

URBEX

UN SCÉNARIO POUR
HORREUR LIMINALE



COMPATIBLE AVEC
**HORREUR
LIMINALE**

URBEX

UN SCÉNARIO POUR HORREUR LIMINALE

SYNOPSIS

Un groupe d'urbexeurs de l'impossible se rend en Azerbaïdjan pour explorer la station radar de Gabala, un site militaire abandonné par l'URSS suite à la chute du régime en 1991. Ils vont découvrir que les sous-sols de la base cachent bien plus que des couloirs poussiéreux et des salles vides.


UNE OCCASION EN OR

Les PJ font partie d'un groupe d'urbexeurs de l'impossible, amateurs d'explorations de sites réputés dangereux ou interdits d'accès.

Le groupe se compose de:

- **Diane**, la leader et fondatrice du groupe. Elle n'a pas froid aux yeux. C'est une tête brûlée qui n'hésite pas à s'aventurer dans les endroits interdits ou dangereux. Pour elle, il faut toujours plus de followers. "On y est presque" est son credo.
- **Rick**, le petit ami de Diane; plutôt sportif, urbexeur expérimenté. Il se donne des airs d'être le chef du groupe mais en vrai, il suit Diane dans toutes ses combines, même les plus foireuses.
- **Vernon**, intello, geek, informaticien, il gère l'aspect technique, les posts sur les réseaux, tout le matos de prise de vue, les micros, etc. Il se balade toujours avec un appareil photo.
- **Cora**, la souris du groupe; elle sait tout ouvrir ou presque. Aucune serrure, aucune porte ne lui résiste. Sa petite stature lui permet de se faufiler partout.

 Comment s'appelle le groupe ?

 Sous quel nom les PJ sont-ils connus sur les réseaux ?

Les PJ sont "un peu" connus sur les réseaux mais ça pourrait être bien mieux. Que ce soit sur Youtube ou Instagram, ils peinent à atteindre les 20.000 followers, et leurs publications ne sont plus aussi suivies et vues qu'à leurs débuts. Ils sont à la recherche d'un gros coup qui relancera un peu la machine. Et justement, l'occasion s'est présentée il y a quelques semaines avec une opportunité: visiter un site

militaire soviétique abandonné en **Azerbaïdjan**. Il s'agit de l'ancienne **base radar de Gabala**, abandonnée par les russes lors de la chute de l'URSS et restée inoccupée depuis, et d'après les quelques recherches préalables menées par les PJ, encore non explorée à ce jour.

Une occasion en or de découvrir un endroit qui est resté préservé depuis plus de trente ans.

L'ÉQUIPEMENT

Un point sur l'équipement: les PJ des urbexeurs expérimentés, ce qui veut dire qu'ils disposent de tout l'équipement nécessaire pour ce genre d'exploration.

On parle de casques, de salopettes, de bottes, de gants, de lampes frontales, de cordes et de quelques outils.

Ils ont aussi des rations déshydratées et suffisamment d'eau potable pour une dizaine de jours. Et du matériel de camping - tentes, sacs de couchage, réchaud - pour séjourner sur le site le temps nécessaire à l'exploration.

Tout cet équipement est réparti dans plusieurs grosses valises (ça a coûté un max en frais de soute) mais c'est indispensable.

Vernon a également du matériel de prise de vue et un laptop mais il les transporte avec lui; il ne fait aucune confiance aux manutentionnaires des aéroports et à leur délicatesse légendaire.

VOYAGE VOYAGE (AIR CONNU)

C'est dans cet état d'esprit que les PJ ont embarqué dans un avion à destination de **Baku** avec tout le matériel.

Le passage à la douane n'a d'ailleurs pas été des plus simples, les agents de l'administration azerbaïdjane s'étant montrés quelque peu rétifs à l'idée de laisser les PJ entrer dans le pays avec tout cet équipement; on parle non seulement d'un équipement de randonnée standard mais aussi de casques, de lampes et de cordes comme pour de la spéléologie et des caméras gopro et ce genre de choses. Il y a même un drone.

PROBLÈME À LA DOUANE

📖 Quelle histoire les PJ ont-ils inventée pour justifier tout ça ?

📖 A moins qu'ils n'aient tenté de graisser la patte des douaniers.

🎲 1 chance sur 6 que le douanier n'accepte pas le pot de vin et ordonne l'arrestation du groupe; les PJ sont alors emmenés dans une pièce à l'écart. On leur confisque leur matériel et leurs passeports.

Ils sont séparés et interrogés, parfois de manière assez brutale, par des agents de police. Les questions sont toujours les mêmes.

D'où viennent-ils ?

Pourquoi venir en Azerbaïdjan ?

Sont-ils des journalistes ?

Ou des terroristes ? Ou des trafiquants de drogue ?

En fouillant les affaires de Rick, un agent trouve l'arme - un glock 9mm et une boîte de balles. A partir de là, l'interrogatoire prend une sale tournure.

