



# Mechtатели

Jeu de role amateur de Genseric Delpature  
Demiurges 2012

## SOMMAIRE

|  |    |
|--|----|
| <b>Note d'intention</b>                    | 3  |
| <b>Univers</b>                             | 4  |
| <b>les bulles de réalité</b>               | 4  |
| <b>la chasse aux sorciers</b>              | 5  |
| <b>FSB</b>                                 | 6  |
| <b>Pardelà le bien et le mal</b>           | 7  |
| <b>les enfants Mechtateli</b>              | 7  |
| <b>le Groupe D</b>                         | 8  |
| <b>la Russie moderne</b>                   | 8  |
| <b>Création des personnages</b>            | 9  |
| <b>Carte d'identité</b>                    | 9  |
| <b>Attributs</b>                           | 9  |
| <b>Talents</b>                             | 10 |
| <b>Statut vital</b>                        | 11 |
| <b>Équipement</b>                          | 12 |
| <b>Règles du jeu</b>                       | 12 |
| <b>le test</b>                             | 12 |
| <b>la difficulté</b>                       | 12 |
| <b>le combat</b>                           | 13 |
| <b>Éviter les coups</b>                    | 13 |
| <b>Encaisser les dégâts</b>                | 13 |
| <b>D'autres types de dégâts</b>            | 13 |
| <b>D'autres règles</b>                     | 13 |
| <b>le scénario : l'Affaire Irina Iliev</b> | 14 |
| <b>le cauchemar d'Irina</b>                | 14 |
| <b>l'approche</b>                          | 14 |
| <b>la région de Yuryung-Khaya</b>          | 15 |
| <b>le village</b>                          | 15 |
| <b>l'équipe télé</b>                       | 15 |
| <b>le dragon</b>                           | 15 |
| <b>le château</b>                          | 16 |
| <b>la conclusion</b>                       | 16 |
| <b>feuilles de personnages</b>             | 17 |

## NOTE DE L'AUTEUR

Ce jeu fut écrit dans le cadre du concours des Démonstrateurs 2012, organisé par le collectif ForgeSonges. Le thème choisi fut le mot « bulle ». La couverture est une gravure de Gustave Doré, tombée dans le domaine public : « La Rose Blanche », tirée de La Divine Comédie (Paradis) de Dante (1861).

## PITCH

MechtateLi permet aux joueurs d'incarner des agents des services secrets russes, le FSB. Ils seront confrontés aux survivants d'une expérience scientifique datant de la guerre froide ayant mal tourné. Ils affronteront les bulles de réalité de personnes capables de projeter leur monde onirique dans la réalité et de plonger la mère patrie dans un cauchemar permanent. Mais les joueurs seront-ils capables de faire la distinction entre le bien et le mal ? Appliqueront-ils les ordres jusqu'au bout ? A eux de juger. MechtateLi est un jeu apéritif, plutôt appelé à meubler efficacement les soirées. Facile à mettre en place, il n'impose aucune limite et permet toutes les excentricités...

## NOTE D'INTENTION

### *Et le rêve commence...*

Le dernier concours des D miurges a donc sacr , contrairement   toute attente, le jeu propos  sous le nom de Mechtateli, « les r veurs », en russe. Il s'agit d'un jeu ap ritif, facile   prendre en main et au concept porteur de nombreuses aventures inoubliables. Il propose d'incarner des agents du FSB, les services secrets russes, dans leur traque des survivants d'un projet scientifique qui a mal tourn  : celui des enfants Mechtateli. Ces jeunes artistes d'un genre particulier sont capables, suite   un traitement sp cial, de projeter leur monde onirique - ou bulle de r alit  - dans la vie r elle. Les agents auront donc   identifier l'origine de ph nom nes  tranges pour s'assurer qu'il sont bien d'origine « mechtateli », et    radiquer le mal de la mani re la plus directe. L'originalit  consiste en l'immense diversit  des situations rencontr es, car la bulle de r alit  des sujets peut prendre toutes les formes imaginables : sc ne d' pouvante, de *fantasy*, purement po tique ou onirique ou encore peupl e des clich s de la science-fiction. On peut imaginer des sc nes allant de l'horreur pure au d lire le plus parodique, car en mati re de r ves, qui sait o  se situent les limites ? Les agents entreront dans des mondes o  les lois de la physique ou de la nature n'ont plus prise, devront comprendre le mode de fonctionnement du r veur pour  chapper   ses pi ges... Mais au final, ils seront seuls   d cider du sort   r server   leur cible... Ob iront-ils aux ordres ? Se montreront-ils cl ments ? Chaque sc nario sera diff rent.

Bien entendu, Mechtateli n'est pas un jeu parfait. Il m riterait sans doute d' tre trait  plus en longueur, en ce qui concerne

notamment le FSB, son mode de fonctionnement, la vie des agents en dehors des missions, mais sa vocation de jeu ap ritif le d charge du devoir d'un background trop lourd. Son syst me n'est pas n cessairement original, mais il sera facile   comprendre et   mettre en sc ne, et r pond relativement bien aux attentes des ma tres de jeu et des joueurs. Il manque clairement d'illustrations, mais d s sa publication officielle planifi e, des dessinateurs de tous les horizons se disputeront le droit d'en  tre les visionnaires.

L'auteur a d j  publi  sur la toile de nombreux JDRA dont le succ s aupr s de la communaut  n'est plus   d montrer. C'est donc une valeur s re que le jury, unanime, a pl biscit  cette ann e. Hourra, hourra ! Sonnez trompettes, r sonnez trombones ! Et que coule la vodka !

### *Et le r ve s'ach ve...*

Bon. J'en fais trop l . Mais que voulez-vous, c'est ma bulle de r alit    moi qui vient d' clater au grand jour. Nous sommes tous des enfants Mechtateli,   notre fa on. Et en ce sens, ce jeu est aussi un hommage au jeu de r le en g n ral.

Ah, derni re chose, mais pas la moins importante. Ce jeu ne constitue en aucune fa on une atteinte   l'honneur, l'int grit  des vrais artistes. L'autisme dans le monde r el, est une grave affliction qui n'est pas   prendre   la l g re. C'est une extrapolation et un pr texte   un jeu, sans aucune vis e m dicale ou scientifique. Dans ce cadre, Mechtateli se rapproche d'un film comme *Rain Man* (Barry Levinson, 1988) et non d'une vulgaire parodie. Merci pour votre compr hension.

## UNIVERS

*« La Guerre Froide fut le théâtre de l'affrontement le plus absurde de l'ère moderne, véritable musculature propagandiste entre les grandes puissances d'un monde qui hésitait à reprendre le sentier de la guerre. Elle démarre au terme de la Seconde Guerre mondiale, au moment même, prétendent les uns, où Américains et Soviétiques pénètrent dans Berlin. Elle prend officiellement fin à la chute de l'Union des Républiques Socialistes Soviétiques, en 1991. Une petite cinquantaine d'années pendant lesquelles les deux camps victorieux se sont regardés en chiens de faïence. Tout les opposait : le modèle économique, le modèle philosophique, le modèle social... Mais plus de choses encore les rassemblaient : l'envie de dominer le monde, d'étendre son empire, de semer le doute dans l'autre camp... De part et d'autre, des armes furent créées, fourbies, puis étiquetées et stockées sans avoir jamais servi. L'histoire que je vais vous raconter, c'est celle d'une de ces armes, ou plutôt de ceux qui furent considérés – sans recourir à leur libre-arbitre – comme tels. »*

- Dr. Anton Spazov

Nous sommes en 1965, quelque part dans le nord de la Sibérie. Un ancien hôpital psychiatrique vient d'être réquisitionné par l'armée – sous le couvert du Soviet Suprême – pour y mener des expériences d'un genre nouveau. Dans tout le pays, des recruteurs parcourent les écoles et les villages à la recherche d'enfants spéciaux. On les appelle les « mechtateli » (« rêveurs » en russe). Ce sont, pour la plupart, des enfants autistes. Aucun – ou presque – n'atteint l'âge adulte, mais la malléabilité du cerveau des enfants – et son nombre accru de cellules grises, fait de leur « mal » un sujet plus intéressant, plus puissant. Leur caractéristique est de vivre dans un monde qui leur est propre, dans lequel ils sont les maîtres absolus, les divinités omnipotentes. L'autisme fut diagnostiqué par des médecins ignorants, mais ces enfants ne sont pas comme les autres. Chez eux, l'univers intérieur atteint un tel degré de précision, de cohérence, de véracité, qu'il en déborderait presque dans la réalité. Et c'est sur ce « presque » que se sont basés les travaux d'Anton Spazov.

