

MORKSTED

dømt og mørke (condamné et sombre) 27 500

Par Frogeaters, sur une idée de Pounous et développé par Mdoudow



Et si les pires calamités subies par l'humanité n'étaient pas dues à la fatalité ? Guerres, crashes aériens, raz de marée, épidémies, ... Dans ce jeu, des lieux et des événements historiques semblent être modifiés pour maximiser les pertes humaines. Les PJ sont envoyés spirituellement dans le temps pour mener l'enquête. Ils iront de découvertes en révélations. Au bout peut-être, la possibilité d'une réalité plus favorable à l'humanité, une réalité où le 3^e Reich ne domine pas le monde.

Introduction

Le Maître des Mystères (MM) demande aux joueurs de définir leurs personnages (PJ), Européens de 1969, juste par leur : nom, sexe, âge, nationalité, occupation et situation familiale.

Exemple : *Dominique définit son PJ comme étant Stephanopoulos, diacre chypriote de 47 ans, célibataire.*

Sans transition, les PJ se retrouvent dans un wagon de déportés en 1944. Cela fait 3 jours qu'ils sont trimbalés, serrés comme des sardines, ne pouvant s'asseoir que par roulement, ils meurent de faim, de soif et d'épuisement. Enfin les portes s'ouvrent ; en gueulant, les SS les font descendre et mettre en file. (Les PJ sont trop fatigués pour entreprendre une action quelconque.)

Arrive le tri : Les personnes incapables de travailler – enfants, invalides et vieillards – sont envoyés vers les « douches » avec la promesse qu'après on leur donnera du thé et des biscuits ; les autres vers les baraquements, pour le tatouage et le travail forcé. Les PJ sont jeunes ? Donc ne devraient pas être gazés tout de suite, n'est-ce-pas ? Sauf que les SS se montrent très violent avec eux et décident de les conduire aux douches en riant sur le funeste destin qui les attend. La population juive assistant à cela ne croit plus aux petits biscuits, ils hurlent, une émeute survient. Elle est réprimée dans le sang. L'un des PJ est peut être mort lors de cette répression mais les autres sont orientés vers les chambres à gaz. En chemin, l'un d'eux s'aperçoit qu'un des SS a une tête de serpent.

Plus tard ils en aperçoivent un autre à tête de serpent s'arrêter devant le drapeau du 3^e Reich. Il sort d'un cylindre un nouveau étendard qu'il le met en place, rangeant l'ancien dans le contenant. Puis une étincelle spirituelle jaillit de celui ci pour frapper deux autres points, formant un triangle. Toute la zone à l'intérieur, les baraques, le camp et les soldats deviennent légèrement floues et colorés.

Les PJ sont poussées à l'intérieur vers les douches...

L'Hypothèse Mørktsted

Les PJ sortent de transe. Nous sommes en 1969 à Munich. Les tensions entre l'USAC (United State of America and Canada) et le 3^e Reich sont vives, chacun étant prêt à rompre le pacte de non agression de 1946. Les personnages se souviennent de leur intérêt pour l'occulte, pour leur mère patrie mais tous cela reste confus alors qu'ils émergent du cauchemar. Ils se sont prêtés à la première expérience de projection psychique du Pr Inke Gustavson. Celui-ci prend leur pouls, il est enjoué bien qu'une peur se lit dans ses yeux, il semble aussi confus qu'eux. Il harcèle les sujets de questions, de ce qu'ils ont vu.

Gustavson est un savant norvégien, qui a développé une drogue – la Gustavsine – capable de projeter leurs esprits dans des corps du passé. Le professeur – également passionné d'occultisme – veut s'en servir pour vérifier ses théories sur les lignes telluriques maléfiques. Pour lui, catastrophes et massacres sont liés à des lieux maudits, où se croisent et s'amplifient des champs de force cosmotelluriques ; il les a appelés *Mørktsted* - lieu sombre (prononcé « meurkt stè », pluriel *mørke steder*).

En pleine guerre froide, entre l'USAC et le 3^e Reich, les théories du professeur ont trouvé un écho auprès de la Franc-maçonnerie qui a décidé de financer ses recherches. Si ses théories sont exactes, le professeur pourrait modifier le cours de l'Histoire pour sauver l'Humanité de l'extinction qui se prépare. Les joueurs peuvent incarner des espions à la solde de la Gestapo ou de la CIA (leur occupation servant de couverture), des chercheurs, des para psychologues, des militaires ou encore des honnêtes gens qui n'ont aucune idée de ce qui se trame dans les coulisses.



