

RAIDERS OF ADVENTURE

AVENTURE & FANTASTIQUE

N° 2

7,5
Euros

LA TERREUR DU SIECLE DERNIER

La lutte se poursuit sur fond de
Russie Stalinienne et de machines infernales

LES EDITIONS FERENCZI

Transformez vos persos en icônes Pulp

LA PRISONNIERE DE KIM KOONAN

Un grand scénario d'aventure dans les mers du Sud

REVE D'OPIUM

Une campagne terrifiante
pour Arkeos et l'Appel de Cthulhu

GOULAG !

Lassés des jungles humides
envoyez vos joueurs au Goulag !

Cassiel 2006

RAIDERS OF ADVENTURE

AVENTURE & FANTASTIQUE

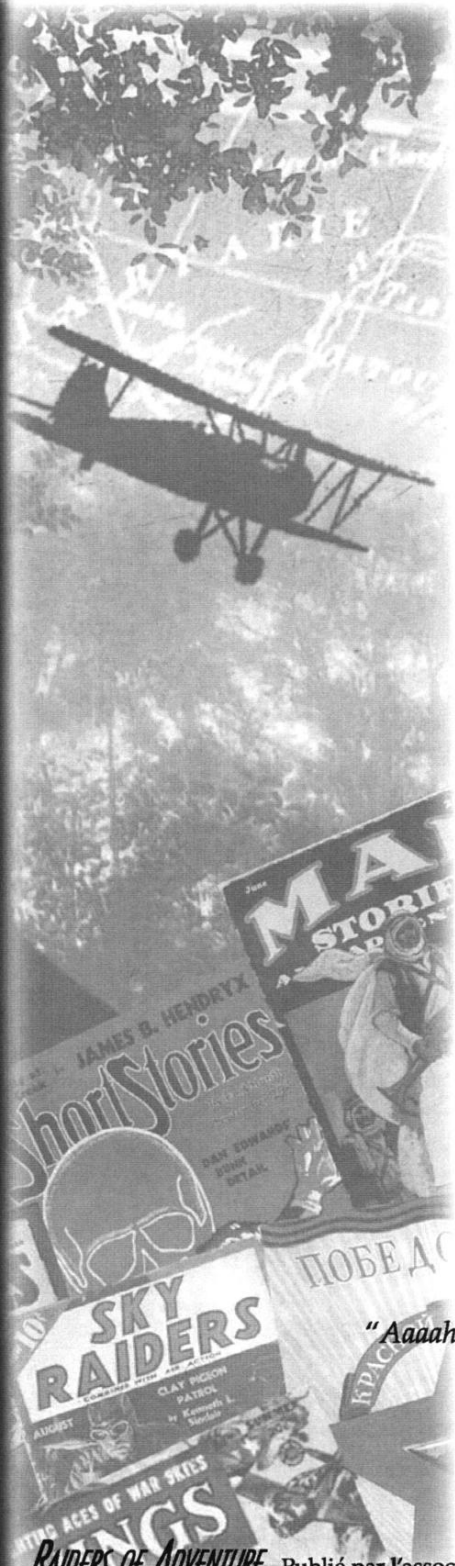
Merci à tous ceux qui ont apprécié Raiders of Adventure #1 et ainsi permis à ce second numéro de voir le jour.

Ceux-là auront remarqué que Raiders of Adventure n'est plus seulement "le zine pour Arkeos". Il devient le magazine des aventuriers et des investigateurs. Entendez par là que Raiders proposera également des scénarios et du background pour l'Appel de Cthulhu. Si la finalité n'est pas la même, action épique d'un côté et lutte désespérée de l'autre, les deux univers sont trop proches pour s'ignorer (en attendant une édition de Cthulhu Pulp...).

L'équipe s'est enrichie d'un auteur et d'un illustrateur. Il reste de la place pour beaucoup d'autres participants ; alors n'hésitez pas à nous envoyer vos propositions.

A une époque où les mags disparaissent les uns après les autres, où le net est rarement à la hauteur des espérances et, en tout cas, trop peu fréquenté pour permettre à un auteur de vivre de sa plume, Raiders of Adventure veut maintenir le contact avec une poignée de fans toujours amoureux de ce loisir qu'on ne remplacera pas : le jeu de rôles. Quoiqu'on en dise ou pense, s'il est vrai que les joueurs ne fréquentent pas tous les boutiques, je suis persuadé que cette tribu est innombrable et se renouvelle chaque week-end.

Samuel Tarapacki



Sommaire

Edito/Sommaire/Remerciements	1
LES EDITIONS FERENCZI	3
<i>SYNOPSIS</i>	
"La Face Cachée des Editions Ferenczi"	7
KIM KOONAN	8
MYSTÉRIEUSE CITÉ DES MERS DU SUD	
<i>SCENARIO</i>	
"La Prisonnière de Kim Koonan"	13
<i>SCENARIO</i>	
"La Terreur du Siècle Dernier"	25
GOULAG !	35
<i>SYNOPSIS</i>	
"Les Monastères Perdus de Solowski"	38
<i>CAMPAGNE 1/2</i>	
"RÊVE D'OPIMUM"	39

"Aaaaah, mais on peut jouer comme ça ?"

Entendu à une table d'Arkeos
par des joueurs habitués à
Donjons & Dragons.

RAIDERS OF ADVENTURE - Publié par l'association Encre Noire- Association 1901
20 CHEMIN DE LA MONTEGUERE 44700 ORVAULT • Dépôt légal : octobre 2006
Directeur de la publication - rédacteur en chef - maquette : Samuel Tarapacki •
Rédaction : Alexandre Diot, Samuel Tarapacki •
Couverture et illustrations : Cassiel • cassiel1200@hotmail.com • www.lipsum.fr •
Corrections : Sandrine Tarapacki •
Testeurs : Catherine, Sandrine, Guillaume, Stéphane.
Call of Cthulhu est une marque déposée - tous droits réservés
Arkéos est une marque déposée - tous droits réservés
Avec l'aimable autorisation de Christian Grussi. Cassendre.com

BON DE COMMANDE

Commandez le premier numéro de



et poursuivez l'aventure

Encre Noire
Samuel Tarapacki
20 CHEMIN DE LA MONTEGUERE
44700 ORVAULT

7,5 EUROS
chèque à l'ordre d'ENCRE NOIRE

Au sommaire du #1

- Serial Player
- Cliffhanger
- Scénario : "LA PIEDRA DE ORO"
- Des Filles, des Flics et des Flingues
- Scénario "LES FILS DU SIÈCLE DERNIER"
- Synopsis "Queen of Opar",
"Zanzibar",
"Capricorn"
- Trésors englouties de Malaisie
- Synopsis "L'Héritière de Malacca"
- Les Origines du Sphinx
- Mystérieuse Nasca
- Synopsis "La Machina de Nasca"
- La Grande Légende
- Scénario "Heureux qui, comme Indy"

TOUT ~~Ar~~KEOS EST SUR

UNIVERS LUDIQUES

WWW.LUDIKBAZAR.COM

PRODUITS ÉPUISÉS ET OCCASION

DÉCOUVREZ NOS UNIVERS LUDIQUES :

Jeux de Rôle, Wargames, Jeux de Plateau, Figurines,
Cartes à collectionner, Magazines, Livres...

AINSI QUE NOS SERVICES :

Achat et revente toutes collections et stocks pour particuliers
et professionnels.

Recherches personnalisées de jeux.

LES EDITIONS FERENCZI

UNE AIDE DE JEU D'ALEXANDRE DIOT



**“Tout ce que vous lirez dans ce fascicule
est LA VERITE (...)”**

Amédée Ferenczi, Directeur des Publications Ferenczi

LES ÉDITIONS FERENCZI
La maison d'édition Ferenczi, fondée en 1856 par le grand-père de l'actuel directeur, édite une vaste palette d'ouvrages allant des romans historiques à l'eau de rose jusqu'aux ouvrages pour la jeunesse en passant par ceux qui nous intéressent ici, les romans d'aventures en feuilletons : récits de pirates, de boy-scouts, de détectives et autres héros de tous poils. La concurrence dans le domaine est rude mais Amédée Ferenczi pense avoir trouvé la solution qui va doper les ventes : offrir la vérité à ses lecteurs.

LE CONTRAT

Amédée Ferenczi a engagé un groupe d'aventuriers, les joueurs, avec le contrat suivant : il leur propose des aventures qu'ils sont libres de refuser. Il sert d'intermédiaire avec des personnes à la recherche d'une équipe, et met à leur disposition les

moyens financiers de la maison d'édition (faibles) et ses relations personnelles (importantes) ; en échange, le groupe s'engage à lui réserver l'exclusivité du récit de leurs actions, ainsi que quelques autres détails comme on peut le lire ci dessous.

LES BONS CÔTÉS

Ressources : elles sont assurées par le commanditaire de l'aventure. S'il s'agit d'un musée ou d'une fondation, les joueurs voyageront en première classe, s'il s'agit d'une jeune fille en détresse, la Maison Ferenczi leur offrira un billet en deuxième classe. Lors de leurs péripéties, il se peut que les baroudeurs ramènent des découvertes ayant quelque valeur, Amédée se charge de les vendre à qui de droit (voir chapitre *Poussons les choses un peu plus loin*), en reverse une petite partie aux personnages et se sert du reste pour financer l'expédition suivante.

Relations : Amédée a le bras long, il fréquente les mêmes restaurants que les sénateurs et fait du golf avec nombre d'industriels influents. Il peut obtenir des renseignements et quelques passe-droits dans les milieux politiques ou de la finance.



Les points de réputation : chaque point d'éclat que le personnage dépense pour faire un geste héroïque augmente d'autant sa réputation lors de la sortie du fascicule qui racontera son exploit.

Pour le MJ : plus la peine de se casser la tête à trouver une excuse pour réunir les joueurs. Plus la peine de calculer les dépenses et voir si elles correspondent à leur train de vie !

LE REVERS DE LA MÉDAILLE

Charte morale : le héros doit se comporter selon les valeurs morales que respectent l'époque et la maison d'édition. Il doit être un exemple pour la jeunesse. Pas question de torturer, de piller ou de voler, finies les bagatelles avec les serveuses d'auberge et surtout, surtout, ne nous mêlons pas de politique !! Bien sûr, des exceptions restent possibles, si c'est pour la bonne cause (comme défendre sa patrie).

Cajoler le lectorat : selon les enquêtes, il s'agit d'enfants ou de jeunes gens en mal d'exotisme et de jeunes filles célibataires en mal... de mâles. Jamais, au grand jamais, le héros ne doit accomplir une action qui puisse porter atteinte ou contrarier le lectorat (distribuer les fessées, sortir du placard...). Il s'agit au contraire de le caresser dans le sens du poil, si jamais ce "coeur de cible" devait être rencontré en cours d'aventure.

La bible : les personnages doivent être aisément reconnaissables. Pour cela, lors de la signature du contrat Ferenczi va mettre au point avec eux une bible. C'est un ensemble



d'habitudes, de phrases, de tenues vestimentaires qui seront caractéristiques du héros et auxquels il devra être fait référence dans chacune de ces aventures.

Exemple :

Fouet + chapeau en cuir + déteste les serpents = Indiana Jones.

Tout manquement à l'un ou l'autre de ses alinéas entraînera une rupture du contrat. Et Ferenczi n'hésitera pas à faire jouer ses relations pour que le PJ ait du mal à se recaser ailleurs. Car il sera au courant de toutes les actions des personnages, même s'ils sont au fin fond de l'Atlantide. Comment ? Par la magie cinématographique qui fait que le héros a toujours sa chemise et sa mise en pli impeccable après s'être jeté du haut des chutes d'eau.

Au contraire, si tout se passe bien et si l'un des héros s'est vaillamment illustré, les éditions Ferenczi envisageront de distribuer sa propre série (un spin-off quoi).

POUSSONS LES CHOSES UN PEU PLUS LOIN

A médée Ferenczi, c'est un condensé de toutes les idées dégueulasses de l'époque. Capitaliste forcené avec un mépris total pour le bien-être de ses ouvriers, colonialiste xénophobe, misogyne... Ou selon un autre point de vue : capitaine d'industrie aux idées novatrices, bienfaiteur des peuples autochtones à qui il apporte la civilisation par ses illustrés, protecteur des faibles femmes qui se sont mises dans le pétrin...

VÉRITÉ, VÉRITÉS ?

Le pacte de la Maison Ferenczi avec ses lecteurs est de leur dire la vérité. Mais que se passera-t-il lorsque cette vérité ira à l'encontre des convictions d'Amédée, ou représentera un danger pour un de ses amis haut placés ? Omettre un point de l'histoire est-il un mensonge ?



Cette aide de jeu a été conçue pour proposer un cadre aux aventures des personnages. C'est l'équivalent de l'auberge dans les jeux médiéval-fantastiques. Elle est prévu pour se calquer sur un scénario déjà écrit, à vous de voir avec quelle opacité : elle peut simplement servir de point de départ pour rassembler le groupe ou intervenir dans chaque acte du scénario.





"Tout ce que vous lirez dans ce fascicule est la VERITE. La maison Ferenczi, ne reculant devant aucuns sacrifices pour satisfaire ses lecteurs, a engagé les plus grands CASSE-COUS de notre époque. Vous les suivrez pas à pas dans leurs AVENTURES au sein de nos recueils car ils nous réservent le récit EXCLUSIF de leurs exploits.

Lisez dès aujourd'hui l'histoire VRAIE de ces hommes qui n'hésiteront pas à braver tous les DANGERS. Venez partager CHAQUE SEMAINE leur formidable odyssée.

C'est chez FERENCZI et c'est nulle part ailleurs."

Amédée Ferenczi

Directeur des Publications Ferenczi

SCHIZOPHRÉNIE

Au fur et à mesure que sa popularité va grandir, le personnage peut se sentir gagné par un doute sur sa personnalité. Est-il un aventurier que ses exploits ont rendu célèbre ? Est-il un personnage réel qui se comporte comme un héros de roman ? Est-il un héros de roman qui a oublié sa vraie vie ? Si vous êtes tenté par la réflexion, vous pouvez même en faire une mise en abîme des jeux de rôles !

COMMENT FAIRE

INTERVENIR CE CONTEXTE

DANS UNE AVENTURE Nous venons de voir la façon dont le contrat va influencer les décisions des joueurs et en particulier leur conduite morale. Voyons maintenant une série d'événements dont vous allez pouvoir saupoudrer vos scénarios à votre guise. Ils peuvent devenir des scènes à part entière mais sont surtout prévus comme de petits intermèdes humoristiques.

LES GROUPIES

Plus la réputation du groupe va augmenter, plus il risque de rencontrer des admirateurs. Ceux-ci peuvent devenir particulièrement gênants, se traînant à leurs pieds pour réclamer des autographes lorsqu'ils cherchent à être discrets, les provoquant jusqu'à ce qu'ils montrent de quoi ils sont vraiment capables...

Mais ils peuvent aussi leur apporter un soutien aussi inattendu que maladroit. Des restaurateurs veulent leur offrir le repas, les taxis se battent pour les prendre, la réceptionniste de la bibliothèque leur fait les yeux doux...

Little Bill, petit rouquin de 10 ans est leur plus grand fan. Dès qu'il les aura repérés, il les suivra partout, "Je peux toucher ton pistolet à éclair ?".

Ils les questionnent sur la manière dont ils se sont sortis de telle ou telle situation "Et si vous rencontrez un alligator géant qui vient de Mars, vous faites quoi ?". Toujours prêt à leur rendre service :

Regardez ce postier, je suis sûr que c'est un agent de Mongul le Terrible, je vais lui tirer dessus avec mon lance-pierre !"

Le comptable

Il va se mêler au groupe pour surveiller que ses membres ne fassent pas de dépenses inconsidérées. Il leur fera un audit au fur et à mesure,

les incitant à prendre le bus, comptant le nombre de balles tirées et de balles qui atteignent leur cible, demandant une facture à Ibn Faïçal l'indigène du Caire...





Errol Flynn

Les frères Warner demandent à leur vieil ami Amédée de joindre au groupe, le temps d'une aventure, le célèbre acteur de Robin des Bois. La publicité qui en résultera ne peut être que bénéfique aux deux parties. A la grande surprise des personnages, il s'avère que Errol Flynn a un passé aussi turbulent et au moins aussi aventureux que les PJ.

Il les suit sans problème dans leurs aventures, réussit les mêmes actions qu'eux mais avec plus de facilité et bien plus de classe. Une fois passé le temps de l'exaspération, peut-être est-ce la naissance d'une grande amitié.

(Je vous conseille la lecture de ses mémoires. Note du rédacteur).

Douglas Fairbanks Junior

Après le succès de l'opération avec Errol Flynn, on remet ça avec un acteur en perte de vitesse qui a besoin d'un coup de pouce.

Catastrophe ! Il s'agit d'un pleutre, doublé d'un boulet. Il se terre au moindre coup de feu, a le vertige sur une chaise et bombe le torse en lissant sa moustache dès qu'une jeune fille est à proximité. Est-il besoin de préciser que les PJ en ont la responsabilité ?

Le cross-over

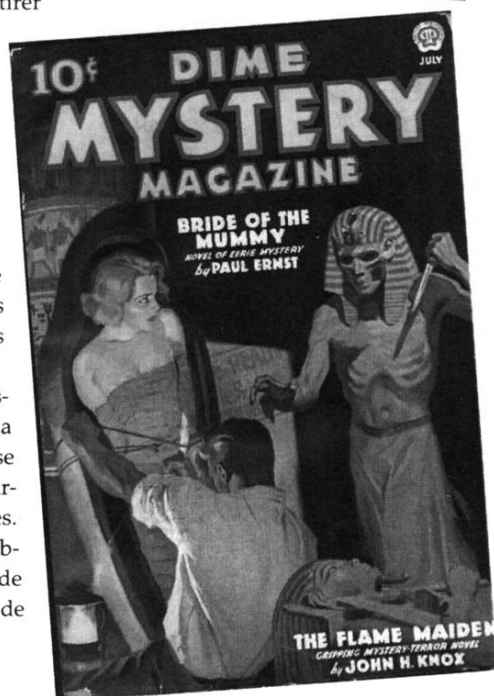
Les héros vont devoir partager la couverture avec un autre groupe de héros. Il peut s'agir de la série d'une maison d'édition concurrente ou d'un personnage d'une série de chez Ferenczi.

L'invité cherchera-t-il à tirer la couverture ?

Le gosse de riche

Mon petit William adôôôre les aventures des hurluberlus que vous publiez. Pour fêter ses neuf ans, et le contrat de publicité que nous allons signer, vous l'autoriserez bien à les accompagner ?

Précisons, si c'est nécessaire, que William a la fâcheuse tendance à se mettre dans les embarras les plus inextricables. Imaginez le jeune Abdallah des aventures de Tintin dans les pattes de Jack Burton.



LES CONCURRENTS

Un autre groupe d'aventuriers (pourquoi pas un autre groupe de joueurs sur une partie à deux tables ?) suit exactement les mêmes buts que les PJ. Ils auront tendance à les prendre pour des amateurs, les regardant de haut.

Ou à l'inverse le PNJ qu'ils rencontrent va les prendre sous son aile, faisant progresser leur enquête à pas de géant, jusqu'à ce que leur directeur leur intime l'ordre de se séparer de ce concurrent. Andréa a dessiné une BD dont le héros, Capricorne, auto-édite ses aventures dans un pulp.



Le mythomane procédurier

Un "héros", sorti d'on ne sait où, accuse les personnages d'avoir plagié ses aventures. Il demande réparation sous forme sonnante et rébuchante. Les personnages sont confrontés à un danger qui les dépasse : les rouages de la justice. Après un suspense insoutenable (nos héros devront-ils prouver devant le jury la véracité de leur exploits ?), le verdict est surprenant : le plaignant et les accusés vont devoir, sous l'oeil d'un huissier, se livrer à une course pour déterminer qui copie l'autre.

Alexandre Diot ■



LA FACE CACHÉE DES EDITIONS FERENCZI

SYNOPSIS

Premier numéro

Les personnages viennent juste d'être embauchés. Amédée les envoie dans le désert sur une fouille allemande qui est victime de la malédiction d'un djinn. Au programme : exploration de ruines, attaques de scorpion, découverte d'oasis, tempête de sable... Tout ça dans des conditions luxueuses dues à des moyens financiers très larges.

Deuxième numéro

Cette fois-ci, on part en Irlande, sur les traces d'un chaudron rempli de pièces d'or. Les conditions sont plus spartiates, le financeur est une riche famille. Le groupe est accompagné par Little Bill (voir Groupies) qui a gagné le concours organisé dans le premier numéro pour savoir qui aurait le droit d'accompagner les aventuriers. Au programme : marécages, légende locale, lutins, énigmes. Au final, le chaudron s'avère être le Chaudron de Vie des Celtes. Amédée taira ce point "L'essentiel, c'est que vous ayez trouvé le trésor" et le Chaudron ira dans les coffres des GrabRaubers.

Troisième numéro

Tout commence par une soirée de gala où les persos font leur réclame. On leur présente Errol Flynn. Une jeune fille demande leur aide, son père vient d'être tué alors qu'il était sur le point de faire une découverte terrifiante. Les Nazis semblent être impliqués. Amédée refuse de les financer et les envoie aux Bahamas sur une histoire peu intéressante : il s'agit de surveiller le vol d'essai secret d'un nouveau type d'hydravion conçu par un milliardaire de ses amis. La fille attendra.

Quatrième numéro

Errol Flynn les accompagne en Alaska sur la piste du Bigfoot. Les héros tombent sur une base secrète des Nazis, le "Bigfoot" repéré étant le résultat d'expériences faites sur... le Chaudron de Vie !! Amédée préfère taire la présence de Nazis "il en va de la sécurité nationale, n'affolons pas la population, les relations diplomatiques avant tout, la guerre n'est pas déclarée".

Cinquième numéro

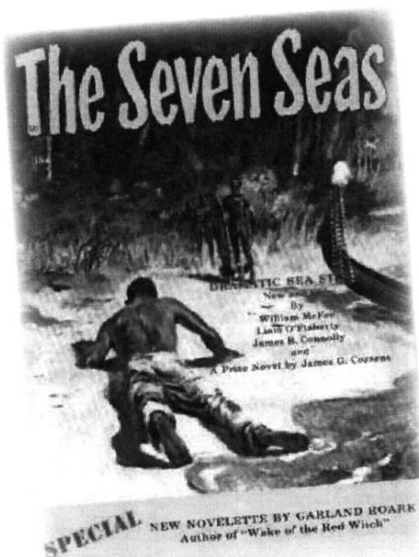
Les personnages joueurs deviennent dangereux. Amédée leur confie une dernière mission au cours de laquelle ils devront trouver la mort. Il les envoie donc à la recherche d'une relique très puissante que convoitent les GrabRaubers. Un comptable les accompagne. Élément humoristique, il s'agit en fait d'un espion nazi. Lorsqu'ils atteindront leur but, il préviendra ses collègues qui s'empareront de la relique et tueront les PJ. Se joignent également à eux d'autres aventuriers issus d'un autre pulp de Ferenczi (quand les persos mourront, il faudra bien continuer leurs aventures, succès oblige) qui sont, eux, de véritables acteurs et gravures de mode totalement incompetents.

Sixième numéro

(qui ne paraîtra jamais)

Les PJ se retournent contre Amédée et lui retournent la monnaie de sa pièce.

Alexandre Diot ■



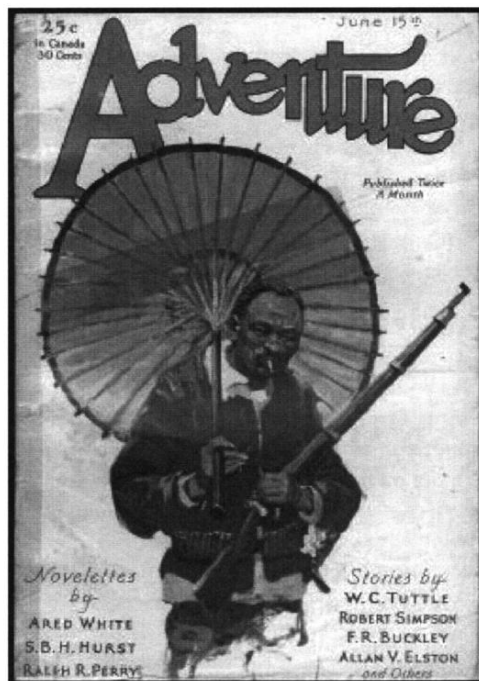
KIM KOONAN

MYSTERIEUSE CÎTE DES MERS DU SUD



**Quelque part dans l'archipel des Philippines,
la légendaire cité de Kim Koonan accueille
trafiquants, pirates et aventuriers en tous genres.**

Kim Koonan est plus qu'une cité cachée au coeur d'un archipel. Bien plus encore qu'un lieu de perdition sauvage et cruel où l'homme sensé refuserait de se rendre. Elle est une fleur empoisonnée, un défi aux aventuriers qui tentent d'y pénétrer et un piège mortel pour ceux qui y parviennent. Elle est surtout un appel à l'aventure, que le meneur de jeu transformera en obstacle sur la route des joueurs.



ATTEINDRE KIM KOONAN

*"L'homme qui n'a pas de chance
trouve Kim Koonan"*

C'est avec philosophie que les Philippines indiquent généralement la route de Kim Koonan. On considère d'un mauvais oeil les étrangers qui demandent le moyen d'atteindre la cité. On retrouve le corps d'un officier anglais dévoré par les poissons quelques jours après qu'il ait seulement prononcé son nom.

On s'accorde à penser qu'elle se trouve sur une des îles au nord de Mindanao. Pour les autorités, le fait qu'elle n'apparaisse sur aucune carte permet de mettre en doute jusqu'à son authenticité et évite d'aller se perdre en patrouilles dangereuses.

Le témoignage d'un missionnaire indique qu'il lui a fallu, depuis Mindoro, quatre jours pour rejoindre Kim Koonan. Il ajoute cependant qu'il suspecta

quelques détours pour empêcher le blanc qu'il était de retrouver son chemin.

Les récits de marins prétendent qu'il faut moins de temps que cela, en particulier si l'on tombe entre les mains des pirates qui hantent ces eaux et qui sont prompts à revendre les prisonniers. D'autres ont découvert cette cité par hasard. Il s'agit le plus souvent de naufragés ou de marins égarés dans le dédale de l'archipel.

Nombreux sont les trafiquants qui connaissent l'emplacement de la cité. Malgré le fait qu'elle les fasse s'écarter des routes commerciales, un très grand nombre de navires font escale dans cet endroit. Preuve que le profit qu'on peut y réaliser est plus fort que le danger qu'elle représente ou le retard qu'elle occasionne pour les navires. Jonques chinoises, brick anglais, goélettes françaises, cargos américains... le trafic est très dense pour une île du bout du monde.

La première chose que l'on aperçoit en entrant dans le port, ce sont les deux canons de marine dissimulés dans un antique fortin. Ils suffisent à tenir en respect d'éventuels agresseurs venus du large, mais personne n'a vraiment la certitude qu'ils sont en état de marche.

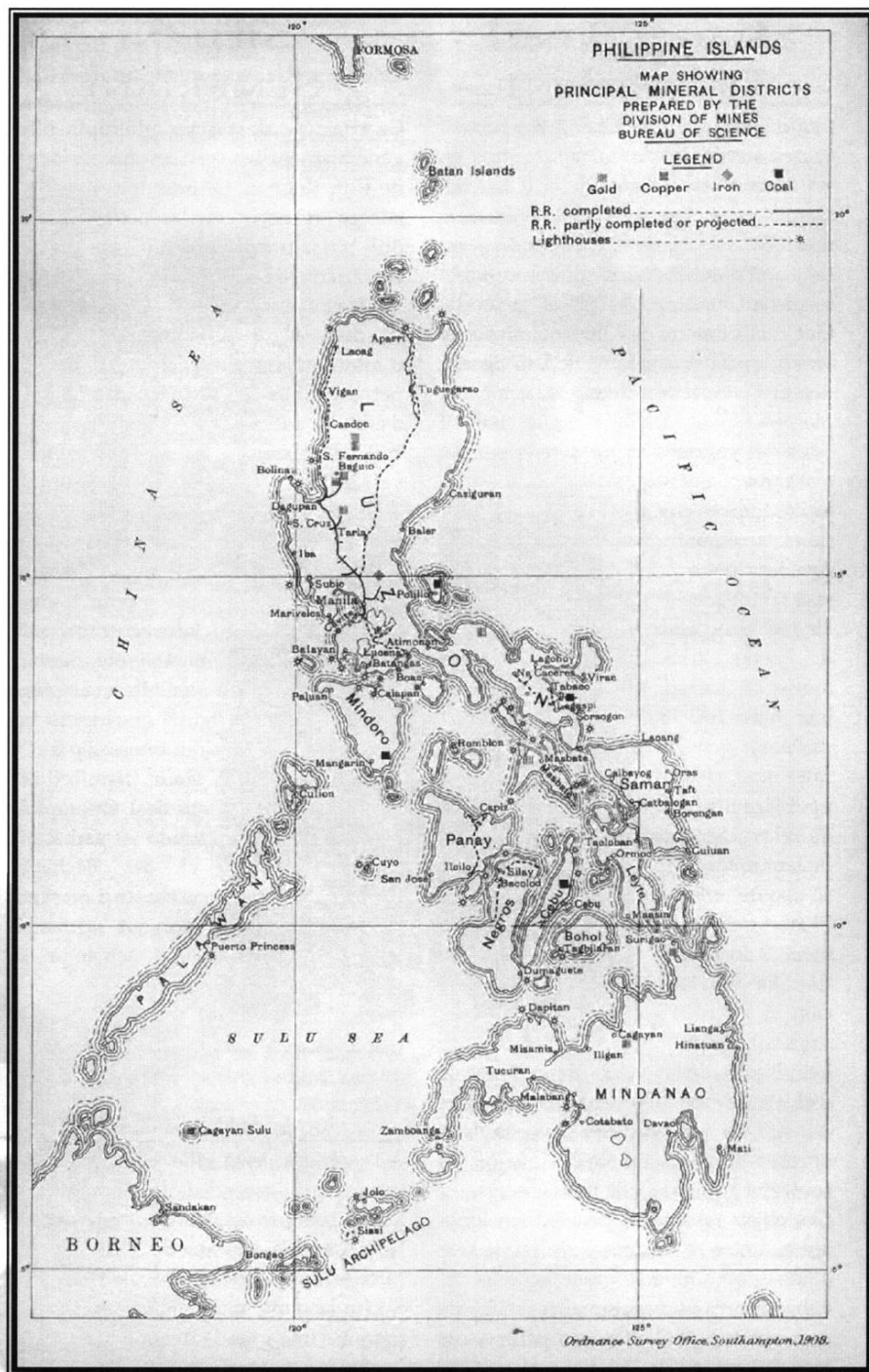
On entre ensuite dans le port de Kim Koonan et on découvre cette ville en partie bâtie sur la lagune. Son cœur historique, construit par les Portugais au XVIème siècle, est fait de pierres. Des monuments comme l'église, les comptoirs, le fortin et quelques maisons ont survécu à cette époque. Le reste de la ville est fait de bois et de toiles et s'accroche aux pentes environnantes, jusqu'à une récente forteresse bâtie au sommet d'une petite montagne. C'est généralement là que s'installe le personnage le plus influent de l'île.

Le port est encombré de jonques amarrées entre elles jusqu'à former une ville flottante. On passe de l'une à l'autre par quelques passerelles de bambous. Certaines abritent des tavernes, des dortoirs ou des goelles. D'autres des magasins chinois ou malais.

QUELQUES PRINCIPES

La monnaie la plus couramment utilisée est l'or. Mais les trafiquants peuvent accepter presque n'importe quoi s'ils pensent réaliser un profit.

Tout s'achète ou se vend dans cette ville, à la condition de trouver le bon interlocuteur. Armes, bois précieux, bateaux, esclaves, drogues, renseignements, mercenaires, sortilèges... la Maison des



Marchands, d'une discrétion à faire pâlir un confessionnal, prend en compte les propositions et fait des offres en retour. Généralement, les nouveaux venus se présentent à cette maison dans l'espoir de se faire connaître.

Kim Koonan est dirigée par le conseil des dignitaires. Il regroupe les plus anciens représentants des professions majoritairement représentées dans l'île : trafiquants, marins et sorciers. Le conseil tente avant tout de préserver l'indépendance de l'île et de garder secret son emplacement. Les sorciers ne seraient pas étrangers à cette réussite.

Kim Koonan est également et surtout un lieu d'exil. On y garde les otages en attendant les rançons. On s'y cache, dans l'espoir d'échapper à ses ennemis. A ce propos, la Maison du Secret accueille ceux dont la tête est mise à prix sur le continent et organise parfois la nouvelle vie de ces individus (*faux papier, départ vers un autre pays...*). Là encore, on s'étonne de voir avec quelle efficacité on peut se procurer des documents authentiques, porteurs de tampons officiels britanniques ou hollandais.

Voyons maintenant quelques hauts lieux de Kim Koonan...

LAO CHENG TRAFIQUANT

Les navires de Lao Cheng rapportent toutes sortes de produits inconnus en provenance de Shanghai et de la côte chinoise. Ses clients sont les revendeurs des quartiers chinois de Londres ou de San Francisco, ainsi que les riches négociants philippins.

Une ruelle entière de Kim Koonan abrite les entrepôts et magasins de Lao Cheng. Soieries, bois précieux, céramiques, pierreries... il trafique généralement dans des volumes importants et permet

à ses marchandises d'échapper aux taxes imposées par les barrières occidentales.

Une vingtaine de petits commerçants travaillent pour lui. Ils rachètent aux pirates tout ce qui peut être revendu dans les magasins de leur maître.

Plus discrètement, Lao Cheng trafique l'art ancien et les pièces archéologiques.

La plupart des voleurs de reliques et d'objets de culte viennent de toute l'Asie du sud-est lui proposer une statuette dérobée dans un temple de Java ou les rouleaux ancestraux de textes sacrés.

Ces objets ne restent jamais bien longtemps entre ses mains. En effet, il s'est aliéné de nombreux ennemis, en particulier auprès de grands maîtres religieux qui auraient souhaités récupérer leurs biens avant qu'ils ne disparaissent au profit de musées ou de collectionneurs occidentaux. Lao Cheng est très prudent dans ses acquisitions et n'achète un objet de culte que s'il est certain de s'en débarrasser au bout de quelques jours.



SILUANI SEMERIANI

Ce chasseur de primes philippin offre généralement ses services aux résidents de Kim Koonan. Le plus souvent, il est chargé de retrouver les petits truands qui s'imaginent pouvoir berner les dignitaires de l'île (*aucun pirate expérimenté ne s'y risquerait*).

Il dispose d'un important réseau d'informateurs, composé de coolies, de petits artisans et de pêcheurs. On dit d'ailleurs que, pour contacter Siluani, il suffit de laisser un message à n'importe

quel pêcheur et d'aller l'attendre au bar de Madame Sin. S'il ne se présente pas pour vingt heures, c'est qu'il a déjà une mission, qu'il flairer un piège ou que vous ne l'intéressez pas.

Pour capturer ses proies, il emploie une sarbacane et des fléchettes enduites d'un soporifique puissant qu'il achète à un sorcier.

BILIAN SETNI GUÉRISSEUR

A l'extérieur de la ville, creusée par un torrent qui descend de la montagne, se trouve une crevasse qui s'enfonce dans la forêt. Là est la demeure de Bilian Setni, le guérisseur. Ils sont nombreux comme lui à Kim Koonan, mais son âge avancé lui garantit une grande expérience dans la confection de produits de toutes sortes. Les Yeux de la Nuit sont un onguent qui, passé sur les paupières, permet de voir par les yeux d'un mort. On y perd la vue pour quelques jours, mais ce stratagème a déjà permis d'apprendre beaucoup de

choses sur l'intérieur de palais interdits ou de forteresses réputées impenetrables.

Le Baiser de Velour est extrait de la fleur d'une orchidée mortelle. Il est utilisé par les courtisanes malaises et par certaines intrigantes chinoises. Elles s'imprègnent les lèvres de ce poison avant de rejoindre la couche de leur victime. Quelques minutes plus tard, elles laissent un corps paralysé mais vivant à des mains plus expertes en tortures de tous genres.

Il fait également commerce d'un fluide qui permet de mettre son cœur au ralenti, ainsi que sa consommation d'oxygène. On l'a vu ainsi retenir son souffle plus de trente minutes sous les eaux.

Ces remèdes et potions étranges sont d'une grande variété et attirent bon nombre d'individus à la recherche du produit miracle. Celui qui veut rencontrer Bilien Setni doit avant tout boire un breuvage préparé pour l'occasion. Il s'agit d'un poison redoutable, mais qui ne fait son effet qu'au bout de trente minutes. C'est le temps que le vieil homme met pour conclure une affaire. C'est surtout le temps que met le client à se décider, pressé qu'il est d'aller prendre l'antidote. En effet, lorsque le client quitte les lieux, et après qu'on se soit assuré de l'intégrité physique de Bilien, un serviteur lui offre le contre-poison. Un bon moyen de s'assurer qu'aucun assassin ne viendra jamais à lui...

Bilien a sa propre école d'apprentis. Hommes et femmes de tous âges se mettent à son service pour apprendre son art des plantes. Il leur faut pour cela consommer quotidiennement le plus redoutable de ses poisons. A la première ingestion, il provoque une crise de dépendance telle que les malheureuses victimes n'aspirent qu'à le prendre à nouveau. Leur existence est désormais liée à la prise de ce poison, qui conduit à la mort en moins de 3 jours de souffrance s'il n'est pas pris régulièrement. C'est le moyen qu'a trouvé le guérisseur pour s'assurer de la fidélité de ses disciples...



MADAME SIN

Bars et bordels occupent la plupart des bâtiments de Kim Koonan. Les plus connus sont l'Hôtel de Maître Chen-man, où l'on sert les meilleurs malts détournés des clubs house anglais de Singapour ou encore La Isla del Ron, tenu par un aventurier espagnol.

Mais le plus réputé de tous est sans aucun doute le Grand Hall de Madame Sin. Regroupant, dans une longue série de bâtiments, des bars, des hôtels, des maisons de jeux et des bordels. C'est là que, fatigués par des mois passés en mer, les marins de Kim Koonan viennent vider leur bourse...

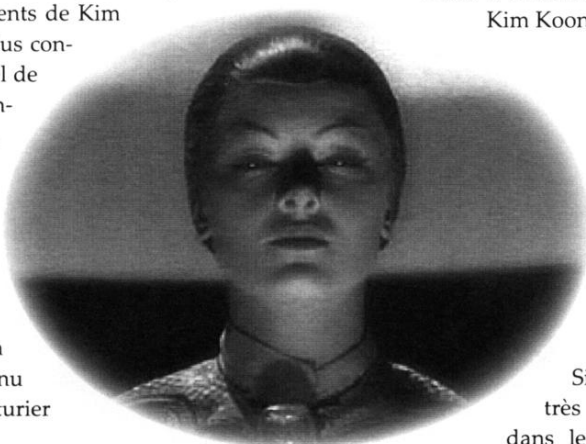
Le White Pearl est l'hôtel le plus luxueux de toute l'île. Le personnel a été pris sur des navires de croisière et continue d'accomplir son service pour le compte de Madame Sin. Maître d'hôtel, serveur, cuisinier, groom... rien ne manque pour faire oublier la triste crasse des ruelles. Mais l'endroit est réservé aux plus fortunés et aux transits.

Le Tropic Kalamazoo associe bar et maison de jeux dans une atmosphère saturée de la fumée des cirages. On y joue au black jack, à la roulette et au majhong. Les mises peuvent y être très importantes et plus d'un capitaine a perdu son navire dans cet endroit. La plupart des croupiers engagés par Madame Sin sont des tricheurs pris sur le fait autour d'une table de jeu. Ils ont préféré passer dix ans à son service que d'avoir les mains tranchées.

Le Smoke Purple est le cabaret de Madame Sin. Si elle prétend que les artistes qui se produisent ici ont été engagés à Londres ou à New York, c'est pour fasciner les naïfs. Beaucoup de filles se produisaient dans les tripots

de Singapour ou Manille avant d'être enlevées par des pirates.

Mais surtout, quelques-unes d'entre elles sont en fait des aventurières qui sont parvenues à s'introduire dans Kim Koonan.



Madame Sin se rend très souvent dans les grandes villes d'Asie du sud-est.

Elle y retrouve de hauts responsables avec lesquels elle entretient d'excellents contacts : diplomate en poste à Shanghai, entrepreneur à Bangkok ou riche prince d'Indonésie, ses amis sont nombreux et très influents. C'est peut-être l'une des raisons qui font que Kim Koonan n'est jamais sur les routes des navires armés.

Ce n'est un secret pour personne, Madame Sin dirige une armée d'hommes de l'ombre. Recrutés à l'origine pour protéger son organisation, ils se sont peu à peu transformés en assassins. C'est grâce à eux qu'elle assure la prospérité de son commerce.

Il arrive que des hommes qui ont tout perdu proposent leurs services à Madame Sin. Ils peuvent alors se retrouver garçons de bar, boxeurs pour un pari ou disparaître sans laisser de trace, selon les renseignements qu'elle aura obtenus sur leur compte.

Les représentants chinois n'apprécient pas cette femme qui traite avec les blancs. Certains songent même au moyen de la défaire de sa colossale fortune.



LES FUMERIES D'OPIMUM

A ceux que l'alcool, le jeu ou les femmes ne suffisent pas à faire oublier les mois de mer, Kim Koonan offre l'opium. Ce marché est très largement partagé et les fumeries sont nombreuses dans l'île.

L'opium est importé de la côte indochinoise. Il arrive par bateau et est redistribué vers les fumeries ou vers l'Amérique, à destination des quartiers orientaux de San Francisco ou Los Angeles.

Mais ce commerce d'apparence classique cache une sinistre réalité. Certains endroits sont entre les mains de bandits qui profitent du sommeil des fumeurs pour les dépouiller de leurs maigres biens. Certains vont jusqu'à vendre comme esclaves les malheureux rendus incapables de revenir à la réalité.

On raconte que des hypnotiseurs opèrent également dans certaines fumeries afin d'ôter aux consommateurs le souvenir de leur passage ici.

Mais il y a pire. Quelques fumeries appartiennent à des sorciers qui profitent du sommeil des drogués pour leur prélever le Karma, c'est-à-dire un peu de leur vie !

PORTO MONSARA PORTUGAIS

Ce trafiquant réalise le trafic d'armes pour le compte de pirates ou de tribus des îles ou du continent.

Il s'approvisionne à Singapour ou à Tokyo en matériel de toute sorte. Il honore toujours ses commandes et c'est sans doute pour cette raison que les orientaux l'ont laissé en vie. Il a la confiance des chefs de guerre de la région.

Sa tête a été mise à prix par les autorités britanniques et allemandes. Il vaut aujourd'hui 5 000 \$ et ne manque pas de s'en vanter. Mais il est toujours escorté de gardes du corps et personne n'est, pour l'instant, parvenu à le soustraire à leur vigilance.

Son navire, le Ragual, est équipé de nombreux canons. Cette découverte a été faite aux dépens d'une bande de pirates qui a tenté de s'emparer de sa cargaison. Au cours de cet affrontement, le Ragual coula l'un des navires et mis les deux autres en fuite.

Porto Monsara possède quelques dépôts d'armes cachés à Kim Koonan. Il n'y conduit jamais personne, ses affaires se réglant dans les bars.

OSHALIAN SORCIER

La profession de sorcier est très répandue à Kim Koonan. Elle va des simples diseurs de bonne aventure à de véritables magiciens très puissants.

Oshalian est l'un d'eux et son nom n'est jamais cité à la légère, chacun étant persuadé que le simple fait de le prononcer attire le mauvais oeil.

Ce chinois tire sa puissance du Lotus Pourpre extrait des marais du bague voisin (cf. *La Prisonnière de Kim Koonan*). Mais il est le seul à avoir associé le Lotus Pourpre à l'opium. Il est ainsi parvenu à percer d'épouvantables secrets qui font de lui un personnage craint. Il poursuit d'ailleurs sa recherche de textes anciens afin d'accroître sa connaissance et ses pouvoirs. On lui apporte des tablettes de Java, des rouleaux de Birmanie, des parchemins des premiers monastères chrétiens du Japon ou des écorces gravées de Honk Kong...