Anton Spazov est pédopsychiatre de formation. Il étudie depuis ses premières années de praticien l'autisme particulier dont ces enfants sont victimes. Afin de mieux comprendre la pathologie de ses petits patients, il a mis un point une enzyme qui permet de stimuler la partie du cerveau qui génère le monde parallèle dans lequel se renferment les malades. Les effets – c'est le moins que l'on puisse dire – ont dépassé les espérances. En nourrissant l'univers onirique de ces enfants autistes d'un genre particulier, Spazov a réussi à lui donner corps, à lui faire prendre pied dans notre réalité. Ses carnets regorgent de récits étranges, d'apparitions fantastiques, de défis lancés aux lois de la physique... L'enzyme M (pour mechtateli), est encore améliorée, renforcée. Et ses effets avec elle. C'est à ce moment que les travaux d'Anton Spazov sont rapportés à un agent du KGB, Andrei Lapchev.

Lapchev est un homme pragmatique. Il connaît la réalité de la guerre pour avoir dirigé une escouade de blindés contre les nazis. Il sait que la Mère Patrie a toujours été victorieuse sur les champs de bataille parce qu'elle avait amené les ennemis de la nation sur ses propres terres, où sévissaient ses propres lois. Avoir à sa disposition des agents capables de transformer un champ de bataille en un enfer pour les soldats adverses, où les lois de la physique ne s'appliquent plus, où un brin d'herbe peut devenir un monstre mortel et où une arme à feu, aussi moderne soit-elle, n'est d'aucun secours, voilà qui pouvait faire rêver... Encore fallait-il s'assurer que la chose soit possible. C'est à partir de ce moment que les travaux du docteur Spazov furent financés par l'armée.

Dans un premier temps, Spazov ne trouvait que des avantages à ce « parrainage ». Les fonds pleuvaient, le matériel était enfin digne de ce nom, les locaux s'agrandissaient et les sujets venaient désormais de tout le pays. C'est alors que l'ancien hôpital fut réquisitionné. Nous sommes en 1965.

## LES BULLES DE REALITE

C'est ainsi que le docteur Anton Spazov appelle les univers oniriques des jeunes autistes. Dans ces bulles où se projettent les sujets, les lois de la

physique et de la logique n'ont pas cours, mais une certaine cohérence prévaut toujours. Plus l'esprit du sujet est fort, plus l'univers est cohérent. Plus il est affaibli, plus le monde virtuel donne l'impression de s'écrouler, de se fragmenter. L'enzyme M favorise la concentration des sujets et sollicite la partie du cerveau qui génère cette projection mentale. Au fil des semaines, puis des mois, les enfants les plus forts sont sélectionnés en fonction de critères qui échappent totalement à la perspective médicale du projet. Anton Spazov en prend alors conscience : le but n'est plus de soigner ces enfants ou de comprendre leur pathologie. Il est de favoriser l'éclosion de ces univers virtuels dans la réalité, « à la demande ». En gros, on lui demande de créer des « projecteurs d'univers virtuels » et de sélectionner les patients en fonction de la dangerosité de leurs mondes intérieurs. Les uns développent des univers assez similaires au nôtre, dans lequel seuls quelques détails changent (un soleil rouge, des insectes tueurs, des ombres vivantes...) en fonction des phobies propres à chacun. Les autres génèrent des mondes totalement différents, inspirés de périodes oubliées de l'histoire ou sans aucun rapport avec quoi que ce soit de connu sur notre planète – ou plus exactement de notre réalité...

Le problème, aux yeux de l'armée, est que les résultats tardent à se transformer en solutions applicables sur le terrain. Des expériences sont bien entendu menées dans les sous-sol de l'hôpital sibérien. La plupart tournent au fiasco : les bulles de réalité sont tellement imprévisibles que les « volontaires », recrutés dans les nombreuses prisons et camps de redressement du pays, sont irrémédiablement condamnés. Les années passent sans que rien de concret ne ressorte des travaux d'Anton Spazov. Les enfants, privés de vie extérieure ou d'affection, meurent les uns après les autres des suites du traitement ou de pathologies dissociées et il devient de plus en plus difficile d'en « recruter » de nouveaux. Ceux qui atteignent l'âge adulte sont rares et leur enfance passée en réclusion scientifique a fait d'eux de dangereux psychopathes. De plus, l'enzyme M semble avoir des effets secondaires indésirables. De plus en plus enfermés dans leur vie onirique, les sujets y sont parfois victimes de leurs propres fantasmes, de leurs propres projections mentales.

Certains se suicident, mais d'autres meurent dans d'étranges circonstances, mutilés ou sauvagement agressés – dans des chambres closes... Le projet sombre peu à peu dans l'oubli. En 1989, sentant le vent du changement souffler sur les pays soviétiques, une URSS moribonde décide de faire le tri dans ses projets et de nettoyer les vieux tiroirs poussiéreux du KGB. Le projet Mechtateli est alors officiellement abandonné.

## LA CHASSE AUX SORCIERS

Les instances du Parti le savent. L'Union n'en a plus pour très longtemps et le Pacte de Varsovie vacille sur son socle. Dans chaque camp, des choses inavouables ont été commises, des expériences secrètes et inhumaines menées. Inutile que tout cela explose aux yeux du monde. Et le nettoyage par le vide est souvent considéré comme le plus efficace. Ordre est alors donné de mettre un terme au projet et de supprimer toute trace de son existence. S'il a sombré dans l'oubli et si plus personne n'attendait de résultats probants à ses recherches, le docteur Spazov s'est fait un nom dans les milieux militaires, scientifiques et officiels du Parti. Le faire disparaître avec ses « protégés » était donc plus délicat. C'est à lui que fut confié la tâche de débarrasser des preuves gênantes de son étude. Conscient de ce qui lui était demandé, Spazov décida de ne pas obéir aux ordres. Il obtint par corruption d'emmener ses « enfants » dans le nord où ils seraient officiellement exécutés sans que l'on puisse jamais retrouver leurs corps. Il réquisitionna un brise-glace, le « Patriot », et fit embarquer en sa compagnie les survivants du projet. Jamais l'énorme navire n'atteint son port de destination. Il fut porté disparu corps et biens en pleine mer de Barents. Aucune recherche digne de ce nom ne fut menée : les familles des enfants furent indemnisées chichement ou réduites au silence. Officiellement, le projet Mechtateli était terminé.

