

De brume et d'éveil

Présentation

Ce scénario a été directement inspiré par cet article : "*Le commissariat de Lynchburg a été inondé de témoignages d'automobilistes terrifiés qui affirment que la ville voisine de Roanoke a disparu de la surface de la terre. Des voyageurs sur l'autoroute racontent qu'un étrange brouillard bas recouvre la région. Les téléphones portables ne fonctionnent pas dans la zone, et les radios émettent un son inquiétant que les témoins décrivent comme les "hurlements des damnés". Plusieurs témoignages font aussi référence à des véhicules visibles arrêtés à divers endroits le long de l'autoroute, avec leurs phares allumés, portes ouvertes et moteurs tournant, mais aucun signe de leurs propriétaires.*" (traduit des nouvelles du temps du jugement par Ténébrae). L'idée étant alors de faire un scénario d'ambiance proche de celle de Cthulhu et se prêtant au cross-over avec des personnages ne se connaissant pas encore. L'article est une base et pour le scénario j'ai fait quelques adaptations donc ne le prenez pas au pied de la lettre il donne l'idée d'ambiance souhaitée. Si je peu me permettre un conseil : surtout aucun autre pnj que ceux décrits, cela briserai l'ambiance oppressante qui s'installe quand on se retrouve seul dans cette situation.

La nature s'éveille

Le cadre

L'action prend place dans une petite ville isolée qui peut se trouver au Canada, près du Massif Central, en Grande Bretagne ... Il est toutefois préférable que celle-ci ait lieu dans un endroit fréquemment sujet à la présence de nappes de brouillard persistantes d'où mon choix d'une bourgade Anglaise. Le fait que la ville soit isolée et pas trop grande permet un paradigme plus souple sur la localité, d'autant que, à ce moment là de la time line du monde des ténèbres les craintes collectives dues aux évènements étranges ont tendance à abaisser le paradoxe d'apparition comme celle-ci. Il est nécessaire qu'une autoroute ou du moins un grand axe de transport passe non loin sans toutefois pouvoir y accéder (pas de sortie ni de voie prévu à cet effet).

Ce peu d'accessibilité et d'importance ajouté au fait qu'à ce moment là la technocratie à beaucoup d'autres chats à fouetter et peu d'effectifs disponibles fait que leur intervention dans ce scénario est peu probable à moins que la situation s'éternise.

Le pourquoi du comment

Quelques jours avant l'intervention des personnages la jeune Millie Adams se suicide dans sa baignoire. L'enterrement dans le vieux cimetière nécessite de creuser dans une partie encore inoccupée de celui-ci proche du marais. Cette excavation perce très légèrement une des galeries sous-jacentes creusés par un esprit quand la région était encore sauvage. Toutefois personne ne le remarque et le cercueil est placé dans l'emplacement, le lendemain au matin le cauchemar commence. Le brouillard matinal plus dense qu'à l'accoutumé refuse de se lever et bientôt la ville et la portion d'autoroute avoisinante sont vidées de toute vie. Dans les alentours les animaux ont fuis en masse de la forêt, seuls quelques prédateurs comme les loups se dirigent vers ce brouillard et y disparaissent. Le fantôme de Millie ressemble à ceux des légendes chinoises, malveillant et haineux envers ce monde. Ce sont ces sentiments qui ont à demi-éveillés et corrompues l'esprit qui sommeillait.

