

RAIDERS OF ADVENTURE

AVENTURE & FANTASTIQUE

No 3

7,5
€uros

LA REVANCHE DU SIECLE DERNIER

L'affrontement s'achève au coeur
de l'Exposition Universelle de 1933

REVE D'OPIMUM

Une campagne terrifiante
pour Arkeos et l'Appel de Cthulhu

LE PRETRE JEAN

Entre légende et réalité

Come On In
And Shop
For A

MAK
LAVEA
HOUS
VOODO

VAUDOU

Rien ne vous prépare
à affronter les loas

BARON L'EMPORTE

Une aventure fantastique
face aux sorciers vaudous !

RAIDERS OF ADVENTURE

AVENTURE & FANTASTIQUE

"Sauver une demoiselle en danger, tuer le méchant et lui voler son trésor". Cette réplique, extraite de La Momie de Stephen Sommers, résume assez bien le quotidien du héros pulp.

Elle cache par ailleurs une crainte partagée par les amateurs de cinéma, littérature, BD et jeu de rôles : se sentir blasé !

"C'est toujours la même histoire !" ajoute O'Connell dans Le Retour de La Momie. Certes, mais nous ne devons pas craindre de faire et refaire des histoires apparemment identiques.

Oui, il faudra sauver une jolie fille des sbires de terrifiants nazis ; oui, il faudra sauver le monde d'un complot infernal et, oui, il y aura un big boss de fin de niveau pour les joueurs qui lèvent les yeux au ciel en se disant que c'est toujours la même chose. Peut-être, mais le pulp, c'est aussi ça. Des intrigues simples, des méchants reconnaissables entre mille et des demoiselles prisonnières de sempiternelles détresses...

L'essentiel n'est-il pas de faire du jeu de rôles le meilleur moyen de s'amuser ? Que les fans continuent à préparer et faire jouer chaque partie avec le même plaisir que la première. Que les auteurs livrent des histoires si semblables et pourtant sans cesse enrichies.

C'est pour cela qu'on aime le pulp. Ce genre bientôt centenaire mérite d'être re-découvert, exploité à nouveau et complété de tout ce qu'on jugera bon d'y mettre.

Samuel Tarapacki

CollegeHumor
THE BEST COMEDY IN AMERICA

HALF
LION

CollegeHumor

Sommaire

Edito/Sommaire/Remerciements	1
Vaudou	3
Les Loas	7
Glossaire	8
SYNOPSIS	
"Les fiancées de Baron Samedi"	10
SCENARIO	
"Baron l'Emporte"	11
SCENARIO	
"La Revanche du Siècle Dernier"	25
L'Exposition Universelle de Chicago	35
Le Prêtre Jean	41
SYNOPSIS	
"La Piste de Saint Thomas"	44
CAMPAGNE 2/2	
"RÊVE D'OPIMUM"	45

RAIDERS OF ADVENTURE - Publié par l'association Encre Noire- Association 1901

20 CHEMIN DE LA MONTEGUERE 44700 ORVAULT • Dépôt légal : juin 2007

Directeur de la publication - rédacteur en chef - maquette : Samuel Tarapacki •

Rédaction : Samuel Tarapacki • Correction : Sandrine Tarapacki •

Couverture et illustrations : Caro • Cassiel •

cassiel1200@hotmail.com • www.lipsum.fr •

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

RAIDERS OF ADVENTURE

RAIDERS OF ADVENTURE #1

Epuisé !

RAIDERS OF ADVENTURE #2

Epuisé !

TOUT **ArKéoS** 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.

Vaudou



THE
ADVENTURE
1/2

"MURDER IN EFFICIENCY"

Ogou Feray, Papa Legba,
Baron Samdi, Grand Brigitte.
Ils sont les loas, les esprits du vaudou...

LES ORIGINES

Le vaudou tire ses racines des pratiques religieuses et magiques africaines associées au culte catholique. En langue fon, il signifie "*esprits*".

A l'origine, le vaudou provient du Dahomey (actuellement Bénin, Nigeria et Togo). Mais au XVI^{ème} siècle, avec l'implantation de millions d'esclaves africains dans les colonies du Nouveau Monde et notamment sur l'île de St Domingue (qui deviendra plus tard Haïti), les populations asservies mélangèrent leurs traditions africaines

au culte chrétien imposé par les blancs. Le vaudou est né.

Les réunions se multiplient et s'accompagnent de prières. Peu à peu, elles renforcent la cohésion des esclaves face à leurs tortionnaires. C'est par exemple lors de la cérémonie de "*bois caïman*" que les noirs prêtent le serment qui conduit à la première grande insurrection en Haïti.

En 1804, Haïti proclame la première république noire. A la même période, la Louisiane cesse d'être française. Or, voyant ce qui c'était passé en Haïti, les colons français avaient interdit l'importation d'esclaves noirs. Mais les Américains rétablissent cette permission et l'immigration devient massive. Les noirs arrivent libres ou accompagnent leurs maîtres qui fuient la révolte d'Haïti. Ils apportent avec eux le vaudouisme.

La Nouvelle Orléans devient la place forte du vaudou aux Etats-Unis, avec des hauts lieux comme les bords du lac

Ponchartrain ou le Bayou de St. John. Vers 1817, les blancs interdisent les rassemblements non contrôlés, mais les noirs passent outre ces interdits et continuent de pratiquer le vaudouisme en secret.

Malgré les grandes vagues de répression des blancs, le vaudou perdure à travers les siècles, assimilant à chaque fois les religions qui s'approchent de lui.

Vers 1830 apparût une reine vaudou, probablement la plus connue des grandes prêtresses, **Marie Laveau**. Elle dirigea le vaudouisme à la Nouvelle Orléans durant plusieurs décennies.

Aujourd'hui, le vaudou est toujours fortement présent dans les Caraïbes et certains pays d'Afrique comme le Bénin. Il est toujours perçu comme une religion obscure et sauvage. Cela vient simplement du fait que les noirs importèrent d'Afrique des loas bienfaisants, mais qu'au contact des blancs, ils imaginèrent des loas cruels et diaboliques.

CULTE DES ESPRITS

Dès sa naissance et après son baptême, le vaudouisan, l'adepte du vaudou, est placé sous la protection de son loa-racine (*luwaracine*), qui est l'esprit bienfaiteur de toute la famille. Plus tard, au fil des initiations, un loa-maître-tête le suivra pour le reste de sa vie.

Les loas sont des esprits qui constituent le panthéon vaudou. Ce sont eux qui sont invoqués lors des cérémonies. Ils sont l'équivalent des saints de la religion catholique. D'ailleurs bon nombre leur correspondent véritablement. Au-dessus des loas se trouve un Dieu, créateur du tout, semblable à celui des autres religions monothéistes.

Les loas résident dans les éléments de la nature : les arbres, le feu, l'air, les montagnes... ou parfois certains objets. On les représente sous forme d'ancêtres ou de saints.

Ils sont divisés en deux groupes : le **culte Rada**, qui vient de la tradition africaine et aux pouvoirs bienfaiteurs et le **culte Petro**, hérité de l'époque de l'esclavage et qui possède des pouvoirs maléfiques et terrifiants.

RITES

Les invocations de loas se font au cours de cérémonies. Celles-ci se déroulent dans un hounfor, un temple vaudou. Une cérémonie est dirigée par un houngan, un prêtre vaudou, ou la mambo, son équivalent féminin.

Les officiants sont entourés d'initiés aux rôles divers : sacrificateur, danseur, musicien...

On sacralise l'endroit par le rite du jeté de l'eau et par le placement de divers objets sacrés aux quatres points cardinaux. Au milieu du temple se dresse le poteau mitan. Il symbolise l'axe du monde et le passage entre le monde des esprits et le nôtre. Tout autour, tracés à la craie ou avec du sable... sont dessinés les symboles loas : les vévé. Sur un autel au pied du poteau mitan, on place les offrandes appréciées par le loa invoqué.

La première partie de la cérémonie est destinée à l'appel des loas. Au rythme des tambours et des prières, le monde

Marie Laveau

Reine Vaudou de la Nouvelle Orleans

Née en 1794 de l'union d'un blanc, Charles Laveau, et d'une esclave d'Haïti, Marguerite Darcantel, Marie Laveau arriva à la Nouvelle Orléans en 1819. Elle s'y maria avec Jacques Paris, qui disparut peu de temps après. Elle se remaria avec Louis Glapion, dont elle eut plusieurs enfants, en particulier Marie Glapion.

Elle devint coiffeuse des riches femmes blanches. Le fait que celles-ci lui confiaient leurs secrets lui permit d'accroître son pouvoir sur les personnages influents de la ville. Elle mit également en place un réseau d'espions parmi les domestiques et les esclaves, qui lui permettaient d'apporter des réponses aux questions posées par ceux qui venaient la consulter.

Parmi les histoires les plus connues, la manière dont elle obtint sa propre maison fait figure de légende. Un riche créole sollicita son aide pour éviter que son fils ne soit condamné pour meurtre. Il promit une maison à Marie Laveau si elle pouvait influencer le juge. La nuit précédant le procès, elle pria à la Cathédrale de St Louis, avec trois piments dans la bouche. Elle plaça ensuite les piments sous la chaise du juge qui disculpa l'inculpé.

Marie Laveau organisait des cérémonies vaudoues sur les abords du lac Pontchartrain. Au milieu des adeptes du vaudou, elle dansait avec un serpent autour du cou. Elle établit les premières règles du vaudou à la Nouvelle Orléans et élobora des milliers de wangs. Elle fut par ailleurs missionnaire dans le quartier des condamnés à mort de la prison de la Nouvelle Orléans. Elle possédait également "La maison Blanche", une maison close où l'on organisait des cérémonies secrètes.

Elle disparut en 1881. Mais très vite, des personnes affirmèrent avoir vu son fantôme et le bruit courut qu'elle n'était pas morte. On pense que c'est sa fille, Marie Glapion, qui entretint le mystère. D'ailleurs, aujourd'hui encore, des adeptes viennent se recueillir sur sa tombe et laissent une offrande en traçant trois croix sur la pierre. Mais la tombe porte bien le nom de Marie Glapion, car on ignore où est enterrée la véritable reine de la Nouvelles Orléans.

terrestre et le monde des esprits entrent en communication. Les loas qui arrivent se régalaient alors des offrandes, destinées à les pré-disposer à écouter les doléances des humains.

La seconde partie de la cérémonie est constituée par un sacrifice. On apporte un animal nourri et préparé pour l'occasion. Portés par le rythme des tambours, les initiés entrent en transe. Le sacrificateur égorge alors l'animal, puis le présente aux quatre points cardinaux. C'est alors que le loa entre dans le corps de l'un des initiés. Ce dernier adopte alors une attitude correspondante au loa qu'il a en lui, il peut danser, ramper, se courber... le tout en restant dans une transe profonde.

Le lien qui vient d'être établi entre l'humain et son loa ne s'effacera plus jamais.

WANGAS

Wanga signifie « fétiche ». Vases, poupées, pierres, colliers, sachets d'herbes spéciales... les wangs captent les esprits bénéfiques ou maléfiques. Ils ont alors une fonction particulière, comme la défense contre certains éléments ou la protection d'une personne. On trouve ainsi des wangs-envoûtement, des wangs-mort, des wangs-amour, des wangs-protection...

On fabrique un wanga avec un peu tout, selon l'objectif qu'on s'est assigné. Lorsqu'il est prêt, on invoque le loa correspondant à la fonction qu'on veut donner au fétiche. Par exemple, on invoque Baron Samedi pour communiquer avec les morts grâce à une amulette en os.

VEVES

Les vèvés sont des figures aux pouvoirs particuliers tracées sur le sol. Ils sont réalisés à partir de poudre de craie de couleur, de farine.

On ne fabrique pas un vèvé comme on réalise un wanga. Seuls les sorciers peuvent enseigner la réalisation des dessins et autres figures. La durée de cet apprentissage varie selon la complexité du dessin, qui varie lui-même selon l'usage et la portée du sortilège désiré.

On peut ainsi tracer un vèvé pour protéger un lieu, activer un pouvoir...

BOKORS

Si les houngan pratiquent une magie bienfaitrice, il existe des prêtres adeptes d'une magie plus terrifiante et dont les desseins sont de nuire aux autres hommes : les bokors.

Cette pratique n'est pas la plus répandue chez les pratiquants du culte vaudou mais c'est elle qui a marqué l'inconscient collectif. Attention, il n'est pas question de magie blanche pour les uns et noire pour les autres. Elle est la même que l'on soit houngan ou bokor. Ce sont les raisons pour lesquelles on invoque certains loas spécifiques qui diffèrent, et c'est bien là le choix des hommes.

D'une manière tout à fait folklorique, les poupées vaudoues viennent en tête des pratiques citées par les profanes, alors qu'on trouvait en Europe des figurines percées d'aiguilles bien avant le vaudou. Peut-être s'agit-il d'une autre assimilation des pratiques des blancs.

En fait, la pratique la plus terrifiante des bokor est la zombification ! Le bokor jette au visage de la victime un poudre de sa fabrication et la plonge dans une profonde léthargie, au point de simuler la mort clinique. La poudre en question est un amalgame de divers composants (*plantes, os...*) dont la Tétradotoxine, qui provient du poisson globe réputé toxique. Le "mort" est alors enseveli, puis exhumé rapidement par le sorcier qui lui administre un anti-poison. Mais la victime zombifiée reste alors au service du bokor. Médicalement, on peut considérer que sa faible oxygénisation a eu raison de son cerveau.

On ne connaît pas de moyen de rendre son humanité à un zombie. La seule manière de s'en débarrasser consiste à le

Vivre Libre ou mourir

Histoire de la revolte en Haïti

"Dans la nuit du 14 août 1791, au milieu d'une forêt appelée Bois Caïman, située au Morne-Rouge dans la Plaine du Nord, les esclaves tinrent une grande réunion en vue de mettre en place un plan définitif de révolte générale. Ils étaient là environ deux cents commandeurs, délégués de divers ateliers de la région. L'assemblée était présidée par un nègre, Boukman, dont la parole enflammée exaltait les conjurés. Avant de se séparer et de sceller les engagements pris, on procéda à une cérémonie impressionnante. Il pleuvait avec rage. Tandis que l'orage grondait et que les éclairs sillonnaient le ciel, une négresse de haute stature apparut brusquement au milieu de l'assistance. Elle était armée d'un long couteau pointue, qu'elle faisait tourner au-dessus de sa tête, en exécutant une danse macabre et en chantant un air africain que les autres chantaient en chœur, prosternés, la face contre terre. On traîna ensuite devant elle un cochon noir, qu'elle éventa de son couteau. Le sang fut recueilli dans une gamelle de bois et servi à chaque délégué."

Durant cette nuit historique, l'assistance prête un serment resté célèbre : "Vivre libre ou mourir". Lorsque la révolte éclate, il y a environ 600 000 esclaves en Haïti. Les armées noires sont conduites par le général haïtien Toussaint-Louverture. Elles s'opposent aux armées de planteurs et de mulâtres. Mais par crainte de voir l'île passer entre des mains ennemies, le commissaire de la Convention, Santhonax, proclame la liberté des esclaves le 29 août 1793, pour la province du Nord, et le 4 septembre dans la province du Sud. Le 2 février 1794, la Convention étend l'abolition de l'esclavage à toutes les colonies françaises.

Toussaint-Louverture est nommé général de la République et gouverneur de l'île. Mais il reprend les armes contre la France à l'époque du Directoire, par crainte de voir rétablir l'esclavage. Il est fait prisonnier en 1802 et ramené en France au fort de Joux, dans le Jura, où il meurt.

Mais en 1803, un autre noir lui succède : Jean-Jacques Dessalines, qui tient tête aux expéditions armées envoyées par Napoléon. Sur les 70 000 hommes envoyés de France, 55 000 meurent dans les combats et de la fièvre. Dessalines expulse les derniers Français, proclame l'indépendance de l'île d'Hispaniola, qui devint Haïti, et prend le titre d'empereur en 1804 (*Jacques Ier*). Il est assassiné en 1806 et le pays est scindé en deux : au nord, un royaume est dirigé par Henri Christophe et au sud, une république est gouvernée par le mulâtre Alexandre Sabès, dit Pétion. En 1822, Jean-Pierre Boyer, successeur de Pétion, tente de réunifier les deux parties, mais en 1844, la sécession est définitive. L'Est devient la république de Saint-Dominique, tandis que l'Ouest devient la république d'Haïti.

"tuer", à lui couler les pieds et les mains dans son cercueil puis à lui coudre la bouche, afin qu'il ne puisse répondre à nouveau à l'appel de son bokor.

Des sociétés secrètes haïtiennes telles que Bizango ou le Cochon Gris, constituées de Bokors, sont réputées pratiquer ces rites, ainsi que les sacrifices humains.

Que ce soit pour le Rada ou le Petro,

le culte des morts est essentiel dans le Vaudou. Afin d'éviter qu'un boko ne les transforme en zombie, les défunts sont ensevelis sous de solides blocs de pierres, sur lesquels veille Baron Samedi. Pour empêcher un mort de venir rôder chez les vivants et être certain qu'il ne retrouvera pas son chemin, on fait faire plusieurs tours sur lui-même au cercueil avant d'aller au cimetière.

MAGIE

Les "pwens" magiques sont des endroits du monde, connus des initiés, où la magie peut s'exercer avec une plus grande force. Pratiquer le vaudou sur ces points magiques est plus efficace, mais également plus dangeureux car les sortilèges peuvent révéler des aspects nouveaux. Les points magiques peuvent se trouver

sous les autels dédiés au loa, dans des endroits reculés et secrètement gardés ou parfois dans des endroits ignorés de tous.

La magie vaudou emploie toutes sortes de support pour s'exprimer. Les pierres-tonnerre, taillées par les premiers indiens caraïbes et conservées depuis, sont utilisées comme protection ou arme. Les tambours sont les instruments des rituels pas excellence. Leur rythme hypnotique

plonge les sorciers en transe et facilite la venue des loa. Lorsque les tambours résonnent, c'est qu'une cérémonie a lieu quelque part.

Les loa invoqués sont extrêmement susceptibles. On les offense facilement et il faut prendre garde à les honorer régulièrement ou risquer leur châtement. Au mieux, le loa se désintéresse de l'individu qui doit faire face aux dangers de la vie avec ses propres ressources. On peut tenter de rappeler un loa après une longue pénitence ou un pèlerinage.

Mais le loa peut souhaiter une vengeance plus dure. C'est généralement la maladie, mais il peut provoquer la folie ou la mort.

Le vaudou recense cinq parties dans l'être humain. Chaque partie a sa propre fonction, est sensible à des sortilèges différents :

- Le **ko kadav** est l'enveloppe charnelle, le corps qui disparaît après la mort.
- Le **n'ámm** est la force vitale qui anime le corps.
- Le **z'étoil** est la destinée, influencée par les Loa.
- Le **ti-bon-nanj** est la volonté et la personnalité des individus. Après la mort, le ti-bon-nanj reste aux alentours du corps durant neuf jours, le temps que les rituels soient accomplis. Il peut revenir hanter les vivants si les rites ne sont pas complets.
- Le **gro-bon-nanj** est l'essence spirituelle. A la mort, il rejoint les loa pour en devenir un lui-même.

Pour les sorciers, les cinq parties du corps se trouvent à l'origine de différentes maladies. Les afflictions et les blessures sont vues comme naturelles. Rompre un pacte avec un loa (*refuser un rite...*) est également une source de maladie. Enfin l'envoûtement par un bokor est la pire de toutes.

Les pouvoirs obtenus par la magie et le renfort des loa sont affaire d'imagination. On peut appeler et contrôler un zombi, soigner des maladies, obtenir une protection contre un sortilège, désorienter un tiers, percer le secret des songes envoyés par les loa pour communiquer avec les vivants, éloigner les diables aux yeux rouges qui hantent les forêts, capturer un ti-bon-nanj...

Le vaudou est à la fois passionnant et terrifiant. Il peut dévoiler la plus noire des magies, mais également proposer une vision naïve du monde et une fantastique ambiance.

Le Calendrier Vaudou

Janvier

Est voué aux esprits Rada. Les vaudouisans seront vêtus de blanc durant les rituels.

Fevrier

Le cyle des esprits Congo venus d'Afrique.

Mars

La période des processions vaudoues. Les hounfors circulent dans les rues et célèbrent la vie renaissante.

Avril

Cycle des esprits Ibo. Durant les cérémonies, les cruches du Hounfor sont brisées et réduites en une poudre qui servira à la fabrication de certains vèvès.

Mai

La fête des bourgeons. Les initiés Vaudou célèbrent la nature.

Juin

Début des cycles du Hogou. La nuit du solstice d'été est consacrée à St Jean (*saint très important dans le vaudou pratiqué dans les pays christianisés*). On sacrifie un bélier.

Juillet

On continue le cycle des Hogou. Parfois on sacrifie un taureau.

Aout

Célébration de Damballah.

Septembre

Au rythme des tambours assotor, on détruit symboliquement le temple et on le reconstruit.

Octobre

On fête Aïzan, loa initiatrice et protectrice des Hounfors.

Novembre

Le mois des Guédé, les esprits de la mort. Les vaudouisans qui souhaitent les servir mettent des foulards noirs, mauves ou violets.

Decembre

C'est le mois consacré aux loa du rite Petro. Les vaudouisans sont vêtus de rouge. On prépare les paket'congo. Durant la Grande Cérémonie de la nuit du 24 au 25 décembre, les "Bains de Chance" sont donnés aux fidèles.



Les Loas

Agaou

Maître du tonnerre, des tempêtes et du vent.

Agoue

Maître de la mer et des océans. Patron des marins.

Aida Wedo

Elle est l'équivalent de la déesse africaine Mawu. Elle est le loa de la fertilité et de la nouvelle vie et la compagne de Dambalah. Elle symbolise la connaissance.

Aizan

Aïzan est un loa bienfaisant et protecteur symbolisant la guérison par les plantes. C'est une mambo qui aide ceux qui transmettent la connaissance vaudou. Elle est représentée par les feuilles du palmier royal. Patronne des marchands.

Azaka

Loa de l'agriculture.

Baron Samedi

Il est le génie de la mort et maître des cimetières. C'est le chef des esprits de la mort, les Guédés.

Bossou

Loa des politiciens. Il est souvent représenté sous l'apparence d'un homme-taureau à trois cornes.

Damballah

C'est le dieu serpent des origines, détenteur de la connaissance ancestrale. C'est la représentation du père protecteur. Il symbolise le printemps. Il est le maître des lacs et des rivières et veille à l'équilibre des forces. Représenté par la couleur blanche et le serpent.

Erzulie

Loa de l'amour, de la beauté et le volupté. Elle a deux facettes : **Erzulie Freda** est la femme passionnée tandis qu'**Erzulie Dantor** est jalouse et destructrice. Elle représente les différents visages de la Femme. Durant les cérémonies, on lui offre des parfums, des bijoux et du vin de qualité.

Grand Bois

Ce loa représente le pouvoir des forêts. Il symbolise la régénérescence et la guérison par les plantes.

Legba

Aussi appelé "**Mèt-Klfou**" (maître des carrefours).

Il est le loa de la croisée des chemins. C'est le premier loa invoqué durant les cérémonies, car c'est lui qui ouvre les portes vers l'au-delà.

Il personnifie la sagesse et de l'humilité. Pour cette raison, les offrandes qui lui sont offertes sont plus

raisonnables que celles des autres loas.

Il apparaît bien souvent comme un vieillard boiteux. Surnommé aussi "*Le Gardien de la Porte*".

Loco

Loa des arbres. C'est le patron des guérisseurs.

Il donne aux feuilles leurs vertus médicinales.

Il est le maître du poteau mitan lors des cérémonies et le gardien de nombreux sanctuaires.

Selon la légende, il aurait été humain avant de devenir loa.

Marassa

Loas jumeaux. Ils symbolisent l'équilibre des forces et la dualité. Ils sont le haut et le bas, l'humain et le divin, le mortel et l'immortel. En eux se trouve l'union originelle de la Terre et du Ciel, du Jour et de la Nuit.

Toutes leurs offrandes sont en double ou en triple.

Ils auraient le pouvoir de faire tomber la pluie et d'aider les docteurs-feuilles.

Marinette

Exécutrice des basses oeuvres de Kita, un loa sorcier. On enterre ses offrandes. Elle est l'épouse de **Ti Jean Sandor**, qui tombe des arbres sur les passants qu'il dévore.

Ogoun

Loa guerrier associé au feu et au fer. On reconnaît son autel au sabre planté en terre. Sa couleur est le rouge et il est représenté dans un uniforme en hail-lons, porteur d'un bandeau rouge. Ses possédés plongent leurs mains dans du rhum enflammé.

Il est très sollicité durant les époques de révoltes contre l'esclavage.

Les Guedes

C'est l'ensemble des dieux de la mort, des cimetières, des fantômes et âmes de morts.

Les autres loas les craignent et les évitent.

Ils apparaissent en deuil, tenues sombres ou capes noires. Les notables :

Baron Samedi

Baron La Croix

Baron Cimetiere, le fossoyeur

Grande Brigitte, mère des guédés

Capitaine Guede, ou Capitaine Zombi

Guede Double, qui a le don de double vue

Guede Z'Araignee...