En réalité, privés du cloisonnement hospitalier auquel ils étaient soumis, les « rêveurs » rassemblés sur le Patriot étaient autant de bombes à retardement. Les conclusions selon lesquelles l'éclosion d'un monde virtuel aurait été à la base de la disparition du bâtiment n'étaient donc pas

totallement farfelues. Ce que l'on ignorait à cette époque, c'est que cette disparition fut en réalité orchestrée par Spazov. Au fil du temps, le docteur a développé une certaine amitié avec certains de ses sujets. De par leur statut autiste, il a parfois nourri plus de contacts avec eux que leur propre famille, profitant des quelques instants de lucidité et d'ouverture au monde réel. Grâce au concours de ses protégés, Anton Spazov put réellement faire disparaître le navire ou plutôt imposer son naufrage à la réalité. L'instant d'avant, l'énorme brise-glace voguait sur une mer calme. L'instant d'après, il gisait par plusieurs centaines de mètres de fond, son équipage – réduit au minimum pour des raisons de sécurité – y compris. Seuls survécurent les « enfants de Spazov » et le docteur lui-même, sur les chaloupes de sauvetage. Le scientifique prit alors conscience du vide qu'il avait créé autour des sujets de ses expériences. Il leur avait volé leur enfance, leur adolescence, leur vie pour la plupart.

Il décida alors de les laisser se débrouiller seuls, en leur prodiguant des conseils de discrétion : rechercher des lieux isolés comme des monastères ou des fermes reculées, éviter les villes et le contact des communautés militaires ou scientifiques. Il savait qu'il les vouait ainsi à une vie recluse dans le meilleur des cas, à une mort rapide dans tous les autres, mais il les voulait libres pour la première fois de leur vie. Libres de choisir leur vie – ou leur mort. Libres de se réfugier une ultime fois dans leur univers onirique ou au contraire, d'imposer leurs cauchemars au monde... Et c'est ce qui s'est produit. Les mois passèrent sans que rien ne se passe. De ce point de vue du moins. Le pays changeait à une vitesse folle : l'URSS était tombée, remplacée par des formules intermédiaires, incapables de gérer l'héritage territorial et politique de l'ancienne grande puissance. La Fédération de Russie est désormais en place et le KGB a été remplacé par le FSB (Service Fédéral de Sécurité). La Russie est redevenue une grande puissance, mais à quel prix ? Sa richesse ne sert pas plus le peuple qu'avant et la mafia a remplacé les commissaires du peuple dans les rues des froides mégapoles. Les anciennes pratiques ont toujours cours et le pouvoir ne se partage guère plus qu'avant.

Mais des rumeurs naquirent alors dans les lieux les plus reculés du pays : des phénomènes inexplicables se produisaient. Des choses incroyables se déroulaient. L'ex-agent Andrei Lapchev, qui chapeautait les travaux de Spazov, devenu un politicien retors et corrompu, mit la puce à l'oreille des nouveaux dirigeants du pays. S'il avait accepté la disparition officielle du Patriot, Lapchev avait toujours nourri des doutes et sollicité une enquête officielle sur le naufrage, sans succès. Mais cette fois, il en était sûr. Les enfants « Mechtateli » avaient survécu. Il obtint donc ce qu'il demandait : une unité d'agents du FSB dont la seule tâche serait de débusquer ces « faiseurs de cauchemars », où qu'ils se cachent, les traquant pour éviter qu'ils ne commettent l'irréparable, transformer la Russie en une terre de cauchemar où la réalité n'aurait plus prise... Ce sont ces agents très spéciaux que les joueurs incarneront.

**FSB**

C'est par ces initiales que l'on désigne le Service Fédéral de Sécurité de la Fédération de Russie. Cette organisation remplace le célèbre KGB, qui sévissait sous l'ère soviétique. Le KGB eut sans aucun doute son utilité, en son temps, comme la CIA aux Etats-Unis. Difficile de se lancer dans un comparatif entre ces deux services de contre-espionnage, mais il y a des cadavres dans toutes les armoires, non ? Quoiqu'il en soit, à l'exception de la Biélorussie où le KGB n'a pas changé de nom, l'image du FSB s'est considérablement améliorée. La Russie a désormais les moyens de s'acheter la respectabilité du monde occidental, d'où que vienne l'argent. Tout comme son prestigieux ancêtre, le FSB est le nom donné aux services secrets russes, chargés de la sécurité intérieure de la fédération. Ses activités sont principalement axées sur la fédération elle-même, les affaires internationales étant attribuées au SVR (Service des Renseignements Extérieurs). Comme dans tous les services du monde, la collaboration entre ces deux entités n'est parfaite que sur le papier. Sur le terrain, les prérogatives des uns s'arrêtent brutalement là où commencent celles des autres. On pourrait consacrer un chapitre entier à la description détaillée de ces deux services, ou du seul FSB, mais contentez-vous d'en dresser à vos

joueurs le portrait d'une organisation ayant hérité des lourdeurs et des esprits chagrins du passé tout en se voulant résolument tournée vers l'avenir, à mi-chemin entre les anciennes pratiques du KGB et les idées neuves d'une nation en pleine évolution et en voie de démocratisation. Les nostalgiques d'une époque où les disparitions et exécutions sommaires étaient la règle le disputent aux jeunes agents idéalistes...

## PAR-DELA LE BIEN ET LE MAL

L'histoire ainsi racontée laisse à penser qu'il y a d'un côté les bons, les pauvres sujets d'expérience persécutés, condamnés à mort et cherchant à vivre leur vie à l'écart de la civilisation, et de l'autre, les tortionnaires issus d'un régime totalitaire, les agents sans scrupules obéissant aux ordres et marchant au pas. La situation est pourtant plus compliquée. Exception faite des survivants de l'ancien régime, fondus dans une démocratie parfois plus dangereuse et perverse que la dictature, car présentant un visage plus séduisant, les agents du FSB chargés de retrouver les anciens sujets du professeur Spazov ont le sentiment de servir la nation, et à travers elle, son peuple. Ils obéissent aux ordres car c'est leur devoir, mais ils sont formés à faire preuve d'initiative dans bien des cas où les règlements restent silencieux, ils ont encore leur libre arbitre. Les phénomènes auxquels ils sont exposés sont dangereux, non seulement pour eux, mais aussi pour les habitants de régions soumises aux bulles de réalité des enfants Mechtateli. Les survivants de l'hôpital sibérien ont parfois développé – lorsqu'ils parviennent encore à se contrôler, tout simplement – une véritable haine de l'humanité et chercheront à faire payer leurs années perdues et les traitements inhumains. Le docteur Spazov lui-même, malgré ses remords tardifs et l'autel – louable à ses yeux - de la science sur lequel il sacrifiait des vies, a contribué à ces sévices, les a même orchestrés. L'enzyme M, qui développe les capacités de ces « rêveurs », est son œuvre. C'est lui qui a favorisé l'éclosion des ces « faiseurs de cauchemars »...

## LES ENFANTS MECHTATELI

Les protégés du docteur Spazov n'ont pas tous survécu à leur nouvelle vie. Certains n'ont jamais atteint un endroit où se terrer à l'abri des regards et sont morts de froid, de faim ou de façon plus brutale dans les steppes arides et glacées du nord de la Russie. Les plus discrets et les plus sournois ont survécu. Les premiers ont sans doute assez d'intelligence pour couler des jours plus ou moins heureux. Les autres constitueront les plus dangereux adversaires des agents du FSB. Ils sont pleins de rancœur et leur jeunesse cloîtrée a nourri leur haine de l'humanité au point où il ne peuvent plus faire la différence entre les bourreaux et les victimes. Le sacrifice humain est un prix peu élevé à payer pour atteindre leur objectif. A mi-chemin entre les deux survivent de pauvres bougres désireux d'améliorer leur sort et de profiter de leur pouvoir pour ce faire, mais sans pour autant déclencher l'apocalypse. C'est avec ceux-là que les cas de conscience des agents se présenteront, si toutefois ils s'embarrassent de sentiments dans le traitement de leurs missions...

