

PRÉLUDE GRIS À OLOMÓC

AVANT – PROPOS

Cette aventure s'adresse à un groupe de personnages débutants qui vont découvrir que l'Administration cache bien des choses et les mener sur la piste de la résistance. Cela peut-être un prélude à la campagne des Lueurs Obsidionnales.

SURVOL

Citoyens du bloc d'Olomóc ou de Prague et repérés pour leur capacités et potentiels, les personnages sont « recrutés » par **Buech Horák** et invités à « travailler » sous les ordres de **Tibor Ztratil** (un agent de **Nora Reiter**) afin de d'enquêter sur les maladies concernant les ouvriers de la Níze, dont notamment la Langue Grise.

Dans les faits, Buech Horák, membre de la cabale dykovienne, cherche à faire diversion auprès de Nora Reiter, la directrice de l'intégrité à Olomóc, au sujet du dossier de la brume de Hranice. Il lui fournit alors des pions (les personnages) pour ses besoins d'enquête sur ce qui se passe à Olomóc.

Acte 1 :

Dans ce premier Acte, les personnages partent enquêter sur l'origine des parasites de l'hypogée aquatique et rencontrent **Milos Nezval**, représentant du syndicat Tetra des cultivateurs de Níze. Ils auront aussi l'occasion d'avoir un premier contact avec **Havran** de la cabale dykovienne sans toutefois mentionner leur appartenance commune.

Leurs investigations les amèneront alors à s'intéresser à **Ivo Stehlik**, le grand Architecte Général de l'Edification, que ce soit en s'intéressant à **Jan Král**, un professeur de médecine, ou bien en questionnant **Viktorie Dudová**, la directrice de l'Institut de Biologie et des Organismes.

Acte 2 :

Leur enquête les dirige alors vers la direction de l'Edification, et plus particulièrement Ivo Stehlik. Orientés vers **Robert Kadlec**, ils découvrent alors un homme étrange qui pourra évoquer l'existence du Vortex dans l'hypogée aquatique et du ballastage de Fiel vers les marécages sud, révélant ainsi les dangers qu'encourt à moyen termes le bloc d'Olomoc.

C'est aussi durant cet acte qu'ils seront contactés par Havran et initié à une forme de résistance : le questionnement et le doute.

Acte 3 :

Ce dernier Acte comprend une infiltration au domicile d'Ivo Stehlik et donc une mission de discrétion et d'efficacité. Ils pourront, s'ils y parviennent, découvrir des documents mettant en lumière bien des choses tues de l'Administration et des preuves de terribles secrets concernant la PoliSec. Et c'est rapidement après que l'épilogue fatal attends les personnages : une arrestation sans motif par la PoliSec et un interrogatoire musclé.

ACTE 1

Chacun des personnages a été contacté individuellement par Buech Horák sous la couverture « **Cerbère** » qui leur a demandé de prendre contact avec un certain **Tibor Ztratil**. Il est bon de rappeler que dans ce monde hostile, avoir des alliés est un bien rare. Cet acte commence *in media res* autour d'une pivo chez *Doma* une taverne d'Olomóc non loin de la gare forteresse. C'est le moment pour les joueurs de décrire leur personnages et leur comportement autour de la table.

« Citoyens, je me présente, je suis Tibor Ztratil, attaché statisticien du Census. Vos capacités m'ont été signalées et je compte utiliser vos compétences pour examiner un dossier qui nous préoccupe. Plusieurs cas de maladie ont été remontés concernant des travailleurs au sein d'Olomóc, notamment atteint de la Langue Grise, usuellement présente dans les marais de Chomutov. Il est anormal que des travailleurs de la ville soit atteints et pénalisent alors la production essentielle à Olomóc. Je vous suggère de vous rendre à la Sirène où vous trouverez toujours des gens pour en parler, afin de mieux remonter l'origine de la maladie. Vous me remontrerez les informations que vous obtiendrez, nous pouvons par exemple nous donner rendez-vous ici même dans une semaine. Si vous n'avez pas de questions, je vous laisse commencer vos investigations. Sláva Diktat. » **[Société 2]** permet de savoir que la directrice de l'Intégrité et donc supérieure de Ztratil est **Nora Reiter**.