Pourquoi est-il armé ? A-t-il un permis ? Quelles sont ses intentions ?

LA ROUTE

Depuis Baku, trois bonnes heures de route en voiture - les PJ ont loué deux véhicules - à travers tout le pays, un long périple de plus de 200 km d'est en ouest; des paysages variés: grandes plaines cultivées puis zones plus arides pour finir par une région couverte de forêts, bordée par les montagnes loin au nord. Un voyage éprouvant.

Ils arrivent sur place en fin de journée. Il leur reste juste assez de temps pour installer leurs tentes et passer la nuit avant d'entreprendre l'exploration du site.

Les habitations les plus proches se trouvent à une vingtaine de kilomètres.

Diane a un plan sommaire de l'endroit qui devrait permettre d'identifier facilement les points d'intérêt. Les PJ seront bien tranquilles pour explorer le site.

De fait, ils n'ont vu que peu de locaux en traversant le village de **Soltannuxa** qui est la bourgade la plus proche.

D'ailleurs, ils ont aperçu une vieille femme à la sortie du village. Elle semblait leur faire des signes. Ils se sont arrêtés. La vieille femme s'est approchée. Elle semblait très âgée, un visage fripé par les rides, quelques cheveux blancs qui dépassent d'un foulard noué sur la tête. Elle leur a dit quelque chose mais ils n'ont rien compris:

“Bazaya gedirsen? “

“Geri dön. Geri qayıt. Orada yaxşı bir şey yoxdur.”

Traduction:

“Vous allez à la base ?”

“Faites demi-tour. Repartez. Il n'y a rien de bon là-bas”

Sans aucune notion d’Azéri, les PJ peuvent tenter de lui parler en anglais.

Elle les regarde avec des yeux ronds puis répète “Geri dön. Geri qayıt.” avec force gestes plutôt explicites. Elle leur enjoint de repartir d’où ils viennent.

Puis elle ajoute, un air de dépit dans la voix:

“Xariciler Qabalaya niye galmak istayirlar?”

Traduction:

“Pourquoi les étrangers veulent-ils venir à Gabala ?”

Puis elle leur accorde un dernier regard où on peut lire un mélange de pitié et de résignation.

“Allah sizi qorusun”

Traduction:

“Que Dieu vous protège”

Et alors que la nuit tombe doucement, les PJ ont suivi la route .

On ne voit plus les lumières du village.

Les voici à pied d’œuvre.

LE SITE DE GABALA

Devant eux, le site de **Gabala**.

Une station radar russe abandonnée depuis la chute de l’URSS.

Le site s’étend sur une plaine d’un peu plus de 1km de long sur une largeur qui varie entre 400 et 500 m. L’antenne radar quant à elle est située un peu plus au sud, à 1km du bâtiment principal.

En arrivant, ils ont aperçu l’ombre de l’antenne radar **(1)** dépassant des bois sur la droite. La route continue jusqu’au bâtiment principal **(2)** qui se trouve 1km plus loin, une construction massive, toute de béton, d’acier et de verre (bien que plusieurs fenêtres ont été brisées), tel un monolithe érigé en l’honneur de quelque divinité technologique oubliée, une structure trapézoïdale qui domine tout le paysage alentour.

Le site est parcouru de routes en plaque de béton dont les interstices sont envahis par les herbes folles mais on peut accéder assez facilement à l'ensemble des constructions du site via ce réseau de routes.

Sur la large plaine face au bâtiment principal, une rangée de hangars **(3)** et plus loin encore on devine les armatures rouillées et des condensateurs de l'ancienne centrale électrique **(4)** qui alimentait le site. Plus loin encore, à l'extrémité du site, des ateliers **(5)** qui servaient vraisemblablement à procéder à l'entretien et la maintenance des installations.

L'ensemble du site est cerné par la forêt, ce qui accentue encore le sentiment d'isolement, alors que la nuit tombe.

Les PJ repèrent bien quelques graffitis ça et là sur les murs mais dans l'ensemble, l'endroit semble avoir été préservé des pilleurs et des urbexeurs depuis son abandon dans les années 90. Une chance pour eux. Ça sent les likes 👍

Ce qui les frappe ici, c'est le silence. Une qualité de silence qu'on ne connaît plus dans les grandes villes. Juste le bruit du vent dans les hautes herbes, les bourdonnements des insectes et les chants d'oiseaux avant la nuit.

Libre à eux d'installer vos tentes où ils veulent mais ils doivent faire vite car dans moins d'une heure, il fera nuit noire.

LA VOITURE DE SVEN "GURBEX"

Il y a un véhicule tout-terrain garé derrière un des hangars.

Peut-être que l'un des PJ l'a aperçu subrepticement alors qu'ils arrivaient sur le site et qu'ils étaient en train de garer leurs propres véhicules, un reflet dans les phares.

🕒 Pour repérer le véhicule de Sven, il faut réussir un test de **CONTRÔLE**.

Peut-être que **Vernon** l'a repéré en testant son drone.