Glossaire

Abobo : Rituel sonore qui ponctue la fin des chants rada. On frappe la bouche avec les doigts.

Acheter Iwa : Passer un pacte avec un loa.

Aizan : Frange en fibres du palmiste, qui a le pouvoir d'écarter le mal. L'aizan orne l'entrée des hounfo, le poteau-mitan ou les offrandes. Il est également porté par les initiés lorsqu'ils quittent leur retraite.

Ago : Exclamation rituelle équivalente à "attention".

Ame Zombi : Fantôme, dépendant d'un bokor.

Angajan : Pacte entre une personne et un loa, dans la perspective de desseins malveillants.

Asson (Acon. Ason) : Symbole de la prêtrise. Calabasse recouverte d'un filet dans lequel sont pris des graines de porcelaine ou des vertèbres de serpent.

Assoto : Grand tambour frappé par plusieurs individus. Cet objet sacré est habité par un Loa.

Sa fabrication associe savoir-faire et cérémonies.

Atoutou : Boulette brûlante, que les initiés doivent serrer dans leur main.

Bagi (Cave Mystere) : Pièce abritant un autel en l'honneur d'un loa.

Baka : Esprit malfaisant

Bokor : Prêtre vaudou qui "sert de la main gauche", c'est-à-dire pratiquant la magie noire dans le but de nuire. Tout houngan est plus ou moins bokor, en raison de sa connaissance des mystères et des plantes. Seule la pratique de l'envoûtement différencie un bokor d'un houngan.

Bondie : Maladies d'origine naturelle.

Bossal : Se dit des Loas qui se manifestent pour la première fois dans un individu.

Boula : Le plus petit tambour du Rada.

Boulaoyer : Celui qui bat le Boula.

Boule-zin : Épreuve du feu. Afin qu'un initié puisse devenir prêtre, il doit tenir dans ses mains des braises ou un objet de métal chauffé etc. Les pots qui renferment les Loas sont également chauffés afin de leur donner plus de vigueur.

Chante pwen : Chansons avec lesquelles on envoie des messages ou des mises en garde.

Boule Zen : Cérémonie durant laquelle un govi contenant le ti-bon-ange d'une personne est brûlé, afin d'envoyer son âme vers sa dernière demeure.

Canzo (Kanzo) : Épreuve par le feu par laquelle un adepte devient vaudouïan.

Caprelata : Charme magique.

Chapitreur : Celui qui pratique la divination (souvent un bokor).

Choual (Ch'val. Chwal) : Individu possédé par un loa durant une cérémonie.

Clairin : Rhum blanc bon marché.

Croisignin : Croix rituelle.

Divino : Houngan spécialisé dans la divination.

Djevo : Salle d'initiation

Docte-fey (docteur-feuille) : Guérisseur, qui connaît les vertus des plantes et des racines.

Dessounin : Rituel durant lequel une personne sépare le Gros-Bon-Ange de son corps.

Engagement : Pacte qui lie un mauvais esprit à une personne.

Guedes (gédés) : Loas de la mort.

Govi : Vase de terre dans lequel s'abritent les loas.

Ginen : Le monde des morts.

Granmet (Grand-Maitre) : Nom donné à Dieu par les vaudouïens.

Gros-bon-ange : L'âme, élément de l'énergie cosmique et de l'inconscient collectif.

Hounfor (Hunfor. Hounfort. Ounfo) : Temple vaudou, dirigé par un houngan ou une mambo.

Houngan : Prêtre et guérisseur du culte vaudou. Chargé de la négociation entre le peuple et les loas. Dirige les cérémonies et se charge des sacrifices

Hougenikon : Chef des chœurs lors des cérémonies.

Hounsi : Personne ayant passé les rites d'initiation et qui assiste le Houngan ou la Mambo durant les cérémonies.

Hountor : Esprit des tambours vaudous.

Hounssi-kenso : Initié ayant passé l'épreuve du feu, proche du stade de houngan.

Konfyans : Apprenti houngan.

Khu-bha-sah : Dague rituelle préparant aux sacrifices.

Laplace (laplas) : Maître de cérémonie.

Armé d'un sabre ou d'une machette, il conduit les processions et rend hommage aux Loas.

Vaudou



Loa (Iwa) : Dieu ou esprit se manifestant lors des rites vaudous. Très nombreux, ils se répartissent entre rada et pétro. C'est l'esprit vaudou servant d'intermédiaire entre les pratiquants et Dieu. Aussi appelés lèspri ('l'esprit') ou zanj ('ange').

Loa-Racine (Lwarasin) : Esprit ancestral hérité d'une famille ou d'ancêtres.

Lougarou : Vampires femelles qui agissent la nuit. Elles s'en prennent surtout aux bébés qu'elles vident de leur sang.

Lwa Met Tet : Loa contraint pour la vie entière. Nécessite l'aide d'un sorcier très puissant.

Maman (Manman) : Le plus grand des trois tambours dans la batterie du culte Rada.

Mambo : Prêtresse et guérisseuse vaudoue. Son rôle est équivalent à celui du houngan.

Mange Guinen : Offrande offerte aux guédés.

Mange Yam : Cérémonie qui consiste à nourrir l'âme de la terre. La nourriture se compose d'ignames accompagnées d'autres produits vivriers et de poissons séchés.

Mazanga : Loup-garou qui déterre les défunts.

Mystère : Loa

Mapou : Arbre sacré hébergeant les loas.

Nine-Night : Rituel de neuf jours en l'honneur de l'âme d'une personne récemment décédée. Le rituel se déroule durant la période où la ti-bon-ange est censée planer au-dessus du corps.

Ouanga (Wanga) : Fétiches destinés à protéger ou à nuire.

Nom Vaillant (non vanyan) : Nom donné à un houngan ou une mambo à l'issue de son initiation complète. Egalement le nom sacré des plantes.

Ouete mo nan ba dlo (Retirer d'en bas de l'eau) : Cérémonie durant laquelle l'âme du mort est ramenée d'outre tombe pour être enfermée dans un Govi.

Paquet Congo : Petit paquet qui sert à protéger une personne de la maladie et des envoûtements.

Pe : Autel vaudou. On y dépose les cruches sacrées, les accessoires du houngan ou de la mambo et les offrandes aux divinités.

Peristyle : Annexe du hounfor où se déroulent les cérémonies.

Pitite-feuille (piti fey) : Membre d'une congrégation vaudoue adopté par le houngan ou la mambo.

Placer-namm : Rituel qui consiste à consacrer un objet.

Point : Désigne l'endroit d'une puissance surnaturelle.

Poteau-Mitan : Le pilier central du péristyle ou du temple vaudou autour duquel la plupart des cérémonies sont exécutées.

Il représente l'axe du monde.

Pot-tete : Pot contenant les cheveux, les poils et les ongles d'un initié.

Rada : Nom d'un genre de Loas et du rituel qui leur est rendu. Dérivé de la ville d'Allada, au Dahomey.

Ranger : Ensorceler un objet.

Rara : Période durant laquelle les vaudouisans descendent dans la rue pour célébrer le printemps.

Reposoir : Emplacement où réside un Loa. Souvent un arbre mort.

Roumbler : Appeler les Loas avec les tambours.

Secte rouge : Société secrète vaudoue.

Segond : Le tambour moyen de la batterie rada.

Service : Cérémonie en l'honneur des divinités.

Societe : Groupe de fidèles ou vaudouisans. Equivalent d'une congrégation catholique.

Ti-bon-ange : C'est l'aspect de l'âme qui détermine l'individu.

Vaudou : Nom de la religion traditionnelle d'Haïti. En langue Fon du Bénin, ce mot signifie "dieux" ou "esprits".

Vaudouisan : Adepte du vaudou.

Ventailler : Rituel consistant à faire tourner des oiseaux à bout de bras.

Veve : Dessin symbolique représentant un loa.

Wanga : Sortilège.

Yanvalou : Danse rituelle

Zin (zen) : Pot en terre cuite dans lequel on fait cuire les offrandes.

Zombi : Individu dont un sorcier a enlevé l'âme et qu'il a réduit en servitude. C'est un mort vivant victime des enchantements d'un bokor.

SYNOPSIS

Les fiancées de Baron Samedi

L'un des aventuriers rend visite à un parent éloigné résidant à la Nouvelle Orléans : James Stevenson. Ce parent est père de trois filles. La première est une métisse qu'il a eue d'un premier mariage et qu'il garde près de lui. Il a eu les deux plus jeunes avec une femme blanche, décédée depuis plusieurs années. Elles sont toutes deux étudiantes dans un pensionnat en ville. Durant le séjour, une bande de bokors aux ordres d'un sorcier investit la grande demeure coloniale. Malgré un combat acharné, les blancs ne parviennent pas à empêcher l'enlèvement de la jeune métisse.

Le maître de maison indique alors qu'il avait reçu des menaces et qu'il craint maintenant pour la sécurité des cadettes. En effet, le groupe arrive au pensionnat au moment où les bokors passent à nouveau à l'attaque. Même en agissant promptement, les aventuriers peuvent au mieux empêcher l'enlèvement de l'une d'entre elles. L'autre est emportée dans les bas-fonds de la Nouvelle Orléans.

Pour « faire face aux attaques successives d'une bande de noirs », le juge de la ville fait immédiatement appel aux forces de l'ordre commandées par un shérif impitoyable. Policiers et miliciens s'en prennent à tous les résidents noirs de la ville.

Pendant ce temps, le père des trois jeunes filles révèle aux aventuriers qu'il est la cible d'une très puissante prêtresse vaudoue vivant dans les îles du delta. Sans grande précision, il indique qu'elle cherche à se venger de sa famille, dont l'un des personnages est également membre, et qu'il faut retrouver ses filles avant qu'il ne soit trop tard.

Plus tard, les policiers leur apprennent qu'une bande de noirs a enlevé le juge et qu'ils le retiennent dans un quartier de la Nouvelle Orléans. Ils refusent de négocier, mais veulent parler aux aventuriers.

Les personnages joueurs s'enfoncent dans les bas-fonds de la ville et rencon-



trent la reine vaudoue de la Nouvelle Orléans. C'est elle qui les a fait demander et elle leur conte toute l'histoire.

Elle est la première épouse de James Stevenson et de leur union est née la première jeune fille disparue. Face à l'hostilité des communautés blanches et noires, elle quitta cet amour pour s'enfermer dans les bas-fonds. Mais sa soeur, la prêtresse, était également amoureuse de James Stevenson et son départ n'empêcha pas sa jalousie. C'est sa soeur qui, plus tard, tua la seconde femme de Stevenson, après qu'elle lui eut donné deux autres filles.

Elle leur révèle que, maintenant, la prêtresse va tenter de s'emparer des trois tambours radas, qui rythment les cérémonies vaudoues. Elle leur demande de l'en empêcher en s'enfonçant dans le bayou à la recherche de Neg'John, gardien du plus grand tambour. Mais, sur leur chemin, la prêtresse a lancé un très puissant sortilège qui fait ressurgir les morts noyés.

Les aventuriers découvriront que la prêtresse veut dérober les trois tambours afin d'en prélever la peau et d'en faire des voiles pour ses demoiselles d'honneur durant le mariage qui doit l'unir à Baron Samedi. Lorsque cela sera fait, elle compte sur l'inévitable affrontement entre les noirs, qui retiennent toujours le juge, et les blancs, impatients d'en découdre.

Le massacre qui en découlera saura combler Baron Samedi, le maître des morts.

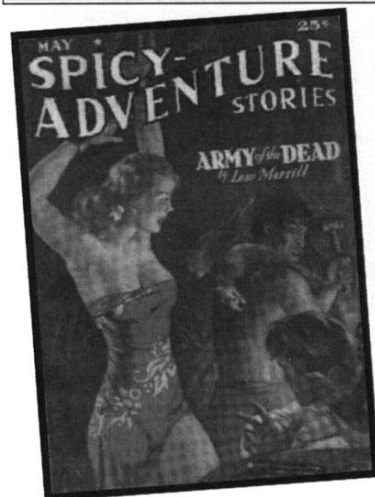
Sam ■

INSPI

Au coeur du cimetière d'Atlanta, un caveau abrite une Cave Mystère : un Bagi. C'est là qu'est enseveli le corps d'un riche planteur.

Son fils révèle que le défunt avait conclu un pacte avec un loa en échange de la richesse. La fortune lui fut donnée, mais l'homme est mort avant d'avoir honoré sa part du marché. Aujourd'hui, une malédiction frappe un à un les membres de la famille. Il faut donc rappeler l'âme du mort et l'apprendre de sa propre bouche :

Il avait promis d'assécher un vaste marais au fond duquel reposent des vases de terre, sépultures de puissants sorciers vaudous.



INSPI

Un directeur des pompes funèbres de la Nouvelle Orléans vit reclus dans une grande demeure entourée d'un parc. Il est également collectionneur d'objets de culte vaudou. Il fait implanter dans le parc de sa maison des "Mapou", des arbres sacrés abritant des loas et ramenés d'Haïti et d'Afrique.

En fait, l'homme est depuis longtemps le zombi d'un "Guédé" de la mort. Chaque année, lors des processions en leur honneur, les loas sortent dans les rues et accompagnent les humains. Le guédé a l'ambition que les fêtes des morts s'étendent à travers le territoire.



SCENARIO

BARON L'EMPORTE

TEXTES : SAMUEL TARAPACKI

ILLUSTRATIONS : CARO

SUR LES RÈGLES DE EWS

Une aventure au coeur du vaudou haïtien !
Traques par les sorciers et leurs terrifiantes créatures,
les aventuriers n'ont d'autre choix que
se s'allier la faveur des loas, les dieux vaudous !

Résumé de l'intrigue

Dans les restes d'un galion au large d'Haïti, les aventuriers découvrent un étrange coffre de cuivre. Ce dernier attire immédiatement les convoitises d'une société de bokors vaudou, les Sang'noir. Le coffre abrite en effet un wanga-crâne, relique d'un très puissant et très ancien sorcier du Dahomey et siège d'un terrifiant loa Petro.

Les bokors tentent de s'emparer du wanga-crâne pour débiter leurs plans. Ils veulent invoquer le loa et le faire s'incarner dans l'un d'eux. Les pouvoirs du bokor et du loa réunis permettront d'accroître la puissance du vaudou et de faire appels aux « parias-loas ». Dans les temps anciens, ces êtres très puissants ont refusé de s'immiscer dans les affaires des hommes. Les autres loas les ont alors chassé du pays des esprits. On a oublié jusqu'à leurs noms, sans lesquels on ne peut pas les invoquer. Mais les bokors

savent que le wanga-crâne ne les a pas oublié et qu'avec son aide ils pourront les faire revenir.

A ce niveau, les blancs pourraient choisir de quitter l'aventure et laisser les noirs régler leurs affaires. C'est là qu'intervient un élément nouveau destiné à remettre les héros sur la voie. Les aventuriers découvrent l'existence d'un enfant, dont le loa-racine a vocation à détruire la société des Sang'noir.

La mère de l'enfant, une jeune métisse appelée Julia Badji, s'est placée sous la protection d'un houngan nommé Oncl'Abram. Mais les Sang'noir envoient des loup-garous tenter de tuer l'enfant, qui ne doit la vie qu'à l'intervention des blancs.

Oncl'Abram leur indique alors qu'en faisant cela, ils sont devenus la cible des Sang'noir. Les voilà entraînés dans une spirale infernale. Ils devront affronter à nouveau loup-garous et zombis, puis

les initiés des Sang'noir, possesseurs d'une étrange jarre dont le loa résidant peut emporter ceux qui ne répondent pas à l'appel de leur nom. Les bokors s'en prennent à nouveau à l'enfant qui ne peut pas répondre à son nom et est emmené à l'intérieur de la jarre !

Face aux terribles dangers qui les menacent et afin de récupérer la jarre et l'enfant, les houngans leur proposent d'être initiés aux rites vaudous et de connaître leur loa-racine. Mais c'est le loa prisonnier à l'intérieur du wanga-crâne qui se manifeste et s'incarne en l'un d'eux !

Mais le pire est à venir. Malgré la force des loas en eux, ils ne peuvent échapper à la zombification et passent sous le contrôle des bokors du Sang'noir.

Quel espoir leur reste-t-il ? Peut-être celui d'échapper à leur terrifiante condition en trouvant le moyen d'entrer dans la jarre maléfique et d'y découvrir d'étranges révélations..

Préambule. A lire impérativement aux joueurs en début de partie.

Les tambours battent avec frénésie. Au centre d'une clairière, un grand feu lance des braises vers les étoiles tandis qu'autour des flammes une assemblée de vaudouisants suit le rythme en chantant.

Maintenue par quelques cailloux, une jarre plantée dans le sol est l'objet des attentions d'un sorcier. Avec une poudre jaunâtre, l'homme trace quelques figures sur le sol puis fait entrer un porc dans le cercle formé par les danseurs. Maintenu par quatre initiés, l'animal pousse des hurlements stridents. Le sorcier brandi une lame qu'il chauffe à la flamme. Quelques instants plus tard, il tranche la gorge de l'animal qui s'effronde, baignant de son sang les figures tracées sur le sol.

Les danseurs s'écartent et l'on traîne dans le cercle un noir aux bras attachés dans le dos. Le sorcier s'approche de l'homme et lui empoigne les cheveux pour lui relèver la tête. Le sorcier fait glisser la lame sur le torse du malheureux, dessinant quelques signes avec le sang encore frais du porc. Puis il lui brandi une dague en os, qu'il plante avec force dans le haut du torse du prisonnier !

« Baron l'Emporte ! Baron l'Emporte ! » hurle tout à coup le sorcier à l'assemblée, tandis que les hurlements retentissent. Les flammes jettent des lueurs rougeâtres sur la jarre plantée en terre. La chaleur du brasier renforce le loa captif à l'intérieur.

Le sorcier s'approche de la jarre. Quelques gouttes de sueur perlent sur son front, glissent sur l'argile et s'évaporent aussitôt. Il empoignent les deux anses et hurle :

« J'appelle Jamba Djamkarta ! Jamba Djamkarta ! »

Aussitôt, le prisonnier tente d'échapper à la poigne des initiés. Ses pieds battent le sol et il semble pousser un hurlement. Mais aucun cri ne jaillit de sa gorge !

Tout à coup, une onde de choc s'échappe de la jarre et se répercute dans la forêt. Puis, une forme violacée s'échappe du bouchon de bois. Elle prend l'aspect d'une créature ailée aux pattes pourvues de serres.

Elle observe un bref instant l'assemblée, puis avise le prisonnier. Alors d'un geste vif, elle plonge ses pattes en avant, saisi le malheureux qui ne cesse de hurler en silence, puis l'emporte à l'intérieur de la jarre !

Tout autour, les tambours redoublent de fureur.



Pour le meneur de jeu

La scène ci-contre s'est déroulée au XVII^{ème} siècle. Elle décrit de quelle manière Jamba Djamkarta a été emmené par Baron l'Emporte. Jamba Djamkarta fut celui qui parvint à vaincre le loa du wanga-crâne et à le remettre aux blancs afin qu'ils l'emportent en terre d'Afrique.

Par vengeance, ses ennemis l'ont enfermé dans une jarre. Baron l'Emporte enlève ceux qui ne répondent pas à l'appel de leur nom.

C'est pour cela qu'on a planté dans Jamba une dague en os.

C'est un wanga qui empêche de faire usage de la parole. L'homme et la dague sont toujours dans la jarre...

Beaucoup de termes vaudous sont employés dans ce scénario. Il est conseillé de se reporter au dossier sur le vaudou du présent numéro pour plus de détails.

Note historique

Jusqu'en août 1934, l'île dépend de l'administration américaine. Washington met en place un gouvernement soumis à ses volontés et s'engage à fournir au pays une assistance politique et économique. Mais les progrès se font au détriment des couches les couches les plus défavorisées. Dès lors, l'hostilité de la population envers l'occupant est de plus en plus forte.



« Un coffre de cuivre ! »

Quelque part, sur les brisants de la côte haïtienne. Les vagues se déchirent l'une après l'autre sur les rochers. A quelques encablures de là, le navire des aventuriers s'accroche solidement à son ancrage pour ne pas être emporté. A bord d'une chaloupe, le petit groupe s'est approché d'un îlot battu par les eaux. D'après les indications obtenues, c'est par là que s'est éventré un galion.

Les personnages joueurs sont à la recherche d'un galion français perdu au XVII^{ème} siècle. Ils travaillent pour leur propre compte ou celui d'un commanditaire, comme cela arrange le meneur de jeu. Leurs informations, obtenues auprès de chasseurs de trésors ou dans des archives, indiquent que le galion, en provenance d'Amérique Centrale, était chargé d'or. Il a fait escale sur l'île d'Hispaniola avant de partir pour l'Europe. Mais une tempête soudaine l'a drossé contre les récifs, faisant disparaître le navire, son équipage et sa cargaison. C'est à pied que les personnages progressent sur l'îlot de moins d'un kilomètre de

long sur une centaine de mètres de large. Quelques palmiers s'accrochent entre les rochers qui s'élèvent à une vingtaine de mètres de hauteur au-dessus du niveau de la mer.

Les aventuriers sont accompagnés d'un guide local, Dwanbo, à qui ils ont loué un bateau. Vers le centre de l'île, le groupe découvre une large déchirure dans les rochers. Une profonde grotte s'enfonce dans l'île, mais de puissantes vagues entrent les unes après les autres dans le passage.

Cependant, un détail frappe immédiatement les explorateurs : un canon de bronze est resté fiché entre deux rochers.

En prenant les précautions d'usage (*encordage, pitons de fer...*), il est possible d'entrer dans la grotte en suivant une petite corniche. Au bout de quelques dizaines de mètres, on débouche dans une grotte plus large, au sol tapissé de galets. Aucun éclairage naturel ne parvient jusqu'ici. Aussi, c'est à la lueur des torches que les aventuriers découvrent

un amoncellement de restes de bois et de cordages dans un recoin. L'ensemble est largement pourri par l'eau de mer, mais cache encore un objet qui va intriguer les joueurs. Sous les débris, les personnages découvrent un coffre de cuivre. Il mesure 80 cm de long, sur 40 cm de profondeur et 50 cm de hauteur. Il a été fortement endommagé lors du naufrage et il est impossible de l'ouvrir sans les outils adéquats. En revanche, son étanchéité n'a pas été entamée, ce qui permet d'espérer que son contenu n'a pas été abîmé par l'eau de mer et le temps.

Mais alors que les personnages emportent le coffre hors de la grotte, le meneur de jeu va déclencher contre eux une petite série d'événements :

- Une vague plus forte que les autres s'engouffre dans la grotte. Tous les joueurs doivent faire un jet d'équilibre pour ne pas glisser dans les eaux.

- La vague frappe le coffre qui tire sur les cordes qui le retiennent. L'une d'elles se scie contre un rocher qui l'entame à moitié.
- Au fond du gouffre, les eaux laissent apparaître des rochers qui menacent celui qui viendrait à tomber.
- Une autre vague emporte dans la grotte un tronc d'arbre flottant. A chaque nouveau ressac, le tronc représente une menace pour le coffre et ceux qui le déplacent.

Rien de bien grave en somme, juste de quoi préciser aux joueurs que, parfois, outre les PNJ, certains éléments peuvent représenter une réelle menace...



Dwanbo

C'est un pêcheur résidant à Saint Barthé, le petit port où débute cette aventure. Il sert de guide aux blancs dans l'île. Il connaît le fonctionnement de son île et les identités de quelques personnes. Il pourra aider les aventuriers dans leurs recherches. Il n'est pas adepte du vaudou, mais sait le reconnaître quand il le voit.

PHY 7	MEN 7	PER 6	PRE 5
Con 6	Com 8	Hab 7	Soc 5
PV 21	EV 21	Imp 2	Vol 7
Init 5	Edu 4		
Pêche +2, navigation +2, survie en mer +1, premiers soin +1.			



« Ce sont des hallucinations ! »



Après avoir embarqué leur cargaison, Dwanbo retourne à terre, dans le petit port de Saint Barthé. Dans un hangar loué à cet effet, les explorateurs entreposent leurs découvertes en attendant de les rapatrier dans leur pays d'origine. Mais alors qu'ils sortent le coffre de cuivre de la cale, un Haïtien s'approche du bateau. Il déclare vouloir acheter le coffre !

Pour le meneur : cet homme est un initié de la société vaudoue Sang'noir. Il est au courant des légendes circulant autour d'antiques naufrages et de trésors spirituels emportés par les blancs. Il insiste en précisant qu'il peut payer en or ! Si les personnages joueurs se montrent intéressés, Dwanbo tentera de les raisonner discrètement en indiquant que cet homme est un voleur et qu'ils ne seront jamais payés (*ce qui est faux, mais Dwanbo connaît les Sang'noir, dont il se méfie*). Si la vente se fait malgré tout, reprenez le cours de cette histoire plus loin, par la rencontre avec Julia Badji, comme si l'attaque du dépôt n'avait pas eu lieu.

Nous allons considérer que les joueurs refusent l'offre.

L'homme jette quelques paroles en direction du coffre, puis quitte le village. En fait, il va prévenir le bokor de la découverte du coffre. Dès lors, le sorcier mettra tout en oeuvre pour le récupérer.

