualung. Tallow n'avoue rien et fait celui qui ne sait rien : « C'est une erreur informatique, ce sera réglé dans une semaine... ou deux. »

Les pilotes sont réveillés par des travaux de nuit. Le directeur Tallow leur répond qu'il s'agit de travaux sur les canalisations, mais cela peut leur mettre la puce à l'oreille. Il s'agit en fait d'enterrer la charge nucléaire (si elle n'a pas explosé) pour prendre ensuite en otage la base toute entière.

Le directeur Tallow fait coffrer des membres de la base qu'il a surpris sur le marché aux rebuts (ce qui est en principe interdit), en les accusant faussement d'avoir troqué des armes (ce qui est vraiment interdit), en ciblant spécifiquement les personnes qui lui résistent.

De même, durant une soirée, son groupe de sécurité intervient pour arrêter une personne faisant circuler de l'alcool.

Tempête

A un moment de faiblesse du colonel, le directeur passe à l'action. Il coupe l'électricité sur la base, qu'il est le seul à pouvoir rétablir. Il fait arrêter les pilotes, le colonel, la capitaine Fuchs et la docteure Andersen, qu'il réunit dans le bureau du colonel. Pour chaque pilote, il fait également arrêter le personnage non-joueur auquel celui-ci tient le plus ; il sert d'otage. Il révèle le détournement de fonds vers le projet Taufe, qu'il présente comme une tentative d'infiltration de la société humaine et de remplacement des humains par des sirènes les imitant. Il accuse le colonel de faiblesse répétée et d'incompétence. Il explique ses changements qu'il va apporter :

- Dissolution du projet Taufe.
- Abandon des Aqualungs.
- Recrutement d'une milice privée pour défendre la frontière.
- Construction d'un mur et de barbelés pour arrêter les sirènes et les habitants des ruines.
- Bombardement massif de NeuRost pour réduire la mégalopole à l'état de gravas, pour se débarrasser des sirènes et se débarrasser des habitants des ruines. Les bombardiers interviennent dans 24h.
- Explosion d'une bombe nucléaire dans la faille pour la clore.

Il justifie son action par la nécessité d'une protection enfin efficace du continent et par le fait de se passer de l'armée, qui est insuffisamment contrôlée par le gouvernement fédéral.

Il demande au colonel de lui transmettre officiellement les pleins pouvoirs, lequel refuse.

Il propose aux pilotes de le rejoindre (à l'exception de ceux qui ont trop de pourriture ou qui lui ont été ouvertement hostiles), non pas en tant que pilotes d'Aqualungs, mais en tant qu'officiers capables. Il tient sa promesse si ceux-ci le rejoignent. En plus des otages, il leur signale avoir placé des charges explosives dans leurs Aqualungs qu'il peut faire détoner à volonté.

Il informe aussi les personnages qu'il a caché la charge nucléaire dans la base et que s'il n'entre pas tous les jours un code dans son ordinateur, celle-ci explose (il ne leur dit pas l'heure à laquelle cela se produit). En fin de compte, il préfère mourir avec le programme Ungeheuer plutôt que de le rendre à des incompetents. Si elle explose, la base et NeuRost sont rasées, tous les personnages meurent. Si les pilotes ne sont pas dans leurs Aqualungs à ce moment-là, ils ne survivent pas non plus.

La situation peut évoluer de bien des manières à partir de là, mais il est très possible qu'elle termine la campagne. Les personnages peuvent tenter sur le moment un coup de force, mais ils risquent d'être blessés ou de blesser les personnages présents. Ils peuvent le rejoindre sincèrement. Ils peuvent faire semblant de le rejoindre, mais il devient alors délicat de l'empêcher d'abattre les otages, d'endommager gravement leurs Aqualungs et il leur faut aussi déterrer et se débarrasser de la charge nucléaire.

Une sirène infiltrée pourrait aider la docteure Andersen et donc les autres personnages, en révélant son identité. La docteure Andersen peut utiliser ses pouvoirs de sirène pour s'en sortir. Si un

personnage est apprécié par des soldats, ceux-ci peuvent également tenter un coup de force, mais la confrontation avec le service de sécurité de Tallow est sanglante. Un personnage peut tenter d'activer son Aqualung à distance par télépathie avec RELANCER LA MACHINE (p.102).