La Sirène (rue des pêcheurs, quartier Drozdín)

Tenue par la famille Krauss et installée dans une ancienne conserverie surmontée d'appartements bourgeois au cœur du quartier Drozdín, la Sirène est un bar remuant dans les caves, une cantine/brasserie au rez-de-chaussée. A l'étage, se trouvent le restaurant et les salons privés. Cet établissement, qui ne ferme jamais, accueille une population hétéroclite sans considération de rang ni d'origine du moment que les trois règles du lieu sont respectées. Dans les niveaux inférieurs, ouvriers et manœuvres s'entassent "Au Fond" et se défient lors de retentissants concours de chants et de boisson. Les larges salles de cantine, plus modérées, sont un intense lieu de brassage et de discussion où toutes les nouvelles et les rumeurs du Bloc circulent en un éclair. Le restaurant accueille des cadres de l'Administration et des commerçants prospères tandis que les salons forment des loges discrètes où les verres d'absinthe s'entrechoquent au gré des secrets échangés.

- La Règle de la Porte : il est interdit de procéder au signalement d'événements ou de conversations ayant lieu dans la Sirène.
- La Règle de la Table établit que tout engagement, tout contrat, même oral, formulé devant au moins deux clients (ayant réglé leur consommation) est valide.
- La Règle du Rideau stipule que toute alcôve masquée d'un rideau est inaccessible.

Vous empruntez la ligne de tramway pneumatique qui traverse une densité d'immeubles de trois étages, aux multiples échoppes et ateliers. Elle vous amène au centre du quartier Drozdín, au pied d'un grand bâtiment industriel sur plusieurs étages et dont l'enseigne représente une sirène émergeant de la Morava. L'ambiance est animée et l'établissement est assez bien rempli. Dédaignant les étages supérieurs avec leurs restaurants et salons privés, et traversant la brasserie du rez-de-chaussée, vous descendez vers les étages inférieurs : « Au Fond » où la majorité des travailleurs se détend, boit et s'amuse dans une atmosphère bruyante mais chaleureuse.

RENCONTRE A LA SIRENE

Les personnages sont assez vite dirigés vers **Milos Nezval [Société 1]**. Membre influent du Syndicat Tetra, branche Níze, il pourra les renseigner sur les difficiles conditions des cultivateurs de Níze dans l'hypogée aquatique d'Olomóc. La vie des travailleurs y est un enfer entre ruissellement, effondrement de galeries. Pourtant ce sont eux qui produisent l'alimentation souterraine essentielle au Bloc. Ce que les personnages peuvent apprendre ici et obtenir des pistes [**Charisme 1, Ténèbres 2 ou Tromperie 1/nom fourni**] :

- Les conditions de travail sont indignes et dangereuses. Leur rôle crucial pour l'Effort doit être mieux considéré, avec plus de sécurité, un matériel adapté et efficace, des pauses plus longues, et de soins plus efficaces.
- Les cultivateurs sont atteints de la maladie de la **Langue Grise**, transmise par une sangsue qui proviennent de l'eau des niveaux inférieurs de l'hypogée. Elle semble aussi assez contagieuse, alors dans un milieu fermé comme l'hypogée, elle y fait des ravages. Les ouvriers deviennent fous, n'arrivent pas à s'exprimer et ont des difficultés respiratoires.
- Un professeur de médecine, **Jan Král** pourrait en savoir plus sur cette maladie et ses origines ou développement. Il est déjà venu faire différents prélèvements dans les eaux hypogéennes.
- Un membre de l'Institut de Biologie et des Organisme, **Viktorie Dudová** est aussi venue faire des inspections de l'hypogée et a pu relever les risques qu'encouraient les cultivateurs.

SOUS UN REGARD ATTENTIF

Dans un coin de la salle, un homme observe les personnages, notant mentalement les informations qu'il recueille, dans l'ombre. Il s'agit d'Havran, le colombophile de la cabale dykovienne qui n'est pas au courant des recrues de Buech Horák qui a agi individuellement et dans son intérêt personnel. Un personnage avec [**Instinct 1**] pourra se sentir observé, et [**Société 2**] permet de savoir qui est l'individu à les avoir épié, tandis que ce dernier s'en va de la Sirène. Havran sort et se fond dans la masse des travailleurs et habitants du quartier sans qu'il ne soit possible à ce stade de le filer ou de le confronter. C'est une première approche de la résistance avec les personnages, et cela doit rester mystérieux instillant un climat paranoïaque (**Trauma 1**)

LA PISTE : JAN KRÁL

Avoir accès au professeur Jan Král n'est pas chose aisée. Le moyen le plus simple est d'essayer de le rencontrer à l'Académie Médicale du Bloc située sous l'hôpital Central Safrankova (23).