Curieux et intrigués par la proposition de l'Haïtien, les joueurs veulent en avoir le coeur net : ils ouvrent le coffre ! A l'intérieur, soigneusement enrobé dans une grande toile imperméable huilée, se trouve un crâne humain. Il a été farci d'éléments de toutes sortes : herbes, cailloux, racines, morceaux de tissus... Interrogé, Dwanbo indiquera ne pas savoir précisément de quoi il s'agit. « *C'est probablement un wanga très puissant. Je connais un vieil homme, un houngan, qui saurait dire. Il habite dans la montagne.* » Selon l'heure de la journée, les personnages joueurs peuvent décider d'aller interroger tout de suite cet informateur, sinon de remettre cela au lendemain.

Si les personnages joueurs tardent à aller rencontrer le houngan, ils subiront une attaque des initiés du Sang'noir. Ces derniers veulent récupérer le wanga-crâne !

Cette attaque se déroulera dans le hangar. Deux initiés emploient toute une batterie de sortilèges pour neutraliser les hommes blancs. Ils ne souhaitent pas les tuer afin de ne pas s'attirer d'ennuis, mais simplement leur faire peur pour qu'ils leur remettent le wanga-crâne et déguerpiissent. Toute la scène est un mélange de réalité et d'hallucinations :

- Un homme se prétendant un officiel en charge de la protection des antiquités se présente à eux. Il demande à voir le contenu du coffre qu'ils ont rapporté. Puis il leur parle d'ossements et de violation de sépulture. Bref, il les menace s'ils ne lui remettent pas le crâne.
- Tout à coup, le ciel s'obscurcit ! Des ténèbres épaisses envahissent la scène et empêchent de voir les alentours.
- Les planches des murs s'écartent pour laisser passer un vent tiède chargé

de miasmes. Puis d'étranges petites créatures volantes semblables à des chauves-souris font leur apparition.

- Surgissant du sol et des plafonds, des bras-racines tentent d'agripper les personnages. Ceux qui sont maintenus sont ensuite attaqués par les chauves-souris.
- Durant ces événements, l'homme leur crie de donner le crâne qui « *déclenche des forces que vous ne pouvez affronter !* »

Les joueurs doivent prendre garde à ne pas tuer cet homme au risque de devenir des assassins et d'attirer sur eux toutes les malédictions des bokors de l'île. Pour contrer cette attaque, les personnages joueurs doivent seulement lutter avec la force de leur esprit contre les hallucinations (*le fait que les joueurs indiquent ne pas croire dans les manifestations suffit à réduire leur puissance, puis à les faire disparaître*), et avec leurs poings contre l'homme. Sonné, ce dernier quitte l'entrepôt et emmène avec lui le lanceur de magie.

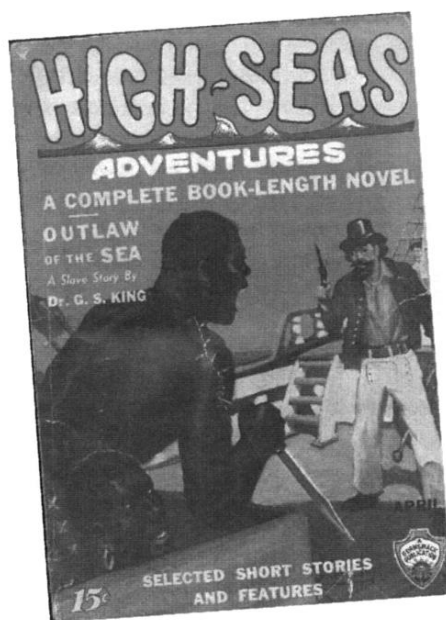
Si les aventuriers parviennent à capturer l'un d'eux, Dwanbo insistera pour qu'il soit immédiatement relâché : « *le danger est trop grand de vouloir garder prisonnier un bokor. Vous risquez la colère de tous ses frères !* »

De plus, le prisonnier ne dira rien. Au mieux, les joueurs recevront-ils un torrent d'injures et la promesse d'une après-mort épouvantable...

Si les personnages joueurs se rendent rapidement chez le houngan, le meneur de jeu enchaîne avec le chapitre suivant. Que les joueurs aient subi l'attaque des initiés ou pas, la rencontre se déroule de manière semblable.

Note au meneur de jeu

Les attaques successives auxquelles vont être confrontés les joueurs vont progresser dans la difficulté. La première fois, des initiés s'aideront d'hallucinations. La seconde fois, des lougarous seront employés. Puis, des zombies apporteront leur aide, etc. Chaque fois, l'ennemi est plus nombreux et plus dangeureux. Le meneur de jeu s'appuiera sur ces éléments pour faire monter la tension.



L'homme du Sang'noir

PHY 8 MEN 6 PER 8 PRE 6
PV 27 Bagarre +2, esquive +1,
arme blanche +2,

« Mon nom est Oncl'Abram... »

Située au détour d'un sentier de la montagne, la maison d'Oncl'Abram n'a rien d'une case. L'homme s'est installé dans une ancienne demeure coloniale. Elle n'est plus entretenue comme il le faudrait et, par endroits, tombe en ruine. Mais elle impose encore le respect. La maison laisse s'échapper par la cheminée de pierre un mince nuage de fumée.

Dwambo saura conduire les personnages jusqu'à la maison d'Oncl'Abram. En chemin, il pourra les renseigner sur cet individu (voir encadré).

Après que les aventuriers aient été présentés à Oncl'Abram, voici ce qu'ils peuvent apprendre de sa part :

- Avant tout, il dira être inquiet pour les blancs. S'ils ont déjà attiré l'attention des bokors, mieux vaut qu'ils quittent cette île au plus vite.
- Il connaît la légende du wanga-crâne (il expliquera ce qu'est un wanga). C'est une relique africaine, apportée ici par les esclaves noirs. Elle est le siège d'un très puissant loa Petro. La légende prétend que le loa connaît le nom de très anciens démons africains, dont on a oublié jusqu'à l'existence. On raconte qu'au XVIII^{ème} siècle, un sorcier houngan est parvenu à vaincre le loa et à remettre le wanga-crâne aux Espagnols, afin qu'ils l'emmenent en terre d'Afrique pour qu'il y soit enseveli. Mais à peine avaient-ils quitté la région que leur navire fit naufrage (« Un trésor ? Les navires qui portaient pour l'Afrique n'emportaient jamais d'or ») et que le wanga-crâne fut perdu, jusqu'à aujourd'hui. Le mieux à faire serait d'achever le voyage des Espagnols et d'emporter la relique en terre africaine.

- Détruire la relique ne servirait à rien. Le loa qui l'habite irait immédiatement trouver refuge dans un autre « reposoir », probablement plus facile d'accès aux bokors (un arbre mort, un pot d'argile...). Oncl'Abram dissuadera les joueurs d'une telle tentative, car il arrive que le loa s'en prenne directement à ceux qui détruisent son « reposoir ».

Tout à coup, un bruit se fait entendre à l'étage. Les personnages joueurs découvrent alors qu'une jeune femme, accompagnée de son très jeune enfant, vit avec Oncl'Abram. Mais il ne s'agit nullement de sa femme. Elle se nomme Julia Badji et s'est placée sous la protection du houngan. Devant les informations déjà

détenues par les aventuriers, le sorcier vaudou apportera les éléments suivants :

- L'époux de Julia Badji, A r m a n d o Badji, a été tué par les bokors il y a quelques semaines. Il s'est interposé lorsque les sang'noir ont tenté de tuer son fils. En effet, lors de son initiation,

il fut découvert que le loa-racine de l'enfant a vocation à détruire la secte des sang'noir. Depuis, Julia et lui vivent ici, sous sa protection (il expliquera également ce qu'est un loa-racine).

- L'enfant se nomme Ounserou Badji. Son nom n'a pas été choisi par sa mère, mais par les houngans durant la cérémonie qui lui révéla son loa-racine. Beaucoup de houngans sont venus de très loin, prévenus de l'arrivée de l'enfant dans leurs rêves. Lorsqu'ils se sont retrouvés au même endroit sans s'être consultés, ils surent que l'enfant avait un destin hors du commun.

- On ne sait pas comment le loa-racine peut anéantir la secte des sang'noir.
- Julia Badji et son fils attendent ici la venue du reste de la famille de Julia, qui vit à la Nouvelle Orléans. Ils doivent leur faire quitter l'île et trouver un endroit où l'enfant pourra grandir, en attendant que son destin s'accomplisse.
- La découverte du wanga-crâne annonce des temps nouveaux pour les sang'noir. Cette relique va les galvaniser et ils feront désormais tout pour s'en emparer et tuer l'enfant. Il faut partir d'ici au plus vite...

A cet instant, un bruit sourd provient du toit. Quelques secondes plus tard, deux pattes griffues déchirent les planches d'un mur de la maison. Des lougarous attaquent ! Leur cible est l'enfant, mais les créatures attaquent tout ce qui se dresse sur leur chemin. La grande demeure est rapidement le théâtre d'un affrontement en règle.



Oncl'Abram

Le vieil homme est un initié vaudou, mais il ne pratique plus la magie. Il a tout de même conservé des fétiches dotés de quelques pouvoirs.

Il pourra donner ce genre d'objets aux aventuriers à partir du moment où il aura acquis la certitude qu'ils oeuvrent bien contre les bokors.

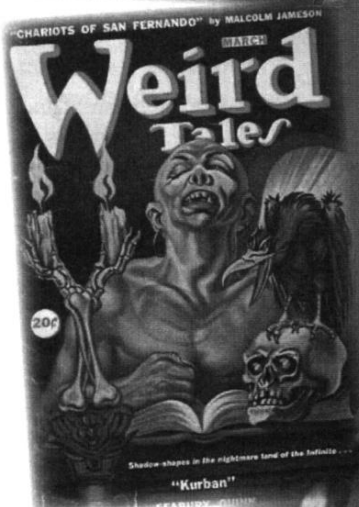
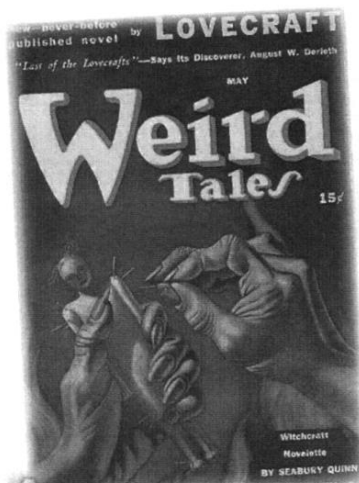
- Amulette de protection contre les lougarous (le score d'attaque est divisé par deux).

- Sable Rouge du Jumeau. Lancé en l'air, le sable prend quelques secondes la forme du lanceur, ce qui désoriente un éventuel attaquant.

- Pierre à aiguiser. La lame qui aura été aiguisée avec cette pierre doublera les dégâts de la première touche.

PHY 5 MEN 8 PER 7 PRE 8
Con 9 Com 4 Hab 5 Soc 8
PV 15 EV 24 Imp 1 Vol 8
Init 4 Edu 5

connaissance du vaudou +3,
divination +1,
enchanter un objet +2



Julia Badji

Cette douce haïtienne s'est placée sous la protection d'Onc'l'Abram. Son unique objectif est d'assurer la sécurité de son enfant. Elle sait néanmoins qu'elle devra s'en remettre aux sorciers afin que son fils accomplisse son destin : détruire la secte des sang'noir.

PHY 6 MEN 7 PER 7 PRE 6
 Con 8 Com 4 Hab 7 Soc 7
 PV 18 EV 15 Imp 2 Vol 7
 Init 4 Edu 5
 Connaissance des plantes +1,
 Premiers soins +1

Deux Zombis

Les zombis ne sont pas une menace très importante lors de cet affrontement. Ils permettront surtout au meneur de jeu d'introduire la notion de zombification dans le jeu. En effet, lorsque le combat sera terminé, Onc'l'Abram leur donnera quelques précisions sur les créatures qu'ils ont affrontées (*lougars* et *zombis*). Il est important que les joueurs sachent que les zombis sont des hommes maintenus sous le contrôle des bokors. Lorsque leur tour viendra, ils n'en seront que plus terrorisés...

PHY 5 MEN 1 PER 6
 PV 15
 Corps à corps +1

Deux lougarous

Elles sont envoyées par les bokors dans une nouvelle tentative d'élimination directe de l'enfant. "Elles" car dans les légendes vaudoues, les lougarous sont des femmes. Il ne s'agit pas tout à fait de créatures canines marchant sur deux pattes, mais de femmes hystériques et hirsutes, aux ongles proches des griffes et à la crinière descendant le long de la colonne vertébrale. Elles dévoilent en hurlant des crocs saillants dont elles se servent pour lacérer la gorge de leurs victimes. Comme en Europe, elles ne peuvent sortir qu'à la nuit tombée. Le jour, elles se réfugient dans de profondes cavernes.

PHY 9 MEN 4 PER 9 PRE 4
 PV 28
 Corps à corps +2
 Morsure +3, Griffes +2



« Regardez ces brasiers ! »

Les corps des terrifiantes créatures de la nuit entament tout à coup leur décomposition. Leur peau se craquelle et laisse échapper un liquide noirâtre qui s'évapore en fumée quelques secondes plus tard. Les os apparaissent et tombent en poussière au contact de l'air. Quelques minutes plus tard, il ne reste rien des cadavres. C'est probablement pour ce genre de raison que les blancs refusent de croire à l'existence du vaudou.

Les sang'noir ont montré leur détermination. Le groupe n'est en sécurité nulle part. Mieux vaut quitter cette île. Oncle Abram ne dispose d'aucun moyen de transport. Mais il indiquera que, non loin de là, au creux d'un vallon, passe la voix ferrée employée pour le transport de la canne à sucre. Un petit baraquement abrite une antique locomotive à vapeur et quelques wagons. Sinon, il faut redescendre à pieds jusqu'au village, reprendre rapidement le bateau et tenter la traversée jusqu'à la Nouvelle Orléans.

Si les personnages joueurs invoquent la possibilité de demander l'aide des autorités (en particulier celle des Américains), Oncle Abram précisera qu'ils ne permettront jamais à Julia et son fils de quitter cette île pour aller s'installer en Amérique. On ne peut compter sur personne.

Voici le genre de matériel que les joueurs peuvent trouver dans la case avant d'entamer leur retour au bateau : lampe, pétrole, rhum, pelle, pioche, un antique fusil et quelques cartouches pour la chasse, corde, couteau, sac... A noter qu'Oncle Abram emporte également un sac contenant toutes sortes d'objets étranges : amulettes, plumes, cordeles, poudres, brasero, briquet, plantes séchées... Il porte au côté un « aïzan », afin d'écarter le mal.

Si les joueurs empruntent la locomotive, une compétence en mécanique suffira à la mettre en route. Quelque soit la route empruntée, nous retrouvons le groupe alors qu'il embarque avec Dwanbo à bord du bateau. Il peut être le milieu de la nuit, sinon l'aube se lèvera dans moins d'une heure.

Précisons tout de suite que le bateau est sous la surveillance des bokors.

Magie Vaudou

Le meneur de jeu met en scène l'ambiance d'une magie étrange et sauvage. Elle se nourrit du rythme de puissants tambours et de la frénésie des hommes.

Les sortilèges ne lancent pas des éclairs ni ne déplacent des boules de feu. Ici, le bois du bateau craque sous l'effet des forces naturelles manipulées par l'homme contre leur volonté. L'air vibre, les eaux frémissent et les ferrures du navire grincent. Les sorts désorientent les matelots, font rouiller les armes rendues inutiles, inversent les vents, disjointent les montants de bois qui laissent passer l'eau de mer, font naître des termites éphémères qui fragilisent les mats, mettent le feu aux cordages, font surgir des flots des zombies morts-noyés...

Le meneur de jeu doit préparer cette scène afin de surprendre ses joueurs et leur proposer un affrontement qu'ils n'oublieront pas.

D'ailleurs ces derniers ont déjà planté une chauve-souris sur la passerelle, indiquant par là un genre de malédiction dont le navire est devenu la cible (celle-ci concerne la nourriture et l'eau embarquées, devenues impropres à la consommation). Les bokors ne sont pas montés à bord car des « caprelatas », des sortilèges, les en empêchent.

Deux pirogues stationnées au large et portant chacune quatre hommes semblent attendre les ordres. Mais personne n'empêche le navire de quitter son ancrage. Les personnages pourraient être tentés d'emprunter un autre chemin que celui de la mer. Le meneur de jeu indiquera dans ce cas que de très nombreux initiés se sont postés tout autour du hanger.

Dwanbo et Oncle Abram sont d'accord pour dire que les bokors vont tenter de couler le navire lors de sa sortie en mer. Ils vont pour cela invoquer de très puissants esprits.

Il est important de noter la géographie particulière de l'anse qui sert de port au petit village. Pour sortir du port, les navires doivent passer entre deux avancées naturelles de l'île. Le passage mesure près de deux cents mètres de large et abrite l'anse de la pleine mer. Mais de chaque côté du passage, les initiés ont allumé de grands feux. Oncle Abram révélera tout de suite que les bokors

s'apprêtent à employer beaucoup de magie pour les empêcher de sortir du port et les détruire.

Mais alors que les joueurs discutent sur le meilleur moyen de procéder, un brick battant pavillon américain vient se placer à quelques miles de l'entrée du port. Oncle Abram révèle immédiatement qu'il s'agit de la famille venue de la Nouvelle Orléans pour emporter l'enfant. Bien qu'ignorant par quel prodige il a pu déterminer cela, le reste des natifs se rallie à son avis et décide de tenter le passage. Oncle Abram ajoute que Massarina, une mambo doctefey (sorcière vaudou connaisseuse des plantes), marraine de Ounserou Badji, se trouve à bord. Avec son aide, ils pourront sans aucun doute traverser le barrage de sortilèges tendu par les bokors. Il se place sur le toit de la cabine et allume son petit brasero dans lequel il jette quelques plantes secrètes. Au bout de quelques minutes, il annonce que « Waedoungou est là ! Il a dû arriver dans la nuit ».

Dwanbo ajoute que Waedoungou est le grand chef des bokors de la région. Il quitte sa retraite d'ermite, située sur une île à quelques miles d'ici, seulement pour venir fêter Ogoun, le loa du fer et du feu. « Il faut que les choses qui se passent ici soient très importantes et la menace très grande contre les sang'noir pour qu'il vien-

ne agir en personne ! ». Dwanbo ne parvient pas à le distinguer parmi les autres initiés rassemblés autour du foyer. Il se cache probablement pour éviter d'être la cible directe des houngans.

Le jour se lève à peine lorsque le petit groupe tente son évaison. Dwanbo largue les amarres, met son moteur en route et file vers le passage qui conduit au large. Immédiatement, les tambours se mettent à résonner sur la berge. Voici les éléments à prendre en compte au cours de cet affrontement :

- Trois sorciers vaudous s'affrontent dans le passage conduisant à la mer : Oncl'Abram, Massarina, la mambo doct'fey venue de la Nouvelle Orléans, et Waedoungo, chef des bokors dont les aventuriers n'avaient jamais entendu parler. Ce dernier est très puissant et il faut bien la magie des deux premiers pour assurer la sauvegarde du bateau.
- Le meneur de jeu met en scène un combat de magie vaudoue, lancé depuis les brasiers de la côte et des deux petits navires. Il peut reprendre les descriptions de l'encadré « *Magie vaudoue* », et bien sûr agir à sa guise dans l'invention de nouveaux sorts.
- Les deux pirogues naviguent à leur tour en direction du bateau. Les huit initiés qui se trouvent à bord tentent d'aborder le navire.

Tout à coup, au coeur du tumulte, un voix s'élève par dessus la mêlée.

« *Baron l'Emporte, Baron l'Emporte !* ». C'est Waedoungo, le chef des bokors, qui invoque un terrifiant Loa.

L'air résonne d'un son sourd qui emplit les tympans comme du coton. Puis, la voix s'élève : « *J'appelle Oncl'Abram ! J'appelle Oncl'Abram !* »

Durant une demi-seconde, l'air s'emplit de silence, puis le houngan répond : « *Mon nom est Oncl'Abram !* ».

Sur la berge, les initiés redoublent de fureur de savoir que le houngan connaît le moyen d'empêcher Baron l'Emporte de l'emmener. Puis la voix s'élève à nouveau : « *J'appelle Ounserou Badji ! J'appelle Ounserou Badji !* »

L'horreur envahit le visage de Julia Badji et d'Oncl'Abram. Trop jeune, l'enfant ne peut pas répondre à l'appel de son nom. Alors une forme s'élève de la jarre surchauffée, lance ses deux pattes vers le navire et s'empare du jeune garçon qu'elle emporte jusqu'à l'intérieur de la jarre !

Les bokors laissent partir les navires. Ils ont obtenu ce qu'ils voulaient : emporter l'enfant !

Waedoungo

Cet ermite est le maître des bokors sang'noir. Il a exceptionnellement quitté sa retraite pour affronter les blancs et empêcher l'enfant d'anéantir sa secte. C'est lui qui a fait tuer le père du jeune enfant.

Ses longs cheveux hirsutes se dressent entre les lambeaux d'un bonnet de cuir qui lui cache les oreilles. Il est vêtu d'une vareuse marine en loque sans manche et d'un pantalon de velour rouge sombre. Il porte d'innombrables colliers, bracelets, pendentifs, gri-gri... qui ont tous une utilité dans les rites qu'il pratique. Cependant, même ses plus proches adeptes ne connaissent pas le mode d'emploi de la moitié d'entre eux.



Sortilèges

- **Parler loin.** Permet de chuchoter à l'oreille d'un autre vaudouais.
- **Ronge bois.** Fait apparaître une nuée de termites temporaires mais voraces, qui affaiblissent les bois (*mats, poutres...*).
- **Sortir les morts-noyés.** Permet de faire remonter à la surface les individus noyés dans l'eau de mer. Ces créatures passent quelques dizaines de minutes au service du bokor avant de retourner dans les grands fonds.
- **Jeter les nacres.** Permet de détacher les coquillages des rochers et de les projeter avec force sur une cible. Cela correspond à une volée de cailloux tranchants.
- **Lancer baka.** Un baka est un esprit malfaisant qui s'en prend à ceux qui ne sont pas initiés aux rites vaudous et qui n'ont pas la protection d'un loa : les blancs. Le baka a la forme d'un manteau de peau à demi rongé par la vermine. Par un mystère encore plus grand, il parvient à se tenir en l'air et tente d'envelopper ses victimes, pour se gorger de leur vitalité. Le meneur de jeu emploiera le baka pour faciliter l'attaque des initiés des pirogues ou des zombies sortant de l'eau. L'objectif pour le meneur de jeu est que les joueurs craignent cette apparition et acceptent, plus tard, de participer à une cérémonie au cours de laquelle leur sera révélée leur loa-racine, capable de lutter sans effort contre cette apparition.

En dernier recours, et pour sa défense personnelle, il peut lancer quelques-uns de ses colifichets. Ceci aura pour effet de libérer des sortilèges. En voici quelques exemples :

- **Le sable d'une petite bourse** répandue sur le sol forme une zone de deux mètres carrés qui se transforme en sables mouvants. Ce n'est qu'une illusion d'optique, mais véritablement terrifiante pour le malheureux qui la subit.
 - **Une poignée de mues de serpents** jetée à la tête d'un agresseur se transforme en authentiques vipères aspics ! Là encore, ce n'est qu'illusion, mais la morsure d'un de ces animaux plonge la victime dans un coma peuplé de cauchemars durant plusieurs heures.
 - **La tête d'une chauve-souris géante** prend vie après quelques paroles magiques. Sans jamais la lâcher, il tente de lui faire mordre la carotide ou le visage d'un agresseur en cas de corps-à-corps. Ce n'est pas une illusion.
- Là encore, le meneur de jeu peut s'amuser à inventer d'autres objets. Précision tout de même : il faut être un adepte pour savoir employer ces artifices. Aucun personnage joueur ne saurait les utiliser sans d'abord subir une initiation très complète.

PHY 8 MEN 8 PER 7 PRE 9 Con 8 Com 6 Hab 6 Soc 8
PV 24 EV 31 Imp 2 Vol 8 Init 5 Edu 7
Bagarre +1, connaissance du vaudou +3, intimidation +2

Mambo Doct'Fey

La mambo est l'équivalent féminin du houngan. Celle-ci est une très vieille femme aux yeux aveugles, mais dont le regard mort semble percer jusque dans les âmes. Elle est vêtue de couches successives de vêtements déteints par le soleil et le temps.

Elle chique sans relâche un tabac puant et se rince le gosier avec un étrange rhum rougeâtre. Elle est la marraine du jeune enfant et, dans notre histoire, c'est elle qui révèlera les loa-racines des personnages joueurs.

Le moment venu, elle rappellera que la destinée de Ounserou Badji est bien de vaincre les sang'noir, mais pas de sa propre main. L'enfant est simplement au coeur d'événements qui vont précipiter la fin des bokors (*cette information doit donner de quoi réfléchir aux aventuriers*).

Cette très puissante connaissance des plantes dispose d'un très large éventail de sortilèges. Ceux utiles à cette histoire sont mentionnés au fur et à mesure, mais le meneur de jeu peut en inventer à sa guise.