Les enfants Mechtateli sont tous des adultes, désormais, mais coule encore dans leurs veines l'enzyme M, qui accroît leur potentiel de dangerosité. Comme vous l'avez lu, ils sont capables de projeter dans la réalité l'univers mental qu'ils se sont construits dans leur autisme. Un univers où ils ne sont pas renfermés sur eux-mêmes mais les maîtres absolus de toutes choses. Un monde qu'ils peuvent altérer à loisir et régir comme bon leur semble. Et malheur à ceux qui s'y prennent tels des insectes malhabiles dans une toile d'araignée. Mais comment tout cela fonctionne ? Les expériences du professeur Anton Spazov ont été passées au crible de la communauté scientifique tenue au secret. Il apparaît qu'en la présence des « rêveurs », la réalité peut être modifiée, d'abord subtilement, puis de plus en plus ostensiblement. Cela commencera par des choses anodines : des impressions, des petits objets étranges ou pas à leur place, des ombres perçues à la limite du champ de vision, des sensations de froid ou de chaleur, des sons ou des odeurs incongrus. Petit à petit, des choses de plus en plus tangibles surviendront. Le monde vacillera, le voile de la réalité se déchirera et dans l'espace d'une bulle dont la taille dépend de la capacité mentale du

rêveur, le monde onirique s'imposera, écrasant le monde réel, supplantant les lois physiques, transformant les êtres vivants en monstres sanguinaires et tentaculaires ou en tout ce en quoi l'enfant Mechtateli a cru toute sa vie. A la suite de leur exploitation scientifique, les rêveurs ont acquis le don de faire la distinction entre la réalité et la fiction de leur univers intérieur. Ils peuvent donc le projeter à volonté lorsqu'ils sont conscients et y tirer les ficelles comme des marionnettistes pervers. Certains sont plus forts que d'autres à ce petit jeu.

Imaginons un individu dont le monde intérieur est un réconfort pour l'esprit, où le mal n'existe pas, où les arbres sont verts et les animaux parlent d'une voix harmonieuse, où volent des papillons dorés et où chaque mouvement est ralenti, comme s'il était ordonné sous l'eau par un cerveau distrait à des membres engourdis. Un tel univers serait perturbant pour toute personne réelle qui y serait projetée. Mais que dire d'une bulle de cauchemar, peuplée de monstres hideux cachés dans l'ombre, où les plantes tendent vers leurs proies des racines animées d'une vie malsaine, où des pluies acides provoquent la fonte des chairs, créant des armées d'êtres malformés, avides de viande humaine ? Les phénomènes peuvent varier en genre et en intensité, mais le rêveur, s'il est conscient d'être traqué, saura toujours tirer profit de sa projection mentale, servant même parfois d'appât si tel est son désir, refermant le piège sur les victimes une fois celles-ci en son pouvoir. Cette large palette permettra au maître du jeu de créer l'univers dont il rêve pour sa partie. Ne vous posez aucune limite, n'excluez aucun genre. Vous souvenez-vous de ces témoignages faisant état de l'apparition d'une forteresse médiévale en pleine Sibérie, où résonnent la nuit venue les bruits d'une antique bataille et où de nombreux paysans prétendent avoir vu des chevaliers en armure parcourir les terres ? Que dire de cette vague de témoignages révélant l'apparition de soucoupes volantes et de petits hommes verts au sud de Moscou ? Faut-il accorder du crédit à cette histoire de fruits carnivores ayant semé la terreur dans un supermarché de Mandchourie ou à ce troupeau de poneys roses et ailés observé par plusieurs témoins à l'est de Doudinka ? Vous pouvez adapter vos parties au style de jeu que vous voulez imposer (ou

proposer) à vos joueurs : horreur, science-fiction, fantasy, comédie ou autre, tout est possible... Laissez parler votre imagination et projetez autour de la table les univers dont vous avez toujours rêvé, car dans notre réalité, c'est vous, l'enfant Mechtateli !

## LE GROUPE D

Sous cette appellation se cache un consortium occulte regroupant différents hommes d'affaires, d'anciens dignitaires du Parti Communiste, des terroristes ou des hommes de l'ombre, partisans d'une radicalisation de la politique russe et d'un retour à une unité territoriale de l'ancien empire soviétique. Leurs activités couvrent le trafic d'armes, la prostitution, le crime organisé et toute une série d'activités illégales qui leur permettent d'accroître leurs bénéfices, mais aussi de sociétés ayant pignon sur rue, sans lien apparent avec l'organisation. Le groupe D a eu vent du projet des enfants Mechtateli et cherche à s'approprier les survivants de ces expériences afin de reprendre les études du docteur Spazov. Certaines rumeurs font état de la capture par leurs services du fameux scientifique, mais rien n'est moins sûr. Toujours est-il que les agents du FSB risquent bien de croiser les hommes de main du Groupe D sur leur route en bien des occasions, car les services secrets sont probablement infiltrés par des taupes achetées à prix d'or... Utilisez ce service pour générer des ennemis récurrents dans le cadre d'un jeu en campagne ou pour des rebondissements lorsque vous sentez que la situation s'enlise. Ses membres ont des moyens humains et technique illimités, mais aucune légitimité. Leurs méthodes ne s'embarassent d'aucun scrupule, mais le FSB n'est pas souvent un exemple en la matière...

## LA RUSSIE MODERNE

*« Mother Russia, how are you sleeping ?  
Middle winter cold wind blows  
From the trees the snowflakes drifting  
Swirling round like ghosts in the snow »  
- Mother Russia, Iron Maiden.*

La Russie a négocié l'un des tournants les plus importants de son histoire lorsque l'URSS a cessé d'exister. Le communisme a-t-il échoué ? La page est-elle définitivement tournée ? Nul ne peut réellement répondre à ces questions. La Russie est en tout cas entrée de plein pied dans le marché commun et revendique désormais sa part du gâteau économique mondial. Ses richesses ? L'énergie, pétrole et gaz. Sa politique semble cependant toujours suspecte aux yeux des occidentaux. Nul n'ignore que la démocratie n'y est pas encore absolue, que les arrestations sommaires et les condamnations politiques sont toujours de vigueur, que les dirigeants ont toujours partie liée avec une certaine oligarchie proche de l'ancien régime qui n'a conservé que les aspects les plus sombres du communisme. Mais ce jeu ne se veut ni une satire politique de la nouvelle fédération russe, ni un exact reflet de la réalité. La Russie de Mechtateli sera donc ce que vous en ferez, ce dont vous aurez besoin. La vaste étendue du pays-continent permet de fréquenter des reliefs, des paysages et des décors relativement variés, des frontières du Turkménistan au sud aux steppes glacées de Sibérie, des forêts ukrainiennes aux limites de la Mongolie, il y a là de quoi nourrir bien des aventures. Et pourquoi d'ailleurs se limiter aux frontières de la fédération ? Inutile de rester dans le politiquement correct si vous désirez exagérer les traits du pouvoir en place, les clichés concernant les populations locales. Ce n'est qu'un jeu et il est probable que Vladimir Poutine n'en sache jamais rien. Et puis, à l'heure où ces lignes sont rédigées, les *Pussycat Dolls* sont toujours détenues, alors, on ne va pas se priver pour grossir les traits.