Pour compliquer la situation, les sirènes et/ou les habitants des ruines peuvent profiter des troubles pour envahir la base.

Membre de la sécurité

3 cases de blessures

Avantages/Désavantages : professionnel (AGRESSER QUELQU'UN).

Enfantillages de PNJ : fixe de façon impassible, être rapide et efficace.

9.4. L'infiltration des sirènes

Imprégnées de christianisme, les sirènes désirent toutes, plus ou moins consciemment, obtenir une âme, afin d'aller au paradis lorsqu'elles mourront. Elles cherchent à arracher l'âme des humains en les dévorant. Elles ne savent communiquer qu'en mordant, dévorant, noyant. Les géants de bile sont les sirènes dont ce désir est le plus fort. Mais le Corps de Défense n'a jamais réussi à s'en rendre compte et trop peu de personnes prennent le temps de s'y intéresser.

Avec le temps, de nombreuses sirènes ont saisi que l'agression ne leur permettrait pas de parvenir à leurs fins, même si elles demeurent affamées. Elles cherchent à s'intégrer à la société humaine, certaines pour avoir accès plus facile à leurs proies, d'autres pour apprendre à devenir humaines à leur contact. Pour cela, elles prennent l'apparence des humains qu'elles dévorent.

Cette Nuée apporte de la tension en montrant la vulnérabilité de la base et introduit l'idée que des humains puissent être remplacés par des sirènes, aussi bien pour les joueurs que pour les personnages qui vivent progressivement dans une atmosphère de paranoïa.

Premières gouttes

Les sirènes sont particulièrement bruyantes durant la nuit. Leurs hululements troublent le sommeil des pilotes et de la base.

Les personnages trouvent des traces de bave mélangée à de la bile noire à l'extérieur des bâtiments.

Si un personnage rapporte un objet des ruines, celui-ci se révèle être une sirène de même taille (ce qui peut être une sirène d'une petite taille).

Des sirènes errent dans la base sans que les sentinelles parviennent à les intercepter. Un pilote rentre tard chez lui un soir et tombe nez-à-nez avec une sirène. Celle-ci cherche à s'enfuir et non à combattre.

Mâchoire volante

Deux cases de blessure.

Avantages/Désavantages : mâchoire (AGRESSER QUELQU'UN) ; volant (FUIR).

Si les personnages connaissent déjà le marché aux rebuts, ils entendent une rumeur selon laquelle une personne se serait révélée être une sirène (par exemple au moment d'embrasser quelqu'un d'autre).

Averse

La nuit, les pilotes sont réveillés par des sirènes qui toquent aux fenêtres des personnages en gémissant.

Durant un combat, une sirène s'est cachée dans les replis d'un Aqualung et tente de s'infiltrer dans le camp. Elle est débusquée par les réparatrices et tente de les fuir. Si les pilotes n'agissent pas promptement, dans la confrontation une réparatrice est blessée et la sirène rejoint les ruines.

Alors que les pilotes se déplacent dans la base, ils remarquent une silhouette qui le dérange. Un technicien qu'ils ne connaissent pas escalade un mur de la station de retraitement des eaux. Ils ne parviennent pas à voir son visage. En dehors de lui, la station est vide. Il les fuit et répond évasivement à leurs questions. De près, son visage est déformé et ses mouvements désarticulés. C'est une sirène, qui cherche à se faire passer pour un humain. Appréhendée, elle gémit et cherche à se débattre pour s'enfuir ; si elle est attaquée, elle fait preuve de violence. Si elle est tuée en corps à corps elle éclate et le pilote le plus proche reçoit trois jetons de bile noire. Sauf si les pilotes enterrent volontairement l'affaire, la direction s'inquiète particulièrement de cette intrusion ; le directeur Tallow ordonne à des équipes techniques déjà épuisées une révision générale des systèmes d'alimentation en eaux. Un soldat peut faire remarquer qu'il est étrange que les sirènes ne cherchent pas la confrontation alors qu'elles sont si immédiatement agressives normalement.