Peut-être qu'ils n'ont repéré ce véhicule que le lendemain en faisant une première exploration du site.

Peut-être l'ont-ils aperçu en regardant d'une des fenêtres cassées du bâtiment principal.

Toujours est-il qu'ils découvrent un 4x4 garé derrière l'angle d'un des hangars, presque invisible de la route. A priori, c'est un véhicule de location comme les leurs.

En fouillant le véhicule (les clés ne sont pas dessus), ils l'identifient rapidement comme étant un véhicule loué à **Baku** trois semaines plus tôt à un certain **Sven Gustafsen**; vous le connaissez ainsi que ses milliers de followers. Sven G. est le gars derrière la chaîne **Gurbex**, une chaîne concurrente.

Et c'est vrai qu'il n'y avait plus eu de nouvelles publications depuis un moment.

Sven Gustafsen était donc sur le même filon qu'eux.

Diane est au courant. A voir si elle va partager cette information avec les autres PJ.

UNE PRÉSENCE INCONNUE

Il est très probable que Vernon fasse une reconnaissance complète du site avec son drone. Celui-ci est équipé d'une caméra thermique.

🕸 1 chance sur 6 qu'à un moment, en revenant vers le bâtiment central, le drone repère une forme chaude en mouvement dans les étages; Vernon est certain de ce qu'il a vu. C'était rapide, à peine quelques secondes, mais il est sûr de ce qu'il a vu. Impossible de préciser s'il s'agissait d'un être humain ou d'un animal. Le drone n'a montré qu'une tâche chaude en mouvement, et Vernon a déjà repéré des animaux en maraude sur le site.

Aux PJ de décider de la suite à donner à cette découverte.

Rick pourrait sortir son gun de son sac, révélant qu'il est armé, ce qui pourrait choquer ses camarades. Lui estime qu'il a bien fait: les faits prouvent qu'on doit pouvoir se défendre.

Si les PJ se précipitent dans le bâtiment (**DEXTÉRITÉ**), ils entendront des bruits; quelque chose ou quelqu'un se déplace rapidement, piétinant les débris qui jonchent les couloirs.

A un moment, un claquement sourd, comme celui d'une porte qu'on referme violemment, puis le silence. Difficile avec l'écho de déterminer avec précision d'où venait ce dernier bruit mais on jurerait que ça venait du sous-sol.

L'ANTENNE RADAR (1)

L'antenne radar se situe à 1km au sud, sur une zone surélevée, séparée du reste du site par la forêt. On peut y accéder par la route ou en traversant les bois. Il y a une clôture qui entoure l'endroit mais elle est vieille et percée à plusieurs endroits.

L'antenne radar se présente comme une armature de métal et de câbles, un peu sur le modèle de DOUGA, deux panneaux de 60 et 40 m de large, pour une hauteur de 40 m, soit la hauteur d'un immeuble de 11 étages.

Une structure rouillée maintenue par des pylônes, ancrée au sol par d'imposants pieds de béton armé.

Il y a également un petit bâtiment technique dans l'ombre de cette structure monumentale et un parking désert et envahi par les herbes folles.

Quelques graffitis sur les murs et les soubassements de l'antenne, signes que l'endroit a été visité mais rien de plus.

Le bâtiment technique abrite surtout des compteurs et d'énormes boîtes à fusibles.

La porte est coincée par la rouille mais n'est pas verrouillée.

🕸 Il est possible de décoincer la porte (**FORCE**) pour pénétrer dans le bâtiment.

🕸 Un examen plus attentif de l'endroit (**CONTRÔLE**) permet de trouver une trappe technique donnant sur un tunnel qui relie l'antenne au bâtiment principal. C'est par ce tunnel qui court sur le kilomètre séparant les deux lieux que passent tous les câbles reliant l'antenne à la salle des opérateurs dans le bâtiment central.

Si le courant était rétabli, il serait possible d'éclairer ce tunnel mais pour l'heure, il est plongé dans l'obscurité. Si les PJ empruntent ce passage, ils aboutiront dans les sous-sols du bâtiment central, sous la salle de contrôle.

LE BÂTIMENT PRINCIPAL (2)

Ce bâtiment est le centre névralgique du centre. Il est relié à l'antenne radar par un faisceau de câbles qui court sous terre par un tunnel de service sur 1 km.

Le bâtiment central est un immense monolithe de 6 étages, de forme trapézoïdale. Ses deux façades sont percées de fenêtres, dont plusieurs sont brisées.

On aperçoit quatre pylônes radio sur le toit du bâtiment.

L'entrée se fait par une large porte principale au centre sur la façade nord, donnant sur un parking aujourd'hui désert et envahi par les herbes folles. Il y a également une entrée de service sur la façade sud ainsi qu'une porte de décharge sur le côté ouest pour les camions de livraison.

La porte principale ne semble pas verrouillée.

L'entrée par le quai de déchargement est fermée par un volet de fer. On pourrait tenter de le forcer (🕸**FORCE**) mais il restera coincé, ne laissant qu'un passage d'un demi-mètre de hauteur. On peut s'y glisser en rampant sous le volet.