La Russie est un pays de paradoxes, entre Europe et Asie, entre déserts glacés et déserts ensablés, entre démocratie et dictature, entre tradition et modernité, entre nostalgiques de la solidarité communiste et apôtres du capitalisme débridé, entre strict respect des lois et banditisme international... Les voitures modernes et puissantes le disputent dans les rues de ses mégapoles aux vieux modèles soviétiques... Dans les campagnes, les gens vivent encore comme il y a cent ans, voire plus, et ignorent peut-être que le pays n'est plus dirigé par un tsar... Ce qu'il faut retenir, en tout cas, c'est que Moscou n'est pas le

vrai visage de la Russie, mais plutôt la vitrine de l'Occident en Russie. Mais une fois de plus, ce n'est qu'un décor en carton. C'est à vous qu'il revient de lui donner vie, de la manière qui conviendra le mieux à votre partie...

## CREATION DE PERSONNAGES

Nous en savons maintenant assez sur l'univers du jeu pour pouvoir créer des personnages. A moins que vous ne décidiez d'extrapoler sur le thème initial, tous les joueurs incarneront des agents du FSB chargés de retrouver les enfants Mechtateli du professeur Spazov – voire le scientifique lui-même. Les agents sont tous des gars (hommes ou femmes) triés sur le volet, la crème des crèmes des services secrets russes. Leurs capacités seront donc plus élevées que la moyenne des mortels et ils tutoient le danger et la mort chaque semaine. En gros, cela signifie que seules les actions les plus périlleuses leur poseront problème. Mais soyez rassuré : ils auront l'occasion de vivre de telles actions...

## CARTE D'IDENTITE

Choisissez à votre personnage un nom, un état civil, une apparence, une taille, un poids, etc. Toutes ces valeurs sont librement choisies et n'influenceront pas les valeurs chiffrées de votre personnage. On part du principe que, travaillant pour les services secrets russes, les personnages sont de nationalité russe. Mais libre à vous de pondre une petite histoire qui permet à un agent d'origine étrangère de faire partie du FSB. Notez qu'il n'en aura que l'origine. Sa nationalité actuelle doit être russe. L'âge du personnage, enfin, doit être compris entre 21 et 50 ans. En-dessous, aucun agent ne rejoint le FSB et au-delà, il sera rare de le voir sur le terrain (il aura pris du grade, du poids et de l'âge).

## ATTRIBUTS

Chaque personnage est défini par six attributs, répartis en deux catégories. La première catégorie est appelée l'inné, car elle est presque essentiellement déterminée à la naissance. La

seconde est celle de l'acquis, car elle est presque essentiellement déterminée par le parcours d'un individu. Ne prenez pas ces définitions trop au pied de la lettre : elles n'ont aucune valeur scientifique. Il s'agit simplement de considérer deux groupes distincts. Chaque attribut est évalué sur une échelle allant de 1 (très faible) à 6 (très fort). Chaque personnage dispose de **onze points** par catégorie, à répartir dans chaque attribut. On ne peut dépasser 6 ou placer moins d'1 point dans chaque attribut.

**L'inné (11 points)** comprend le Corps, l'Esprit et les Sens. **L'acquis (11 points)** comprend les Techniques, les Connaissances et le Combat.

**Corps** : c'est à la fois la force physique d'un individu et sa résistance corporelle. On s'en sert pour soulever de lourdes charges, défoncer une porte, résister à une maladie, retenir son souffle, rattraper quelqu'un à la course à pied, sauter par-dessus un précipice ou escalader une falaise...

**Esprit** : c'est la capacité de réflexion d'un individu, son sens de la déduction, mais aussi sa capacité mnémonique. On s'en sert pour comprendre une énigme, retenir une grande quantité d'informations, comprendre un texte compliqué ou réussir un examen de culture générale...

**Sens** : la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher et le goût sont les cinq sens conventionnels de l'être humain. On parle aussi parfois de l'intuition comme d'un sixième sens. On s'en sert pour remarquer un détail, déceler un goût douteux dans les aliments, sentir une faible odeur de gaz, etc.

**Techniques** : c'est l'ensemble des choses que l'on peut apprendre en matière de technologie, de métiers manuels, de savoir-faire ou de sports. La réflexion n'en est pas absente, loin de là, mais on peut généralement les pratiquer sans trop réfléchir.

**Connaissances** : c'est l'ensemble des choses que l'on peut apprendre d'un point de vue théorique ou pratique, mais faisant appel à de longues études ou à des matières plus abstraites. Il est souvent nécessaire de solliciter ses cellules grises lorsqu'on fait appel aux Connaissances.

**Combat** : c'est l'ensemble des techniques et des connaissances propres à la pratique des arts martiaux, du combat à mains nues au tir à l'arme à feu en passant par la manipulation des armes blanches et des techniques d'évitement.

## TALENTS

Chaque individu peut se spécialiser dans certains domaines au terme d'un entraînement poussé ou d'une pratique régulière. Les agents du FSB ont tous leurs spécialités. Choisissez **trois talents** dans la liste suivante. Le premier sera doté d'un bonus de **3 points**, le deuxième de **2 points** et le troisième de **1 point**. Vous pouvez aussi proposer de nouveaux talents au maître du jeu, mais soumettez toujours vos choix à son approbation. Lors de chaque utilisation d'un talent en jeu, il vous sera demandé de le justifier. Par exemple, lorsque vous tentez de trouver le mot de passe informatique de l'ordinateur d'une entreprise privée, le talent « Geek consommé » semble très approprié, mais « Expert comptable » ou « Cambrioleur de génie » peuvent aussi être appliqués, si votre explication est convaincante. Si le joueur le souhaite, il peut choisir un talent doté d'un bonus de **4 points** mais qui ne se révélera qu'une fois en jeu. Ce sera son **talent caché**. Ce talent remplacera le talent à 1 point (permanent, lui). Il ne choisit donc pas de talent supplémentaire pour le moment, mais pourra, à tout moment dans la partie, déclarer qu'il utilise son talent caché. Ce bonus ne servira alors qu'une fois par partie, mais s'il en fait usage en public, au su et au vu de ses collègues agents, il devra le noter comme un talent normal (et son bonus passera à 1).

**Archéologue aventureux** : le personnage a étudié l'histoire et s'est rendu sur quelques sites de fouilles dans le monde.

**Artiste incompris** : le personnage pratique un art donné à un bon niveau. Enfin, selon lui.

**As de la démolition** : lorsqu'il s'agit de tout faire exploser ou de démolir quelque chose, le personnage sait se montrer efficace.

**Bagarreur de rue** : le personnage est habitué à prendre des coups et à en donner.

**Bricoleur de génie** : rares sont les mécanismes à opposer une résistance prolongée au personnage.

**Cambrioleur repent** : autrefois doué dans les infractions en tout genre, le personnage s'est racheté une conduite, mais a toujours les doigts agiles.

**Chasseur à ses heures** : armé d'un fusil, en pleine nature, le personnage est dans son élément.

**Diplomate avisé** : les ronds-de-jambe et les effets de manche, le personnage connaît et sait en tirer parti.

**Education militaire** : le personnage sait quel est son devoir envers la mère patrie et a hérité d'un certain sens de la discipline.

**Esprit mondain** : à l'aise dans les milieux cosmopolites, le personnage surfe sur la vague et connaît les derniers potins.