Sortilèges

- **Glisser sur la feuille.** Permet de faire glisser sur soi un sortilège adverse comme une goutte glisse sur une feuille.
- **Elever une palissade.** A partir d'une poignée de branches, permet de lever une barrière fictive, capable de retenir les sortilèges les moins puissants.
- **Faire la toux.** A partir du pollen d'une orchidée empoisonnée, permet de faire tousser un bokor au moment où il lance une invocation et par la même, de lui faire échouer son sortilège.
- **Contraint le bras.** Nécessite d'avoir un cheveu ou un ongle de sa cible. Permet une seule fois de lui bloquer le bras dans le dos durant quelques instants.
- **Sentir la vibration.** Permet à la mambo de sentir, même à une grande distance, les vibrations agitant les feuilles des plantes situées à proximité de tambours vaudous. La vibration et la cadence la renseignent sur le genre de cérémonie qui se déroule.

Elle possède également un lot d'objets qu'elle pourra employer ou offrir aux personnages joueurs :

- **Un étrange flacon en forme d'oeil** dont le contenu au goût un peu écoeurant soigne n'importe quel empoisonnement.
- Les vapeurs émanant de **la combustion d'une fleur séchée** permettent à une seule personne d'échapper aux hallucinations provoquées par les bokors.
- **Quelques dents de requin** sur lesquelles sont gravés d'étranges symboles peuvent être lancées contre des ennemis. Elles se plantent avec la force d'une véritable flèche.

PHY 5 MEN 7 PER 6 PRE 9
Con 7 Com 7 Hab 5 Soc 5
PV 15 EV 34 Imp 1 Vol 8
Init 5 Edu 7

Connaissance du vaudou +3, intimidation +3



Pour le meneur de jeu Possibilité d'intrigue supplémentaire

Le gouvernement en place, à la solde des Américains, voit d'un très mauvais oeil la pratique du culte vaudou. Sur ce prétexte, le capitaine Carlos Montana entre en contact avec les personnages joueurs.

Officiellement : il dit être envoyé par son gouvernement pour capturer Waedoungou le conspirateur. L'armée a appris qu'il avait quitté sa retraite et profite de l'occasion pour porter main forte aux aventuriers.

Officieusement : Carlos Montana travaille pour son propre compte. Il est effectivement capitaine dans l'armée et cette aventure se déroule dans son district. Il a surtout entendu parler de la recherche d'un trésor (*ce qui est normal, puisque nous devons considérer que les aventuriers ont demandé l'autorisation de faire des recherches dans les eaux territoriales*).

Il utilise l'excuse officielle pour obtenir des renseignements sur le mystérieux trésor espagnol.

Il est escorté d'une dizaine d'hommes parfaitement superstitieux et, comme eux, il craint le vaudou plus que tout. Il est impensable de vouloir s'en prendre aux initiés avec des armes à feu et même le pouvoir des amulettes dont dispose chaque homme ne saurait éloigner la malédiction des sang'noir. Mais il y a pire : Un initié des sang'noir, appelé Sifoué Amirante, est infiltré dans le groupe armé et renseigne le chef des bokors (*qui n'aura aucun scrupule à anéantir ce groupe, même s'il a proposé une alliance quelques temps plus tôt*).

Carlos Montana est évidemment connu, mais ses motivations secrètes échapperont aux alliés des joueurs.

« Loa du wanga-crâne est en toi ! »

Sur le pont du navire, Dwanbo empêche Julia de commettre une folie. Lorsque son enfant a été emporté par Baron l'Emporte, la jeune femme a immédiatement tenté de sauter par dessus bord pour rejoindre les bokors. Le navire a continué sa route vers le brick américain, tandis que, sur la côte, les initiés se sont dispersés.

Après que leur bateau ait rejoint celui de la mambo, les personnages joueurs peuvent faire la connaissance de leurs nouveaux alliés. L'équipage, dirigé par le capitaine Joseph Thomas Assoundé est constitué d'une douzaine d'hommes (dont la moitié est initiée aux rites vaudous). Ils escortent la soeur cadette de Julia : Marianne et son grand-père : Grand'Badji.

Mais Oncle Abram rappellera la présence tout à fait remarquable de la mambo doct'fey, marraine de l'enfant et sorcière très puissante.

« Joseph Thomas ! Apporte le coffre. Fais-le immédiatement. Il faut mettre le wanga-crâne à l'abri ! » Rapidement, le capitaine apporte un coffre serti d'écailles de tortues et Oncle Abram y enferme la relique.

A ce niveau, l'aventure peut prendre plusieurs directions, mais tend en principe à récupérer le vase où l'enfant est retenu captif. C'est en tout ça le sens des discussions que les personnages joueurs peuvent avoir avec la mambo ou Oncle Abram. Ces derniers ajouteront qu'à leur avis, les bokors pourraient proposer d'échanger la jarre contre le wanga-crâne. Mais ce serait sûrement un piège. Il n'est pas question de traiter avec les sang-noirs.

Si, d'une manière ou d'une autre, les aventuriers prévoient d'être confrontés aux bokors, mambo doct'fey les mettra en garde :

« Le vaudou s'en prend à ceux qui ne sont pas prêts ! Les blancs sont vul-

néables, car ils ne sont pas initiés. Ils n'ont pas la protection des loas. Les loas sont les esprits qui accompagnent les hommes dans la vie et les épreuves. Les sang'noirs savent contraindre les loas à les servir. C'est pour cela qu'ils veulent le wanga-crâne. Les pouvoirs des bokors et du loa réunis permettront d'accroître la puissance du vaudou et de faire appels aux « parias-loas ». Du temps où nos ancêtres vivaient en Afrique, ces êtres très puissants ont refusé de se mêler des affaires des hommes. Les autres loas les ont alors chassés du pays des esprits et on a oublié leurs noms. Mais les bokors savent que le wanga-crâne ne les a pas oubliés et qu'avec son aide ils pourront les faire revenir. En faisant revenir le wanga-crâne, ils connaîtront les secrets des ancêtres, les secrets les plus puissants. Pour affronter les sang'noirs, vous devez être accompagnés des loas ! »

Mambo doct'fey propose simplement aux blancs d'être initiés aux rites vaudous et de bénéficier de la protection des loas. Elle ajoutera que cette protection sera temporaire. Les rites complets d'initiation sont beaucoup plus longs, mais grâce à l'effort des rituels, certains loas accordent parfois leurs faveurs, très souvent pour des raisons qui échappent aux humains.

Pour la cérémonie, les vaudouais préfèrent un refuge à terre. A noter que les joueurs peuvent être tentés de se rendre sur l'île quittée par Waedoungou. Précisons que ce dernier a placé son refuge sous la protection d'une dizaine de

Note au meneur de jeu

En principe, depuis le début de cette histoire, les joueurs ont suffisamment côtoyé le vaudou pour ne pas prendre cette religion à la légère et voir dans la protection des loas de véritables atouts. Il y a de bonnes chances pour qu'au moins l'un d'eux accepte l'initiation. C'est plus qu'il n'en faut. Si aucun des joueurs n'accepte, poursuivez l'aventure. Mais vous devrez ajuster la fin de cette histoire à l'absence du loa du wanga-crâne.

Même genre de remarque pour les zombis. Voilà plusieurs fois que les aventuriers croisent ces créatures. La mambo doct'fey expliquera dans le détail qui sont les zombis, le cauchemar que vivent ces pauvres créatures, les liens qu'ils ont avec les bokors et surtout le fait qu'il est impossible d'échapper à sa condition de zombi. Tout cela dans l'unique but d'inquiéter les joueurs et de faire en sorte qu'ils redoutent d'être zombifiés. Car c'est exactement le sort que leur réserve ce scénario...

zombis et que les aventuriers devront nettoyer la place s'ils veulent pratiquer leur rite. Ce sera aussi l'occasion de mettre la main sur quelques « ouanga », à l'imagination du meneur de jeu.

Pour la conduite de la cérémonie, il est conseillé de se reporter aux pages sur le vaudou contenues dans le présent document. Faites en des caisses dans les formules, la musique et les mots clé du vaudou, le glossaire est là pour vous aider.

Nous reprenons ce récit au moment où les personnages découvrent leurs loas-racine.

La chaleur étouffante des flammes a saturé le « hounfor », le temple vaudou. Le « hounfor », l'esprit





Tout à coup, les tambours se taisent. Seul le crépitement des flammes parvient à vos oreilles bourdonnantes. Tout le monde écoute une plainte provenant du coffre en écailles de tortues. La plainte s'évèle dans la nuit et redescend vers vous, faisant s'écarter en hurlant toute l'assemblée !

(Le meneur s'adresse au joueur désigné pour porter de loa du wanga-crâne) :

Ton âme s'ouvre en deux ! Et avec la douleur d'une naissance, tu ressens un esprit étranger observer le plus profond de ton être. L'esprit s'insinue en toi et referme sur lui les deux morceaux de ton âme. Tu ouvres les yeux. L'air grave, la mambo est penchée sur ton corps : Loa du wanga-crâne est en toi !

A ce niveau du scénario, les aventuriers

peuvent maintenant organiser des plans et tenter une attaque contre les bokors afin de récupérer la jarre (dans ce cas, faites en sorte que les sang'noir capturent la plupart d'entre eux et les zombifient avant de reprendre au chapitre suivant). Mais le meneur de jeu peut également décider que les bokors n'attendent pas leurs ennemis et prennent l'initiative. Cela prendra à contre pied les joueurs qui attendaient un échange classique jarre/wanga-crâne. Pour aller à l'essentiel, nous allons considérer que ce sont les bokors qui attaquent les premiers (et puis cela donne du rythme à l'histoire). Leur agression survient moins d'une heure après la cérémonie vaudoue des personnages joueurs, le temps pour ces derniers de reprendre « leurs esprits ». Les bokors ne savent donc pas que les loas sont présents.



des tambours vaudous, a empli l'espace de rythmes effrénés. Les initiés dansent pour vous les rituels destinés à séduire les loas et à les faire se manifester. La mambo ne cesse de lancer dans les flammes des herbes dont les odeurs entêtantes embrument votre esprit. La transe vous fait entrer à votre tour dans le « yanvalou », jusqu'à ce que l'un après l'autre, vous sentiez sur votre nuque un souffle chaud venu de l'au-delà. Les loas s'incarnent !

Des voix s'élèvent autour de vous, annonçant d'après votre posture, dont vous ne vous rendez même plus compte, l'esprit qui habite désormais votre corps...

Selon le nombre de joueurs, le meneur de jeu piochera dans la liste ci-contre. Il attribuera à chacun un loa, avec les pouvoirs et les protections qui lui sont associés.

Attention, le dernier personnage joueur doit recevoir le loa du wanga-crâne, chose qui n'était pas prévu par les vaudouïens. Bien entendu, il est trop tard pour renoncer. Le meneur de jeu insistera également sur le fait que la transe ne cessera pas tout à fait après la cérémonie. Onc' Abram indiquera alors que les loas répugnent à s'incarner dans les blancs. Lorsque leur tâche sera accomplie, la transe cessera et les loas partiront... peut-être.

Les Loas-Racine

Dès qu'ils connaissent leur loa-racine, les aventuriers ne subissent plus les hallucinations. Ces dernières leur apparaissent brièvement, puis s'estompent pour laisser la place à la réalité. Voilà déjà un très net avantage contre les bokors. Voici les précisions pour chacun des loas qui s'incarne :

- **Aizan** est une mambo bienfaitrice qui guérit par les plantes. Elle offre la possibilité au personnage qu'elle soutient de détourner les sortilèges (lancés contre lui ou ses compagnons), non pas contre le lanceur, mais contre d'autres ennemis. La première fois, le joueur aura 20 % de chance de réussir, puis 40, 60, 80 jusqu'à ce qu'il soit capable de détourner systématiquement les sortilèges.
- **Ogou** est le dieu de la guerre et de la forge. Pour le personnage protégé par ce loa tous les dégâts reçus des armes blanches sont divisés par deux (couteaux, sagaies...).
- **Legba**, ou Maître Carrefour. C'est le loa de la croisée des chemins. Il n'offre pas le même genre de pouvoirs que les autres. Il sait « seulement » permettre au personnage de rester lucide en toutes circonstances. Ceci peut avoir des avantages (par exemple si le personnage est drogué), mais également des inconvénients, surtout si le personnage aimerait mieux ne pas savoir ce qui lui arrive. Le loa de la croisée des chemins permet en outre au personnage blanc de rester un adepte du vaudou (ce qui permet d'introduire les éléments d'une campagne à venir : voir la fin du présent scénario). C'est un peu comme si l'existence de l'aventurier venait de basculer avec la rencontre de Legba.
- **Taureau 3 graines**. Le loa de la fureur guerrière permet au personnage qu'il aide de doubler les dégâts d'une sagaie.
- **Le dernier à s'incarner est le wanga-crâne**, dont on ignore les motivations !

« Maintenant, tu es un zombi ! »

Tout à coup, d'innombrables zombis surgissent d'entre les bosquets. Armés de lames et gesticulants, ils poussent des cris inhumains, à la fois pour vous effrayer et sans doute pour échapper à leur misérable condition. Depuis la lisière de la forêt, les initiés du sang noir lancent des imprécations contre vous, avant de charger à leur tour. Tous portent des masques de paille et il est impossible de distinguer leurs traits.



Le meneur de jeu règle l'affrontement en commençant par mettre hors d'état la mambo doct'fey et Oncl'Abram. Un brouillard noir enveloppe les deux vaudouïsans, qui semblent être aux prises avec de terrifiantes créatures des ténèbres. Au bout de quelques minutes, et dépassés par le nombre, les deux houngans s'effondrent, réduits à l'impuissance par les sortilèges noirs des bokors. De leur côté, les personnages joueurs et leurs derniers alliés affrontent zombis et initiés. Mais la bataille est perdue et chacun tente d'échapper aux bokors plutôt que de mourir sur place.

Si les joueurs le méritent, le meneur de jeu peut laisser s'échapper un ou deux personnages joueurs ainsi que quelques adeptes de la mambo. Ceux-là conduiront désormais l'aventure de leur côté. Mais, pour l'intérêt de l'histoire, mieux vaut que personne ne parvienne à s'échapper.

Si le meneur de jeu a inclus l'encadré concernant Carlos Montana, ce dernier peut également s'être temporairement allié aux bokors, le temps pour lui de soustraire les renseignements dont il a be-

soin. Bien entendu, Waedoungo trahira le militaire.

Nous allons nous intéresser à ceux qui restent prisonniers des Bokors.

Waedoungo se présente devant les captifs. Il toise les blancs d'un air supérieur et plonge sa main dans une sacoche de peau. Il en extrait une poudre blanche. Immédiatement, les adeptes survivants de la mambo se mettent à hurler et gesticuler. Ils ont parfaitement reconnu le maléfice par lequel le sorcier des sang'noir transforme les hommes en zombis !

Sans s'émouvoir des supplications de ses prisonniers, le bokor souffle sa poudre au visage de chacun d'eux. Immédiatement, une terreur intense s'empare de leur esprit. Avec l'impression de sentir son âme se dessécher,

les personnages se mettent à souhaiter leur propre mort. Leur âme répond favorablement à cette dernière volonté et tente de s'échapper du corps, en vain ! Prisonnières de corps sans force, les âmes se ratatinent et cessent d'insuffler leurs volontés aux personnages.

Waedoungo observe son oeuvre et souffle à l'oreille de chaque blanc : « **Maintenant, tu es un zombi !** ».

La volonté quitte le corps des aventuriers. Le meneur de jeu indique aux joueurs qu'ils ne peuvent plus rien faire, excepté méditer sur leur nouvelle condition.

Le premier réflexe des joueurs sera de miser sur ceux qui sont parvenus à s'échapper (s'il y en a). Le meneur de jeu laissera les joueurs mijoter dans leur jus avant de poursuivre.

Le maître des bokors fait ensuite apporter le coffre contenant le wanga-crâne (il l'aura localisé grâce à quelques sortilèges).

Il entame alors une cérémonie très spécifique, jusqu'à brandir le wanga-crâne au-dessus d'un feu. Mais rien ne se passe ! Le bokor entre alors dans une rage folle et commence à s'en prendre aux sorciers qu'il a capturés. Il veut savoir où est le loa du wanga-crâne !

Il prend le silence des Houngans pour un défi et hurle tout à coup à l'assemblée « *Baron l'Emporte ! Baron l'Emporte ! Vous me direz où est le wanga-crâne ! Apportez le « govi »* », fait-il à ses adeptes.

Les sang'noir rapportent la jarre abritant le loa et la plantent en terre, à proximité d'un grand brasier allumé pour l'occasion. Puis l'assemblée commence à battre le tambour et à invoquer le loa de la jarre.

Rendus impuissants par la zombification, les personnages joueurs assistent à la scène sans pouvoir intervenir. Waedoungo fait conduire Dwanbo et les deux sorciers devant la jarre. Il va tenter une manoeuvre d'intimidation.

Lorsque la cérémonie est à son paroxysme, il demande une dernière fois à la mambo « *où se trouve le wanga-crâne ? Réponds ou Baron l'Emporte prendra son ami !* »

Devant l'entêtement des sorciers, le bokor place un baillon sur la bouche de Dwanbo qui tente de se dégager. Puis

il invoque Baron l'Emporte, place une main sur la jarre brûlante et prononce les mots :

« *J'appelle Dwanbo !* » Incapable de répondre à l'appel de son nom, le malheureux est emporté à l'intérieur de la jarre. Quelques instants plus tard, c'est au tour d'Oncl'Abram d'être

la victime de Baron l'Emporte.

Mais la mambo garde le silence et la cérémonie s'arrête. La houngan est reconduite sous bonne garde dans sa prison, tandis que les adeptes se dispersent, laissant les zombis à leur sort.



« J'appelle... »

A cet instant précis, vous ressentez une volonté reprendre le dessus. Ce n'est pas la vôtre, mais celle du loa qui s'abrite en vous. Et cette volonté est suffisante pour vous permettre de parler. Vous pouvez à nouveau discuter et élaborer des plans.

Les personnages joueurs peuvent décider de quitter la place et tenter de rejoindre leurs amis s'ils en ont encore, mais leurs maigres forces ne leur permettent pas de s'éloigner. Ils peuvent également tenter d'appeler les captifs de la jarre encore chaude. Il leur faut pour cela placer une main sur le récipient et prononcer les mots. Mais rien ne se passe. Ce n'est pas de cette façon qu'on reprend les prisonniers de Baron l'Emporte.

En revanche, il est possible d'appeler son propre nom et ne pas répondre. C'est d'ailleurs ce que le scénario attend d'eux !

En effet, on leur a déjà dit que personne ne connaissait le moyen de passer de l'état de zombi à celui d'humain. Peut-être ce moyen se trouve-t-il dans un endroit inexploré par les vaudous : la jarre qui abrite les loas.

L'un après l'autre, les personnages joueurs appellent leur propre nom et sont emmenés par Baron l'Emporte à l'intérieur de la jarre.



Un soleil blanc et aveuglant dessèche un désert de larges pierres plates. Une chaleur étouffante semble provenir de l'horizon, également paroi intérieure du récipient de terre. C'est ici que vit Baron l'Emporte, mais il ne se montre pas.

Non loin de là, des pierres levées forment une zone d'ombre. C'est là que les aventuriers vont retrouver Dwanbo, Oncle Abram et l'enfant, Ounserou Badji. Un quatrième personnage se trouve avec eux : il s'agit de Jamba Djamkarta, l'homme capturé par Baron l'Emporte dans l'introduction de ce récit.

Immédiatement, le personnage joueur dans lequel s'est abrité le wanga-crâne se précipite sur lui ! Il tend ses mains, pousse un hurlement terrifiant et essaie d'étrangler le vieil homme. En fait, le wanga-crâne essaie de se venger du seul

sorcier qui ait été capable de le vaincre. Mais les faibles forces du zombi ne lui permettent pas de conduire sa revanche et il s'écroule, épuisé.

Dans sa langue maternelle, Oncle Abram traduit, Djamkarta raconte son histoire : *Il y a fort longtemps, il parvint à vaincre un terrifiant loa, détenteur de secrets très anciens. Il enferma le loa dans un crâne et le remit aux blancs afin qu'ils l'emportent en Afrique. Pour se venger, ses ennemis invoquèrent Baron l'Emporte et il fut enfermé dans la jarre. Il a emporté avec lui une dague qu'il nomme Khu-bha-sah. C'est un wanga très puissant qui, planté dans une victime, l'empêche de parler.*

Les joueurs doivent y voir le moyen de réduire au silence le maître des bokors, ce qui l'empêcherait de lancer ses sorts et faire de lui une victime de Baron l'Emporte.

A la question de savoir s'il est possible de ressortir de la jarre, Djamkarta répondra que jusqu'à présent cela n'était pas possible. Mais maintenant que le wanga-crâne est venu jusqu'ici on peut lui faire invoquer des parias-loas, qui sauront les faire ressortir.

Même réponse concernant la zombification. Les parias-loas connaissent également le moyen de revenir humain. Mais ils font payer très cher leurs services.

Seuls Djamkarta et Oncle Abram disposent des ressources physiques suffisantes pour procéder à la cérémonie.

Elle comporte trois étapes et requêtes :

- Tout d'abord, il faut contraindre le wanga-crâne afin qu'il donne les noms des parias-loas et qu'il ne s'en prenne pas à Djamkarta lorsque le personnage dans lequel il séjourne aura retrouvé ses forces. « Le mieux, indique Djamkarta, est de l'enfermer à nouveau dans un crâne humain et de l'enterrer en venant d'Afrique. Beaucoup sont morts en venant ici. Trouver un crâne est très facile. »
- Il faut ensuite invoquer les parias-loas afin de lever les effets de la zombification. Le prix à payer pour cette faveur est rapidement connu : les parias-loas veulent le corps d'un homme ayant séjourné dans la jarre ! Sinon, l'état de zombie sera rendu aux aventuriers

en quelques heures. Les seules personnes ayant séjourné dans la jarre sont rassemblées ici. Mais nous verrons plus tard que les plans des joueurs devraient prévoir de planter la dague magique dans le maître des bokors afin de le ramener dans la jarre par Baron l'Emporte. Les joueurs peuvent donc promettre le corps de Waedoungo.

- Enfin, il faut leur demander le moyen de sortir de la jarre. Il suffit de se placer chacun devant une pierre plate chauffée au soleil et s'appeler soi-même.

Le meneur de jeu enjolivera tout cela d'une cérémonie de son crû (entre des pierres levées, sous un soleil de plomb, au rythme de coups portés sur des pierres...)

Djamkarta pourra éventuellement indiquer que les loas sont furieux d'avoir fini dans le corps de zombis et de s'être fait prendre au piège de la jarre. Ils n'avaient pas imaginé cette éventualité. Ils peuvent donc s'entendre avec Baron l'Emporte et tolérer l'intervention des parias-loas, ceux-là même qu'ils avaient chassé autrefois. Leur objectif est maintenant de se retrouver à nouveau face au responsable de tout cela, Waedoungo, le sorcier bokor, dont ils comptent se venger en l'envoyant à son tour séjourner dans la jarre de Baron l'Emporte.

Si le meneur de jeu veut prolonger le séjour des aventuriers dans la jarre, il peut leur imposer de trouver divers composants pour aider à la cérémonie : du bois pour faire du feu, des herbes, des offrandes... Dans ce cas, Djamkarta indiquera qu'il n'est pas tout seul à être enfermé ici. Une très ancienne tribu s'est établie près d'un lac d'eau claire à quelques heures de marche d'ici. Ils ont été amenés il y a des éternités et servent Baron l'Emporte. Ils se sont toujours tenus éloignés du sorcier. Ils pratiquaient culturellement le troc avec les étrangers. Peut-être que les blancs ont sur eux de quoi se procurer ce qui est utile à la cérémonie.

« J'appelle Waedoungo ! »

Le meneur de jeu a désormais tous les éléments pour terminer le récit selon la volonté des joueurs. Les possibilités de conclusion sont très nombreuses et peuvent même conduire à des scénarios supplémentaires (*comme cela est proposé plus loin*).

Pour rappel, voici ce que les joueurs vont avoir à gérer au cours d'un grand final :

- Protéger Djamkarta le temps qu'il libère le wanga-crâne du personnage.
- Replacer le wanga-crâne dans un crâne (*rôle de Djamkarta*).
- S'invoquer eux-mêmes en posant leurs mains sur des pierres brûlantes afin de ressortir de la jarre.

Et lorsqu'il seront revenus dans notre monde :

- Emporter l'enfant avec eux.
- Affronter les initiés qui protègent le sorcier.
- Porter rapidement secours à la mambo, menacée par les adeptes de la secte des sang'noir.



- Planter la dague magique dans le sorcier afin qu'il ne puisse pas répondre à l'appel de son nom. Cela est indispensable pour accomplir leur part du marché avec les parias-loas.
- Se libérer des loas au cours d'une dernière cérémonie. Rappelons dans ce cas la décision que devra prendre un joueur vis-à-vis de Maître Carrefour : rester un adepte du vaudou ou chasser le loa de son corps.

Mais juste avant cela, Waedoungo, méfiant, aura envoyé quelques-uns de ses initiés dans la jarre, afin qu'ils éliminent les blancs une bonne fois pour toutes... Sachez également qu'on ne peut pas briser la jarre contenant Baron l'Emporte. Cela serait considéré par les loas comme une attaque directe contre l'un des leurs,

avec donc la possibilité de perdre les avantages de l'alliance qu'ils ont conclue avec les hommes blancs.