La porte de service est verrouillée mais pourrait être forcée (🤖 **FORCE**).

Le rez-de-chaussée est occupé par un large hall d'accueil décoré dans le plus pur style de la propagande soviétique avec de grands panneaux et des murs peints montrant des ouvriers et des soldats dressés fièrement face à un soleil radieux, prêts à répandre la liberté bolchévique sur le monde.

Il y a également des portraits de Lénine et de Staline, ainsi que des drapeaux derrière un large bureau d'accueil en marbre.

Deux rangées de bancs dont le recouvrement de tissu a été mangé par le temps et les mites permettaient sans doute aux visiteurs de patienter. Il y a encore des piles de vieux magazines sur de petites tables d'appoint.

La large porte d'entrée étant vitrée, l'endroit bénéficie de la lumière naturelle.

Il y a plusieurs portes de part et d'autres de l'accueil, un accès à une cage d'escalier et deux ascenseurs. Ça sent l'humidité froide et le papier moisi.

En explorant le rez-de-chaussée, les PJ découvrent des bureaux et des espaces de stockage. S'il reste des papiers et quelques caisses ça et là, ils se rendent vite compte que le bâtiment a été vidé mais pas pillé: on devine une évacuation méthodique de l'endroit, sans doute dans les mois qui ont suivi la chute du régime soviétique.

Il y a encore quelques ordinateurs et du matériel de bureautique mais l'oxydation et le manque de chauffage - les températures peuvent descendre très bas lors des hivers dans cette région du monde - ont tout détérioré.

A l'arrière du bâtiment, donnant sur la face sud, un réfectoire et des cuisines qui semblent avoir été visitées par des rongeurs.

Les étages du bâtiment abritent principalement des archives dont les rayonnages sont désespérément vides, les autorités de l'ancienne URSS ayant pris soin de bien tout évacuer. Les PJ vont errer un moment, passant de bureau en bureau, se perdant dans les couloirs qui se ressemblent tous, retrouvant leur chemin grâce à un repère extérieur aperçu par une des fenêtres ou en tombant par hasard sur un plan de l'étage.

🤖 **Vernon** peut tenter une cartographie des lieux à l'aide de son drone (**CONTRÔLE**). Cela pourra permettre de gagner un peu de temps.

Le toit donne une vue imprenable sur le site et ses environs. Il y a effectivement quatre antennes radio sur le toit. De ce point de vue, on aperçoit les différents bâtiments du site et l'antenne radar qui se dresse à un kilomètre au sud-ouest.

Plus loin, on devine les habitations du village à une vingtaine de kilomètres.

Si les PJ ne l'ont pas encore découvert, l'exploration du bâtiment et la vue à partir du toit leur permettra de repérer le véhicule de Sven, caché derrière un des hangars abandonnés.

La salle de contrôle se trouve au premier sous-sol, derrière une série de portes dont certaines sont blindées mais heureusement aucune n'est verrouillée.

La salle de contrôle est un vaste espace dont les murs sont couverts d'écrans et de voyants aujourd'hui éteints. Les pupitres des contrôleurs sont couverts de poussière. Sur les étagères, des fardes renfermant les procédures à suivre par les opérateurs. Ca et là, des papiers éparpillés. Des cartes aussi.

Au -1, les PJ découvrent également des bureaux; là encore, comme dans les étages, on a pris soin de tout vider. Il reste bien quelques documents ou des pages oubliées mais rien qui permette de reconstituer des informations top-secretées.

En inspectant ce niveau, les PJ découvrent plusieurs choses:

- Plusieurs portes de service sont verrouillées.
- Un porte de service non verrouillée donne sur un escalier puis sur un corridor et un tunnel orienté vers le sud-ouest. Plusieurs câbles tressés en faisceaux courent sur les murs et le plafond de ce tunnel. En consultant la carte, on peut supposer que ce tunnel relie le centre de contrôle et l'antenne radar, à un kilomètre au sud-ouest.
- A plusieurs endroits, on dirait que la poussière et la crasse ont été déplacées... récemment. Les PJ identifient clairement des traces de pas.
- Dans un des couloirs du -1, un des PJ trouve un sac à dos: en l'examinant, il l'identifie comme étant très probablement celui d'un urbexeur. Il y a le matériel habituel: lampe et piles de secours, une trousse de premiers soins, quelques rations de viande séchée et des biscuits, un carnet de notes et un nom: **Sven Gustafson**, le gars de la chaîne **Gurbex**.
- Dans un des bureaux, sous une armoire, un des PJ découvre une plaque avec un nom, comme celles qu'on trouve habituellement sur les bureaux des gens importants; ce nom est en cyrillique mais Venon peut aisément le traduire: **ДОКТОР ИВАНОВИЧ ИВАНОВ***

(*) **Docteur Ivanovich Ivanov**

Le PJ le plus érudit se souviendra avoir entendu parler du **docteur Ivanovich Ivanov**, un scientifique soviétique dont les recherches sur l'hybridation humaine avaient fait scandale dans les années 30. Il est peu probable qu'il s'agisse du même homme, qui

aurait eu largement plus de 100 ans au moment de la chute de l'URSS, mais peut-être un descendant.