Les joueurs happés

En ce qui me concerne j'avais trois joueur et tout trois sont arrivés sur les lieux de manière différente :

Un joueur peu résider dans un village pas trop éloigné et entendre quelques bruits à la fenêtre que les autres badauds trop habitués à leur vie dans un coin perdu et ses bruits insolites ne remarqueront même pas. Il découvrira peut-être à sa fenêtre des marques de petites griffures profondes (peut-être

même alors qu'il rentrait tranquillement chez lui par cette froide nuit) puis ces bruits venant du bois et ce regard jaune de prédateur qu'il pense avoir aperçu à la lisière. S'il s'approche il percevra le bruit sourd d'une multitude dans les arbustes il découvrira l'étrange migration des espèces animales sauvages. Mettez l'accent sur l'aspect déroutant et inquiétant de ce déplacement "massif" et d'un même corps d'animaux si différents (pensez à cette même scène dans Dreamcatcher de Stephen King). Cet événement sera d'autant plus déroutant et intéressant si le joueur possède une empathie avec les animaux. Ces yeux de chasseurs qu'il a aperçu se dirigeaient-ils dans l'autre direction ?

Un autre pourrait avoir un ami qui se rend dans la région et qui lui propose de venir.

Malheureusement le personnage a sûrement autre chose à faire, pas de problème son ami l'appellera en arrivant et il ne déroge jamais à ses promesses. Toutefois aucun coup de fil ne parviendra au joueur, étrange non ? Peut-être devrait-il aller voir ? On ne sait jamais il aurait pu avoir un accident (surtout que le joueur peut s'imaginer responsable d'un problème s'il a récemment gaspillé du paradoxe). La solution la plus simple sera sûrement de prendre l'autoroute, de dépasser la ville pour trouver une sortie et d'y revenir par des petites voies (si ce n'est pas à son goût la voiture s'arrêtera sur le chemin qu'il aura emprunté et se dirigeant à l'aveuglette à pied il arrivera sur l'autoroute). Toutefois en arrivant dans la zone de brouillard il ralentira par précaution car il est tellement dense qu'on ne voit pas 5 m devant, remarquant qu'étrangement toutes les autres voitures qu'il dépasse roulent bien moins vite, vraiment moins vite, c'est alors que le moteur se coupe et qu'il doit éviter la collision avec les voitures arrêtés ça et là. En sortant de son moyen de transport qui ne veut plus redémarrer il découvrira au fur et à mesure qu'il avancera des véhicules arrêtés portières ouvertes et ne fonctionnant plus non plus (les phares ne sont pas allumés). Il passera également devant une ambulance dans laquelle il pourra récupérer une trousse de soins (de quoi guérir les blessures légères de 3 personnes si on sait l'utiliser) et une radio dans la portière avant mais comme les portables elle ne marche pas. Toutefois alors qu'il la prend elle se mettra à crépiter, juste le temps de sentir une présence et de se retourner pour voir une voiture se balancer sur elle même comme si on l'avait soulevé en passant et qu'elle était retombé. Puis, cette sensation de chaud le long de la jambe, du sang, le joueur a une entaille légère la radio s'arrête de crépiter (alors je vous préviens vos joueurs risquent de vous dire : "il nous fait le coup Silent Hill" pour ma défense je dirais que je n'y ai malheureusement jamais joué et donc je ne savais pas qu'un jeu utilisait ce petit élément mais soyez rassuré je ne pense pas que l'histoire prenne la même tournure).

Un dernier personnage peut n'être que de passage se rendant d'une grande ville à une autre en prenant l'autoroute (le mieux serait qu'il emprunte un taxi ce qui est plus facile à mettre en scène dans un pays étranger au sien). Avant son départ dans l'hôtel ou le restaurant où il séjourne, il croira apercevoir de l'eau passant sous une porte, puis dans une pièce d'eau (une salle de bain serait mieux) il verra du givre se répandre sur un miroir puis celui-ci se brisera manquant de le blesser. Dans le verre le joueur apercevra un visage celui de Millie souriant puis elle disparaîtra sans communiquer plus, ceci c'est produit avec quelques autres personnes ayant une sensibilité quelconque à l'intangible (Millie a pu s'éloigner de son corps étant protégé et attiré pour se nourrir par les sentiments des citoyens). Une fois en route le brouillard fera ralentir considérablement le chauffeur les voitures paraîtrons aller encore moins vite, juste le temps de réaliser qu'elle sont à l'arrêt quand la collision survient, le chauffeur et son passager sont alors assommés sur le coup au vu de la violence du choc. Alors que le personnage reprend conscience le chauffeur lui, semble encore évanoui, le temps de constater ce qui l'entoure et un autre joueur le rejoint. Le troisième à les rejoindre peut avoir trouvé une lampe torche qui marche (ce qui est à pile fonctionne en général), quand il approche la réverbération sur le brouillard ressemblera pour les deux autres joueurs à une masse lumineuse menaçante et s'approchant. Chaque introduction séparée a son intérêt et le fait qu'un joueur ne les cumulent pas rajoute au dénuement face aux événements.