La nuit, les pilotes rêvent (sauf réussite de RÉAGIR AU CONTACT, p.103) d'une prairie où les sirènes jouent ensemble et vivent en paix ; un ruisseau de bile noire court entre elles. Sans qu'il puisse le savoir, il s'agit du jardin des ondes (p.27). Parmi elles, plusieurs figures humaines, dont une femme sereine, qui leur parle une langue apaisante mais qu'ils ne comprennent pas, comme une berceuse. Une sirène particulièrement hideux vient vers lui. Elle cherche à glisser sa tête dans sa main et murmure « Seigneur, je ne suis pas digne de toi, mais dis seulement une parole et je serai sauvé. » Le pilote se réveille en sursaut.

Tempête

Les pilotes découvrent la capitaine Anja Fuchs inconsciente et en hypothermie. Elle est depuis plus de 24h dans cet état. S'ils ne la sauvent pas immédiatement (jet de SURVIVRE), elle meurt. En cherchant à en avvertir le colonel Koch, ils tombent sur un double de la capitaine Fuchs, qui a pris sa place dans la dernière journée, sans que le colonel s'en rende compte. Sauf si les personnages enterrent vraiment l'histoire, cet incident engendre une crise grave au sein de la base et de la direction. Le directeur Tallow accuse le colonel Koch d'incompétence pour ne pas s'être rendu compte de l'échange. Sous sa pression, le colonel ordonne des tests à l'ensemble du personnel de la base, incluant les adolescents et enfants.

La docteure Andersen, qui conduit les tests, cache la pourriture des personnages, et (sans qu'ils le

sachent) deux sirènes infiltrées (des soldats). Mais elle est obligée d'en dénoncer trois, dans le personnel d'entretien, et de dresser la liste des personnes ayant de la pourriture. Elle cache bien sûr à tous sa propre nature. Elle insiste pour que certaines sirènes soient capturées vivantes, pour ses expériences ; elle insiste auprès des personnages pour qu'ils interviennent, leur rappelant qu'elle a caché leur pourriture. S'ils ne font rien, le colonel ordonne l'exécution sommaire des sirènes et le renvoie des personnes infectées.

9.5. *La rébellion des habitants des ruines*

Bien que ce ne soit pas explicite, la base Ungeheuer ne fait pas que défendre l'Europe contre les sirènes, mais retient aussi les habitants des ruines, qu'il s'agisse des habitants de NeuRost ou de réfugiés d'autres pays autour de la mer Baltique. Les survivants de l'invasion des sirènes sont la mauvaise conscience de l'Union Européenne qui les a abandonnés, tandis que les réfugiés d'autres pays sont la preuve que l'humanité s'écroule. Personne ne veut d'eux, ne veut même reconnaître leur existence.

Et pourtant, ils vivent. La base Ungeheuer représente pour eux une source inépuisable d'énergie et de nourriture, dont ils ont besoin pour survivre. Ils multiplient depuis longtemps les rapines. Sur ce point aussi, le colonel ferme les yeux, essentiellement par manque de ressources pour l'en empêcher.

Avec le temps les habitants des ruines sont parvenus à s'organiser (notamment grâce à Lioud Messner, p.18). La dégradation progressive de leurs conditions de vie et les attaques incessantes des sirènes les poussent à fuir définitivement NeuRost et, pour cela, à briser le barrage de la base Ungeheuer.

Premières gouttes

Un soir, les pilotes découvrent des habitants des ruines qui se sont infiltrés sur la base et font les poubelles de la cuisine.

Des baisses de courant rendent difficile l'activité de la base. Les lumières baissent, la nourriture est froide, les réparatrices d'Aqualungs se plaignent des arrêts forcés ponctuels de leur travail. En faisant des recherches, les pilotes découvrent qu'une borne électrique a été piratée. S'ils débranchent simplement le câble, il n'y a pas de conséquence directe. S'ils suivent le piratage d'électricité, avec une patrouille à pied capable de remonter le réseau électrique, ils parviennent au cargo des survivants. Celui-ci est bien défendu, par Lioud Messner et par des habitants armés.

Averse

La tension monte au marché aux rebuts. Les habitants des ruines sont moins soumis et n'acceptent pas les insultes ou la condescendance des membres de la base. Les bagarres se multiplient. De même pour les patrouilles dans les ruines.