Situé dans la zone résidentielle de Neredin, les maisons individuelles et immeubles corrects. L'ambiance y est morne, le quartier s'apparentant plutôt à un grand dortoir pour une classe de travailleurs plus aisée que dans le quartier ouvrier. Le grand Hôpital Central domine ce quartier, se situant entre les bureaux et les résidences, non loin du tram pneumatique. Gros bloc austère et massif, il ne fait pas preuve d'une grande humanité et bienveillance, rappelant ici le danger des maladies et autres handicaps pour le travail quotidien du citoyen du Bloc.

Un **Contact** ou [**Société 1**] permet d'avoir ce renseignement. Une fois sur place, pour obtenir une audience, il faut être étudiant en médecine, médecin (ou mentir à ces sujets [**Tromperie 3**]) ou avoir le Rang suffisant (**[Rang 2]**). L'entretien se fait dans le bureau du professeur, mais ne donnera pas beaucoup de résultat : Jan Král préfère taire ses découvertes par ambition personnelle et se contentera d'évoquer la maladie de la Langue Grise et ses symptômes, évoquant le fait qu'elle est surtout présente dans les marais de Chomutov.

- Symptômes : une coloration terreuse des muqueuses, un gonflement et une pigmentation foncée de la langue suivis de phases d'apathie entrecoupées d'épisodes délirants.
- Contagion : infection à courte distance des personnes, indépendamment de toute transmission identifiée. Principal vecteur de contaminations : les sangsues présentes dans les marais de Chomutov.
- Poussé dans ses retranchements [**Ténèbres 2, Charisme 2, Tromperie 2**], il pourra évoquer le fait d'avoir remonté des informations à la **direction de l'Edification** concernant les infiltrations d'eau dans l'hypogée dans une volonté de se débarrasser de ces gêneurs.



LA DISTE : VIKTORIE DUDOVA

La biologiste se trouve à l'Institut de Biologie et des Organismes (10).

Le centre d'Olomóc est le coeur du Bloc, l'architecture y est magistrale avec des grandes tours obsidionales intimidantes et parcouru par les eaux sombres de la Morava, situant dans des canaux serpentant entre les grands bâtiments de bétons et de métal. Le bastion est une élévation fortifiée qui surplombe la ville et qui contient les principales direction de l'Administration. L'institut jouxte ces fortifications de l'autre côté du fleuve, tel un donjon protecteur de l'Intégrité.

Rencontrer la directrice peut être assez rapide si l'on évoque le nom de Nora Reiter, ou si les personnages parlent des maladies présentes dans l'hypogée aquatique avec une volonté d'alerter [**Charisme 2, Rang 2**] et non pas de vouloir faire taire cette information [**Tromperie 3, Ténèbres 3**] ce qui risque plutôt d'inquiéter Viktorie. Affable si la discussion se déroule dans son intérêt, elle pourra apprendre aux personnages les éléments suivants :

- La présence des organismes infectieux (sous forme de sangsues) est très importante dans l'hypogée bien que nulle dans le cours de la Morava.
- Il s'y trouve des formes de vie inconnues et des bactéries non répertoriées par l'Intégrité, ce qui représente un danger pour la population et qui soulève des questions importantes. Mais ces sujets semblent être tus par l'Administration du Bloc et les enquêtes au point mort. Si les personnages offrent leur aide pour la diffusion de l'information, ou s'ils détournent son attention, ils peuvent obtenir l'**Aide de Jeu n°1** qui traîne sur son bureau.
- Elle a averti la **direction de l'Edification** concernant les dangers d'infiltration de l'hypogée et les inondations possibles des différents niveaux.

ACTE 2

Il s'agit maintenant pour les personnages de poursuivre leur enquête à la direction de l'Edification (5) située sur la Place Haute du centre de la ville.