🧠 Les PJ peuvent **FORCER** les portes de service; l'une d'elle semble avoir été ouverte récemment (**CONTRÔLE**) si on en juge par les traces au sol, la rouille qui semble avoir sauté à certains endroits avant même que les PJ n'y touchent.

Il y a bien un **second sous-sol**.

LE SECOND SOUS-SOL

Plusieurs couloirs et des caves. L'air ici est humide et froid. Une odeur de vieille cave, presque de cavernes. Mélange de terre et de moisissure. Certaines caves sont vides. D'autres sont remplies de débris: vestiges de cartons qui contenaient encore des archives depuis longtemps rongés par l'humidité ambiante.

Le sol est recouvert par une pellicule de boue noirâtre et collante. Très vite, les PJ repèrent des traces de pas, celles laissées par des chaussures de marche, et dans une des caves un spectacle glaçant: le corps sans vie d'un homme. Il porte encore un casque avec une lampe frontale et une salopette de spéléo. Il y a une **caméra GroPro** par terre, dans un coin de la pièce, et un sac à dos éventré et dont le contenu est éparpillé un peu partout.

Les PJ repèrent un **téléphone satellite** dernier cri.

Mais ce qui choque le plus les PJ, c'est l'angle que fait le cou du mort avec le reste de son corps, comme si on lui avait purement et simplement rompu les vertèbres cervicales comme s'il s'agissait d'une simple brindille. Et l'expression sur son visage: à la fois la surprise et une peur effroyable.

Si la cause de sa mort reste un mystère, aucun doute sur l'identité de l'homme en question: il s'agit de **Sven Gustafson**, l'urbexeur de la chaîne **Gurbex**.

🧠 Tous les PJ doivent faire un test de **CONTRÔLE**. En cas d'échec, c'est le choc; ce qu'ils viennent de découvrir dépasse de loin leur capacité de résistance mentale. Les PJ ayant raté le test restent hébétés, incapables de réagir, en état de choc.

Au bout d'un des couloirs du 2e sous-sol, les PJ découvrent une porte blindée comme celle qu'on voit dans les films, à l'entrée des bunkers; une porte qui semble épaisse et lourde, capable de résister à n'importe quoi. Et sur cette porte, des mots en cyrillique: ДОСТУП ЗАПРЕЩЕН ce qui veut dire "ACCÈS INTERDIT".

Il y a des traces de brûlure autour du mécanisme de fermeture de la porte. On a clairement attaqué cette porte avec une torche à plasma ou un outil de ce genre. Elle est fermée mais sans doute pas verrouillée et ne pourra vraisemblablement plus être verrouillée.

Vernon a déjà vu cette porte quelque part. Il a reçu une photo trois semaines avant le départ pour l'Azerbaïdjan, une photo d'un expéditeur inconnu, montrant précisément cette porte.


LES HANGARS (3)

En face du bâtiment principal, une rangée de trois hangars qui servaient apparemment à stocker de l'équipement de secours, des pièces détachées pour l'antenne radar et des véhicules. Ce ne sont plus que des coquilles vides.

Les portes sont béantes et il y a encore quelques caisses éparses, des bâches abandonnées et des débris métalliques, de vieux pneus, quelques tonneaux d'huile de vidange, des armoires vides.

On peut s'y abriter de la pluie et du vent à condition d'arriver à faire coulisser les portes qui sont coincées par la rouille.

En explorant les hangars, les PJ font fuir des choucas qui avaient élu domicile dans la toiture et quelques renards.


 En fouillant bien (**CONTRÔLE**), un PJ chanceux tombera sur un jerrican d'essence à moitié plein, une clé à molette et un pied de biche.

LA CENTRALE ÉLECTRIQUE (4)

La centrale électrique alimentait tout le site en courant. Aujourd'hui, il ne reste plus que des armatures rouillées d'où pendent encore les condensateurs et des câbles inertes. L'endroit est clôturé et il y a des panneaux d'avertissement à plusieurs endroits. Il n'est pas nécessaire de savoir lire le russe pour comprendre la signification des pictogrammes.

De part et d'autre du champ de pylônes métalliques, des bâtiments à toit plat abritant les installations techniques et d'énormes boîtes à fusibles.

Les portes sont fermées mais pas verrouillées.

 Le courant n'est pas produit ici; il provient d'une source extérieur, peut-être un barrage plus au nord dans les montagnes. Trois énormes leviers permettent, en

théorie, de rétablir le courant sur le site, à condition que l'installation tienne le coup. Vu le manque d'entretien et l'oxydation des composants, il y a un fort risque de court-circuit et même d'incendie ou d'explosion.