Après l'injection de Gustavsine, une représentation du *Mørktsted* à une date donnée (photo, plan, peinture) oriente le voyage spirituel. L'esprit des « psychovoyageurs » que sont les PJ « possède » alors le corps d'une personne, présente sur le lieu maudit et promise à un décès rapide. Chaque PJ n'a qu'un temps limité pour agir avant que son hôte ne rencontre son funeste destin.

La projection/possession permet aux PJ de :

- communiquer entre eux par la pensée, quelle que soit la distance.
- parler les mêmes langues que celles du porteur

Le MM jouera le débriefing de cette première expérience, et laissera les joueurs échafauder des hypothèses.

Le Pr Gustavson assure aux PJ que l'incapacité d'agir va disparaître en augmentant les doses, et au fur et à mesure qu'ils s'habitueront à « posséder » leurs « hôtes ». En préparant des nouvelles injections, ils leur annonce que pour valider l'expérience, ils doivent graver sur un mur des baraquements la date d'aujourd'hui, si possible sur l'un des murs que l'on peut voir sur la photo qui leur sert d'ancre. Cela apportera la preuve de l'expérience.

Les joueurs vont maintenant créer la suite de leur personnage avant d'être envoyé de nouveau dans le wagon de déporté.

MENER A MØRKTSTED

Mais que se passe-t-il ?

Des hommes-serpents vivent sous terre ; depuis des milliers d'années une lutte fait rage entre eux et les Hominidés. Leur âge d'or à l'époque des dinosaures est révolu mais malgré cela, les Sauriens dominèrent les singes en manipulant leurs rois et leurs croyances jusqu'à ce que les Atlantes se révoltent et libèrent l'Humanité du joug des Hommes serpent. Depuis, profondément affaiblit, ils tentent de conquérir la surface en faisant s'entre-tuer les humains.

Les *Snake Menn*, prononcer « *snaakeu mèn* ») ont quasiment réussi leur objectif en créant deux monstres, le 3^e Reich et l'USAC. Malheureusement ces monstres ont ouvert la boîte de Pandore. L'invention du feu nucléaire va détruire l'Humanité mais aussi la Terre, leur Terre...

Mais que veulent-t-ils ?

Le professeur Gustavson n'a pas été contacté par la Franc-maçonnerie mais par la Société de Thulé, un ordre secret versé dans l'occultisme. La société est l'outil des Snake Menn pour manipuler le Führer. C'est à partir de là que les shamans Saurien déversent leur savoir, leur doctrine et leur contrôle sur le 3^e Reich.

Devant l'Holocauste nucléaire à venir, les Snake Menn ont décidé de modifier le temps. Malheureusement ils ne contrôlent pas totalement cette science, ils ont besoin de cobaye pour retrouver leur savoir perdu, d'où le professeur et les personnages. Leur objectif est d'empêcher les Hominidés de posséder le feu nucléaire, les Mørktsted faisant le reste.

Les shamans Snake Menn peuvent :

- Détecter des humains « possédés » par des esprits d'une autre époque. Bien qu'ils ne comprennent pas cette sensation étrange, au fur et à mesure des missions, les shamans comprendront ce qui se passe.
- Changer d'apparence, souvent pour devenir Hominidé, que la Gustavsine dévoile.
- Modifier (un peu) la réalité. Les hommes ont toujours prit cela pour de la magie.
- Créer un Mørktsted.

Un Mørktsted...

- Canalise une émotion et l'absorbe pour en faire un carburant spirituel que les shamans utilise pour manipuler la réalité ou comme drogue.
- Se sert des secrets enfoui au plus profond des hommes pour les hanter.
- Absorbe la gentillesse, la joie et la bonté ce qui rend fous, suicidaires et/ou meurtriers les humains qui y pénètrent.
- Sert d'ancre pour les psychovoyages.



Le plus grand Mørktsted est le Triangle des Bermudes, avec des reliques de la taille d'îles. Les Snakes Menn sont sur le point d'en créer un 2^e à l'échelle planétaire sur des nœuds cosmotellurique. Ils ont déjà posé 2 reliques, ils leur en restent un 3^e à installer au sommet du Mont Evrest. Par chance la chaîne d'Himalaya fait partie de la grande muraille de Chine qui protège le pouvoir communiste de l'emprise des Saurien.