Les plus superstitieux voient dans les prodiges ou les calamités l'oeuvre d'Oshalian. Ainsi, ce marin raconte que son capitaine s'est changé en cire à la barre de son navire et à fondu au soleil. Cet autre marin jure que la figure de proue de son navire s'est soudain animée et à lancé mille malédictions sur l'équipage qui préféra se jeter aux requins que d'affronter son destin. Ce moine affirme avoir vu les statues d'un temple s'animer et emporter le corps d'un défunt vers un portail d'éclairs et de feu.

Les témoignages sont nombreux, même pour les occidentaux carthésiens qui ne voient là que du folklore. Que penser de cet évangéliste lettré qui vit les morts du cimetière voisin se lever et repousser une attaque de sauvages ou de ce

capitaine au long cours qui affirme avoir vu un vol de sternes blanches s'abattre sur le pont de son navire et mettre en pièce l'un de ses matelots ?

La réputation d'Oshalian le précède. Les chefs religieux de la région font appel à lui lorsqu'ils estiment que la vue d'un miracle convertira les igno-

rants et les sultans se font envoyer des sortilèges pour réduire leurs ennemis à l'impuissance. Le sorcier est en effet parvenu à concentrer des sortilèges dans les corps de malheureuses victimes qu'on enferme ensuite dans des malles ou des caisses. Elles sont expédiées à leur destinataire, qui déclenche le sort s'il ouvre la caisse. Il est parfois averti de ce qu'il fait et parfois non...

Oshalian ferait partie de ses sorciers capables d'extraire le

Karma des individus sous influence de la drogue. Certains prétendent que son nom figure déjà dans les chroniques chinoises du XVIIème siècle et qu'il s'agirait du même homme, capable de prolonger sa propre existence.

BAGUKAN PIRATE MALAIS

Les pirates sont légions dans ces mers, mais Bagukan les surpasse tous en audace. Elevé dans une mission de Bangkok, il vola son premier navire à 15 ans et attaqua sa première proie six mois plus tard. Rapidement, il rallia à lui des hommes que les blancs exploitaient. Lorsqu'il eu trois navires, il attaqua un cargo allemand qui faisait de la contre-

bande d'or et de perles. Il élimina les chasseurs de prime lancés après lui, sa tête valait à l'époque 500 \$ et en vaut dix fois plus aujourd'hui.

Plus tard, il attaqua une colonie hollandaise avec plus de 300 hommes.

Il est aujourd'hui le pirate le plus craint et le plus riche de Kim Koonan. Son ambition est maintenant d'acheter aux anglais ou aux français un poste de gouverneur, afin de pouvoir se servir directement dans les colonies des blancs. Bagukan est un homme avec qui on peut traiter si on peut lui céder 60% des gains escomptés.

Sam ■



INSPI

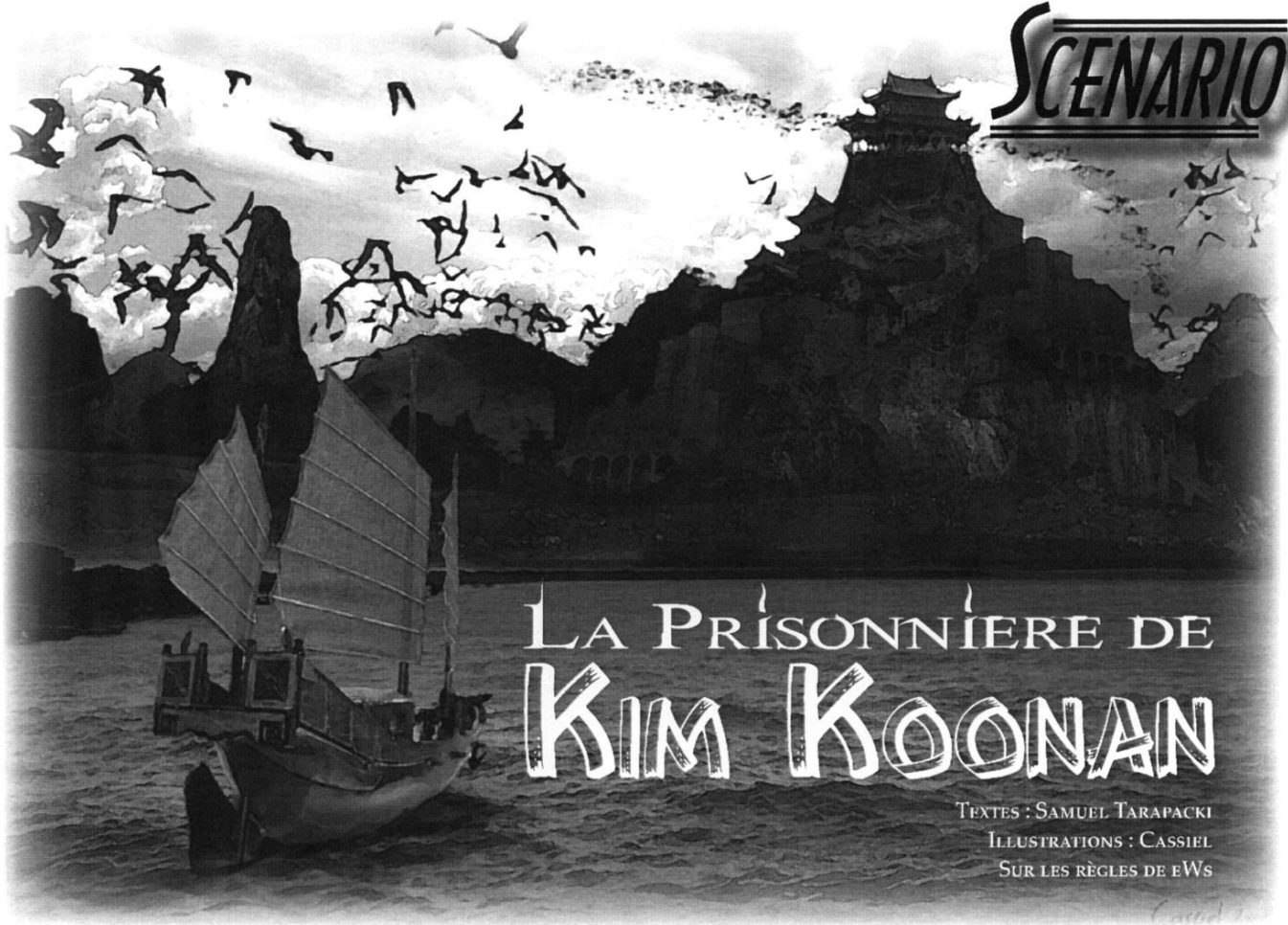
En paiement de ses services, un sorcier de Kim Koonan demande aux joueurs d'aller lui chercher une "étoile de mort". Ce genre d'étoile de mer se nourrit des cadavres de marins.

Il leur indique une île des Philippines où se trouve un cimetière de centaines de jonques. L'endroit est surtout habité par un peuple de la mer, qui voue un culte aux étoiles de morts et ne laissera pas faire les joueurs.



INSPI

Les joueurs gagnent un tripot au poker. Le sous-sol du bâtiment cache l'entrée d'une crypte où se trouve enseveli le corps du premier roi de Kim Koonan. Il porte une couronne certifiée de pierres précieuses aux propriétés magiques et divinatoires. Celui qui la porte découvre ces fantastiques pouvoirs et les ennuis qui les accompagnent...



LA PRISONNIERE DE KIM KOONAN

TEXTES : SAMUEL TARAPACKI

ILLUSTRATIONS : CASSIEL

SUR LES RÈGLES DE EWs

**Une grande aventure à la découverte de
la légendaire cité de Kim Koonan et de ses résidents.
Sorciers, pirates et démons
s'affrontent pour les yeux d'une inconnue...**

Séquence pré-générique

Quelque part, sur une île de la mer de Chine. Depuis la plage où s'abat le ressac, les hautes montagnes grimpent vers le ciel et accrochent les nuages. A travers la jungle qui couvre ces colosses montent les cris des singes. Une trouée dans la forêt laisse apercevoir un groupe d'hommes blancs qui courent comme si tous les sauvages de l'île étaient à leurs trousses.

Par moment, l'un des hommes s'arrête pour reprendre son souffle. Puis il tend l'oreille dans l'espoir de ne plus entendre ses poursuivants. Mais les éclats de voix ne laissent aucun doute. Il s'enfonce à nouveau dans la jungle.

Tout à coup, un homme se dresse devant lui. Il porte une culotte de soie rouge et une large ceinture de cuir. Il lève un antique revolver anglais et tire !

Quelques jours plus tôt...

Le meneur de jeu aura noté

l'introduction particulière de ce scénario (qu'il lira aux joueurs en introduction à cette histoire).

C'est ce qu'on appelle un effet d'annonce.

Les joueurs savent parfaitement ce qui les attends lorsqu'ils vivront cette scène (s'il s'agit bien d'eux).

L'histoire que nous allons dérouler maintenant, va les conduire jusque là...

CHAPÎTRE 1 LUNE ET ENCENS

La nuit sans nuage laisse la pleine lune éclairer la baie. Depuis la ville de planches et de toiles bâtie en contrebas proviennent des clameurs et des chants de marins philippins ivres morts. Sur les hauteurs, bâtie à flanc de montagne, la forteresse de Kim Koonan sommeille.

Un grapin se fixe en silence derrière un muret. La seconde d'après, le corps souple d'un homme blanc franchit le parapet, rapidement suivi par ses compagnons...

L'aventure débute lorsque les joueurs pénètrent dans la forteresse de Kim Koonan. La raison de leur venue ici est très simple. Le palais du mystérieux Limutai Nang, un grand sorcier philippin, abrite un talisman d'une inestima-

ble valeur. On dit que, avec le sortilège approprié, celui qui le présente au soleil couchant peut contrôler le territoire sur lequel s'étend l'ombre de sa main...

Le groupe recherche la salle dans laquelle est enfermé le talisman. Il sait que, par superstition, Limutai Nang a fait placer des lanternes tout autour de l'objet, afin qu'il ne projette aucune ombre.

Les aventuriers circulent dans les couloirs silencieux, surprenant parfois le pas cadencé de quelques gardes. Aucune des salles dans lesquelles ils pénètrent ne correspond à celle qu'ils recherchent.

Tout à coup, ils entrent dans une pièce plus richement décorée que les autres. De vastes balcons surplombent la baie d'où souffle un vent tiède qui agite doucement de larges tentures de soie. Par endroits, des batonnets d'encens exhalent le parfum troublant de l'Asie du sud-est.

Au centre de la chambre se dresse un lit à baldaquin couvert d'une moustiquaire. Le corps d'une superbe créature est étendu là. Elle ouvre les



yeux à l'approche des personnages et se redresse.

Elle porte au milieu du front une marque semblable à une fleur de la mangrove. Elle offre aux visiteurs un regard interrogateur et inquiet.

La seconde suivante, les gardes font irruption dans la pièce !

Le meneur de jeu organisera l'affrontement entre une multitude de gardes armés de sabres, de lances et de filets, contre les joueurs vraisemblablement équipés d'armes à feu. Mais les blancs sont submergés par le nombre et l'incroyable adresse des gardiens. Dans le meilleur des cas, un seul des aventuriers pourrait en réchapper, à la condition express de le mériter (*action d'éclat, bravoure, idée de génie...*).

Les gardes

PHY 7 MEN 6 PER 6

PRE 7 PV 14

Bagarre +2, Esquive +2,

Arme Blanche +2,

Fouet +1,

Lancer de Filet +1



La silhouette sombre et souple de Limutai Nang apparaît entre les tentures de soie. Il porte une large tunique d'un vert de jade sombre. Ses fines lèvres noires laissent échapper un souffle rapide et maladif. Il porte ses doigts croisés sur son torse. Un bref instant, avant que ses mains ne disparaissent dans ses manches, on peut s'apercevoir qu'il a été amputé des deux pouces !

Le meneur de jeu fera un petit numéro de terreur aux prisonniers fermement tenus entravés par les gardes (*menaces de trancher le nez ou les oreilles, coupures avec un stylet...*).

Cette confrontation est juste destinée à mieux décrire Limutai Nang et à faire de lui un ennemi dont les joueurs se souviendront. Il posera quelques questions, afin de déterminer si les personnages sont venus chercher la jeune fille, le talisman ou son trésor... Soudain, il se tourne vers une horrible statue dissimulée par un voilage sombre.

« Hantu Pemburu, toi qui arpentés la terre pour les écorcher vif. Ses hommes te seront offerts et vont collecter le lotus pourpre pour ta plus grande gloire ! »

Puis s'adressant aux gardes :

« Emmenez-les au lac empoisonné ! ».

Note au meneur

Les joueurs seront informés plus tard du pacte qui lie le sorcier au démon Hantu Pemburu, mais il est important qu'ils apprennent l'existence de cette statue (*le final nous dira pourquoi*).

Les prisonniers sont conduits en dehors de la salle.

Puis, par une série de lourdes portes, ils empruntent des tunnels et des escaliers jusqu'au cœur de la montagne : le bague de Kim Koonan, un lac empoisonné.

LE BAGNE DE KIM KOONAN

Cette île du bout du monde abrite un bagne, véritable enfer étouffant pour les vivants. Situé en partie sous la montagne et en partie au coeur d'un marécage géant, on y accède par deux voies principales. La première conduit directement à l'intérieur de la forteresse, par quelques tunnels tortueux protégés par des gardes. La seconde est empruntée par les marchands d'esclaves et les condamnés, elle mène à la ville.

Cet endroit a sans aucun doute usurpé son propre nom. Dans nos pays civilisés du début du XXème siècle, on appelle bagne un endroit où un prisonnier est mis aux travaux forcés après la condamnation d'un tribunal. A Kim Koonan, on peut être envoyé au bagne sur simple décision de Limutaï Nang, parce que l'on est un esclave, ou parce que l'on est un blanc.

Le bagne doit son existence à un lac étrange. Constitué d'une multitude de lacs souterrains reliés les uns aux autres, il est encombré de plantes de toutes sortes et abrite par endroits des créatures inconnues. Certains lacs mesurent quelques dizaines de mètres de large, tandis que d'autres s'enfoncent profondément sous la montagne. Les prisonniers ont coutume de dire que « la durée de vie dans cet endroit en réduite au temps qu'il faut pour le dire... ». En effet, des fumerolles déversent dans ces eaux noires des rejets toxiques. Après quelques mois dans l'eau, les bagnards sont couverts de plaies blanchâtres. La mort survient au bout de quelques années, par empoisonnement, ou suffocation, les pores de la peau étant détruits.

Pourtant, pour rien au monde les « autorités » de Kim Koonan ne fermeraient le bagne. Les eaux noires sont en effet le seul endroit connu où pousse

une plante étrange : le **lotus pourpre**.

Imprégné des vapeurs des fumerolles, le lotus pourpre vit au coeur des lacs, à la façon d'un nénuphar de cauchemar. C'est de cette plante que Limutaï Nang tire son propre pouvoir magique. Quelques guérisseurs de Kim Koonan extraient également des drogues étranges de ce lotus.

La tâche des prisonniers est double. Il s'agit avant tout de collecter le lotus pourpre. Mais également d'agrandir la surface des lacs pour accroître la production. Les hommes sont donc répartis en deux groupes. Une douzaine d'hommes maximum est dédiée à la cueillette (*on s'assure ainsi que le lotus continuera de se développer à partir des petites pousses laissées par les prisonniers*). Le reste des hommes creuse sans relâche et à main nues (*pas question de donner des pelles qu'ils pourraient utiliser contre leurs gardiens*).

Le bagne appartient aux dignitaires de Kim Koonan. Les personnages les plus influents de l'île observent un accord tacite autour de sa gestion et personne n'en revendique l'exclusivité, par crainte sans doute de voir tous les autres tenter une élimination directe.

LES RÉSIDENTS DU BAGNE

Shaonaar est le maître des lieux. C'est lui qui procède aux entrées et sorties de prisonniers. C'est à lui que les marchands d'esclaves s'adressent s'ils veulent vendre de la main d'oeuvre. Il sait précisément combien il faut d'hommes pour exploiter le lotus sans risquer de le voir disparaître par une cueillette trop intensive.

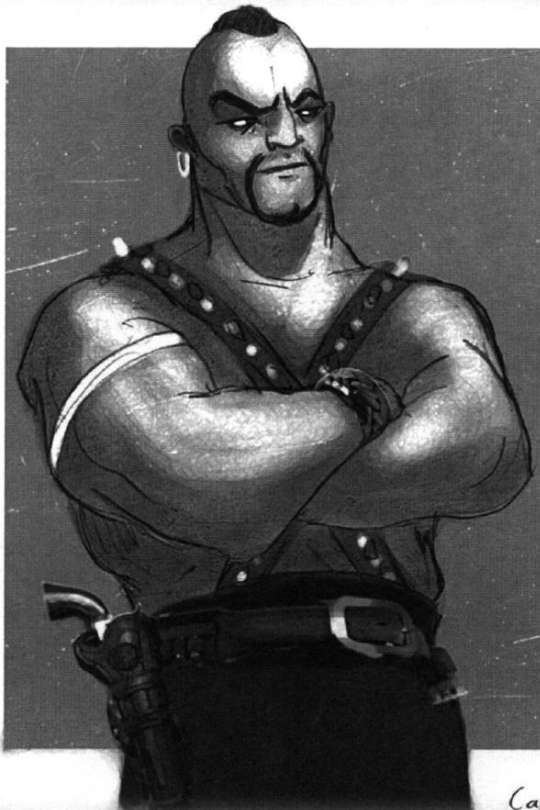
Il est un peu le gérant du bagne. Sa main d'oeuvre lui est offerte par les dignitaires de l'île, qui ne manquent pas de

lui envoyer leurs condamnés.

En cas de besoin, il achète des esclaves avec l'argent obtenu par quelques ventes auprès de trafiquants.

Shaonaar a eu sa famille massacrée par une expédition d'hommes blancs. Il n'a plus aucune pitié et place systématiquement les occidentaux aux travaux les plus pénibles : la collecte du lotus dans les marais empoisonnés.

Cet homme fort porte un pagne tressé tenu par deux lanières de cuir qui se croisent sur son large poitrail. Il arbore un revolver à crosse de noyer et une longue baguette de bois avec laquelle il cingle les reins des prisonniers.



Cassiel

PHY 10	MEN 7	PER 6
PRE 9	PV 30	
Bagarre +3, Esquive +3,		
Arme Blanche +2,		
Arme à feu +1		
Commandement +3.		

Semerendi est le pourvoyeur de nourriture. Une fois par jour, le délégué des prisonniers apporte le lotus récolté et, au vu des résultats, cet affameur octroie à son groupe de quoi manger.

Pour les hommes qui travaillent à l'agrandissement des lacs, la quantité de travail accomplie est estimée par des gardiens qui leur jettent le nombre de gamelles vides correspondant.

Semerendi est une créature malade qui tousse parfois jusque dans les paniers où se côtoient fruits pourris et vermines. Il porte une ample tunique sale qui lui descend sur les chevilles.

C'est surtout un trafiquant, qui sait accorder une gamelle supplémentaire à celui qui pourra lui donner une poignée de lotus cachée lors de la fouille.

PHY 5 MEN 5 PER 5
PRE 5 PV 15
Bagarre +1,
Arme Blanche +1.

Kembilien est chargé de fouiller les prisonniers avant qu'ils ne voient Semerendi. Il ramasse le lotus pourpre et indique à Semerendi la quantité livrée par le prisonnier. Parfois, il fait tomber une feuille dans sa botte. Il peut aussi reprendre l'une des gamelles s'il estime que les prisonniers ont surestimé leur travail de la journée.

Kembilien est atteint de la peste blanche. Cette maladie qui ronge son visage et ses mains n'est pas contagieuse, mais il effraie sans cesse les nouveaux venus en crachant dans leurs gamelles...

PHY 7 MEN 7 PER 6
PRE 6 PV 14
Bagarre +2,
Arme Blanche +1,
Fouille +2, Estimation +1.

Les gardiens forment un groupe étrange. Ce sont aussi des prisonniers mais généralement condamnés à des peines de quelques mois et originaires de cette île. Les plus zelés sont assurés de recouvrer leur liberté dans les délais, tandis que celui qui laisse échapper un prisonnier ou n'atteint pas la somme de travail journalière est assuré de prendre la place des hommes qu'il surveille. Ils sont environ une trentaine, armés de lances, de fouets ou de bambous effilés.

Les détenus se sont regroupés en clans, représentatifs de leur origine. On compte environ 250 prisonniers sur Kim Koonan (*hommes et femmes*). En fait, personne n'a une idée précise de leur nombre. Après le travail de la journée, ils rejoignent « la porte ». La porte est l'endroit qui communique avec le reste de l'île. Partout ailleurs, des falaises, clôtures et d'innombrables pièges maintiennent tant bien que mal les prisonniers à l'intérieur du périmètre. C'est près de la porte, genre de campement fait de feuilles tressées, que les détenus reçoivent leur pitance. Pour la nuit, ils sont conduits dans une série de longues grottes, terminées par un réseau inexploré de lacs sous-terrains, tous



LES CLANS DE DÉTENUS

Les Tainès sont pris sur une île dont les tribus sont en guerre contre Kim Koonan. Au nombre d'une trentaine, ils sont généralement condamnés à mort et sont parmi les plus dangereux de tous les prisonniers. En effet, ils n'hésitent pas à continuer leur guerre à l'intérieur de la prison (*ce qui permet à certains manipulateurs d'organiser des assassinats en faisant accuser les Tainès*). Les gardiens eux-même hésitent à trop les asticoter. Le chef des Tainès se nomme Grand Tainès. Il s'est dispensé de travailler et est protégé par quatre gardes du corps.

Il est retranché dans une grotte où il étudie secrètement les pouvoirs du lotus pourpre dans l'espoir d'abattre ses ennemis.

Les Arikénès sont environ une quinzaine. Ils ont été pris sur l'île voisine d'Arikéna, car il n'y faisaient pas respecter la loi de Limutaï Nang. Arikéna abrite le temple du démon Hantu Pemburu et Limutaï Nang impose à ses habitants d'empêcher quiconque de l'approcher.

Le meneur du groupe se nomme Mâthu. Il a été condamné à perpétuité. Le scénario réserve un destin particulier à cet homme, qui a un projet d'évasion auquel pourraient collaborer les occidentaux...

Les Chinois

Une centaine d'esclaves ont été pris par les pirates au large des côtes chinoises et revendus à des trafiquants de chair humaine. Rassemblés en sous groupes de tailles variables, il n'y pas vraiment de cohérence parmi eux. Réputés dociles par les gardiens, ils n'engagent aucune parole avec les autres détenus.

Une centaine d'autres prisonniers,

dont on ignore tout, sont également enfermés là. Pris dans les îles lointaines simplement parce qu'ils ont croisé la route de trafiquants ce jour-là, on peut trouver un peu tous les profils parmi ces détenus (*comme chez les Chinois d'ailleurs*) : pêcheurs, marchands, érudits, soldats...

Certains sont devenus les esclaves des autres groupes. Ils s'occupent de préparer les litières, de réparer les toitures tressées ou de confectionner des vêtements en fibres végétales.

LES ETRANGERS

C'est parmi ce groupe qu'on trouve le plus d'otages. En effet, en attendant la paiement des rançons (*qui n'arrivent pas toujours*), les kidnappeurs les mettent au travail au bagne.

Ces hommes, et femmes parfois, se sont regroupés dans une baraque bâtie contre une falaise. Ils tentent d'y maintenir un semblant d'ordre et de valeurs occidentales. Il est par exemple strictement interdit de déjeuner sans chemise. C'est surtout pour eux un moyen de mieux se protéger des agressions des autres groupes.

Celui dont la rançon est payée devient généralement porteur d'une série de messages vers l'extérieur. En effet, les autres tiennent à se rappeler au bon souvenir de celui ou celle susceptible de payer pour leur libération. On a vu des cas d'espionnage de blancs introduits par les dignitaires de Kim Ko-onan eux-même afin de découvrir l'endroit où un prisonnier avait caché son trésor.

Quelques occidentaux fréquentent le bagne.

Scott Desmond

Un négociant anglais qui s'est trop intéressé au trafic de lotus pourpre. Ses contacts ont préféré lui montrer comment cultiver la plante que partager ses pouvoirs avec lui. Il a saisi cependant l'immense potentiel du lotus et est même parvenu à en tirer une substance qu'il conserve dans un flacon (2 doses). Cet extrait accroît la vitesse des réflexes de manière étonnante. Celui qui le consomme à l'impression de pouvoir agir avec quelques dixièmes de secondes d'avance sur ses propres réflexes. Cela permet d'esquiver les lances ou les coups de sabre. Scott Desmond se demande l'effet de son produit face à une balle... Il partagera son secret avec celui qui l'emmènera.

PHY 8 MEN 7 PER 9

PRE 10 PV 16

Arme blanche +1, Arme à feu +1, Commerce +1.

Ricardo Albani

Un franc tireur italien qui s'intéressait de trop près à un légendaire trésor portugais non loin d'ici. Il assure à qui veut l'écouter qu'il a laissé un canot plein d'armes et de provisions caché sur

Ces derniers semblent ignorer que l'homme qu'ils attendent toujours est prisonnier ici (*cette histoire est à rapprocher de celle de Manfred Diéter*).

PHY 9 MEN 8 PER 9

PRE 9 PV 18

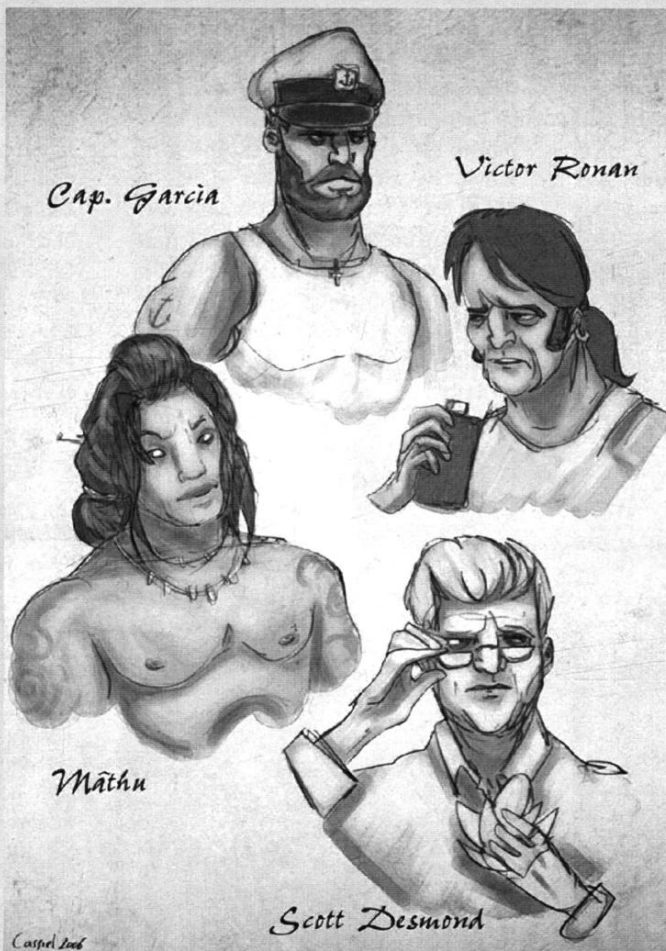
Bagarre +2,

Arme blanche +2

Arme à feu +2,

Navigation +2.

Marchandage +2.



Victor Ronan

Un marin de George Garcia, à qui Kembilien a proposé la liberté en échange d'informations sur n'importe quelle tentative d'évasion. Victor ne sait pas encore s'il compte s'évader ou vendre ses co-détenus pour acheter sa propre liberté.

PHY 8 MEN 5 PER 8

PRE 7 PV 16

Bagarre +1,

Arme blanche +1

Arme à feu +1.

Burt Davis

Un prospecteur anglais envoyé ici par une firme allemande, persuadée que l'île regorge d'opales. Il a découvert que cela était vrai. Les opales se trouvent dans un ruisseau qui traverse le marais empoisonné. Il a mûri son évasion et sait quel gardien acheter avec les opales qu'il a

ramassées. Mais il lui faut l'aide d'hommes sûrs pour ne pas se faire doubler par le garde. Une rançon a été proposée contre sa vie, mais il ne se fait guère d'illusion.

PHY 7 MEN 7 PER 8

PRE 9 PV 14

Bagarre +2, Arme blanche +1

Arme à feu +2, Estimation +1.

D'autres personnages peuvent bien entendu visiter le bagne de Kim Koonan, selon l'humeur du meneur de jeu ou le background des joueurs. A noter que le destin de ses hommes devra être suivi par le meneur durant le reste de cette aventure. Le séjour au bagne peut surtout être l'occasion de quelques intrigues internes rapidement conduites, mais qui peuvent impacter la suite de l'aventure (*alliance, vengeance, coup de main...*).

la côte nord-est. Il y conduira celui qui le fera sortir. Bien entendu, ce canot n'existe pas. En revanche, Ricardo s'intéresse toujours à toutes sortes de trésor et le talisman dont on parle de plus en plus lui semble valoir pas mal d'argent...

PHY 8 MEN 6 PER 8

PRE 6 PV 16

Bagarre +1, Arme blanche +1

Arme à feu +1, Navigation +1,

Contrefaçon +1.

George Garcia

Un navigateur français dont le navire a été attaqué par des pirates. Il propose de participer à toutes les tentatives d'évasion en argumentant du fait que seul un navigateur expérimenté peut retrouver sa route jusqu'à la civilisation. Ce qu'il ne dit pas, c'est qu'il servait d'intermédiaire pour une vente d'armes auprès des Taïnés qui les avaient payés d'avance.

Au bain, les prisonniers font la connaissance des autres occidentaux, et découvrent l'organisation de cet endroit. Durant leur captivité, le meneur de jeu peut déclencher une série d'événements, parmi les suivants (*ou en inventer d'autres bien entendu*).

Obligatoire

- Un marchand vient vendre deux esclaves. Il se nomme Manfred Diéter. Il porte une veste de chasse et un large chapeau de velour noir. Il a capturé deux Arikénès et en obtient un bon prix. Au moment de repartir, il aperçoit les nouveaux occidentaux. Les personnages joueurs peuvent tenter de discuter rapidement avec lui. Il est possible qu'ils lui proposent un marché intéressant. Dans ce cas, Manfred peut soutenir leur évasion en leur proposant un bateau ou autre chose. Nous retrouverons Manfred Diéter plus

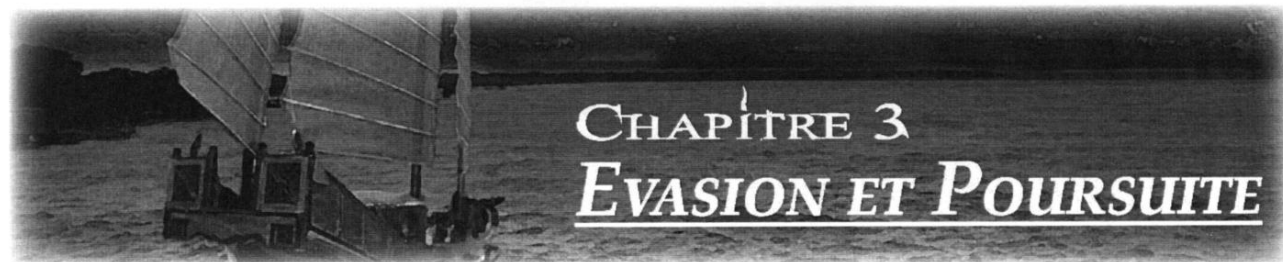
loin, mais nous verrons que, dans tous les cas, il sera tué sur l'île d'Arikéna où il s'approvisionne en esclaves.

Optionnels

- Les occidentaux sont mis au travail par Shaonaar à la récolte de lotus pourpre. Une dure journée de labeur s'annonce.
- Un prisonnier chinois est mordu par une Veuve Mortelle. La Veuve Mortelle est une airainée des marais. Elle se cache dans le lotus pourpre et sa piqure est mortelle. Après une forte fièvre, sa victime sombre dans un délire brûlant peuplée de cauchemars et d'allucinations. Puis, la victime semble tout à coup remise. Elle dispose alors d'une dernière heure pour absorber un anti-dote. Passé ce délai, c'est la mort.
- Tentative d'assassinat sur un

personnage joueur. La première nuit, un Taïnès déguisé en Chinois tente d'étrangler l'un des personnages joueurs. C'est une manœuvre destinée à semer le chaos dans le bain et faire accuser les Chinois.

- Les personnages joueurs s'engagent dans des sables mouvants. Pire, les seules branches auxquelles ils pourraient s'accrocher servent de passerelle à une colonie de fourmies. Il leur faut rapidement saisir quelques lianes et se hisser hors du danger.
- Alors qu'ils s'avancent vers le lotus pourpre, cinq Chinois encerclent les aventuriers. Ils sont armés de bambous effilés et tentent de dépouiller les hommes blancs (*vêtements, chaussures, objets divers...*).
- Attaque d'un python des marais. Le serpent s'enroule autour d'une jambe et entraîne sa victime sous les eaux.



Les personnages joueurs tenteront certainement une évasion. Deux routes s'offrent à eux, ainsi que divers coups de mains (*d'autres prisonniers, de rencontres extérieures ou d'un personnage joueur resté dehors*). Ils peuvent sonder le fond de la grotte dans l'espoir de trouver un passage ou tenter de franchir les marais (*le meneur avisera s'ils tentent autre chose, mais gardera en tête que l'évasion doit réussir et qu'ils doivent rencontrer Mâthu*).

Dans le premier cas, ils pénètrent profondément dans la montagne et parcourent d'innombrables galeries, le plus souvent avec de l'eau jusqu'au torse. Ils se retrouvent tout à coup face à trois Arikénès. Les trois hommes recherchent également un moyen de s'évader. Les joueurs peuvent tenter l'alliance.

Dans le second cas, les aventuriers peuvent également rencontrer des Arikénès. Mais le groupe se retrouve au pied d'une palissade garnie de lianes aux épines empoisonnées et il faut rebrousser chemin. Là encore, les joueurs peuvent tenter l'alliance.

Les Arikénès rencontrés sont aux ordres de Mâthu. Ce dernier voudra s'entretenir

avec les occidentaux avant de décider s'il collabore ou pas à leur plan d'évasion. Il ne parle pas leur langue, mais l'un de ses hommes a appris quelques mots auprès d'un missionnaire blanc.

Mâthu est un guerrier aux yeux perçants. Il possède un charisme puissant. On ignore qui il est, mais ce qu'il fait ne doit pas plaire à Limutai Nang. Devant la possibilité qu'ont les étrangers de dévoiler ses plans d'évasion, il accepte de collaborer avec eux. Au choix du meneur de jeu, il peut avoir trouvé un passage dans la montagne qu'il est en train de faire élargir ou il a fait bâtir un radeau dans la forêt pour quitter le marais.

Dans les deux cas, l'évasion les conduit à la lisière de la forêt. Pris en chasse par les gardiens, les hommes de Mâthu et les personnages joueurs se dispersent. Le meneur de jeu pourra déclencher quelques pièges au passage des occidentaux et faire intervenir des gardiens pour quelques affrontements mémorables :

- Une fosse couverte de branches cède au passage des fuyards. Les plus chanceux restent accrochés sur le bord. Alors qu'ils commencent à remonter, deux gardiens jettent leurs lances.

- Un collet enserre la cheville d'un personnage joueur et enlève la victime à quelques mètres du sol.
- Le pied posé sur une cordelette déclenche le lancer d'un large tronc qui fauche le sol. Seuls les reflexes des aventuriers les font se jeter sur le côté avant d'être emportés. Erreur, un second piège se déclenche à cet endroit et un filet emporte un occidental à trois mètres du sol. Déjà, on entend les appels de deux autres gardes qui se dirigent par là...

Pendant ce temps, si un personnage joueur avait échappé aux griffes de Limutai Nang, le meneur de jeu lui fera visiter la cité de Kim Koonan. S'il se montre discret, il pourra obtenir des renseignements et, pourquoi pas, de quoi aider ses amis prisonniers du bain (*par exemple un contact avec Manfred Diéter*). S'il se montre maladroit, il découvrira que les résidents de Kim Koonan sont prompts à vendre des prisonniers à Shaonaar...

CHAPÎTRE 4

PIRATES ET TRUANDS

Une trouée dans la forêt laisse apercevoir un groupe d'hommes blancs qui courent comme si tous les sauvages de l'île étaient à leurs trousses.

Par moment, l'un des hommes s'arrête pour reprendre son souffle. Puis il tend l'oreille dans l'espoir de ne plus entendre ses poursuivants. Mais les éclats de voix ne laissent aucun doute. Il s'enfonce à nouveau dans la jungle.

Tout à coup, un homme se dresse devant lui. Il porte une culotte de soie rouge et une large ceinture de cuir. Il lève un antique revolver anglais et tire !

Le meneur de jeu aura reconnu l'introduction de cette histoire. Le moment est venu de révéler sur qui l'homme vient d'ouvrir le feu.

Le groupe d'aventuriers en fuite vient de tomber face à face avec une bande de pirates. L'un d'eux vient d'abattre un gardien qui arrivait dans le dos des occidentaux.

L'instant d'après, l'homme à la culotte rouge leur fait signe de le suivre. Il s'engage dans un passage dont ils n'auraient jamais soupçonné l'existence si leur guide ne leur avait pas indiqué. Après plusieurs détours, le groupe est invité à embarquer à bord d'une chaloupe où trois autres hommes montent la garde, équipés de longs fusils. Quelques heures plus tard, ils accostent près d'un village sur pilotis.

Après une fouille efficace, les occidentaux sont conduits dans l'un des bâtisses. Assis sur un siège de velours vert, le chef des pirates philippins s'adresse à eux. Il se fait appeler **Lord Snakeman**.

Lord Snakeman interroge longuement les aventuriers, ne faisant, pour le moment, aucun cas des éventuels blessés. Il cherche à savoir si ces hommes peuvent servir ses plans : enlever la prisonnière. Lorsqu'ils auront révélé qu'ils ont parcouru les allées de la forteresse, ont

emprunté des tunnels conduisant au bagne et se sont évadés de cet endroit, il leur parle de la prisonnière.

Il décrit une jeune fille portant au milieu du front le dessin d'une fleur sauvage. Pas de doute, c'est bien la personne rencontrée lors de l'introduction. Il leur propose alors de retourner là-bas pour libérer la jeune fille qu'il compte rendre à son père. Il ne leur cache pas qu'une forte récompense est promise. Après cela, il les conduira dans un port où les navires anglais et hollandais font escale.



Secrètement, Lord Snakeman joue sur les deux tableaux. Si les aventuriers parviennent à s'introduire dans la fort-

eresse, il récupère la prisonnière et peut la revendre à son père. S'ils sont faits prisonniers, il compte toucher la prime, puisque ce sont ses pirates qui ont capturé les blancs et les ont conduits près de

Limutai Nang.

Il leur donne quelques heures pour réfléchir, le temps nécessaire pour recevoir quelques soins. Les aventuriers sont conduits à terre, dans une petite hutte bâtie à flanc de falaise. Là, dans une caverne abritée, les personnages sont soignés par un autre prisonnier du pirate. C'est un genre de médecin hollandais qui se nomme Kurt Penhag. Il a été capturé il y a longtemps mais personne n'a jamais versé de rançon. Ses compétences lui ont épargné le bagne, mais il souhaite quitter cet endroit. Il est prêt à aider les personnages joueurs en échange de sa liberté. Il sait par exemple où se trouve très exactement le

temple de Hantu Pemburu.

Il explique aux occidentaux que c'est grâce à un pacte avec Hantu Pemburu que Limutai Nang peut utiliser le lotus pourpre. En effet, Hantu Pemburu est

Lord Snakeman Pirate philippin

Il dirige une flotte de trois navires. Ses courses le conduisent de Bornéo à la côte chinoise et jusqu'à Saïgon. Une centaine d'hommes obéissent à ses ordres. Il s'est établi dans un village à quelques kilomètres de Kim Koonan, mais possède toutefois un ancrage dans la ville.

Il évite les bateaux anglais, trop armés à son goût. Pourtant, son titre lui vient d'un affrontement avec un sloop britannique. Il a dérobé la redingote du capitaine et se fait depuis appelé Lord Snakeman. Il enrichit son vêtement avec des médailles trouvées au hasard. Entre les boutons dorés se cotoient des décorations japonaises ou indiennes. Il porte un turban à la mode pakistanaise, où pend une distinction portugaise. Un revolver d'infanterie japonaise est passé dans sa ceinture de tissu, tandis qu'un sabre français pend à son côté. Il bredouille l'anglais.

Son trafic préféré va aux navires chinois qui échangent avec l'Inde.

Il s'est spécialisé dans les épices et les otages. En ce moment, il recherche le moyen d'enlever la prisonnière retenue par Limutai Nang pour la revendre à son père. L'arrivée des occidentaux est une aubaine.

PHY 9	MEN 6	PER 7	PRE 8
Con 7	Com 7	Hab 6	Soc 5
PV 27	EV 21	Imp 2	Vol 7
Init 5	Edu 4	Points d'éclats 2	

Arme blanche +2, Bagarre +3, Baratin +1, Commandement +3, Esquive +3, Marchandage +2, Nager +2, Navigation +2, Pistolet +1, Tactique +2,

un démon qui règne sur les créatures les plus terrifiantes, dont la mortelle araignée Veuve. Il a cédé ses deux pouces contre les pouvoirs du lotus. Il pourra célébrer la gloire de Hantu Pemburu en joignant ses mains à quatre doigts devant le talisman, qui projettera alors l'ombre d'une araignée géante sur le monde.

Le sacrifice fait à Hantu Pemburu est la seule chose qui lui permette d'employer la puissance du lotus. Si ce pacte venait à être rompu, il perdrait ses pouvoirs. Comment ? Eh bien, si quelqu'un allait voler les deux pouces restés à la garde des sorciers desséchés...

Qui sont les sorciers desséchés ? Ce sont des légendes. Les indigènes disent que le temple est gardé par des sorciers très puissants, capables d'effrayer les plus féroces guerriers. Ce sont eux qui gardent les pouces reliques de Limutai Nang. Et c'est pour cette raison que le sorcier impose aux indigènes d'Arikéna de chasser les étrangers trop curieux, afin que jamais ne soit violé le secret du temple.

Les aventuriers peuvent se reposer un peu et faire le point. Tout à coup, un inconnu entre dans la hutte. Il brandit deux revolvers et fait signe aux aventuriers de le suivre. La seconde suivante, il grimace en silence et s'effondre sur le sol, une dague plantée entre les épaules. Derrière lui surgit Manfred Diéter. Il explique qu'il a embauché ce chasseur de prime dès que l'annonce d'une évasion d'hommes blancs a été faite à Kim

Koonan. Il précise que leur tête a déjà été mise à prix par Limutai Nang et qu'il n'a pas fallu longtemps au chasseur de primes pour arriver jusqu'ici. Puis il leur propose de quitter cet endroit pour rejoindre son propre bateau. Immédiatement, Kurt Penhag se manifeste et demande à ce qu'on l'emmène. Etant donné qu'il est le seul à pouvoir localiser le temple de Hantu Pemburu, nous allons considérer que les personnages joueurs accèdent à sa requête.

A ce niveau du scénario, l'histoire peut prendre plusieurs directions :

- Si aventuriers déclinent l'invitation, tous redeviennent les prisonniers du pirate, y compris Manfred. Lord Snakeman poursuit son plan et les conduit à Kim Koonan afin qu'ils retrouvent la princesse pour lui (*ou qu'il décide de les livrer à Limutai Nang si les choses tournent mal*).
- S'ils suivent Manfred Diéter, ils doivent prendre place dans un canot et quitter le village à la rame, à travers un champ de roseaux qui cache leur fuite. Nous les retrouverons plus loin, alors qu'ils partent pour Arikéna.

Manfred Diéter

C'est un trafiquant de chair humaine qui va capturer sur Arikéna les indigènes qui ne font pas respecter la loi de Limutai Nang.

Dans cette histoire, il peut devenir un allié temporaire des personnages joueurs. Mais lui aussi veut récupérer le talisman du sorcier philippin pour le compte d'un trafiquant chinois qui lui a passé commande. Il sait une chose que les aventuriers ignorent : seule la jeune fille peut porter la talisman et c'est pour cette raison que Limutai Nang la retient captive. Il pourra indiquer cela aux joueurs en échange d'un service de leur part : il a besoin d'hommes pour tenir tête à Lord Snakeman, qui veut emporter la prisonnière hors de l'île.