Si un Aqualung est immobilisé en combat, les habitants des ruines le prennent d'assaut pour en sortir le pilote et en voler des pièces, dans l'espoir de créer des armes similaires au fusil de Lioud Messner.

Durant une mission, des habitants des ruines tendent un piège à un Aqualung, en dissimulant des

câbles au niveau de ces pieds pour le faire tomber, l'immobiliser et tenter de le piller.

Tempête

La mission Défendre la frontière (p.44).

9.6. La grève des réparatrices d'Aqualungs

Les réparatrices d'Aqualungs travaillent dans des conditions particulièrement difficiles (voir p.24), avec peu de moyens et peu de reconnaissance. N'étant ni militaire ni à proprement parler scientifiques elles sont méprisées par les autres populations de la base, qui ne voient dans leur travail que de la mécanique les mains dans la boue.

Première gouttes

Lorsque les pilotes rentrent de mission, les réparatrices se précipitent sur leurs Aqualungs et commentent les dégâts. Elles se plaignent du travail que les réparations leur demandent et des nuits blanches que cela va exiger d'elles. Les pilotes les voient mettre leurs combinaisons de plongée et ressortir. Les hangars sont éclairés et bruyants toute la nuit.

Des soldats plaisantent sur le fait que les réparatrices se plaignent tout le temps. Ils les comparent leur travail à du ménage. « Elles ne risquent pas leurs vies, elles ! »

Les scientifiques se plaignent de la difficulté des réparatrices à s'adapter à leurs demandes et aux changements qu'ils veulent tester sur les Aqualungs.

Le directeur Tallow et les personnels auxiliaires en ont assez de leurs demandes pour plus de moyens, en particulier pour de l'équipement de plongée de meilleure qualité.

Averse

Les réparatrices prennent à partie les pilotes ouvertement : « Vous pourriez faire plus attention ! Vous savez ce que ça représente comme travail ? Je n'ai pas vu mes enfants depuis deux semaines à cause de vous ! »

L'Aqualung d'un pilote rencontre une avarie durant une mission : son arme se bloque, ses missiles n'ont pas été rechargés, un coup est plus dévastateur que prévu. Cette avarie est visiblement due à des réparations incomplètes. Voir l'enfantillage de contexte RELANCER LA MACHINE, p.102 du livre de base.

L'équipe de la docteure Andersen promet aux pilotes des améliorations techniques majeures sur les Aqualungs, mais les réparatrices refusent de s'en occuper, par manque de temps.

Utte Hoff est gravement blessée par une pièce hors de contrôle, alimentée par erreur et qui l'a mordue et laissé des marques à l'acide sur le bras. L'accident est assez grave pour mobiliser tout le hangar pour la dégager et pour qu'une équipe de l'hôpital, comprenant la docteure Andersen, intervienne sur place en urgence. Éventuellement faites appel à la Nuée Infection (p.56).

Tempête

Suite à des réparations particulièrement difficiles dues à un combat violent, Terra Stempkowski, 40 ans, subit une avarie de son matériel de plongée, usé et ancien, alors qu'elle répare le pied d'un

Aqualung. Laissée seule par manque de personnel, la fatigue et la panique ne lui permettent pas de remonter à la surface à temps. Elle tente de remonter immédiatement, mais fait un accident de décompression et se noie dans la bile noire.

Le choc passé, les réparatrices se mettent en grève, refusant de réparer les Aqualungs ou de donner accès aux outils à des remplaçants. Menées par Utte Hoff, le bras en écharpe, elles se syndiquent et demandent :

1. Une reconnaissance de la responsabilité de la direction du programme (le colonel Koch, la docteure Andersen et le directeur Tallow).
2. Un investissement massif dans leurs outils et leurs équipements.
3. Un doublement des effectifs.
4. Une revalorisation de leurs rémunérations.

Le directeur Tallow refuse en bloc ce qu'il considère être un gâchis de ressources (pour un projet auquel il ne croit pas lui-même). Le colonel Koch est furieux et la docteure Andersen les traitent par le mépris (« J'ai d'autres choses plus importantes à faire. »).