Précisons enfin que Djamkarta souhaitera plus que tout retourner en terre d'Afrique. ■



Jamba Djamkarta

Ce puissant sorcier vaudou est enfermé dans la jarre depuis le XVII^{ème} siècle. Il n'aspire plus qu'à quitter cet endroit et retourner en Afrique.

C'est un homme sage et très patient.

PHY 4 MEN 9 PER 8 PRE 8

Con 6 Com 4 Hab 5 Soc 5

PV 12 EV 35 Imp 1 Vol 7

Init 2 Edu 3

Connaissance du vaudou +4

Les autres talents seront déterminés par le meneur selon ses besoins pour conclure cette aventure.

Le meneur de jeu pourra proposer de nombreuses suites à ce scénario. On peut imaginer que le wanga-crâne a attiré l'attention des sorciers vaudous de la Nouvelle Orléans, qui vont désormais tout mettre en oeuvre pour s'en emparer. Un riche collectionneur américain, appuyé par les planteurs blancs de la région s'en mêle également, bien décidé également à s'emparer de la relique. Au cours d'une cérémonie, c'est le loa Maître Carrefour lui-même qui apprendra aux aventuriers que le meilleur endroit où mettre en sécurité le wanga-crâne est la terre d'Afrique.

Parvenus au Dahomey, les aventuriers devront trouver conseil auprès d'une tribu isolée au coeur des montagnes, contre la volonté d'un missionnaire blanc qui tente d'enseigner aux populations locales le message de Dieu. Le conseil des sages révélera alors que le wanga-crâne n'aspire qu'à une chose : retrouver le pays des esprits. Il faut pour cela qu'une escorte le conduise par un chemin de pierre « *d'où aucun vivant ne revient jamais* ».

Parvenus une nouvelle fois au-delà des cartes tracées par les hommes, les aventuriers devront encore invoquer les pouvoirs des parias-loas s'ils veulent trouver le chemin du retour et se libérer des loas qui séjourneraient toujours en eux.





Un scénario Arkéos
sur les règles de
eW-System Deluxe

LA REVANCHE DU SIECLE DERNIER

Les fanatiques menacent de déstabiliser l'Amérique.

Un ultime complot peut leur donner

le pouvoir de dominer le monde !

Du Pulp à l'état pur !

INTRODUCTION

New York. 25 Mai 1933.

Voix off à l'attention des joueurs :

"Depuis un mois déjà, les Fils du Siècle Dernier ont repris leurs activités. Parce que vous les avez déjà affrontés et que vous êtes les mieux à même de les combattre à nouveau, le gouvernement américain a fait appel à vos services."

Votre mission : assurer la protection d'un chercheur spécialisé dans le radio-guidage."

En début de partie, le meneur de jeu remet aux joueurs la coupure de presse intitulée *"Les Fils du Siècle Dernier prédisent la fin du monde !"*. Ceux d'entre eux qui ont joué le premier épisode (*paru dans Raiders #1*) pourront reconnaître la signature de l'article : Kelly Hartman.

C'est une journaliste qui enquête sur les agissements des Fils du Siècle Dernier.

Les officiers du FBI, qui travaillent désormais sur cette affaire, ont déterminé qu'un ingénieur new-yorkais, du nom de Steve Colinwood était une cible des Fils du Siècle Dernier. La semaine dernière, ils ont tenté de l'enlever en plein cœur de la ville. Aujourd'hui, Steve Colinwood doit rejoindre la gare de New-York où il doit prendre un train à destination de Chicago. En effet, le 27 mai se tient l'inauguration de l'Exposition Universelle et il fait partie des invités.

Le choix du mode d'escorte est laissée aux joueurs. Ils peuvent monter à bord du véhicule des fédéraux ou bien suivre à distance avec leur propre voiture. Quoi qu'il en soit, le convoi sera victime

d'une attaque des Fils du Siècle Dernier alors qu'il s'engage sur le pont de Brooklyn. Les fédéraux seront surpris et impressionnés par l'ampleur de l'attaque. Ils se rendront dès lors compte que leurs ennemis n'hésitent pas sur les moyens à mettre en oeuvre pour parvenir à leurs fins. En attendant, les fédéraux ont largement sous-estimé les Fils et seront dépassés par les événements. Voyons de quoi il s'agit :

Alors que les voitures se trouvent au milieu du pont, deux explosions font s'effondrer l'entrée et la sortie. Juste après, une douzaine de side-cars, qui venait en sens inverse, file en direction du convoi. Les passagers, équipés de revolvers, commencent à tirer. Dans le même temps, un dirigeable s'approche du tablier, lâchant sur le pont une dizaine de fanatiques le long de filins.

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 (!).

Mais face aux échecs répétés de cet ordre (*les deux précédents épisodes*), un courant radical interne a décrété un schisme au coeur de cette église. Ce courant est responsable d'une irréremédiable désorganisation parmi les Fils du Siècle Dernier, qui ne se relèvera probablement jamais de cette rupture.

En revanche, la nouvelle église est beaucoup plus déterminée. Le pouvoir est maintenant entre les mains de deux hommes, qui se font appeler les Apôtres du Siècle Dernier.

Ces deux personnages sont de riches industriels américains. Ils vont se présenter auprès des personnages joueurs comme des victimes du Siècle Dernier et demander protection. Le final de cette aventure se déroule durant l'inauguration de l'Exposition Universelle et Internationale de Chicago, le 27 mai 1933. C'est au cours de cet événement que les Apôtres veulent éliminer les politiques du monde entier, invités pour l'occasion, ainsi que les plus puissants industriels du pays. De plus, ils espèrent pouvoir s'emparer des secrets industriels présentés lors de cette exposition.

Un triple enjeu donc, à la mesure d'un couple de dangeureux maniaques, qui compte également s'enrichir après que ses concurrents auront été éliminés. La menace est telle que si les Apôtres du Siècle Dernier parviennent à réaliser leurs plans, les Etats-Unis d'Amérique sombreront dans le chaos et, avec eux, les relations diplomatiques de très nombreux pays.

Le message reste toujours le même pour cette église : les populations désœuvrées se tourneront vers la foi.

Sur le pont de Brooklyn sectionné, le combat fait rage. Faites-en des caisses, ce n'est rien en comparaison du final de cette histoire...

Voici ce qui peut se passer :

- Un camion fait une embardée et pousse la voiture des aventuriers vers le parapet. Elle se retrouve à moitié suspendue dans le vide.

- Poursuivi par trois fanatiques, un personnage joueur escalade les montants du pont. Le combat se poursuit au-dessus de l'eau.

- Emporté par son élan, un side-car fauche un aventurier. Ce dernier désarçonne le pilote et entame un combat contre le passager, tandis que la moto continue sa course à l'aveuglette.

- Les agents du FBI ont formé un carré avec leurs voitures et repoussent les agresseurs à coup de revolvers. Mais le dirigeable lâche sur eux une série de méchants.

- Les Fils du Siècle Dernier mettent la main sur l'ingénieur et lui passent une corde autour de la taille. Les personnages joueurs doivent intervenir avant que le dirigeable ne l'emporte dans les airs.

- Au milieu de l'affrontement, le flash d'un appareil photo se met à crépiter. Kelly Hartman a suivi le convoi pour son reportage. Elle est ravie de se trouver au coeur de l'action, mais les aventuriers devront intervenir pour la sauver de quelques méchants.



Les agents du FBI

Ray Johnson, Al Stump

Ricardo Monteffera

PHY 8 MEN 7 PER 6 PRE 6

PV 24

Bagarre +3, Esquive +2,

Conduite d'auto +1,

Arme de poing +2

Cette aventure s'inscrit dans la saga des "FILS DU SIECLE DERNIER", parue dans Raiders #1 et de "LA TERREUR DU SIECLE DERNIER", parue dans Raiders #2.

Elle peut cependant être jouée indépendamment des deux précédents épisodes. Mais si vous avez envie de jouer les trois, mieux vaut les enchaîner dans leur ordre de parution.

Le postulat de départ suppose que les joueurs interprètent des détectives, investigateurs, journalistes, G. men... bref, qu'ils aient de bonnes raisons de traquer les Fils du Siècle Dernier.

S'ils ont déjà affronté ces illuminés, les joueurs sauront à quoi s'en tenir. Quelques encadrés apporteront les précisions utiles aux nouveaux venus.

Les agresseurs du pont

PHY 7 MEN 7 PER 6 PRE 5
PV 21

Bagarre +3, Conduite de moto +1,
Esquive +1, Arme de poing +1

Kelly Hartman

Cette jeune journaliste a déjà été rencontrée par les personnages joueurs dans "Les Fils du Siècle Dernier" (Raiders #1).

Elle travaille pour le Every Days News et n'a pas perdu la piste du Siècle Dernier. Elle informera les joueurs qu'un profond bouleversement a eu lieu au coeur de cette église, mais elle ignore lequel. C'est l'objet de son enquête.

Toujours vêtue d'un tailleur à la mode, cette blonde à l'esprit aiguisé ne s'en laisse pas compter par la gente masculine. Elle souhaite accompagner les aventuriers partout où ils se rendent. Elle est toujours prompte à vouloir faire la photo qui la rendra célèbre, même si le flash risque d'avertir les méchants (*avis au meneur de jeu...*).

PHY 6 MEN 6 PER 6 PRE 5

Con 6 Com 4 Hab 6 Soc 8

PV 18 EV 12 Imp 2 Vol 7

Init 5 Edu 8

Points d'éclat 1

Baratin +2, Conduite de voiture +1,

Renseignements +3,

Sciences Humaines +1

Les Fils du Siècle Dernier prédisent la fin du monde !

C'est en 2033, date anniversaire de la mort du Christ, que la colère de Dieu s'abattra sur le monde. C'est en tout cas ce que prétend cette secte de fanatiques, qui met tout en oeuvre pour justifier sa prédiction.

En effet, en janvier de cette année, ces pseudo religieux avaient déjà tenté d'assassiner les représentants de nombreux pays présents à Berlin. En avril dernier, malgré la faiblesse des informations transmises par Moscou, nous avons appris l'existence d'un complot contre l'Angleterre. Depuis le début du mois de mai, les attaques de centres de recherche se sont multipliées. Le laboratoire de recherche de Général Harvester, spécialisé dans les alliages a été visité et des formules dérobées. L'usine d'assemblage de verrins hydrauliques d'Atlanta a également été l'objet d'un cambriolage. Dans les deux cas, les pistes conduisent aux branches actives des Fils du Siècle Dernier.

Les ingénieurs s'accordent à penser que les Fils du Siècle Dernier ont en

tête d'élaborer des engins complexes, mais se déclarent incapables de déterminer lesquels avec précision.

Le semaine dernière, c'est une étrange machine sous-marine qui a été découverte à Miami. L'engin visait vraisemblablement un centre de calculateurs mathématiques, dont le but est de permettre la réflexion artificielle. "Grâce à eux, une machine pourrait jouer aux échecs", affirme Robert Evenright, l'ingénieur chargé des projets.

Mais une défaillance technique a empêché les agresseurs de conduire à bien leur méfait. Cela n'a pas inquiété les ingénieurs, qui vont présenter leurs travaux à l'Exposition Universelle de Chicago, le 27 mai prochain.

Les autorités sont impuissantes à stopper les agissements des Fils du Siècle Dernier, qui continuent à encourager les populations à se tourner vers la foi, en faisant tout pour destabiliser le pays.

K. Hartman

L'objectif de cette introduction n'est évidemment pas d'anéantir les joueurs, mais une nouvelle fois de démontrer la détermination et le jusqu'aboutisme de leurs adversaires.

Si les personnages joueurs se montrent déterminés, laissez-les se tirer d'affaire et sauver la peau de l'ingénieur qu'ils escortent (quand ils apprendront qu'il est leur véritable ennemi, les choses seront pires...).



Remarque

Il est possible que les aventuriers soient en possession de documents volés au cours du second épisode des Fils du Siècle Dernier paru dans Raiders #2. La possession de ces informations n'est pas essentielle à la jouabilité du présent scénario. Les plans en question ne sont lisibles que par des ingénieurs expérimentés. Il s'agit en fait des plans d'assemblage de robots et surtout des fréquences radios utilisées pour leur contrôle.

Si les joueurs parviennent à trouver un allié capable de les aider, ils seront à même de communiquer directement avec robots, donc de les commander lors du grand final de cette histoire. Mais cela n'a rien d'obligatoire et les joueurs peuvent parfaitement dénouer l'intrigue générale sans ces plans (dont le meneur de jeu peut changer le contenu s'il le souhaite, afin de bâtir une histoire de son cru).

Pour le meneur de jeu

Explications de l'article ci-contre.

Cet article de presse a été rédigé par Kelly Hartman, journaliste au Every Days News.

Elle y reprend les complots des deux précédents épisodes (*Berlin et Moscou*). On y apprend surtout que les Fils du Siècle Dernier sont en train de rechercher divers composants afin de construire de nouvelles machines.

Ce que ne dit pas l'article (*et ce que vont découvrir les joueurs*), c'est que les Fils du Siècle Dernier ne sont pour rien dans ces vols. En effet, le schisme qui s'est produit dans l'église a réduit leurs rangs à une poignée, qui tente d'empêcher la nouvelle église (*les Apôtres du Siècle Dernier, voir encadré page de droite*), de réaliser ses plans. C'est d'ailleurs eux qui ont empêché le vol des calculateurs à Miami.

Les Apôtres, dirigés par deux industriels américains, ont commencé à assembler des robots, embryon d'une grande armée à venir.

Les premiers robots sont pour le moment manœuvrés par des hommes. Les divers composants volés servent à développer ces machines en plusieurs étapes.

Les formules d'alliage permettent de fabriquer la carcasse. Les verrins hydrauliques assurent la mobilité.

Quand personne ne se trouve à l'intérieur des robots, les Apôtres sont contraints de diriger leurs robots par radio-guidage. C'est là le travail de l'ingénieur, membre de la nouvelle église, que les joueurs sont chargés de protéger (!). Ce pilotage se fait depuis un point élevé (un zepellin ou une tour de contrôle). C'est la raison pour laquelle les Apôtres ont tenté de dérober des calculateurs. Cette étape vise à remplacer le radio-guidage par une véritable intelligence artificielle.

Un second article doit paraître. Il fait état d'un vol de prototype d'armes à rayon, dont les Apôtres comptent bien équiper leurs machines.

Lorsque les robots seront assemblés de manière industrielle dans les usines de montage des Apôtres, une véritable armée de prêcheurs mécaniques se répandra sur le monde !



Pour finir, le dirigeable s'éloigne, laissant les derniers Fils du Siècle Dernier à leur sort.

A noter qu'ils feront tout pour ne pas se laisser prendre vivants. Si cela arrivait, ils ne parleraient pas et feraient à nouveau l'impossible pour se supprimer.

Au cours de la bagarre, le meneur de jeu doit faire en sorte que les joueurs entrent en possession de documents. Ceux-ci sont entre les mains d'un passager du zeppelin. Il peut, par exemple, tomber du dirigeable. A son allure et ses vêtements, les joueurs sauront qu'il ne s'agit pas d'un second couteau.

Voici ce qu'ils peuvent trouver sur lui :

- L'enveloppe reproduite ci-dessus.
- La coupure de presse intitulée "QUI SONT CES MYSTÉRIEUX HOMMES CUIRASSÉS ?" reproduite ci-dessous.
- Le plan de l'Exposition Universelle, reproduit plus loin.
- Le message reproduit ci-contre, qui permet de poursuivre l'aventure vers Akron. Il s'agit en fait d'un extrait des minutes d'une réunion des Fils du Siècle Dernier (leur calendrier va à reculons).

Le meneur de jeu aura remarqué que ce scénario se distingue des deux précédents épisodes par la multiplicité des aides de jeux. Laissez les joueurs les lire, les analyser et les exploiter.

Audience du
A-99, M-5, J-2

Plans modifiés suites aux événements. Fils dans l'incapacité temporaire de poursuivre.

Priorités :

- Pour chaque étape, éliminer les Apôtres localisés.
- Miami
- Empêcher les Apôtres
- New-York
- Enlever Steve Colinwood
- Akron
- Recupérer second groupe à l'amarrage.
- Intercepter et détruire Zeppelin en provenance d'Europe
- Chicago
- Localiser et éliminer les Apôtres.
- Selon analyse de l'état du plan, poursuivre dans l'intérêt des Fils du Siècle Dernier ou rendre compte au Père de la Dernière Année.

Qui sont ces mystérieux hommes cuirassés ?

Le 22 mai, le centre de recherche de l'université de Boston a été attaqué par de mystérieux hommes cuirassés.

Ils ont emporté des prototypes d'émetteurs de rayons. Selon nos sources, il pourrait s'agir d'un genre de rayon laser et d'un nouveau type de rayonnement, mais le directeur de l'université n'a pas fourni de précision.

On ignore toujours d'où viennent ces hommes cuirassés. Une seule photographie a pu être prise par un étudiant. On distingue une silhouette, mais très peu de détail quant à la physionomie. La police s'est refusée à tout commentaire. C'est désormais le FBI qui traite cette affaire.

K. Hartman



Explications pour le meneur de jeu

Le document ci-dessus expose les plans des Fils du Siècle Dernier. Ce que les joueurs ignorent à ce moment de l'aventure, c'est que les Apôtres du Siècle Dernier ont décrété le schisme. C'est contre eux qu'oeuvrent les Fils. L'objectif de ces derniers est d'empêcher les Apôtres de réaliser leur plan, et de le reprendre à leur compte : supprimer les industriels et politiques présents à l'Exposition Universelle de Chicago.

"Miami", fait référence à un événement déjà relaté dans la presse. Les Fils ont déjà réussi à empêcher les Apôtres de conduire une de leurs actions.

"New-York", fait référence à l'action qui vient de se dérouler. Les Fils n'en resteront pas là.

"Akron" correspond à un point de rendez-vous figurant sur l'enveloppe du Zeppelin. C'est là que les joueurs ont les meilleures chances d'intercepter les Fils (et d'en apprendre plus sur cette histoire).

"Chicago", indique le point final de cette aventure. Les commentaires relatifs à la "poursuite du plan" et au "Père de la Dernière Année", sont destinés à pousser les joueurs à en finir avec cette secte maléfique.

EN GARE DE NEW YORK

New York. QG du FBI.

Voix off :

"Qui sont les Apôtres ? Quel est ce nouveau plan des Fils du Siècle Dernier ? Pourquoi recherchent-ils toutes ces technologies ?

Les fédéraux ont visé juste en voulant protéger Steve Colinwood. L'attaque du pont de Brooklyn démontre bien que les Fils veulent s'en prendre à lui. Alors pourquoi ne pas le mettre à l'abri ?

Parce que le FBI ne craint pas la secte et que la compagnie Kayerson&Baker, pour laquelle travaille Colinwood, ne cède pas devant la menace".

"Nous ne voulons surtout pas risquer de perdre les contrats en cours de négociation. Mais pour cela, les démonstrations sur place de notre ingénieur sont indispensables à convaincre les acheteurs !" C'est ainsi que les choses sont présentées par les deux dirigeants de la compagnie Kayerson&Baker.

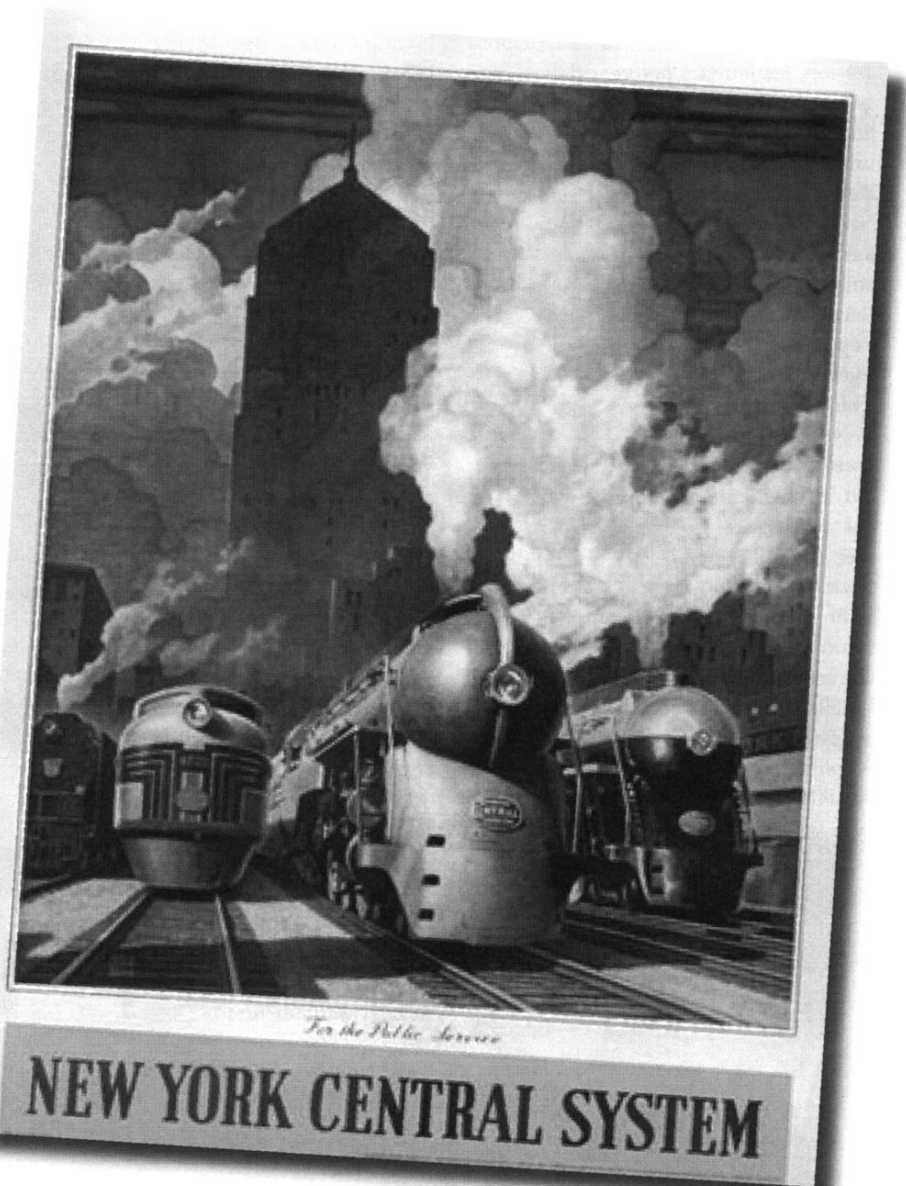
Dans le bureau du FBI, Robert Kayerson et Joseph Kaber, convoqués par les fédéraux, exposent leur point de vue. L'ingénieur Steve Colinwood doit être présent à l'Exposition Universelle.

Si l'idée ne vient pas aux joueurs, les deux directeurs pourront ajouter que sa présence constitue un excellent appât pour capturer les membres de la secte et ainsi les empêcher de nuire.

Précisons tout de suite que les industriels en question sont bien les Apôtres du Siècle Dernier, mais dont l'identité précise reste inconnue pour le moment. Le fait qu'ils acceptent de proposer Colinwood comme appât fait d'eux des victimes aux yeux des joueurs et surtout leur permet des manœuvres des fédéraux et les personnages joueurs dans leur intérêt : anéantir les Fils du Siècle Dernier avant que ceux-ci n'empêchent leur plan de se réaliser.

Note : les aventuriers ne disposent pas de suffisamment de temps pour mener une enquête complète sur ces deux individus.

Qu'ils demandent au FBI ou à la presse, les deux sources leur indiqueront que ces industriels sont bien dans les affaires depuis des lustres, mais qu'aucun lien avec les Fils du Siècle Dernier n'a jamais été établi, excepté très récemment, à cause de la technologie dont ils sont propriétaires.



Robert Kayerson

Il partage la présidence de Kayerson&Baker. C'est surtout le fondateur des Apôtres du Siècle Dernier, dont le plan consiste à supprimer les officiels et industriels présents à l'inauguration de l'Exposition Universelle.

C'est un petit être froid, qui donnera le sentiment de faire passer les affaires avant les considérations humaines. C'est en fait un rôle qu'il se donne, puisqu'il compte avant tout réussir son complot, même au risque de perdre ses affaires.

PHY 5	MEN 6	PER 6	PRE 6
Con 7	Com 7	Hab 5	Soc 5
PV 15	EV 17	Imp 2	Vol 7
Init 5	Edu 7		

Conduire une auto +1,
pistolet +2.

Joseph Baker

Il partage la présidence de Kayerson&Baker. C'est le second fondateur des Apôtres du Siècle Dernier.

Ce bedonnant personnage ne cesse de se plaindre en implorant le seigneur "Mon Dieu, mon Dieu", "Jésus, Marie, Joseph"...

Ce petit jeu est destiné à écarter les soupçons qui pèseraient sur lui. En effet, comment pourrait-il masquer son appartenance aux Apôtres en invoquant sans cesse la trinité ? C'est absurde, n'est ce pas ?