👤 Une des conséquences de la remise sous tension du site, c'est une surcharge au niveau des capsules de confinement des créatures au second sous-sol; pour l'instant, une seule capsule s'est ouverte, libérant une créature. Avec une surtension électrique, plusieurs capsules vont enclencher le réveil de leurs occupants.

LES ATELIERS (5)

A l'extrémité ouest du site, une série de bâtiments, apparemment des ateliers où travaillaient les ouvriers responsables de la maintenance du site.

Il y a encore d'énormes machines-outils qui permettaient de fabriquer directement sur place les pièces de rechange. Sans électricité et surtout sans entretien, ce ne sont plus que des masses de métal corrodé, des géants figés par la rouille.

👤 Dans un des ateliers, un des PJ trouve (**CONTRÔLE**) des vestiaires dont les armoires renferment encore des effets personnels des ouvriers, dont un journal datant de 1991 et des photos vraisemblablement les enfants et les épouses des manutentionnaires, et un peu d'équipement: salopette de travail, casque de chantier, masques pour se prémunir des poussières.

Dans un casier, il y a un sac de toile cirée renfermant un équipement de découpe du métal (torche à acétylène) qui semble encore en état de fonctionner.

CE QUE MONTRE LA GOPRO DE SVEN

La carte mémoire de la caméra GoPro de Sven G. contient plusieurs heures d'enregistrement, depuis son arrivée sur le site jusqu'à sa mort tragique.

Les PJ peuvent reprendre la carte mémoire et en visionner le contenu.

Vernon possède l'équipement nécessaire (laptop).

On parle de plusieurs heures d'enregistrement apparemment réparties sur plusieurs jours. On y voit Sven découvrir le site et filmer l'antenne radar, les bâtiments alentour et surtout le bâtiment principal. On assiste à sa découverte de la salle de contrôle puis du second sous-sol.

On voit plusieurs plans sur la porte massive, la fameuse porte blindée que les PJ ont eux aussi découverte et sur laquelle est inscrit le message explicite "ACCÈS INTERDIT".

Un peu plus loin, on devine que Sven a réussi à passer cette fameuse porte et on découvre d'autres couloirs, des salles vides mais aussi des appareils difficiles à identifier, comme des capsules alignées en position verticale, des capsules oblongues comportant un hublot permettant de voir ce qu'elles contiennent.

L'image n'est pas nette mais on devine une silhouette, un visage aux traits étranges, figés, les yeux fermés. Les bords du hublot laissent voir comme des cristaux de glace. On peut conclure qu'il s'agit de corps conservés par le froid.

Sven fait quelques plans d'ensemble de cette salle. On peut compter une trentaine de capsules.

A un moment, il remarque un voyant rouge qui clignote au fond de la salle. En s'approchant, il constate qu'une des capsules est ouverte... et vide. C'est un voyant sur le côté de cette capsule qui clignote en rouge et qui a attiré son attention.


On entend un cri déchirant, inhumain, mélange de peur et de rage.

Sven pousse un cri de surprise puis prend la fuite.


L'image devient instable et on devine que Sven court dans les couloirs, fuyant un terrible danger.

On entend ses pas précipités et sa respiration affolée.

On devine plus qu'on ne voit les couloirs et les passages qu'il emprunte précipitamment. Puis un choc et la caméra est projetée au sol. Elle filme le mur. On ne voit donc pas ce qui se passe mais on entend une fois de plus, et nettement plus proche le cri inhumain, un cri animal, auquel répondent les hurlements terrifiés de Sven. On entend plusieurs chocs puis un craquement. Les hurlements de Sven cessent. On perçoit une respiration profonde, des grognements, des frottements comme si on déplaçait ou fouillait. A un moment, la caméra est déplacée et on voit brièvement une patte: cinq doigts bien écartés, une patte large au bout d'une jambe massive et velue.

 Un PJ ayant quelques connaissances en zoologie pourrait identifier cette page comme étant celle d'un primate, un grand singe comme un gorille ou un chimpanzée.

LE TÉLÉPHONE SATELLITE

Le téléphone satellite de Sven est verrouillé mais Vernon devrait pouvoir le débloquent  (**CONTRÔLE**) avec un peu de magie technologique.

Les dernières connexions et envois datent de deux semaines et parmi ses envois, une photo de la porte blindée envoyée à vernon.d@gmail.com

A **Vernon** d'expliquer ça au groupe, à moins qu'il ne décide d'effacer cette information.

AU-DELÀ DE LA PORTE INTERDITE

A ce stade de l'aventure, les PJ ont quasiment toutes les cartes en main.

Ils en savent assez pour deviner qu'une créature agressive et extrêmement dangereuse se terre dans les sous-sols, au-delà de la porte blindée.

Ils savent qu'elle a déjà tué et les images infrarouges prises par le drone de Vernon prouvent que la chose est ressortie du souterrain alors qu'ils étaient déjà sur place.

Ils ne savent pas où elle se trouve actuellement; elle peut être retournée dans le souterrain derrière la porte blindée ou errer quelque part ailleurs.