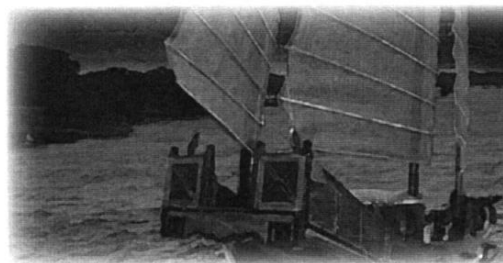
Il possède un petit navire cargo stationné au large. Il dispose encore de 5 hommes de mains, mais ses rangs se sont réduits singulièrement lors de sa dernière expédition sur Arikéna.

Manfred Diéter acceptera de conduire les personnages joueurs jusque sur l'île d'Arikéna, dont il connaît les meilleurs ancrages. En effet, il est possible que les joueurs tentent de mettre tous les atouts de leur côté et essaient de s'emparer des pouces reliques de Limutai Nang.

Cet homme blanc devra mourir peu après avoir débarqué sur l'île d'Arikéna.

PHY 7	MEN 5	PER 6	PRE 6
Con 6	Com 5	Hab 5	Soc 5
PV 21	EV 17	Imp 2	Vol 6
Init 3	Edu 6	Points d'éclats 1	

Arme blanche +2, Bagarre +3, Esquive +3, Marchandage +2, Nager +2, Navigation +1, Pistoler +1.



CHAPITRE 5 INTRIGUES ET ARNAQUES

Commençons par indiquer ce qui se passe si les aventuriers préfèrent s'arranger avec un pirate (!).

Les personnages sont encadrés par six hommes de mains de Lord Snakeman et peuvent embarquer pour Kim Koonan. Quelques heures plus tard, ils se retrouvent dans l'un des repaires du pirate quelque part en ville. C'est un endroit sordide, à la croisée d'un bar clandestin, d'un entrepôt, d'une plate-forme de troc et d'un cabaret. C'est ici que les personnages pourront organiser leur intrusion dans la forteresse.

Un vingtaine d'invidus se trouve en per-

manence dans cet endroit.

On entre, on sort, on négocie, on s'entretue, on s'enivre ou on se fait dire la bonne aventure. Le tout sur fond sonore d'un phonographe sans aucun doute pris sur un navire et dans la fumée épaisse des pipes en bambou.

Alors qu'ils font l'inventaire du matériel dont ils auront besoin, les personnages joueurs sont interpellés par l'un des hommes qui les accompagne. Il leur demande de venir observer le sommet de la forteresse, d'où proviennent d'étranges lueurs violacées.

Tout à coup, un nuage sombre s'élève vers le ciel et commence à tourner autour de la citadelle. Puis, il se répand dans toutes les directions.

« *Limutai Nang vous cherche*, dit un pirate. *Il envoie ses chauves souris.* »

Les joueurs sont les témoins d'un des pouvoirs du lotus pourpre. Le sorcier philippin vient de lancer des centaines de chauves souris parcourir l'île à la recherche des évadés.

Si les joueurs se sentent prêts à entrer dans la forteresse et ont négocié des alliances, le meneur de jeu peut les laisser tenter le coup. Dans ce cas, reportez-

vous à la fin de cette histoire pour le final. Cependant, il est fort peu probable qu'ils réussissent leur action sans avoir rompu le pacte qui lie le sorcier au démon.

Note au meneur

Si les discussions traînent longtemps, vous pouvez considérer que les occidentaux ont été trahis et les gardiens du sorcier pourront lancer une attaque contre le repaire des pirates. S'ils parviennent à s'évader, ils retrouveront Manfred Diéter, sinon ils seront prisonniers de Limutai Nang.

Le meneur peut leur rappeler le chemin qui les avait conduits dans les terrasses du palais la première fois (dans l'introduction), ou leur indiquer le moyen

d'entrer dans la forteresse par la bague. Mais aidé par les chauves-souris (que les aventuriers pourraient avoir à combattre le cas échéant) et les pouvoirs du lotus, Limutai Nang ne tarde pas envoyer ses gardiens capturer les occidentaux.

Un affrontement peut avoir lieu sur les remparts ou dans les couloirs de la forteresse, au cours duquel Kurt Penhag sera tué (les joueurs perdent alors la trace du temple de Hantu Pemburu).

Après l'embuscade, le sorcier s'entretient avec eux : « Je vous remercie de me fournir l'opportunité de satisfaire l'insatiable instinct de chasseur de Hantu Pemburu. Depuis toujours le démon chasseur ne traque que du gibier animal. En lui offrant sa dernière

chasse, vous me permettrez d'obtenir de lui l'octroi de plus grands pouvoirs. Demain soir, au soleil couchant, l'ombre de ma main s'étendra sur le monde. » Il joint ses mains sans pouce et projette l'ombre d'une araignée sur un mur.

Puis il ordonne que les aventuriers soient conduits sur Arikéna, où les indigènes devront leur donner la chasse.

Sur l'île d'Arikéna, le meneur lancera la chasse contre les personnages joueurs, mais celle-ci pourra être vite interrompue (quoique...) par l'intervention de Mâthu, l'Arikénès rencontré et aidé au bagne.

Ceci permet d'enchaîner naturellement l'intrigue vers le milieu du chapitre 6.



A la place du chapitre 5, il est davantage probable que les joueurs décident de fausser compagnie à Lord Snakeman et de suivre Manfred Diéter.

Le canot du trafiquant rejoint son cargo. Diéter sort une bouteille d'alcool chinois et commence à exposer son plan. Il ne cache pas qu'il manque d'hommes pour s'introduire dans la forteresse et que c'est pour cette raison qu'ils sont ici. En revanche, il ne manque pas d'armes. Ses cales abritent toujours un chargement de fusils destiné à l'origine aux Tainès (Cf. le bagne pour connaître le nom de l'intermédiaire). « Les fusils que les Français destinent à leurs alliés indochinois ne sont pas les meilleurs, mais on en trouve plein les cargos. »

Mais forts de l'information relative au temple de Hantu Pemburu, les personnages joueurs insisteront probablement pour se rendre d'abord sur l'île d'Arikéna (ils savent que le sorcier dispose de vrais pouvoirs, puisqu'ils l'ont vu manipuler une nuée de chauves-souris).

Nous retrouvons donc le groupe alors qu'il débarque sur cette île étrange, peuplée d'indigènes faisant la chasse aux curieux. L'île est couverte d'une forêt primaire. De larges arbres trapus s'enfoncent dans un tapis végétal épais et empêchent de voir le ciel. Des nuées d'insectes s'élèvent à chaque branche déplacée et se dispersent entre les racines. Kurt Penhag fait le guide et leur indique

une direction à suivre. Mais moins d'une heure après avoir marché dans la jungle, un javalo effilé lui transperce la gorge. Il s'écroule, tandis qu'une vingtaine de sauvages attaque le groupe. Déjà deux hommes de Manfred Diéter ont les flancs percés de flèches. Séquence action et panique pour les joueurs.

L'un après l'autre, les occidentaux sont réduits à l'impuissance par des fléchettes empoisonnées qui paralysent leur mouvement. Un marin de Manfred qui cherchait à se débattre est plaqué au sol, un sauvage lève sa masse de fer et la plante à la base du crâne.

Puis il se dirige vers l'un des joueurs que les indigènes font mettre sur le ventre. Il lève à nouveau sa masse et, juste avant qu'il n'exécute son prisonnier, aperçoit une silhouette sortir de la jungle. « Mâthu ! » fait-il dans un souffle.

Les personnages joueurs ont la vie sauve grâce à celui qu'ils ont aidé à fuir du bagne de Kim Koonan, un indigène appelé Mâthu. Ce dernier tente d'organiser la rébellion sur l'île d'Arikéna, contre le pouvoir de Limutai Nang, qui terrorise son peuple et l'oblige à interdire l'accès au temple de Hantu Pemburu.

Mais ce qu'ignorent les personnages joueurs, c'est que Manfred Diéter est directement responsable de la capture et de la vente de cet homme au bagne de

Kim Koonan. Ce qui était un sauvetage se transforme en cauchemar, puisque les hommes de Mâthu veulent mettre à mort le trafiquant et tous ceux qui l'escortent ! Le sort de Diéter est réglé et il n'est pas très prudent pour les aventuriers d'empêcher une bande de sauvages d'assouvir leur vengeance. Ils peuvent en revanche négocier pour leur propre vie.

En effet, ils connaissent le moyen de réduire la toute puissance du sorcier : rompre l'alliance qu'il a établie avec le démon chasseur. Mais celui qui connaissait l'emplacement du temple de Hantu Pemburu, Kurt, a été tué lors de l'attaque.

Mâthu sait-il où trouver ce temple ?

« Cet endroit est tabou, c'est l'ancre d'un terrifiant pouvoir qui effraie mon peuple, fait Mâthu. Au fond d'une gorge où la lumière du soleil ne pénètre jamais, se trouve le temple et la statue de Hantu Pemburu. La légende raconte que, pour régler les confrontations, le dieu vomit un poison : le venin de l'araignée veuve mortelle. Une lame trempée dans le poison tue instantanément n'importe qui. Mais le poison ne fait son effet que quelques secondes, le temps qu'il faut généralement à l'araignée pour tuer sa proie. »

Oui, le chef des rebelles indigènes accepte de guider les occidentaux jusque là, mais il précise que l'endroit est gardé par les sorciers desséchés, qui lanceront leur malédiction sur quiconque tentera de s'approcher.



CHAPÎTRE 7

SORCIERS ET DÉMONS

A travers la jungle, le petit groupe a rejoint une étrange crevasse. Elle mesure moins de vingt mètres de largeur et s'enfonce dans une végétation hostile. La crevasse descend en pente raide entre deux falaises couvertes de larges feuilles. Au bout de quelques minutes de marche, on ne distingue plus la lumière du soleil et les indigènes, au nombre de huit, allument des torches.

Obligés de se tailler un passage à grands coups de machettes, les blancs progressent avec peine.

Avant de poursuivre, indiquons tout de suite que la crevasse est effectivement gardée par les sorciers desséchés. Il s'agit d'anciens sorciers des tribus, morts depuis des lustres, mais maintenus conscients par le pouvoir du lotus pourpre.

Leur carcasse est saturée de l'essence du lotus, qui dessèche le corps et l'esprit. En revanche, leur volonté de servir Limutai Nang est intacte et ils attaquent quiconque s'approche du temple de Hantu Pemburu.

Quatre sorciers « vivent » dans la crevasse. Ils sont visibles à chaque fois que les personnages subissent une attaque (sortilèges ou autres). Tant que l'un d'eux restera « en vie », les calamités continueront de s'abattre sur les personnages.

En voici quelques exemples :

- Une nuée d'insectes rampants surgie d'un tronc pourri. La masse se répand sur le sol et forme un voile sombre qui court vers les personnages. En se réfugiant dans les branches, il est possible de quitter cet endroit, mais l'un des indigènes sera la proie des insectes qui le dévoreront vivant !
- De grandes lianes s'emparent d'un personnage et l'approchent de deux larges feuilles rougeâtres entrouvertes. Une plante carnivore ! Si le personnage est pris dans la plante, les sucs gastriques entament leur digestion. Il faut découper la plante à la machette pour libérer le malheureux.
- Le fond de la crevasse est soudain empli d'une eau saumâtre. Le marais est le repère d'une variété de caïmans.
- Le fond de la crevasse cède la place à un large trou d'une dizaine de mètres de profondeur, sur plus de cinquante mètres de longueur. De chaque côté, une étroite corniche permet de poursuivre la progression. Les parois sont creusées de trous circulaires d'un mètre cinquante de diamètre. Pour passer à la paroi d'en face, on a bâti des ponts de liane. Aucun doute, l'endroit est habité. En fait, une tribu de nains ré-

LES SORCIERS DESSECHES

Ils ne raisonnent pas et ne peuvent être attentifs à une quelconque forme de dialogue ou d'échange.

Avec la plus totale abnégation, ils neutralisent ceux qui tentent d'approcher du temple. Depuis plusieurs siècles déjà, ils s'acquittent de leur tâche, sans en attendre aucune forme de récompense ou de rédemption.

PHY 11 MEN 6 PER 8 PRE 2
Con 4 Com 7 Hab 7 Soc 2
PV 30 EV 33 Imp 5 Vol 6
Init 1 Edu 2 Points d'éclats 1
Arme blanche +1, Arme de jet +2
Bagarre +1, Esquive +2

Les impacts ne semblent leur faire aucun effet. C'est juste pour démoraliser l'adversaire, car ils peuvent être tués par arme blanche ou arme à feu. Puisqu'on les appelle "Sorciers", le meneur de jeu peut leur faire lancer quelques sorts s'il le souhaite.



Cassiel 2006

side ici. Dès que les personnages avancent sur les corniches, ils se placent sur les ponts avec des cordes munies de crochets et tentent de les attraper pour les faire tomber dans le trou. Il y a au total un vingtaines de ces nains, derniers survivants d'une tribu perdue.

Ces épreuves sont-elles des visions, ou des illusions lancées par les sorciers ?

Pour les aventuriers, tout cela est dangereusement authentique et ils risquent leur vie à chaque instant. Sur le chemin du retour, après que les quatre sorciers desséchés aient été tués, aucun obstacle ne se dressera plus devant eux.

Après cela, le groupe parvient au pied d'un temple enfoui sous le feuillage. Quelques coups de machette dévoilent une pierre sombre, dédié à Hantu Pemburu, le démon chasseur. L'entrée donne sur une vaste chambre cérémo-

Les Nains

PHY 4 MEN 3 PER 5 PRE 3

PV 12

Bagarre +2, Esquive +2,

Arme Blanche +2, Lancer +1

niale au sol dallé. Les plantes sauvages ont envahi les moindres recoins.

La créature représentée ici est semblable à celle déjà aperçue dans le palais de Limutai Nang, lors de l'introduction. Le meneur aura conservé au moins un sorcier desséché capable d'affronter les personnages à ce niveau de l'histoire.

Le dernier sorcier desséché se dresse à côté de la statue du démon. Il psalmodie une plainte et invoque le pouvoir du démon chasseur dans la confrontation.

Alors, comme l'a indiqué Mâthu en parlant d'une légende, les personnages peuvent voir la statue du démon vomir

un flot noir qui ruisselle sur son torse.

Immédiatement, le sorcier y plonge la pointe d'une flèche et tire en direction du groupe ! La première foudre l'un des indigènes.

Le sorcier s'abrite derrière la statue et continue à tirer des flèches empoisonnées. L'une d'elle atteint l'un des hommes blancs. Mais le poison ne fait déjà plus effet.

Après s'être débarrassé du dernier serviteur du démon, les personnages se mettent en quête des pouces reliques de Limutai nang. Ceux-ci, à l'abri dans un flacon transparent, sont placés dans une petite niche. Les personnages peuvent repartir avec leur butin sans plus de difficultés.

Leur prochaine étape sera la forteresse du sorcier Limutai Nang et la libération de la prisonnière de Kim Koonan.

CHAPÎTRE 8 MAGIE ET TALISMAN

Dans quelques heures, le soleil se couchera. A cet instant précis, Limutai Nang utilisera le pouvoir du talisman et étendra l'ombre de sa main sur Kim Koonan. Nul ne connaît les pouvoirs accordés à celui qui emploie la magie du talisman...

Même si la pacte liant le sorcier avec le démon Hantu Pemburu vient d'être rompu, Limutai Nang reste un adversaire très dangereux. Avant tout, il a été le premier à se rendre compte que ses pouvoirs avaient tout à coup décliné. Il a donc imposé à sa garde de multiplier les rondes et immédiatement demandé les préparatifs pour que ce soir même soit employé le pouvoir du talisman.

Au soleil couchant, l'ombre de sa main s'étendra sur l'île de Kim Koonan, au sens propre comme au sens figuré !

Les personnages joueurs doivent organiser leur entrée dans la forteresse et l'anéantissement de Limutai Nang. Ils peuvent pour cela compter sur les éventuels alliés qu'ils se seraient faits durant cette aventure ; en particulier Mâthu et ses hommes, mais pourquoi pas les pirates, ainsi que les bagnards... Le reste de la population de Kim Koon-

an sera plus difficile à faire déplacer, que ce soit en faveur d'un camp ou d'un autre.

Pour la résolution de son final, outre les préparatifs des joueurs, le meneur de jeu prendra en compte les éléments suivants :

- Limutai Nang doit attendre la fin de la journée et le coucher du soleil pour employer le talisman. Alors que le soleil se couche, l'ombre de sa main commence à courir sur le sol et à s'étendre sur l'ensemble de l'île, qu'il surplombe depuis sa forteresse.
- Seule la princesse captive peut porter le talisman devant le soleil couchant. Limutai Nang lui

Sheeria Penengalia

La prisonnière de Kim Koonan

Fille de Maadoruk Penengalia, illustre souverain des trois tribus côtières de Birmanie, elles a été enlevée au cours d'une escarmouche par des pirates aux ordres de Limutai Nang. Les voleurs ont également dérobé le médaillon du roi, qui, d'après la tradition, lui donne le pouvoir de marier sa fille. Le souverain doit donc retrouver sa fille et son médaillon pour que son histoire reprenne son cours.

Sheeria est surtout la seule à pouvoir transporter le talisman de Limutai Nang. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il l'a fait enlever. Le sorcier compte également employer l'obéissance de la jeune fille envers la tradition et la forcer à l'épouser, puisqu'il possède le médaillon qui lui permet cette décision.

Sheeria est une princesse de légende. Son visage délicat est encadré de fines boucles brunes naturelles. Elle porte sur le front un dessin de fleur sauvage, signe qu'elle est une prisonnière du plus haut rang. Elle obéit en tout à Limutai Nang, car celui-ci lui a promis sa liberté lorsqu'il aura terminé d'employer le talisman. Bien sûr, il lui ment.

PHY 5 MEN 6 PER 6 PRE 7

Con 6 Com 5 Hab 5 Soc 8 PV 15 EV 17

Imp 1 Vol 7 Init 1 Edu 8

Porter le talisman.

LIMUTAI NANG

Ce sorcier philippin tire son pouvoir d'un pacte qu'il a fait avec un démon. Sur une île voisine se trouve le temple de Hantu Pemburu, un démon chasseur. En échange de deux doigts, le démon a offert au sorcier de multiples pouvoirs, en particulier celui de pouvoir ingérer le lotus pourpre sans en mourir. Cette relique est le seul point faible du sorcier. Si le pacte venait à être rompu, par le vol des reliques dans le temple par exemple, le démon cesserait d'offrir ses pouvoirs au sorcier.

Tant que le pacte avec le démon est maintenu, le sorcier dispose des pouvoirs suivants :

- Ingérer le lotus pourpre sans en mourir
- Commander à certains animaux. C'est ainsi qu'il peut lancer les chauves-souris à la recherche des blancs. Il peut aussi commander aux requins, ou à toutes sortes de vermines qui grouillent dans les entrailles de l'île.
- Résistance aux armes de jets (*les dégâts sont divisés par six*).
- Résistance aux armes à feu (*les dégâts sont divisés par quatre*).

Si le pacte est rompu, le sorcier conserve les pouvoirs suivants (*cette liste s'ajoute à la précédente si le pacte est maintenu*) :

- Lancer des illusions auditives. Le démon chasseur se sert de cette faculté pour rabattre ses proies. Le sorcier peut faire de même en faisant entendre des groupes d'hommes, des rivières, le ressac de la mer de Chine ou des bruits d'animaux...
- Lancer une illusion. Il peut faire se dresser des créatures humanoïdes armées de pieux et de masses.

Limutai Nang porte également un médaillon, qu'il a volé au père de la princesse. C'est lui qui permet de déterminer à qui elle sera mariée. Limutai Nang espère ainsi pouvoir épouser celle qui, seule, peut porter son talisman.

Le meneur de jeu doit faire de Limutai Nang un être méprisable et craint. C'est un impitoyable tortionnaire, qui savoure tous types de tortures. Son regard indéchiffrable paraît sonder l'âme même de ses victimes. Il a habitué ses gardiens à lui obéir d'un simple clignement d'œil ou d'un souffle. En fait, il les tient sous sa domination et son charisme. Son corps est saturé de lotus pourpre et sa peau ressemble à du parchemin. Par moment, on peut d'ailleurs voir de fines feuilles de lotus se dessiner sous sa peau, ce qui accroît encore cette impression. C'est le lotus qui a commencé à entrer en symbiose avec lui.

PHY 8 MEN 9 PER 6 PRE 8
Con 7 Com 6 Hab 4 Soc 6 PV 24 EV 26
Imp 4 Vol 9 Init 3 Edu 7 Points d'éclats 2

Arme blanche +1, Esquive +1, Magie +3, Occultisme +3
Langues étrangères :
anglais, français, chinois, philippin

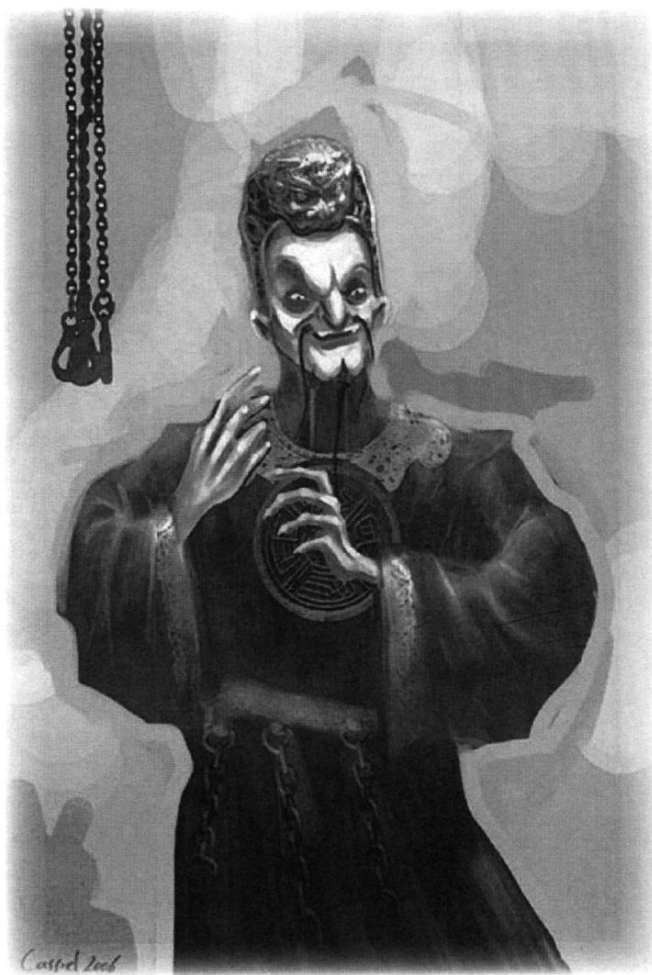
a promis la restitution de sa liberté et du médaillon de son père, qui permet à ce dernier de la donner en mariage. Il lui ment. Il compte la prendre en mariage lorsque son pouvoir sera acquis.

• Dans la même salle se trouve une autre statue de Hantu Pemburu. Lorsque l'affrontement commencera entre Limutai Nang et les personnages joueurs, le démon chasseur vomira à nouveau un

flot noir empoisonné (*comme il l'a déjà fait dans l'île*). Pour les joueurs, le poison pourra être un moyen d'abattre le sorcier (*qui peut résister aux balles si le meneur le désire*).

- Bien entendu, comme on ne peut pas faire confiance à des pirates, ces derniers continueront à vouloir enlever la princesse pour la revendre à son père, à moins que l'ouverture de la salle au trésor de Limutai Nang ne suffise à éteindre leur soif d'or.
- Pensez à régler le sort de chacun des personnages non joueurs que vous aurez intégré dans l'aventure (*mort, sauvetage, départ de Kim Koonan, nouveaux amis dans de prochaines aventures...*).

Samuel Tarapacki ■



Hantu Pemburu

Dans les légendes de Malaisie, c'est un chasseur démoniaque qui rôde sans cesse à la recherche d'un cerf qu'il a promis à son épouse. Mais il est furieux de ne jamais trouver sa proie et laisse sur son passage toutes sortes d'animaux massacrés. Dans notre histoire, Hantu Pemburu s'est allié les animaux les plus terrifiants : insectes, araignées, serpents, requins... Il partage leur pouvoir avec ceux qui lui vouent un culte.



LA TERREUR DU SIECLE DERNIER

Le nouveau défi d'une impitoyable société secrète.

De nouvelles machines infernales.

La menace d'un complot dans la Russie stalinienne...

Du pur Pulp !

INTRODUCTION

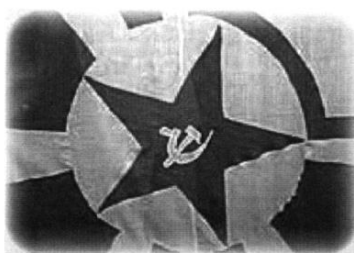
Saint Petersburg. Avril 1933.

Voix off à l'attention des joueurs :

"Le printemps russe fait scintiller la glace du port de Saint Petersburg. Derrière la ligne des larges bâtiments administratifs du bureau des soviets se lève un soleil jaunâtre. Sur la glace, un long ponton de bois permet aux passagers de rejoindre un colossal ballon dirigeable, qui oscille à quelques encablures des quais. Encadrés par des gradés de l'armée rouge, vous attendez votre tour, en veillant sur l'incalculable trésor que les gouvernements russes et anglais vous ont chargés d'escorter jusqu'à Londres : les joyaux des Romanov !"

Le voyage doit se faire en ballon dirigeable depuis Saint Petersburg, sans escale. Sur le port, la foule se pres-

se au son de l'orchestre pour assister à l'envol du mastodonte. Tout le monde célèbre l'amitié fraternelle qui unit les peuples slaves avec ceux de la très glorieuse Grande-Bretagne, qui était encore en guerre contre eux il n'y a pas si longtemps (Pologne, Dardanelles, Crimée...). Pour le meneur de jeu, ce préambule permet de révéler aux joueurs la menace qui pèse sur les joyaux, à travers une scène d'ouverture qui ne devrait pas les laisser de glace.



Dans cette introduction, nous considérons que les joueurs se sont vus confier la mission suivante : escorter les joyaux de la dynastie des Romanov (derniers souverains de la Russie tsariste) jusqu'à Londres.

Ils sont accompagnés par un colonel de l'armée de l'air : **Vladimir Ivanosof Ikonof**, lui-même escorté de dix gardes de l'armée rouge. Les joyaux sont enfermés dans six coffrets plombés portés par six manutentionnaires.

Le Parti a également nommé une jeune russe à la conservation des pierres : **Hélène Sivaskaïa**. Cette jeune femme est attachée au bureau de la préservation du patrimoine russe du musée national de Moscou.

Colonel Vladimir Ivanosof Ikonof

C'est un partisan convaincu du socialisme et un très fidèle serviteur du gouvernement russe.

Ce soldat de l'armée de l'air doit escorter les bijoux jusqu'à Londres. L'échec du transport par voie aérienne (*scène d'introduction*), va faire qu'on lui retirera cette mission au profit d'un capitaine d'escadrille (*Danké Polian*). Il sera en charge de l'enquête conduite à Saint Petersburg. S'il en réchappe, les joueurs croiseront à nouveau sa route lors de l'attaque de la base flottante par l'aviation russe. Les deux hommes entrent donc en rivalité et c'est à celui qui conduira les bijoux à bon port.

PHY 9 MEN 6 PER 7 PRE 8

Con 7 Com 8 Hab 7 Soc 8

PV 27 EV 21 Imp 2 Vol 8

Init 7 Edu 8

Points d'éclat 2

Arme automatique +3, Tactique +2
Commandement +3, Navigation
aérienne +3, Renseignement +3

Helena Sivasmaïa

Elle dépend du bureau de la préservation du patrimoine russe du musée national de Moscou. Le parti l'a chargée de la préservation des bijoux des Romanov.

Au cours de cette histoire, les joueurs découvriront qu'en fait, elle est manipulée par les Disciples de Raspoutine. Ces derniers ont enlevé son jeune frère, Mikail, qu'ils retiennent prisonniers. Sous le contrôle des Fils du Siècle Dernier, il sera conduit dans la base secrète, où les personnages joueurs pourront tenter de le libérer.

Les Disciples de Raspoutine font donc chanter la jeune et jolie Helena afin de récupérer les pierres. La conservatrice les informe des transports des bijoux et facilite ainsi leurs tentatives de vols.

PHY 6 MEN 7 PER 5 PRE 5

Con 6 Com 3 Hab 6 Soc 8

PV 18 EV 17 Imp 2 Vol 7

Init 5 Edu 8

Points d'éclat 1

Histoire +2, Sciences Humaines +2,
Anglais +2, Connaissance en gemmes +3, Premiers soins +2

Tout à coup, une litanie s'élève des sous-sols. Ce qui ressemble à un chant religieux se fait entendre dans les égouts, fait taire la foule et, au bout d'un petit temps, fait vibrer les coffrets de plomb abritant les bijoux !

Le colonel Ivanosof hurle immédiatement à ses soldats de quitter cet endroit et de rejoindre le ballon.

"Ce sont des prêtres fanatiques fidèles aux anciens Tsars, explique-t-il aux personnages joueurs. Ils prétendent que les bijoux abritent des pouvoirs endormis qui permettront de restaurer la dynastie des Romanov. Le parti saura traquer ces faux dévots qui tentent d'écarter le peuple de la voix du socialisme !"

Le petit groupe armé suit le ponton de bois jusqu'au dirigeable, mais arrivé à mi-chemin, les coffrets de plombs vibrent à nouveau. Soudain, une série d'ondes de choc s'échappe des coffrets et fend la glace en direction du port. Les blocs de glace se disloquent et déstabilisent le ponton. Le colonel ordonne à ses hommes d'accélérer le pas, tandis que le groupe est bientôt la cible de quelques petits blocs retombant à la surface de l'eau.

"Nous sommes en sécurité maintenant, affirme le colonel après avoir rejoint les salons du dirigeable. Dans quelques minutes, nous quitterons la Russie. En attendant, je vous propose un toast."

Il fait signe à des serveurs qui apportent caviar et vodka sur des plateaux d'argent !

Mais avant que les joueurs aient pu obtenir de plus amples renseignements sur les religieux, les manutentionnaires se mettent à hurler d'effroi ! Les coffrets vibrent à nouveau.



Cette aventure fait suite à celle parue dans *Raiders of Adventure* n°1 : *"LES FILS DU SIECLE DERNIER"*. Cependant, elle peut être jouée indépendamment de la précédente.

Nous supposons que les joueurs sont des détectives, investigateurs, journalistes, G. men... en tout cas qu'ils aient de bonnes raisons de se lancer sur la piste des Fils du Siècle Dernier.

S'ils ont joué le précédent scénario, ils sont devenus les cibles des Fils du Siècle Dernier et les choses en sont facilitées...

La seconde suivante, le meneur de jeu va pouvoir se lâcher avec une attaque générale contre le dirigeable !

Les fanatiques mettent tout en œuvre pour empêcher les bijoux de quitter la Russie. Le meneur de jeu gardera à l'esprit que les joueurs doivent se sortir vivants de cette intro et avec la plupart des bijoux. Cependant, au moins un coffret devra tomber entre les mains des partisans, afin que les joueurs puissent effectuer leur enquête et partir à sa recherche. Cela peut être fait au cours de l'attaque (*au regard du nombre de coffrets, il semble difficile de les surveiller tous*), sinon considérez que l'un des gardes est également un fanatique qui donnera le coffret aux méchants à la première occasion (*l'attaque du dirigeable qui va suivre*).

Voici les éléments à prendre en compte durant cette bataille :

- Les hurlements d'un millier de fanatiques courant sur la glace se font entendre. Depuis l'autre rive, les religieux envoient leurs partisans à l'assaut du dirigeable. Au milieu de la nuée, un large traîneau tiré par deux chevaux fonce également vers le ballon.
- Ce ballon ne quittera jamais la Russie. Les vibrations s'amplifient et frappent l'enveloppe du dirigeable. L'une après l'autre, les réserves d'hydrogène se déchirent. En quelques minutes, il ne reste que le squelette du ballon posé sur la glace. Elle ne résiste pas. Le dirigeable commence à s'enfoncer dans l'eau glacée.
- L'air est saturé d'hydrogène et le colonel hurle de ne pas utiliser les armes à feu afin de ne pas embraser l'enveloppe. Soldats et joueurs affrontent les fanatiques au sabre ou à la baïonnette.
- Les salons du dirigeable sont déjà sous

L'aventure en quelques mots

Le monde est menacé par un nouvel ordre religieux :

les Fils du Siècle Dernier.

Officiellement apparu en 1933, cet ordre considère que l'humanité vit son dernier siècle. L'année 2033, anniversaire de la mort du Christ, verra l'Apocalypse des Ecritures.

L'ordre a décidé d'anéantir les fondements de nos civilisations (*politiques, économiques, culturels...*), afin de ne laisser d'autre choix aux hommes que la foi et une chance d'échapper à la damnation éternelle (!).

Les Fils du Siècle Dernier disposent déjà des moyens technologiques de leur œuvre. Dans cette aventure, ils sont dotés de puissantes foreuses géantes, capables d'emporter des équipages sous la terre. Ils préparent également la mise à l'eau d'une colossale base flottante, bâtie au cœur d'un glacier Norvégien. Ils ont besoin pour cela des bijoux des Romanov, dont les pouvoirs leur permettront de détacher le glacier qui abrite la base et le laisser glisser jusqu'à la mer. Un ouvrage de dément ! Ils comptent enfin créer une crise en la Russie et l'Angleterre. L'enjeu est d'installer un gouvernement religieux à la place du pouvoir stalinien déstabilisé.

le niveau de l'eau. Pour atteindre le ponton de bois et rejoindre les quais, les personnages joueurs commencent à escalader les structures du ballon. Durant ce temps, Helena impose d'emporter les coffrets. Le cas échéant, les soldats les emporte avec elle.

- Le traîneau transporte Rackmanoff en personne, venu chercher les bijoux. Il reste hors d'atteinte des personnages joueurs.

- Les fanatiques se jettent contre les montants et escaladent à leur tour les poutrelles.
- Pour se débarrasser de tous les fanatiques d'un coup, le meneur peut déclencher une explosion alors que tous les joueurs et les soldats courent sur le ponton. Derrière eux, l'hydrogène s'enflamme, stoppant net l'attaque.

- Juste avant cela, Rackmanoff aura tenté de pénétrer dans le ballon. La dernière image que les joueurs auront de lui, est celle d'une robe de moine prenant feu au contact de l'hydrogène enflammé. Il retombe dans le traîneau qui disparaît à moitié dans les eaux. Ce que les joueurs ne sont pas obligés de voir, c'est que les chevaux restent sur la glace et parviennent à tirer le traîneau hors des eaux glacées jusque sur l'autre rive.

Un dernier élément est à noter : les soldats russes ont investi les sous-sols et les égouts à la recherche des religieux ayant lancé les chants. Mais aucun d'eux n'a pu être retrouvé. Le joueurs remarqueront cependant que la chaussée s'est affaissée sur une centaine de mètres. S'ils

interrogent les soldats, ceux-ci révéleront la présence d'une sorte de tunnel géant, avant que leur supérieur ne les fasse taire !

Pour le meneur : les Fils du Siècle Dernier emploient de nouvelles machines terrifiantes : des foreuses capables d'emporter des hommes. L'une d'elle est venu chercher les religieux avant que les soldats ne puisse les arrêter.

LE PALAIS DES TSARS

Voix off :

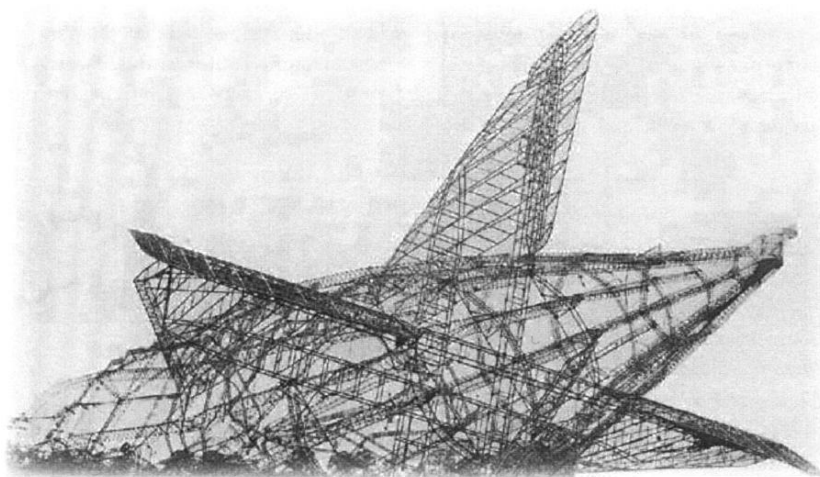
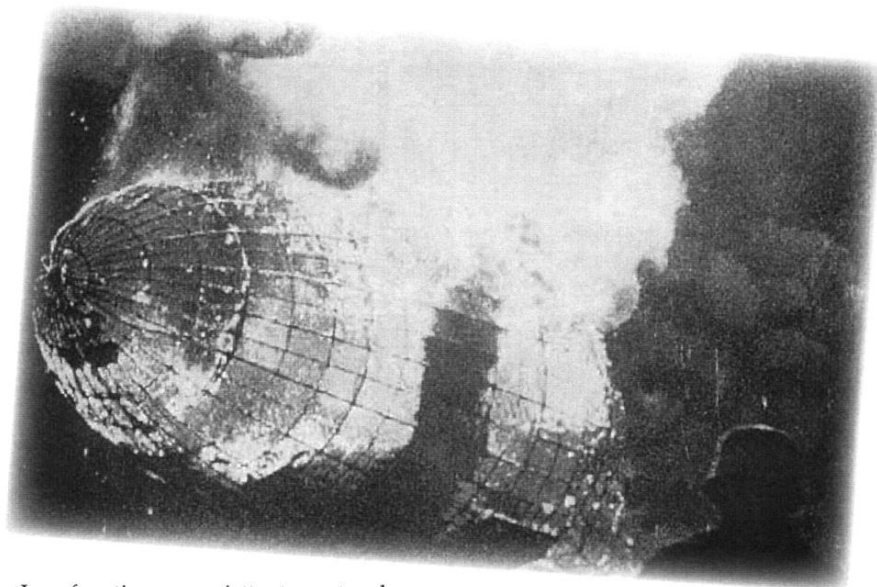
"La carcasse fumante du dirigeable finit de s'enfoncer dans le port de Saint Petersburg. Avec elle, des centaines de fanatiques disparaissent dans les eaux glacées. Vous avez rejoint la berge, sur laquelle a pris position une compagnie de soldats. Ils mettent en joue et tirent sur les derniers partisans".

"L'homme qui se trouvait dans le traîneau qui a brûlé s'appelait Rackmanoff, fait le colonel Ivanosof. Nous venons de tuer le chef des Disciples de Raspoutine."

Qui sont les Disciples de Raspoutine ? demandent les joueurs.

Le meneur peut citer les encarts à leur propos, mais sans faire le lien pour le moment avec les Fils du Siècle Dernier. Il attendra pour cela que les personnages joueurs soient confrontés à des membres de cette organisation.

Le colonel Ivanosof a reçu l'ordre de conduire immédiatement les étrangers dans l'ex-palais des Tsars. Une nouvelle expédition est déjà en cours de préparation. L'escorte armée conduit donc rapidement tout le groupe et les bijoux à travers la ville jusqu'à la somptueuse résidence des anciens maîtres de la Russie.



LES DISCIPLES DE RASPOUTINE

C'est une organisation de religieux directement affiliée aux Fils du Siècle Dernier. Jusqu'en 1916, Raspoutine était le confesseur de la famille du Tsar. Il fut assassiné peu avant la révolution russe. L'histoire retient de ce personnage qu'il fut un mystique illuminé et un terrifiant manipulateur. Pour notre aventure, nous retiendrons surtout qu'il connaissait le pouvoir des bijoux des Romanov et savait les activer. A sa mort, ces disciples entrèrent dans la clandestinité, pourchassés par les révolutionnaires.

Ils sont plusieurs centaines, dispersés sur tout le territoire. En ce moment, ils sont commandés par un fou furieux nommé Rackmanoff, évêque des Fils du Siècle Dernier (voir encadré et *Raiders of Adventure* n°1). Ces derniers fournissent leurs moyens techniques aux religieux soviétiques afin qu'ils s'emparent des bijoux et mettent un Tsar sur le trône. Plus tard, les Disciples de Raspoutine ont l'ambition d'imposer un gouvernement religieux sur la Russie, pour la plus grande joie des Fils du Siècle Dernier.

En Russie, les partisans des Disciples de Raspoutine sont extrêmement nombreux (*marins, soldats, ouvriers...*), sur le territoire ou à l'étranger. A l'étranger, ils se recrutent en particulier parmi l'ex-noblesse russe, forcée à l'exil après la révolution, mais qui n'aspire qu'au retour du Tsar.

QUELQUES FIGURES

Rackmanoff

Grand Maître des Disciples de Raspoutine

Evêque des Fils du Siècle Dernier

C'est un paranoïaque qui se méfie même des autres Disciples. Mais c'est surtout un être doté de véritables pouvoirs médiumniques. C'est la raison pour laquelle il a confié à Sergeï Vladoran la mission de retrouver les reliques et icônes dispersées en Eurasie et en Asie. C'est à travers ces objets rituels qu'il emploie le mieux ses pouvoirs. A titre d'exemple, il peut voir à travers les yeux des statues des saints dans les églises, faire s'abattre la foudre depuis le haut des clochers, ou faire vibrer les pierres de Romanov par les chants liturgiques.

PHY 9 MEN 9 PER 8 PRE 7 Con 8 Com 5 Hab 5 Soc 7
PV 27 EV 27 Imp 3 Vol 9 Init 6 Edu 7 Points d'éclat 3

Divination +1, Occultisme +3, Intimidation +2

Pouvoirs : Flux Vital (capable de s'auto-régénérer), Médium, Sens Accrus.

Pour plus de détails, voir Arkéos #1, page 45.

Certains sortilèges sont cités dans ce scénario, le meneur peut en inventer à sa guise, mais ce n'est pas l'objectif de cette histoire.

Pour le background d'Arkéos, vous pouvez considérer que Rackmanoff est aux ordres de "*La Société de Recherche des Enigmes Historiques*" (Arkéos #2, page 24 à 27), pour le compte de qui il tente de récupérer les bijoux.

Sergeï Vladoran

Second et bras droit de Rackmanoff

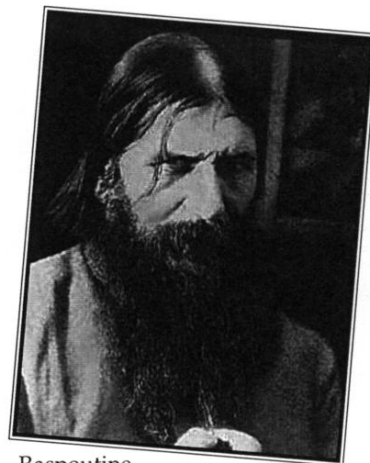
Il fut initié très tôt à la religion et au mysticisme par Raspoutine lui-même. Au moment de la révolution, les bolcheviques ont massacré sa famille et lui-même n'eut la vie sauve qu'en rejoignant des religieux cachés avec lesquels il contribua à créer les Disciples de Raspoutine.

Rackmanoff lui a confié la mission de retrouver toutes sortes de reliques. Les bijoux des Romanov sont donc une cible de choix. Mais on peut noter qu'il a déjà tenté d'acquiescer l'Eau de Baptême d'Attila, la Croix d'Or du premier Pape de Constantinople ou encore l'Etendard en Crin de Cheval de Gengis Khan.

PHY 9 MEN 8 PER 7 PRE 7 Con 8 Com 4 Hab 6 Soc 7
PV 27 EV 26 Imp 3 Vol 7 Init 5 Edu 7 Points d'éclat 2

Armes de jet +1, armes de poing +1, Esquive +2, Bagarre +2.

Religion +3, Histoire +2



Raspoutine

Le meneur de jeu pourra faire peser sur cette visite toute la lourdeur du système soviétique : transferts dans les bureaux après multiples vérifications, contrôles des identités, soins des blessés et pour finir : présentation du capitaine Danké Polian.

"Je commande l'escadrille Avalief. L'état major m'a nommé responsable de votre transfert à Londres, qui ne s'effectuera plus par ballon, mais par avion. Dans quelques heures, vous serez conduits à l'aéroport pour embarquer et quitter ce territoire vers l'Angleterre, où sera organisé le transfert avec nos homologues anglais."