Ensuite quand ils se déplaceront s'ils emmènent le chauffeur il va se réveiller mais rester sonné et la radio crépitera, ils auront quelques secondes pour se mettre à l'abri, dans une voiture par exemple. Malheureusement le chauffeur sonné sera emporté en quelque seconde, si les joueurs le tenaient solidement en se mettant "à couvert" il sera violemment tiré puis retombera, la jambe coupé au

genou. Les joueurs apercevront une ombre au coin de l'œil disparaître dans la brume, si le chauffeur est toujours là il est en train d'agoniser, il faudrait utiliser tout ce que la trousse de soin contient pour tenter de stopper l'hémorragie et il aurait toutes les chances de mourir quand même. Un joueur possédant la sphère de force peut tenter un effet de force de niveau 2 pour redémarrer une voiture mais ceci ne marche que si elle n'était pas là au début de la brume et nécessitera 2 succès diff 8. En longeant l'autoroute on croise un fourgon pénitentiaire renversé sur le côté, à l'avant de nombreux papiers sont éparpillés et si aucun de vos joueurs n'a une arme, un revolver sous le siège. À l'arrière dans le vaste espace il y a quelques taches de sang et les portes sont ouvertes. Si les joueurs continuent sur la route ils s'apercevront qu'ils repassent devant certains véhicules c'est une boucle sans fin et ils sont menacés par une ombre mystérieuse. Par ailleurs si ils sont en voiture même la radio de celle-ci s'allumera et se mettra à crépiter quelques secondes avant qu'ils quittent l'autoroute.

La ville comme sur une carte postale

Si on ne peut aller tout droit la seule solution semble être de quitter l'autoroute, on trouve alors un "sentier" quasiment inutilisé menant en ville. Là le brouillard est moins dense et l'on peut apercevoir dans la pénombre les maisonnettes encadrant les rues. Celles-ci sont toutes identiques ressemblant à ses pavillons à la périphérie de villes anglaises, proches les unes des autres avec un minuscule jardin non clôturé devant et un petit garage accolé. (Si cela aide à l'ambiance il sera possible que le personnage qui a eu une entaille à la jambe ait par moment des vertiges s'il ne s'est pas désinfecté)

Les maisons

Les maisons sont exemptes de toute présence humaine, seuls des vers et autres fuisseurs semblent abonder sur le sol et dans les greniers (ils fuient la profondeur du sol mais attention ils ne sont pas des milliers non plus, on en aperçoit des regroupements çà et là). Uniquement deux maisons présentent des particularités la première renferme un homme d'une soixantaine d'années mort étendu dans la cuisine (en réalité l'homme est mort d'une crise cardiaque avant l'apparition de la brume mais sans possibilité réelle de bien situer la mort les joueurs devraient psychoter quelque peu). Fouiller le corps, voir le manipuler sans réfléchir amènerait l'imprudent à plonger sa main dans des poches ... où quelques vers s'étaient immiscés. Le personnage aura alors la sensation désagréable d'avoir plongé sa main dans quelque chose de gluant et la ressortant découvrirait qu'elle est tachée de noir. Une souillure du Ver qui ne part pas à l'eau si toute fois les joueurs en ont car elle ne circule plus en ville.