En examinant la porte, ils constatent qu'elle a été forcée: il y a des traces de brûlure autour du mécanisme de fermeture de la porte. On a clairement attaqué cette porte avec une torche à plasma ou un outil de ce genre.

Elle est fermée mais sans doute pas verrouillée et ne pourra vraisemblablement plus être verrouillée. Elle ne protège donc pas les PJ si la créature est à l'intérieur.

En poussant doucement la porte, les PJ découvrent un long couloir et juste à côté de la porte une bonbonne de gaz et une torche à plasma abandonnée; c'est l'équipement qui a permis à Sven d'ouvrir le sas.

Si les PJ s'aventurent au-delà de la porte interdite, il faudra faire régulièrement des tests de 🎯 **DEXTÉRITÉ** pour déterminer s'ils font du bruit ou pas. La lumière de leurs lampes peut également trahir leur présence.

La tension doit être palpable.

Tous savent qu'une créature étrange et dangereuse rôde.

LE LABORATOIRE D'IVANOV

Une autre salle du second sous-sol, c'est le laboratoire d'Ivanov; ce scientifique est un descendant du **Docteur Ivanovich Ivanov**. Il a repris les recherches de son aïeul.

A la chute de l'URSS, les recherches ont été abandonnées et le site vidé, sauf les caissons de confinement et leurs occupants.

Depuis trente ans, les capsules fonctionnent en autonomie mais avec les années, une des capsules s'est ouverte, libérant son dangereux occupant.

La créature a réussi à survivre en se nourrissant de rats et des quelques réserves laissées sur place. Les infiltrations d'eau dûes à la vétusté du site lui ont permis d'avoir juste assez d'eau pour ne pas mourir; lorsque Sven G. a forcé la porte du blockhaus, il est devenu une proie potentielle. La chose l'a d'abord épié pour finir par l'attaquer, avec la fin tragique qu'on connaît.

Le laboratoire d'Ivanov a été vidé mais des tables d'opérations avec des sangles pour maintenir les "patients". Certaines armoires contiennent encore des produits chimiques, dont des anesthésiants et des solutions chimiques inflammables.

Il y a encore des réserves de bandages et de compresses et un peu de matériel médical.

LA SALLE DES CAISSONS

Une grande salle abritant une rangée d'une trentaine de capsules, en fait la salle qu'on voit dans la vidéo de Sven G.

Il règne ici une atmosphère plutôt froide. Chaque caisson est relié à une installation de réfrigération autonome et un pupitre permet de vérifier la température. Un voyant vert indique que tout est ok, sauf pour un ou plusieurs caissons, dépendant que les PJ ont remis sous tension la centrale électrique.

Dans ce cas, plusieurs créatures ont été réveillées et errent maintenant dans les couloirs du second sous-sol.

Les capsules contiennent toutes un hominidé au visage simiesque, un corps velu et robuste. Ces créatures sont un hybride contre-nature entre l'homme et le singe, fruit des travaux impies du docteur Ivanov.

LE MONSTRE

La créature est un primate d'environ 2 mètres de haut, épaules larges, corps musclé et couvert d'un pelage foncé. Ses traits ressemblent à ceux d'un homme primitif proche du néandertalien, avec des traits simiesques plus marqués.

Ses mains sont larges et puissantes. Il peut courir très vite ou se déplacer à quatre pattes, ou encore grimper de manière très agile.

Sa mâchoire est puissante; une morsure est à priori mortelle.

Son cri paralyse littéralement sa proie.

Réveillé et désorienté, la chose se montre d'abord méfiante mais très vite agressive.

Un combat au corps à corps avec une telle créature est perdu d'avance.

Il a la force d'un ours.

Il fait preuve d'une certaine intelligence et est capable d'ouvrir et de fermer des portes ou de se servir d'outils rudimentaires.

Les créatures peuvent chasser en bande.

CRÉATURE

FORCE: 18

DEXTÉRITÉ: 15

CONTRÔLE: 8

PROTECTION: 2

POINTS DE VIE: 30

Attaques: coup de poing D6, morsure D8

UNE FIN TRAGIQUE



La vérité: les PJ ont peu de chance de s'en sortir. Ils ont peut-être une petite chance contre une seule créature mais si plusieurs de ces choses ont été réveillées, leurs chances de survie sont pratiquement nulles, à moins de prendre la fuite dès la découverte de leur existence.


Les monstres se montreront particulièrement retors et les PJ ne doivent pas les sous-estimer. Les créatures les poursuivront partout sur le site, jusqu'à l'extérieur ou dans le tunnel reliant le centre à l'antenne radar. Les PJ ne seront nulle part à l'abri et même s'ils réussissent à rejoindre les véhicules, les créatures tenteront de se saisir d'eux, frappant les portières, brisant le pare-brise.



INSPIRATIONS

 **Do Not Enter** [Do Not Enter \(2026\) - IMDb](https://www.imdb.com/title/tt1345836/) pour l'idée de l'urbex qui tourne mal et les personnages prétrisés.