**Expert comptable** : les chiffres ne font pas peur au personnage qui sait lire entre les lignes.

**Féru d'actu** : le personnage consomme les médias d'actualité avec délectation et sait donc presque tout du monde actuel et de ses tendances.

**Fils à papa** : le personnage a hérité de la fortune et de la notoriété de son père, mort ou pas.

**Geek consommé** : les nouvelles technologies n'ont aucun secret pour le personnage.

**Grand voyageur** : le personnage a pas mal voyagé, ce qui lui a permis de connaître de nombreuses cultures.

**Joueur professionnel** : les jeux d'argent n'ont presque plus de secrets pour le personnage.

**Médecin de terrain** : au cours de sa formation, le personnage a déjà eu à traiter quelques blessures graves ou des maladies diverses.

**Métabolisme renforcé** : le métabolisme du personnage est plus résistant que la moyenne. Il tombe rarement malade.

**Passionné d'occultisme** : le personnage s'est largement documenté sur les phénomènes

occultes et les grandes théories qui y sont liées, crédibles ou pas.

**Pilote émérite** : un volant, un guidon ou un manche à balais entre les mains et votre personnage est heureux.

**Police scientifique** : le personnage dispose de bonnes bases dans les sciences appliquées et a touché à la police scientifique.

**Roublard dans l'âme** : filou et retors, le personnage est à son aise dans les complots et les plans tortueux.

**Tireur d'élite** : le personnage fait des merveilles avec une arme à feu ou de lancer.

**Séducteur né** : difficile de résister au charme fou qui se dégage du personnage.

**Sportif du dimanche** : le personnage s'adonne à quelques sports après ses heures et sa forme physique s'en ressent.

**Traducteur accompli** : le personnage maîtrise les bases de nombreuses langues étrangères.

## STATUT VITAL

Un personnage peut prendre des coups sans vraiment en ressentir les effets, mais il peut aussi être blessé suite à un accident de la route, une attaque sournoise, une morsure de chien féroce ou un tir de kalachnikov. Il peut aussi mourir des suites de ses blessures ou d'un coup particulièrement vicieux. Dans ce jeu, on ne va pas perdre son temps avec des précisions chirurgicales. Un personnage connaît quatre statuts vitaux différents. En pleine forme, légèrement blessé, gravement blessé et mort. A chaque fois qu'il encaisse une « blessure légère », le personnage enlève 1 point à chaque test. A chaque fois qu'il encaisse une « blessure grave », il enlève 2 points à chaque test. Dans ces deux cas, cela ne dure que tant qu'il n'est pas soigné. Quand il meurt, le personnage n'effectue bien entendu plus aucun test. Il n'y a, en principe, aucune limite au nombre de blessures légères ou graves que l'on peut encaisser, mais lorsqu'il estime qu'il n'a plus aucune chance de réussir un test, le joueur peut

décider que son personnage sombre dans l'inconscience et vers la mort. S'il agit de manière inconsidérée par rapport à son statut vital, le personnage peut même y être contraint par le maître du jeu.

## EQUIPEMENT

Les agents du FSB possèdent un équipement standard, composé d'une arme de poing, d'un badge, d'un téléphone portable (pas nécessairement dernier cri, sans compter que dans certaines régions, pas facile d'avoir du réseau) et d'une voiture de fonction qui a tendance à tomber en panne. Pour le reste, voyez au cas par cas. Ce sont des agents secrets, mais cela ne veut pas dire qu'ils ont accès à une foule de gadgets technologiques. Disons qu'il faut remplir de longs formulaires pour ça. En ce qui concerne l'argent, ils ont une carte de crédit, mais toute dépense excessive devra être justifiée. Et le service comptable n'est pas généreux.

## REGLES DU JEU

Nous avons donc des personnages dotés d'attributs (évalués sur une échelle allant de 1 à 6) et de talents (pouvant améliorer la valeur d'un test de 1 à 4 points). Les personnages peuvent être blessés et se voir infliger des malus (-1 par blessure légère, -2 par blessure grave). Lorsqu'une action présente un intérêt en terme de jeu et une chance d'échec, le maître du jeu peut demander un test à un personnage (ou devoir en effectuer lui-même pour ceux qu'il contrôle).

## LE TEST

Lorsqu'on effectue un test, le maître du jeu désigne l'attribut concerné. Par exemple, pour crocheter une serrure, il désignera « Techniques ». C'est au joueur qu'il revient de préciser s'il dispose d'un talent approprié pour augmenter ses chances de succès. Par exemple, s'il a noté sur sa feuille de personnage le talent « Cambrioleur repent », il peut clairement le faire valoir dans ce cas. Si le lien entre le talent et l'action n'est pas très clair, le joueur peut essayer de convaincre le maître du jeu.

En fin de compte, c'est toujours le maître du jeu qui tranchera. Si le talent s'applique bel et bien, on ajoute sa valeur à celle de l'attribut (et on dispose donc d'une valeur comprise entre 2 et 10). Il faut alors lancer 1d6 et ajouter son score à ce total. La valeur finale représente la valeur d'action. Dans le pire des cas, cette valeur sera de 2 (1 dans un attribut, pas de talent, 1 sur 1d6) et dans le meilleur des cas, elle sera de 16 (6 dans un attribut, un talent caché à +4 et un 6 au dé).

## LA DIFFICULTE

Toutes les actions ne sont pas aussi faciles à réussir. Certaines d'entre elles seront même franchement difficiles. En fait, pour savoir si une action réussit ou échoue, le maître du jeu doit établir un seuil de difficulté que la valeur d'action doit égaler ou dépasser. Si ce n'est pas le cas, c'est un échec. Si c'est le cas, c'est un succès. Voici le tableau qui reprend les différents seuils de difficulté.

| Difficulté | Seuil à égaler ou dépasser |
|------------|----------------------------|
| Facile     | 5                          |
| Moyen      | 7                          |
| Difficile  | 9                          |
| Héroïque   | 12                         |

**Exemple :** *Gregoriev voit arriver un camion militaire sur une route forestière. Il essaie de rapidement plonger de côté pour éviter d'être vu. Le MJ désigne le Corps comme attribut. Le joueur révèle alors posséder le talent « Sportif du dimanche » et indique au MJ qu'avec sa condition physique, il devrait se baisser plus rapidement que la moyenne. Le MJ est d'accord et en plus de son Corps (4), le personnage peut ajouter son talent (1). Il lance alors 1d6 et obtient 2. Sa valeur d'action est donc de 7 (4+1+2). Le meneur de jeu estime que l'action est de difficulté moyenne. Il fait nuit et les phares des camions projettent des ombres suspectes partout. Cependant, l'habit de Gregoriev est sombre et se remarque plus facilement dans la neige. L'un dans l'autre, cela s'équilibre. C'est donc un succès (7 est supérieur ou égal à 7).*

## LE COMBAT

Se battre revient à utiliser le même système de jeu. Il faut toutefois ajouter quelques précisions pour que tout se passe bien. Dans le cadre d'un affrontement, il est vital de savoir qui agit le premier. Par défaut, celui dont la valeur d'action de base (sans jet de dé) est la plus élevée sera le plus rapide à agir. Quelqu'un dont l'attribut en Combat sera de 5 mais qui ne disposera d'aucun talent utile sera donc moins rapide que celui dont le score en Combat sera de 3 mais avec un talent de Tireur d'élite de 3. En cas d'égalité, lancez 1d6 et conservez ce score pour l'action à venir. Notez que le talent ne compte que s'il est effectivement utilisé dans ce combat.