La deuxième maison est celle de Millie l'escalier en face dans le couloir de l'entrée est recouvert d'une substance rouge cramoisie (si on l'éclaire bien) et poisseuse qui semble légèrement couler depuis l'étage. En montant les joueurs sentiront quelque chose sous leurs pas et découvriront que mélangé à ce "sang" il y a de minuscules morceaux de substance grisâtre et "molle" (de la moelle). Le sang provient d'une pièce immédiatement à droite à l'étage en ouvrant la porte on découvre un corps de jeune femme les poignés taillés et la baignoire pleine de sang et d'eau. Ceux qui ont vu le fantôme ont juste le temps de la reconnaître avant qu'un bruit de pas en bas ne les surprennent. En redescendant ils découvriront que la cave est ouverte (la porte a été poussée il n'y a pas de poigné). Dans la cave la seule ouverture est une lucarne ouvrant sur le pied de la maison en face de la rue et trop petite pour s'y faufiler, le sol en terre quand à lui est percé d'un boyaux étroit. Les monticules de terre sur le pourtour ont été poussés depuis le boyaux et l'on peut y voir des empreintes d'un canidé qui rentrent dans l'ouverture. À ce moment la radio crépète et une ombre passe sur la lucarne. Si vos joueurs n'ont encore rien visité d'autre faites leur sentir que ce n'est pas le moment de s'aventurer dans ce piège sans rien savoir d'autre et avec la mort aux trousses. Dans le cas où ils s'obstinent, il peut y avoir des bifurcations avant d'atteindre la partie noyée (cf Le tunnel sous la terre) celles-ci menant au cimetière ou au marais. À l'étage le corps a disparu (en réalité c'était le fantôme qui "jouait un tour").

Dans la ville la présence de l'ombre doit se limiter à cette apparition et à celle de la mairie toutefois si vos joueurs s'attardent trop à visiter les maisons vous pouvez faire crépiter leur radio leur rappelant que leur temps est compté ...

Le magasin de chasse

Il est possible qu'il prenne à vos joueurs l'envie saugrenue d'aller dans le magasin de chasse du coin voir si il n'y aurait pas d'armes à récupérer, et bien ils seront navrés de constater que le magasin a été fouillé avant leur arrivée et qu'il ne reste que quelques munitions et aucune arme digne de ce nom.

La grande surface

A la périphérie de la ville se trouve une grande surface qui elle est éclairée !! A l'extérieur l'atmosphère est légèrement nauséabonde et l'intérieur est semblable à n'importe quelle grande surface. Les étalages des rayons ne dépassent toutefois pas les 1m50 offrant une vue globale sur ce petit supermarché. Un rapide visionnage des cassettes de vidéo surveillance sans son montre que l'électricité dans le magasin ne s'est allumée que quelque instant auparavant : le magasin s'est éclairé de lui même à l'arrivée des personnages. En remontant encore on voit que la fois précédente ou elle s'est allumée c'était pour l'arrivée de 4 personnes qui sont venus prendre de quoi se nourrir dans leurs sacs. Puis la situation a semblé t'il dégénéré, trois d'entre eux se sont mis à se disputer en venant aux mains, deux d'entre eux frappant le dernier même quand il tomba au sol. Le quatrième homme ayant l'air salie par de la boue et restant impassible un léger sourire au coin des lèvres, puis ils sont tous partis en direction de l'ouest de la ville. Enfin si l'on remonte plus loin on verra des scènes de la vie quotidienne avant que le gardien éteigne tout la veille, des visions de ces pauvres gens et de leurs enfants tous disparus. Un personnage voulant se nourrir avec un des aliments du magasin entendra les grognements d'un loup (ou un autre prédateur de la région, évitez les volatiles et les animaux imposants) qui vient de pénétrer dans le magasin, l'animal aussi surpris que lui s'éloignera de lui même si on le laisse tranquille et après avoir humé l'odeur du lieu ressortira en direction du village. Lui barrer la route ou réagir de manière agressive ne contribuerait qu'à le rendre violent. Le temps de cette hésitation le joueur sentira alors la très légère odeur de pourriture qui émane des aliments qu'il tenait. Ici tout a cette odeur ...