Missions dans le passé

Dans une aventure typique, le Pr Gustavson rassemble des indices sur un possible Mørktsted et ses Reliques. Il envoie les PJ en mission par voyage spirituo-temporel dans ce lieu maléfique, juste avant un drame.

Les PJ doivent localiser les Reliques, et il découvrent peu à peu le complot des Snake Menn. Entre temps les personnages sont confrontés à leur secret et à la Gustavsine qui leur joue des tours. Dans le passé, les Sauriens ne savent pas que se sont eux qui veulent modifier le temps, ils ne savent pas non plus que la Gustavsine permet de démasquer les shamans.

Pour neutraliser le Mørktsted les PJ doivent détruire les Reliques. La neutralisation du lieu maudit empêche de futures catastrophes ou massacres. Pour les Sauriens, les informations récoltées permettent de retrouver leur savoir pour un jour se l'inoculer sans danger et pour connaître les imbrications temporelles.



Exemple : le Titanic est un Mørktsted tétraédrique délimité par 4 Reliques :

- 1) à la proue (une figure de proue du Hollandais Volant),
- 2) à la poupe (le drapeau est couvert de signes cabalistiques à l'encre sympathique),
- 3) dans le poste de pilotage (le ruban bleu de record de vitesse de la traversée), que le capitaine Edward Smith fixe, et qui le pousse à accélérer et prendre une route au nord.
- 4) une clé d'orichalque qui pousse les hommes d'équipage (ou un Snake Mann) à fermer les portes des ponts des passagers de 3^e classe.

Jeter les Reliques à la mer délimite une zone de l'Atlantique où les guerres sous-marines feront des ravages. Il vaudrait mieux les détruire ou les ramener à terre... si les PJ font partie des rescapés du naufrage !

Mais qu'elle est l'histoire de cette Uchronie ?

- Les Sauriens marchaient au côté des dinosaures jusqu'à ce que le Grand Cataclysme les fasse disparaître. Les shamans avaient prévu cela et hibernèrent durant la glaciation. Quand ils revinrent, les Hominidés dominés la Terre et maîtrisés le feu. Grâce à leur technologie, leur magie et à leur savoir les Snake Menn reprirent le pouvoir, certain shaman se proclamèrent divin. En Amérique du sud se trouve Quetzacoalt, le serpent à plume. Dans les pays nordique, Jormungand le serpent de mer. En Asie, les Naga. En Égypte, Apep, le dieu serpent et dans la bible le grand dragon Satan.
- Les Atlantes mirent fin à l'esclavage grâce à la couronne d'Orichalque d'Atlas. Avec son peuple, il prit aux Snake Menn leurs connaissances et leurs technologies puis partis sauver les peuples de l'ancien monde. Malheureusement l'alliance de l'Égypte et des cités Grec mirent à mal l'Atlantide et le coup de grâce fut porté par les Muliens qu'ils emportèrent avec eux dans les profondeurs des eaux.
- Fortement affaibli, les Sauriens perdirent le Moyen Orient quand David fonda Israël avec l'aide de la Kabbale. Cette magie des nombres particulièrement efficace contre les shamans Sauriens était un leg de l'Atlantide. Puis l'Europe fut perdue face à l'empire romain, qui reprit la magie Pythagoricienne (similaire à la Kabbale). De son côté la Chine bâti la Grande Muraille qui entoure complètement le pays. Tracé sur les lignes cosmotellurique, la muraille empêche les Sauriens d'entrer en Chine.
- Face à ces défaites, les Snakes Menn changent de fusil d'épaule et décident de manipuler les Hominidés. Ils galvanisent les barbares du nord pour renverser Rome puis créé l'église sur ses cendres. Quand l'Islam tente de la renverser, il se fait stopper et exterminer par les croisades.