Si les personnages parviennent néanmoins à obtenir ces demandes, elles pèsent lourdement sur les autres postes du programme Ungeheuer et créent du ressentiment chez les autres populations de la base. Les soldats disposent de nettement moins de moyens et sont vulnérables – ils reprochent aux personnages la situation.

Les funérailles et l'incinération de Terra Stempkowski permettent aussi aux réparatrices d'exprimer leur colère. Elles en profitent pour manifester bruyamment leur mécontentement.

Si les personnages ne font rien, le conflit s'enlise, puis s'aggrave, ce d'autant plus si les pilotes se sont montrés froids voire méprisants ou agressifs envers les réparatrices auparavant. Dans les trois prochaines missions, il n'y a plus de réparations faites à leurs Aqualungs et les avaries se multiplient. Enfin, le colonel Koch envoie ses troupes dégager violemment les grévistes. Encore une mission après, une nouvelle équipe remplace l'ancienne.

9.7. Père et fils

Les relations entre le colonel Arthur Koch et son fils adoptif Jonas sont conflictuelles et verbalement violentes. Le colonel est déçu de Jonas qui ne peut jamais être à la hauteur de ses attentes. Jonas déteste son père, dont il désire pourtant ardemment l'approbation. Il ne laisse personne – et certainement pas un bleu de pilote – manquer de respect à son père.

Cette Nuée rend compte de la progressive descente aux enfers de leur relation, jusqu'à sa conclusion mortelle. Seule l'intervention des personnages peut la freiner, voire l'arrêter s'ils parviennent à empêcher le colonel d'humilier son fils et à encourager Jonas à ne pas se soumettre à ses agressions. Si un personnage cherche à défendre Jonas, celui-ci est d'abord réticent, mais finit par le remercier, un peu malgré lui.

Premières gouttes

Chaque erreur d'une mission où Jonas intervient lui est reprochée. Le colonel Koch l'insulte : « Tu

es vraiment incapable. », « Ce n'est pas ainsi que je t'ai formé. », « Quel minable ! », « Tes parents auraient honte. » Par contraste, il est juste et nuancé avec les performances des pilotes.

Si Jonas se laisse faire, le colonel le prend au collet et le secoue physiquement : « Quelle chiffe molle, reprends-toi ! »

Si un pilote questionne le colonel, celui-ci le reprend durement (« J'ai un continent à protéger et mon propre fils est incapable de m'aider correctement ! », « Laissez-moi faire, c'est un ordre ! »). Si celui-ci insiste, le colonel lui inflige une punition humiliante (mais néanmoins intéressante à jouer : pas d'emprisonnement ou d'interdiction de monter dans l'Aqualung), comme le nettoyage des toilettes pendant une semaine ou l'obligation d'être responsable du comportement de Jonas pendant trois jours (« Suivez-le une semaine et vous verrez si vous n'avez pas envie de le frapper après. »)

Jonas gémit dans son sommeil et s'éveille en criant. Il fait en boucle les mêmes cauchemars où il est poursuivi par un porc géant.

La capitaine Anja Fuchs confie aux personnages ses inquiétudes à propos de la violence du colonel envers son fils adoptif et des répercussions que cela a sur ce dernier.

Averse

La capitaine Fuchs est mise au cachot par le colonel pendant 24h pour avoir remis en cause son comportement avec son fils. Les autres membres de la base jugent cette punition dure.

S'il se sent en confiance, Jonas peut parler de ses origines mais surtout de l'immense colère qu'il éprouve pour son père.

Les personnages surprennent Jonas en train de s'appliquer du fond de teint sur la pommette. Il s'est durement battu avec son père, suite à une discussion qui a dégénéré. Le colonel ne montre pas d'hématome. S'il est confronté, le colonel répond qu'il sait comment élever son fils et que cela ne regarde en rien les pilotes.

Tempête

Durant un débriefing qui s'est mal passé, Jonas et son père en viennent aux mains devant les personnages et se battent directement. Si les personnages ne font rien, Jonas tue son père d'un coup de poing de sa prothèse bio-mécanique, avant de s'enfuir dans les ruines.