## EVITER LES COUPS

Lorsqu'un personnage est touché par une attaque, il peut essayer de l'éviter. Cela ne fonctionne qu'une fois par tour, les autres attaques réussies étant alors confirmées. Pour éviter une attaque, le défenseur doit obtenir avec son score en Combat et avec un éventuel talent (+1d6) une valeur d'action supérieure (et non égale) à celle de l'attaquant.

## ENCAISSER DES DEGATS

En fonction de l'arme utilisée par l'attaquant, le défenseur va encaisser des blessures. Lancez 1d6 pour chaque arme. Comparez le score obtenu sur le tableau des armes ci-après. Vous saurez quel type de blessure le personnage encaissera. Il existe quatre types de résultats. **L'égratignure (E)** ne compte pas vraiment. Elle permet seulement de dire que l'on a été touché. Elle laisse une estafilade sans conséquence. **La blessure légère (Le)** diminue les capacités d'un individu d'1 point (sur chaque test). On peut en encaisser un nombre infini. **Les blessures graves (Gr)** réduisent les tests de 2 points. On peut théoriquement en encaisser un certain nombre, mais lorsqu'un personnage en encaisse trop, il ne pourra plus rien faire et décidera peut-être de mourir. Au MJ de trancher dans le cas où le joueur se montrerait

déraisonnable. Enfin, sur chaque arme, **un résultat de 6** demande de relancer le dé. Sur un nouveau 6, le personnage meurt sur le coup. Sur tout autre résultat, c'est une blessure grave.

| Type d'arme       | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  |
|-------------------|----|----|----|----|----|----|
| Mains nues        | E  | E  | E  | E  | Le | Le |
| Couteaux          | E  | Le | Le | Le | Gr | Gr |
| Arme blanche      | E  | Le | Le | Gr | Gr | Gr |
| Arme à feu légère | E  | Le | Gr | Gr | Gr | Gr |
| Arme à feu lourde | Le | Gr | Gr | Gr | Gr | Gr |

Les types d'armes parlent pour eux-mêmes. Adaptez au besoin en décalant d'une colonne le résultat du d6 vers la gauche ou vers la droite pour les armes spéciales ou endommagées.

## D'AUTRES TYPES DE DEGATS

D'autres dangers menacent les personnages que les coups portés par d'autres êtres vivants. Il y a le feu, l'électricité, le poison, la noyade, etc. Plutôt que de passer en revue chacun des cas, estimez seulement la gravité de chaque cas selon vos propres critères. En tant que maître de jeu, vous êtes tel un rêveur dans sa bulle de réalité, c'est votre monde, c'est vous qui voyez...

## SE FAIRE SOIGNER

Le repos, des premiers soins prodigués correctement, cela peut aider un personnage légèrement blessé à récupérer de ses blessures. Mais une blessure grave demande des soins plus appropriés et plus spécifiques. Il faut donc un médecin, des médicaments et du temps, pour la traiter... A vous de voir comment vous procéderez, mais faites comprendre aux joueurs que s'ils sont gravement blessés, c'est... grave !

## D'AUTRES REGLES

Vous disposez maintenant d'assez de règles pour jouer. Il y aura toujours des cas où vous vous poserez des questions, que le système de règles fasse deux ou deux cent pages. Laissez simplement parler votre bon sens et au besoin, imposez une solution qui vous semble la meilleure. Il n'y a

aucun problème qu'une bonne narration ne puisse résoudre. Les dés ne sont pas toujours nécessaires.

## LE SCENARIO : L'AFFAIRE IRINA ILIEV

*Ce scénario est un bon exemple de ce que permet le jeu Mechtateli : il peut servir de base à de multiples histoires, car sa structure est classique : les agents se rendent en un endroit où des phénomènes inexplicables se produisent et doivent vérifier l'origine de ces étrangetés avant de les éradiquer. Pour faire simple, choisissez un endroit, un cauchemar, et laissez parler votre imagination...*

Irina Iliev était l'une des rares filles à faire partie de l'étude du docteur Spazov. Elle est arrivée parmi les derniers au centre sibérien de recherches et son cas n'a pas pu être analysé en profondeur. Elle est aujourd'hui âgée d'une bonne trentaine d'années. Après la disparition de tous les enfants Mechtateli, elle s'est réfugiée dans un village baptisé Yuryung-Khaya. Les premières années, tout s'est bien passé. Recueillie par la famille qui dirige le village, elle fut soignée, nourrie et finalement épousée par le fils du chef, Youri Kokhlov. Le village, sur le fleuve Mus-Khaja, acheminait le fruit de sa pêche jusqu'aux petites villes voisines et ne manquait de rien. Un beau jour, toutefois, les habitants des villages voisins virent l'eau du fleuve virer au rouge. Ils assistèrent à différents phénomènes inexplicables comme une pluie de poissons, des orages sans nuages, des loups qui traversaient les villages en fuyant tous le même point : Yuryung-Khaya. C'est alors que plus personne ne vit plus le moindre pêcheur. Quelqu'un décida de prévenir Moscou, mais d'autres témoignages affluaient : une drôle de créature de taille gigantesque volait dans le ciel de la région. Du bétail était retrouvé dévoré ou carbonisé... Avant que les médias ne s'emparent de l'affaire, l'armée a transmis les informations au FSB et les personnages sont dépêchés sur place pour essayer de comprendre ce qui se passe. Tout porte à croire qu'un « rêveur » est à l'œuvre...

## LE CAUCHEMAR D'IRINA

Irina Iliev était aimée de ses parents, et ceux-ci croyaient certainement œuvrer pour le plus grand bien de leur fille en l'envoyant dans cet hôpital spécialisé du bon docteur Spazov. Elle faisait cependant bien partie de cette famille d'autistes capables de projeter leur monde imaginaire dans la réalité... Dans son univers, Irina est une princesse et le monde extérieur est la proie des flammes, sous le joug d'un puissant dragon capable de faire saigner la terre. Elle appréciait à sa manière les légendes médiévales que lui racontait son père, historien médiéviste. Grâce à l'enzyme M, elle est devenue capable de projeter ses fantasmes autour d'elle et a généré au milieu du village de Yuryung-Khaya un château de pierre tout droit issu d'une gravure aperçue dans un livre de contes. Elle vit bien sûr dans la plus haute tour, et un dragon noir comme la nuit, gros comme un semi-remorque, cracheur de feu, monte la garde dans une caverne proche du village, se nourrissant du bétail des villages voisins ou de malheureux passants. Les habitants du village considèrent désormais Irina comme une sorcière et se terrent dans les bois des environs, cherchant le moyen de pénétrer dans le château pour en extraire la sorcière et la brûler...

## L'APPROCHE

Lors de leur briefing de mission, les agents du FSB seront informés des témoignages des habitants de la région. Aucune information, leur dit-on, ne provient directement de Yuryung-Khaya. Les images satellites montrent un édifice volumineux au milieu du village, mais ses contours sont flous. Ils se rendront en train jusqu'à une ville de moyenne importance, puis voyageront en voiture par des routes infâmes à travers une steppe herbeuse et froide, au relief accidenté, jusqu'aux premiers villages entourant le site en question. Les habitants seront méfiants. Ils savent comment Moscou règle les problèmes : par la violence, en mettant tout le monde dans le même sac. C'est un ancien militaire, Ruslan Dasaev, qui a alerté les autorités. Il vit dans un de ces villages avec sa famille. Il sera le seul allié fiable des agents – et même leur guide s'ils le lui demandent – sauf s'ils mettent les siens en danger.