- L'âge des ténèbres frappe tous les continents. Quand les civilisations Amérindiennes commencent à menacer le joug Saurien, ils permettent à l'Église de poser le pied sur le nouveau continent. Le massacre est tel qu'un véritable génocide s'opère.
- De son côté, la Chine parvient toujours à contenir les assauts des Mongoles, des Japonais et des Indiens mais la muraille commence à se fissurer avec les empires coloniaux.
- Au grand dam des Sauriens, le peuple Juif étaient toujours vivant, la Kabale les ayant protégés. Les enfants de David tentent de mettre fin à l'esclavage dans les Amériques ce qui donne lieu à la guerre de sécession que le nord perd suite à l'assassinat du président Lincoln. Le peuple des États Unis étant fondamentalement raciste, les Confédérés sont acclamés dans les états du nord qui voient le Général Robert Lee comme leur libérateur du joug d'Abraham. La guerre ne s'arrête pas là et se poursuit au Canada qui est annexé après de courtes batailles, les USA deviennent l'USAC. En échange, l'Empire Britannique s'octroie la protection de l'USAC.
- Après la guerre civile en Amérique, les Snakes Menn reportent leur attention sur le vieux continent en voulant porter un grand coup pour faire tomber la Chine. Les Sauriens déclenchent la 1^e guerre mondiale puis tentent de bâtir le plus grand Mørktsted jamais conçus. Une relique est placée au pôle nord, une autre à Yellowstone. La dernière aurait du être placé au Mont Everest mais par chance la Chine les en empêche, laissant un Mørktsted imparfait.
- Un autre est installé à Berlin durant la guerre. Il permet l'ascension fulgurante d'Hitler qui bâti le 3^e Reich. Les Snakes Menn avaient tout prévu, la défaite de la 1^e guerre et la dépression économique pour faire naître un sentiment de colère et de vengeance au peuple allemand. Sur les idées de la Société de Thulé, le Führer reprend le Pangermanisme annexant tout les pays germanophones et se focalisant sur la race Aryenne et l'extermination du peuple Juif. La 2^e guerre mondial arrive et l'USAC est obligé d'intervenir une fois l'Empire Britannique attaqué.
- En 1946 le Führer propose à l'USAC un traité de non agression. Après sa défaite en Normandie, la capitulation de la Grande Bretagne et l'effondrement du bloc soviétique en 44, le président Roosevelt accepte l'offre pour prendre une partie du gâteau en mettant dans les mois qui suivent, tout l'Empire Britannique sous protectorat.
- En novembre 1967, JF Kennedy se fait assassiné, entraînant des nouvelles tensions entre le 3^e Reich et l'USAC. En 68, La commission d'enquête Warren établi que le tueur, LH Oswald, était un espion allemand. Quelques semaines après cette déclaration, c'est le nouveau président Bob Kennedy qui échappe à un attentat.
- Aujourd'hui, en 1969, alors que le 3^e Reich domine toute l'Europe jusqu'en Oural. Alors que le Royaume d'Italie contrôle le bassin méditerranéen. Alors que l'Empire Ottoman tyrannise le Moyen Orient. Alors que l'Empire du Japon dirige le Pacifique. Alors qu'avec la Shoah, la population Juive s'est réfugié en Afrique noire et en Asie et qu'une forte population étaient toujours réduite à l'esclavage en USAC. C'est le nouveau président qui décide cette fois, comme son frère à l'époque de Cuba qui fut atomisé, d'utiliser la Bombe contre son ennemi pour libérer le monde de la tyrannie du Führer !

Création des Personnages- Joueurs

Reférez-vous à la fiche des joueurs pour créer les personnages. Vous trouverez ici quelques éléments qui pourront vous aider à remplir les blancs.

Historique du personnage:

- Nom : Identité du personnage.
- Nationalité : Le personnage parle la langue de son pays, il en a des connaissances.
- Occupation : Métier du personnage qui lui donne un savoir-faire.
- Secret : Hante le personnage, il est illégale mais pas forcément grave.

Caractéristiques du personnage :

- Manipulation : Gère l'art d'utiliser les gens.
- Perspicacité : Permet de voir ce qui ne tourne pas rond.
- Résistance : Permet au personnage de combattre les effets néfastes de la drogue.
- Savoir : L'occupation et la nationalité forment le savoir du personnage. Le combat et la discrétion y sont liés.
- Volonté : Permet de contrôler son hôte et de résister aux effets néfastes de la Gustavsine.

Historique de l'hôte : *(cette partie n'est pas connu au moment de la possession.)*

- Nom : Identité de l'hôte que le personnage ignore.
- Nationalité : Le personnage parle la langue de l'hôte.
- Occupation : Métier de l'hôte. Le personnage n'a pas son savoir-faire.