Alternativement, Jonas peut réfléchir son acte avant de le commettre et chercher à obtenir le pistolet d'un autre pilote, en le lui volant ou en le lui demandant s'il est en confiance.

Les répercussions de la mort du colonel se font immédiatement sentir. S'il ne l'a pas déjà tenté, Tallow met son plan à exécution (voir La prise de pouvoir du directeur, p.49). Les autres membres de la base, qui appréciaient dans une certaine mesure le colonel sont abasourdis.

9.8. Infection

Si un personnage est grièvement blessé par une sirène ou entre en contact avec une grande quantité de bile noire, il tombe gravement malade. Cette Nuée permet de jouer son combat contre sa maladie et son éventuelle guérison. Elle avance spontanément et assez rapidement, selon les besoins du

meneur de jeu.

Premières gouttes

Au début, le blessé est encore conscient et supplie qu'on le soigne. Sa blessure le fait affreusement souffrir. Elle suppure rapidement de la bile noire et des vrilles se déploient sous la peau. Le blessé, fiévreux, tombe inconscient de douleur.

Averse

La maladie évolue rapidement en quelques jours. La peau autour de la blessure devient translucide, ses dents s'affinent, sa blessure semble prendre vie. Les sirènes hurlent dans la nuit en direction du malade. Même s'il devient évident qu'il se transforme en sirène, la docteure Andersen fait tout pour le sauver. Elle installe notamment une dialyse pour filtrer la bile noire contenue dans le sang du malade. A ce stade, le directeur Tallow et le colonel Koch s'inquiètent du changement du blessé, dont ils craignent qu'il ne devienne dangereux. La docteure Andersen s'oppose fermement à ce qu'il soit abattu, mais étant en minorité c'est la décision qui est prise si les pilotes ne la soutiennent pas.

Tempête

En fin de compte, le blessé s'en sort à proportion de l'intérêt que les pilotes lui ont porté durant sa maladie. Si un pilote est resté constamment à son chevet pour le veiller, il guérit entièrement. Si les personnages se sont inquiétés de son sort sans chercher à faire des efforts particuliers, il guérit, mais demeure partiellement handicapé par les séquelles de la bile noire, voire développe plusieurs niveaux de pourriture. Si les pilotes s'en sont à peine soucié, le personnage meurt, s'il n'a pas déjà été abattu à la phase précédente ; au moins une scène doit être dédiée à ses funérailles dans l'église et les retombées de ce décès doivent être explorées.

9.9. *Doppelgänger*

Cette Nuée est courte, facultative et concerne la découverte qu'un personnage est en réalité une sirène. Pour cela, les pilotes découvrent vivant dans les ruines un double de lui-même, qui est en fait l'enfant humain contre lequel le pilote a été échangé, portant le même prénom que le pilote.

Premières gouttes

Durant une mission, à l'occasion d'un jet raté de FAIRE GAFFE par exemple, le pilote croit voir quelqu'un qui lui ressemble, au point d'être de la même famille.

Les sirènes attaquent rarement le personnage et semblent l'épargner.

Le personnage manifeste des pouvoirs de pourriture d'un niveau de plus que celui qu'il possède.

Le pilote rêve des ruines, il s'y voit déambuler.

Averse

Le double est découvert par un autre pilote que celui qui est concerné, durant une mission, durant une garde de nuit, dans le marché aux rebuts.

Le personnage pleure de la bile noire, se réveille dans des draps trempés de bile noire ou encore

saigne de la bile noire.

Tempête

Si le double est tué, il est évident que c'était un humain, ce qui interroge sur la nature. Si le personnage contacte ses parents, ceux-ci refusent de lui avouer la vérité, mais leurs hésitations et leurs mensonges sont palpables.

Si la docteure Andersen apprend la vraie nature du pilote, elle devient particulièrement maternelle avec lui, et est alors prête à l'aider par tous les moyens possibles.

9.10. Piet

Cette Nuée n'est pas un problème, mais plutôt le développement de Piet, adolescente non-binaire (pronom préféré : elle) si les pilotes parviennent à la sauver durant la mission Patrouilles (p.33). Cette Nuée ne progresse pas naturellement, mais seulement si des pilotes entretiennent activement la relation à Piet et cherchent à prendre soin d'elle.