## LA REGION DE YURYUNG-KHAYA

Le fleuve Mus-Khaja a creusé une vallée assez fertile dans cette zone désolée. On y trouve en temps normal du poisson en quantité, mais désormais, l'eau est de plus en plus rouge au fur et à mesure qu'on se rapproche du village et des poissons morts flottent sur les rives, empestant l'atmosphère. Des analyses évoqueront la présence de sang en grande quantité dans l'eau. Bien que tout dans cette région soit humide en cette saison, des buissons apparaissent brûlés et une recherche rapide révélera des traces de carcasses de vaches à moitié dévorées ou carbonisées. La taille des mâchoires ayant infligé ces morsures ne ressemble à rien de réel. Il faut arriver à un kilomètre du village pour voir les tours du château, aux silhouettes improbables dans cette région. Mais le dragon veille. Pure projection mentale d'Irina, il n'est pas fait de chair et de sang et ne peut être atteint par les balles ou les armes conventionnelles. Nous y reviendrons. Dans le rêve d'un enfant Mechtateli, il faut jouer selon ses règles. Un squelette ambulant, vêtu d'un manteau noir et armé d'une faux, se déplacera au gré des pérégrinations des personnages et leur apparaîtra pour les effrayer dans les endroits les plus inattendus : sur le siège arrière de leur voiture, au milieu de la route, derrière un rocher, au sommet d'une colline, sur la branche d'un arbre... Il s'évaporerà à la moindre tentative d'approche. Ajoutez des dangers naturels ou surnaturels : tourbières, marais fangeux, orages soudains, attaques d'animaux possédés, etc. Pour compléter l'illusion de son monde médiéval fantasmé, Irina peut créer des sons et des ombres rappelant des activités de l'époque, comme des bruits de bois que l'on coupe, de combats à l'épée, de chevauchées, etc.

### LE VILLAGE

Un château noir domine un village de petites maisons de tôles et de terre. Des barques et de petits bateaux mouillent dans une petite crique artificielle, le long de quais de bois. La plupart ont

des voiles déchiquetées ou brûlées. Le village semble désert. En réalité, quelques villageois y retournent pour espionner le château, essayer d'y entrer ou récolter des biens et des vivres dans les habitations. A la vue des agents, ils réagiront comme tous les habitants de la région : avec méfiance. S'ils apprennent que les agents sont là pour éliminer la sorcière, alors, ils se radouciront, mais craindront que leur village soit détruit. Seul le mari d'Irina, Youri Kokhlov, s'opposera à toute action directe contre sa belle. Il en est amoureux et pense qu'elle est victime d'un mauvais sort. Il saura se montrer violent et en tant que futur chef du village, il a quelques hommes de main qui peuvent donner du fil à retordre à vos personnages.

### L'EQUIPE TELE

Rinata Solcheva, jeune journaliste indépendante, a eu vent des phénomènes inexplicables dans la région. Elle a réuni un caméraman prêt à tout et un preneur de son bricoleur pour l'accompagner dans la région. Imaginez un peu l'équipe du *Blair Witch Project*. Ils circulent dans un vieux 4x4 Lada, n'ont pas beaucoup de matériel et une vieille carabine pour seule arme. Mais ils sont agiles et disparaissent facilement dans la nature. Les agents du FSB ne devraient pas apprécier leurs allées et venues, surtout s'ils filment certaines choses. Utilisez-les pour brouiller des pistes, semer le trouble dans les plans des personnages et apparaître au moment le moins adéquat (lorsque les agents maltraitent la population locale, par exemple, ou battent en retraite en prétendant avoir vu un dragon...).

### LE DRAGON

Comme déjà dit, le dragon ne peut être tué par des armes conventionnelles. Dans le cauchemar d'Irina, il doit être vaincu par un chevalier de blanc vêtu, armé d'une lance. Et bien entendu, il faut que la « princesse dans sa tour » assiste au combat et soit délivrée par le chevalier à l'issue du combat. Laissez les agents arriver à cette conclusion par eux-mêmes, mais mettez-les sur la voie si vous voyez qu'ils désespèrent après un certain temps :

Kokhlov peut tenter, habillé de blanc sans le faire exprès, blesser le dragon en brandissant un long bâton effilé, au bas de la plus haute tour... Bien entendu, tuer Irina règle aussi le problème...

## LE CHATEAU

Ses grilles sont closes, ses couloirs déserts et tous les escaliers mènent vers la grande tour. C'est un château de conte de fée, par une forteresse logique ou fonctionnelle. Dans le château, des bruits d'activité résonnent sans cesse : rires d'enfants, chants et musiques, bruits de cuisines et de patrouilles de gardes... La porte de la chambre est fermée à clé (clé qui se trouve en fait au cou du dragon).

## CONCLUSION

Une fois libérée, Irina cesse de rêver et son monde s'évanouit donc autour d'elle pour ne plus exister que dans sa tête. En clair, elle se retrouve dans la chambre de la cabane de son mari, ses vêtements déchirés... Il n'y a plus nulle trace du château, du dragon, du sang dans la rivière ou de tout autre fantasme. Irina sera plongée dans une sorte de crise d'autisme mais pourra être raisonnée au bout de quelques minutes. Elle ne représente plus aucun danger pour le moment. Les ordres sont pourtant clairs : retrouver et éliminer les enfants Mechtateli. Aux agents de savoir ce qu'ils vont faire. Kokhlov s'opposera à toute sanction, au péril de sa vie si nécessaire, mais les autres villageois ne veulent plus de la sorcière parmi eux...

*« All's well at the midnight hour  
You're ready to fly  
Don't think about the darkness  
Or the rumbling in the sky  
Somewhere on the morning road  
Just waiting for you  
Somethings that just could never be  
Are calling up a spell so you can see, yeah !  
Dream evil  
That dark that you find in the back of your mind  
Dream evil – Dream evil  
Don't go to the edge of rainbows  
Don't close your eyes  
Like things that can't be real  
The truth is really lies  
Don't wish on a rising star you should  
Open up the door  
Where things that just should never be  
Are calling up a spell so you can see, yeah !  
Dream evil  
The dark that you find  
Can come out of your mind  
Dream evil  
Take you away  
Oh no it's the midnight hour  
Don't leave me alone  
Those things that just should never be  
Are calling up a spell so you can see  
Dream evil – Dream evil (...)  
Oh no it's the midnight hour  
Don't open the door  
Don't go to the edge of rainbows  
Don't sleep anymore  
You'll dream evil (...) »*

- Dream Evil, Ronnie James Dio

## FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM :

DESCRIPTION :

ATTRIBUTS :

|               |  |
|---------------|--|
| CORPS         |  |
| ESPRIT        |  |
| SENS          |  |
| TECHNIQUES    |  |
| CONNAISSANCES |  |
| COMBAT        |  |

TALENTS :

|   |
|---|
| - |
| - |
| - |

BLESSURES :

|  |
|--|
|  |
|--|

EQUIPEMENT :

|   |
|---|
| - |
| - |
| - |
| - |
| - |

## FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM :

DESCRIPTION :

ATTRIBUTS :

|               |  |
|---------------|--|
| CORPS         |  |
| ESPRIT        |  |
| SENS          |  |
| TECHNIQUES    |  |
| CONNAISSANCES |  |
| COMBAT        |  |

TALENTS :

|   |
|---|
| - |
| - |
| - |

BLESSURES :

|  |
|--|
|  |
|--|

EQUIPEMENT :

|   |
|---|
| - |
| - |
| - |
| - |
| - |