La mairie

Dans cette petite ville la mairie n'est pas très bien exposée et il serait préférable que les joueurs ne la remarquent pas tout de suite. Laissez les visiter un peu la ville fantôme et se sentir bien seuls avant. Le bâtiment forme un "U" sur 2 étages et l'espace vide au centre est pavé avec un ridicule carré de verdure au milieu dans lequel trône un petit lampadaire dont il émane une légère lumière jaunâtre. De la rue la lumière est difficile à voir dans le brouillard mais au deuxième passage devant vu que rien dans la ville ne fonctionne on le remarque si on est attentif. En s'approchant à quelques mètres on peut constater que sur le lampadaire on a installé des câbles raccordés à une sorte de batterie artisanale. Un jet de perception+vigilance diff. 8 ou un peu de bon sens devrait permettre de constater d'après les bruits que l'on est visé depuis le deuxième étage de la mairie par en face et de chacun des côtés. Il est alors nécessaire de réagir très vite, se cacher contre les murs moins éclairés et essayer de parler. Les trois hommes ne répondront pas de suite mais n'ouvriront pas le feu. Celui au-dessus de l'entrée allumera une lampe torche et tentera de localiser les intrus, puis la radio se met à grésiller le faisceau se rapproche dangereusement et un des hommes prend la parole pour dire aux personnages de rentrer s'ils ont été suffisamment convaincant. Toutefois le faisceau de la torche ne bouge plus et ce n'est que maintenant que le danger des armes est passé que les protagonistes s'en rendent compte. Une fois rentré le comité d'accueil les emmène vite à l'étage sans les lâcher des yeux et là, juste une lampe posée sur la fenêtre le guetteur a disparue, la tension est palpable. Il y a ici 4 hommes d'une trentaine d'années, pour ceux qui auraient utilisé Temps ou qui s'en douteraient et feraient attention aux détails comme des habits un peut juste pour certains, ils font partie des prisonniers qui sont sortis du fourgon et se sont changés. Il est plutôt évident qu'ils nieront tout et insister sur le sujet dans leur état ne ferait qu'aggraver la situation. Dans un bureau bien à l'abri ils ont regroupés quelques provisions, on dirait presque qu'ils se préparent à tenir un siège mais à quoi bon, 4 de leurs amis sont déjà "partis chercher une solution" et 4 ont disparus. Il est très peu probable qu'ils acceptent de leur plein gré de sortir malgré tout et ne comptez pas à ce qu'ils donnent une arme aux nouveaux venus si c'est pour partir à l'abattoir.

Dans l'éventualité où les joueurs préféreraient se battre les prisonniers ont chacun une arme à feu récupéré dans le magasin de chasse et savent s'en servir.

Le marais

C'est dans cette direction que se sont dirigés les hommes du magasin et d'où venait l'odeur qui régnait à l'extérieur de celui-ci en raison de sa proximité. Une poignée d'arbres malades masque quelque peu l'accès au marécage qui s'étend à l'extérieur de la ville et longe le mur du fond du cimetière Leoning. L'odeur qui en émane est assez nauséabonde toutefois il n'y a aucun insectes, ce qui frappe le plus c'est que le niveau de l'eau vaseuse est bas par rapport aux pentes du bord comme s'il avait très récemment baissé laissant de la vase sur le pourtour qui devrait être "inondé". Vos joueurs se diront peut-être que comme l'eau est stagnante elle a dû être absorbée, il est inutile de les aider à comprendre cela ils s'en rendront compte bien assez tôt. En réalité les galeries souterraines étant devenues instables certaines sous le marécage se sont effondrées et remplies de l'eau boueuse qui s'est souillée au contact de l'esprit. D'ailleurs quelqu'un pouvant sentir ce genre de chose (ex : sentir le Ver) pourra se rendre compte de cette souillure sans comprendre d'où elle vient. Si les personnages scrutent avec une lampe plus loin dans le marais depuis le bord, il pourront peut-être apercevoir une partie encore "émergée" du corps d'un homme (un du magasin) sans pouvoir distinguer son visage. L'atteindre semble impossible sans se plonger dans cette boue ce qui est très déconseillé. Si les personnages sont allés au supermarché et à la mairie ou dans la maison avec un cadavre il est peut-être préférable d'éviter de rajouter ce corps.