Les lieux sont empreints de faste et d'élégance, la vaste esplanade pavée et bien éclairée sur laquelle se dressent les drapeaux à la gloire de l'Administration donne accès aux différentes directions de l'Edification et de la Coordination. Les magasins et restaurants luxueux en font un lieu réservé à l'élite. Parsemées sur les places et le Bastion, les sept fontaines rappellent qu'Olomóc est construite au milieu des bras de la Morava. Elles font échos au dangers qui menacent l'hypogée.

Avoir accès à l'Architecte Général **Ivo Stehlik** ([Société 1] pour savoir que c'est à lui qu'il faut s'adresser) reste compliqué étant donné son statut. Néanmoins, avec les recommandations de Nora Reiter éventuellement mais surtout de Viktorie Dudova [**Charisme 2**], ou en montrant patte blanche [**Rang 2**], il reste possible après plusieurs dizaines de minutes d'attente, d'obtenir une entrevue avec Stehlik. L'homme reste très occupé (et peut-être même anxieux [**Psychologie 1**]) et renvoie rapidement les personnages vers **Robert Kadlec**, le cartographe hypogéen de la cellule planification. Il les prévient que l'homme est passionné par son travail et qu'ils pourront peut-être le trouver à la Sirène.

De retour à la Sirène, qui sera plus ou moins remplie selon le moment auquel les personnages s'y rendent (lors d'un passage de Quart, au début d'un Quart de détente des travailleurs ou plutôt sur la fin), ils ne croisent pas nécessairement Nezval ni Havran. En se renseignant auprès du tenancier, ils apprennent que le cartographe se trouve attablé dans un coin de la brasserie (et donc au rez-de-chaussée). Expert des galeries et différents passages submergés de l'hypogée, mais un toujours dans ses pensées, il semble ailleurs et avoir son attention et le faire parler nécessite de la patience et certainement pas de l'autorité [**Charisme 1, Psychologie 1, Tromperie 2, Ténèbres 3 ou Rang 3**]. Les personnages peuvent apprendre les points suivants :

- Une voix féminine hante les niveaux inférieurs de l'hypogée, peut-être appelant à l'aide. Il faut plonger plus profondément pour l'aider.
- Il existe une anomalie dans les parties inondées, un tourbillon puissant. L'étrangeté est que le courant semble remonter vers la surface plutôt que de plonger vers le fond, et que des murmures et voix semblent en émaner. A la verticale des Larmes, ce Vortex, que certains appellent la Bouche Noire, recracherait des restes organiques étranges qui ne viennent pas d'Olomóc.
- Des pompes existent pour évacuer l'eau qui inonde progressivement l'hypogée, mais une d'entre elles est utilisée pour évacuer du Fiel près du combinat vers les marécages au sud de la ville.

L'AMI DES OISEAUX

A un moment ou un autre, sans doute lors de leurs sorties de la Sirène, les personnages sont interpellés par **Havran**. Jovial, il leur proposera un verre et une conversation dans une des alcôves des étages supérieurs. Il essaye de se renseigner sur eux et de les faire parler. Si le nom de Buech Horak est évoqué, il en prend bonne note mais décide de les laisser tranquilles, sinon, il n'hésite pas

à les faire boire plus que de raison pour savoir si ce sont des recrues potentielles. Il n'hésitera pas à instiller le doute et le soupçon en mettant le doigt sur toutes les bizarreries qu'ils ont pu découvrir et à suggérer que l'Administration cache beaucoup de chose, protégé par la Règle de la Porte des lieux. Il se présentera comme un itinérant inter-bloc mais qui a ses quartiers à la Sirène, et pourra fournir ou confirmer les rumeurs précédemment évoquées concernant l'hypogée aquatique, les maladies ou les marécages. Il s'agit ici d'évoquer l'existence d'une « résistance » aux personnages, de leur donner un espoir...

Enfin, il leur recommandera d'aller enquêter sur **Ivo Stehlik** qu'ils le mentionnent ou non, leur suggérant que s'il y a des problèmes d'infrastructure qui sont cachées aux citoyens, l'Architecte Général doit être au courant et garder des documents à ce sujet.

