

STROMNESS

UN SCÉNARIO UNE PAGE
LE COLLECTIF DE L'ORBE
HORREUR-CLASSIQUE

1916 - Géorgie du Sud. Menée par le hardi Ernest Shackleton, l'expédition Endurance, qui devait traverser l'antarctique de part en part, est un échec. À l'issue d'une avancée laborieuse à travers les glaces et la redoutable mer de Weddel, l'équipage se retrouve en grande difficulté.

Le bateau est pris dans le pack, le capitaine décide d'attendre le retour de l'été pour démarrer l'expédition en traîneaux. Après 9 mois d'errance coincé par d'énormes blocs de glace instables, le dégel ne se passe pas comme prévu et le pack finit par briser l'Endurance qui sombre sous la glace avec près de la moitié des provisions.

Un longue procession, en traîneau, les obligeant à parcourir quatre cent cinquante kilomètres pour rejoindre l'île Paulet est finalement avortée par manque de vivres. Les vingt-huit naufragés se trouvent dans une situation critique. La raréfaction des phoques et des manchots contraint les membres de l'expédition à abattre les derniers chiens d'attelage.

Enfin, la fonte des glaces survient, et les rescapés se jettent dans les canots de sauvetage. Ils rejoignent l'île de l'éléphant, après sept jours passés au fond des embarcations dans des conditions terribles.

Option1: "Dessine-moi un profond"

Vos joueurs incarnent les quelques marins laissés par Shackleton sur la plage de la côte ouest en Géorgie du sud. Après deux jours, un navire apparaît à l'horizon. A son bord, les anciens compagnons reposés, lavés et rasés accueillent les rescapés. Les autres membres d'équipage sont des baleiniers de la station.

Leur comportement est interpellant. Il y a quelques mois, un petit coffre trouvé sur la plage par un dénommé "Georges Chadwick" contenait un texte très particulier. Georges, analphabète, l'a donné à l'administrateur de la station, Sir Andrew Bailey. Depuis, sur son ordre, les bateaux ne quittent plus la station. Les cétacés viennent d'eux-même s'échouer dans la baie. Des cauchemars horribles viennent envahir les nuits des membres de la station. Ils rêvent de villes sous-marines aux dimensions cyclopéennes dans lesquelles ils s'accouplent avec des créatures marines à l'aspect repoussant.

Le texte découvert est une traduction du "Texte de R'lyeh" et Sir Bailey en a utilisé un fragment. Il a contacté les profonds et a promis d'échanger plusieurs membres de son équipe contre une abondance de cétacés. La station déplore déjà deux disparitions. Quelques habitants de Stromness veulent à tout prix rejoindre les flots. Il faudra débarrasser la station du Sir Bailey, détruire le texte et peut-être même nettoyer tout le village côtier.

Cette île n'offre pas de ressources suffisantes pour se permettre d'y attendre les secours. C'est un roc aride et inhospitalier. Shackleton et son second, James Caird, ainsi que quelques membres de l'équipage, embarquent dans un canot pour rejoindre la Géorgie du sud. Ils espèrent trouver de l'aide dans une des stations baleinières qu'abrite la côte.

Cette traversée de huit cent milles marins se déroule dans les pires conditions qu'un océan peut offrir à ses voyageurs. Des rafales de vent allant jusqu'à septante km/h, des lames de fond de quinze mètres et une vague scélérate

font vivre un véritable enfer aux quelques hommes.

Au bout de dix-sept jours, ils accostent sur des récifs à cause d'un terrible orage.

Abandonnant les plus fatigués sur la plage, Shackleton et ses hommes entament une marche de trente-six heures pour traverser les trente kilomètres de largeur de la Géorgie du Sud. Complètement épuisés, ils atteignent enfin Stromness, petite station baleinière, désespérément accrochée à une côte hostile.

Option2: "Au revoir et adieu..."

Vos joueurs sont avec Shackleton quand il arrive à Stromness.

Les résidents sont terrorisés, les navires ont tous disparu. On raconte des histoires horribles et le témoignage de Taylor Parsons, rescapé d'un des naufrages est alarmant. Parsons est en état de choc. Il rapporte une histoire fantaisiste à propos d'un squalo d'une taille indéfinissable avalant d'un seul coup un navire entier. Des ombres ont été aperçues rôdant sur la plage à la nuit tombée.

Le massacre de milliers de cétacés dans ces eaux a réveillé la colère des profonds. Ceux-ci ont invoqué le père de tous les requins pour nettoyer l'océan. Le désir de vengeance les a attiré à la surface et ils attaquent les hommes qui s'éloignent des habitations.

Nathan Griffiths, un des capitaines cloués au sol, se met à faire des rêves particuliers. Il organise avec quelques comparses des enlèvements afin d'offrir en sacrifice des personnes jugées "inutiles" selon ses propres critères. Ils attachent les malheureux à un rocher une fois le soir venu. Le matin, il ne reste plus rien de la victime. L'arrivée de nouvelles offrandes tombe à point nommé !

Option3: "Je me suis trompé d'arrêt"

Vos joueurs sont parmi les vingt-deux rescapés restés sur l'île de l'éléphant. L'attente va être rude avant que le chef de l'expédition ne revienne avec du secours. L'île est couverte de glace en permanence, la faune et la flore sont pour ainsi dire inexistantes, hormis quelques phoques et des manchots.

Des conditions si rudes peuvent réveiller ce qu'il y a de pire chez les hommes. Alors que les survivants essaient de trouver de quoi subsister, l'un d'eux ne répond plus à l'appel. Le dernier chien de l'expédition encore en vie a été retrouvé égorgé. Le mal semble habiter sur cette île, à moins qu'ils ne l'aient apporté avec eux. Chaque nuit, il se pourrait qu'une nouvelle victime soit à déplorer ? Et pourquoi ne pas pousser l'alpha et l'omega des PJ à leur paroxysme ?