PHY 6	MEN 7	PER 5	PRE 7
Con 7	Com 7	Hab 6	Soc 6
PV 18	EV 20	Imp 2	Vol 5
Init 5	Edu 7		

Conduite une auto +2,
pistolet +1.

A la lecture des documents en leur possession, les joueurs peuvent déterminer que le prochain endroit où retrouver les Fils du Siècle Dernier se trouve à Akron, une ville sur la voie menant à Chicago. Dans les minutes des Fils, la notion "d'amarrage", fait référence aux mâts auxquels sont s'accrochés les dirigeables.

Renseignements pris, il est exact qu'un Zeppelin en provenance d'Europe se dirige actuellement vers Akron, puis vers Chicago.

Pour le meneur : ce Zeppelin contient en fait les éléments de guidage à distance des robots des Apôtres du Siècle Dernier. Mais ils ont besoin de Colinwood pour les faire fonctionner. Ils comptent utiliser sa puissance lorsqu'ils seront stationnés au-dessus de l'Exposition Universelle. C'est la raison pour laquelle les Fils tentent de s'en emparer, sinon de le détruire.

A noter qu'on a perdu la trace du Zeppelin des Fils du Siècle Dernier.

l'inauguration de l'Exposition Universelle.

Les aventuriers pourront remarquer qu'un wagon spécial, frappé "K&B" (Kayerson & Baker) fait partie du convoi.

Le wagon en acier est riveté et scellé. Les deux directeurs indiqueront qu'il abrite les travaux destinés à l'exposition, en particulier des équipements ultra modernes.

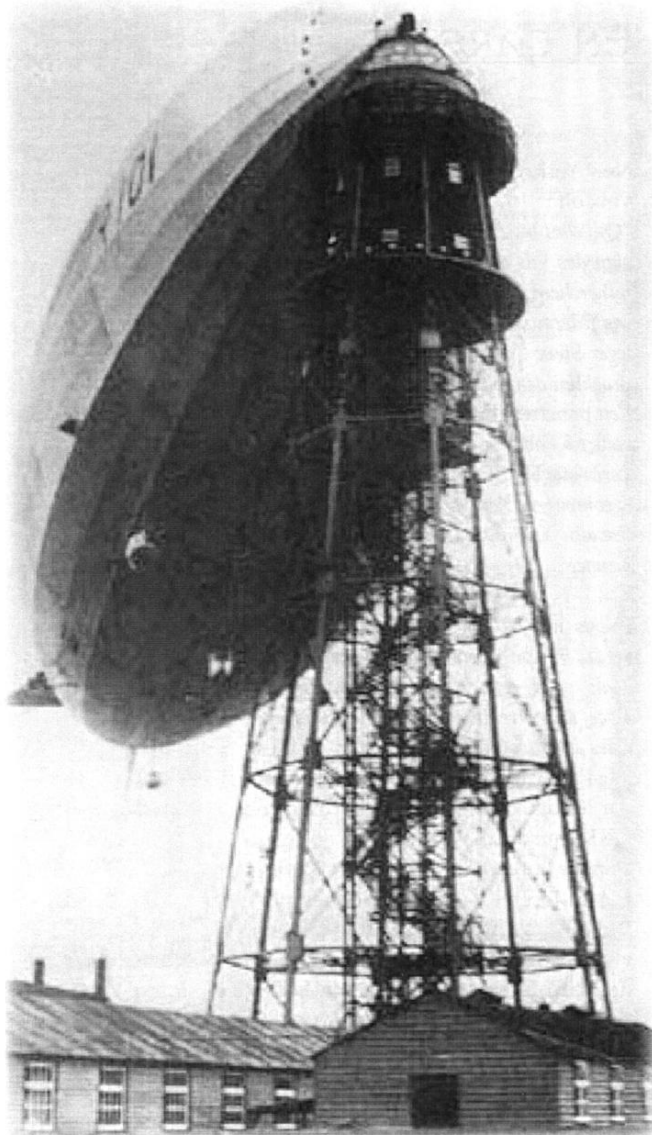
Quel genre ?

Secret industriel !

Pour le meneur :

Le wagon en question arrive de Boston (information que les joueurs pourraient obtenir auprès des renseignements de la gare s'ils agissent très vite).

Il contient les premiers robots à pilotage humain, ceux-là même qui ont attaqué à Boston et emporté les armes à rayon. Mais pour découvrir cela, il faudrait pénétrer illégalement dans le wagon.



S'ils surveillent les agissements des deux directeurs, les enquêteurs pourraient apprendre que ceux-ci supervisent également l'arrivée d'un train depuis leurs usines de Chicago vers l'Exposition Universelle. Là encore, on invoquera les contrats auprès des industriels et le secret industriel.



Il est possible que celui-ci se soit dirigé vers l'océan, auquel cas, il n'est plus localisable. En revanche, les fédéraux indiqueront que s'il se dirige lui aussi vers Akron, il ne passera pas inaperçu.

Les dirigeants de Kayerson & Baker, accompagnés de Steve Colinwood sous la protection des agents du FBI, décident donc de poursuivre leur route par le chemin de fer, jusqu'à Chicago, via Akron. Le train arrive à Akron le lendemain matin, soit le 26 mai. De là, il doit poursuivre jusqu'à Chicago, pour arriver dans la matinée du 27 mai, jour de

Intrigue supplémentaire

Le meneur désirant désorienter un peu plus les joueurs pourra injecter un personnage supplémentaire. Il s'agit d'un journaliste travaillant pour un journal concurrent. Rick Emmersson travaille pour le First On Day. Il suit également les agissements du Siècle Dernier. Ses méthodes ne font pas de lui un confrère très apprécié. Il lance généralement ses homologues sur de fausses pistes et prends d'innombrables risques pour s'assurer un scoop. En fait, il va souvent jusqu'à mettre en péril les surveillances des officiels ou lancer des informations contradictions dans l'espoir de voir sortir le loup du bois.

Voix off :

"Kelly Hartman ne vous a pas lâchés d'une semelle. La délicieuse journaliste continue de rédiger ce qui sera l'article de la Une du Every Days News. Les fédéraux se seraient bien passés de sa présence, mais le train est une ligne régulière à bord duquel tout le monde peut prendre place. Dans moins d'une heure maintenant, il arrivera à Akron."

Durant le trajet conduisant à la ville d'Akron, le meneur de jeu peut placer un attentat dans le train. Par exemple, une demi-douzaine de Fils du Siècle Dernier lancent une attaque aérienne et font se poser un avion sur les wagons. Ils tentent ensuite de localiser et d'éliminer Steve Colinwood et de pénétrer dans le wagon d'acier. Si l'attaque se produit, les aventuriers pourront récupérer l'avion et ainsi disposer d'un moyen d'attaque supplémentaire contre le Zeppelin de leurs ennemis.

Le train des aventuriers arrive à Akron, alors que le Zeppelin en provenance d'Europe parvient à l'amarrage. La gare se trouve à un jet de pierre de l'aérodrome.

Un point important est à noter. A bord du Zeppelin, qui stoppa à Miami, se trouve Robert Evenright, l'ingénieur en calculateurs, qui travaille sur la réflexion artificielle (voir article sur la Fin du Monde). Il voyage avec ses prototypes, destinés à Chicago.

C'est lui la cible des Fils du

Siècle Dernier. Il est également celle des Apôtres, qui comptent monter à bord à Akron, puis s'emparer des calculateurs afin d'en doter leurs robots. Ils pourront ainsi définitivement se passer de radioguidage et passer directement à des robots guerriers autonomes !

La position du géant est stabilisée et, dans quelques minutes, il sera bloqué au mat.

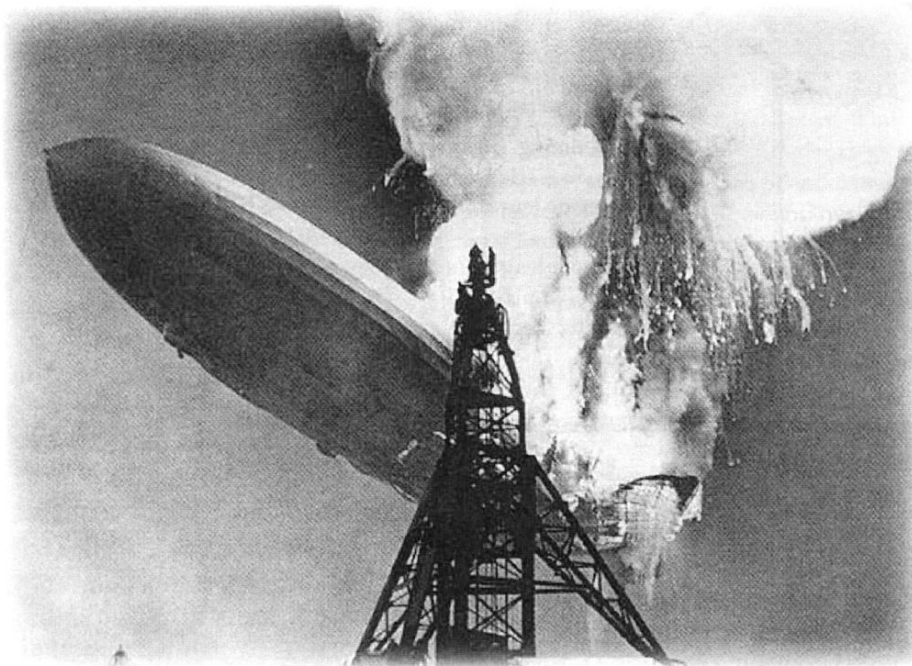
C'est le moment que choisissent les Fils pour



attaquer !

Tout à coup, sortant des nuages, apparaît le dirigeable déjà vu à New York. Il file droit vers le premier. Immédiatement, l'alarme est donnée (les autorités ont été informées de l'existence de cette menace), et ordre est donné au Zeppelin à l'amarrage de donner pleine puissance pour quitter sa position.

Mais la seconde équipe des Fils, citée dans les minutes (soit une dizaine



d'individus), est déjà à l'oeuvre.

Les agents des Fils ont infiltré le personnel au sol et, au lieu de lâcher les câbles qui retiennent l'engin, le retiennent encore davantage !

Le second Zeppelin s'approche maintenant à pleine vitesse et sera là dans

une dizaine de minutes. On peut déjà voir la toute nouvelle arme des Fils du Siècle Dernier : un épéron scintillant se

dessine à l'avant du fuselage : il va épéronner son rival !

Le reste est maintenant l'affaire des personnages joueurs. Ils peuvent sauver les passagers en provenance d'Europe ou laisser les Fils du Siècle Dernier accomplir

leurs desseins !

Ils peuvent libérer le Zeppelin de ses entraves et lui permettre de tenter une évasion, mais il faudra également empêcher l'épéronneur de poursuivre sa route.

Selon l'action des joueurs, l'aventure peut se poursuivre de plusieurs manières :

- Si le Zeppelin en provenance d'Europe est détruit, les Apôtres continuent leur route par train jusqu'à Chicago. Ils se serviront de toute manière d'un pilone au coeur de l'exposition pour contrôler les robots qu'ils attendent.

- Si le Zeppelin en provenance d'Europe est sauvé, il continue sa route jusqu'à Chicago, où il servira de base de relais pour le pilotage des robots dans le plan des Apôtres.

- Si le Zeppelin des Fils est capturé par les personnages joueurs, ceux-ci pourront l'utiliser contre leurs ennemis,

lorsqu'ils auront découvert leur véritable identité.

- Si le Zeppelin des Fils est détruit, les personnages joueurs continuent en train jusqu'à Chicago.

Dans tous les cas, le meneur de jeu doit

conduire cette partie du scénario comme s'il s'agissait du final de l'aventure.

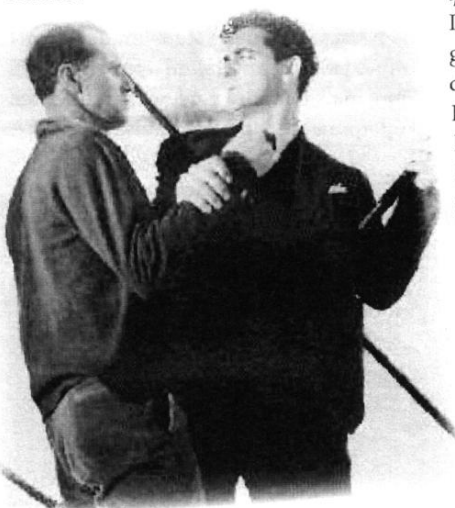
La révélation qui va leur être faite dans quelques instants devrait les faire s'engager vers le véritable final avec l'envie furieuse d'en découdre.

CHICAGO

Voix off :

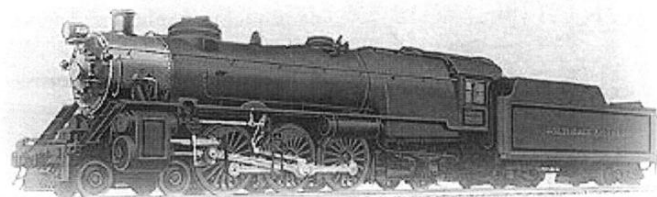
"La menace que représentaient les Fils du Siècle Dernier est anéantie. Les fédéraux se chargent de compter les corps, tandis que les dirigeants de Kayerson & Baker poursuivent la route en train jusqu'à l'Exposition Universelle."

"Il y a un survivant ! annoncent les fédéraux. Il dit être le Père de la Dernière Année !"



En effet, un homme mourant a été conduit à l'infirmerie de l'aérodrome. Il récite des prières en latin. Sachant son église vaincue, voici ce qu'il révèle aux aventuriers :

"Je suis le dernier Père de la Dernière Année. Après nos échecs successifs à Berlin et Saint Pétersbourg, les plus extrémistes des Fils du Siècle Dernier ont décrété un schisme au coeur de l'église. Les Fils n'existent plus. vous avez abattu les derniers. Les chefs de la nouvelle église se font appeler les Apôtres du Siècle Dernier. Leurs ambitions sont plus grandes et plus terribles encore que les nôtres. Ils visent les officiels et industriels invités pour l'inauguration de l'Exposition Universelle de Chicago, demain matin. Les 50 000 invités vont être tués et avec leur disparition, l'Amérique sera déstabilisée ! Nous voulions les empêcher de réussir pour rallier les membres de l'église. Nous avons échoué. Ils disposent maintenant d'une arme redoutable, assemblage de toutes les technologies dérobées. Empêchez... !"



Il meurt avant d'avoir révélé la forme de cette arme.

Rien n'est donc fini et les personnages joueurs vont devoir identifier le visage de leurs nouveaux ennemis.

De leur côté, les fédéraux indiquent qu'ils ne peuvent pas empêcher l'inauguration de l'Exposition Universelle. Il s'agit peut-être du dernier mensonge des Fils du Siècle Dernier, destiné à ridiculiser les officiels. *"Nous n'avons aucune preuve que ce complot soit avéré !"*

Il faut toute la nuit pour rejoindre Chicago depuis Akron, que ce soit par la voie des airs ou le train. Dans les deux cas, les personnages joueurs arrivent donc le lendemain matin, 27 mai 1933, jour de l'inauguration de l'Exposition Universelle de Chicago.

A ce niveau de l'aventure, le récit n'est plus linéaire. Voici donc simplement des éléments à savoir pour gérer le final.

Le complot des Apôtres du Siècle Dernier consiste à éliminer tous les officiels et industriels présents lors de l'inauguration, soit environ 50 000 personnes !

devant les entrées, sous les applaudissements des visiteurs, impressionnés par la démonstration de K&R !

Ces robots sont pilotés par des adeptes des Apôtres et leur sont entièrement dévoués.

- 11h00, les robots à pilotage humain ouvrent le feu sur les visiteurs ! Ceux-là sont équipés de lanceurs de rayons volés à Boston. Tout le monde reflue vers l'intérieur du parc et tombe dans le piège des Apôtres.

- 11h30, le second train, commandé par les deux directeurs à la gare de New York arrive directement des usines K&R. Deux cents robots radio-guidés sortent des wagons, pilotés par l'ingénieur Steve Colinwood !

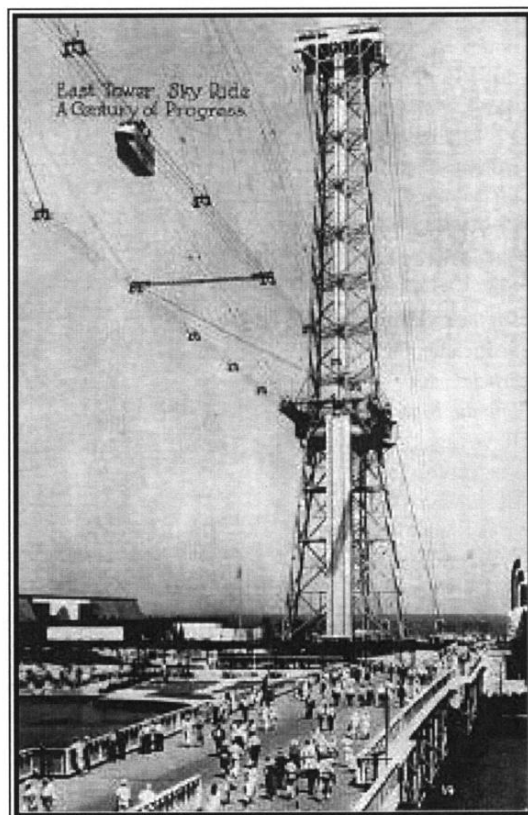
Remarque : si les personnages ont déjà neutralisé les robots du wagon d'acier, les 200 suivants reprennent les choses en main à ce moment-là.

Le train ou le dirigeable des personnages joueurs parvient sur place vers 09h30.

L'objectif prioritaire des aventuriers est d'identifier les Apôtres, puis de les arrêter. Mais jusqu'à 10h30, heure à

Voici le timing prévu par les Apôtres du Siècle Dernier pour le déroulé de leur complot.

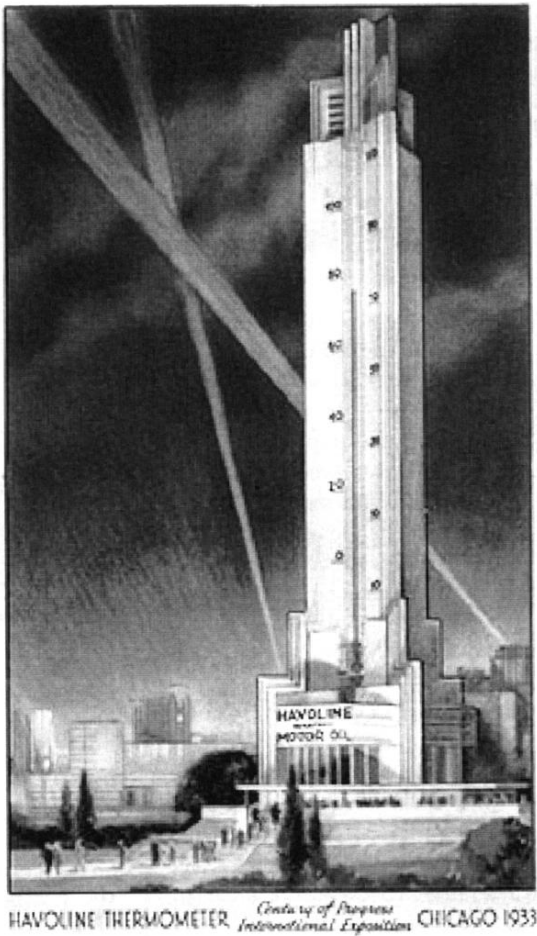
- 09h00, tous les invités peuvent pénétrer dans l'Exposition et profiter des différents domaines.
- 09h10, le train des deux directeurs et de l'ingénieur entre dans la gare située devant l'Exposition. Immédiatement, les trois hommes, invités, se rendent jusqu'au point le plus élevé de l'Exposition pour installer le matériel de guidage des robots.
- 10h00, le dirigeable en provenance d'Europe s'approche également du point le plus élevé pour l'amarrage.
- 10h30, quatre robots à pilotage humain sortent du wagon d'acier et se placent



laquelle les robots vont apparaître, c'est chose difficile. Même après 10h30, les joueurs n'auront pas la preuve que K&R abritent bien les Apôtres, bien que leurs présomptions iront dans ce sens.

Voici quelques éléments à prendre en compte pour la résolution du final :

- Vraisemblablement, les joueurs s'en prendront aux premiers robots, c'est-à-dire ceux pilotés par des humains. Les données techniques de la page suivante indiquent comment les gérer. Le meneur pourra ensuite créer l'effet de surprise en faisant entrer un gare un train complet de wagons d'acier, puis en lâchant 200 robots. L'avantage de piloter un robot est que la vitesse de réaction est supérieure à celle d'un robot radio-commandé.
- Lorsqu'ils affronteront la seconde vague de robots, les personnages doivent se rendre compte qu'ils sont radio-commandés (*personne à bord*). A eux de déterminer que le pilote ne se trouve pas bien loin. Mieux,



- A noter que la tour du "Havoline Thermometer" est le second point le plus élevé de l'exposition.
- Le mât d'amarrage correspond aux deux points les plus élevés de l'Exposition : les tours du Sky-Ride, une attraction qui permet d'emprunter des navettes pour avoir une vue

en demandant simplement à l'un des innombrables ingénieurs présents à l'exposition, on peut apprendre qu'il vaut mieux émettre d'un point élevé. Le fait de voir s'amarrer le Zeppelin devrait leur indiquer la route à suivre.

- Rappelons que Robert Evenright, le père des calculateurs, est toujours retenu prisonnier dans le dirigeable.
- Les services de sécurité et de protection des officiels sont rapidement débordés et tentent d'orienter la foule paniquée vers les sorties sûres, mais celles-ci sont maintenues par des robots.



aérienne du parc. Pour rejoindre celle où se trouvent leurs ennemis, les aventuriers peuvent monter dans la première tour, prendre une navette pour passer par-dessus les robots restés en sol et ainsi rejoindre la seconde tour pour un magnifique affrontement final !

Les pages suivantes contiennent toutes les aides de jeu utiles à la conclusion ouverte de cette aventure au coeur de l'Exposition Universelle.

Samuel Tarapacki ■

Suites possibles pour les Fils du Siècle Dernier
Après les échecs de Berlin, Saint Pétersbourg et le schisme des Apôtres, la secte est anéantie. Mais son message de fin du monde n'est pas perdu pour les derniers fanatiques isolés.
Le 7 juillet 1933, des médecins britanniques isolent le virus de la grippe, responsable de 20 millions de morts d'octobre 1918 à janvier 1919. Ceux qui se font désormais appelés Les Héritiers du Siècle Dernier investissent le laboratoire et s'emparent du virus. Toujours aidé de leurs derniers alliés russes, ils menacent d'infecter Londres, puis de propager la maladie par avion au reste du monde. Dans le même temps, les derniers leaders installent des bases dans les sous-sols des capitales européennes, hors d'atteinte de l'épidémie dont ils menacent le monde...

L'arme finale des Apôtres du Siècle Dernier :

Les Robots !

Un Robot à "Pilotage manuel"

Hauteur : 300 cm. Diamètre : 80 cm
Envergure bras déployés : 290 cm
Poids : 350 kg. Blindage : 15
Vitesse maximale : 12 km/h
Autonomie : 90 minutes
(un compteur indique le temps restant).

Armes :

2 Mitrailleuses Browning - 1933.

Dégâts + 16. 2 x 400 cartouches.

1 lance flamme.

Portée 25 mètres.

50 litres. Soit 10 lancers.

Coût de construction :
450 000 \$

La principale problématique du modèle piloté est l'énergie. En effet, le robot fonctionne à l'électricité et il faut de puissantes batteries pour le maintenir en activité. Elles sont placées dans les pieds et jambes du robot, afin de maintenir au plus bas son centre de gravité. Pour se ravitailler, le pilote débranche la première batterie/jambe et en replace une neuve, avant de passer à la seconde batterie/jambe.

Une vitre blindée protège le pilote, mais le champ de vision a été réduit à 90 degrés droit devant soi. L'angle mort a été compensé par un détecteur de mouvement, qui réagit à toute présence inférieure à 5 mètres dans le dos.

Les deux mitrailleuses ont été installées à bout de bras. Quand il fait fonctionner le lance-flamme pectoral, le pilote ne peut pas tirer.

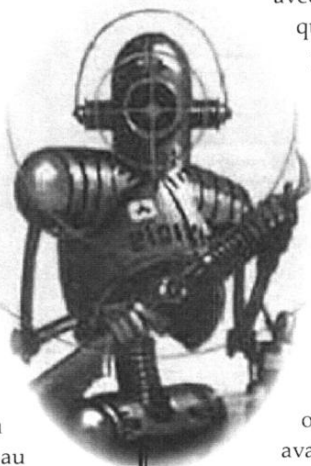
Le pilote entre par le haut du corps. Au niveau des épaules, les montants permettent d'ouvrir et de fermer la carcasse.

Si les aventuriers parviennent à s'emparer d'un robot à pilotage humain, laissez-les le manoeuvrer. Même si on peut considérer qu'il faut beaucoup de temps pour se familiariser avec l'engin, les besoins de l'aventure feront qu'ils sauront appréhender rapidement les commandes de base : avancer, stopper, tirer, reculer, pivoter...

La spécialité utilisée est à mi-chemin entre "mécanique" et "pilotage".