L'HYPOGÉE AQUATIQUE

Si les personnages décident d'aller voir sur place, il leur faudra les autorisations nécessaires ([**Bureau 1**] pour le savoir et [**Rang ou Bureau 3**] pour en obtenir, ou alors [**Déplacement 3**] pour s'y infiltrer discrètement), mais surtout, il s'agit de faire sentir le climat anxieux et claustrophobe des lieux : *« Je ne m'aventurerai dans ce cloaque que lorsque la Garde Noire m'y contraindra à coups de crosse. Tout le jus corrompu du bloc croupit dans les profondeurs de son Hypogée et l'Artefact seul sait ce qui y dort. »*

S'enfoncer de plusieurs dizaines de mètres sous terre est déjà une épreuve pour certains, mais envisager de plonger dans cette eau huileuse où règnent des spécimens potentiellement dangereux est une folie [**Sensibilité 1**] (**2 points de Trauma** pour envisager de le faire, et **1 point de Noirceur** pour nager dans les eaux souterraines). Le pire est qu'il n'y a rien de plus à découvrir si ce n'est d'*entendre ces murmures et « voix » immergées* qui appellent (**2 points de Trauma**).

ACTE 3

Obtenir l'adresse d'Ivo Stehlik peut se faire de deux façons, à moins qu'un de leurs contacts puisse les renseigner :

- En s'adressant à l'Administration (ou bien à la Coordination ou encore à l'Edification) et en usant des leviers habituels [**Bureau 2 ou avec Rang 2**].
- En menant une filature de l'homme à la sortie de son bureau [**Déplacement 1 et Façade 1**].

Stehlik réside dans les beaux quartiers de la ville dans le Centre-Olomòc au *kevtna 520* dans un immeuble à quatre étages, lui-même occupant tout le dernier étage du bâtiment. Il est évident qu'une infiltration en son absence est recommandée à moins qu'ils ne décident de le confronter (mais il vaut mieux leur faire sentir que la différence de Statut pèsera lourd dans la balance et qu'ils n'obtiendront pas grand chose avec cette méthode [**Société 1**] pour s'en rendre compte).

INFILTRATION

Alors que vous pénétrez dans le bloc de béton et montez les escaliers, une pluie dense commence à tomber à l'extérieur, gonflant les eaux de la Morava. Vous pensez alors à l'hypogée inondée et à ce qui pourrait alors survenir en vous hâtant d'arriver devant la porte d'entrée d'Ivo Stehlik.

Forcer la porte de Stehlik nécessite un peu de savoir faire [**Artisanat 2**] ou de force [**Constitution 2**] mais dans ce cas, il faudra être rapide au risque d'alerter le voisinage [**Façade 2**]. Des contacts pourraient être utiles pour leur savoir-faire et réduire ainsi la difficulté de l'entreprise.

Une fois dans l'appartement, un fouille méthodique permet avec un peu de temps [**Recherche 2**] de découvrir plusieurs éléments intrigants :

- Un dossier en cours d'élaboration mentionne le Vortex qui amènerait de l'eau dans l'hypogée sans pouvoir déterminer sa source, le risque de submersion de l'hypogée centrale qui menace le coeur de la ville.
- Une autre note évoque la pollution des marécages du Sud par les écoulements de Fiel qui sont pompés sous le MEZ et évacués là-bas.
- Une **photographie (Aide de jeu n°2)** représentant une copie exacte de l'intimidant bâtiment dévoré d'humidité où se terre la PoliSec d'Olomóc : la Citadelle de Brno, datant de 120 ans, comme si elle avait été « téléportée » au coeur de la ville, avec le mot Turek écrit dessus. Note : Ludvik Turek est le Haut-Administrateur de la Coordination (Diktat) d'Olomóc. Ce nom peut faire réagir et inquiéter les personnages qui le connaissent [**Société 1**].