En attendant leur nouveau départ, les joueurs devront user de diplomatie et d'arguments convaincants (*relations anglo-russes, mieux connaître la menace pour informer les Anglais, garantir la sécurité des bijoux, coffret perdu à retrouver le cas échéant...*) s'ils veulent en apprendre un peu plus.

Les Russes ont fait un prisonnier durant l'attaque du dirigeable. Ce n'est pas un religieux, mais un de leurs hommes de main. Il a été blessé, mais les joueurs peuvent l'interroger également. Le colonel Ivanosoff a reçu l'ordre de récupérer le coffret manquant. S'il échoue, il sera envoyé au goulag !

Voici ce que le prisonnier peut révéler :

- Les Disciples de Raspoutine restaureront l'autorité des Tsars. Les prêtres se cachent, pourchassés par l'armée, mais ils pourront bientôt ressortir au grand jour.
- Rackmanoff a demandé d'attaquer le ballon pour pouvoir s'emparer des bijoux. Avec eux, il pourra faire revenir les Tsars.
- Quelques bribes sans traduction (à prononcer avec un fort accent russe) : "*Sergeï Vladoran*", "*Siècle Dernier*"... il meurt avant d'apporter des précisions et ne dira rien quant à la localisation géographique des Disciples.

Ivanosof pourra réagir au nom de Sergéï Vladoran, en indiquant que c'est également un prêtre recherché par la police pour vol d'objets religieux (*reliques, objets précieux...*). Il connaît un homme qui pourrait leur en apprendre plus. Le propre confesseur de Sergéï Vladoran. Par ailleurs, il est possible que cet homme puisse également les renseigner sur la nature des chants qui font vibrer les bijoux. Il se nomme Andreï Ziamaneff. Les mots "*Siècle Dernier*" inquiètent passablement les Russes. Ces derniers sont au courant de l'attentat organisé à Berlin en mars dernier (*Raiders of Adventure #1*). Ils autorisent les aventuriers à conduire leur enquête, jusqu'au départ de l'escadrille du Capitaine Danké Polian, dans trois heures.

LE GOULAG

Voix off :
"Le soleil clair ne parvient pas à réchauffer la ville. L'hiver s'éternise.
On a mis à votre disposition une lourde berline de fabrication russe, ainsi qu'une escorte de six soldats armés dans un camion. Vous êtes également accompagnés du Colonel Ivanosof et de la jeune Helena Sivasmaïa."

Si les joueurs débutent leur sortie en ville par une visite au tunnel creusé près du port, voici ce qu'ils pourront en retenir :

- D'abord, l'armée a dressé une palissade tout autour de ce qui sera bientôt un chantier, pour éloigner les curieux.
- Ensuite, après avoir pénétré dans le chantier, ils s'apercevront que le tunnel se referme moins d'une centaine de mètres plus loin. Ce qui a creusé ce passage a simplement ramené derrière lui la terre qu'il y avait devant.
- Des traces d'un engin circulaire sont clairement visibles sur les parois.
- Si les joueurs connaissent déjà les Fils du Siècle Dernier, ils savent que cette organisation dispose de moyens technologiques innovants. Il est fort probable qu'ils aient mis au point un genre de foreuse...



Ensuite, sur les indications du colonel, le groupe se met à la recherche d'Andreï Ziamaneff. Le colonel Ivanosof précisera qu'il s'agit d'un moine défroqué. Interpellé par l'armée en 1928, il se trouve actuellement dans un camp de travail au nord de la ville, affecté au creusement d'un canal (*aucun commentaire sur les raisons de son emprisonnement*). Les prisonniers y sont confinés dans un village évacué par ses habitants.

Voix off :
"Ce que le colonel Ivanosoff appelle pudiquement un camp de travail n'est ni plus ni moins qu'un goulag ! Celui-ci ne se trouve certes pas isolé en Sibérie, mais les conditions de vie y sont lamentables. Depuis plusieurs kilomètres déjà, vos véhicules longent le canal en cours de creusement. Ils stoppent devant une enceinte de barbelés gardée par quatre militaires. Le colonel échange avec les hommes puis les véhicules entrent dans le camp."

Les personnages viennent d'entrer dans un village de mineurs abandonné. Des bâtisses sombres de deux étages s'alignent de part et d'autre d'une rue jonchée de débris. Là, des soldats font mettre des prisonniers en ordre de marche vers le canal. Chacun a une pelle ou une pioche sur l'épaule.

Le camp est commandé par le commissaire Iouri Loskef. Il indiquera que le détenu Andreï Ziamaneff est actuellement à l'hôpital du camp. Il n'a aucune objection à ce que les visiteurs se rendent près de lui. Il insistera sur le fait que les Européens ne doivent en aucun cas descendre dans le chantier (*une fosse large de 40 mètres et profonde de 12*). Il en va de leur propre sécurité, le canal devant être mis en eau dans quelques semaines, avec le dégel du printemps. Il ne s'agit là que d'un prétexte, le commissaire ne souhaite pas que les étrangers en voient davantage sur les conditions de travail.

L'"hôpital" a été installé dans une ancienne église, à l'aplomb du canal. Quelques tentures isolent avec peine les malades étendues sur des paillasses. Aucun véritable médecin bien entendu, mais simplement un autre prisonnier qui tente de faire ingurgiter une soupe à l'un de ses co-détenus.

Capitaine Danké Polian

Il commande l'escadrille Abalief, basée à Saint Petersburg. Après la destruction du dirigeable dans la scène d'introduction, il aura la charge de conduire les bijoux jusqu'à Londres. L'histoire montrera que ce transfert n'aura jamais lieu, puisque les aventuriers seront mis sur la piste d'une mystérieuse base située au cœur d'un glacier géant. Cependant, son escadrille interviendra lors du combat final destiné à intercepter la fantastique base flottante des Fils du Siècle Dernier : un iceberg géant, transformé en porte-avion insubmersible (*quoique...*). Danké Polian n'a rien contre la révolution russe, mais préfère être loin des remous internes. Il est donc en mission le plus souvent possible et évite de se mêler des affaires internes à son gouvernement quand cela est possible. Cette histoire de bijoux ne lui plaît donc pas du tout, mais peut lui permettre de se rendre à l'étranger pour quelques temps.

PHY 8	MEN 6	PER 6	PRE 8
Con 7	Com 7	Hab 7	Soc 6
PV 24	EV 20	Imp 2	Vol 7
Init 5	Edu 7		
Points d'éclat 3			
Bagarre +2, Esquive +2, Tactique +2			
Arme automatique +3, Pilotage d'avion +3, Commandement +3, Renseignement +3			

Quelqu'un murmure un cantique dans un coin. C'est Andreï Ziamaneff, prostré aux pieds d'un saint de pierre. En prononçant le nom de Sergéï Vladoran, voilà ce que les joueurs peuvent entendre (*Andreï parle tour à tour le russe, l'ukrainien et le latin*) :

- "J'ai confessé bien des fois Sergéï Vladoran. Les confessions resteront secrètes, mais je sais des choses que je peux dire" (il lance un chant latin).
- "C'est Raspoutine le débauché lui-même qui a ouvert le cœur corrompu de Vladoran. Ils étaient destinés à se rencontrer et le dernier doit poursuivre la 'désœuvre' du second".
- "Tout le pays, Vladoran a parcouru et dans chaque église il se rend encore pour rapporter les reliques. De ces saints objets, Rackmanoff tire son pouvoir et peut nous voir ici même. Les yeux de Rackmanoff s'emplissent d'avidité devant les pierres des Romanov."

- “Les chants de prière font chanter les joyaux. Les pouvoirs des pierres s’offrent à ceux qui savent les faire chanter. Rackmanoff sait faire chanter les pierres et leurs pouvoirs lui appartiennent déjà.”
- “Rackmanoff s’entretient avec un pouvoir supérieur de son église corrompue. Un homme élu des hommes du *Siècle Dernier* mais pas de Dieu, lui prête aujourd’hui son attention. Dans quel lieu ces hommes de Dieu se croisent sinon sous la croix portée par la basilique ?”

Dans cette dernière phrase, le moine délinquant fait référence à une rencontre qui se déroule en cet instant même entre le Père de la Dernière Année (*leader des Fils du Siècle Dernier*) et Rackmanoff. Cette rencontre se déroule dans les catacombes courant sous la basilique de Saint Petersburg.

Tout à coup, les murs de l’église se mettent à vibrer. Un grondement sourd résonne dans le sol. Le colonel Ivanosof affirme immédiatement que les vannes du canal ont cédé. En fait, une foreuse géante vient de passer sous l’église (*parallèlement au canal tout proche*). Rackmanoff ne perd rien des faits et gestes des Européens (*rappelons qu’il est informé par Helena*) et a ordonné leur élimination. Les murs sont ébranlés et le plancher s’effondre de plusieurs mètres, entraînant le groupe avec lui. Miraculeusement, l’église ne s’effondre pas sur eux, mais c’est visiblement l’affaire de quelques minutes. De part et d’autre du tunnel, des pierres continuent de tomber du plafond et menacent d’écraser les imprudents qui s’y aventurent. En revanche, un étroit passage permet de rejoindre le chantier du canal. Malgré la mise en garde du commissaire du camp, les personnages peuvent donc trouver une échappatoire (*temporaire*) dans cette direction, quelques secondes avant que l’église ne s’écroule derrière eux. Le fond du canal est gelé et jonché de toutes sortes de débris (*planches, pierres, carcasses de machines...*). Par endroit, on a élevé quelques cabanes de chantier. A une centaine de mètres en amont, se trouvent les échafaudages permettant de remonter jusqu’au village. En aval, à environ 400 mètres, prisonniers et soldats ont cessé leur activité, impres-

sionnés par l’effondrement de l’église. Tout à coup, une carcasse de métal émerge du fond du canal à proximité des échafaudages. Une écrouille s’ouvre et une dizaine d’hommes armés surgissent de la foreuse. Ils attaquent immédiatement, tandis que la foreuse s’enfonce à nouveau dans le sol, en direction des vannes du canal !

Reste au meneur de jeu à régler l’affrontement et aux personnages joueurs à sauver une fois de plus leur peau devant cette nouvelle menace. Voici quelques éléments à intégrer dans cette scène :

- Fusillade entre les Fils du Siècle Dernier et les soldats accompagnant les joueurs.
- Combat autour des baraques de chantier, bousculade sur les échafaudages...
- Certains prisonniers profitent de la confusion pour tenter une évasion, d’autres paniqués tentent de sortir du canal, tandis que les soldats ne parviennent plus à rétablir l’ordre.
- La foreuse est passée sur les vannes qui se retrouvent fragilisées. Quelques instants plus tard, ce qui retenait les

bâtie contre la paroi du canal permet de s’agripper à un treuil, un rouleau de corde est accroché à une baraque...

Eventuellement, le meneur de jeu peut enchaîner avec la panique générale qui a envahi le camp. Les détenus tentent de profiter de la situation pour s’évader (*par exemple en se laissant porter par les eaux du canal lorsqu’elles seront devenues plus calmes*). Les personnages joueurs seront témoins de ces tentatives et pourront être pris à parti si les prisonniers ont l’impression que les Européens veulent tenter de les empêcher de s’échapper. De leur côté, les soldats emmènent dans de vastes baraquements tous ceux qui leur tombent sous la main, y compris les personnages joueurs égarés.

Pour le meneur : pour le cas où il faudrait gérer l’internement (*temporaire*) de quelques personnages joueurs, voici quelques éléments à prendre en compte :

- D’abord, lire le dossier qui suit ce scénario sur le goulag.
- Le personnage est pris à parti par des détenus qui veulent obtenir son aide : de l’argent, un coup de main pour une évasion, un message à faire sortir,

échanger les places !... (*bref, de bonnes occasions de lancer d’autres histoires par la suite*). Il doit se sentir rapidement perdu et menacé.

- Certains détenus peuvent organiser un interrogatoire dans un coin sombre du bâtiment. Le personnage est brusquement emporté dans une couverture et soustrait à la vue des gardiens. Les détenus veulent en savoir plus sur son compte (*peut-être y a-t-il parmi eux d’ex-militants*

à la cause des Disciples de Raspoutine et mieux vaut se montrer prudent).

- Les soldats maintiennent une garde sévère autour des bâtiments. Inutile de tenter de discuter avec eux.
- C’est finalement l’intervention du Colonel Ivanosof (*s’il est encore en vie, sinon du capitaine Danké*), qui pourra les faire sortir de cet enfer.

Lorsqu’ils seront réunis à nouveau, les aventuriers pourront se demander par quel moyen les Disciples de Raspoutine ont été mis au courant de leur venue



eaux cède. L’épaisse couche de glace s’effondre, tandis que des trombes d’eau envahissent le canal.

- L’eau et les blocs de glace emportent tout sur leur passage. A ce moment, il faudra que les personnages joueurs et leurs alliés soient déjà sur les échafaudages, dont les bases ne tiendront d’ailleurs pas longtemps...
- Le cas échéant, d’autres moyens de sortie peuvent être envisagés : en s’effondrant, l’église a créé un monticule de pierres qui permet d’atteindre le haut du canal, le toit d’une baraque



dans le goulag. Deux réponses s'offrent à eux : les Disciples disposent de moyens particulier pour s'informer (*pouvoir des pierres ou pouvoir de Rackmanoff ?*), sinon, quelqu'un les a renseignés.

Une méfiance peut donc se faire envers les personnages non joueurs russes. Ils ne pourront certes pas tenir à l'écart les autorités soviétiques, mais ils peuvent par exemple réduire les échanges d'informations qu'ils ont avec le colonel ou Helena.

A noter que, selon le temps passé dans le goulag, l'escadrille Avalief a l'ordre d'attendre les aventuriers.

Dans son délire, Andreï Ziamaneff a cité la basilique de Saint Petersburg. Ce sera leur prochain lieu de passage.

RACKMANOFF S'Échappe

Voix off :

"De retour en ville, vous remarquez une singulière agitation. Des soldats ont pris position sur les axes routiers et indiquent au gradé qui vous accompagne que le Palais des Tsars vient d'être attaqué. Les soldats ont ordre de fouiller tout véhicule quittant la ville à la recherche de coffrets scellés et de pierres précieuses."

Pour le meneur : durant l'absence des personnages joueurs, les Disciples de Raspoutine ont utilisé une foreuse pour pénétrer dans le palais des Tsars et s'emparer des bijoux. Les Fils du Siècle Dernier sont maintenant réunis sous la basilique de Saint Petersburg et préparent leur départ pour leur base en Islande.

S'ils passent par le palais des Tsars, les joueurs auront confirmation du vol des bijoux. Nous considérons dans ce

cas que les joueurs avaient laissé les bijoux à la garde des soldats du palais, ce qui semble le plus raisonnable. Dans le cas contraire, le meneur ajustera la nature du vol. Il y a peu de chance que les coffrets soient véritablement hors d'atteinte d'une foreuse géante...

Le groupe dispose d'une unique information sur la position présumée de leurs ennemis : la basilique (*information qu'ils tiennent d'un moine défroqué à demi fou*). C'est là que se poursuit l'action.

Nous retrouvons donc les personnages joueurs alors qu'ils tentent de s'introduire dans le vaste bâtiment.

Les Fils du Siècle dernier ont posté quelques sentinelles. Une approche discrète permettra de les éliminer sans éveiller les soupçons. La grande réunion des Fils du Siècle Dernier et des Disciples de Raspoutine ne se tient pas sous la coupole, mais dans les immenses sous-sols. Les personnages poursuivent donc leur progression en empruntant quelques escaliers obscurs et descendent dans les catacombes.

Après quelques détours, des bruits de foule leur parviennent. Une grande assemblée s'est effectivement réunie dans un espace presque aussi grand que la basilique elle-même. Soudain, depuis un petit surplomb, les personnages joueurs découvrent le lieu de la réunion :

- Au cœur d'une salle gigantesque, une grande estrade de bois porte les symboles des Fils du Siècle Dernier.
- Assis sur un trône argenté, un haut dignitaire religieux s'entretient avec Sergéï Vladoran (*le Père de la Dernière Année s'est déplacé en personne.*)
- Près d'eux, les coffrets abritant les bijoux des Romanov ont été ouverts.
- Devant eux, une foule de religieux, les Disciples de Raspoutine, prient en murmurant.
- Derrière l'estrade, la carlingue ouverte d'une foreuse géante attend ses passagers.

Tout à coup, Vladoran se tourne vers l'assemblée :

"Mes frères, le Père de la Dernière Année, l'autorité des Fils du Siècle Dernier, tient à féliciter chacun de vous pour la réussite de nos projets. Les bijoux vont être emportés dans un endroit secret où leurs pouvoirs seront maîtrisés et utilisés contre nos ennemis. Le Grand Maître des Disciples de Raspoutine, notre bien aimé Rackmanoff, va également rejoindre cet endroit pour y être soigné. Souhaitons-lui un bon voyage".

Deux hommes portant une civière où gît Rackmanoff, emportent le blessé à l'intérieur de la foreuse, tandis que des partisans referment les coffrets et les emportent par une écoutille.

Quelques instants plus tard, les moteurs de la machine se mettent à vibrer et l'avant de la foreuse, constitué de centaines de molettes, se met à tourner. Puis la machine s'incline et disparaît dans le sol dans un épouvantable vacarme.

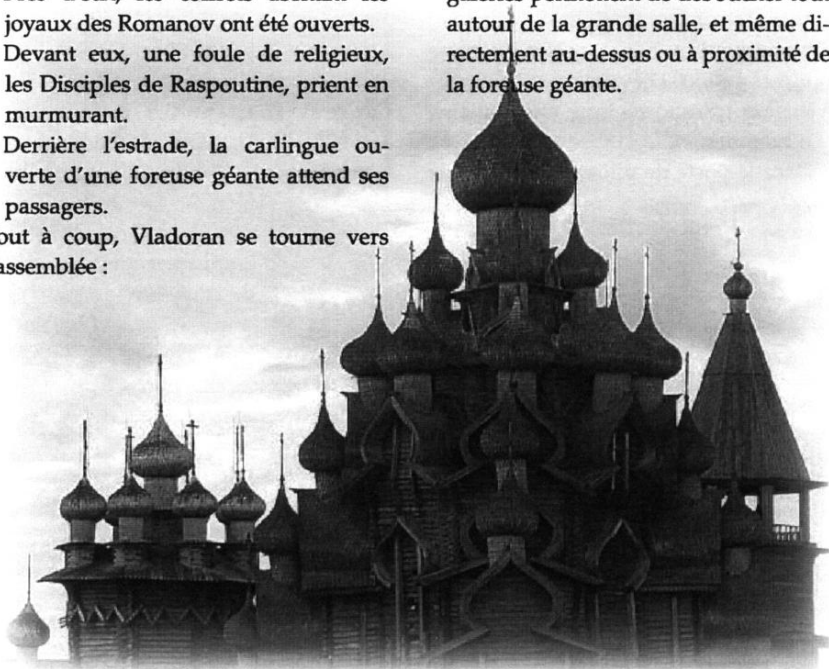
Juste après, une seconde foreuse prend la place de la première !

"Le Père de la Dernière Année va maintenant célébrer la messe en l'honneur du retour des Tsars. Mes frères, rendons grâce à Dieu..."

C'est là que les joueurs doivent intervenir. Ils disposent en effet d'une bonne demi-heure avant que la messe ne soit terminée et que le Père de la Dernière Année ne quitte cet endroit avec sa foreuse.

Ils peuvent mettre ce temps à profit pour réduire les Disciples de Raspoutine et s'emparer de la foreuse ! Voyons ce que le meneur peut prévoir pour cela :

- Faire appel à l'armée pour investir la basilique.
- Créer la confusion parmi les Disciples.
- Explorer les sous-sols : d'innombrables galeries permettent de déboucher tout autour de la grande salle, et même directement au-dessus ou à proximité de la foreuse géante.



- La machine conserve ses écoutes ouvertes durant ce laps de temps. Son équipage est constitué de dix hommes, répartis dans différentes coursives.
- Cette scène impose un affrontement entre Vladoran et les personnages joueurs, de préférence au-dessus des têtes de forage en action qui déchiquetteront le perdant...
- Lorsque quelques aventuriers se seront introduits à bord de la foreuse, organisez également un combat dans la salle de contrôle.
- Pensez à régler le sort du Père de la Dernière Année (pour la suite de cette histoire, nous allons considérer que les joueurs parviennent à éliminer le leader des Fils du Siècle Dernier).

Si l'action se poursuivait à l'extérieur de la basilique, le meneur pourrait organiser une poursuite en traîneaux sur les canaux gelés du Saint Petersburg, c'est du plus bel effet.

LA BASE DU SIÈCLE DERNIER

Voix Off :

"La basilique a été désertée par les partisans des Fils du Siècle Dernier. Ils savent que les bijoux sont maintenant entre les mains de leurs dirigeants et que plus rien ne pourra interrompre leurs plans. Maintenant, vous avez le choix. Vous laissez les Russes s'emparer de la foreuse et ils disposeront bientôt d'une terrifiante arme de guerre, ou bien vous tentez de comprendre son fonctionnement pour retrouver la base secrète de vos ennemis".

En visitant l'intérieur de la foreuse, les personnages découvrent les éléments suivants :

- L'engin est mû par quatre moteurs diesel de 1500 chevaux.
- Il peut transporter une cinquantaine d'hommes.
- Dans le poste de pilotage, un carte de

verre tri-dimensionnelle indique les reliefs et la nature de certains sous-sols, depuis l'Oural jusqu'en Islande.

Si les personnages ont joué le scénario paru dans Raiders of Adventure #1, le meneur de jeu peut les confronter au système de guidage automatique développé dans le scénario. En bref, une carte à mémoire a enregistré le voyage à l'aller, pour permettre un voyage retour jusqu'à la base sans autre intervention. Sinon, quelques compétences en ingénierie permettent de lancer la machine, tandis qu'une autre en cartographie permet de localiser la base à partir de la carte de verre : un glacier au nord de la Norvège.

Ensuite, le meneur peut avoir le choix : si les joueurs parviennent à convaincre les Russes de les laisser emporter la foreuse, le voyage souterrain peut commencer jusqu'au glacier. Mais ne misons pas là-dessus, on ne discute pas avec l'armée (mais après tout, pourquoi pas car c'est ce qui pourrait arriver de mieux). Dans ce cas, les aventuriers percent le sol jusque sous le glacier et pénètrent dans la base ennemie. Ils ne vont pas plus loin, le carburant sera épuisé et la machine s'arrêtera.

Plus vraisemblablement, la machine sera confisquée par l'armée rouge et un système d'auto-destruction la réduira en miette avant que les Russes ne portent la guerre sous la terre !

Dans ce cas, les personnages auront recours à l'escadrille de Danké Polian. En effet, nous avons vu qu'il est possible de localiser la base des Fils du Siècle Dernier. Le plan de vol jusqu'en Angleterre du Capitaine Polian prévoit de survoler la Finlande, puis la Norvège et enfin la mer du Nord avant d'arriver à Londres. Tout

Lorsque les personnages joueurs auront réglé les préparatifs de leur voyage (par foreuse ou par avion donc), ils quitteront Saint Petersburg pour le final de cette aventure...



Voici ce que le capitaine Danké Polian peut mettre à leur disposition :

- Douze avions, avec leurs pilotes, co-pilotes et mitrailleurs
- Armes et munitions
- Vivres et équipements divers (tenue d'hiver, radio...)

Enfin, précisons que le Colonel fait bien entendu partie du voyage, ainsi que la belle Helena, qui nourrit le secret espoir de retrouver son frère, prisonnier dans la base des Fils du Siècle Dernier.

Laissez vos joueurs profiter quelques temps du commandement d'une escadrille de reconnaissance, équipée comme pour aller à la guerre.

Après quelques heures de vol, les engins s'approchent du glacier repéré sur la carte.

Très peu d'endroits sont propices à un atterrissage et le groupe devra se contenter d'une longue bande de glace parcourant le glacier. Le gigantisme de celui-ci fait que les Fils du Siècle Dernier ne tentent pas l'interception. Dans quelques heures, le glacier sera transformé en iceberg sous l'effet du pouvoir des bijoux et les religieux ont d'autres chats à fouetter.

A noter que si les aventuriers arrivent jusqu'ici en foreuse, ils pénètrent directement dans la base, mais tombent en panne de carburant.

PROJET HABBAKUK

Voix Off

"Après quelques heures passées à la surface du glacier, les hommes du capitaine Danké ont fini par trouver une faille pourvue de marches sculptées dans la glace. La faille s'enfonce entre deux parois étincelantes. Après une descente d'une cinquantaine de mètres, vous parvenez au cœur d'une vaste salle creusée par les eaux de ruissellement. De cette salle partent plusieurs couloirs de glace, dont les plafonds ont été renforcés de poutrelles d'acier".



est donc en règle avec les autorités des deux pays.

Emprunter une escadrille de douze avions russes pour se rendre jusqu'au glacier norvégien ne pose donc pas de problème majeur (précisons qu'à cette époque, le radar n'existait pas et que les avions russes peuvent donc, dans une certaine mesure, se rendre un peu où ils veulent sans déclencher une crise avec leurs voisins).

QUI DIRIGE LES FILS DU SIÈCLE DERNIER ?

Les Fils du Siècle Dernier sont une église. Elle fut fondée en 1933 par une bande d'illuminés qui recruta bien vite ses membres parmi les manipulateurs des sociétés occidentales et les déçus des autres régions du monde. A la manière d'une Eglise, elle est structurée en niveaux :

- **Les recrues** sont appelées **les Novices**. C'est la main d'œuvre.
- Ils sont encadrés par **les Prévôts** (*qui pratiquent aussi l'extorsion parce que cette Eglise a également besoin de finances...*).
- Le monde est divisé en **Evêchés**. Selon sa taille, un pays peut être partagé entre plusieurs évêchés, ou être regroupé avec d'autres dans un unique évêché. Les Evêques dirigent les Prévôts.
- Le pape de cette église se fait appeler le **Père de la Dernière Année**. Il commande aux Evêques.

Lorsque le Père de la Dernière Année vient à disparaître (*accident, intrigues internes, mort naturelle ou intervention des joueurs*), les Evêques se réunissent en conclave. Ils déterminent un nouveau complot à mettre en place, puis décident d'un nouveau pape. Tuer le Père de la Dernière Année ne fait donc que retarder les plans des Fils du Siècle Dernier qui éliront bientôt un nouveau leader...

Dans notre histoire, la Russie bolchevique est un évêché affilié aux Fils du Siècle Dernier. Rackmanoff en est l'Evêque et dirige les Disciples de Raspoutine. Sergéï Vladoran est un Prévôt. Tout cela fait pas mal de méchants, avec de bonnes scènes d'affrontement à mettre en place.

Les personnages viennent de pénétrer dans une base de dix kilomètres de long sur quatre de large. Il ne leur sera pas possible de tout explorer. Voyons son organisation générale : D'immenses couloirs de glace courent le long de la base. On s'y déplace en véhicules à chenilles (*camion, voiture, traîneaux...*). Aux quatre coins ont été

creusées de larges salles qui abritent les équipages et le matériel.

Au cœur de la base se trouve une succession d'immenses cavités (*une centaine de mètres de haut, pour plusieurs centaines de mètres de large*), destinées à être à moitié emplies d'eau. Ces salles serviront de port à la flotte des Fils du Siècle Dernier.

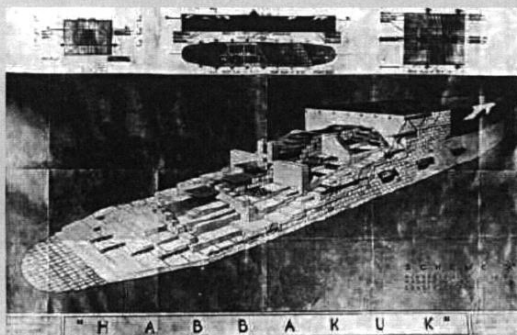
Au-dessus de ces salles se trouve

Le vrai projet Habbakuk

Au début de la seconde guerre mondiale, Winston Churchill proposa la construction d'un porte-avions de glace, insubmersible face aux sous-marins allemands et capable de s'approcher des côtes, compte tenu du faible rayon d'action des avions de cette époque. Le porte-avions devait mesurer 600 mètres de long et peser deux millions de tonnes. Il devait être constitué de 280 000 blocs de glace assemblés entre eux par un aggloméré de pulpe de bois (*un genre de porte-avion pulp quoi...*).

A l'intérieur, des structures réfrigérantes devaient assurer la tenue de l'ensemble. Très peu manœuvrable, il devait être propulsé par des moteurs électriques annexes, à la vitesse de 18 km/h. Sa défense serait assurée par des canons et de la DCA. Il devait porter 150 chasseurs-bombardiers.

Un prototype de 18 mètres fut construit sur le lac Louise, en Alberta. Mais les progrès en aéronautique rendirent obsolète le projet Habbakuk (*citée dans la Bible*) qui ne vit jamais le jour.



l'aviation du Siècle Dernier. Une douzaine d'escadrille d'avions de toutes sortes. Tous portent les emblèmes de l'armée rouge ! Les plans du Père de la Dernière Année se dévoilent : s'ils attaquaient l'Angleterre avec ses avions, cela passerait pour une agression russe ! Un long et large couloir en pente douce permet le décollage vers l'extérieur du glacier.

Durant leurs déplacement, les aventuriers remarqueront qu'une grande agitation règne dans la base. Les Fils du Siècle Dernier son en train de préparer une action de grande envergure. Les joueurs auront les réponses à leurs questions en surprenant une grand-messe se déroulant dans une salle centrale. Depuis un petit promontoire surplombant une cathédrale de glace, ils peuvent assister à cette grande cérémonie.

Sur un balcon de glace, un individu apparaît. Il a le visage à moitié enveloppé dans les bandages.

"Mes frères, les rapports indiquent que notre bien-aimé Père de la Dernière Année vient d'être assassiné par nos ennemis". Murmures et plaintes dans la salle.

"Ce crime ne restera pas impuni ! Comme ne restera pas inachevée la grande ambition de notre précédent Père. A partir de cet instant, j'assume la charge de Père de la Dernière Année, jusqu'à l'aboutissement du grand projet qui nous a tous réunis ici : le projet Habbakuk !" Murmures mitigés et contestataires dans la salle.

"Nous n'avons plus besoin des chants pour activer les pouvoirs des pierres. Nos savants ont isolé la fréquence sonore qui permet d'en tirer le pouvoir. Très bientôt, tous nos avions seront équipés de ces pierres et des machines qui lanceront sur le monde les plus terrifiants rayons sonores ! Prions mes frères et par nos chants, célébrons la toute puissance de ces pierres. Qu'elles soient les outils de notre réussite !"

Rackmanoff, qui a échappé aux personnages lors de l'introduction, vient de s'auto-proclamer Père de la Dernière Année, c'est-à-dire chef des Fils du Siècle Dernier. Après quelques hésitations, les prêtres se mettent à chanter, tandis qu'un sifflement particulier s'élève dans la base. Quelques minutes plus tard, toute la base est secouée par une série d'explosions. En fait, il ne s'agit pas d'explosions, mais des pouvoirs des bijoux qui viennent de découper la glace à des endroits clés du glacier.

Les Fils du Siècle Dernier utilisent les pierres pour transformer le glacier en

iceberg géant. De cette base insubmersible, ils pourront bientôt menacer le reste du monde et faire accuser la Russie ! Tout à coup, le glacier glisse sur ses fondations et s'enfoncé dans la mer. Le bruit qui accompagne la mise à l'eau empêche les joueurs de communiquer durant plusieurs minutes.

Après la mise à l'eau, la base continue d'osciller doucement. Rackmanoff reprend la parole et ordonne aux ingénieurs de regrouper les pierres afin d'équiper les avions. Il indique également que les machines sonores doivent être regroupées près des escadrilles en vue de l'attaque sur l'Angleterre !

Il reste maintenant aux joueurs à empê-

permettront de lancer le troisième et dernier épisode des Fils du Siècle Dernier dans *Raiders of Adventure* 3).

- Au détour d'un couloir, les personnages croisent la zone de détention. C'est là qu'Helena va retrouver son frère Mikhaïl. Elle expliquera immédiatement qui il est, ainsi que le chantage qu'elle subissait.
- Mikhaïl ajoutera qu'il est ingénieur et qu'il a suivi de près les préparatifs des Fils (dont il pourra expliquer la hiérarchie et les modes d'élection indiqués dans l'encadré). Il a saisi le mode de fonctionnement des machines sonores et des joyaux.
- Les joueurs vous demanderont peut-être s'il est possible d'employer cette

Quelques noms russes
Viktor Mandelofski
Vassili Pelevtini
Varlam Poutchisov
Iouri Khitasieff
Fedor Bienely

proximité, le bombardier équipé de la machine doit également être capturé.

L'alerte est donnée et les Fils envahissent la grande halle des avions. Durant l'affrontement, les joueurs sont dispersés, peut-être même que l'un d'eux ne parvient pas à monter à bord avant le décollage. Il s'enfuit dans la base en

compagnie d'Helena. Les deux personnages devront trouver un moyen de remonter à la surface et quitter la base avant qu'elle ne sombre (ils peuvent trouver des embarcations, mais devront très probablement affronter Rackmanoff en personne). Pensez à régler le sort du Colonel Ivanosof.

Dans le ciel, les escadrilles se sont déjà envolées. Les pilotes de Danké Polian affrontent ceux des Fils dans un gigantesque ballet aérien. De temps en temps, le bombardier lâche vers la base un rayon sonore destructeur. Par pans entiers, l'iceberg se disloque. Il finit par basculer sur un angle de 45°, mettant toute la base en pente et faisant s'inonder de nombreux galeries.

L'avion d'un personnage joueur est touché et il est contraint de se

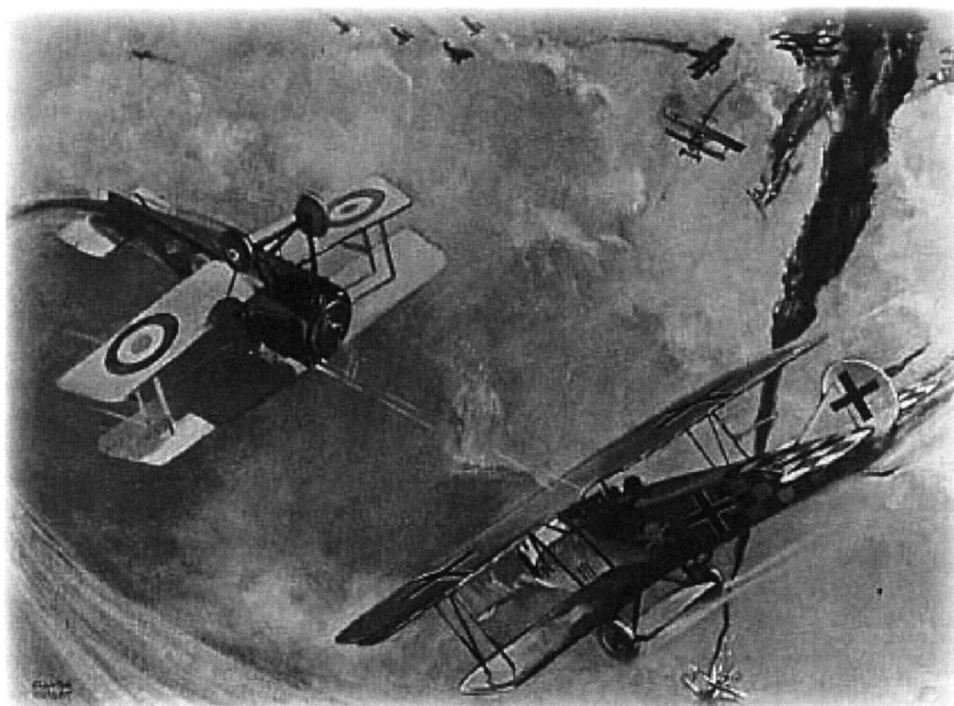
poser sur l'iceberg en pente. Il lui faudra trouver un autre avion ou un bateau pour quitter la base.

Tandis que la base sombre, une volée de plomb détruit la machine sonore embarquée à bord du bombardier (aucune armée au monde n'aura cette arme).

Voix off

"Le combat aérien est terminé maintenant. L'escadrille du capitaine Danké a pris sa formation autour de votre bombardier, en direction de Saint Petersburg. Vous avez porté un rude coup au Fils du Siècle Dernier. Mais vous savez maintenant que cette Eglise élira sans doute un nouveau pape et qu'il vous faudra à nouveau vous opposer à ses plans..."

Samuel Tarapacki ■



cher une nouvelle fois ces très méchants de parvenir à leurs fins.

Voici les éléments que le meneur de jeu aura à prendre en compte lors de la résolution de cette aventure :

- Il est fort possible que les joueurs décident de s'emparer des joyaux et de quitter la place en avion. Désarmés, les Fils du Siècle Dernier ne seront plus une menace.
- Le meneur insistera sur la présence de Rackmanoff. Pas question de laisser ce malade diriger cette secte de fanatiques.
- Poursuivant leurs déplacements, les aventuriers pénètrent dans une salle d'expériences. Ils peuvent ainsi mettre la main sur quelques documents secrets appartenant aux Fils (bien qu'inutiles dans ce scénario, ces documents leur

nouvelle arme pour scier en deux cette base colossale, la déstabiliser et l'envoyer par le fond. C'est très exactement ce que nous espérons qu'ils fassent pour leur offrir un final exceptionnel.

- Mikhaïl leur indiquera que l'un des avions est déjà équipé de la machine sonore et de pierres. S'ils parvenaient à le dérober, ils pourraient attaquer cette base depuis les airs.
- Pendant, ce temps, les hommes de l'escadrille du capitaine Danké s'apprentent à passer à l'action...

Pour le climax de cette aventure, laissez-vous aller. Les personnages joueurs doivent intercepter les pierres regroupées au niveau des escadrilles en éliminant quelques gardes postés là. Stationné à



GOULAG !

**Lassés des jungles humides et des déserts inexplorés ?
Envoyez vos joueurs au Goulag,
quelque part dans la Sibérie de Staline.
Une aide de jeu, mais aussi une terrifiante réalité...**

LES ORIGINES

En août 1918, un télégramme de Lénine demande d'« *enfermer les douteux, dans un camp de concentration hors de la ville...* » et « *faire régner une terreur massive et sans merci* ». A cette époque, un camp est un endroit où l'on regroupe les prisonniers afin de les isoler. Il ne s'agit pas de les exploiter, comme l'a fait le tsar Pierre le Grand pour bâtir sa capitale Saint Petersburg, ni de les exterminer. Mais le 5 septembre 1918, le décret sur la terreur rouge veut « *protéger la république des soviets contre ses ennemis de classes, en isolant ces derniers dans des camps de concentration* ». Avec l'arrivée au pouvoir de Staline, la terreur de masse alliera extermination et exploitation par le travail forcé.

LES PREMIERS CAMPS

En avril 1919, le comité central de la RSFSR ou république socialiste fédérative soviétique de Russie, donne à la tché-

ka (de VETCHEKA, la commission extraordinaire pan-russe auprès des commissaires du peuple) la direction des camps de travail forcé. La tchéka arrête les opposants et contre-révolutionnaires et les

expédie dans les camps sans verdict. Ces camps ont regroupé de 100 000 à 150 000 hommes travaillant à leur autosubsistance. A cette époque, les îles Solovki, qui abritaient d'anciens monastères fermés par les tchékistes, et leur extension continentale de Petchora et Solikamlag, sont les seuls camps de concentration russes.

En 1922, la direction politique d'état dirigé par Dzerjinski (le GPOU, qui devient l'OGPOU en 1923), poursuit les activités de la tchéka. Elle expédie 150 détenus politiques au Solovki, où se trouvent déjà enfermés 4 000 prisonniers de droit commun. Les deux statuts de prisonniers vont désormais cohabiter. Les conditions d'internement empirent et le régime découvre que le travail forcé peut devenir rentable, économiquement et politiquement. A partir de 1927, les autorités de Solovki déploient des camps dans les régions d'Archangelsk et en Carelie. Les Solovki regroupent alors 15 000 détenus.



LE GOULAG

Ce terme apparaît en avril 1930 au sein du GPOU et désigne la direction générale des camps. Elle doit assurer le développement économique des régions du pays les moins accessibles. Dans le même temps, 1,8 million de paysans sont chassés vers le Kazakhstan et la Sibérie et affectés à l'exploitation de la forêt. Les « camps de redressement par le travail », ou ITL, cohabitent avec les camps du NKVD, le commissariat du peuple à la justice de la RSFSR.

Le goulag s'étend au gré des grands travaux staliniens. Le canal baltique - mer blanche - d'une longueur de 226 km, fut percé par 250 000 prisonniers, à peine équipés de pelles, de pioches et quelques explosifs. Le chantier dura de 1931 à 1933 et servit la propagande du régime. Mais pour tenir les délais, il n'eut pas la profondeur requise.

Le canal Moscou-Volga exploite 500 000 prisonniers de 1932 à 1937. Quant au canal Volga - Don débuté à la fin des années 30, il ne sera achevé qu'en 1952.

Les camps bâtissent de grandes lignes de chemin de fer, comme la voie Kotlas-Vorkouta qui fait 1 300 km. Les camps de Baïkal Amour permettent le doublement du transibérien à l'est d'Irkoutsik sur 4 000 km.

Les voies sont amenées vers le nord : Oust Vym, Oukhta et Petchora. Les lignes se poursuivent en Oural, puis vers Solikamsk, Norilsk et l'Arctique.

En dix ans, les camps se répartissent en trois grandes zones :

- La Sibérie doit exploiter ses forêts et son minerai.
- Le Dalstroï s'étend du Kamtchamka à la frontière orientale de la Yakoutie et de la mer d'Okhotsk à l'océan arctique. On y exploite des mines d'or et, comme aucune voie terrestre n'existe, les échanges se font par bateau.
- Au Kazakhstan, on exploite le charbon et le cuivre.

Les conditions de vie extrêmes déciment les populations carcérales, mais le besoin d'exploiter les ressources naturelles assure aux camps le renouvellement des prisonniers.

Cependant, la rentabilité n'est pas démontrée. Alors que de 1936 à 1938, le NKVD a prévu 8,5 milliards de roubles de production, le goulag a fourni à peine 3,04 milliards. Sans outils et affamés, les prisonniers ne peuvent faire ce que la direction des camps attend d'eux. Durant la guerre, aucun d'eux n'est affecté à la production de canons, d'avions ou de chars.

Même les Charachkas, des bureaux spéciaux de construction secrets qui rassemblent des chercheurs et des ingénieurs, ne produisent pas ce que des hommes libres auraient apporté au pays.

Mais le pouvoir central soviétique tire des camps bien plus que l'exploitation des richesses. Il éloigne les opposants, isole les prisonniers et démontre sa présence dans les zones reculées.



LES PRISONNIERS

Le peuplement du goulag est planifié par des vagues d'immigration. Mais les estimations chiffrées de ces années noires sont difficiles à obtenir. Les responsables des camps sont tentés de sous-estimer le nombre de prisonniers pour expliquer les mauvais résultats, ou de diviser le taux de mortalité, pour éviter les accusations.

De 1929 à 1932, la collectivisation impose de déplacer des millions d'individus. En 1936, des populations non russes sont déportées : les Finnois et les Grecs de mer noire. En 1941, ce sont les Allemands de la Volga qui sont déplacés. En 1943, Staline fait déporter Kurdes, Ingouches, Kalmouks, Tchétchènes, Balkares, Caucasiens et Karachais. En 1944, ce sont les Tatars de Crimée.

LE TRANSFERT AU GOULAG

Le prisonnier est appelé « zek ». Après avoir été condamné, il est transféré dans un camp dont il ne connaît l'emplacement qu'au dernier moment. Le voyage se fait en train, dans des wagons à bestiaux, plus rarement en bateau. Entassés dans des wagons trop étroits, les détenus ne peuvent se laver et souffrent déjà de la soif. En effet, la ration dite « sèche », est constituée de pain et de hareng fumé, tandis que la quantité d'eau est réduite au minimum. Les détenus s'affaiblissent avant leur arrivée.

Les transports maritimes sont faits sur de longues distances. Enfermés dans des cales mal aérées, les prisonniers sont autorisés à marcher quelques minutes sur le pont.

Les convois en camions ou à pieds sont rares et réservés à de très courtes distances.