 La vidéo  [L'armée d'hommes-singes de Staline, l'expérience folle du Dr Ivanov](#) de la chaîne **Les Revues du Monde** pour l'idée des créatures hybrides hommes-singes et des recherches d'un savant fou.

 Illustration de couverture:

<https://fr.vecteezy.com/photo/3187788-porte-blindee-en-metal-rouille-dans-vieux-bunker-sale-sovietique-abandonne>



5

4

3

2

1

NOM : Diane

HISTORIQUE : Urbexeuse

FORCE : 10

DEXTÉRITÉ : 14

CONTRÔLE : 9

PROTECTION : /

POINTS DE VIE : 4

Meneuse du groupe, Diane n'a pas froid aux yeux. C'est une tête brûlée qui n'hésite pas à s'aventurer dans les endroits interdits ou dangereux. Pour elle, il faut toujours plus de followers. "On y est presque"

INVENTAIRE

smartphone

un plan sommaire des lieux

NOTES

Diane a eu des infos sur un urbexeur concurrent qui se serait rendu à sur place mais qui n'a plus donné signe de vie depuis. "Tant pis pour lui."
"Les followers seront pour nous"

 Sven, de la chaîne Gurbex



NOM : Rick

HISTORIQUE : Urbexeur

FORCE : 13

DEXTÉRITÉ : 11

CONTRÔLE : 8

PROTECTION : /

POINTS DE VIE : 6

Petit ami de Diane; plutôt sportif, urbexeur expérimenté. Il se donne des airs d'être le chef du groupe mais en vrai, il suit Diane dans toutes ses combines, même les plus foireuses.

INVENTAIRE

caméra GoPro
pistolet glock 9mm D6

NOTES

Dernière idée à la con de Rick: prendre une arme à feu pour la prochaine exploration; juste un petit calibre pour le cas où.

NOM : Vernon

HISTORIQUE : Urbexeur

FORCE : 10

DEXTÉRITÉ : 8

CONTRÔLE : 13

PROTECTION : /

POINTS DE VIE : 4

Intello, geek, informaticien, il gère l'aspect technique, les posts sur les réseaux, tout le matos de prise de vue, les micros, etc. Il se balade toujours avec un appareil photo.

INVENTAIRE

appareil photo dernier cri
Drone (+ caméra infrarouge)

NOTES

Un peu avant de partir pour cette exploration, il a reçu une photo sur son Instagram, expéditeur inconnu. On y voit une imposante porte en fer comme on voit dans les bunkers, fermée, avec des caractères en cyrillique dessus; c'est écrit: ДОСТУП ЗАПРЕЩЕН (ça veut dire : "Accès interdit")



NOM : Cora

HISTORIQUE : Urbexeuse

FORCE : 8

DEXTÉRITÉ : 15

CONTRÔLE : 10

PROTECTION : /

POINTS DE VIE : 5

La souris du groupe. Elle sait tout ouvrir ou presque. Aucune serrure, aucune porte ne lui résiste. Sa petite stature lui permet de se faufiler partout.

INVENTAIRE

outils de crochetage

NOTES



NOM :

HISTORIQUE :

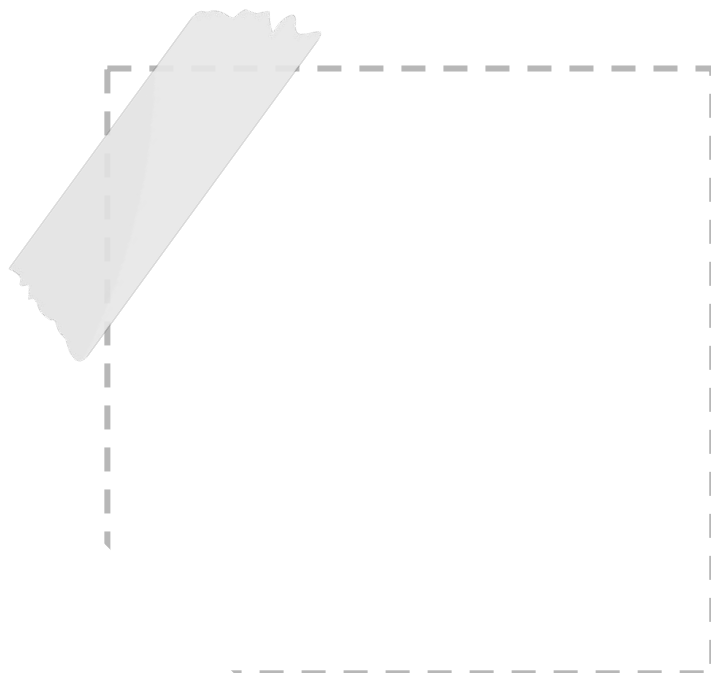
FORCE :

DEXTÉRITÉ :

CONTRÔLE :

PROTECTION :

POINTS DE VIE :



INVENTAIRE

NOTES