FINAL

Avec toutes ces informations, les personnages ont de quoi alerter ou s'inquiéter. Le problème reste le suivant : vers qui se tourner. Laisser les réfléchir à leurs différentes options, les individus qu'ils voudront contacter ne seront peut-être pas disponibles avant un ou deux Quarts, et au final, c'est individuellement s'ils se séparent ou en profitent pour se reposer, ou bien ensemble s'ils décident d'aller à la Sirène qu'ils se feront arrêter par la PoliSec sans aucune explication. Cette dernière va commencer par les interroger sur des noms : Cerbère, l'Horloger, Buech Horák. Selon leurs réponses, ils réagiront différemment : devant le silence, ils insistent un peu (malmener un peu le personnage) puis l'enferment, devant un bavard, ils vont tenter de lui faire miroiter un statut d'espion, qu'il endossera à la prison vis à vis de ses codétenus. Ils auront alors tout le temps de s'interroger sur ces événements dans la prison qu'ils rejoindront bientôt.

* * *

CONTACTS

Vit Charvát

Vit a pris la succession de son père à la tête des Mains Sales : seul groupe armé autorisé par la Sécurité. Il s'agit d'une milice, une bande de gros bras intimidants et brutaux qui oeuvre dans le sens voulu par la Sécurité. Mais Vit est aussi à la tête d'un important réseau de passeurs et peut servir d'appui à Radovan Kozar, lui fournissant des papiers ou des armes

Apparence – Homme trapu au visage marqué par l'alcool, au nez tordu.

Interprétation – Haute estime de lui, autoritaire, recherchant un intérêt.

Emmanuel Masal

Ancien membre de la Garde Noire, le commissaire Masal a choisi cette affectation car il est persuadé qu'un danger se trouve dans les tréfonds des Larmes et menace Olomóc. C'est quelqu'un qui sera intéressé par tout renseignement pouvant étayer sa thèse. Il peut aussi parler de la Rusalka, du Vortex ou informer sur le quartier Neredín.

Apparence – Homme d'une cinquantaine d'années, ventripotent avec des lunettes épaisses.

Interprétation – Posé et méticuleux.

Lenka Kubíková

Journaliste Pragoise au Dobry Den, elle connaît les personnages importants de Prague et pourra être cette source de renseignement ou bien être la destinataire de messages importants à diffuser.

PROTAGONISTES

Ivo Stehlik

L'Architecte Général Ivo Stehlik a du mal à se faire entendre au sein de l'Administration malgré son poste. Il a bien conscience de tous les problèmes de construction d'Olomoc et des infiltrations hypogéennes mais l'intransigeance du Progrès ainsi eu les velléités conquérantes à peine voilées du Diktat lui font opposition.

Apparence – Homme menu, sec au visage fatigué et au regard préoccupé.

Interprétation – Méfiant, hautain, peu disponible.

Domaines – Statut 3, Erudition 3, tous les autres à 2.

Talents – Rang 2, Recherche 2, Bureau 3, Contacts 1, Ingénierie 3.

Équipement – vêtements élimés et trop larges.



Tibor Ztratil

Agent et homme de confiance de Nora Reiter, il est chargé de missionner les personnages et de remonter les informations à sa supérieure. Il croit en elle et à son combat et la soutiendra coûte que coûte.

Apparence – Homme mince et petit, assez raide et énergique.

Interprétation – Autoritaire, froid, efficace.

Domaines – Statut 3, Erudition 3, tous les autres à 2.

Talents – Psychologie 2, Conviction 2, Instinct 1, Contacts 1, Façade 1, Bureau 2, Rang 1.

Équipement – vêtements impeccables et stricts.

Jan Král

Titulaire de la chaire de maladies infectieuses de l'Académie médicale d'Olomóc, Jan Král a le malheur d'avoir une vision claire des menaces sanitaires qui pèsent sur le Bloc. Au-delà des infestations classiques attendues dans les milieux humides et stagnants, Král a repéré les organismes exogènes qui prolifèrent dans les eaux hypogéennes. Il est persuadé que quelque chose de grande ampleur est à l'œuvre. Il a les compétences et les ressources pour soutenir sa supérieure, Nora Reiter, mais il a décidé de livrer toutes ses conclusions directement au Diktat et au Progrès, car il pense pouvoir valoriser autrement ses découvertes. Il pense que le Bloc est imprégné de ressources biologiques uniques et exotiques. Il travaille activement avec le Progrès à la production de nouvelles souches de phage, a isolé des vecteurs d'infection par la Noirceur qu'il a fourni à la PoliSec, et est discrètement requis par la Sécurité pour élaborer des armes bactériologiques.