Le cimetière Leoning

Le cimetière est établi sur une petite pente surplombant le marais dans sa partie la plus haute (les bâtisseurs savaient-ils qu'il fallait isoler les âmes en peine des profondeurs du sol ?). Les murs sont assez vieux et jaunis par l'humidité, la tombe la plus ancienne date de 1897 et seulement une crypte s'élève dans la partie Est du lopin rendu légèrement boueux par ce brouillard incessant. Dans la partie où le mur longe le marais vers le bas de la pente on trouve la tombe de Millie un monticule terre marquant l'emplacement.

Le tunnel sous la terre

Le boyau dans la maison de Millie est très étroit s'y déplacer nécessite d'être accroupit. Si les personnages ont réussi par un quelconque moyen à se faire accompagner des rescapés de la mairie, leurs peurs instinctives et viscérales les empêcheront d'aller plus loin et toute domination psychique sera alors rendue quasi impossible. Une fois dans le boyau il faudra ramper en "descente" durant environ 5 minutes avant d'arriver à une zone inondée, dès lors la radio grésille et on entend des hurlements et des coups de feu venant de la cave, l'écho se propageant dans le tunnel. L'eau est très loin d'être limpide, en fait elle provient du marais mais elle n'est pas encore "souillée par une quelconque émanation". La traverser ne sera pas aisé, la nage nécessitera des efforts et une bonne apnée vu sa densité. Durant ce passage les joueurs ne verront rien et s'aideront des parois pour se diriger, celles-ci sont mouvantes (elles pulsent comme un cœur) de plus par instant des masses froides semblent les enlacer. Il est très difficile de traverser sans boire la tasse pour quelqu'un de faible constitution, et l'arrivée se solde par une petite chute, en effet la partie inondée s'achève au-dessus d'un couloir unique et qui malgré le fait qu'il soit en-dessous d'une source d'eau ne se remplit pas. L'eau reste piégée au-dessus de façon déroutante tandis que les parois pulsent. La radio, même exposé au liquide se met alors à crépiter mais cette fois-ci se ne sont pas des bruits électriques qui en émanent mais des plaintes de dizaines de gens comme des "hurlement de damnés".

En continuant la descente on croise d'autres tunnels remontant probablement vers la surface et on finit par arriver dans un élargissement jonché de corps sanguinolents de prédateurs. Face à eux une zone d'ombre intense et massive d'où émane un bruit désagréable de respiration difficile. Toute attaque directe et irréfléchie entraînera le ou les personnages soit vers une mort directe, les autres verront alors les joueurs disparaître dans l'ombre et crier une dernière fois avant que plus aucun son n'en émane si ce n'est la respiration difficile et lancinante. Soit le personnage ou le groupe disparaîtra pour se réveiller quelques jours plus tard dans un hôpital de la région avec d'autres

villageois. Alors qu'ils reprennent leurs esprits les joueurs auront des flashes de leur passage dans un espace gris et de tout ces gens se bousculant apeurés sans réellement comprendre ce qui s'est passé. Puis comme tous les autres patients encore ici, un homme en noir se présentant comme un agent de la santé publique viendra leur poser quelques questions. Selon votre gré si le personnage est seul il peut avoir perdu la mémoire et même se faire recruter par la technocratie (ce peut-être très sympa avec d'anciens personnages très liés entre eux et se retrouvant ainsi ennemis).

Des solutions

Pour les personnages restant il existe plusieurs solutions c'est à vous de voir je n'en mentionne ici que quelques unes.