L'ORGANISATION DU CAMP

A son arrivée, le zek est affecté à une équipe de travail. Cette brigade est responsable de ses résultats et reçoit sa ration en fonction du travail réalisé. Un chef de chantier dirige un ensemble de brigades. Les journées de travail durent onze heures, sans congé.

Pour faciliter la gestion, les détenus sont répartis en quatre catégories qui reçoivent chacune une ration précise :

- A : apte à un travail pénible
- B : apte à un travail moyen
- C : apte à un travail léger
- D : invalides et affaiblis

Les postes de travail sont répartis entre deux types de population : les droits communs bénéficient des postes les plus avantageux, tandis que les prisonniers politiques se voient assigner les tâches les plus rudes.

Le camp vit en autogestion et les postes à pourvoir sont nombreux : cuisiniers, infirmiers... Ceux-là offrent quelques avantages comme les rations doubles ou quelques soins. Certaines tâches sont réputées stratégiques, comme le réparateur, qui distribue les vivres, les outils... ou le chef cuisinier.

Le logement est une grande baraque divisée en deux sections. Chaque section est pourvue de couchettes très étroites à deux niveaux et peut contenir jusqu'à 200 hommes. Un seul poêle et une seule ampoule par section. Les couvertures et les paillasses sont des objets précieux. Pas de douches, pas de sanitaires.

Tôt le matin, les détenus sont conduits sur leur lieu de travail où les attendent les outils. Sous l'oeil de gardes armés, ils exécutent leurs tâches de la journée. Le soir, ils rendent leur outils et retournent au camp.

Les gardes sont recrutés parmi les natifs de la région et recrutés pour trois ans. C'est le VOKHR ou garde intérieure de la république. Ils sont mieux logés et mieux nourris que les zeks. Ils disposent d'un droit de vie ou de mort sur les prisonniers et contribuent à la terreur quotidienne. Ils sont parfois de mèche avec les bandes de voleurs, dont ils tirent également profit.

LA FAIM ET LA MALADIE

Les autorités gèrent la faim comme outil de pression et de contrôle des camps. La ration minimum d'un prisonnier est de 450 grammes de pain. Les compléments éventuels contiennent très peu de viande, de pâtes ou de sucre.

Le reste dépend également de l'honnêteté du cuisinier, de l'efficacité des contrôles, du nombre d'hommes d'escorte, des voleurs et même de l'habileté du préposé à la louche, qui peut ne verser que la moitié de la ration espérée.

Les zek sont alimentés selon leur rendement au travail. Selon leur état physiques, ils peuvent être tentés de travailler plus pour obtenir un plat chaud ou une ration supplémentaire. Mais l'épuisement gagne ces hommes qui repoussent leurs limites. S'ils s'économisent, leur rendement diminue et avec lui la quantité de nourriture journalière.

Mais si on peut se défendre contre les truands, on peut travailler le juste nécessaire pour ne pas mourir de faim. Le chef de brigade peut également manipuler quelques chiffres pour simuler un fort rendement et ne pas être mis en cause dans la disparition de ses hommes. Enfin, quelques rares colis venus de l'extérieur peuvent être remis aux prisonniers.

La « diarrhée des affamés » guette les détenus les plus affaiblis. Elle se caractérise par une perte de sang dans les selles et annonce la mort de ses victimes.

Les multiples carences dont souffrent les prisonniers les conduisent à la pellagre. Cette maladie est due à un manque de vitamine PP. Elle entraîne des troubles digestifs et des lésions cutanées. Les désordres nerveux qui les accompagnent aboutissent à la démence. Devenus fous, les zek sont alors isolés des autres prisonniers.

La dysenterie et la dermatite, une affection inflammatoire de la peau, s'abattent sur les autres détenus. Ces derniers ne sont pas non plus autorisés à se laver les dents, ni à bénéficier d'une hygiène élémentaire.

Les plus chanceux peuvent aller à l'hôpital se reposer quelques temps et bénéficier d'une meilleure nourriture. Selon les camps, l'hôpital peut également être un véritable mouvoir, antichambre de la mort...

Une « flammèche » ou « crevard » est un individu à la limite de l'épuisement.

Faute de nourriture, il meurt en quelques jours.

SURVIVRE DANS UN CAMP

L'appréciation changeante du travail accompli et la ration quotidienne variable entretient l'angoisse et la faim. On asservit les plus fragiles par quelques bouchées supplémentaires. On réduit la ration des fortes têtes. Accorder du pouvoir à un droit commun sur ses codétenus installe une tension entre prisonniers. Le mouchardage, rémunéré en rations, est une généralité qui rompt les liens entre détenus. Les gardiens usent à leur convenance de la force et de la nourriture. Condamnés à des peines de 10, 15 ou 20 ans, les prisonniers n'ont guère d'espoir d'en sortir vivants.

Dans ces conditions, détruire une résistance physique ou morale est une simple affaire de temps.

Le manque de confort s'ajoute à la faim. Les vêtements sont de mauvaise qualité, formé d'une veste bourrée de coton et portée jusqu'à l'usure complète.

Ils sont insuffisants pour lutter contre le froid extrême de certaines régions. Les chaussures sont faites de reliquats de vêtements ou de pneus et les semelles sont en bois. Elle n'arrêtent pas le froid et les engelures noircissent les pieds des prisonniers. Si la gangrène s'y met, c'est l'amputation des orteils ou la mort.



Des bandes de droits communs s'organisent et s'en prennent aux nouveaux venus. On vole les vêtements, les chaussures... tout ce qui manque au quotidien. Le racket s'organise autour de la nourriture. Certains chefs de bandes parviennent à se dispenser de travail pénible en faisant travailler d'autres hommes à leur place. Face aux mouchards, c'est le règlement de compte ou le meurtre.

Les plus désespérés aspirent aux évasions, mais elles sont réservées aux plus forts. Les camps sont situés dans les endroits les plus reculés du pays. Où aller si on échappe aux gardes ? Toute tentative est sévèrement réprimée. Les corps des évadés retrouvés restent exposés des jours durant aux yeux des autres détenus.

Les zeks se battent contre la faim, la crasse, les autres détenus, les gardes, le froid, la violence. Il reste peu de ressources aux prisonniers. Seules une volonté de fer et l'entraide permettent à quelques hommes de survivre. Des liens parfois très forts s'établissent entre détenus. Si la confiance s'installe, l'espoir

d'en sortir resurgit. On aide le compagnon blessé au chantier. On abat plus de travail par un travail collectif que chacun pour soi. On se défend mieux contre les bandes organisées. On partage son colis arrivé de l'extérieur. A l'hôpital, on parvient à voler des médicaments pour les copains restés au dehors. La nuit venue, on se regroupe sous les couvertures pour lutter contre le froid.

Rares sont les témoignages d'évasions réussies. Ceux qui réussissent restent cachés, de peur d'attirer sur eux les agents soviétiques.

LA FIN DU GOULAG

Au lendemain de la seconde guerre mondiale, les nouveaux prisonniers aguerris organisent des grèves de la faim et interrompent le travail. En 1946, 5 000 d'entre eux sont gazés. Mais les autorités admettent l'inefficacité du travail dans les camps. La mort de Staline en 1953 engage le processus de dislocation du goulag.

Beria, qui dirige le ministère fusionné de l'intérieur et de la sécurité de l'état, amnistie 1 million de droits communs sur 2,5 millions de détenus. Cela entraîne de lourdes grèves auprès des prisonniers politiques de juin 1953 à juin 1954 à Vorkouta, Norilsk, Kengir, Taichet, Ekibastouze... La répression est féroce. Il faudra que l'industrialisation du pays ne puisse plus se satisfaire des travailleurs manuels derrière des barbelés pour voir la fin du goulag. Mais il conservera encore longtemps son rôle de répression envers une minorité de dissidents.

Samuel Tarapacki ■

Les personnages joueurs sont contactés par des représentants de l'église horthodoxe de Kiev. Ils sont chargés d'escorter une expédition envoyée dans les îles Solovki, transformés en camp de prisonniers par le régime soviétique en 1919.

Le père Antonov, qui les accompagne, leur explique que *"les monastères qui s'y trouvent ont été fermés précipitamment. Nos frères n'ont pas eu le temps d'emporter tous les objets de culte, en particulier une icône prestigieuse qui est restée cachée dans les sous-sols des monastères. Un navire va donc s'approcher discrètement afin de permettre à une chaloupe d'accoster dans un ancien village abandonné. Il faudra pénétrer dans les sous-sols par la chapelle Saint Stanislas. Sur place, je connais le chemin qui conduit à la cachette."*

L'icône Sacrée

Alors que le cargo qui les a conduits en Russie reste hors de vue, les aventuriers, accompagnés de deux hommes de main et du père Antonov, abordent le village, de nuit et dans une chaloupe.

Ils cachent leur embarcation dans une crevasse et pénètrent dans les sous-sols. Là, après avoir survécu à quelques dangers, le groupe retrouve l'icône religieuse. Il s'agit d'un vaste tryptique du XVI^{ème} siècle, impossible à transporter par bateau. Le père Antonov charge donc les personnages joueurs de voler un camion dans le camp voisin pour en assurer le transport.

Captifs

Mais, lors de leur tentative, les aventuriers sont capturés par les Russes et emmenés dans le goulag.

Ils sont mis à l'écart dans un baraquement où ils font la connaissance d'autres prisonniers. Parmi eux, des hommes révèlent qu'un certain père Antonov leur a demandé de venir rechercher une icône religieuse. Leur mission consistait alors à reconnaître le terrain et préparer l'évacuation de l'icône par voie maritime.

SYNOPSIS

L'évasion

Les aventuriers découvrent que les captifs ont élaboré un plan d'évasion, mais n'ont pas la force de le mettre à exécution. Sous les baraquements, les

prisonniers ont découvert un passage conduisant à une rivière souterraine. Là, ils ont bâti un radeau pour leur permettre de rejoindre le village abandonné. Le groupe parvient ainsi à arriver aux anciens monastères, mais sont pris en chasse par les gardes russes. La traque s'organise.



La vérité

L'icône religieuse n'est qu'une diversion destinée à lancer les Russes sur une fausse piste. En fait, les sous-sols des monastères abritent toujours une communauté de moines cachés là depuis une douzaine d'années. Ils veillent sur

un trésor bien plus grand : le trésor du Tsar Ivan IV !

En 1571, celui qu'on appelait Ivan le Terrible fut contraint de fuir. Par précaution, il fit déplacer une partie de son trésor dans ces îles.

C'est lui qu'est venu chercher Antonov, qui se fait passer pour un prêtre, mais n'est en fait qu'un fonctionnaire russe cherchant à s'emparer du trésor avant de quitter le pays.

Les aventuriers disposent d'une chaloupe pour organiser leur départ, mais ils devront compter avec la présence des gardes russes, la dénonciation d'Antonov et la prise en charge des moines désireux de quitter cette région.

Sam ■



CAMPAGNE

Campagne : Arkeos
l'Appel de Cthulhu,
par Samuel Tarapacki

Rêve d'Opium

Le grand souffle de l'aventure fantastique,
qui conduira vos joueurs des fumeries d'opium de Londres
aux grands déserts syriens,
sur les registres de l'épouvante et de l'action !

Table des matières

Résumé de la première partie
Résumé de la seconde partie
La Légende
A savoir

Première Partie

Les Naufrageurs
Les Hommes de l'Ombre
Engrenages
Antiquités
L'Histoire de Révèle
Vers la Fumerie
Le Rêve d'Opium
Minuit
Fin de la Première Partie



Londres, hiver 1936

La cité de toutes les intrigues
emporte vos personnages
dans une histoire qui semble
les diriger.
Ils découvriront
bientôt la terrible réalité,
celle qui se tapit dans l'ombre...

Il leur faudra traquer
leur nouvel ennemi
de l'autre côté de la mer,
à la frontière du plus terrible désert,
dans un endroit où
"seuls les fous ou les démons
peuvent se rendre..."

Le ton et
l'ambiance
générale de
Rêve d'Opium
place cette
campagne
quelque part
entre Arkéos et

l'Appel de Cthulhu
(sans tentacule).

Aussi,
pour satisfaire
les joueurs des
deux univers,
qui sont peut-être
d'ailleurs les mêmes...
les caractéristiques des
personnages
sont fournis pour les
deux systèmes de jeu.

Rêve d'Opium
est une campagne
en deux parties.
Le second volet
paraîtra dans
le troisième
numéro de
Raiders of Adventure.
Mais vous
trouverez
d'ores et déjà
les deux
résumés
ci-contre.

Résumé de la première partie

Un sorcier syrien, Tarlik Kemral, investi d'un savoir ancien, veut faire revenir sur terre un antique démon de guerre babylonien afin de lui faire épouser une vierge. Avec l'aide de cette créature, il compte repousser les impérialistes occidentaux (*le récit se déroule en 1931, mais le meneur de jeu peut déplacer cette date jusqu'en 1936*).

Ce sorcier est opposé à une mystérieuse Fondation qui met tout en oeuvre pour contrer ses plans. Pour le malheur des personnages (*mais le plaisir des joueurs*), les aventuriers se retrouvent par hasard au milieu de cet affrontement. Recrutés par la Fondation, ils doivent combattre le Syrien jusqu'au coeur de son pouvoir : le rêve d'opium.

Au cours de la première partie, les personnages tenteront de déjouer les plans de Tarlik Kemral. Lancés dans un piège, ils rencontreront une créature mystique née de reliques anciennes et prisonnière du sorcier. Chargés par la Fondation de délivrer des prisonniers, ils découvrent les ramifications d'une terrible machination.

L'un d'eux est bientôt atteint d'un mal appelé « la peste des croisés », qui le transforme en créature de cauchemar. La Fondation est brisée par le sorcier. Les aventuriers, emportés dans le rêve d'opium, ne doivent leur survie qu'au sacrifice de récents amis. Ils apprennent que l'ambition du Syrien ne s'arrête pas à l'animation de quelques reliques anciennes. On leur donne alors la possibilité d'oeuvrer pour la Fondation, avant que le mal ne s'abatte sur le monde.



Résumé de la seconde partie

Les aventuriers s'embarquent pour la Syrie, à la poursuite de leur implacable ennemi.

Ils se découvrent des alliés inattendus parmi les bédouins, et l'un d'entre eux leur révèle des fragments d'un avenir qu'ils doivent reconstituer.

Mais, au cours de leurs recherches, ils sont faits prisonniers et ne peuvent empêcher le Syrien Tarlik Kemral de retrouver la tombe du démon de guerre, au coeur du désert brûlant.

Laissés pour morts, ils sont sauvés par des tribus du désert et se retrouvent escortés par des milliers de chameliers, tous prêts à se jeter dans le rêve d'opium du démon de guerre pour y affronter le sorcier syrien.

Mais le personnage atteint de la peste des croisés emprunte une autre voie dans le rêve. L'aventurier se retrouve au coeur du palais du démon et découvre que le Syrien s'apprête à lancer sur ses ennemis des dizaines de créatures nées des volutes d'opium.

Il rencontre alors une jeune fille, la fiancée promise au démon.

Le personnage a sur ses épaules le sort de ses compagnons et celui de milliers de cavaliers arabes en train d'attaquer le palais du démon de guerre...

La légende

Il y a environ 4500 ans, les vallées du Tigre et de l'Euphrate étaient l'enjeu des affrontements des premières grandes cités de l'humanité. Mais chacune d'elle était si puissante qu'aucune armée ne semblait jamais pouvoir l'emporter sur une autre, pas sans l'aide de redoutables combattants que l'on disait éternels : les démons de guerre. Pourtant, aucun souverain ne se résignait à les invoquer, tant le prix à payer était parfois considérable.

Mais il arriva un jour où plusieurs souverains se ligèrent contre un seul. Ce dernier, ne trouvant aucun allié, se tourna vers les shamans. Face à l'imminence du danger et la crainte de voir la ville anéantie, les shamans proposèrent au roi d'invoquer un démon, seul capable de conduire l'armée à la victoire.

Le ciel s'obscurcit lorsque les sorciers entamèrent la litanie conjuratrice et la terre trembla quand, pour la première fois depuis des millénaires, fut prononcé le nom de l'invité. Puis, au milieu de la fureur des éléments bouleversés, le démon de guerre se présenta à la cour et fit part de ses exigences : il conduirait l'armée lorsqu'il serait uni à la plus jeune fille du monarque. Les shamans se souvinrent alors que le baiser d'une vierge pouvait faire du démon un être humain. Ceci fait, le démon-homme pourrait ensuite succéder au roi et régner sur le monde pour l'éternité.

Le roi prit sa décision au moment où les agresseurs entraient dans sa ville. Aussitôt, les shamans entamèrent la cérémonie du mariage. Mais les meilleurs combattants ennemis étaient déjà entrés dans le palais et massacraient ses occupants. La jeune fille fut emmenée dans le désert par la garde du roi. Quelques instants plus tard, une lance d'ambre perçait le flanc du démon de guerre et touchait son cœur.

Les vainqueurs pillèrent la ville. Ils vendirent ses habitants comme esclaves et réduirent les shamans à l'impuissance en leur coupant la langue et en leur versant du bronze fondu dans les oreilles. Mutilés, quelques-uns réussirent cependant à s'échapper et, pourchassés par les cavaliers des rois victorieux, emportèrent le corps du démon dans le désert.

Ils ensevelirent sa dépouille dans un sanctuaire au cœur des sables, se promettant de venir le rechercher plus tard. Rendus muets et incapables d'articuler à nouveau son nom, ils ne pouvaient plus le ramener d'entre les morts ni achever la cérémonie du mariage.

A savoir

Les shamans transmettaient oralement la mémoire de leur civilisation. L'écriture en était à ses balbutiements et personne n'aurait osé mettre par écrit le nom d'un démon, de peur de voir attirer sur lui les pires malédictions. C'est là l'un des éléments-clé de ce scénario. À la manière des dieux, les démons puisent leur force dans les célébrations des hommes. Plus un démon est présent dans la mémoire des peuples, plus il est puissant.

Les shamans sont toujours réfugiés dans la montagne hors du temps et sont dans l'incapacité physique de ramener le démon à la vie. Les rares d'entre eux sachant écrire ont bien tenté (*faisant fi des superstitions*) de graver le nom du démon, mais rien ne s'est produit. Il fallut se rendre à l'évidence. Tant que son nom ne serait pas prononcé, il ne serait pas réveillé. Mais ni les soldats ni la princesse ne savent lire, à la grande amertume des shamans sourds et muets, incapables de leur apprendre. Aussi les sorciers ordonnent-ils parfois à un soldat d'emporter hors du désert une tablette portant le nom ainsi que la localisation du tombeau, avec l'espoir qu'il trouve un peuple capable de la déchiffrer, toujours en vain.

Cependant, l'un des contacts de Tarlik Kemral (*le méchant*) est entré en possession d'une de ces tablettes découverte en bordure du désert. Il reçut l'ordre de la ramener à Londres. Les investigateurs entrent en scène lors du naufrage de son navire.

Tarlik Kemral ne connaît qu'une partie de l'histoire (*c'est beaucoup comparé aux personnages qui ne sauront peut-être jamais rien*). Il ignore que les Shamans sont toujours en vie et s'imaginent devoir retrouver la tombe du démon afin de procéder à son mariage avec la vierge qu'il traîne derrière lui : Mlle Margaret Milford. Ceci fait, il ne doute pas que le démon partagera ses pouvoirs et qu'il prendra la tête des armées ottomanes contre les colonialistes.



La Fondation

Au début du XIXème siècle, un juge eut à statuer sur un meurtre des plus étranges, d'où semblait absent le sens commun. Un abbé avait assassiné le pécheur qu'il recevait en confession. L'accusé vociférait et tentait désespérément d'articuler des noms imprononçables dont chaque syllabe était une marche descendant plus profondément dans sa folie.

Parmi les pièces à conviction, il remarqua la présence d'un manuscrit espagnol du XVIème siècle. Tout laissait à penser que l'ouvrage était la propriété du mort, mais l'évêché insistait pour qu'il lui fût cédé. Curieux d'esprit et linguiste éclairé, le juge parcourut le livre et sentit voler en éclats les certitudes qu'il avait quant à la nature de ce monde qu'il croyait connaître.

Il sollicita un entretien avec l'évêque et ce dernier finit par lui révéler la face cachée du monde. Il avoua être en possession d'autres livres dénonçant l'existence d'horreurs ancestrales tapies dans l'ombre et n'attendant que le jour où un être humain saurait les invoquer. La peur avait toujours empêché l'évêque d'agir. Maintenant qu'ils étaient deux à partager le terrible secret, peut-être pourraient-ils offrir quelque espoir à l'humanité menacée...

Essayant de ne pas imaginer les abominations qu'ils allaient devoir combattre, ils entreprirent de grossir leurs rangs avant d'entamer une quelconque action. En dépouillant les affaires classées mais restées sans réponse et en écoutant avec une attention renouvelée les confessions des abbés, les deux

hommes parvinrent à réunir autour d'eux une poignée de volontaires, pour la plupart rescapés des plus épouvantables confrontations. Forts de leurs nouvelles recrues, les fondateurs du groupe débutèrent la lutte par ce qu'ils voulaient être une action d'éclat : le démantèlement d'un ignoble trafic d'êtres humains dans les colonies britanniques. Les ignominies qu'ils durent affronter firent vaciller la santé mentale de ces pionniers. Certains d'entre eux hurlent encore dans les hôpitaux. Ils avaient commis la plus terrible des erreurs : ils s'étaient exposés.

Les survivants se promirent que, dans la mesure du possible, jamais plus ils ne seraient directement confrontés au danger. Les connaissances qu'ils avaient accumulées ne devaient pas disparaître entre les murs capitonnés d'une cellule. De cela dépendait la survie de l'humanité. Les fondateurs disparurent de la scène publique et trouvèrent des soutiens financiers auprès de riches particuliers tous aussi dévoués qu'eux.

Aujourd'hui, aucun membre de la Fondation ne connaît les dirigeants. Le recrutement se fait sur le terrain et nombreux sont ceux qui disparaissent sans même savoir qu'ils oeuvraient pour son compte. La Fondation ne s'embarrasse pas de scrupules et utilise couramment chantages et menaces. Ses membres considèrent que la survie de l'humanité n'a pas de prix.

Trois ou quatre hommes disposent de la connaissance sous la forme de livres interdits ou d'objets auxquels on accorde les plus terribles pouvoirs. Ils donnent leurs ordres à quelques hommes sûrs mais se demandent au fond s'ils ne font pas que retarder l'inéluctable.

Tarkik Kemral

C'est le grand méchant de cette histoire. Cet habile Syrien a su s'attirer les largesses de Margaret Milford en lui montrant les pouvoirs de l'opium, puis en lui promettant la vie éternelle. Il a installé le quartier général de ses opérations dans un vieux quartier de Londres, en bordure de la Tamise. C'est là qu'il a bâti la fumerie lui permettant de conserver Margaret Milford en vie, le temps d'user à volonté de sa fortune. Il est également parvenu à obtenir une protection policière en la personne de Harvey Stuney, depuis longtemps esclave de la drogue mais trop content de pouvoir assouvir son vice sans bourse délier.

Ses projets imposent de ne rien laisser au hasard. Il désire retrouver le tombeau du démon de guerre puis célébrer le mariage avec la vierge du désert (il ment à Margaret Milford en lui promettant qu'elle sera l'épouse du nouveau roi). Ceci fait, le combattant éternel saura ruiner la présence des colonialistes au Proche Orient et restaurer la puissance du Croissant d'or. Pour réussir, il dispose d'un nombre confortable d'hommes de main, entièrement dévoués à sa cause et rendus fanatiques par la drogue. Cette histoire débute lors du naufrage d'un navire portant à son bord un sac contenant les ossements d'un incubus, ainsi qu'une tablette d'argile.



FOR	15
CON	12
TAI	14
INT	18
POU	25
DEX	11
APP	12
EDU	9
SAN	45
PV	17

Bonus aux
dommages +1D6

Armes : Epée 45%, dégâts 1D6. Couteau 65%, dégâts 1D4+2.
Revolver calibre 32 45%, dégâts 1D8.

Compétences : Archéologie 35%, Esquiver 40%, Grimper 30%, Lancer 45%, Langues Etrangères 60%, Monter à Cheval 55%, Mythe de Cthulhu 17%, Occultisme 40%, Persuasion 65%, Psychologie 35%, Se Cacher 35%, Suivre une Piste 25%

PHY 8	MEN 6	PER 7	PRE 8	Con 7	Com 8
Hab 7	Soc 6	PV 24	EV 25	Imp 2	Vol 8
Init 5	Edu 6	Points d'éclat 2			

Première Partie

Les Naufrageurs

La côte sud-est de l'Angleterre.
Novembre 1931.

Perché sur la crête des récifs, le phare poursuit inlassablement la signalisation du danger. Sa lumière vient une fois de plus frapper le carreau de l'hôtel avant de se détourner vers le large. La pluie n'a pas cessé depuis quatre jours. Ce soir, elle redouble de violence. De plus, le vent s'est levé et joue avec la mer à celui qui fera le plus de bruit. Un coup de vent projette une volée de pluie contre la fenêtre, tandis que l'hôtelier sort de sa cuisine avec un plateau de tasses fumantes.

Scène 1

Avant de poursuivre, il est important de décrire la côte et ce que l'on peut y trouver. Le rivage est constitué de petites falaises, de plages de galets et d'innombrables récifs. D'ouest en est, on peut apercevoir un village, puis le phare sur une petite jetée et enfin l'hôtel. C'est dans ce dernier que les personnages joueurs se reposent de leurs dernières aventures.

Au bout d'un petit temps (*que les joueurs mettront à profit pour se présenter et aménager l'ambiance*), l'hôtelier, prénommé Andrew, remarquera que le phare ne fonctionne plus et priera le ciel pour qu'aucun navire ne croise au large en cette soirée de tempête. Quelques instants plus tard, l'attention des convives est attirée par le bruit des sabots d'un cheval martelant le pavé du chemin en direction de l'est.

Puis, au bout de plusieurs minutes, on remarquera qu'une lueur s'élève à nou-

veau de la côte à destination des navires.

Le danger est que ce feu ne provient pas du phare, mais de l'autre extrémité de la jetée. Et il y a fort à parier qu'un navire ne connaissant pas ces eaux le confonde avec le phare !

Au même instant, deux villageois arrivent en vue de l'hôtel. Leur discours est très clair : une bande de naufrageurs a détruit la lanterne du phare et a allumé un feu. Un policier à cheval est passé au village tout à l'heure et s'est rendu sur place, "*mais il vaut mieux aller voir si on peut les aider à coincer ces fumiers. Va chercher ton fusil, Andrew ! Et si ces messieurs veulent venir aussi, on ne sera pas trop nombreux.*" En principe, le sens civique suffit à ne pas refuser cette invitation au risque de se faire insulter et traiter de lâche.

Scène 2

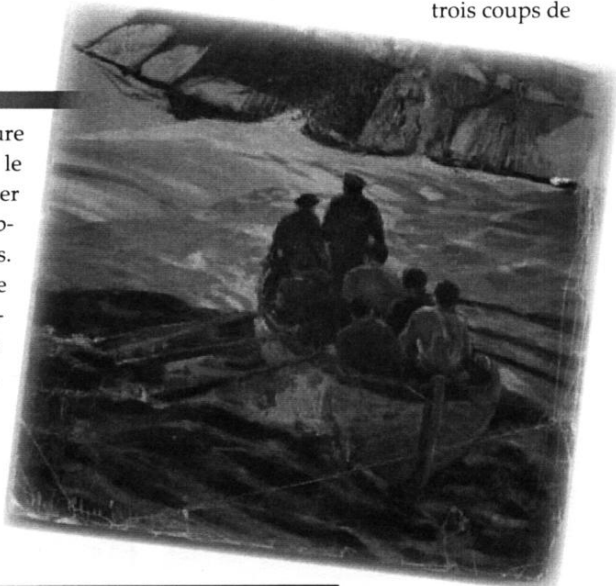
Après une demi-heure de marche vers l'ouest, le groupe rejoint le policier cité plus haut. Celui-ci observe l'horizon aux jumelles. Mais la première chose que remarquent les villageois, c'est que le feu n'est pas encore éteint et qu'il met les navires en danger. Le policier leur propose alors de faire deux groupes : les villageois iront rallumer le phare, car ils connaissent son

fonctionnement, tandis que les personnages joueurs éteindront le feu.

Quelques minutes après s'être mis en route, un personnage attentif pourra entendre le grondement que ferait un coup de tonnerre dans le lointain, mis à part le fait qu'il retentit trois fois de suite. Un peu comme le feraient trois canons ouvrant le feu successivement...

Curieux, les personnages s'approchent sur un petit surplomb dominant une crique où les attend une vision de cauchemar.

Au bout de la jetée, une charrette de bois continue de se consumer en un terrible brasier. Au large, attiré par le leurre, un navire à voiles latines, d'aspect oriental, s'est éventré sur les récifs. A quelques encablures, un brick battant pavillon britannique tire une nouvelle salve de trois coups de



canon sur la carcasse.

Sur le pont du navire échoué, quelques malheureux armés de fusils tentent de se défendre.

Mais ils se rendent surtout compte que le policier rencontré plus haut se contente de faire des va-et-vient le long de la plage. Quelques minutes plus tard, il file vers l'ouest en direction du village.

Pas besoin d'une grande perspicacité pour se rendre compte que ce policier tout seul n'en est sûrement pas un et que des naufrageurs sont à l'oeuvre.

Au bout d'un long moment, plus personne ne s'agit à bord du navire éventré. Le brick met une chaloupe à la mer et des hommes s'approchent de l'épave. Ils sautent à l'eau et explorent les alentours et l'intérieur du navire échoué. Ils semblent rechercher quelque chose.

Une autre manière de lancer les joueurs dans l'aventure consiste à placer un ou plusieurs d'entre eux à bord du navire avant qu'il ne fasse naufrage. Ils pourront ainsi rencontrer le personnage dont il est question ci-contre et l'aider à s'échapper de l'épave. Le meneur aura indiqué dans ce cas que l'Arabe était accompagné d'autres individus et que tous prenaient grand soin d'un sac de toile. Le sac et son escorte sombreront au moment du naufrage.

Scène 3

Tout à coup, les personnages joueurs peuvent apercevoir une ombre atteindre la côte et se cacher dans les buissons. Leur première impression sera la bonne : il s'agit d'un rescapé du naufrage qui tente de sauver sa vie.

Au moins l'un des personnages tentera, sinon de lui porter secours, tout au moins d'en savoir un peu plus.

L'homme est vêtu à la manière arabe.

Ses vêtements sont trempés et une large tache rouge sur son côté droit témoigne d'une blessure récente. Il a en main un revolver de cavalerie anglais et menace ceux qui s'approchent.

Puis, de sa main libre, il tend deux doigts en direction des joueurs en prononçant quelques mots. La seconde d'après, il abaisse son arme.

"Vous n'êtes pas des leurs, fait-il mystérieusement. Notre navire suivait le signal du phare, mais ce n'était pas le phare. C'était un feu allumé pour nous faire approcher des récifs. Le bateau a touché les rochers et alors le navire anglais a tiré sur nous. Ils sont tous morts." Puis il sort une sacoche de cuir qu'il tend aux personnages et murmure dans un souffle : "Pepperscott, à Londres... Faites-leur payer... Soyez prudents..."

Ses yeux fixent le vide et ne clignent plus.

Soyons sûr que les joueurs ouvriront la sacoche et assouviront leur curiosité. Elle contient une carte tracée sur la peau d'un

animal et une tablette d'argile cuite.

[Le plus grand danger à cet instant précis, c'est que tout le monde décide de brûler tout ça et de fuir en courant. De deux choses l'une. Ou bien l'Arabe a menti, donc c'est un naufrageur et on peut penser qu'il a volé la sacoche et qu'il faudra la restituer. Ou bien il a dit la vérité (sic) et dans ce cas-là, le meneur jouera avec la fibre investigatrice de son joueur en lui posant la question qui va lancer cette histoire : pourquoi ?]



La fin de cette introduction dépend des choix des personnages. Dans le meilleur des cas, ils rentrent tous à l'hôtel. Ils peuvent ensuite décider de rentrer à Londres (leur lieu de résidence) et peut-être d'aller trouver ce Pepperscott.

S'ils sont appréhendés par la police, nous les retrouverons directement confrontés à la Fondation comme indiqué dans le chapitre suivant.

S'ils décident d'explorer la côte le lendemain, seule l'épave témoigne encore du drame de cette nuit. Tous les corps ont été emportés. Deux policiers continuent de surveiller les lieux. La version officielle sera la suivante : la police n'a pas réussi à empêcher la catastrophe. Tous les passagers sont morts noyés ou ont été massacrés par les naufrageurs. Les pirates ont été arrêtés et sont actuellement interrogés à Londres.

Les Hommes de l'Ombre

Le séjour à l'hôtel terminé, les personnages retournent à Londres (point de départ de nouvelles destinations pour chacun d'eux). Voici les résultats attendus de leurs réflexions :

La sacoche contient une tablette d'argile ainsi qu'un plan tracé sur une peau d'animal.

Une connaissance en archéologie révélera qu'il s'agit d'une écriture cunéiforme. Quelques tentatives plus tard, les joueurs déchiffreront un nom : DRAHITAL (ce mot est inconnu des

bibliothèques).

Bien avancés, les personnages pourront ensuite tenter de déterminer la région décrite sur la carte. A grand renfort de

cartes authentiques et de compétence en géographie, il est possible de la rapprocher d'une région de la Syrie, à cette époque sous contrôle français.

Drame en mer

Profitant de la dernière tempête en Manche, un groupe de naufrageurs a stoppé le signal d'un phare de la côte sud-est. Les pirates ont ensuite allumé un feu sur la grève, attirant un navire dans une zone de brisants. Le bâtiment s'est éventré sur les récifs, précipitant ses occupants à la mer. Arrivées trop tard sur les lieux, les forces de l'ordre n'ont pu secourir les passagers. Ils ont tout de même interpellé les bandits qui sont actuellement interrogés à Londres. Les peines encourues vont des travaux forcés à perpétuité à la pendaison.

[Important : ce que viennent de faire les personnages peut leur apparaître tout à fait anodin. Mais l'introduction nous apprend que le démon s'éveille si l'on prononce son nom. Voilà qui est fait.] Désormais, le destin des personnages est scellé à cette aventure.

Les investigateurs peuvent également tenter de se renseigner sur les protagonistes du naufrage. La presse relate l'évènement en indiquant que les naufrageurs ont été arrêtés et sont actuellement interrogés. S'ils racontent ce qu'ils savent à un journaliste, ce dernier feindra l'intérêt le temps de prévenir les contacts de la Fondation (dont il est l'un des rabatteurs).

Scène 1

Quelques temps plus tard, la Fondation va prendre contact avec les personnages joueurs. Ces derniers ont été les témoins d'une action de la Fondation et le background de certains d'entre eux peut en faire des recrues de choix.

Trois hommes vêtus de longs manteaux et de feutres justifient de leur appartenance à Scotland Yard et leur demandent de les suivre "pour complément d'informations au sujet d'un naufrage". Les voitures filent à travers la ville et rejoignent un vaste bâtiment.

Les personnages joueurs sont conduits dans un sous-sol et sont invités à s'asseoir. Dans un coin de la pièce, un drap blanc recouvre un corps posé sur un brancard.

Puis, les trois hommes se placent dans le fond de la pièce et débute l'échange. Leur but est d'inviter les personnages joueurs à les aider. Ils n'ont pas beaucoup de moyens de prouver qu'ils sont dans le bon camp (pas après avoir fait couler un navire). Mais le fait de s'appuyer et de citer les expériences passées des aventuriers peut permettre de nouer le dialogue.

"Bonjour messieurs. Il y a deux jours, vous avez été les témoins d'un naufrage. Pouvez-vous nous dire ce que vous savez sur cet homme ?"

On ôte le drap du mort pour découvrir l'Arabe ayant remis la tablette et la carte aux aventuriers. "Vous a-t-il remis un objet ou dit quelque chose ?"

La discussion se poursuit :

"Avant toute chose, ne vous fiez pas aux apparences. Ce navire arrivait de Chypre. A son bord se trouvaient des trafiquants tentant de faire entrer de manière clandestine des

La Fondation est en péril

Plusieurs hommes de la Fondation sont actuellement prisonniers dans la fumerie de Tarlik Memral. Elle est donc confrontée à un double problème : sauver leur vie, tout en empêchant Tarlik Memral de réussir ses plans. Disons-le tout de suite, le Syrien est un tel manipulateur qu'elle ne réussira aucun de ses objectifs (ce qui conduira les joueurs à vouloir en découdre durant la seconde partie).

La Fondation ne souhaite pas exposer ses derniers hommes ni donner au Syrien le moyen de deviner leur identité. C'est la raison pour laquelle elle a recours aux personnages joueurs.

Elle désire obtenir leur soutien par la confiance et non par la menace, bien que le fait qu'ils aient été présents sur les lieux du naufrage fait d'eux des suspects.

La Fondation peut démontrer son influence et son savoir en citant par exemple quelques éléments de la dernière aventure vécue par les personnages joueurs (et même en apportant quelques révélations qui leur auraient échappé).

Mais elle va mentir aux personnages joueurs afin d'influencer Tarlik Kemral. Elle joue très serré, car pour être crédible vis-à-vis de Tarlik Kemral, elle a décidé d'affirmer qu'elle possède le sac à reliques, ce qui est faux.

A la fin de cette première partie, les survivants rencontreront d'autres membres de la Fondation, plus influents...

produits prohibés sur notre sol. Notre pays a délibérément choisi la solution du naufrage pour une toute autre raison.

L'homme qui se trouve sur ce brancard avait la garde d'un sac de toile contenant des ossements. Des reliques. Nos plongeurs ont retrouvé le sac. Il a une grande importance pour un groupe d'anarchistes empreints de mysticisme. Ils se cachent dans un vieux quartier de Londres, en bordure de la Tamise. Il nous est malheureusement impossible de les déloger de force car ils retiennent prisonniers cinq de nos hommes. Une intervention de notre part signifierait la mort pour eux. Aussi, nous souhaitons procéder à un échange. Leur vie contre le sac. Et nous souhaitons que vous nous aidiez à procéder à cet échange."

- Pourquoi nous ? interrogeront les personnages.

"Envoyer nos propres hommes là-bas comporte trop de risque au regard de ce qu'ils sont susceptibles de leur apprendre s'ils sont capturés. En revanche, vous ne savez presque rien. S'il arrive quoi que ce soit, vous ne pourrez pas les aider."

[La vérité est toute autre. La Fondation a découvert qu'un bateau en provenance de Syrie transportait un sac de reliques susceptibles de renforcer le pouvoir de Tarlik Kemral (le méchant). Il y a quelques jours, la Fondation a utilisé ses derniers hommes afin d'assurer l'opération de naufrage de ce navire.

Malheureusement, le sac n'a pas été retrouvé. La force des courants laisse à penser qu'il a été emporté ou que son contenu s'est répandu dans la mer.

Aussi la Fondation a-t-elle décidé de bluffer. Elle dit être en possession du sac pour forcer Tarlik à accepter l'échange et récupérer ses agents. Depuis qu'ils ont été capturés, la Fondation dispose de trop peu d'hommes. C'est une des raisons pour laquelle elle recrute les personnages des joueurs.

Le plus important, c'est que la Fondation ignore que le Syrien est tout de même parvenu à récupérer le sac. Sa riposte sera terrible et imprévisible !]

William Percy

FOR 13 CON 12 TAI 14
INT 15 POU 12 DEX 11
APP 12 EDU 12 SAN 55
PV 15

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Epée 25%, dégâts 1D6. Couteau 35%, dégâts 1D4+2. Revolver calibre 9mm 35%, dégâts 1D10; Fusil cal 45, dégâts 1D8+1D6+3.

Compétences :

Conduire une auto 45%, Discrétion 70%, Esquiver 40%, Grimper 35%, Langues Etrangères 45%, Monter à Cheval 55%, Mythe de Cthulhu 10%, Occultisme 20%, Premiers soins 40%, Psychologie 35%, Sauter 30%, Se Cacher 35%, Suivre une Piste 25%

PHY 7 MEN 5 PER 7 PRE 7
Con 7 Com 8 Hab 7 Soc 7
PV 21 EV 17 Imp 2 Vol 8
Init 6 Edu 8
Points d'éclat 2

En fait, la Fondation a deux missions préalables à confier aux personnages joueurs : *"Nous aimerions que l'un d'entre vous se rende chez Néeфрид, un tailleur de marbre, rue Smooth, dans le vieux Londres au bord du fleuve. Cette enseigne abrite en fait la fumerie clandestine de Tarlik Kemral. C'est un Syrien faisant le commerce d'opium. C'est lui qui retient nos hommes. Ses clients lui rendent visite par la rue ou bien par bateau. L'endroit est placé sous la surveillance du service de l'inspecteur Harvey Stuney. Ne tentez pas d'établir le contact, vous mettriez ses hommes en danger. Demandez à voir Tarlik et parlez-lui du sac. Il fixera un rendez-vous pour l'échange. N'y allez pas à plusieurs, il refuserait le contact."*

[Harvey Stuney n'est pas l'un des hommes de la Fondation. En demandant au personnage de ne pas le contacter, elle s'évite des problèmes. Ce qu'ignore la Fondation, c'est que cet inspecteur joue double jeu pour le compte de Tarlik Kemral.]

La Fondation se montrera prudente en assignant une filature en civil sous les traits du capitaine William Percy (le policier à cheval aperçu lors de l'introduction). Extrêmement discret, il est quasiment impossible de le repérer.

Bien sûr, il n'est pas présenté aux personnages et a juste l'ordre d'avertir la Fondation si les choses tournent mal...

"En second lieu, nous aimerions que les autres se rendent chez Humphrey Pepperscott, un antiquaire dans le quartier de la Bourse. Vous lui demanderez une évaluation de cet objet, en lui précisant qu'il n'est pas à vendre pour l'instant."

On leur présente une tablette sur laquelle est posée une tiare ancienne.

"Vous direz être intéressés par tout ce qu'il vous proposera. Il s'agit pour nous d'un test concernant divers objets qu'il est en train de regrouper. Pour le moment, nous n'en savons pas plus."

La tiare présentée aux personnages est une antiquité houritte. Les Hourittes ont, en leur temps, assiégé les villes de l'Euphrate (voir *La Légende*) dont ils ont reçu l'influence. La Fondation sait que Tarlik a fait appel à Pepperscott pour lui retrouver certains objets rares et précieux de cette époque, mais elle ignore encore pourquoi. Envoyer les personnages rencontrer l'antiquaire correspond à une tentative pour le découvrir.

Bien entendu, vos joueurs peuvent accepter ou refuser la proposition. Ils peuvent poser des questions et le meneur répondra en toute bonne foi : la Fondation ignore que Tarlik possède le sac de reliques. Il prépare à la fois son piège et son départ (mais cela, la Fondation l'ignore).

"Nous avons besoin d'aide. ce que vous avez déjà vécu nous laisse croire que vous serez à la hauteur. Soyez très prudents, Tarlik Kemral est un redoutable manipulateur".

Engrenages

Scène 1

Le brouillard londonien étouffe les sirènes des navires filant sur la Tamise. L'humidité a posé un filtre brillant sur les vieux bâtiments de bois du quartier. Au pied d'une lanterne à gaz, un Chinois négocie une heure de plaisir avec une fille de joie, tandis qu'un chien détail face au passage de deux marins sortant d'un troquet en beuglant.

Perpendiculairement à cette allée, la rue Smooth descend en pente douce vers la Tamise. Le pavé glissant conduit les pas des clients vers la boutique de Néeфрид, tailleur de pierre oriental. C'est du moins

ce qu'indique l'enseigne à la peinture défraîchie.