Caractéristiques de l'hôte :

- Adresse : Agilité et souplesse de l'hôte.
- Beauté : Rayonnement de l'hôte sur son entourage.
- Force : Puissance de l'hôte pour briser ce qui lui résiste.
- Vitalité : Résistance de l'hôte contre les coups.

Gustavsine :

- Adrénaline : Les ampoules d'Adrénaline ne font pas partie de la préparation. Lors d'une crise, le professeur pourra l'administrer au personnage pour le sauver le personnage. Le nombre de point représente le nombre d'ampoules.
- Atropine : voit les hommes serpents et les effets des reliques grâce à l'Atropine.
- Chloroforme : Endort et paralyse le personnage pour qu'il puisse voyager sans danger pour son corps.
- Clozapine : Contre les effets dissociatifs de l'hôte.
- Élément G : Permet de psycho voyager. La version expérimentale n'a pas d'effet nefaste.

Pouvoir :

Les pj n'ont pas de pouvoir, c'est juste du bluff pour jouer la Gustavsine. Ils gagnent des points lorsqu'ils dépendent de l'Élément G ou lorsqu'ils deviennent schizophrènes.

Progression

Un PJ gagne 1 point dans une caractéristique après une mission. Il peut l'ajouter à n'importe quelle case (max 6). Un joueur peut échanger ce point contre un point de préparation, celui-ci pourra être mis dans l'élément G expérimental, ce qui lui permet de gagner ou d'augmenter un pouvoir.

Création du MM

La Gustavsine chez les personnages:

- Atropine :
 - Le PNJ imaginaire : Le personnage voit un PNJ imaginaire lié à son secret. Il n'est pas forcément hostile et tous les PJ peuvent interagir avec.
 - Paranoïa : Le PNJ imaginaire s'affaiblit jusqu'à mourir. La paranoïa joue dessus, le PJ ayant la sensation qu'il sera le suivant.
- Chloroforme :
 - Membre engourdi : Les jambes sont lourdes, parfois le PJ ne peut plus bouger.
 - Coma : Le PJ tombe inconscient pendant une dizaine de minute.
- Clozapine :
 - Trouble de l'identité : Le PJ se prend pour l'hôte et souffre d'amnésie. Son secret vient à le hanter.
 - Mégalomane : L'hôte n'est plus, le PJ lui est supérieur, il est invincible. Tous les dangers qu'il perçoit sont minimisés (il saute juste du rez de chaussée et non du 4^e, le type est grassouillet et non bodybuildé). Son secret ne lui fait plus peur.
- Élément G :
 - Schizophrénie : Le PJ se découvre des supers pouvoirs (télékinésie, télépathie).
 - Overdose : Il subit une overdose et tombe dans le coma. Une ampoule d'adrénaline est nécessaire pour qu'il revienne à lui.

Le 2^e secret :

Les PJ ont inventé leur secret mais le MM en crée un 2^e, inconnu des PJ. Il peut garder ou non celui des PJ. La Gustavsine joue sur les secrets et le Mørktsted les hante avec.

Le Mørktsted :

Un Mørktsted est composé de 3 reliques qui forment sa zone à partir duquel il peut influencer les PJ via leur secret. Au bout de quelque heures, un drame se produira à l'intérieur dans lequel les hôtes sont menés à mourir.

La puissance permet au Mørktsted de résister aux PJ.

Systeme de jeu : le Domino System

Vous aurez besoin d'un jeu de dominos.

Mettez-les dans un sac opaque au centre de la table de jeu. Au début d'un voyage, le MM pose un de ses dominos verticalement en équilibre.

Test :

La résolution du test est décrite sur la fiche des joueurs. Une action facile est réussit automatique, si elle est très difficile, c'est un échec sauf si le joueur décide d'utiliser 1 point d'Élément G. Si le MM n'a pas de positionnement, alors il peut réclamer un test. Voici un exemple type :

Sarajevo, 28 juin 1914. Stephanopoulos cherche Gavrilo Prinzip dans la foule. Un test de Perspicacité est nécessaire selon le MM et le dernier domino sur la table indique 2/1. Dominique décide d'utiliser Chloroforme et tire 4 dominos. L'un d'eux est 4/1, il le pose à la suite verticalement et remet le restant dans le paquet.