Détruire le corps puis attendre

En repartant les joueurs emprunteront l'une des galeries remontant et croiseront le cercueil de Millie avant de déboucher dans le cimetière. Quand il s'approcheront de cet objet Millie fera certainement son apparition l'air si triste et faible. Elle ne peut parler mais se jettera sur quiconque essaye d'ouvrir le lit de son éternel sommeil dévoilant des traits fous en un rictus malsain. Détruire le corps entraînera la disparition de l'entrave principale de Millie, celle qui la retenait ici bas. Une fois disparue il faudra un certain temps avant que l'esprit du sol ne se rendorme et que tout revienne au calme.

Le feu au marché

L'esprit s'est emparé du lieu le plus statique de la ville : le super-marché de manière à annuler ce garde-fou contre son pouvoir. D'ailleurs le tunnel où il réside se trouve en-dessous de ce lieu. Détruire le super-marché d'une quelconque façon serait un moyen de saper beaucoup du pouvoir du dormeur. Si vous le jugez nécessaire le prisonnier couvert de boue peut avoir survécu et livrer cette information aux personnages à leur sortie des tunnels. Bien que corrompue et manipulateur il recèle une part non contaminée de l'esprit qui peut livrer des informations. Privé de ce pouvoir l'esprit se rendormira toujours corrompu et Millie deviendra alors un fantôme sans aucun pouvoir mais attaché au groupe (ce qui peut être sympa pour justifier le désavantage hanté d'un personnage dont c'est le premier scénario).

Essayer de s'enfuir

Si vos personnages tentent de partir vous pouvez considérer qu'il y a intervention de technocrates à ce moment là. Vont-ils les aider se cacher ...

La fin ?? Oui mais après ??

Quelques agents de la technocratie arrivent sur les lieux et amènent les gens déroutés dans l'hôpital d'une ville avoisinante pendant que la ville est bouclée. Les gens seront ainsi soignés et repartiront tranquillement chez eux. Les médias locaux parleront d'une excavation mal dirigée qui a coupé l'eau et les conduites de gaz dans se sol instable. Pour prévenir tous problèmes de rumeurs étranges il est mentionné que les gaz domestiques à fortes concentrations avec les émanations du marais peuvent avoir un effet hallucinogène. Si un des personnages ou plus a disparu dans l'ombre de l'esprit et qu'il n'est pas mort, les autres verront peut-être son visage aux informations derrière une des personnes soignée à l'hôpital. Il faudra très probablement l'aider à s'échapper avant qu'un technocrate découvre son identité. Enfin il reste le problème de la main souillée, si un personnage possède cette affliction il faudra trouver un moyen de s'en débarrasser. Un très ancien bassin de purification akashite peut-être ?

Notes de Cross-over

En ce qui concerne l'écoulement du temps, il est à noter qu'il passe très vite dans la zone avant toute intrusion et que ce sont les psychés et leurs notions du flux temporel qui le stabilisent. Toutefois une seule psyché ne suffit pas, ainsi le premier à débarquer dans le brouillard pourrait bien le faire en pleine après-midi n'y passerait qu'une demi-heure et croiserait le deuxième qui lui pourtant est rentré dans le brouillard la nuit. Mais une fois qu'il y a suffisamment de personne le temps s'écoule de manière concomitante en-dedans et en-dehors de la brume. Ceci règle le problème des éventuels vampires qui ne seront ainsi pas en retard en rentrant la nuit puis le temps s'écoulera normalement. Mais ceci risque d'affecter tout pouvoir en rapport avec le temps.

En ce qui concerne les esprits, il est très difficile d'en contacter dans la zone. Premièrement par manque de temps et en plus parce que l'esprit qui dormait étend sa psyché sur tout le brouillard dont il constitue l'essence avec l'âme des disparues comme film gênant l'accès à l'Umbr.

Pour toute remarque, commentaire et impression de jeu [mailez moi](#).