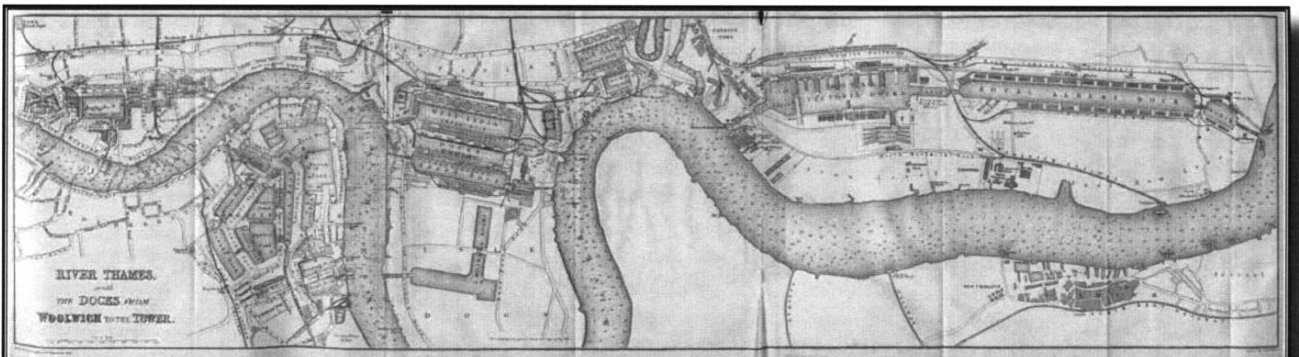
"C'est pourquoi ?" C'est comme si l'homme qui avait dit ces mots manquait d'air pour prononcer la dernière syllabe. Surgissant de derrière une pierre, un petit individu au tablier poussiéreux relève son long nez vers le sommet du crâne de l'intrus. Tant que l'investigateur ne parle pas du sac, Néeфрид feint de ne rien comprendre à ce qu'il raconte. Mais dès que le mot est lâché, une lueur d'ombre passe sur le regard de l'arabe, comme s'il sondait le personnage.

"Où est-il ?" fait-il en tentant sa chance.

Bien sûr, un personnage normalement constitué ne se laissera pas intimidé par

le nabot et insistera pour voir Tarlik. Finalement, Néeфрид conduit le personnage vers le fond de sa boutique et passe derrière son comptoir. Un doigt sur un poussoir fait coulisser un panneau de bois derrière lequel attendent deux hommes de main, poignard et revolver à la ceinture.

Néeфрид pousse l'invité dans la petite pièce et referme le panneau. Laisse en compagnie des hommes de main, l'investigateur est l'objet d'une fouille en règle. L'un des hommes va jusqu'à lui prendre les deux mains afin de les observer longuement. Apparemment satisfaits du résultat, les gardes poussent une porte et laissent passer.



Scène 2

L'odeur de l'opium se mêle à celle de la Tamise pour imprégner les murs d'une odeur âcre et nauséuse qui prend le personnage à la gorge. Rien ne laissait présager qu'un endroit aussi luxueusement décoré puisse abriter une telle odeur. La pièce est largement garnie de canapés et de tables basses sur lesquelles trônent des bouteilles d'alcools de toutes sortes. Les murs disparaissent derrière d'innombrables tableaux représentant des scènes de chasse ou de rues dans quelques pays orientaux. De temps en temps, un rôle lointain témoigne d'une présence humaine, sans que l'on puisse déterminer s'il puise sa source dans le plaisir ou dans la souffrance.

Sur la droite vient d'apparaître un homme en costume à carreaux et portant un fez rouge. Malgré le fait que nous soyons en hiver, il ne cesse de s'éponger le cou avec son mouchoir. Il fait signe de le suivre. Après avoir parcouru un dédale de couloirs bordés d'innombrables portes, le personnage est finalement invité à s'asseoir dans une pièce faiblement éclairée. Tout ce qui le rattache à la réalité extérieure se fait entendre dans le sifflement d'une sirène de navire, étouffée par les murs de bois. Dans un coin sombre, une forme massive est assise dans un fauteuil à larges accoudoirs. Il n'est pas possible de distinguer ses traits. Un nuage de fumée parfumée s'échappe de ses lèvres et monte vers le plafond.

"Les colonialistes ont coutume de penser que les affaires se règlent un verre à la main, fait l'homme d'une voix sèche où pointe un léger accent arabe.

Le ton sarcastique suffit à exaspérer n'importe qui. Je vous en prie, prenez quelque chose."

Un serviteur dépose un plateau sur la table puis quitte la pièce.

[Pour une parfaite gestion de la conversation qui suivra, le meneur de jeu doit toujours avoir à l'esprit que c'est Tarlik Kemral qui dirige la partie. Il est déjà en possession du sac contenant les ossements (mais ne l'avouera jamais) et négocie un rendez-vous avec les membres de la fondation dans le seul but de les éliminer définitivement.]

"Vous avez parlé d'un sac en entrant ici. Pouvez-vous m'en dire davantage ?" demande l'homme en soufflant une autre volute de fumée.

Après avoir déballé ce qu'il sait ou tenté de bluffer, l'investigateur devra enchaîner sur la procédure d'échange avec les otages. Voici la réponse de Tarlik :

"A cent mètres au nord d'ici, en longeant le quai, se trouve un ponton de bois. Soyez-y demain soir, à minuit avec le sac. Les otages seront placés dans une barque qui quittera cet endroit pour la rive opposée. Lorsque le sac sera en lieu sûr, ils toucheront la berge. Si la Fondation tente quoi que ce soit, il seront tués (à noter que c'est la première fois que l'investigateur entend parler de la Fondation).

son siège se renverser. Derrière lui, une trappe s'est ouverte dans le sol et laisse passer le malheureux qui plonge vers le niveau d'en dessous. Une gerbe d'eau sale accueille son arrivée.

L'investigateur se retrouve prisonnier d'une petite pièce de neuf mètres carrés, inondée par un mètre d'eau. Au-dessus de sa tête, trois mètres plus haut, la silhouette de Tarlik apparaît par la trappe.

"Je veux que vous me procuriez des noms et des lieux. Demain soir aura lieu une exposition d'objets anciens. Je veux que vous y ameniez des membres de la Fondation. Alors, seulement, je soulagerai vos souffrances. Vous allez être atteint de ce que les Chrétiens venus délivrer le tombeau du Christ appelaient la Peste des Croisés. Moins poétiquement, les Arabes appellent cela Le Pourrissement..."

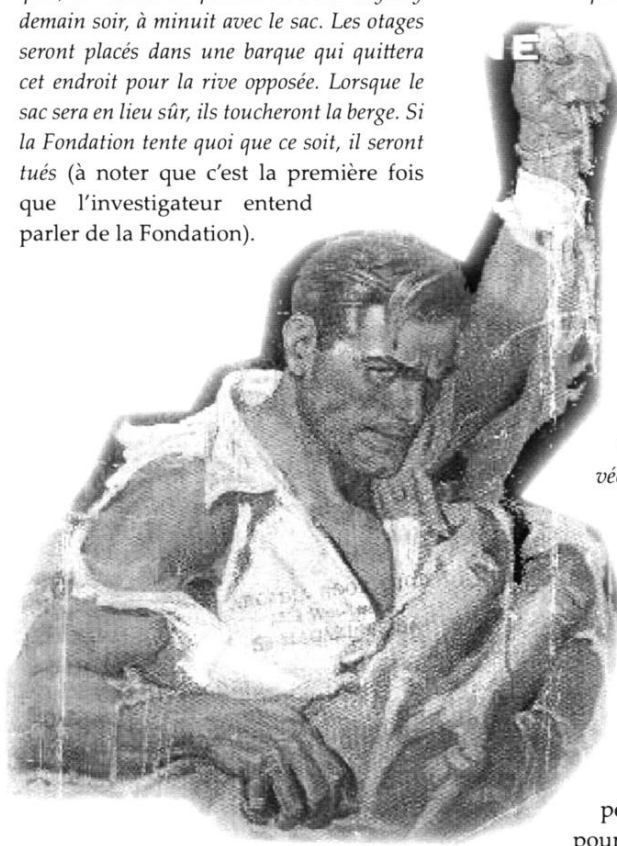
Votre sang va pourrir dans votre corps. La douleur sera insoutenable au point que vous me suppliez de vous tuer. Mais cela ne servirait à rien car la seule créature capable de vous soulager vous retrouvera jusque dans la mort. Si je ne vous donne pas le sérum capable d'apaiser le mal, vous devrez invo-

quer cette créature et la laisser pratiquer sur vous le seul remède connu : la saignée !

Dernière chose : plusieurs membres de la Fondation sont déjà morts de Pourrissement, ce qui laisse à penser qu'ils ne peuvent pas vous soigner... Votre loyauté à ma cause sera le prix de votre remède. Ah ! J'oubliais. Recevoir le Pourrissement est une opération "qu'il faut avoir vécue"..."

La trappe se referme, laissant le personnage dans la pénombre. Le prisonnier peut entrevoir une planche de bois s'écarter d'un mur. L'instant d'après, il devine le grouillement produit par une dizaine de rats pénétrant dans l'eau ! Il pourra sans doute en tuer

quelques-uns, mais ne pourra pas empêcher de se faire mordre. Dès cet instant, il est contaminé (voir encadré pour plus de détail sur le Pourrissement). Épuisé, le malheureux finit par se laisser aller dans l'eau et s'évanouit.



Un homme de main de Tarlik Kemral

FOR 15 CON 12 TAI 14 INT 09
POU 10 DEX 11 APP 08 EDU 9
SAN 40 PV 12

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Épée 25%, dégâts 1D6.
Couteau 45%, dégâts 1D4+2.
Compétences : Esquiver 30%,
Sauter 25%, Se Cacher 35%,
Suivre une Piste 25%.

PHY 8	MEN 5	PER 7	PRE 6
Con 7	Com 8	Hab 7	Soc 8
PV 24	EV 18	Imp 2	Vol 8
Init 7	Edu 4		

Et maintenant, je veux être sûr que vous serez un serviteur fidèle."

En disant cette dernière phrase, Tarlik Kemral exerce une pression sur une planche du mur et l'investigateur voit

Scène 3

Quelques heures plus tard, la sonnerie du téléphone lui fait reprendre ses esprits. Le personnage est allongé sur le tapis de son appartement. Une flaque d'eau et ses vêtements trempés témoignent de sa mésaventure. Un mal de tête épouvantable reprend en écho l'interminable sonnerie. Ce sont les gens de la Fondation qui appellent. Il y a de bonnes chances que l'investigateur nouvellement informé de leur existence désire en savoir davantage sur leurs activités. Tout ce qu'il pourra apprendre tient en peu de mots : "La Fondation lutte contre le crime organisé. Moins vous en savez, plus vous avez de chance de rester en vie..."

Mise au courant des termes de l'échange, la Fondation remercie le personnage pour son aide et l'informe qu'il retrouvera son indépendance lorsque les otages auront été libérés.

Près du téléphone se trouve une enveloppe contenant l'invitation pour la réception du lendemain, chez Mlle Margaret Milford.

Invitation à remettre aux joueurs.

Mademoiselle Margaret Milford
a le plaisir d'inviter le porteur de la présente
à son exposition privée qui se déroulera
le 25 novembre 1931,
Résidence Milford.

Antiquités

Tandis que le tramway se fraye un passage dans le flot ininterrompu de véhicules, les automobiles disputent encore aux chevaux le droit de disposer de la rue. Un crieur de journaux interpelle les hommes d'affaires en costume à côté d'un cireur de chaussures, réfugié à l'abri du froid sous une porte cochère.

Scène 1

Non loin de là, des murs vert sombre encadrent une vitrine opaque sur laquelle est inscrite en lettre d'or :

Humphrey Pepperscott, antiquités.

[Il est important de rappeler que cette visite et celle de la fumerie se déroulent à peu près en même temps].

L'homme adresse un sourire sans conviction à ses visiteurs et n'arrête pas de frotter ses mains calleuses en faisant cliqueter ses innombrables bagues.

Les investigateurs ont reçu l'ordre de faire évaluer la tiare antique et c'est avec un enthousiasme non dissimulé que Pepperscott se met au travail. En même temps qu'il étudie l'objet, il pose une série de questions aux investigateurs.

[Rappelons qu'il travaille pour le compte de Tarlik Kemral et qu'il doit s'entourer d'un minimum de précautions]

"Qui vous a recommandé mes services ?"

"Etes-vous collectionneur vous-même ?"

"Puis-je savoir de quelle manière cet objet est devenu votre propriété ?"

Quelques instants plus tard, il livre les

résultats de son expertise :

"Nous avons là un objet magnifique. Probablement néo-babylonien, ce qui porterait son âge à plus de 4000 ans. C'est un bronze remarquable, incrusté de fines paillettes d'or et de turquoises, sans doute utilisé lors des cérémonies de mariage. Je vous en offre 50 livres sterling" (!!)

C'est une véritable fortune, mais on leur a bien précisé qu'il n'était pas à vendre.

[Il est important de préciser qu'Humphrey

Pepperscott est atteint du Pourrissement et que le seul moyen pour lui d'obtenir du sérum est de fournir à Tarlik Kemral les objets dont ce dernier a besoin. La tiare semble être de ceux-là et Pepperscott ne peut pas la laisser échapper aussi facilement.

Ajoutons que s'il venait à l'esprit d'investigateurs peu soupçonneux de faire expertiser la carte ou la tablette d'argile, ils auraient la surprise de voir se métamorphoser les traits de Pepperscott. En effet, ces objets devaient lui être remis par l'Arabe (mort dans l'introduction). Dans la minute qui suivrait, Tarlik Kemral serait averti mais il ne changerait pas ses plans. Il se débrouillerait pour s'emparer de ces précieux éléments. La réception aurait tout de même lieu ainsi que l'échange, dans le seul but d'annuler la Fondation.]

Devant le refus des personnages, Pepperscott ne se démonte pas et leur offre des invitations pour la réception organisée le lendemain par Mlle Margaret Milford.

"Il faut absolument que cette merveilleuse pièce soit exposée lors de cette journée. Tous les plus grands collectionneurs privés y apporteront une contribution. C'est l'occasion unique de voir regroupées au même endroit des œuvres habituellement dispersées. Des amateurs d'art comme vous ne pouvez pas refuser de venir...bla bla"

[A noter qu'il est fait référence à cette exposition dans le journal mis à la disposition des joueurs.]



LA PESTE DES CROISÉS

ou Le Pourrissement

Une victime contaminée par ce mal de l'au-delà (*inoculé par des rats dans le cas présent*) voit son sang pourrir dans ses veines. Rapidement, la douleur devient insoutenable et affecte la santé mentale du malade. Si rien n'est tenté, c'est la mort.

Il est possible de soulager la souffrance en absorbant un sérum. Seul Tarlik Kemral possède des fioles de ce remède et personne ne sait comment en fabriquer. Le sérum empêche le sang de pourrir durant quelques jours, mais le cycle reprend tôt ou tard.

L'ultime solution pour atténuer la maladie consiste à invoquer une créature de l'au-delà, seule capable de déterminer sur quelle veine pratiquer la saignée (*jamais deux fois au même endroit*). La saignée va permettre d'évacuer le sang pourri (*elle était donc pratiquée à juste raison par les médecins d'autrefois, même si ceux-ci ne savaient pas désigner la bonne veine*). Le personnage malade doit donc choisir entre la perte d'une partie de son capital physique ou de son capital mental.

L'invocation se fait assez naturellement. Nul besoin de verser des litres de sang sur un pentacle. La souffrance et le seul désir de la soulager suffisent à combler le démon pourvu que l'on souhaite sincèrement sa venue. Ceci fait, une zone d'ombre se forme dans le coin le moins éclairé de l'endroit d'où est lancé l'appel. Puis, un courant d'air glacé s'échappe de l'ombre, accompagné d'une écoeurante odeur de pourriture. Quelques instants plus tard, on peut entendre les pattes du démon racler la surface du sol.

Si la santé mentale du personnage n'est pas trop ébranlée par l'arrivée du démon, la peur s'empare de n'importe qui lorsqu'il plante sa langue dans une veine. Le fait de voir le sang se répandre dans la gorge puis l'estomac d'une créature toujours invisible est plus que suffisant pour perdre un peu plus la raison.



Dégâts sur la SAN sans la saignée : le premier jour, le personnage fait un jet sous la CON x 5 pour lutter contre la douleur. Le second jour, CON x 4, etc. En cas d'échec, il perd 1 point de constitution et 1 point de vie définitivement ainsi qu'1D6 SAN. De plus, il perd 5% à tous ses jets par semaine.

Boire le sérum interrompt le Pourrissement durant 3 jours. Ensuite, il faut reprendre les données ci-dessus.

S'il invoque la saignée, le personnage tente un jet sous la SAN, mais le pourrissement disparaît durant 1 semaine. Ensuite, il lui faut reprendre les données ci-dessus.

La créature de la saignée :

FOR 14 CON 14 TAI 11
POU 15 DEX 10 INT 09
PV 17

Arme : morsure 40% 1D2 pt vie.

Sortilège et compétence : aucun.

Perte de SAN : 0/1 point tant qu'elle n'est pas gorgée de sang. 1/1D6 lorsqu'elle pratique la saignée.

PHY 7	MEN 6	PER 7
PRE 8	Con 7	Com 8
Hab 7	Soc -	PV 21
EV 19	Imp 2	Vol 8
Init 7	Edu -	

Quelles sont les implications sur l'histoire ?

Avant tout, le personnage malade est désormais lié à cette aventure et doit se soigner ou mourir. Il va devoir régler un problème personnel en plus des difficultés rencontrées par le groupe.

Ensuite, il sait que Tarlik possède du sérum. Il fera donc tout pour s'en emparer en attendant d'être définitivement guéri. Le personnage apercevra une lueur d'espoir dans le traitement de sa maladie lorsqu'il se rendra à la réception de Mlle Margaret Milford. En effet, il y trouvera un vase et une référence à la Peste des Croisés.

Chronologiquement, un autre investigateur va se trouver mordu par l'incubus et devenir démon à son tour. Plus tard, lorsque le groupe se sera rendu en Syrie, il lui faudra passer la porte d'une chapelle protégée par des sortilèges. Le seul moyen sera de prouver sa valeur en offrant la tête d'un démon. En principe, c'est la tête du suceur de sang qui est offerte, même si cela signifie que plus rien ne pourra soulager la douleur du malade. L'instant d'après, il apprendra que pour faire disparaître la maladie, il lui faut mélanger, dans le vase récupéré à Londres, une goutte de son sang avec celui d'un démon (*qu'il vient de tuer !*). Le dernier démon en place sera le démon de guerre ou le personnage en train de muter (*en cavale quelque part à ce moment-là*).

Ajoutons qu'Humphrey Pepperscott est également atteint du Pourrissement et nous aurons de quoi occuper un bon moment n'importe quel investigateur de bonne constitution...

Scène 2

Alors que Humphrey Pepperscott distribue les bristols, l'un de ses employés arrive de l'arrière-boutique et lui glisse un mot à l'oreille. Tous les deux tournent la tête vers la porte de derrière pour voir entrer deux marins accompagnés d'un quartier-maître. Sur leur casquette figure le nom d'un navire : **DJALHUN**. Les trois hommes attendent dans l'embrasure de la porte, tandis que Pepperscott finit son discours d'un ton plus rapide. Il est apparemment pressé de voir partir les personnages, tout en voulant être sûr qu'ils viendront bien à la réception du lendemain.

Après avoir été raccompagnés sur le pas de la porte, les personnages pourront voir les employés fermer la boutique, tandis que Pepperscott emmène les trois marins dans une pièce du fond. Les personnages joueurs peuvent faire le tour du bâtiment et trouver une ruelle sur laquelle la boutique de Pepperscott dispose d'un second accès. Devant un quai est stationné un petit camion d'où les deux marins extraient des caisses de bois pour les porter à l'intérieur. Elles sont apparemment vides. Leur besogne terminée, les marins reçoivent quelques pièces de la part de l'antiquaire, remontent tous les trois dans le véhicule et disparaissent en direction du port. Si les personnages sont motorisés, ils pourront suivre le camion jusqu'à un quai où est amarré un cargo battant pavillon syrien, le **DJALHUN**. Les marins remontent à bord. Ils n'en redescendront pas avant de longues heures, pour effectuer le transport des caisses depuis la boutique d'antiquités jusque chez Mlle Milford (lorsque l'emballage des faux aura été effec-

tué - Cf. *L'Histoire se Révèle*).

En cas d'enquête poussée, le meneur de jeu pourra révéler aux investigateurs qu'on ne décharge pas comme cela des caisses d'un navire oriental sur le sol britannique. Un contrôle est requis. En l'occurrence, la capitainerie pourra justifier d'une inspection de la part du service de police de Harvey Stuney (tiens, tiens...). En fait, le **DJALHUN** vient livrer sa cargaison d'opium à Tarlik Kemral (en cabotant de nuit par la Tamise). Mais puisque le Syrien est parvenu à collecter tous les objets dont il avait besoin, qu'il possède le sac d'ossements et qu'il s'apprête à détruire la Fondation, il a réquisitionné le cargo pour quitter le pays.

[A ce stade de l'histoire, les personnages ne prêtent pas beaucoup plus d'attention à ce bateau. Ils découvriront plus tard que le Syrien compte quitter l'Angleterre à son bord.]

Cependant, il peut arriver que les investigateurs entament une surveillance de longue durée ou bien décident de monter à bord... (peu de chance, compte tenu des éléments qu'ils ont en main). Dans ce cas, se reporter au chapitre *L'Histoire se Révèle*.]

Scène 3

Cette première visite effectuée, le groupe est rapidement contacté par la Fondation. Elle désire en savoir davantage sur les activités de Pepperscott et demande aux investigateurs de pénétrer dans l'arrière-boutique afin de déterminer la fonction des caisses.

Apparemment habituée des lieux, la Fondation indiquera que l'endroit sera très certainement surveillé, mais que l'égout communique directement avec l'intérieur du dépôt.

Les investigateurs peuvent donc se rendre de nuit dans la petite rue à l'arrière de la boutique d'antiquités et repèrent sans mal deux individus assis dans un coin sombre. Les hommes de main surveil-

lent du coin de l'oeil l'entrée du dépôt. Vers une heure du matin, plus aucun bruit ne résonne dans ce quartier d'habitude si animé. Conformément aux instructions, et hors de vue des gardiens, le groupe descend dans l'égout et finit par trouver une grille conduisant dans l'arrière-boutique.

Dans un coin, une rotative a permis d'imprimer plusieurs petits livrets contenant le descriptif des objets exposés le lendemain chez Mlle Margaret Milford. Sur le dessus de la pile, un

livret porte quelques annotations. Voici les plus importantes :

- Vase de soin. 4200 ans. Indispensable à la guérison de ce que les Occidentaux appelaient la Peste des Croisés. Mis à disposition par Lord Shetter.
- Parure de mariage. 4000 ans. Structure en bronze incrustée d'ambre. Propriété de Mlle Milford.
- Encensoir. 4800 ans. Les volutes d'ambre consumée permettaient d'animer les morts. Mis à disposition par Lady Anatelly.

Si les personnages font le rapprochement avec le sac contenant les ossements, ils peuvent deviner que Tarlik Kemral s'apprête à ranimer un mort. Ce qui va suivre permettra de les aiguiller encore plus.

Les caisses n'ont pas encore été fermées. Elles abritent une partie des antiquités décrites dans le livret. Un investigateur extrêmement compétent pourra déterminer qu'il s'agit de faux. Et même dans ce cas, il devra reconnaître que n'importe qui pourrait se laisser tromper par leur remarquable qualité. Mais il y a plus de chance que les personnages ne s'aperçoivent pas de la supercherie et considèrent que ces objets ont été mis à disposition de Pepperscott par les collectionneurs privés. Leur conditionnement permet de les emporter pour le manoir de Margaret Milford ou pour le **DJALHUN** !



Un marin du **DJALHUN**

FOR 14 CON 13 TAI 14 INT 09
POU 10 DEX 10 APP 09 EDU 10
SAN 55 PV 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Couteau 45%, dégâts 1D4+2,
bâton 50 %, dégâts 1D5.

Compétences : Esquiver 30%,
Grimper 50%, Navigation 45%,
Sauter 25%, Se cacher 35%.

PHY 7 MEN 6 PER 6 PRE 7
Con 7 Com 8 Hab 7 Soc 6
PV 21 EV 19 Imp 2 Vol 8
Init 5 Edu 5

En réalité, le projet de Tarlik Kemral est d'emporter ces faux au manoir afin qu'ils remplacent les vraies antiquités qui y sont déjà exposées. Après avoir volé celles dont il aura besoin plus tard, il s'embarquera à bord du cargo en direction de la Syrie. Cette précaution lui évitera d'être poursuivi par la police. Conclusion : sous le couvert d'une exposition privée, Tarlik Kemral est en train de préparer un vol de grande envergure, apparemment sous les yeux de la maîtresse de maison : Mlle Margaret Milford... à moins que celle-ci ne soit sa complice (*séquence paranoïa*).

Scène 4

Tout à coup, un gémissement se fait entendre à l'étage alors que quelque chose s'est mis à ramper sur le parquet du dessus. Les personnages prudents auront tôt fait de tout remettre en place et de filer avant d'être surpris en flagrant délit. Les plus curieux trouveront un escalier menant à une porte derrière laquelle se fait entendre un étrange bruit de succion accompagné de gémissements douloureux. Elle n'est pas fermée à clé, mais l'horreur attend celui qui tournera la poignée.

Depuis la rue, la lueur d'une lampe à gaz éclaire de manière fantomatique la salle vide. On ne distingue pas les murs, mais nul n'est besoin d'examiner longtemps la pièce pour découvrir ce qui s'y passe. Allongé sur le dos, torse nu, Humphrey Pepperscott regarde fixement les poutres du plafond. De l'écume sort de sa bouche entrouverte, étouffant parfois ses plaintes de souffrance. Le plus épouvantable, c'est que le raclement du plancher se fait toujours entendre, alors que visiblement rien ne bouge. Un courant d'air glacé le fait frissonner.

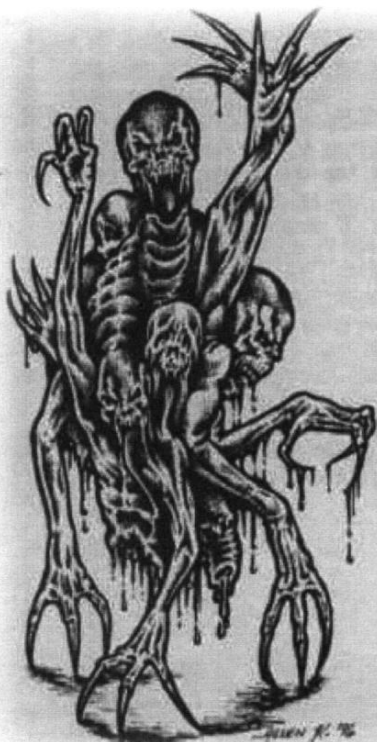
Et puis soudain, les investigateurs peuvent distinguer le sang de Pepperscott lui sortir de l'avant-bras droit et s'élever dans les airs. Au bout de quelques secondes, il commence à épouser la forme de la créature invisible venue se repaître. C'est d'abord sa gueule qui se dessine. Puis le sang coule dans sa gorge jusqu'à son abdomen où il se répand dans d'invisibles artères. Les investigateurs sont les témoins de la matérialisation d'une créature de cauchemar, seulement surlignée par le sang qu'elle vient d'absorber !

[Cf. *Le Pourrissement pour les caractéristiques de la créature*]

Rassasiée, la créature tourne la tête vers le groupe mais s'en désintéresse aussitôt pour retourner dans un coin de la pièce où elle disparaît. Le courant d'air glacé cesse immédiatement.

[Le groupe vient de voir Humphrey Pepperscott soulager son Pourrissement en ayant recours à un démon. Bien sûr, ils ignorent de quoi il s'agit. Seul l'investigateur contaminé par les rats de Tarlik Kemral pourrait les renseigner sur ce qui vient de ce passer, mais encore faut-il qu'il avoue son état.]

Le groupe peut choisir d'aider Pepperscott, mais ce dernier donnera l'alerte et il faudra en découdre avec les deux gardes postés dans la ruelle. Mais le plus sage est de quitter les lieux par le même chemin afin de réfléchir calmement à tout cela...



Humphrey Pepperscott

Ce pauvre homme a eu la malchance d'exercer une profession intimement liée aux projets de Tarlik. C'est un antiquaire renommé, spécialisé dans le Proche-Orient. Par son intermédiaire, Tarlik a pu entrer en possession d'un grand nombre d'objets indispensables à la réussite de ce qu'il entreprend. Cependant, Humphrey Pepperscott fut moins facile à convaincre que les autres et c'est à la suite d'un terrible chantage qu'il accepta d'aider le Syrien.

Il est atteint de "*la Peste des Croisés*" (*voir plus haut*). Son sang le fait souffrir au point qu'il est contraint d'invoquer un démon susceptible de le soulager. En échange de ses services, Tarlik lui remet parfois un sérum retardant les effets du Pourrissement et épargnant ainsi la santé mentale du vieil homme. Il a déjà songé au suicide, mais Tarlik lui a promis qu'il pourrait envoyer d'autres démons le tourmenter dans la mort.

FOR 09 CON 10 TAI 10 INT 14
POU 12 DEX 11 APP 10 EDU 13
SAN 40 PV 11

Bonus aux dommages : Aucun
Armes : Aucune.

Compétences : Archéologie 65%,
Bibliothèque 35%, Langues
Etrangères 45%, Marchandage 30%,
Mythe de Cthulhu 06%,
Occultisme 12%

PHY 5	MEN 5	PER 7	PRE 8
Con 7	Com 6	Hab 7	Soc 7
PV 15	EV 15	Imp 2	Vol 8
Init 7	Edu 8		

Note générale au meneur de jeu

Jusqu'ici, tout a été fait pour conduire les joueurs de manière plutôt linéaire. La suite de cette aventure va maintenant se dérouler selon les horaires décidés par Tarlik Kemral. L'histoire peut donc sembler encore une fois linéaire, alors qu'elle suit simplement une chronologie d'événements indépendants de la volonté des joueurs. Ils peuvent se contenter d'en être les témoins (*et les subir*) ou décider d'en changer le déroulement. Les chapitres suivants présentent donc les points de passage présumés des joueurs.

Tarlik Kemral ne s'exposera pas et devrait donc survivre, forçant la Fondation et les joueurs à se lancer à sa poursuite dans la suite de cette campagne.



L'Histoire se Révèle

A partir de maintenant, l'investigateur contaminé par le Pourrissement est obligé de s'investir dans l'aventure sans plus tenir compte du chantage exercé par la Fondation. Il joue pour son propre compte. Le meneur de jeu va trouver ici l'occasion de négocier autrement la partie et de cesser de harceler les personnages avec les menaces de la Fondation, même si celle-ci continue à les manipuler.

Scène 1

En principe, les deux groupes d'investigateurs peuvent maintenant se retrouver et confronter le récit de leurs aventures. Alors qu'ils font le bilan de ce qu'ils viennent d'apprendre, ils sont à nouveau contactés par téléphone. Rappelons qu'un seul personnage a entendu parlé de la Fondation.

S'ils posent des questions, la Fondation leur rappellera qu'elle lutte contre le crime organisé. S'ils font allusion à la créature cauchemardesque ou à la contamination par le Pourrissement, ils leur sera répondu que les esprits non entraînés sont extrêmement réceptifs aux effets de l'opium. Les hallucinations sont fréquentes. Enfin, on leur précisera que les réponses leur seront fournies en temps voulu, mais pour l'instant, la priorité va à la libération des otages.

Les investigateurs devront se contenter de ces maigres réponses en attendant de découvrir par eux-mêmes ce qui se cache vraiment dans ce vieux quartier de Londres.

[Le meneur de jeu prendra bien soin de faire établir par ses joueurs le bilan de leur enquête à ce moment de la partie. Les éléments devraient s'ajuster d'eux-mêmes.]

Chacun d'eux a son importance et est susceptible de leur sauver la vie plus tard. Enfin, une bonne connaissance de l'intrigue est l'unique moyen dont ils disposent pour tenter de manoeuvrer pour leur propre compte et d'assurer la sauvegarde de leur état mental.]

Il est peut-être temps pour cette équipe de s'octroyer un repos bien mérité. La nuit se déroule sans encombre.

Le matin venu, un coup de fil de la Fondation leur rappelle qu'ils sont invités à la réception de Mlle Margaret Milford à 14 heures *(le fait qu'il faille récupérer le vase de soin susceptible de guérir le Pourrissement doit être un argument suffisant pour ne pas discuter)*.

Par contre, il est possible que le groupe décide de jouer sur les deux tableaux en se séparant. Une partie se rend alors à la réception, tandis que l'autre tente de pénétrer dans la fumerie. Le meneur s'arrangera alors pour que le second groupe soit capturé et subisse le même sort que s'il avait été pris au cours de la réception.

Scène 2

Le manoir de Mlle Margaret Milford est bâti sur les bords de la Tamise, dans un riche quartier de Londres. Entouré d'une vaste propriété verdoyante, le bâtiment comprend un rez-de-chaussée surmonté de deux étages et de combles aménagés pour loger les domestiques. Il comporte une vaste cave, dont plusieurs couloirs descendent sur une trentaine de mètres jusqu'au pavillon construit en bordure du fleuve. Là, une embarcadère permet les allées et venues fluviales avec la capitale.

A partir de 14 heures, de nombreux véhicules pénètrent par la grande entrée du parc, contrôlée par des gardiens, et vont se garer autour de la fontaine. Le ciel est couvert et une pluie fine force les invités à se réfugier à l'intérieur de la demeure où résonne le brouhaha des conversations mêlé à la musique de chambre produite par trois musiciens perchés sur un balcon.

Richement décoré et largement éclairé de toutes parts, le hall accueille les collectionneurs privés venus apporter leur contribution à cette exposition. A l'entrée, un domestique à la mode XVIIIème propose sur un plateau d'argent les livrets découverts par le groupe chez Pepperscott. L'antiquaire est d'ailleurs présent dans la salle. Il est assis à un bureau en compagnie d'autres experts et réceptionne les oeuvres arrivées en dernière minute, qui sont ensuite placées dans des vitrines.

Plus loin, devant la grande cheminée, un

buffet permet aux invités de se rafraîchir avant de visiter les douze pièces du rez-de-chaussée.

Le grand escalier est pour l'instant fermé au public. Mais la brochure promet que, dans le courant de l'après-midi et en soirée, les salles des étages dévoile ont leurs secrets et accueilleront conférences et projections. La brochure indique également que le repas sera servi vers 20 heures, dans les salons donnant sur la Tamise. Il y a environ deux cents invités.

En principe, les personnages joueurs mettent à profit leur après-midi avant de passer à l'action. C'est pour eux l'occasion de découvrir de nouveaux éléments et de peser les enjeux de cette aventure.

[Pour le meneur, c'est une partie plutôt délicate à gérer. Les joueurs doivent recevoir l'ensemble des informations avant d'agir et ils ont parfois tendance à se précipiter. Le tout doit se dérouler sur fond d'ambiance distinguée à la limite du snobisme. Rapidement, les personnages vont se sentir mal à l'aise d'avoir à opérer au milieu de tous ces gens, d'autant qu'ils ignorent de quoi est capable Tarlik Kemral maintenant qu'il est si près du but.]

Pour info, signalons que Tarlik Kemral dispose d'une vingtaine d'hommes de main, entièrement dévoués à sa cause et fanatisés par la drogue. Il dispose également de deux caboteurs pour effectuer son manège. L'un d'eux sera chargé avec les caisses et partira directement pour le Djalhun, tandis que le second est utilisé pour la navette avec la fumerie.]

Rappelons que les personnages ont entendu parler d'un encensoir capable de ranimer les morts si on y brûle de l'ambre. Il savent que, cette nuit, un échange aura lieu à la fumerie entre les otages et un sac contenant des ossements (susceptibles d'être ranimés) et qu'avant cela, Tarlik Kemral aura dérobé les objets dont il a besoin (on ignore encore pourquoi). N'ayant plus d'otages pour faire chanter la Fondation, il y a tout à parier qu'il s'embarquera ensuite sur le Djalhun.

Mais puisque c'est la Fondation qui les a conduits jusqu'ici, il ne fait aucun doute qu'ils seront contactés très bientôt...

Margaret Milford

Cette riche femme de 83 ans est une passionnée d'antiquités. Tarlik a soumis cette proie facile en utilisant les vertus cachées de l'opium. Sous l'emprise de la drogue, elle découvrit qu'il était possible de s'abreuver de l'énergie vitale des hommes et de la prendre à son propre compte. Le résultat est qu'elle se sentit revitalisée tandis que sa maladie ne la fit plus souffrir. Dès lors, elle voua à Tarlik une admiration sans borne et lorsque celui-ci lui parla d'une ancienne légende alliant pouvoir et immortalité, elle se proposa de l'aider en mettant sa fortune à sa disposition.

La traduction des anciens textes proposée par Tarlik place cette vierge au centre de la légende. Elle s' imagine bientôt épouse d'un immortel. Toutes les questions qu'elle a pu se poser ont été balayées du revers de la main par le Syrien qui ne lui répond que ce qu'elle désire entendre.

FOR 08 CON 05 TAI 10 INT 13
POU 05 DEX 05 APP 08 EDU 17
SAN 35 PV 07

Bonus aux dommages : Aucun
Armes : Aucune.

Compétences :
Archéologie 45%, Histoire 35%,
Mythe de Cthulhu 07%.

PHY 4 MEN 4 PER 6 PRE 7
Con 7 Com 3 Hab 6 Soc 8
PV 12 EV 12 Imp 1 Vol 5
Init 2 Edu 9

Disparition de Lord McTranon

C'est dans la nuit de dimanche dernier qu'un cambrioleur s'est introduit dans la riche demeure de ce grand militaire. Apparemment surpris par le maître de maison, le voleur n'a pas eu d'autre choix que de l'assassiner, avant de s'emparer de la collection d'antiquités. Le major McTranon revenait du Proche-Orient pour prendre une retraite bien méritée.

Voyons maintenant ce qui va se passer au cours de cette réception et commençons par la liste des personnages à introduire.

Mlle Margaret Milford fait bientôt son apparition à un balcon du premier étage donnant sur le hall. Immédiatement, la musique cesse et tout le monde applaudit l'organisatrice. C'est une vieille femme tremblotante qui s'adresse bientôt à l'assemblée. Rapidement, les personnages se rendent compte qu'elle est aveugle.

"Mes amis, je vous souhaite la bienvenue dans ma demeure. Cette exposition est sans doute la dernière à laquelle j'assiste, puisque je sens chaque jour mes forces me quitter. C'est pourquoi je quitte l'Angleterre. Je souhaite en effet être enterrée dans la vallée qui vit bâtir la cité de Babylone (applaudissements de la salle).

Je tiens à exprimer toutes mes condoléances à la famille de Lord McTranon. Je suis certaine que les antiquités qui lui ont malheureusement été dérobées auraient eu une place de choix dans cette exposition. Je tiens à rassurer les collectionneurs ayant mis leurs oeuvres à notre disposition. L'inspecteur Harvey Stuney, chargé de l'enquête, assure ici leur sécurité.

J'espère que les amateurs d'art seront comblés et que les autres trouveront aujourd'hui de quoi nourrir une vocation.

Je vous souhaite une agréable soirée".
(Nouveaux applaudissements).

Les personnages devraient réagir à plusieurs choses. D'abord, au sujet de Lord McTranon, ils pourront apprendre, en interrogeant un invité, qu'un cambrioleur s'est introduit chez lui et l'a assassiné avant de s'emparer d'une collection d'antiquités (voir la coupure de presse).

Ensuite, celui de Harvey Stuney a plusieurs fois été prononcé. Décidément, cet homme est plus proche de cette histoire que la Fondation voudrait le faire croire. Enfin, il est curieux que la date du départ de cette vieille dame coïncide avec la fin des activités du Syrien sur le sol britannique.

Les personnages ne la reverront plus de la soirée. Dans un grand état de faiblesse, elle est conduite au pavillon. Elle embarque pour la fumerie où elle va se repaître des forces des prisonniers avant d'entamer son long voyage à bord du *Djalhun*. Si un personnage est fait prisonnier, il la retrouvera dans le rêve d'opium (Cf. *Rêve de Fumée*).

Harvey Stuney ne fait pas grand chose pour passer inaperçu. Ce gros homme en costume trois pièces gris perlé à rayures se promène les pouces dans son gilet en se tapotant le torse avec les doigts. Rougeaud avec des cernes blanches sous les yeux, il ne cesse de se racler la gorge

Harvey Stuney

La rencontre fortuite entre cette inspecteur de police et Tarlik Kemral allait grandement servir les desseins de ce dernier. Stuney enquêtait alors sur l'arrivée à Londres d'un navire en provenance de Tyr et suspecté de transporter des marchandises prohibées. En guise de marchandises, Stuney découvrit qu'une cargaison de pavot était acheminée vers un quartier de Londres. Il ne tarda pas à découvrir la fumerie mais, toxicomane lui-même, il ne put se résoudre à laisser perdre cette opportunité. Moyennant une participation aux bénéfices et le droit de pouvoir fumer gratuitement, il ferma les yeux sur les activités de Tarlik.

Trop malin pour se laisser manipuler, le Syrien finit par devenir l'unique fournisseur de drogue à Londres (par "élimination" de la concurrence). Dès lors, il tenait Stuney en son pouvoir. Ce dernier, devenu complice des meurtres qu'il avait laissé perpétrer, était dans l'incapacité de se procurer ailleurs sa "friandise". Pris au piège, il apporte désormais un soutien inconditionnel à Tarlik et espère même que les manœuvres du Syrien pourront également l'enrichir.

FOR 11 CON 12 TAI 13 INT 10
POU 12 DEX 10 APP 09 EDU 10
SAN 55 PV 13

Bonus aux dommages : Aucun
Armes : Revolver calibre 9mn 40%,
dégâts 1D10.

Compétences : Conduire une Auto
45%, Discrétion 25%, Esquiver 25%,
Persuasion 35%, Psychologie 35%,
Se Cacher 45%, Suivre une Piste
30%

PHY 7 MEN 5 PER 7 PRE 8
Con 6 Com 7 Hab 5 Soc 7
PV 21 EV 17 Imp 2 Vol 7
Init 5 Edu 6
Points d'éclat 2

avant de déglutir tout en avançant le menton.

Il est possible de l'interroger sur ses activités, mais pour l'instant impossible de déterminer s'il agit en faisant son devoir, pour le compte de Tarlik Kemral ou pour celui de la Fondation. Le cas échéant, c'est également lui qui aura enquêté sur la visite de la boutique de Pepperscott.

En fait, tant qu'ils restent dans le cadre strict de la soirée, les personnages ne peuvent rien apprendre de plus. Par contre, s'ils viennent à se promener seuls dans les couloirs, à surprendre des conversations ou à forcer les serrures, ils peuvent faire quelques découvertes :

- Par exemple, il est possible de surprendre le policier en train de fumer une cigarette à l'odeur étrange. Incapable de contenir son manque, il est parfois obligé de fumer de l'opium. Quand on sait que Tarlik Kemral dirige seul le commerce de cette drogue en ville, il y a de quoi se poser des questions. Ensuite, on peut le surprendre en train de regarder par la fenêtre au moment où le petit camion déjà vu à la boutique se gare derrière le manoir. D'un air satisfait, il hoche la tête en assistant au déchargement des caisses. Pour information, les caisses sont stockées à la cave. L'échange des copies qu'elles abritent avec les originaux se fera presque immédiatement. En effet, ces objets se trouvent dans les salles pour l'instant fermées au public et il est facile d'effectuer les substitutions. Tout ce que l'on pourra remarquer sera le bruit du monte-charge du manoir, permettant aux hommes de main de Tarlik de les descendre à la cave puis de les emmener au pavillon où elles seront embarquées directement pour le Djalhun. Enfin, si un investigateur se laisse piéger en situation délicate (ce qui devrait arriver tôt ou tard), il est directement confronté à l'inspecteur. A ce moment-là, il comprendra son double jeu, mais il sera trop tard. Drogé, il sera conduit par bateau jusqu'à la fumerie où Margaret Milford pourra aspirer ses forces.

- Humphrey Pepperscott viendra de lui-même à la rencontre des investigateurs, sans jamais cesser de jouer avec les anneaux qu'il porte aux doigts. Il désire savoir "s'ils l'ont apportée avec eux". Il fait bien sûr allusion à la tiare expertisée la veille. Si c'est le cas, il propose de la placer dans une vitrine (où elle sera volée plus tard). Sinon, déçu, il s'en retourne à ses occupations. Il est

possible de le suivre jusqu'à une pièce peu visitée où est exposé le vase de soin décrit dans le livret. Il sort de sa poche une feuille de papier qu'il lit avec attention avant de l'y remettre en regardant fixement par la fenêtre. Ce document relate en partie l'histoire de la coupe des croisés et de la peste.

Dès lors, il ne fait plus aucun doute quant aux intentions de Pepperscott. Atteint du Pourrissement, il va tenter de s'emparer de la coupe pour son compte. Tarlik lui a promis qu'il l'emmènerait en Syrie, mais il préfère prendre quelques précautions...