S'il n'en avait pas avec un 2 ou un 1, il aurait pu utiliser sa Perspicacité qui est à 3/0 puisque 3 est supérieur à 2 et 1. Dans ce cas, il aurait posé un de ses dominos horizontalement puis barré le 3, sa Perspicacité serait devenue X/0.

La valeur de l'ingrédient passe à 3 alors que le MM augmente le Chloroforme de 1 pour Stephanopoulos.

Confrontations et combats

Un joueur commence en premier lors d'un combat. S'il réussit le test, le MM peut décider de se défendre en jouant un de ses dominos qu'il donne au joueur pour qu'il le place verticalement à la suite. Le joueur doit confirmer sa réussite en jouant un nouveau domino. S'il ne peut pas, c'est perdu ou mitigé selon le MM. En cas d'échec il est blessé.

Stephanopoulos tente de faire tomber Prinzip, qui essaye de lui tirer dessus. Dominique tire 3 dominos grâce à son Chloroforme, l'un d'eux est 4/3, il le pose. Le MM regarde ses dominos et il décide que Prinzip se défend. Il donne à Dominique le domino 3/2 pour qu'il le place. Il reste 2 dominos au joueur mais aucun ne convient, par chance son score de Manipulation correspond mais le MM refuse, il doit utiliser sa Force à moins qu'il ne lui apporte une bonne explication. Dominique argumente qu'il tente de convaincre son adversaire de ne pas lui tirer dessus tout simplement, le MM accepte.

La valeur de l'ingrédient passe à 2 alors que le MM note Chloroforme 2 pour Stephanopoulos.

Blessures

Il existe 3 types d'arme : qui ne blesse pas, qui blesse et qui tue. Si le MM juge qu'une arme blesse un personnage, alors le joueur tire un domino. Si la somme est supérieure au nombre le plus fort de sa Vitalité, il est **légèrement blessé (LB)**. Le personnage a besoin d'une dose de Chloroforme pour rester endormi, sinon il se réveille. Le joueur augmente le score de l'ingrédient de 1 et le MM fait de même.

Un personnage LB à nouveau blessé est **grièvement blessé (GB)**. L'hôte s'évanouit et le personnage a besoin d'une ampoule d'adrénaline ou c'est la crise cardiaque.

Un personnage GB blessé encore une fois et c'est la **mort** de l'hôte. Le personnage s'endort à tout jamais si une ampoule ne lui est pas injectée.



Soin

Une LB se soigne au bout d'une journée.

Une GB se soigne aussitôt que l'hôte reprend connaissance, la volonté du personnage guérissant miraculeusement l'hôte.

Résolution collectives

Un joueur peut être aidé par un autre si celui-ci se trouve pris par les événements, généralement dans un combat ou une infiltration. Pour l'aider il peut poser un domino, en suivant la même procédure, à la place du joueur actif. Par moment le nombre de participants peut être important, surtout dans un combat contre plusieurs adversaires, dans ce cas le MM peut imposer la participation d'autres joueurs sinon le personnage actif sera condamné.

Retour d'une mission

Les personnages réintègrent leur corps d'origine lorsque leur hôte meurt ou lorsqu'il n'y a plus de domino dans le sac. Dans tous les cas, l'effet de la Gustavsine se dissipe après un nombre d'heures égal au nombre de domino en possession du MM au début de la mission.

Effet domino

A la fin de la mission, le MM regarde si les personnages ne risquent pas de paradoxe temporel. Il pousse le 1^e domino sur le 2^e pour qu'ils se renversent.

S'ils tombent tous, leur tentative de changer le futur fonctionne.

S'ils ne tombent pas tous, leur tentative échoue. Les joueurs peuvent décider de sacrifier l'un d'eux sur l'autel du paradoxe pour permettre aux événements de se déclencher. Dans ce cas, il doit y avoir autant de personnage mort que de domino horizontal non tombé. S'il y a moins de personnages, non seulement ils n'arrivent pas à leur fin mais ils succombent tous.

Exemple : Les personnages ont réussi à empêcher le meurtre de JFK. A leur retour de mission, le MM pousse le 1^e domino qui fait tomber un à un les dominos mais arrivé au milieu ils ne tombent plus. Il reste 2 dominos horizontaux debout. Les joueurs décident que deux de leur personnage sont pris par le paradoxe, permettant au président de vivre et ainsi empêcher l'envoi des missiles nucléaires.