Apparence – Jan Král est un homme trentenaire, le regard froid, cheveux peignés en arrière. Il porte une blouse blanche qui rehausse sa sévérité.

Interprétation – Impatient, évasif, préoccupé.

Domaines – Érudition 3, Vie 3, tous les autres à 2

Talents – Bureau 2, Recherche 2, Soins 3, Apaisement 1, Charisme 1, Psychologie 2, Rang 2

Équipement – blouse de professeur



Viktorie Dudová

Directrice de l'Institut de Biologie et des Organismes, est l'une des rares voix dissonantes qui s'élève contre son institution. Elle pointe notamment les risques épidémiques constants, la progression des cas de Noirceur parmi les populations du nord du Bloc et désormais dans le cosu quartier Neredín. Elle s'inquiète, au même titre que certains représentants de l'Édification, des instabilités souterraines de la ville. Dudová est peu écoutée par ses supérieurs et le Diktat, mais elle a rejoint la Directrice de l'Intégrité Nora Reiter et l'Architecte Général Ivo Stehlik de l'Édification : elle fait désormais partie du cercle qui cherche à faire éclater la structure actuelle du Directoire par crainte d'une catastrophe.

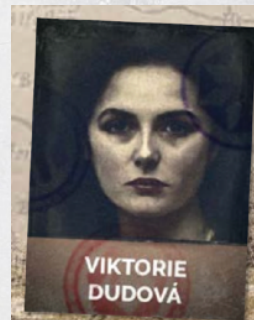
Apparence – Viktorie Dudová est une jeune femme de 28 ans, le regard dur, les traits fins, des cheveux bruns attachés.

Interprétation – Inquiète, déterminée, méfiante.

Domaines – Érudition 3, Social 3, tous les autres à 2

Talents – Bureau 2, Recherche 3, Soins 1, Conviction 2, Charisme 2, Psychologie 1, Rang 1, Contacts 1

Équipement – pantalon beige à pince et chemise sombre



Milos Nezval

Milos Nezval est un membre influent du Syndicat Tetra, branche Níze, qui regroupe nombre de travailleurs opérant dans l'Hypogée d'Olomóc. Bien que n'étant pas directement en charge des travailleurs du combinat, il intervient en leur faveur de manière détournée afin de contester les droits restreints et les rythmes qui leur sont imposés. Nezval se voit plus influent qu'il ne l'est réellement et son ambition risque de lui jouer des tours.

Apparence – Milos Nezval est un trentenaire marqué par le travail au fond de l'hypogée. Les mains abîmées et calleuses, les traits tirés.

Interprétation – Vindictif, animé, bruyant.

Domaines – Technique 3, Social 3, tous les autres à 2.

Talents – Noirceur 1, Folie 1, Ingénierie 3, Conviction 2, Charisme 1, Contacts 2.

Équipement – vêtements de travail tâchés et abimée.

Robert Kadlec

Le cartographe Kadlec est un spécialiste de l'Hypogée d'Olomóc dont il connaît presque toutes les galeries, salles et accès. Ses plans représentent une ressource inestimable pour l'Édification et font référence pour de nombreux services dépendant de l'Effort. Kadlec est un plongeur et explorateur passionné qui découvre sans cesse de nouvelles voies et des installations oubliées quand il ne tombe pas sur la planque d'un fugitif. Il tient avec application un journal cartographique personnel où il compile toutes les trouvailles dont il estime qu'elles n'auraient aucun intérêt pour l'Administration. Au fil des années, ses relevés l'ont convaincu que le réseau souterrain d'Olomóc était mouvant et capricieux. Certains couloirs disparaissent sous les eaux, d'autres se retrouvent étrangement asséchés. Il a fini par croire que l'Hypogée veut lui montrer quelque chose. Depuis peu, ses rêves sont hantés par une voix féminine qui l'invite à s'enfoncer toujours plus profondément dans l'obscurité liquide. Il est au courant de l'existence du Vortex et pense que cette anomalie n'est pas isolée.

Scénario de Deepshadow des Obscurôlistes

Apparence – Robert Kadlec a le regard dans le flou, sur un visage doux orné d’une moustache soignée. Il a une trentaine d’année et semble être souvent ailleurs

Interprétation – Inattentif, perdu, passionné

Domaines – Âme 4, tous les autres à 2.