De la même manière, un peu plus tard dans la soirée, on peut le voir se faire remettre par un domestique un petit flacon de couleur brune (du sérum). Il le fourre dans sa poche d'un air soulagé (peut-être un personnage malade voudra-t-il le lui dérober ?).

- Sur la casquette d'un capitaine arabe figure un nom qui devrait interpeller les personnages : Djalhun. Si un doute subsistait dans leur esprit, le voici envolé. Le cargo est étroitement lié au dénouement de cette nuit. Le capitaine Hamed Abunamed n'est pas très loquace. Il s'assure que les opérations de transbordement des caisses s'effectuent sans encombre et donne ses ordres d'un coup de tête. Tard dans la nuit, il quittera la réception pour s'embarquer avec la dernière caisse.

[Dans le cas où les investigateurs tentent de le suivre pour grimper à bord du cargo, le meneur s'arrangera pour les intercepter à la sortie du parc. S'ils insistent et parviennent jusqu'au bateau, ils seront capturés par les Arabes, ramenés jusqu'au pavillon par la Tamise et présentés à Tarlik Kemral, qui finira par les envoyer à la fumerie (comme il va le faire avec tous ses prisonniers)].

Avant de poursuivre avec les événements plus tardifs de cette journée, voici quelques explications au sujet de l'exposition.

Les personnages remarqueront qu'à l'exception de la Coupe des Croisés, aucun des objets notés dans le livret trouvé dans la boutique ne se trouve pour l'instant à la portée du public.

Ils sont placés dans les vitrines situées à l'étage et ne sont pas encore accessibles. Lorsqu'ils le seront, ils auront déjà été remplacés par les copies.

[En terme de jeu, cela veut dire que le meneur aura le temps de présenter ses acteurs avant que les joueurs ne se lancent dans l'analyse de ce qu'ils découvriront dans les étages.]

Il est important de rappeler l'état mental et physique du personnage atteint de Pourrissement.

Cela fait bientôt vingt-quatre heures que les rats lui ont inoculé la maladie et il est dans le plus grand état d'anxiété. Vers midi, il a ressenti une forte douleur au cœur, suivie d'un étrange malaise. Une sensation de froid s'est mise à naviguer dans ses artères, atteignant l'extrémité d'un membre pour repartir vers le thorax. A chaque nouveau va-et-vient, la sensation prend un peu plus de place dans son corps et s'accompagne parfois de terribles démanagements. Bientôt, le personnage aura l'impression de manquer de souffle. A chaque expiration, il aura la sensation que ses poumons se détachent de la paroi abdominale. La profonde inspiration que lui dicte alors son instinct lui donne l'impression que les extrémités des alvéoles pulmonaires se désintègrent. S'il ne conserve pas son sang-froid, le personnage peut voir ses compétences réduites immédiatement.

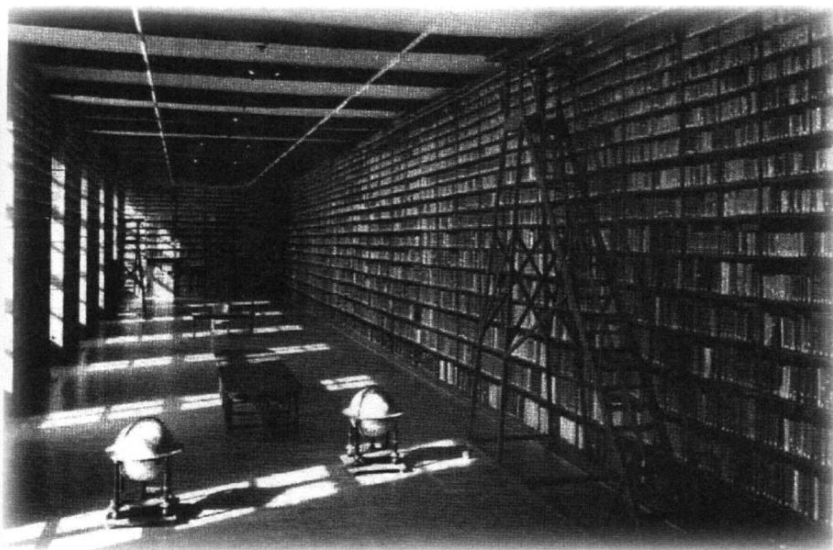
Un peu avant 16 heures, un domestique lui présente un message sur un plateau d'argent : "Les noms". Aucun doute que le billet soit envoyé par Tarlik Kemral, mais il n'indique pas comment il désire obtenir les renseignements. Son but est seulement de mettre la pression sur un personnage qui doit trépigner d'impatience en attendant de recevoir sa dose de sérum.

Ce n'est qu'un peu plus tard (à l'initiative du meneur), qu'un second message est envoyé de la même manière : "Salle Houritte".

La salle Houritte se trouve à l'extrémité du bâtiment. Depuis 16 heures, elle est désertée, comme la plupart des autres pièces du rez-de-chaussée. C'est le lieu de rendez-vous choisi par le Syrien qui veut obtenir les noms et les lieux qu'il a demandés la veille. Et le personnage de se rappeler que Tarlik Kemral est le seul capable de lui fournir le remède capable de soulager sa douleur (avec peut-être Pepperscott s'il a été surpris en train de recevoir un flacon).

Si l'investigateur décide de rencontrer son contact, un domestique referme la porte après qu'il soit entré dans la salle. L'endroit est plongé dans la pénombre. On a tiré les rideaux et la dernière source lumineuse provient d'une vitrine.

Dans le fond, une porte s'ouvre et deux hommes pénètrent dans la pièce. Im-



Scène 4

A 16 heures, le cordon du grand escalier est enlevé et les invités autorisés à monter dans les étages. Au premier, six grandes pièces abritent les trésors des collectionneurs privés, ainsi que deux salles où se trouve dressé le couvert des deux cents convives. Au second, des salles de conférences et de projections de films d'expéditions se préparent à recevoir les visiteurs. La moitié du second étage n'est pas ouverte. Elle abrite les appartements privés de Mlle Margaret Milford (et pour l'heure, les hommes de Tarlik Kemral).

C'est là que les investigateurs trouveront les antiquités convoitées par le Syrien :

- Sur toute la périphérie d'un majestueux tapis, on a tracé des caractères arabes. Au centre, on a dessiné un tombeau au cœur du désert. Une bonne connaissance en arabe peut permettre de déchiffrer une partie des inscriptions. Il est question de démon vaincu, de prêtre, de sacrifice, de virginité et d'immortalité. Ce tapis est la clé du pouvoir de Tarlik Kemral vis-à-vis de Margaret Milford. L'ornementation arabe ne peut pas être traduite à coup sûr. Il est possible d'y apporter plusieurs sens, et donc plusieurs conclusions. Mais il faudrait passer beaucoup de temps à l'analyse et c'est ce qui manque le plus ce soir (voir encadré).

possible de distinguer leur visage. L'un d'eux reste près de la sortie, la main dans le pan de sa veste, tandis que le second s'entretient avec le personnage joueur.

"Heureux que vous ayez accepté mon invitation." Une nouvelle fois, le ton de sa voix suffit à exaspérer le personnage qui lutte déjà contre les démangeaisons de la maladie. (Rappelons que Tarlik Kemral dirige l'opération, qu'il surveille les allées et venues de la maison et qu'il a des espions partout. Si on a tenté de lui tendre un piège, ou si on essaye de le doubler, il modifiera immédiatement les termes de son arrangement avec le malade : plus aucun remède !)

Il sort de sa poche un petit flacon contenant un liquide brunâtre et commence à le faire jouer entre ses doigts. "Je ne doute pas que cette soirée soit infiltrée par la Fondation. Je veux juste connaître leur nombre." [A partir de cet instant, tout va dépendre du choix de votre joueur. Il peut décider de bluffer et de piéger Tarlik afin qu'il lui remette du sérum, ou de sacrifier ses amis. Selon le moment où se déroule cette scène, il est également possible qu'il vende Audrey Illerman ou le contact de la Fondation présent à cette soirée (voir plus loin)].

Tarlik ne va pas se montrer très exigeant. Il est sûr de lui et de l'anéantissement prochain de la Fondation. Un nom ou deux lui suffiront, ainsi que quelques lieux (bien qu'il y ait de fortes chances qu'il les connaisse déjà).

Voici, en outre, quelques sujets pouvant être abordés durant ce bref entretien.

"La Fondation a-t-elle accepté l'échange de ce soir ?"

"Vous aurez remarqué la Coupe des Croisés. Si tout ce passe comme prévu, je vous enseignerai comment guérir" (une nouvelle fois, Tarlik s'assure par le chantage la loyauté de l'investigateur. Bien sûr, il lui ment).

Et puis, Tarlik pourra tenter de mettre en doute le pouvoir de la Fondation.

"De quoi vous ont-ils menacé pour que vous acceptiez de venir à moi ?"

"Pensez-vous que l'on puisse avoir confiance en des gens se réclamant du bon côté de la morale et capables d'employer de tels moyens ?"

[Le meneur prendra garde à la tension de la scène, qui doit déteindre sur le comportement du personnage pour le reste de la soirée]

Si le personnage se montre coopératif, Tarlik lui jette le flacon. Il contient quelques gouttes du précieux sérum, de quoi tenir jusqu'à ce soir au moins, sinon jusqu'à demain.

Dans le cas contraire, il le remet dans sa poche. "L'expérience d'hier ne vous a apparemment pas suffi. Dans quelques heures, vous me direz tout ce que vous savez..."

Tarlik Kemral ne s'attarde pas. "A plus tard", fait-il en forme de promesse avant de s'éclipser, lui et son gorille, par la porte qui est refermée à clef derrière eux.

[Dans le cas où vos investigateurs voudraient emprunter le même chemin, il découvriront un escalier montant aux étages et descendant à la cave. L'endroit est gardé par des hommes de main de Tarlik qui se contentent de repousser les intrus, sauf si ces derniers insistent... auquel cas, ils sont emportés à la fumerie.]

Pour le meneur, voici symboliquement l'inscription (mots clés que peuvent découvrir les personnages), accompagnée de la traduction effectuée par Tarlik pour Margaret Milford (1ère ligne), et celle qu'il se garde pour lui (seconde ligne en italique) :

Demeure - démon - vaincre - hommes

Ici est la demeure d'un démon vainqueur des hommes

Ici est la demeure d'un démon vaincu par les hommes

Don - vierge - démon - devenir - humain

Le sacrifice de la vierge fera du démon un être humain

L'offrande de la virginité fera du démon un être humain

Immortel - recevoir - dote - pouvoir

Et l'immortel recevra en dote le pouvoir

Et recevra en dote le pouvoir d'immortalité

Avisé, Tarlik savait que Margaret Milford pourrait faire effectuer une traduction par quelqu'un d'autre. Mais nul ne peut contester la traduction proposée par Tarlik. Plus tard, les investigateurs recevront une traduction de la part des rescapés de la Fondation.

Le seul élément que peuvent cependant prendre à leur compte les personnages est qu'il est question d'une vierge et que Margaret Milford se fait appeler "mademoiselle"...

Ce que savent Tarlik et la Fondation à propos du sac d'ossements

Il contient les restes d'une créature infernale dotée de pouvoirs magiques : un incubus. Le territoire de prédilection de la créature se trouve dans les volutes d'opium. Elle peut être ranimée en consommant de l'ambre des régions arabiques dans un encensoir martelé à cette fin et en lui offrant un domaine où elle pourra évoluer et chasser (le rêve d'opium des drogués). Les personnes droguées sont quasiment à la merci de ses redoutables griffes. Il est extrêmement rare qu'elle quitte la sécurité des volutes pour s'aventurer dans le monde extérieur. Lorsque cela se produit, sa morsure insufflé l'essence démoniaque à sa victime qui deviendra démon à son tour, sauf si elle est tuée tout de suite. Paradoxalement, le seul moyen pour les drogués de lui échapper serait de respirer les volutes d'ambre afin de quitter le rêve d'opium et de retrouver la réalité de notre monde. Bien sûr, l'incubus réside le plus souvent à côté de son encensoir...

L'Incubus

FOR 17 CON 25 TAI 18 INT 17
POU 25 DEX 15 PV 38

Armes : Griffes 55%, dégâts 1D8.
Morsure 60%, dégâts 1D6 + essence démoniaque (la victime contaminée perd ses qualités humaine).

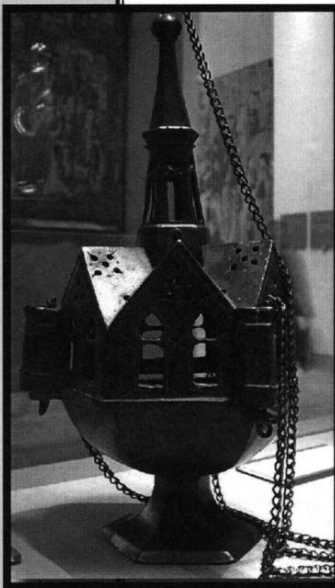
Armure : peau 3 points. Ne peut être touché que par des armes tranchantes ou contondantes.

Les armes d'ambre multiplient leurs dégâts par 5.

Compétences. Peut invoquer et animer des golems de vase (voir plus loin).

PHY 12	MEN 9	PER 7	PRE 9
Con 2	Com 8	Hab 7	Soc -
PV 36	EV 30	Imp 3	Vol 8
Init 7	Edu -		

- Sur un superbe vase parfaitement conservé, on a peint une scène de combat. Au milieu d'un palais incendié, un combattant transperce le flanc d'un démon avec une lance translucide (illustration de la mort du démon relatée au début de cette histoire). Le meneur insistera (un peu) sur l'aspect particulier de la lance.



- Unextraordinaire encensoir de cuivre semble en lévitation dans sa vitrine. Les lumières de la pièce lancent mille reflets à sa surface. Il ne fait aucun doute que c'est celui représenté dans le livret. C'est l'une des composantes essentielles à l'animation des morts. Encore est-il besoin d'ambre...

- Sur un coussin de velours gris, de magnifiques bijoux de bronze étincellent de mille feux.

La note indique qu'ils sont incrustés de paillettes d'ambre (le même dont a besoin Tarlik pour alimenter l'encensoir). Dans l'esprit des enquêteurs, tout cela va commencer à s'assembler en un terrible canevas.

- Sur la lame d'un remarquable cimeterre, une gravure illustre un affrontement. Près de la garde, un groupe d'hommes armés de sabres à lames courbes s'apprêtent à combattre un monstre décharné. Ses membres inférieurs disparaissent dans un volute de fumée, émanant d'un genre de lanterne suspendue par une chaîne à l'extrémité de la pointe. Il s'agit là d'une représentation somme toute fidèle de guerriers attaquant un incubus. Si les personnages s'imaginent devoir combattre le monstre, il sauront qu'ils peuvent utiliser contre lui des armes tranchantes, par exemple ce cimeterre (qui a peut-être déjà été utilisé à cet effet). La note rattachée à l'objet fait référence au mot "incubus". A charge pour les personnages de se renseigner sur sa signification. Tarlik la connaît, ainsi que quelques membres de la Fondation. Encore faut-il trouver le moyen de l'obtenir.

Renseignements complémentaires

Nous savons que l'objectif de Tarlik est d'animer l'incubus afin de détruire la Fondation. C'est à cette fin qu'il a arrangé un rendez-vous pour le soir même. De plus, l'affrontement lui permettra de couvrir sa fuite à bord du cargo *Djahlun*.

En terme de jeu, l'incubus peut effectivement être combattu avec des armes blanches, même si cela peut sembler dérisoire au regard de ses terrifiants pouvoirs (à l'initiative du meneur, avec un peu d'imagination). En fait, une bonne façon de s'en débarrasser consiste à le priver d'ambre (Tarlik exerce d'ailleurs un chantage sur lui en n'alimentant l'encensoir que parcimonieusement). Cela peut être fait, par exemple, en plongeant l'encensoir dans l'eau afin de noyer le foyer.

Il est extrêmement important que les investigateurs se souviennent que le seul moyen pour eux d'échapper au rêve d'opium consiste à respirer l'ambre consumée. Cela leur permettra d'attirer la créature dans notre monde, où elle se sait plus vulnérable. (Enfin, cela leur sera vital quand, dans la seconde partie, ils affronteront le rêve du démon de guerre dans le désert. Mais n'anticipons pas).

Peut-être les joueurs vont-ils tenter quelque chose afin d'empêcher Tarlik de réussir. Apparemment, la clé de l'affrontement entre Tarlik et la Fondation se trouve dans l'encensoir et dans l'ambre. Sans eux, aucun des partis ne peut l'emporter sur l'autre. Si le groupe parvient à s'emparer d'un de ces éléments, c'est lui qui dirigera la partie, pourra faire chanter l'un ou l'autre camp et, pourquoi pas, pourrait obtenir sa liberté... (bien sûr, toutes ses spéculations ne servent plus à rien puisque Tarlik possède les originaux de tous ses objets et qu'il s'apprête à abattre la Fondation. Mais ça, les personnages l'ignorent car, dans leur esprit, la Fondation possède au moins le sac d'ossements).

Que les personnages passent à l'action ou pas, ils seront bientôt contactés par un individu se réclamant de la Fondation. Ceci afin de tempérer leurs ardeurs ou bien pour leur confier une nouvelle mission, en fonction des événements.

Scène 5

Revenons sur le déroulement normal de la soirée.

A partir de 17 heures, les salles obscures accueillent des projections de films relatant les expéditions de quelques invités. Il n'y a pas grand chose à en retirer, hormis un épouvantable sentiment de mépris vis-à-vis du nombrilisme présent à la fois dans la salle et sur la pellicule. Les salles de conférences sont également ouvertes, afin de permettre aux nombrilistes de poursuivre le récit de leurs exploits.

Cependant, c'est au cours de ce genre d'animation que va s'effectuer une prise de contact. Il faut en effet qu'elle soit la plus discrète possible en raison de la surveillance de Tarlik Kemral. Dans une salle obscure, quelqu'un glisse ce petit mot dans la main d'un investigateur : "Engagez la conversation avec quelques invités pris au hasard. Puis, retrouvez-moi devant le grand tapis dans 15 minutes."

John Williamson

C'est un homme parfaitement dévoué à la Fondation et à la réussite de sa mission. Il aidera toujours les personnages joueurs et tentera d'obtenir leur confiance. Il sait la menace que représente le Syrien et donnera sa vie pour le combattre.

FOR 13 CON 11 TAI 13
INT 14 POU 10 DEX 11
APP 14 EDU 13 SAN 55 PV 15
Bonus aux dommages : +1D6
Armes : Epée 35%, dégâts 1D6.
Couteau 35%, dégâts 1D4+2
Revolver 9mm 35%, dégâts 1D10
Fusil cal 45, dégâts 1D8+1D6+3.

Compétences :
Conduire une auto 55%,
Discrétion 55%, Esquiver 45%,
Grimper 30%, Monter à Cheval 55%,
Mythe de Cthulhu 07%,
Occultisme 23%, Sauter 30%,
Premiers soins 45%,
Psychologie 30%, Se Cacher 30%,
Suivre une Piste 45%

PHY 7 MEN 5 PER 6 PRE 7
Con 7 Com 7 Hab 7 Soc 7
PV 21 EV 17 Imp 2 Vol 8
Init 6 Edu 6
Points d'éclat 3

Ce procédé vise à dérouter la surveillance. Quinze minutes plus tard, un homme de taille moyenne se plante devant le tapis. Parfois, il sort de sa poche un petit carnet où il prend quelques notes (*une approximative traduction des caractères arabes du tapis*). Si les personnages joueurs ne se manifestent pas, c'est lui qui ira vers eux.

Il dit s'appeler John Williamson et travailler pour le compte de la Fondation. Puis il s'approche de la rambarde donnant sur le rez-de-chaussée. "Voyez-vous cette jeune femme en bas ?"

Vêtue d'une robe cintrée et portant de longs gants noirs, une gracieuse rousse d'environ vingt-six ans est occupée à contempler les vitrines.

"Elle se nomme Audrey Illerman. Elle est venue voler l'encensoir pour le compte de la Fondation. Nous vous demandons de l'aider. Si nous laissons faire les choses, nous délivrerons nos hommes mais Tarlik aura en sa possession les ossements d'un incubus ainsi que l'encensoir et l'ambre pour l'animer. Il sera pour ainsi dire invulnérable. Par contre, s'il n'obtient pas l'aide de la créature, nous pourrons tenter d'investir son quartier général. Enfin, le seul moyen que nous ayons pour faire sortir nos hommes de leur horrible sommeil consiste à leur faire respirer des volutes d'ambre issus de l'encensoir."

[En réalité, la Fondation est aux abois. Ses membres sont inquiétés par le fait que Tarlik s'intéresse toujours à l'encensoir alors qu'en principe il ne peut lui être d'aucune utilité. En effet, il n'est pas censé disposer du sac.]

Il s'adresse maintenant à l'un des investigateurs en particulier.

"A 20h30, lorsque tout le monde sera passé à table, placez-vous à l'entrée de la salle contenant l'encensoir. Il faut que l'un de vous s'empare d'une voiture et qu'un autre fasse le guet. Pour ma part, je m'assure qu'aucun garde n'empêchera la voiture de quitter le parc. Audrey se charge du reste."

Que le personnage contaminé par le Pourrissement décide de tout dire à Tarlik, qu'une présomption de vol parvienne aux oreilles de Harvey Stuney ou que tout se déroule selon le plan, la pauvre Audrey sera de toute manière capturée au cours de son cambriolage.

Voyons ce qui se passe si les personnages décident de jouer le jeu.

A 20 heures, les visiteurs sont invités à passer à table dans les salles du premier étage donnant sur la Tamise.

Quinze minutes plus tard, alors que la salle finit de se remplir, Audrey se rend dans la salle de l'encensoir. Elle est suivie par un personnage joueur qui se place à

Audrey Illerman

Cette jeune femme de 26 ans fait partie des individus enrôlés de force par la Fondation.

D'origine anglaise et nièce d'un riche entrepreneur établi au Soudan, elle se prit vite d'intérêt pour les trésors enfouis de la région. Malheureusement, les indigènes ne sont pas très loquaces envers ces étrangers curieux et gardent secret l'emplacement des tombes, considérées comme un héritage familial, et dont ils préfèrent vendre eux-mêmes le contenu en cas de difficultés. Audrey eut l'indélicatesse de s'en prendre à l'une de ces tombes. Emprisonnée pour vol dans une prison du Caire, elle parvint à s'évader et se réfugia au quartier général de l'armée de Sa Très Gracieuse Majesté, placé sous le commandement du général John Lee Warren (*précieux contact de la Fondation au Proche-Orient*).

Rapatriée en Angleterre, elle fut accueillie à l'arrivée par les recruteurs de la Fondation (*avertis des qualités d'Audrey par le général Warren*). Le reste n'est qu'affaire de chantage auquel se plia rapidement la jeune femme, d'autant qu'on lui confia un exercice pour lequel elle se découvrit une vocation : le vol.

FOR 11 CON 13 TAI 12 INT 16
POU 17 DEX 12 APP 15 EDU 14
SAN 60 PV 14

Bonus aux dommages : Aucun
Armes : Epée 35%, dégâts 1D6.
Couteau 40%, dégâts 1D4+2.
Revolver calibre 32 : 40%,
dégâts 1D8.

Compétences :
Archéologie 50%, Esquiver 40%,
Langues Etrangères 50%,
Grimper 45%, Monter à Cheval 45%,
Mythe de Cthulhu 10%, Nager 35%,
Occultisme 20%, Persuasion 35%,
Premiers Soins 40%,
Psychologie 30%, Sauter 40%,
Se Cacher 30%,
Suivre une Piste 20%

PHY 6 MEN 8 PER 7 PRE 9
Con 8 Com 8 Hab 7 Soc 7
PV 18 EV 21 Imp 2 Vol 8
Init 6 Edu 7
Points d'éclat 3

la porte. Pendant ce temps, un joueur se rend au parking et prend une voiture qu'il place, moteur allumé, sous une fenêtre de la salle de l'encensoir.

Dans la salle de l'encensoir, Audrey a troqué sa robe contre un ensemble noir on ne peut plus seyant. D'un geste précis, elle découpe le verre autour des serrures et s'empare de l'encensoir.

"C'est un faux !" fait-elle au personnage joueur resté près de la porte. Au même instant, tout bascule. Deux hommes de main surgissent d'un passage dérobé et se jettent brusquement sur Audrey. Deux autres s'en prennent au personnage joueur resté avec elle. Les deux aventuriers sont immédiatement conduits à la cave.

[Nous considérons à partir de maintenant qu'Audrey est détenue avec un seul personnage joueur.]

On les fait attendre un petit instant et les voilà bientôt confrontés à Harvey Stuney.

"Inspecteur Harvey Stuney, inspecteur de la police de Scotland Yard. Pour le compte de qui travaillez-vous ?".

Harvey Stuney parie sur le fait qu'ils pourraient tout déballer en voyant intervenir un membre des forces de l'ordre. Quoi qu'ils puissent inventer, Tarlik Kemral ne tarde pas à faire son entrée. Il reste dans l'embrasement de la porte et on ne distingue que sa silhouette sur le contre-jour. Une nouvelle fois, il est impossible de distinguer ses traits.

"La Fondation ne lâche pas prise. Dans quelques heures, il n'en restera rien. Emmenez-les à la fumerie et mettez-les à la disposition de la vieille folle."

Il observe un petit moment Audrey.

"Ma chère, dans quelques heures, votre visage si lisse sera aussi flétri qu'une datte laissée au soleil." Il fait demi-tour alors que son rire se perd dans le couloir.

Scène 6

Pendant ce temps, qu'advient-il des autres personnages ?

Ils peuvent tenter de piéger Pepperscott afin de s'emparer de son flacon de sérum (et dans ce cas, il peuvent être n'importe où). Ils peuvent également être en train de surveiller le déroulement du cambriolage et, dans ce cas, être les témoins de l'enlèvement de leurs amis. Mais ils sont rejoints par John Williamson qui leur demande de ne pas intervenir de front.

Cependant, il va falloir faire très vite.

Tarlik dispose maintenant de deux otages supplémentaires dont il n'a que faire. John leur indiquera qu'il peut éventuellement s'en servir pour couvrir le départ du dernier bateau pour la fumerie, mais qu'ensuite, ils ne lui seront plus d'aucune utilité (il ignore que Margaret Milford compte bien se repaître de leur énergie vitale dans le rêve d'opium. Voir plus loin).

Il est 21 heures et dans trois heures doit avoir lieu l'échange entre le sac et les otages.

John sait que les prisonniers sont enfermés à la cave et qu'un passage mène jusqu'au pavillon. Les joueurs peuvent deviner que tous les fausses antiquités ont maintenant remplacé les originaux et que les caisses attendent d'être chargées. Tarlik a toujours la possibilité d'utiliser le petit camion, sinon il peut leur faire rejoindre le Djalhun ou la fumerie par la Tamise.

Voici l'emploi du temps de Tarlik Kemral et de ses hommes pour la soirée.

- 20 heures. Le caboteur revient de la fumerie où il a déposé Margaret Milford. Il a également emporté l'encensoir original et les bijoux incrustés d'ambre. Tous les éléments nécessaires à l'animation de l'incubus sont réunis. Lorsque Tarlik Kemral sera de retour à la fumerie, il éveillera l'incubus. La Fondation court à sa perte.
- 20 heures 15. Tarlik Kemral fait transporter les caisses par le tunnel jusqu'au quai bâti sous le pavillon. Elles sont chargées à bord du second caboteur.
- 20 heures 50. Le capitaine du Djalhun, Hamed Abunamed, reçoit sur un plateau d'argent un message de Tarlik Kemral lui indiquant que le chargement est terminé et qu'il va pouvoir à son tour s'embarquer pour le cargo. Il quitte la salle de réception et se rend jusqu'au pavillon.
- 21 heures. Le bateau quitte le quai en direction du cargo Djalhun.
- 21 heures. Trois hommes emmènent les prisonniers, par le tunnel, jusqu'au pavillon. Ils les forcent à monter à bord du caboteur.
- 21 heures. Dans la salle de réception, Humphrey Pepperscott ne cesse de consulter sa montre. Si les personnages joueurs lui ont cherché des ennuis, il se plaint à Harvey Stuney (se débarrassant d'un coup de tous ses gêneurs) avant de jouer pour son compte. Il se rend jusqu'à sa voiture, en sort une sacoche de voyage et la ramène jusqu'à la salle contenant la Coupe des

Croisés. Là, utilisant le diamant d'une de ses nombreuses bagues, il découpe le verre du dessus de la vitrine. Prestement, il sort une copie de sa sacoche et effectue la substitution. Il ne referme pas la vitrine. Si on n'y prête pas attention, il est impossible de s'apercevoir qu'il manque la vitre du dessus.

Il ouvre ensuite une fenêtre, grimpe douloureusement sur le rebord et se laisse glisser dans les buissons. Sa sacoche sous le bras, il se met enfin à courir en direction du pavillon où il espère bien se faire embarquer pour le cargo. Les prisonniers pourront être les témoins de sa requête auprès de Tarlik Kemral. Peu désireux de s'encombrer d'un individu dont il n'a plus besoin, le Syrien lui réserve un sort particulier. Il accepte de l'emmener à son bord en lui précisant qu'il doit d'abord faire un détour par la fumerie (il compte droguer l'antiquaire et l'offrir en pâture à Margaret Milford).

- 21 heures 30. Les prisonniers, Pepperscott et Tarlik Kemral montent à bord. Une quinzaine d'hommes de main prennent place avec eux. Le pilote porte son éternel costume à carreaux et un fez rouge (il a déjà été aperçu dans la fumerie par le personnage contaminé). Le bateau file sur la Tamise en direction du vieux quartier de Londres.
- 22 heures. Le caboteur arrive à destination.

Il reste cinq hommes de main de Tarlik Kemral dans le manoir. Ils ont la mission de protéger le départ de leur maître et sont maintenant sous les ordres de Harvey Stuney. Cependant, ce dernier ne dévoilera son rôle qu'en toute dernière extrémité. Il faut rappeler qu'en principe seuls les prisonniers connaissent le double jeu de l'inspecteur Stuney. Le pire pour ceux qui restent consiste à lui faire confiance. Le dernier allié des aventuriers est John Williamson. Le cas échéant, il dispose de quelques armes cachées dans sa voiture.

Il n'y a malheureusement plus grand chose à faire. Tarlik Kemral dispose même de deux otages qu'il n'hésitera pas à sacrifier si on l'empêche de quitter le pavillon. Il est possible que le départ du dernier caboteur se fasse dans une fusillade. Dans ce cas, Tarlik fera placer ses otages à l'arrière de l'embarcation, empêchant les personnages joueurs de tirer.

Le caboteur s'éloigne sur la Tamise tandis que le rire du Syrien parvient à leurs oreilles.

Vers la Fumerie

Un sifflement strident retentit dans le parc. Harvey Stuney, sifflet à la bouche, est en train d'ameuter ses hommes qui déboulent, déguisés en agents de ville. Tous convergent vers le pavillon. Il est temps de réagir.

Compte tenu du grand nombre de possibilités scénaristiques, il n'est pas permis d'indiquer précisément dans quelle mélasse se trouveront tous les protagonistes de cette histoire lorsque vous lirez ceci. Aussi allons-nous exposer un schéma et nous y tenir pour expliquer la suite de l'aventure.

Audrey Illerman et au moins l'un des investigateurs (pas plus de deux) sont donc prisonniers du redoutable Tarlik Kemral. Nous verrons bientôt le sort qui leur est réservé.

Présumant qu'ils vont devoir rendre d'interminables comptes à un inspecteur à la loyauté douteuse, John Williamson décide de fuir la propriété. Nous allons considérer que, dans ce cas, il est également accompagné par l'un des personnages joueurs (au moins). Peu importe la manière dont ils procèdent (nager depuis le pavillon en suivant la berge, se cacher dans le petit camion que laisseront certainement passer les gardiens,...). Nous les retrouverons bientôt également.

Il est donc possible qu'il reste une poignée de joueurs obligés de s'expliquer avec le policier (si tous n'ont pas décidé de fuir ou n'ont pas couvert leur retraite).

Scène 1

Avant tout, voyons ce qui arrive au personnage ayant suivi John Williamson.

En bordure de la Tamise, à moins de quinze minutes de marche du manoir, une voiture attend. A son bord, chapeau mou enfoncé sur les oreilles, deux hommes ont les yeux fixés sur la route. L'aventurier a juste le temps de surprendre un geste de la main de John Williamson avant que l'auto ne le lui rende par un double appel de phares. Ce sont les hommes de la Fondation. S'il l'a déjà rencontré lors de l'introduction, le personnage reconnaîtra le chauffeur. Il s'agit du policier William Percy, qui commandait l'opération de naufrage.

A l'arrière, un homme de forte corp-

lence engoncé dans son manteau ouvre la portière. Il ne se présente pas, mais au timbre de sa voix, l'investigateur saura qu'il est l'un des hommes ayant mené son interrogatoire. A peine sont-ils montés à bord que le chauffeur démarre et file vers le vieux quartier de Londres.

"Je suis content que vous ayez pu vous en tirer. Fait l'homme au manteau. Vos amis ont eu moins de chance, mais nous allons nous employer à les sauver. Ensuite, vous pourrez poser vos questions.

Dans un peu plus d'une heure, nous allons procéder à l'échange du sac d'ossements avec les otages de Tarlik Kemral. Vous avez deviné que c'est un génie du Mal et nous craignons qu'il tente de nous doubler. Avec William Percy et John Williamson, vous allez entrer dans la fumerie et jouer le tout pour le tout. Pour ma part, je serai à la réception des prisonniers, pour le cas où Tarlik aurait décidé d'être honnête."

La voiture pénètre dans le vieux quartier et stoppe en bordure du fleuve.

Trois hommes les attendent, vêtus de vestes longues et épaisses. L'heure n'est plus au secret puisqu'ils viennent prendre des nouvelles et saluer l'investigateur. Le personnage aura la sensation de n'avoir jamais rencontré d'hommes plus déterminés que ceux-là. *"Changez-vous dans ce hangar"*. John Williamson et le personnage joueur passent des vêtements sombres alors que William Percy s'exprime à son tour.

"Alors ? Comment fait-on ?"

Scène 2

Harvey Stuney tente désespérément de reprendre son souffle, mais tout le monde a la très nette impression que la veine palpitante de son front va exploser d'un instant à l'autre.

Si les derniers événements se sont déroulés dans la discrétion, il aura peu de charge à relever contre les personnages joueurs et sera contraint de les laisser repartir. Par contre, si des coups de feu ont été tirés, il faudra jouer serré.

Les ordres de Tarlik Kemral sont très clairs : le rôle du policier consiste à rassembler autour de la fumerie tous les ennemis du Syrien. Harvey Stuney se doute bien que Tarlik prépare quelque chose, mais il ne veut pas savoir quoi.

Les investigateurs sont avant tout obligés de décliner leurs identités et doivent confier leurs papiers au policier. Ensuite, il leur faudra bien réclamer de l'aide. C'est la seule chance qu'ils aient de pouvoir quitter la propriété et d'aider leurs amis. A leur grande surprise, Harvey Stuney va jusqu'à leur proposer sa voiture.

Il expliquera même qu'un peloton de ses hommes surveille en permanence la fumerie (en fait, les hommes dont il dispose sont à la solde du Syrien et ont la charge d'empêcher quiconque de trop s'intéresser au bâtiment). Les personnages joueurs vont avoir l'impression d'être libres de leurs mouvements. En fait, ils foncent tête baissée dans le piège de Tarlik Kemral...

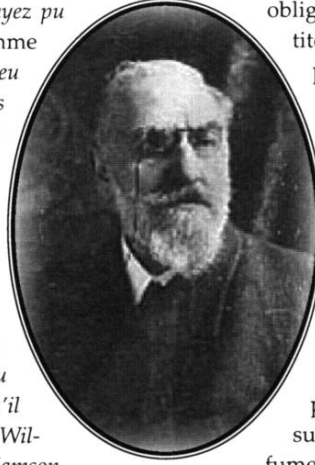
Quelques minutes plus tard (l'échange doit avoir lieu dans une heure), la voiture de Harvey Stuney file dans les rues de Londres. Ils sont discrètement suivis par un autre véhicule à bord duquel ont pris place cinq hommes de main. Ils s'arrêtent bientôt dans le vieux quartier et tout le monde descend à proximité d'un baraquement en bois. L'inspecteur pousse la porte et monte au premier étage. Là, trois hommes surveillent le fleuve par des fenêtres sans rideaux.

"Notre surveillance !" s'exclame-t-il apparemment très satisfait de son organisation. A droite, vous pouvez voir la fumerie. Elle se cache derrière l'enseigne d'un tailleur de pierre. Avant tout, je vous propose d'aller vous changer."

Puis, désignant de la pointe du menton l'un de ses hommes il lui dit :

"Conduis-les dans la salle du bas".

C'est la dernière chance pour les investigateurs de fausser compagnie à Stuney. Ensuite, ils seront à la merci du Syrien. L'homme passe devant eux et descend





un petit escalier de bois menant à un couloir sombre. Il sort un briquet de sa poche et allume une lanterne. Il suit le couloir sur quelques mètres avant de s'arrêter devant une porte dont il pousse le loquet. Il pénètre à l'intérieur de la pièce et pose la lanterne sur une table. Puis, il indique du doigt une armoire appuyée contre un mur.

"Vous trouverez là-dedans de quoi être plus discret".

Il quitte ensuite la pièce et, avant que les personnages n'aient le temps de réagir, referme vivement la porte. On entend ensuite le bruit de deux planches posées en travers du battant, interdisant de le défoncer.

Bien sûr, les personnages peuvent réagir avant cette triste scène. Dans ce cas, il y a peu de chance qu'ils engagent le combat avec le reste des hommes et seront

de toute façon toujours prisonniers du couloir et de cette pièce (avec tout de même la satisfaction d'avoir démolí un méchant).

Une rapide inspection de leur nouvel environnement ne leur apporte guère d'espoir. Même si les murs sont en bois, il faudrait plusieurs heures pour permettre le passage d'un seul homme. D'ici là, l'échange aura eu lieu et Tarlik aura quitté la place. Leur

échappatoire se trouve dissimulée sous l'armoire de la petite pièce. Une trappe s'ouvre sur un passage à demi inondé par les eaux de la Tamise. Un mètre d'eau accueille les investigateurs obligés de baisser la tête avant d'entamer leur progression.

[Tarlik Kemral et Harvey Stuney connaissent bien sûr l'existence de cette trappe et espèrent bien que les personnages emprunteront le couloir. Celui-ci mène directement aux soubassements de la fumerie. Le piège du Syrien se resserre inexorablement].

Alternant grilles de fer et murs de bois sinuants, le petit couloir sinueux permet l'exploration des fondations du quartier. Par endroits, des murs de pierres soutenant des piliers témoignent de l'attention de l'architecte à la sauvegarde de sa bâtisse. Ailleurs, des colonnes de bois rongées lais-

Les hommes de mains

FOR 12 CON 11 TAI 14 INT 12
POU 12 DEX 11 APP 09 EDU 09
SAN 50 PV 13

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Couteau 35%, dégâts 1D4+2.

Revolver calibre 9mm 35%, dégâts 1D10.

Compétences : Esquiver 40%, Grimper 35%, Sauter 30%, Se Cacher 35%, Suivre une Piste 25%

PHY 7	MEN 5	PER 7	PRE 6
Con 6	Com 8	Hab 6	Soc 6
PV 21	EV 17	Imp 2	Vol 7
Init 5	Edu 6		

sent présager un effondrement prochain. De temps en temps, des couinements ou des plongements furtifs trahissent la présence de rats, sinon d'autre chose.

Il est possible par endroit de quitter le petit couloir pour pénétrer sous d'autres bâtiments. Cependant, la seule issue ne présentant aucun danger évident se trouve directement sous la fumerie. Encore faut-il que les personnages disposent d'un solide sens de l'orientation pour le deviner.

[Il n'y a pas de plan de cet endroit, car le meneur pourra faire coïncider leur sortie de ce dédale avec le climax de la scène suivante].

Le Rêve d'Opium

Voici enfin le sort réservé aux investigateurs prisonniers de Tarlik Kemral. Il est important de signaler que les interventions des autres groupes de personnages doivent s'articuler autour de ce qui va suivre. Mais surtout, le séjour dans la fumerie et les informations à obtenir sont capitales pour la suite de l'aventure.

Scène 1

Le caboteur glisse sur la Tamise embrumée. A travers le fog, on distingue à peine les lumières fantomatiques de la ville. Debout à côté de l'homme de barre, Tarlik Kemral a le regard perdu dans la brume. Il ne fait cependant aucun doute que son cerveau continue d'inventorier les éventualités et de leur

trouver une parade. Assis derrière lui, Pepperscott serre contre lui sa sacoche de cuir luisante d'humidité tout en continuant de jouer avec la bague de son annulaire. Depuis sa place, le pilote tourne vers Audrey Illerman un sourire aux dents gâtées.

A l'approche du vieux quartier, le caboteur ralentit. Il disparaît sous le bâtiment avant de se ranger à côté d'un quai glissant. Derrière lui, une large cloison de bois referme le passage. Ayant sauté sur le quai, Tarlik s'adresse à ses hommes en arabe :

"Il nous reste une heure ! Embarquez le reste et prenez vos places."

Puis, après avoir jeté un regard aux prisonniers jetés sur les planches : *"Amenez-*

les moi". Il s'engage ensuite vers un petit escalier de bois, suivi comme son ombre par Pepperscott.

Trois colosses empoignent les personnages par les épaules et les conduisent à la suite de leur maître. A l'étage, des lambeaux de rideaux sales ne tentent même pas de masquer les fenêtres barrées de grilles de bois. De larges plaques de crasse auréolent les murs suintants et d'innombrables toiles d'araignées imprégnées de brume semblent avoir soudé le maigre mobilier sur le sol.

"Vous allez sans aucun doute m'annoncer que la Fondation vous a forcés à agir comme vous l'avez fait, commence Tarlik Kemral. Et je vous crois. C'est la raison pour laquelle je ne désire pas votre mort."

Puis il prononce la phrase suivante en détachant chaque syllabe :

"Mais je peux vous garantir que lorsqu'elle vous aura retrouvés, elle hésitera à recruter des innocents."

Puis, se tournant vers ses hommes de main : *"Donnez-les à la vieille !"*

Les personnages sont conduits jusqu'à un nouvel escalier descendant dans un couloir d'où émane un odeur écoeurante. Les prisonniers ont l'étrange sensation qu'un brouillard stagne dans le passage. De petites lampes à huile permettent de distinguer des portes à intervalles réguliers. On ouvre l'une d'entre elle. Elle donne dans une petite pièce à demi inondée. L'eau arrive presque au niveau du plancher du couloir. Dans un coin du réduit, se trouve une étagère portant nombre d'ustensiles en cuivre. De l'un d'eux s'échappe une fumée blanchâtre qui prend à la gorge. De l'opium !

L'un des hommes descend dans la pièce et, de l'eau jusqu'aux cuisses, va remettre du combustible. Une fumée plus épaisse monte jusqu'au plafond et commence à redescendre. A fleur d'eau, quatre somnifères en fer soutiennent des paillasses. Sur l'une d'elle gît ce qui fût un homme. Il ne cesse de gémir et de délirer. A ses yeux, il est clair que cet homme n'a pas plus de trente ans. Il en paraît quatre-vingts. A demi nu et tremblant de froid, il ramène ses longs bras maigres sur ses côtes saillantes. Ses poignets sont entravés par des chaînes.

A leur tour, les prisonniers sont allongés sur les paillasses et attachés. Puis, le malheureux est délivré de ses chaînes et transporté hors de la pièce. *"Monnaie d'échange, fais un arabe en rigolant. Dans une heure vous serez comme lui."*

Il quitte l'endroit et referme la porte. Drogés, les prisonniers commencent à perdre leurs repères. Ils distinguent encore les tintements d'autres chaînes dans des cellules voisines et le bruit que font les corps que l'on traîne dans le couloir. Puis plus rien, excepté le clapotis de l'eau débutant le rythme de leur songe. Même le personnage le mieux constitué finit par sombrer dans un épouvantable au-delà : *le rêve d'opium.*

Le Rêve d'Opium

C'est le secret de Tarlik Kemral et l'outil qu'il utilisa pour corrompre Margaret Milford. Les personnages ayant respiré l'opium se trouvent transportés dans un ailleurs imaginé par les songes d'un hôte. Dans le cas de la fumerie, le songe a pris la forme du bâtiment lui-même. Il est tout à fait envisageable d'imaginer un meilleur univers, mais il faut pour cela être l'initiateur du rêve. Dans le cas présent, Tarlik Kemral a décidé de la forme du songe et Margaret Milford se contente de s'y promener en se délectant de l'énergie vitale des prisonniers.