Premières gouttes

Piet est d'abord considérée avec suspicion. La docteure Andersen établit qu'elle n'est pas une sirène, mais même ainsi le colonel Koch souhaite renvoyer Piet dans les ruines. Elle est mégenrée au masculin. Si les pilotes insistent, Piet peut habiter chez eux mais avec un bracelet électronique traquant ses mouvements au mètre près et uniquement sous la responsabilité des personnages. Elle peut prendre une des chambres libres des quartiers d'habitation des personnages.

Piet ne parle pas, ne sait pas écrire, mange avec voracité et pleure dans son sommeil. Elle sent fort : se doucher est difficile pour elle par la vulnérabilité que cela suppose et l'usage de l'eau (qui pour elle est surtout synonyme de danger). Elle ne sort pas des quartiers. Elle ne veut pas retourner dans les ruines, elle préfère la sécurité de la base.

Averse

Piet s'exprime pour la première fois au personnage qui prend soin d'elle, donne son nom. Si elle se sent vraiment en confiance, elle demande d'être appelée avec le pronom « elle ». Elle parvient à se doucher et à s'habiller avec des vêtements de la base. Elle donne des détails sur sa vie, sur son père Rubin tué par la sirène de vase, sur son enfance dans les ruines. Elle n'est pas particulièrement reconnaissante d'avoir été sauvée, ce nouvel environnement lui semble toujours menaçant et périlleux, mais elle accepte de s'ouvrir à la personne qui prend soin d'elle. Elle la suit dans la base et développe une certaine autonomie.

Tempête

Piet se sent suffisamment en confiance pour s'adresser à d'autres personnes, y compris des dirigeants de la base. Lorsqu'elle le peut elle s'exprime en faveur des habitants des ruines, son principal objectif. Elle exprime son admiration pour Lioud Messner et mentionne les rumeurs à propos de la bergère des sirènes (Couleuvre, voir p.19). Elle cherche à s'entraîner au combat et à comprendre comment fonctionne la base. Elle demande à comprendre le fonctionnement des Aqualungs. Si elle est respectée, elle soutient volontiers les autres, y compris moralement. Si elle a le sentiment qu'elle n'est pas écoutée ou que la situation se détériore, elle sabote les installations de

la base et peut aller jusqu'à voler un Aqualung pour s'enfuir dans les ruines et défendre les siens.

10. Remerciements

Merci à Valentin T. qui a initié l'idée de cette préparation en testant ensemble une méthode de création rapide de préparation.

Merci aux joueuses qui ont testé avec enthousiasme cette campagne : Anièle, Cécile, Raphaël.

11. Annexes

11.1. Les sirènes de NeuRost

Quelques idées pour générer facilement des sirènes, pour peupler le monde au débotté :

N'importe quel animal, mais géant, sanglant et sans yeux.

N'importe quel animal, mais tout blanc, les yeux dorés, parlant et avec trop de dents.

N'importe quel animal, mais noir, incandescent et entouré de fumées.

Un insecte géant avec des aspects métallique, stridulant avec des bruits de moteur en attaquant.

Un objet de la vie quotidienne qui roule péniblement sur le sol, sale et agressif.

Un objet de la vie quotidienne devenu dangereux, comme un téléphone à cadran en bakélite qui sonne de façon stridente et insistante, et rend fou si on décroche.

Un croquemitaine : un homme en chapeau clac avec des crochets à la place des mains, un fantôme avec de longs membres, une femme avec des boutons à la place des yeux, un spectre sans visage dégoulinant d'eau et cherchant à noyer ses proies.

Un être humain avec un aspect anodin, un peu perdu, jusqu'à ce qu'on se rend compte de près qu'il est monstrueux, par exemple qu'il s'ouvre en quatre comme une fleur pour engloutir sa proie.

Un organe humain géant qui se traîne péniblement sur le sol.

Un phénomène météorologique déformé et dangereux comme un vent de rires, de déchets et de lames ou une pluie d'objets inhabituels.

11.2. Dysfonctionnements d'Aqualung

Lorsqu'un Aqualung est sévèrement endommagé ou que le pilote CRAQUE, son Aqualung peut se comporter de façon étrange. Voici quelques propositions.