Talents – Folie 2, Extase 2, Sensibilité 2, Artisanat 2, Recherche 2, Noirceur 1

Équipement – costume propre, une poignée de crayons dans la poche



Havran

Havran est un colombophile itinérant, membre de la communauté tzigane circulant dans toute la Bohème, membre de la cabale dykovienne et ses pigeons sont le principal moyen de communication entre les membres de la Cabale.

Apparence – Homme rondouillard, au rire tonitruant et la sympathie évidente.

Interprétation – Rieur, bonhomme, attentif

Domaines – Social 4, tous les autres à 2.

Talents – Psychologie 2, Tromperie 2, Charisme 3, Contacts 3, Façade 2, Déplacement 2, Survie 2.

Équipement – vêtements tsiganes.

DOCUMENTS

Aide de Jeu n°2 : Photo Citadelle.





DIRECTION DU PROGRES
INSTITUT DE BIOLOGIE
ET DES ORGANISMES



Rang 5

DirPro/IBO/X62F408-01
X62F408/12/03

Fiche Synthétique

Premiers rapports d'analyse

Destinataire : Dir. Dudova/DirPro/IBO

Pour diffusion : DirPro/DM/FSH,

Dir. Reiter/DirInt/FSG

Rédacteur : Agent Macek #TLI253 DirPro/IBO/SA

Premiers éléments relatifs au développement de la maladie dite de la Langue Grise, soit sedy jazyk, dans l'hypogée Centrale, réalisés en date X62F408/II/04.
Ces documents sont référencés comme DirPro/IBO/RA/IcoPh/X62F408-3/3.



IcoPh/X62F408-1

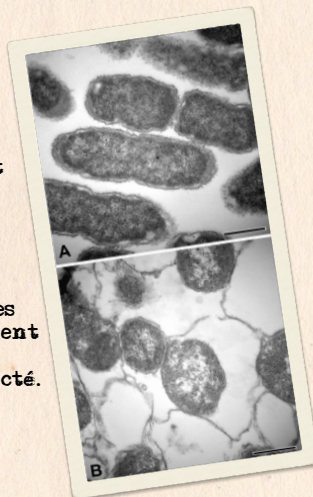
Spécimen prélevé sur le patient #I32 : 27A, C46, I73cm, 75k, le X62F408/II/02.
Toxicologie positive, Taux bactériologique infectieux 32%.

Sangsues hématophages de type seda pijavice, taille mesurée 12cm, poids constaté 15 gr. Dissection normale. Nécrose ischémique des tissus, vecteur de la sedy jazyk. Pullulation habituelle : marais Chomutov.

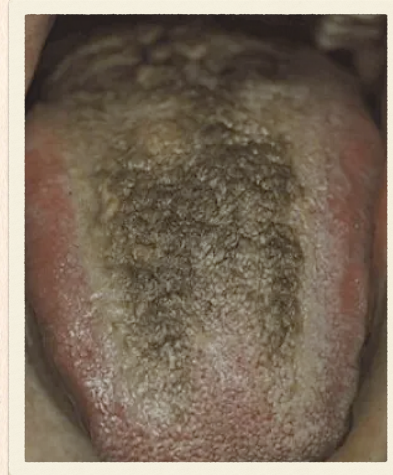
Taux présence dans l'hypogée inondée : 1/200 L.

IcoPh/X62F408-3

Photographie issue des examens au microscope quantique MQ-XI27, le X62F408/II/03.
Comparaison d'hématies présentes chez le patient infecté #I32 un patient témoin sain #ISI2 de spécificités physiques similaires.
Il est observé une proliférations de cellules infectées qui se multiplient rapidement (T7492) et phagocytes l'organe infecté. Réponse des cellules infectées à ESP03, I2, BV45 positive, avec un pic représentatif à T028.



IcoPh/X62F408-2



Epreuve photographie prise avec AP-XS2 le X62F408/II/02, illustrant le développement de la maladie chez le patient #II32 avec un gonflement de la langue (2cm) et une coloration terreuse ainsi que le développement gris/noir sur la muqueuse de densité 4.



VALIDATION PAR DP-IBO-LA-X62F408-12-04