Quand on tire sur un robot avec succès, on considère que le blindage a été percé et qu'on a touché un élément vital (câblage, verrin hydraulique, cerveau-moteur...).

Cela se traduit par quelques effets spectaculaires : le robot se met à tourner sur lui-même en tirant sur ses congénères ou émet un sifflement avant d'exploser...



Un Robot "Radio Commandé"

Hauteur : 300 cm. Diamètre : 80 cm
Envergure bras déployés : 290 cm
Poids : 350 kg. Blindage : 15
Vitesse maximale : 10 km/h
Autonomie : 240 minutes

Armes :

1 Mitrailleur Browning - 1933.

Dégâts + 16. 800 cartouches.

1 lance flamme. Portée 25 mètres.

50 litres. Soit 10 lancers.

Coût de construction : 500 000 \$

Reprenant beaucoup des éléments du modèle piloté, le modèle radio-commandé récupère la place laissée libre par le pilote et ses équipements. Celle-ci est en grande partie comblée par des batteries, d'où une autonomie accrue.

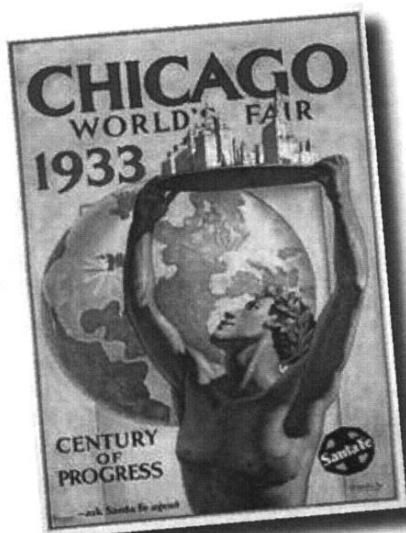
La visière a été remplacée par une caméra, permettant au contrôleur à distance de voir ce que voit le robot. La tête tourne à 180 degrés.

Une seule mitrailleuse a été maintenue au bout du bras droit. Le bras gauche porte le lance-flamme.

Le point faible du modèle est le parasitage. Une forte surcharge électrique ou un bombardement de fréquences particulières désoriente la machine.

Les Apôtres du Siècle Dernier ont les plans d'engins nettement plus imposants, qu'ils comptent vendre aux armées du monde entier.

L'Exposition Universelle de Chicago



L'Exposition Universelle de 1933 était baptisée "Un Siècle de Progrès". Elle était installée autour de deux lagunes artificielles, à proximité du lac Michigan, non loin du port de Chicago.

L'exposition célébrait l'Amérique du futur et laissait la plus grande part à l'imaginaire et à l'innovation. Les bâtiments, structures, éclairages et autres installations étaient tous de conception révolutionnaire. Lors de la soirée d'inauguration, la lumière de l'étoile Arcturus fut transformée en électricité grâce à des capteurs d'énergie !

Malgré la grande dépression, cette exposition internationale voulait démontrer le rayonnement de l'Amérique en matière d'art, d'architecture, de littérature, d'industrie et de science. En deux ans, elle allait accueillir 48 millions de visiteurs.

Pour notre histoire, le fait qu'"Un Siècle de Progrès" débute le dernier siècle de l'humanité annoncé par les Fils du Siècle Dernier est une coïncidence à côté de laquelle on ne pouvait raisonnablement pas passer...

WHAT WILL IT COST YOU?

Admission to Fair, 50c Children, 25c

All important Exhibit buildings admission free such as Hall of Science, Travel and Transport, General Exhibits, Hall of States, and 50 other buildings.

50 Sideshows in Fair Grounds, admission from 10c to 25c

Sightseeing trip around Chicago, \$1.50 and \$2.00

Theatre.....\$1.00, \$1.50, \$2.00 and \$2.50

Movies.....50c afternoon, 75c evening

Baseball (the Cubs or White Sox) 50c, \$1.00 and \$1.50

Day's ride on Lake Michigan, round trip.....\$1.00

Street car, elevated and bus lines all over Chicago.....7c to 10c

Taxicab fare, 25c first 1/4 mile, 10c each additional 1/2 mile. No charge for extra passengers

Golf—175 attractive courses—green fee \$1.00 and \$2.00 week days; \$2.00 to \$3.00 on Sunday

Elsewhere in folder see railroad, hotel and dining room rates.



Quelques pavillons



Le Chrysler Building

Le genre de bâtiment qui servit l'image de l'Exposition. Ces lignes modernes et ses éclairages lui donnèrent une place de choix parmi les documents de promotion, comme les cartes postales. Le nom du sponsor y est très clairement indiqué et sa relation étroite avec l'édifice tend à démontrer la toute puissance de l'entreprise américaine.

Il était placé non loin d'une réplique d'un ancien temple maya, afin d'en accentuer son modernisme. Autour d'une terrasse circulaire étaient exposés les derniers modèles du constructeur.

Le Temple Chinois

Le Pavillon d'Or était la très exacte reproduction de la résidence d'été des empereurs mandchous. Le docteur Sven Bendix, éminent explorateur suédois, a noté qu'il s'agissait de la meilleure représentation de l'architecture religieuse chinoise.

L'original fût bâti à Jehol en 1767 et comportait 28 000 éléments qui furent assemblés avec l'aide d'un architecte chinois. Des artistes chinois vinrent peindre et décorer le pavillon avant l'ouverture au public.

Le Vieux Fort Dearborn

Entièrement fait de rondins de bois, l'attraction est la reproduction d'un fortin de 1803. L'armée utilisait à l'époque ce genre de constructions pour baliser sa frontière avec les nations indiennes.

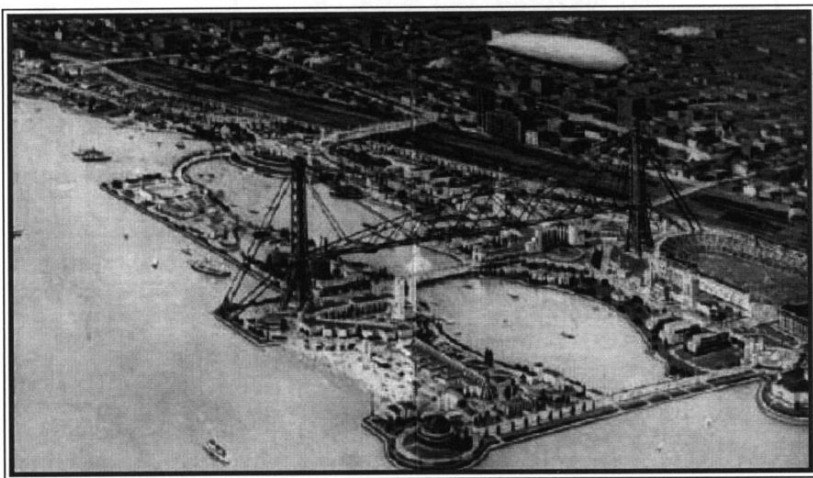
Le fort est un colossal rectangle de bois abritant les dortoirs des soldats, le quartier des officiers, le poste de commandement et, bien sûr, la réserve d'armes et de munitions.

A proximité du fort était également bâti un "village frontière", censé représenter le genre d'endroit où vécut le président Abraham Lincoln.

Le Sky Ride

Les deux tours du Sky Ride dominent l'exposition universelle. La tour ouest se nommait "Amos", et la tour est "Andy". Chaque tour disposait d'un ascenseur, permettant de rejoindre le sommet, où se trouvait deux plates-formes. L'une à ciel ouvert, l'autre protégée par des vitres. Par temps clair, on pouvait apercevoir les états de l'Illinois, de l'Indiana, du Michigan et du Wisconsin.

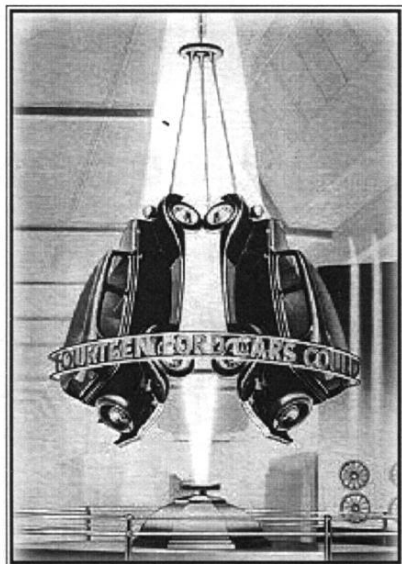
L'attraction consiste en une balade suspendue par les cables reliant les tours. Une dizaine de "Rocket Cars" stationnées au sommet font la navette régulièrement. Elle se nomment "Amos", "Andy", "Kingfish", "Madame Queen", "Ruby Taylor", "Battle Ax", "Brother Crawford", "Mrs. Brother Crawford", "Lightnin" and "Henry Van Porter". Chaque véhicule a une capacité de 36 passagers.



Ripley's "Believe it or Not"

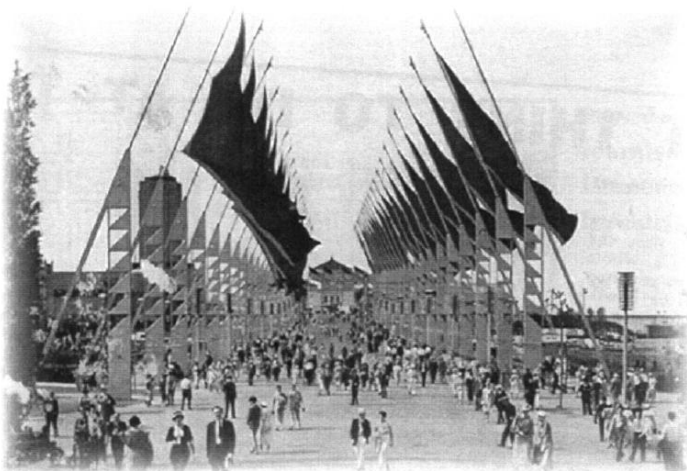
"Croyez-le ou non", fut une rubrique journalistique puis une émission de télévision qui fit la réputation de son auteur : Ripley.

Cet homme parcourut le monde à la recherche de toutes sortes d'étrangetés. Le public de l'époque se passionnait pour les phénomènes humains (*femme velue, homme élastique...*), mais également pour tout ce que l'ethnologie naissante pouvait lui apprendre sur les bizarreries des cultures lointaines : têtes réduites, mangeurs d'hommes... Le musée de l'étrange de Ripley est encore en activité de nos jours.



Les autres attractions

Un très grand nombre d'exposants complétaient cette présentation. Notons la présence de Firestone, Ford, du fabricant d'engins agricoles International Harvester, de constructeurs de locomotives et de diverses industries de pointe. Signalons les pavillons japonais, dominicains, tchèques, égyptiens, danois, suédois... ainsi que les ambiances belges,



Enchanted Island

Déjà à cette époque, les enfants représentaient un public de choix et pouvaient explorer un univers qui leur était entièrement réservé.

Tandis que leurs parents vagabondaient dans le reste du parc, ils pouvaient dévaler une montagne magique, explorer un château "médiéval" ou pratiquer d'autres activités du même genre.

Plus tard, d'autres pavillons proposèrent diverses attractions grand public, telles que les danses folkloriques, le patin à glace, la natation, la découverte d'anciens métiers. En une seule journée, le public pouvait se vanter d'avoir parcouru la moitié du monde.



mexicaines, marocaines, parisiennes, espagnols, hollandaises, tunisiennes, suisses... et même la reproduction d'un temple maya, afin de permettre au meneur de jeu de relancer les aventures de ses joueurs vers n'importe quelle destination du monde.

Notons pour finir que mademoiselle Lillian Anderson avait reçu le titre convoité de Reine de l'Exposition.

L'Avenue des Drapeaux

Les visiteurs devaient emprunter cette splendide allée, présentant tous les drapeaux des nations représentées.

Parmi les pays exposant, l'Italie envoya une escadrille de 24 avions, commandée par le général Baldo. Elle remonta l'allée en formant la silhouette d'un avion

géant. L'Italie était représentée non seulement dans son pavillon, mais également dans le Hall des Sciences, dans le Planetarium et dans le Musée de la Science et de l'Industrie. Elle voulait ainsi démontrer sa maîtrise dans les domaines de la physique, la médecine, l'astronomie, l'agriculture, la marine et l'aviation. Après l'exposition, le gouvernement italien céda l'ensemble de ses présentations au Musée Rosenwald.

L'Ukraine

Le pavillon ukrainien pourra permettre au meneur de jeu de revenir sur le second épisode des Fils du Siècle Dernier. En effet, celui-ci se déroule dans la Russie stalinienne. Qui sait si des "Disciples de Raspoutine" ne se cachent pas parmi la foule, s'apprêtant à venir en aide à leurs frères occidentaux ? Les joueurs sont-ils certains d'avoir éliminé Rackmanoff ?

* Raiders of Adventure #2

Vue panoramique de l'exposition



The first thing to do at the Fair is to get your bearings! The Exposition covers

The first thing to do at the Fair is to get your bearings!
A Century of Progress Exposition covers three solid miles of lakefront, plus the island across the lagoons. It's a whole world packed with thrills! When you step inside the Fair Grounds you'll be bewildered by the million things there are to see.

If you want to be sure of seeing the right things, you **MUST** get a general idea of the whole Fair **FIRST**. If you start out haphazard, following every attraction of the moment, you'll waste your days and go home without seeing the features you would have enjoyed most.

The thing to do is to take a Greyhound Sightseeing Tour of the Fair Grounds first. Then go back and see the exhibits you're interested in.

first. Then go
you're interested in.
The Greyhound Sightseeing Tour will give
you a complete view of
the entire Fair Grounds,
from end to end.
Starting at the North
Entrance, on 12th Street,
the Greyhound Sight-
seeing route travels
right down the Main
Promenade, to the South
Entrance. The buses

double back on the same route as far as the 23d Street bridge. Here they cross over the South Lagoon, traverse North-erly Island, and finally cross back over the Planetarium bridge to the starting point at the North Entrance.

On their route, the buses pass every important building, exhibit, amusement and show in the Fair.

A trained guide-lecturer tells you all about each exhibit as you pass it. At points of particular interest, buses come to a stop while the guide points out and explains unique features. The lecturers are all college men, fully informed about the Fair and everything in it. To avoid too many interruptions, sightseers may board buses only at a few points.



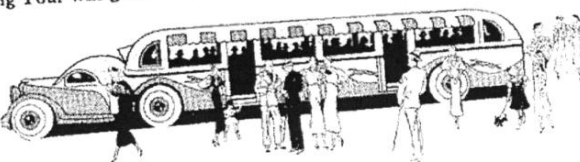
Buses roll along about 5 miles per hour, so you have plenty of time to see everything, and bus seats are arranged in a double row, back to back along the coach, so everybody faces outward and all can see clearly.

The Greyhound Sightseeing Tour and Lecture lasts about an hour. It shows you everything there is to see at the Fair. It's the best introduction you'll have to the greatest

you could possibly have to the great
World's Fair in history—
and the cost is only Fifty Cents!

The Greyhound Sightseeing Tours are entirely separate from the Greyhound Rapid Transit System. Rapid Transit buses give regular bus service throughout the Grounds, traveling over a special Rapid Transit Highway and making stops at designated stations. Special Greyhound World's Fair coaches serve both the Rapid Transit and Sightseeing routes.

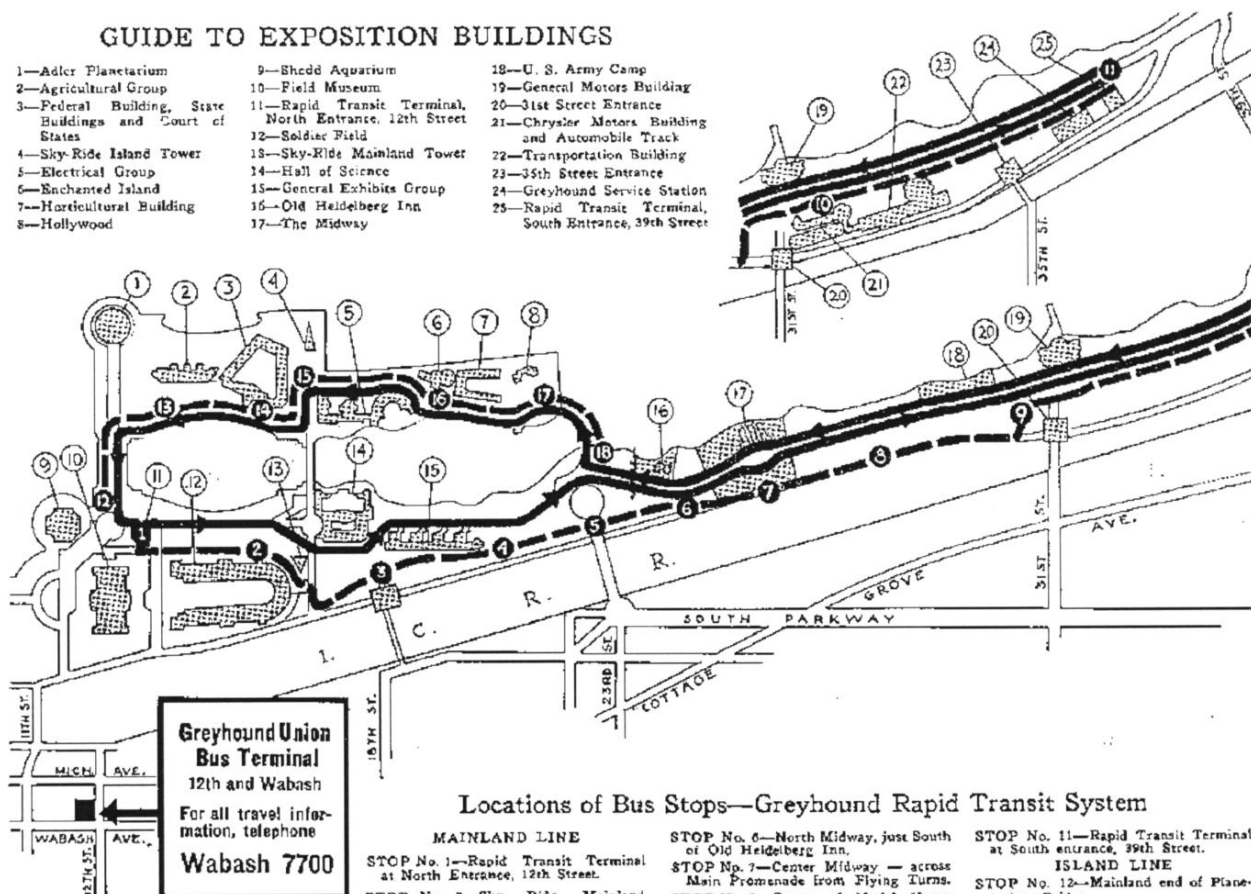
A complete map of all bus service within the Fair Grounds appears on the inside pages of this folder. Read it and SAVE it. It is a complete guide to all land transportation within the grounds.



SAVE THIS MAP!

GUIDE TO EXPOSITION BUILDINGS

- | | | |
|---|---|---|
| 1—Adler Planetarium | 9—Shedd Aquarium | 18—U. S. Army Camp |
| 2—Agricultural Group | 10—Field Museum | 19—General Motors Building |
| 3—Federal Building, State
Buildings and Court of
States | 11—Rapid Transit Terminal,
North Entrance, 12th Street | 20—31st Street Entrance |
| 4—Sky-Ride Island Tower | 12—Soldier Field | 21—Chrysler Motors Building
and Automobile Track |
| 5—Electrical Group | 13—Sky-Ride Mainland Tower | 22—Transportation Building |
| 6—Enchanted Island | 14—Hall of Science | 23—31st Street Entrance |
| 7—Horticultural Building | 15—General Exhibits Group | 24—Greyhound Service Station |
| 8—Hollywood | 16—Old Heidelberg Inn | 25—Rapid Transit Terminal,
South Entrance, 39th Street |
| | 17—The Midway | |



Locations of Bus Stops—Greyhound Rapid Transit System

MAINLAND LINE

STOP No. 1—Rapid Transit Terminal
at North Entrance, 12th Street.

STOP No. 2—Sky Ride, Mainland tower.

STOP No. 3—Hall of Science—near 18th
Street entrance to Fair Grounds.

STOP No. 4—At South end of General Exhibits Group,
STOP No. 5—23d Street Entrance to the Fair Grounds.

STOP No. 6—North Midway, just South
of Old Heidelberg Inn.

**STOP No. 7—Center Midway — across
Main Promenade from Flying Turns.**

STOP No. 8—Center of Model Home exhibits, Home and Industrial Arts

STOP No. 9—Maya Temple — junction

STOP No. 16—Chrysler Motors Bldg.,
across Main Promenade from General
Motors Building.

**STOP No. 11—Rapid Transit Terminal
at South entrance, 39th Street.**

ISLAND LINE

STOP No. 12—Mainland end of Planetarium Bridge.

STOP No. 13—Agricultural Group.
STOP No. 14—U. S. Government Bldg.

STOP No. 15—Social Science Hall.
STOP No. 16—Enchanted Island.
STOP No. 17—Island end of 23rd St.

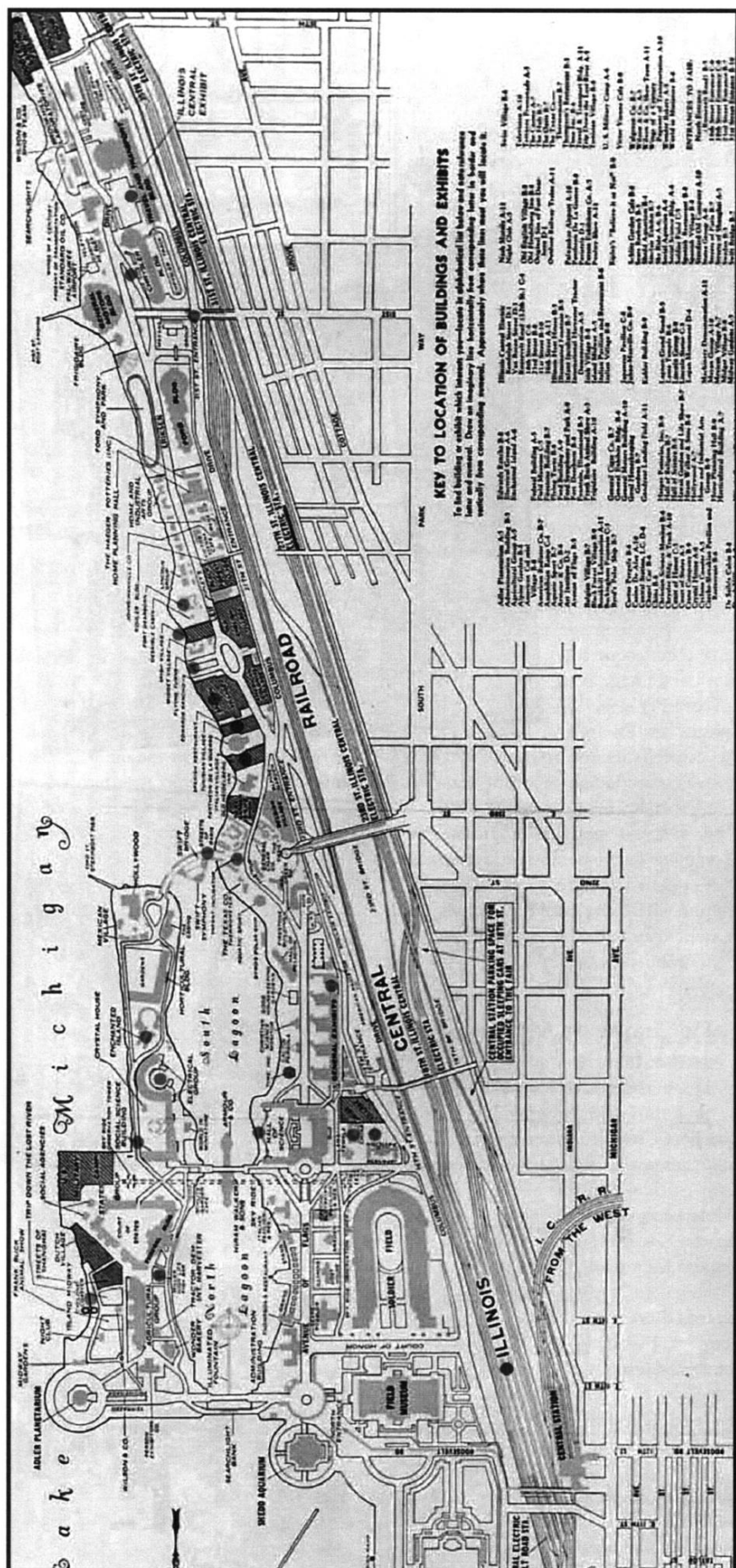
STOP No. 17—Island end of 23rd St.
Bridge, near Spoors Trezure.
STOP No. 18—Mainland end of 23rd

St. Bridge.