La bile noire du cockpit tente de rentrer dans sa bouche. Jet de FUIR ou le personnage gagne 5 points de bile noire.

L'Aqualung gémit, aboie, prie, s'adresse au pilote. « Seigneur, je ne suis pas digne de toi, mais dis seulement une parole et je serai sauvé. » Jet de RÉAGIR AU CONTACT.

L'Aqualung agit indépendamment du pilote. Elle s'attaque à d'autres Aqualung, elle cherche à dévorer les sirènes à proximité. Jet de RELANCER LA MACHINE pour en reprendre le contrôle.

Une partie de l'Aqualung cherche à fusionner avec le personnage. Jet de FUIR ou bien un membre du personnage est possédé.

L'Aqualung tente d'absorber le pilote. Celui-ci peut s'en échapper avec un jet avantagé de FUIR ou tenter un jet de RELANCER LA MACHINE pour en reprendre le contrôle.

11.3. *Noms de personnages non-joueurs*

Ibrahim Penthus

Frank Donner

Eliza Hertzberg

Joris Seyfriede

Baptist Mattar

Dihya Mercuria

Siim Moth

Mariah Benbarssak

Clement Schwarzenberg

Mahamed Tubelis

Ianna Zahn

Balt Vögel

Mel De Geer

Cas Boström

Jeff Moltke

Sam Thyselius

Dave Ørsted

Magareth Grinius

Evika Laraki

Pillar Errinerer

11.4. Armes et équipements spéciaux d'Aqualungs

Voici quelques améliorations d'Aqualung que la docteure Andersen et Utte Hoff peuvent proposer aux pilotes. Elles proviennent soit des recherches scientifiques, soit de la cannibalisation d'anciens Aqualungs.

Chant des sirènes : une fois par combat, en cochant une case de pourriture, l'Aqualung peut disposer du pouvoir de pourriture Extravaser (p.110-111 du livre de base).

Cockpit spacieux : le cockpit est agrandi ; si le pilote l'ouvre durant le combat, il peut y faire monter une personne supplémentaire et le protéger.

Corne nasale : si l'Aqualung frappe sa cible avec sa tête, il inflige deux dégâts.

Crinière : lorsqu'il charge, l'Aqualung reçoit un avantage à son premier jet d'AGRESSER QUELQU'UN.

Ecorché : l'Aqualung subit une case de blessure supplémentaire à chaque coup, mais obtient deux avantages en combat.

Griffes : les attaques à mains nues font 2 cases de dégâts.

Imposition des mains : avantage aux jets de SURVIVRE, pour soi-même ou pour les autres.

Lance sanglante : arme à deux mains ; lorsque l'Aqualung vient de subir une blessure, la lance inflige 3 dégâts et confère un avantage à un test de AGRESSER QUELQU'UN.

Membres palmés : l'Aqualung obtient un avantage lorsqu'il combat dans l'eau et s'y déplace aussi facilement que sur la terre ferme.

Peau de seiche : l'Aqualung peut se camoufler et passer relativement inaperçu ; il gagne un avantage pour les tests de FUIR lorsqu'il s'agit de se cacher.

Projection : lorsqu'il attaque à mains nues, l'Aqualung rajoute à ses options 8-10 d'AGRESSER QUELQU'UN : éloigner significativement son adversaire.

Propulseurs dorsaux : sans permettre de voler, les propulseurs dorsaux permettent de se déplacer plus rapidement et confèrent un avantage pour les tests de FUIR lorsqu'il s'agit de se déplacer.

Rugissement : avec un jet de CONVAINCRE, l'Aqualung peut ajouter comme option 8-10 : tous les adversaires reçoivent un désavantage à leur prochain jet.

Sangsues : une fois par bataille, le pilote peut transférer toutes les blessures de son Aqualung sur lui-même.

Télé-transportation : une fois par combat, en cochant une case de pourriture, l'Aqualung peut échanger sa place avec celle d'un autre géant de bile ou Aqualung qu'il est en mesure de voir.

Yeux panoptiques : des yeux et capteurs couvrent l'Aqualung ; deux avantages aux jets de FAIRE GAFFE.