Fiche de joueur

Nom : **Nationalité :** **Occupation :**
Secret :

Caractéristique du personnage :

Création : répartissez 15 points entre les carac (1 à 6).

Échec à un test : Cochez une case = ou > à la difficulté pour réussir l'action. Posez un domino horizontalement.

Manipulation : ___ / ___ Savoir : ___ / ___
Perspicacité : ___ / ___ Volonté : ___ / ___
Résistance : ___ / ___

Identité de l'hôte : ?? **Nationalité : ??** **Occupation : ??**

Caractéristique de l'hôte :

Possession : Le MM vous dit les carac à noter.

A la 1^e possession de l'hôte, cochez toutes les cases.

A la 2^e, test de Volonté pour utiliser une case.

Adresse : ___ / ___ Force : ___ / ___
Beauté : ___ / ___ Vitalité : ___ / ___

Contact : _____ Allier : _____ Ennemi : _____

Gustavsine :

Injection : Répartissez 12 points entre les ingrédients (Ing), sauf élément G qui est à 10.

Test = Choix de l'Ing, piochez « niveau » domino (Do).

Difficulté = Nombres du dernier Do sur la table.

Succès = Si un Do possède une case identique à la difficulté, posez le verticalement.

Échec = Utilisez une carac à la place d'un Do, Ing - 1, sinon l'action échoue.

Atropine : Chloroforme : Clozapine :

Élément G : - 1 = test réussie, placez un Do.

Nombre d'ampoule d'adrénaline :

Pouvoir : Élément G expérimental : ___

Pyrokinésie : Télékinésie : Télépathie :

Fiche du Maître des Mystères

Hôte : Donnez 2, 3 voir 4 dans les caractéristiques.

Personnage 1 : Nom : _____ Identité de l'hôte : _____ Secret : _____

Gustavsine :

Atropine : PNJ imaginaire à ___ (Vo) -> Paranoïa à ___ (VO + 5)
Chloroforme : Membres engourdit à ___ (Ré) -> Coma à ___ (Ré + 5)
Clozapine : Trouble de l'identité à ___ (Vo) -> Mégalomanie à ___ (Vo + 5)
Elément G : départ : ___ Schizophrénie à ___ (Ré) -> Overdose à ___ (Ré + 5)

Personnage 2 : Nom : _____ Identité de l'hôte : _____ Secret : _____

Gustavsine :

At : PNJ imaginaire à ___ -> Paranoïa à ___
Ch : Membres engourdit à ___ -> Coma à ___
Cl : Trouble de l'identité à ___ -> Mégalomanie à ___
El G : départ : ___ Schizophrénie à ___ -> Overdose à ___

Personnage 3 : Nom : _____ Identité de l'hôte : _____ Secret : _____

Gustavsine :

At : PNJ imaginaire à ___ -> Paranoïa à ___
Ch : Membres engourdit à ___ -> Coma à ___
Cl : Trouble de l'identité à ___ -> Mégalomanie à ___
El G : départ : ___ Schizophrénie à ___ -> Overdose à ___

Personnage 4 : Nom : _____ Identité de l'hôte : _____ Secret : _____

Gustavsine :

At : PNJ imaginaire à ___ -> Paranoïa à ___
Ch : Membres engourdit à ___ -> Coma à ___
Cl : Trouble de l'identité à ___ -> Mégalomanie à ___
El G : départ : ___ Schizophrénie à ___ -> Overdose à ___

Puissance du Mørktsted (PM) : ___

A chaque voyage : Piochez un domino par PJ, notez le grand chiffre à son El G.

PM = somme des El G. Remettez les dominos.

Répartissez la PM entre les Gustavsines des PJ. Affectez encore la PM entre les reliques = PR.

1 relique détruite = Mørktsted neutralisé et intervention de 2 snake menn.

2 = idem + 1 shaman. 3 = détruit.

Zone d'influence (ZI) d'un Mørktsted = délimité par les reliques. ZI d'une relique = PR +1 mètre.

1 PR / PM = 1 domino pour résister VS PJ.

5 PM = tous les PNJ VS PJ, sauver un shaman.

Relique 1 :

ZI : PR :

Relique 2 :

ZI : PR :

Relique 3 :

ZI : PR :

Le drame ___ arrive au bout de ___ hr. Durée max du voyage = PM hr.