Dans la fumerie, la frontière entre rêve et réalité sera laissée à l'initiative du meneur de jeu. Ainsi, nous allons voir qu'il sera permis aux prisonniers de quitter leur cellule, sans aucun garde humain pour les en empêcher. Ils vont sans doute tenter d'agir sur leur environnement ou essayer d'entrer en communication avec leurs amis. Les possibilités sont immenses.

Le meneur ne doit pas perdre de vue les éléments suivants :

La plupart des membres de la Fondation sont présents cette nuit-là et Tarlik entend bien utiliser les pouvoirs de l'incubus pour les anéantir. L'incubus réside dans le rêve d'opium et, au début, seuls les prisonniers pourront l'affronter. Il leur faudra ensuite quitter le rêve, en respirant des volutes d'ambre (*comme ils l'ont appris cet après-midi*). L'aventure dira si l'ambre leur sera fourni par leurs amis ayant réussi à entrer, sinon par eux-mêmes.

Important : Pepperscott porte un bague d'ambre.

Scène 2

Les murs de bois de la cellule ont disparu derrière les volutes empoisonnées. Au bout de quelques instants, le sang cesse de leur marteler les tempes. La douleur physique a été remplacée par une douleur mentale : d'inimaginables chuchotements et lamentations agressent leurs tympans.

Toujours attachés sur leur couche, les prisonniers voient bientôt un vi-

sage se dessiner dans la fumée. La face décharnée d'un être aveugle se penche sur un personnage. Sa bouche se pose sur son nombril et, dans un terrifiant bruit de succion, semble aspirer le ventre du malheureux. A chaque aspiration, la peau fripée semble se retendre, pour se craqueler à nouveau entre chaque respiration. Margaret Milford retarde sa propre mort (SAN 1/1D6).

Un cri retentit dans le couloir. *"Non ! Non !"* hurle Humphrey Pepperscott à s'arracher les cordes vocales. On l'entend



donner de grands coups de pieds dans les murs de bois. L'un d'eux secoue le sommier du prisonnier. Margaret Milford pose ses mains noueuses et deséchées sur les cuisses de sa victime et relève la tête.

"Est-il pour moi ?" fait-elle d'une voix rauque.

"Rien ne peut être refusé à la future épouse de notre maître". Lui répond-on.

"Pourquoi ? fait Pepperscott. Je vous ai bien servi."

"Si bien que je n'espère plus rien de toi" fait la voix.

Margaret Milford tourne des yeux de folle vers les prisonniers avant de quitter la pièce. On entend bientôt le hurlement d'agonie du vieil homme.

Quelques instants plus tard, le sommier, rongé par l'humidité et déjà ébranlé par les coups de pied de Pepperscott se descelle en partie du mur. L'angle supérieur droit trempe maintenant dans l'eau, jusqu'à l'épaule du personnage.

Le prisonnier se rend alors compte que la chaîne de sa main droite est libérée de son entrave. Il peut maintenant dégager son poignet gauche, puis ses jambes. Il se redresse dans l'eau, **pour s'apercevoir que son corps est toujours attaché sur le lit.** Seul son esprit est parvenu à domestiquer le rêve ! Au même moment, il se rend compte qu'un dernier éclat de bois maintient le haut du sommier hors de l'eau. S'il venait à céder, le prisonnier se retrouverait avec la tête immergée et se noierait. Cependant, il a maintenant la possibilité de venir en aide à la malheureuse Audrey dont le regard fixe désespérément le plafond.

Les deux aventuriers se tiennent bientôt debout dans l'eau sale, à côté de leur corps animés de soubresauts grotesques. Ils peuvent débiter l'exploration de ce nouvel univers. Ils ouvrent la porte et jettent un oeil dans le couloir désert.

Les hommes de mains ont disparu. Au milieu des lamentations semblant provenir de nulle part, on distingue les cris de Pepperscott. Sa cellule se trouve un peu plus loin. Il est attaché sur sa paillasse, une créature décharnée penchée sur lui. Margaret Milford tourne le dos à l'entrée et on peut voir sa colonne vertébrale sailler derrière les longs cheveux gris à chaque va-et-vient. Immédiatement, elle tourne le regard vers les intrus, avant de pousser un hullement à glacer le sang. Puis elle se laisse tomber dans l'eau et disparaît.

[Ayant vu des personnages libérés, elle a préféré retourner dans son corps et demander à

Tarlik de l'emmener sur le cargo Djalhun.]

Le pauvre Pepperscott roule des yeux fous en direction d'une étagère inaccessible pour lui sur laquelle Tarlik a sadiquement fait placer la Coupe des Croisés. Il délire. Il est impossible d'en tirer quoi que ce soit. Un personnage attentif pourra remarquer qu'il possède une bague d'ambre. Mais il est pour l'instant dans l'incapacité de s'en emparer.

La visite des autres cellules leur fera découvrir de nouveaux prisonniers. La plupart sont morts et font le régal des rats. Les autres poussent d'infinis gémissements en faisant cliqueter leurs chaînes, apparemment trop faibles pour se déplacer.

Poursuivant leur exploration, les personnages vont finir par quitter ce petit couloir au ras de la Tamise pour monter à l'étage. [Laissez les joueurs imaginer les plans de la fumerie. Le meneur lui-même n'en a pas besoin.]

Au cours de leurs déplacements dans la fumerie, ils croiseront ce qu'ils prendront au premier abord pour des spectres. Ce sont en fait les hommes de Tarlik, rendus méconnaissables par le rêve. Ce n'est que lorsqu'on les entend s'exprimer qu'il est possible de leur attribuer une nature humaine, sans pour autant parvenir à communiquer avec eux. Il en sera de même pour tous les humains qu'ils rencontreront. Il leur sera extrêmement pénible d'établir le contact. Ils ne pourront pas être entendus et auront toutes les peines du monde à faire remarquer

leur présence (et même dans ce cas-là, les humains auront de grandes chances pour les prendre à leur tour pour des spectres).

Malgré tout, le nombre d'informations à glaner n'est pas négligeable et le meneur fera en sorte qu'ils n'en oublient aucune. Commençons par la plus importante de leur rencontre (et la moins dangereuse).

Scène 3



Errant dans le bâtiment embrumé, les personnages pénètrent dans une pièce richement décorée. Cependant, le mobilier et les tapis ont été poussés contre les murs afin de dégager le centre. Assis en tailleur, Tarlik Kemral récite une prière dans une langue inconnue.

Puis, il enlève le capuchon d'une petite amphore posée près de lui et répand une nappe d'huile sur le sol. Il se penche au-dessus de la flaque sombre et entame une litanie. Même s'ils ne parviennent à comprendre les mots, le fait qu'ils évoluent dans le rêve d'opium du Syrien permet à leur esprit d'en deviner le sens. Il demande à parler à son maître.

"Ooh mon maître. Je suis Tarlik Kemral, votre humble serviteur."

Soudain, l'huile semble vibrer. Le liquide reflue vers le centre de la nappe et forme une colonne fumante d'où s'échappe une voix caverneuse.

- J'attends depuis trop longtemps, Tarlik. Tu vas mourir !

"J'implore votre pardon, mon maître. L'humanité avait oublié votre nom. Le jeu du grand hasard l'a fait prononcer par vos ennemis. Réjouissons-nous de leur ignorance. Ils vous ont ramené dans notre monde."

Drabi'tal. Je n'aurai de cesse de célébrer votre nom. Mes prières vous rendront plus fort. Le temps a permis aux hommes de se multiplier. Votre vengeance va s'abattre sur mille fois le nombre que vous combattiez."

- Qu'y gagnerais-je sans une vierge pour devenir humain ?

- Je vous ai voué ma vie, mon maître. La



vierge est choisie. Pour l'heure, il me faut m'évader d'un pays lointain. Puis mes prières me conduiront jusqu'à vous, mon maître. Je suis instruit du savoir ancien des shamans. Je pourrai célébrer votre mariage comme il se doit.

La colonne ne laisse échapper aucune réponse. Un peu comme si la monstruosité réveillée par les personnages réfléchissait. Tarlik attend toujours, la face contre le sol. Puis son maître parle à nouveau :

- Je sens des présences hostiles. Ta vie serait-elle menacée Tarlik ?

- Une poignée de fous tentent d'empêcher l'inévitable. L'incubus que je possède aura raison de ses présomptueux. Puis il sera votre esclave.

- Ne me déçois pas.

La colonne fumante s'effondre et retrouve son aspect inerte. Tarlik Kemral se redresse puis se relève d'un bond avant de se figer. Son attention se porte soudain dans la direction des personnages, mais ses yeux ne distinguent rien. Il consulte sa montre et disparaît par une porte.

[Tout est dit. Les personnages savent maintenant que, par leur faute, une entité s'est éveillée. Ils savent que Tarlik possède un incubus et que l'échange n'est probablement qu'un coup de bluff de la Fondation. A cet instant précis, il faut qu'ils aient le sentiment de n'être que des pions. Des pions qui doivent maintenant jouer leur coup pour eux-mêmes s'ils veulent rester en vie.]

Scène 4

Les personnages peuvent choisir de suivre Tarlik qui se rend dans une vaste salle au centre de laquelle se balance un encensoir. C'est là qu'ils rencontreront l'incubus pour la première fois.

La pièce est haute des deux étages composant le bâtiment. Un petit balcon affaibli par les ans fait le tour à mi-hauteur et permet d'emprunter d'autres portes. Un escalier descend vers une allée de trois mètres de large au-dessus de laquelle se balance l'ustensile de cuivre. De part et d'autre de l'allée, une eau saumâtre communique avec la Tamise. L'ensemble est éclairé par des lampes à huile accrochées aux murs.

Une étrange odeur règne dans la pièce. Mélange de l'opium et d'une autre chose inqualifiable. En observant l'encensoir, on peut deviner des volutes oranges mêlées à la traditionnelle fumée grisâtre. C'est le signe distinctif de l'ambre en train de se consumer. Parvenir à respirer cet ambre signifie quitter le rêve d'opium.

Enfin, l'attention des personnages est attirée vers le centre de l'allée. Il s'y trouve placé un sac de toile noire. Depuis sa position sur la balcon, Tarlik murmure quelques mots incompréhensibles et joint les mains avant de s'incliner.

La seconde d'après, le sac se renverse et répand son contenu : des ossements. Puis, comme s'ils se dédoublaient, les reliques laissent monter une forme éthérée bientôt revêtue de lambeaux de vêtements. Le tout semble être animé par une brise indécélable émanant



de l'encensoir. Tarlik Kemral vient de réveiller son incubus.

Immédiatement, le monstre tourne un visage décharné en direction des personnages et lève ses bras vers eux. **Dans un hurlement jailli de ses cordes vocales déchirées, il se précipite dans leur direction.** De son côté, surpris par la réaction de sa créature, Tarlik lève une main et ferme le poing. Immédiatement la forme s'arrête, sans cesser de fixer les intrus. Puis le Syrien s'adresse à ceux qu'il ne peut voir, mais dont il vient de deviner la présence :

"Vous avez compris que la Fondation n'a rien à offrir en échange de mes prisonniers. Mes fidèles ont sauvé ces reliques du naufrage. L'esclave qu'elles abritent va briser l'attaque de vos amis contre ce bâtiment et les réduire en pièces. Quittez cet endroit avant que je libère ma créature et épargnez à vos âmes la douleur de sa morsure."

Il attend quelques secondes, puis ouvre la main. Le hurlement retentit à nouveau entre les murs de la fumerie et l'incubus se rue vers les personnages.

[Par mesure de prudence pour la suite de l'histoire, le meneur peut décider que l'incubus morde dès maintenant l'investigateur prisonnier du rêve (Cf. : les explications données lors de la scène finale de l'encensoir). Nous verrons qu'il faut absolument que ce person-

nage soit mordu dans le rêve pour rendre la suite crédible.

Le meneur peut leur laisser le temps de fuir et refermer in-extremis la porte derrière eux. L'incubus ne s'éloigne pas de son encensoir. Précisons que la créature évolue bien entendu dans le rêve d'opium et qu'elle ne s'aventure que très rarement dans le monde réel. Là encore, Tarlik va exercer un chantage en menaçant de ne pas renouveler l'ambre si elle n'obéit pas à ses ordres. En l'occurrence, il lui faudra bien faire quelques pas dans notre réalité si elle veut attaquer les membres de la Fondation.]

A l'abri derrière la mince cloison de bois, les personnages pourront entendre Tarlik Kemral donner ses consignes à l'incubus. Il les prononce en arabe. Audrey Illerman traduit ce qu'il dit.

"Par cet ambre, j'abroge ta mort. Tu me dois obéissance. Hors de ces murs, des hommes veulent t'anéantir. Brise leur vie par ta magie. Alors seulement, tu contenteras ta soif en les âmes des esprits

errants."

Un grondement sourd fait vibrer les murs.

"Obéis ! J'ai dit ! Ou tu séjourneras dans ton sac pour le reste de l'éternité."

Un hurlement déchiqueté retentit à travers les parois.

"Si tu prends ma vie, personne ne remplacera l'ambre de l'encensoir. OBEIS !"

De toute évidence, Tarlik éprouve quelques difficultés avec son incubus. Il obtient sa soumission par le chantage. Il est à la limite de manipuler des forces qu'il ne peut maîtriser...

Scène 5

Lorsqu'il a obtenu le contrôle de l'incubus, Tarlik Kemral rejoint les pontons d'embarquement. Là, sur une barque à fond plat, il a fait placer cinq corps maintenus par des attelles. Cette mise en scène leur offre un simulacre de vie, dans le seul but de tromper la Fondation. Pistolets à la ceinture, deux hommes de main prennent place dans l'embarcation. Tarlik donne ses consignes : *"Tuez-les tous. Et ne vous laissez pas prendre vivant"*.

Un bref signe de tête tient lieu de réponse. Ces fanatiques vont faire le sacrifice de leur vie.

Puis, le Syrien monte à bord du dernier caboteur. Il emporte avec lui Mlle Margaret Milford et les derniers effets utiles à son objectif. Il est accompagné par une dizaine d'hommes armés de fusils. Il compte bien profiter de la débâcle provoquée par son piège et la magie de l'incubus pour rejoindre le cargo et quitter Londres avant l'aube. Il est minuit. Tarlik fait procéder à l'échange.

La petite barque emportant les trois corps quitte le quai et glisse sur la Tamise en direction de la rive opposée. A cent mètres

de là, un bac quitte le ponton de bois où attendent les membres de la Fondation. On peut distinguer à son bord une forme massive, semblable à un sac de toile. Il se rapproche de la fumerie.

Témoins de ces préparatifs, les investigateurs errants dans le rêve d'opium sont impuissants. Précisons que, prudent, Tarlik Kemral a ordonné à plusieurs hommes de rester dans la fumerie (*selon les besoins du meneur*).

Il s'adresse à eux en ces termes : "L'autre caboteur viendra chercher les survivants

dans une heure. Vous n'embarquerez qu'en emportant l'encensoir avec vous. D'ici là, nos ennemis seront tous morts et la créature nous sera plus utile là-bas. Allons."

Depuis la salle centrale du bâtiment de bois, le grondement de l'incubus s'est apaisé. Il est bientôt remplacé par une longue plainte en forme de prière. La prière se mue en invocation, extrait du savoir millénaire des anciens shamans. La créature en appelle à la plus terrible des magie, elle génère des golems de vase !

Minuit

Scène 1

Vêtus de sombre, John Williamson et William Percy s'entretiennent avec l'investigateur.

[*L'imagination du joueur aidant, il n'est pas possible de deviner ce qu'il va inventer pour tenter de plomber la partie.*]

Il nous est permis de supposer qu'il aura trouvé un moyen de s'approcher de la fumerie, voire de pénétrer à l'intérieur. La Fondation dispose de pas mal d'équipement (*armes, outils...*), mais, à chaque minute, les responsables précisent que c'est le temps qui leur manque le plus.

"Et n'oubliez pas : ne tentez rien tant que nos hommes ne sont pas en sécurité".

Géographiquement, nous nous trouvons ici à quelques mètres du ponton d'où vont partir le bac et le sac. Précisons au meneur de jeu que tout doit se déclencher autour de minuit. Il y a suffisamment d'hommes dans la fumerie pour occuper n'importe quel intrus jusqu'à cette heure fatidique. Rappelons la présence de Harvey Stuney. Il est possible que les personnages décident de rencontrer son équipe avant d'attaquer la fumerie.

Pour le cas où la petite équipe décide d'agir seule, voici une proposition simple quant à la manière dont les choses pourraient se passer (*le meneur peut décider de compliquer à loisir*) :

Agrippés aux pontons de bois ou allongés dans une barque, les trois hommes s'approchent du bâtiment. S'ils sont repérés par les hommes de Harvey Stuney, celui-ci enverra l'un des ses hommes de main tenter de les éliminer. Revolver au

poing, il essaiera de surprendre les personnages avant d'ouvrir le feu.

Parvenu au niveau des piliers, le groupe peut choisir d'entrer par l'une des ouvertures se trouvant à son niveau. Le passage mène sur un labyrinthe de poutres et de cloisons semblable à celui exploré par le groupe échappé des griffes de Stuney. Au bout d'un long moment, les deux groupes pourront se repérer (*coups sur les murs, appels...*) et tenter de se rejoindre. Leur objectif demeure toujours le même : trouver un passage jusqu'à une pièce du dessus. Pour simplifier, nous dirons que si les trois hommes décident d'escalader les murs jusqu'aux fenêtres, ils se retrouveront dans la même salle que s'ils étaient passés par l'intérieur.

C'est toujours dans cette salle que s'effectuera leur rencontre avec les personnages piégés par l'inspecteur de police. [*Tout ça sans plan, bien sûr...*].

Scène 2

William Percy a trouvé quelques anfractuosités dans le mur de bois et, à la force du poignet, se hisse jusqu'à une ouverture. Un coup d'oeil à l'intérieur l'informe que la pièce est vide et il vous fait signe de le suivre.

[*Les personnages vont apprendre que la fumerie est bâtie comme un gigantesque traquenard. Ils viennent de pénétrer dans une salle piégée, mise au point pour assurer la capture et la disparition des indésirables.*]

Le climax de cette première partie commence à partir d'ici. Le meneur doit assurer la gestion en parallèle de tous les éléments suivants :

- Rencontre des deux groupes dans la salle piégée.
- Combat de ces groupes contre les hommes de Tarlik.
- Recherche d'une solution pour les prisonniers du rêve d'opium.
- Recherche de la Coupe des Croisés ou de sérum par le personnage pourrissant.
- Attaque de l'incubus dans le rêve et incursion dans la réalité pour attaquer les hommes de la Fondation et protéger son encensoir.
- Evasion de Tarlik Kemral à bord de son bateau.

Le tout dans un bâtiment tout près de s'effondrer consécutivement à l'onde de choc dégagée par la magie et à l'incendie déclenché dans la salle piégée...

D'une dimension de cinq mètres sur cinq, la pièce possède trois portes. Elle ne dispose d'aucun mobilier à l'exception des quatre lampes à pétrole placées dans les angles et d'un lustre central en fer forgé. Les personnages remarqueront l'allure particulière du plancher. Les lattes disjointes laissent un espace de cinq centimètres entre elles, à la manière d'une grille de bois faisant office de sol. Elles laissent voir les eaux noires de la Tamise, trois mètres plus bas.

Le piège se déclenche lorsque l'un des personnages tourne la poignée d'une porte. Immédiatement, le sol se dérobe sous ses pieds et ses compagnons sont déséquilibrés. Cependant, le piège s'est grippé à cause de l'humidité permanente de l'endroit. En principe, le sol entier devrait s'affaisser de deux mètres et disparaître dans l'eau s'infiltrant entre les lattes, laissant les prisonniers à la merci

des hommes de main de Tarlik.

En fait, une partie du plancher reste accroché au mur (*opposé à la porte ouverte*), tandis que le reste s'enfonce dans les eaux. Par endroits, des pieux de métal glissant entre les lattes espèrent surprendre quelques malchanceux. Ebranlés par la malfonction du piège, quelques lampes à huile glissent de leur support et éclatent sur le bois, répandant leur combustible en flammes.

Obligés de se maintenir tant bien que mal sur cette grille maintenant en pente, les personnages vont devoir affronter quatre arabes faisant irruption par les portes. Ils tirent un couteau de leur ceinture et engagent le corps à corps. Commence alors une mémorable scène d'action au cours de laquelle peut intervenir le second groupe, alerté par le vacarme du piège et surgissant derrière la grille de bois. Armés, John Williamson et William Percy finiront par avoir raison des gardes au cas où les choses tourneraient mal.

Dans quelques minutes, il sera minuit. Les deux équipes n'en forment plus qu'une, reste à retrouver les deux personnages enlevés par Tarlik Kemral (*et voyageant pour l'instant dans le rêve d'opium*).

Tout à coup, les murs de la fumerie résonnent d'un grondement tout proche (*Tarlik Kemral tente de maîtriser son incubus - Cf. Le Rêve d'Opium -*). A partir de maintenant, la stricte chronologie des événements peut se trouver bouleversée. Tout va dépendre de la réaction des personnages. Ceux-ci ont tout de même reçu l'ordre de ne rien tenter tant que les prisonniers de Tarlik ne seraient pas en sécurité. Cependant, cela ne les dispense pas d'explorer "*discrètement*" la fumerie. Le cas échéant, ils peuvent donc retrouver les corps attachés des deux autres prisonniers (*dont l'esprit se trouve quelque part dans le bâtiment*) et de Pepperscott (*avec la Coupe des Croisés*). Ils mettront sur le compte de l'opium leur état comateux. Il n'y a aucun danger à déplacer les corps et à les emporter hors de la fumerie (excepté si l'incubus a déjà lancé sa magie). [*Précision importante. Les investigateurs perdus dans le rêve n'éprouvent plus aucun lien avec leur enveloppe charnelle. Par conséquent, si leur corps venaient à être déplacés, ils ne s'en rendraient par compte. Ils ne l'apprendraient qu'en retournant dans les cellules. Cependant, lorsqu'ils quitteront le rêve en respirant l'ambre, ils réintégreront leur corps où qu'il se trouve. Seule une mort physique peut tuer les voyageurs du rêve.*]

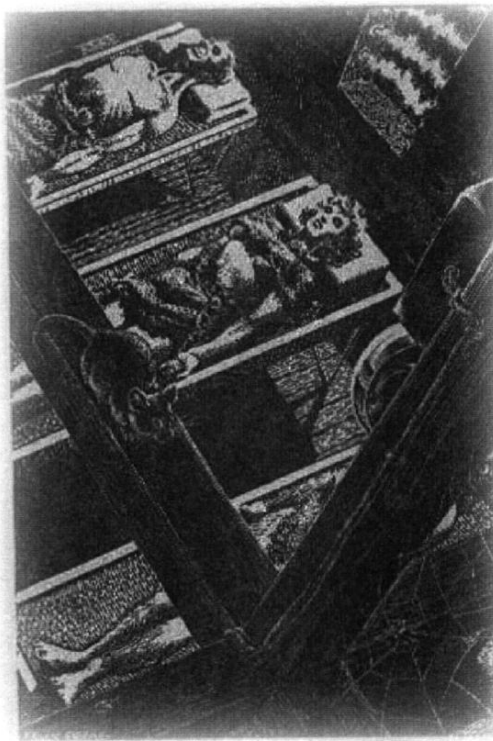
Scène 3

A la frontière du rêve et de la réalité, l'incubus veille. Bientôt, il lance sa magie contre les hommes de la Fondation posés à l'extérieur du bâtiment. Un grondement sourd ébranle les fondations de la fumerie. On entend tous les murs grincer sous l'effet de la pression. Sous la surface de la Tamise, une onde de choc se propage dans deux directions choisies : l'entrepôt et le quai d'où est partie la barque, et le hangar depuis lequel Harvey Stuney exerce sa surveillance.

Au même instant, le caboteur de Tarlik Kemral se met en route et quitte son abri. Immédiatement, un bateau de la Fondation tente l'interception. Un échange de coups de feu est engagé, mais déjà, la magie révèle sa toute-puissance. On voit se dessiner une houle à la surface du fleuve.

La vase du fond remonte à la surface, entraînant avec elle cailloux et détritus. Rapidement, **on distingue d'étranges bras de vase s'agitant hors de l'eau**. Ils vont de paire et s'accrochent aux rebords de l'embarcation de la Fondation. L'horreur surgit du fond de la Tamise. Longues comme des hommes, des entités de vase à quatre membres s'extraitent des eaux noires.

Les mêmes horreurs s'en prennent aux bâtiments alentour. Des dizaines de



Un Golem de Vase

C'est une créature générée par l'incubus. Les armes à feu n'ont aucun effet. Seuls les coups portés par une masse ou une lame par exemple provoquent quelques dégâts. Seule la disparition de l'incubus annihile leur présence.

FOR 16 CON 17 TAI 18
POU 10 DEX 10 INT 01
PV 18

Arme Etouffement 40% 1D4 pt vie/
round. Choc 45%, 1D6 pt vie
Sortilège et compétence : aucun.
Perte de SAN : 0/1D6.

PHY 10	MEN 1	PER 2	PRE 8
Con -	Com 5	Hab 2	Soc -
PV 30	EV 02	Imp 1	Vol 4
Init 5	Edu -		

golems de boue grimpent le long des pontons et des quais pour s'attaquer à la Fondation et aux hommes de Harvey Stuney. Des coups de feu sans effet retentissent dans la nuit. Parfois même, une détonation témoigne de l'utilisation d'explosifs, apparemment sans résultat. Encerclés, les hommes commencent à grimper dans les étages et sur les toits des bâtiments. Parfois, l'un d'entre eux se laisse rattraper par les entités de vase et disparaît, enfoui et noyé sous elles. Puis, sous le poids grandissant de la vase, on entend les baraquements craquer.

Sa retraite couverte par son incubus, le caboteur de Tarlik Kemral file en direction du cargo Djalhun, tandis que le navire de la Fondation commence à couler sous le poids de la boue. A son bord, les hommes suffoquent sous la vase. De l'autre côté du fleuve, les Arabes escortant les trois corps ouvrent le feu.

Un piège gigantesque vient de se refermer sur ces hommes. Un voile noir passe devant les yeux de William Percy et John Williamson. Ils font saillir les muscles de leur mâchoire tout en réfléchissant. Mais l'espoir de sauver leurs amis s'amenuise à chaque seconde qui passe.

"Comment sont apparues ces horreurs ? Où Tarlik a-t-il puisé sa magie ?"

La réponse à ces questions

leur sera donnée lorsqu'ils découvriront la salle de l'encensoir. Le fait de voir le sac baigné de vapeurs doit immédiatement faire comprendre aux personnages qu'ils ont été dupés. Le cas échéant, un bref commentaire de John Williamson le leur révélera :

"Il a le sac ! Nous sommes tous perdus !"

Et pourtant, si les aventuriers n'ont pas déjà décidé de fuir, ils peuvent tenter de briser l'enchantement gardant l'incubus en vie. On peut espérer que sa magie disparaîtra avec lui. De toutes façons, ils n'ont plus rien à perdre.

[Il peut arriver que les personnages ne s'en prennent pas à l'encensoir. Dans ce cas, une attaque en règle de la part de l'Incubus leur fera changer d'avis.]

Scène 4

Laissant ses golems se glisser dans la gorge de ses ennemis, l'incubus est maintenant confronté à un double danger : deux personnages évoluent dans le rêve d'opium et peuvent décider de l'attaquer et un autre groupe évoluant dans la réalité peut s'en prendre à son encensoir.

Il est important de signaler que lorsque l'incubus glissera vers la réalité, il permettra aux prisonniers du rêve de s'approcher de l'encensoir et de respirer l'ambre. Dans les deux cas, la créature se bat avec ses griffes ou à coup de morsure. Elle répugnera à utiliser sa magie dans la grande salle où se balance la source de son pouvoir. Elle a l'intelligence suffisante pour s'apercevoir que le contre-coup pourrait détruire ce bâtiment et précipiter l'encensoir dans le fleuve.

Après avoir localisé la salle abritant le balancier, les personnages s'apprentent à passer à l'attaque. Juste avant de jouer le tout pour le tout, William Percy donne une dernière recommandation :

"Faites attention à ce qu'il ne vous morde pas."

Si on lui demande des précisions, il indiquera que le temps manque pour se lancer dans des explications, mais fera allusion à *"un sort pire que la mort"*.

Le meneur de jeu aura deviné qu'il va s'ensuivre le traditionnel affrontement final entre les survivants de la Fondation et l'incubus, aidé par les hommes de main de Tarlik restés dans le bâtiment. Là encore, l'imagination des joueurs ne permet pas d'indiquer

de quelle manière ils vont lancer leur assaut. Le meneur de jeu doit donc se contenter de les contrer en faisant intervenir les Arabes, qui se battent au sabre et un peu au revolver, et en faisant apparaître l'incubus.

Le cas échéant, quelques golems de vase peuvent entrer en scène. L'incubus peut avoir recours à la magie (à l'initiative du meneur). Mais ne perdez pas de vue qu'il reste beaucoup de chemin jusqu'en Syrie et qu'il n'est pas requis de massacrer le groupe (il y a une seconde partie à jouer).

Au milieu de tout cela, le meneur doit placer deux éléments :

- William Percy les a prévenus de ne pas se faire mordre. Il sait que l'incubus est capable d'injecter l'essence démoniaque à sa victime, faisant d'elle un futur esclave. Au cours de la bataille, John Williamson devra être mordu (les personnages ne devront être blessés que par les griffes). Lorsque tout sera terminé, il demandera à William Percy *"de faire ce qu'il faut"*. Ce dernier l'abattra alors d'une balle dans la tête.
- Cela devra faire réfléchir le personnage prisonnier du rêve d'opium (et devrait l'empêcher de révéler son mal). Là encore, le meneur s'arrangera pour qu'un bref combat ait lieu dans le rêve, au cours duquel l'incubus mordra le personnage (pas Audrey). De retour dans la réalité, la morsure sera invisible. Mais nous verrons dans la seconde partie qu'il est tout de même infecté et que sa seule chance d'échapper à sa métamorphose sera de trouver le secret du démon qui *"devient un être humain en se liant à la vierge"*. C'est l'un des éléments clé de cette histoire.



D'un point de vue chronologique, arrangez-vous pour que les personnages prisonniers du rêve puissent respirer l'ambre avant que l'encensoir ne soit éteint. Ils réintégreront immédiatement

leur corps et pourront envisager de s'évader par eux-mêmes. S'ils restent prisonniers du rêve, leurs chances de sortir de la fumerie se réduisent considérablement, excepté si quelqu'un trouve leurs corps et les emporte. En effet, rappelons que Pepperscott est toujours prisonnier dans sa cellule et qu'il porte une bague d'ambre. Dans le pire des cas, nous considérerons que l'incendie débuté dans la salle piégée est descendu jusqu'à lui, permettant aux flammes de consumer l'ambre. C'est là le dernier échappatoire des prisonniers.

Voici quelques informations utiles à une bonne gestion de ce combat, ainsi que de quoi faire de cette scène un moment épique :

- Avant tout, l'encensoir n'est évidemment pas accessible. Hors de question de sauter dessus depuis les balcons de la pièce ou de le prendre à bout de bras. Il va falloir grimper le long des murs pour parvenir aux poutres soutenant le plafond et de là rejoindre la cheville tenant la chaîne. Bien sûr, il va également falloir occire quelques gardes.
- Couper la chaîne ne suffit pas. L'encensoir tombe sur l'allée de bois située au niveau de l'eau.
- D'un coup de griffe, l'incubus détruit un pilier. Le balcon qu'il soutenait s'effondre dans l'eau, permettant à un golem de vase de grimper en direction d'un personnage s'agrippant désespérément à la rambarde. Sur un balcon, le perdant d'un corps à corps s'empalera sur quelques planches arrachées par les golems.
- L'incendie déclenché dans la salle piégée fait sentir ses effets. Des flammes commencent à lécher les murs et à s'attaquer aux balcons.
- Les personnages ont découvert sur la lame d'un cimeterre que l'incubus était sensible aux attaques par armes blanches. C'est dérisoire mais très motivant... Dans le rêve d'opium, les personnages ne pèsent rien. Ils peuvent descendre le long de la chaîne jusqu'aux vapeurs d'ambre sans risquer de la briser. Lorsqu'ils ont respiré l'ambre, ils quittent le rêve et retournent dans leur corps. Le cas échéant, l'attaque en cours de l'incubus glisse sur eux sans effet.

Finalement, les personnages parviennent à étouffer l'encensoir. Immédiatement, un cri jaillit des cordes vocales déchirées de la créature. L'incubus se fragmente et

se consume. Il s'effondre sur le sol, laissant seulement une traînée lumineuse rejoindre le couvercle de l'encensoir. Il se produirait la même chose dans le cas où il serait sur le point de mourir (*cela n'arrive jamais*). L'instant d'après, c'est sa magie qui disparaît. Et, avec elle, l'animation des golems. Tous les personnages n'ayant pas encore succombé sous la vase se retrouvent soudain recouverts d'une boue inerte.

Rappelons que, mordu par l'incubus, John Williamson implore William Percy. Celui-ci lève son arme et abat son camarade.

Il arrive que les personnages les plus téméraires tentent d'emporter l'encensoir avec eux en quittant la fumerie. En principe, il est tombé à l'eau. Mais on peut tenter de le récupérer.

Enfin, le meneur indiquera que c'est un terrible fardeau pour quelqu'un tentant de sauver sa peau en courant entre les flammes. Cependant, rien n'interdit que les investigateurs se retrouvent en possession de cet ustensile (*excepté un sentiment de frustration lorsqu'ils s'apercevront qu'il leur est impossible d'invoquer l'incubus s'ils ne connaissent pas le sort nécessaire*).

Le combat à peine terminé, on entend un craquement sinistre. L'incendie est en train de ravager la fumerie. C'est la fuite, parfois interrompue par les derniers fanatiques. Le groupe peut tenter de rejoindre les fenêtres surplombant le fleuve ou plonger de chaque côté de l'allée située au centre de la vaste pièce



en espérant rejoindre la Tamise. Dans ce dernier cas, ils devront évoluer quelques temps au milieu du dédale de poutre et piliers déjà évoqué et transformé en enfer pour l'occasion.

Il y a de bonnes chances qu'Audrey Illerman et le personnage prisonnier du rêve se retrouvent dans cette situation après

avoir retrouvé leur corps. Là encore, le meneur devra faire de leur fuite un moment épique (*sans compter qu'il peuvent tenter de récupérer la Coupe des Croisés pour le compte de leur ami*).

Eventuellement, ils peuvent ressortir sous le quai où, au même instant, vient s'amarrer le dernier caboteur. Deux ou trois Arabes tentent de monter à bord mais sont empêchés par le pilote, toujours vêtu de son costume à carreaux et de son fez rouge. Il braque un pistolet dans leur direction et, conformément aux ordres de Tarlik, impose qu'ils emmènent l'encensoir avec eux.

Tout autour, le bâtiment en flammes ne laisse aucun espoir de le récupérer. C'est ce qu'ils tentent d'expliquer à l'Arabe au fez qui s'apprête à partir sans eux. Les investigateurs peuvent profiter de la bagarre qui se déclenche alors pour s'emparer du bateau et passer en trombe sous le portique en flamme qui s'abat derrière eux.

Ils laissent un quartier dévoré par l'incendie. Les longues flammes se détachent dans la nuit et projettent alentours des milliers d'escarbilles. Les bâtiments où avaient pris position Harvey Stuney et les membres de la Fondation sont en partie effondrés dans la Tamise. Les ruelles commencent à résonner des cloches des véhicules de pompiers.

Fin de la Première Partie

Scène 1

Le piège de Tarlik Kemral a parfaitement fonctionné. La Fondation est anéantie et mettra de longues années à se remettre de cette défaite.

Le bilan est très lourd. Ce qui devait être une mission de sauvetage s'est transformé en cauchemar. Assis sur le marche pied de sa voiture, les cheveux poisseux de vase, l'homme au manteau (*celui qui avait mené l'interrogatoire au début de cette histoire*) compte ses morts. Les survivants se rassemblent autour de lui.

Il y a là William Percy. Il tient toujours dans la main l'arme avec laquelle il a dû abattre John Williamson. Assise sur le capot avant, la courageuse Audrey Illerman observe l'incendie.

Des trois hommes qui accompagnaient l'homme au manteau, un seul n'a pas été étouffé sous les golems de boue.

Aucun des deux hommes chargés de la réception des prisonniers n'a donné signe de vie.

La Fondation devait sauver cinq hommes, elle en a définitivement perdu neuf !

L'homme au manteau se lève et regarde un instant les investigateurs qu'il avait temporairement recrutés. Ses yeux ne trahissent aucun sentiment, mais donnent l'impression d'estimer sans cesse la situation et d'évaluer de nouvelles chances. Il fait un signe à William Percy qui prend le volant.

"Je suis content que vous ayez pu vous en tirer, fait-il aux personnages. Je comprendrais si vous décidiez de nous quitter maintenant. Vous avez fait beaucoup plus que votre part. Cependant, le danger est encore plus grand maintenant que Tarlik s'est enfui. Nous avons besoin de vous. En échange, je suis prêt à répondre à toutes vos questions."

[*Cette histoire impose à l'aventurier atteint de pourrissement de continuer. Les autres ont bien sûr le choix de s'arrêter là, mais si le meneur a parfaitement interprété Tarlik Memral, la haine viscérale qu'il leur inspire les poussera à la vengeance.*

Si vos joueurs ne sont pas des larves, ils ne quitteront pas la table à ce stade de l'aventure.]

Scène 2

Les véhicules quittent l'agglomération en direction de la côte. Un heure plus tard, ils s'arrêtent en bordure d'une rivière et les passagers sont invités à monter à bord d'un petit bateau. L'embarcation se met en route et traverse un bois inondé. Apparemment, la Fondation observe toujours la même prudence.

Après quelques détours, l'embarcation se range en bordure d'une vaste propriété : le siège de la Fondation. L'homme au manteau propose aux personnages de se changer et de se retrouver plus tard.

Une heure plus tard, les joueurs sont prêts à recevoir leur quota de révélations. Tous ont pris place dans la bibliothèque où une gouvernante, Miss Pileret, a servi un repas accompagné de bière et de vin. Leur hôte entre dans la pièce, et vient s'asseoir derrière un bureau sur lequel se trouvent placés un micro et deux hauts parleurs.

Avant tout, il finit par se présenter. Il se nomme Lord Henry Willhurt. Puis il souffle dans le micro :

"Parlez Monseigneur, ils vous écoutent."

Aussitôt, un grésillement résonne dans la pièce. Puis la voix chevrotante d'une très vieille personne se fait entendre :

"A travers le monde, l'homme est confronté à d'innombrables horreurs qui réduisent sa force et son mental. Un homme seul finit toujours par sombrer dans la folie et son combat n'a servi à rien d'autre qu'à retarder quelques temps l'inéluctable. L'approche de la Fondation est toute autre."

Un groupe d'hommes disposant de moyens financiers importants peut affronter l'épouvante sans lui être confronté. Le savoir finit par s'accumuler, les preuves et les parades répertoriées et utilisées. Mais la folie est tout de même côtoyée, car il n'est pas une nuit où je ne m'éveille en songeant aux malheureux que nous avons sacrifiés à la survie du reste de l'humanité.

Tarlik Kemral nous a échappé cette fois-ci. Nous savons qu'il va se rendre quelque part au Proche-Orient afin de procéder au mariage d'un démon et d'une vierge.

Au nom de ce que la survie de notre espèce représente pour vous, je vous supplie de l'en empêcher !"

D'un trait, William Percy vise son bourbon, puis observe la réaction des personnages du coin de l'oeil.

En principe débute ici un jeu de questions-réponses auquel le meneur de jeu doit répondre avec le plus grand soin. Rapidement, le champ d'investigation

des personnages va considérablement s'élargir, puisque pour une réponse donnée, dix nouvelles questions voient le jour. La Fondation a décidé de jouer la carte de la confiance et offre aux personnages toutes ses connaissances sur cette affaire.

Voici quelques informations à faire passer, accompagnées de phrases clés se précisant dans quel état d'esprit doit être menée cette discussion :

"La Syrie est sous mandat français. Nous ignorons dans quelle région Tarlik Kemral va se rendre. Il est possible qu'il pénètre dans la zone sous mandat britannique. Dans tous les cas, notre contact sur place est le colonel De Fèvre. Lord Willhurt vous remettra une lettre de marque vous permettant de le rencontrer. Nous l'aurons prévenu de votre arrivée et il vous fournira tout l'équipement nécessaire."

Quand vous aurez retrouvé Tarlik Kemral, ne cherchez pas à percer ses projets. Ne l'écoutez pas. Il tentera de gagner du temps ou d'exercer un chantage. Tuez-le ! C'est tout."

Lorsque vous poserez le pied en Syrie, vous pénétrerez sur son territoire. Nous ignorons ce que vous allez découvrir. C'est la raison pour laquelle je ne peux répondre à toutes vos questions concernant notre organisation et mon identité. Vous pourriez être contraints de parler et mettre alors la Fondation en danger."

Ne croyez pas que la Fondation soit insensibile. Ses dirigeants ne sont pas à l'abri des remords. Chaque jour, je côtoie la folie et il n'est pas une nuit où je m'éveille en songeant aux malheureux que nous avons sacrifiés."

Il est certain que les méthodes que nous employons sont parmi les plus méprisables. Mais nous n'avons pas le choix. Quel organisme gouvernemental écouterait un groupe de marginaux lui raconter des histoires de démons antiques et de rêves d'opium ?

Est-il un seul homme qui accepterait de nous aider avant d'avoir lui-même affronté l'inconnu et compris qu'une redoutable horreur était tapie dans les ténèbres ?

Ne nous jugez pas. Devenez des hommes de l'ombre et plus tard, si vos âmes s'en sentent le courage, nous vous dévoilerons des secrets insoupçonnés. Vous déciderez alors si la sauvegarde physique et mentale de notre race doit être faite ou non au prix de quelques vies humaines."

[S'il en a la possibilité, le meneur de jeu peut se livrer à un exercice assez déroutant pour ses joueurs.

Il faut trouver un moyen de mêler la Fondation aux scénarios qu'ils ont déjà joués. Ce lien peut-être très

discret (par exemple, le vieil homme peut faire référence à une intrigue qu'ils ont eu à démêler), ou s'avérer être une révélation (le meneur décidera de leur apporter la réponse à une énigme qu'ils n'avaient jamais résolue). Le but est de prouver que la Fondation a toujours été là, mais que personne n'a jamais remarqué sa présence.]

Aux moins deux personnages devraient être volontaires pour partir à la poursuite de Tarlik Kemral. Le malheureux atteint du pourrissement ignore encore le moyen de se servir de la Coupe des Croisés et l'investigateur mordu par l'incubus doit tout tenter pour échapper à son sort. Dans tous les cas, William Percy et Audrey Illerman proposeront d'accompagner le groupe.

Enfin, Lord Henry Willhurt leur remettra un document en sa possession : la représentation du tapis déjà aperçu dans le manoir de Mlle Margaret Milford. Elle est accompagnée d'une traduction approximative (parmi celles déjà exposées plus haut), suffisante pour se rendre compte qu'on peut l'interpréter de plusieurs manières.

L'analyse aura indiqué aux investigateurs que la seule arme capable d'abattre le démon semble être cette lance à l'aspect translucide observée sur le vase lors de l'exposition. Selon toute vraisemblance, elle serait en ambre. A défaut d'en disposer, la Fondation donnera une balle d'ambre aux aventuriers.

Fin de la première partie.

Samuel Tarapacki ■

Dans le prochain numéro, suite et fin de

Rêve d'Opium

Les aventuriers pourchassent leur ennemi jusqu'en Syrie puis à la frontière du plus terrible désert.

Il leur faudra retrouver un tombeau perdu, combattre les bandits du désert, interpréter d'étranges prédictions et pourchasser leur ennemi jusque dans un endroit où "seuls les fous et les démons peuvent se rendre" :

**Le Rêve d'Opium
du démon de guerre !**

RAIDERS OF ADVENTURE

14th Year of Publication
Weird Tales



ПОБЕДОНОШНОЙ



АБА!

ASTOUNDING STORIES