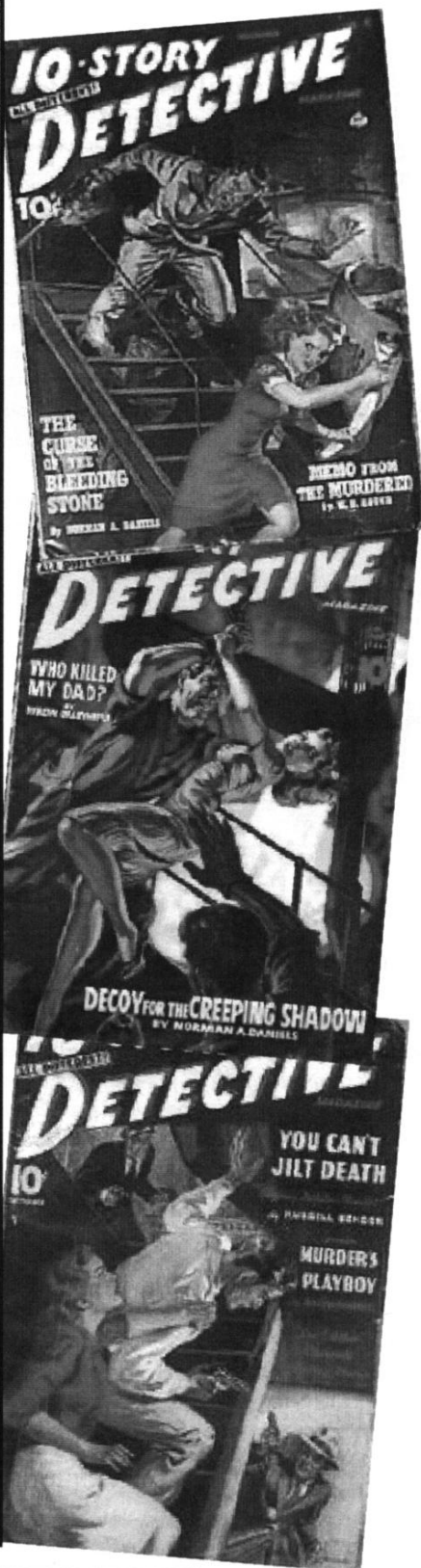
FARES: Greyhound Rapid Transit System, 10 cents a ride. Complete Sightseeing tour, 30 cents.

**Greyhound Union
Bus Terminal**
12th and Wabash
For all travel information, telephone
Wabash 7700

-  Greyhound Sightseeing Route
-  Greyhound Rapid Transit System
-  Bus Stop—Rapid Transit System
-  Important Exposition Buildings



Les documents ci-contre étaient fournis aux visiteurs de l'Exposition. Le meneur peut les photocopier et le remettre aux joueurs.



SCENES COUPEES AU MONTAGE

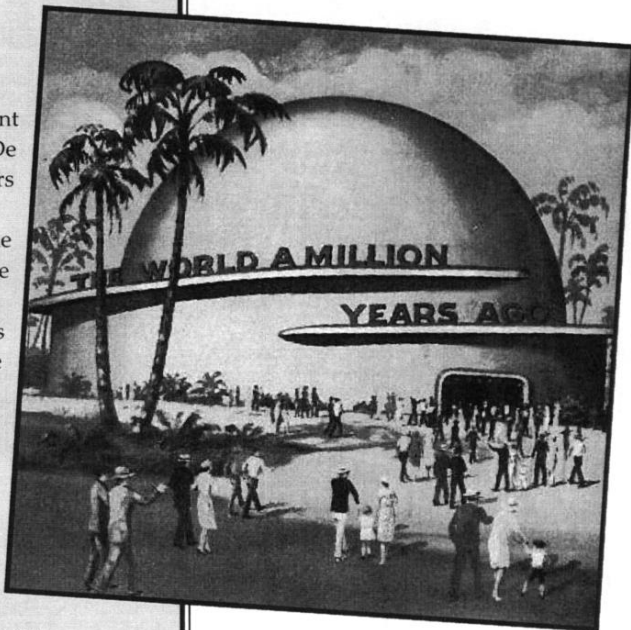
L'Exposition Universelle et Internationale de Chicago est un endroit où le meneur de jeu peut donner libre cours à sa fantaisie Pulp. Durant la course poursuite qui va les opposer aux Apôtres du Siècle Dernier, les personnages joueurs peuvent visiter des endroits supplémentaires à ceux indiqués dans le scénario. Le reste est affaire d'improvisation de la part du metteur en scène... pardon du meneur de jeu.

Les dinosaures de Sinclair et le monde d'il y a 1 million d'années

En cette année 1933, le distributeur d'essence Sinclair est également présent à travers une présentation de monstres préhistoriques. De plus, une exposition complémentaire fait découvrir aux visiteurs les merveilles des temps anciens.

Pour faire co-exister monstres disparus et robots du futur, le meneur de jeu peut imaginer une incursion dans cette partie de l'exposition :

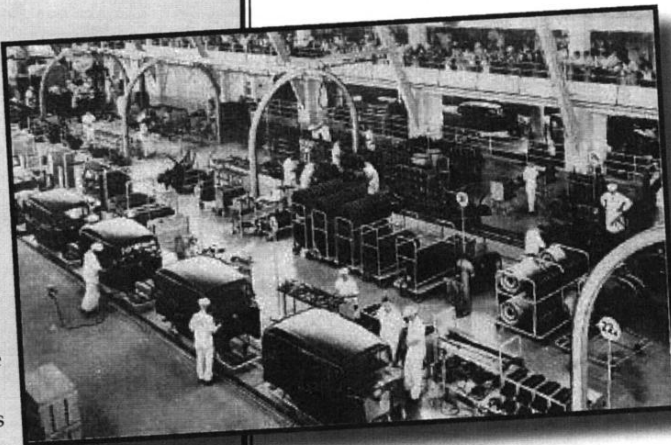
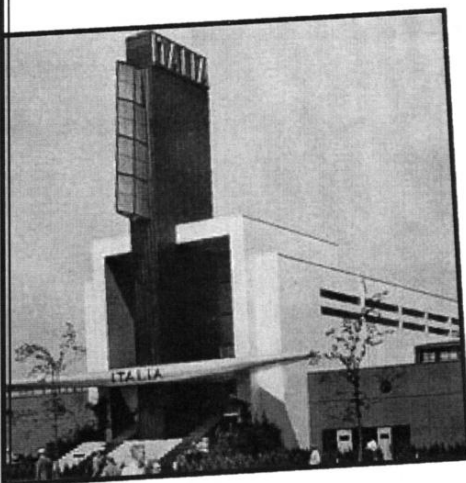
- Les dinosaures peuvent s'animer, mais pas se déplacer, depuis une cabine de contrôle. L'un d'eux peut emporter un homme dans sa gueule pourvue de dents tranchantes.
- Une mare de pétrole brute apprend aux profanes qu'avant le raffinage, le pétrole est une matière gluante où peut s'enliser un robot.
- Un ptérodactyle suspendu au plafond de la gigantesque coupole tournoie au-dessus de l'exposition. Un personnage peut s'accrocher à ses pattes et échapper à ses poursuivants ou emporter avec lui un méchant dans un superbe affrontement aérien.
- Des fosses garnies de pieux renseignent les visiteurs sur la manière dont leurs ancêtres capturaient les animaux... ou comment les aventuriers d'aujourd'hui peuvent piéger des robots.



La Chaîne de Montage Industrielle

Les partisans du Taylorisme n'ont pu s'empêcher de démontrer la productivité d'une chaîne d'assemblage industrielle. Ce sont les automobiles qui servent de modèle. Sur ce parcours semé d'embûches, aventuriers et robots peuvent faire les frais d'une production accélérée...

- La chaîne est en circuit fermé. Un véhicule en cours d'assemblage retournera à son point de départ.
- Pilotée manuellement, la pince qui transporte les moteurs peut emporter un robot.
- Le fer à souder permet de "souder" les pieds d'un robot à la carlingue d'une voiture, juste avant qu'une presse de 4 tonnes de pression ne vienne lui donner sa forme finale.
- Le pistolet à peinture peut rendre aveugles les différents capteurs visuels des robots. Ses compétences s'en trouvent réduites de moitié.
- Les essais de batteries sont réalisées depuis un portique électrique, propre à surcharger les circuits des robots.
- Bien entendu, durant tout ce temps, l'arsenal des robots se déchaîne contre les machines.



LE COURS DU PROFESSEUR

RAVENWOOD

Le Prêtre Jean

Après l'échec des croisades en Terre Sainte, les Occidentaux réclament une revanche. Une vengeance même, qui verrait l'alliance d'un empire chrétien à l'est, de l'autre côté du monde arabo-turc, capable de prendre l'islam à revers et sauver Jérusalem.

A tant vouloir ce mythe, l'église de Rome va interpréter tous les signes venus de cette partie du monde, jusqu'à croire en l'existence d'un royaume chrétien à l'est, le royaume du Prêtre Jean.

Les échos de divers horizons

Bien que déclarés hérétiques au VI^{ème} siècle, les moines nestoriens s'établirent en Inde et en Chine. C'est à la même époque qu'on traduit du grec une Passion de Saint Thomas. L'ouvrage assure que le tombeau de l'Incrédule est vénéré à Melaïapour (l'actuel Madras). Par ailleurs, quelques Occidentaux prétendent s'être rendus

sur la tombe de l'apôtre Thomas, qui mit sa main sur la plaie du Christ. Le fait qu'un Indien vienne parfois en pèlerinage jusqu'à la tombe de Saint Pierre à Rome laisse finir de croire qu'un royaume chrétien existe bel et bien à l'est.

En 1145, Otto von Freising, l'historien de Frédéric Barberousse, raconte la visite au pape de l'évêque syrien Hugues de Gabala. Celui-ci avait parlé d'un Prêtre Jean, Presbyter Johannes, à la fois roi et prêtre, chrétien de rite

nestorien, résidant Persidam et Armeniam, pays d'où venaient les trois rois mages. Ce roi avait déjà essayé de venir au secours des Croisés mais n'avait pu traverser le fleuve Tigris avec son armée. Les Nestoriens évangélisaient plusieurs pays orientaux. Le fait que ce roi mystérieux ait pu embrasser leur foi était possible.

Un temps, c'est l'église copte d'Alexandrie, qu'on dit fondée par l'évangéliste Saint Marc, qui attire l'attention. Au XIII^{ème} siècle, dans son texte « La Légende Dorée », l'archevêque de Varazdo fait la réputation de ces Pères du désert. Mais persécutée par le calif Hakim, elle

n'est plus, depuis le XI^{ème} siècle déjà, qu'une église moribonde.

A Jérusalem, les pèlerins rencontrent des moines noirs, venus d'Éthiopie. Le voyageur arabe Ibn Battuta rapporte de ses voyages dans la région, une contrée si lointaine et inaccessible qu'on la prétend proche de l'Inde, que ses habitants sont de religion chrétienne. En 1306, lorsqu'une ambassade de 30 Abyssins arrive en Europe, Rome acquiert la certitude qu'une église demeure de l'autre côté du monde islamique.

La piste asiatique

Aux XI^{ème} et XII^{ème} siècles, une tribu de Mongols, les Kara Kataï, nomadise entre le lac Baïkal et la mer d'Aral. Pour l'occident, le fait qu'ils harcèlent les Turcs

En 1271, Marco Polo entame son premier voyage vers la Chine. Après avoir traversé le désert de Gobi, il entre dans la province de Tangut, un pays chrétien ! Dans son livre, il contera plus tard un conflit entre le Prêtre Jean et son vassal Gengis Khan. Le souverain chrétien trouve la mort, tandis que le Khan épouse la fille du vaincu. Dans le chapitre sur la grande province du Tenduc, il écrit :

"Qui part de là trouve Tenduc, province vers le Levant, qui a villes et villages assez, et c'est une des provinces que ce grand roi très fameux dans le monde, nommé par les Latins le Prêtre Jean, voulait habiter. Mais à présent, ils sont au Grand Can, car tous les descendants du Prêtre Jean sont au Grand Can. La maîtresse cité est nommée Tenduc. Et de cette province est un roi de la lignée du Prêtre Jean ; et sachez qu'il est prêtre chrétien comme sont tels tous les chrétiens de ce pays ; mais son nom est Georges, et la plus grande partie du peuple est de chrétiens. Il tient le pays pour le Grand Can, non pas tout celui que le Prêtre Jean avait, mais seulement une partie".

suffit à faire d'eux des alliés, peut-être des chrétiens. On assure que leur chef, le Prêtre Jean, descend des rois mages. La légende est née.

Pourquoi "Jean" ? Parce que la confusion est totale. Dans la liturgie éthiopienne, on emploie encore le vocable "Zan", qui signifie "majesté". L'occidental aura mal entendu... Quant aux rois mages, l'évangile n'assure-t-elle pas qu'ils viennent d'Orient ? Les besoins d'une église manipulatrice feront le reste...

Au XII^{ème} siècle toujours, l'abbé de Saint-Rémy de Reims prétendit qu'en 1122, un "Archevêque de l'Inde" était venu à Rome rencontrer le pape Calliste II avec des Byzantins. Il situait le sanctuaire conservant le corps de Saint Thomas, l'apôtre des Indes, à Hulne, une ville sur le fleuve Physon, qui selon la tradition est l'un des quatre fleuves qui coulent du paradis terrestre. Précisons que pour les cartographes de cette époque, l'Inde se situe quelque part entre le milieu de l'Afrique et avant la Chine.

INSPI

Au IX^{ème} siècle, avant donc la parution de la Lettre du Prêtre Jean, un texte de Eldad le Danite parle d'un royaume fabuleux où se trouveraient les dix tribus perdues d'Israël. L'endroit est rendu inaccessible par un fleuve de pierre : le Sambatyon. Or, la lettre du Prêtre Jean indique également que les tribus perdues d'Israël trouvèrent refuge dans ce royaume et mentionne le fleuve Sambatyon.

Ceci est authentique.

Le Prêtre Jean

Si l'aventure d'un homme est liée au mythe du Prêtre Jean, c'est celle du Portugais **Pedro da Covilhã**. Jugez plutôt.

Alors qu'ils débutent l'exploration des côtes africaines à la recherche de l'Inde, les navigateurs portugais recueillent le témoignage des notables du Bénin. Ils prétendent qu'à vingt lunes de marche, au sud de l'Égypte, règne le grand roi Ogané. Depuis toujours, il doit leur donner son accord si l'un d'eux veut succéder à un roi défunt. Pour cela, il envoie un casque et une croix que le nouveau roi doit porter au cou pour être reconnu. Face à ces rapports, le roi Jean II du Portugal considère que ce royaume doit se trouver dans une zone qu'on nomme Ethiopie. Il envoie deux hommes, Pedro da Covilhã et Afonso de Paiva, à qui il remet une lettre et un planisphère afin d'y situer précisément ce royaume.

Les émissaires partent le 7 mars 1487 et rejoignent Le Caire où ils se séparent. Pedro se rend en Inde pour trouver le port où sont embarqués les épices à destination de l'occident, tandis qu'Afonso se rend en Ethiopie. Mais ce dernier disparaît. De retour au Caire, Pedro da Covilhã, reçoit une lettre du roi Jean II qui lui ordonne de poursuivre les recherches. Parfaitement intégré au monde arabe et musulman, il réussit à traverser l'Arabie et rejoint Zeila, un ancien port éthiopien. S'enfonçant vers l'intérieur, il trouve Gondar, la capitale royale, en 1494. Il y est reçu par le négus "Alexandre, Lion de Juda, Roi des Rois", que ses sujets appellent "zan hoy" (monseigneur). La phonétique persuade le Portugais qu'il s'agit du Prêtre Jean.

Le négus est chrétien, de l'antique rite copte, proche de la religion hébraïque. Ses ancêtres ont dominé les territoires face à l'Arabie, mais l'extension de l'Islam a réduit le royaume aux plateaux et aux montagnes où passe le Nil bleu. Cet endroit abrite même une communauté juive retirée du monde.

Mais alors que Pedro da Covilhã s'apprête à regagner le Portugal, le négus Alexandre meurt. Son successeur, le négus Naod, lui propose de rester. Il lui offre une résidence, une épouse et le convie à la cour. Il y rencontre un peintre italien, Nicola Bianca, qui enjolive les églises éthiopiennes.

Ce n'est que vingt plus tard, en 1520, qu'une seconde expédition portugaise retrouve sa trace et lui propose de le ramener chez lui. Mais il choisit de rester et meurt en Ethiopie.

Si l'aventure de Pedro da Covilhã se termine ici, la quête des Portugais dans la région se poursuit mais s'achèvera de façon tragique.

Parmi les membres de la seconde expédition se trouve le père Francisco Alvares. Il va faire du mythique Prêtre Jean un véritable souverain chrétien grâce à un précis des coutumes, rites et vie en Ethiopie. Publié à Lisbonne en 1540 son "*Verdadeira Informação das Terras do Preste Joao das Indias*", peut se traduire littéralement par : Véritable Information sur les Terres du Prête Jean des Indes.

Mais la guerre qui oppose les Ethiopiens aux Arabes précipite le destin du pays. Les Turcs fournissent aux musulmans des canons et des arquebuses, leur donnant ainsi l'avantage sur les Ethiopiens équipés d'armes blanches. Défait, le Prêtre Jean se réfugie dans les montagnes et sollicite l'aide des Portugais. En 1541, Christophe de Gama, neveu du grand Vasco, débarque avec 400 hommes. Mais il disparaît dans la bataille avec la moitié de ses hommes. Les survivants se regroupent avec les Ethiopiens et placent à leur tête le jeune négus Galawdewos (Claudius). Le 22 février 1543, celui-ci remporte la victoire sur les musulmans. Qui de celui qui devait sauver les occidentaux ou des Portugais sauva l'autre ? La quête mythique tourne au drame.

Depuis l'année 1536, l'Inquisition portugaise a envoyé des jésuites mener l'enquête. Le Prêtre Jean et ses sujets ont été décrétés hérétiques. En 1557, une délégation venue de Lisbonne propose de convertir l'Ethiopie au catholicisme, en échange des canons dont elle a tant besoin. Le négus refuse, mais l'année suivante, son successeur accepte le marché. Il est immédiatement désavoué par son clergé et son peuple. Les jésuites sont expulsés d'Ethiopie en 1634. L'amitié entre les peuples est rompue. La réalité politique et religieuse de cette époque a eu raison du mythe du Prêtre Jean.



La piste africaine

En 1162, Frédéric Barberousse conquiert Milan. Il y découvre, dans l'église de Saint-Eustorgio, trois dépouilles qu'on dit être celles des rois mages. Il les rapporte à Cologne en 1165. Cet événement produisit de nombreux textes, dont "l'Histoire des Trois Rois Mages" de Jean de Hildesheim, au XIV^{ème} siècle. Selon lui, ils auraient placé le Prêtre Jean sur le trône, comme leur héritier.

"De même que Melchior, leur roi, apporta l'or en présent (au Christ), semblablement tous les Nubiens l'ont admirablement suivi dans la foi et n'ont jamais pu être corrompus par nulle hérésie. (...) Leurs prêtres montent à l'autel coiffés de couronnes d'or, parce que c'est couronnés que les trois rois apportèrent leurs présents... Les Indiens des royaumes du Prêtre Jean sont bons chrétiens et ont pour patriarche Thomas, auquel ils obéissent en tout, comme nous au pape. (...) Et la résidence de ces deux personnages est dans la cité de Seuwa, où moururent les trois rois. (...) Le royaume de Nubie fut dans la première Inde, où régna Melchior, à qui appartient aussi le royaume d'Arabie, auquel tiennent le mont Sinaï et la mer Rouge, sur laquelle, de Syrie et d'Égypte, on navigue aisément. Mais le sultan ne permet à personne de porter au Prêtre Jean, seigneur des Indes, des lettres venant des rois des chrétiens... De la même manière, le Prêtre Jean veille à ce qu'aucun des siens ne passe près du sultan ;

Le Prêtre Jean

c'est pourquoi, ceux qui, de son pays, veulent aller en Judée font, par la Perse, un détour long et pénible... Jadis, cette terre d'Arabie appartenait en entier au Prêtre Jean, elle est maintenant presque entièrement au sultan. Toutefois, afin qu'il soit permis aux marchandes de l'Inde de voyager en paix, jusqu'à ce jour le sultan verse, pour ces contrées, un tribut au Prêtre Jean."

Les croisés de Saint Louis, au Moyen Âge, entendent parler du mystère des sources du Nil. Les Arabes racontent que très loin en Ethiopie, se trouvent les Montagnes de la Lune où le Nil prend sa source dans des lacs. Mais ils révèlent en particulier que les habitants de ses contrées tendent des filets pour recueillir diverses plantes arrachées par le fleuve *"C'est à savoir gingembre, rhubarbe, bois d'aloès, et cannelle. Et l'on dit que ces choses viennent du paradis terrestre..."* Mais ils ajoutent que ceux qui avaient tenté de remonter le cours du Nil étaient arrivés *"à un grand tertre de roches abruptes, auquel nul ne parvenait à monter"*.

Une "preuve" écrite

Vers 1160 circule en occident une "Lettre du Prêtre Jean". Comme de nombreux documents dont une abbaye doit se pourvoir pour assurer ses droits : c'est un faux, rédigé par un chanoine de Mayence tout à la fois faussaire et fabulateur.

"Moi, Prêtre Jean, par vertu et pouvoir de Dieu et de Notre Seigneur Jésus-Christ, seigneur des seigneurs, à Manuel, gouverneur des Roméens... Je suis le souverain des

souverains et je dépasse les rois de la terre entière par les richesses, la vertu et la puissance. Soixante-douze rois sont mes tributaires. Je suis dévot chrétien et partout nous défendons et secourons de nos aumônes les chrétiens pauvres placés sous le pouvoir de notre clémence... Notre magnificence domine sur les trois Indes et notre territoire s'étend de l'Inde ultérieure, où repose le corps de saint Thomas, jusqu'au désert de Babylone, proche de la tour de Babel."

Le royaume a fait sienne les valeurs chrétiennes : *"Il n'y a pas de pauvre parmi nous. Nous ne connaissons ni vol, ni adulation, ni cupidité, ni divisions [...]. Aucun vice ne règne chez nous."* A la guerre, treize grandes croix d'or et de pierres précieuses précèdent les armées.

On découvre que ce pays est peuplé de toutes sortes d'animaux et de créatures issues d'un bestiaire fantastique : éléphants, chameaux, panthères, mais aussi lions rouges, ours blancs, tigres, griffons, hommes cornus, cyclopes, faunes... et *"l'oiseau qu'on appelle phénix"*. Au fil des compléments, la terre du Prêtre Jean se peuple de licornes, cynocéphales et autres créatures fantastiques... tout ce que les légendes européennes avaient déjà recensé par ailleurs.

Le pays est traversé par un fleuve venant du paradis terrestre, qui charrie toutes sortes de pierres précieuses. *"Une des merveilles de notre terre, dit la lettre, est la mer aréneuse. Le sable, en effet, y est en mouvement et se gonfle en vagues, comme la mer."*

Le palais du souverain n'a pas de fenêtres, car il est éclairé par des pierres précieuses. Son toit est garni de saphirs et de topazes. Le sol est de cristal. Des colonnes d'ivoires soutiennent des tables d'or et d'améthyste.

Un miroir magique permet de voir tout ce qui se passe *"pour et contre nous"*.

Chaque jour, 30 000 hommes, dont 7 rois, 62 ducs, 350 comtes, 12 archevêques, 20 évêques, plus le *"patriarche de saint Thomas"*, déjeunent au palais.

"Nous avons de très belles femmes. Mais elles ne nous rejoignent que quatre fois l'an, et seulement pour la procréation d'enfants. Puis, une fois sanctifiée par nous, comme Bethsabée par David, chacune retourne à son appartement."

"Notre terre s'étend d'un côté jusqu'à presque quatre mois de marche et, de l'autre, jusqu'à une distance que personne ne peut connaître. Si tu peux dénombrer les étoiles du ciel et le sable de la mer, tu pourras aussi mesurer notre empire et notre puissance."

La lettre est recopiée et diffusée. En 1335, Jacopo da Verona, dans son Livre du Pélerinage, cite un Prêtre Jean, roi de Nu-

bie et d'Ethiopie.

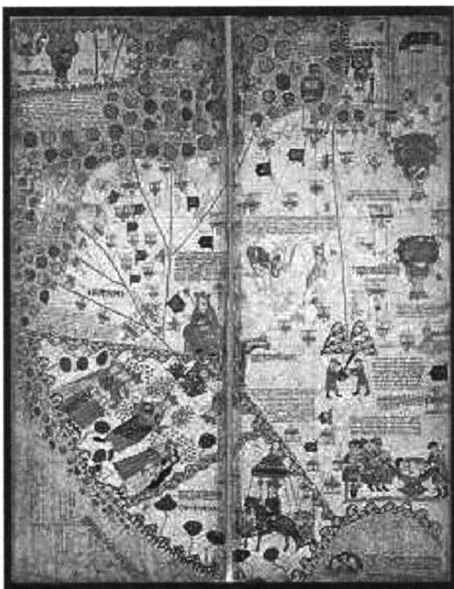
Et en 1339, la mappemonde du majorquin Angelino Dulcert indique la position du fleuve du paradis, ainsi que les 72 royaumes vassaux de ce roi-prêtre, tandis que le planisphère d'Angelino Dulcert place son

royaume au sud de l'Égypte.

L'ambassade du Prêtre Jean

Vers le début du XV^{ème} siècle, le royaume du Prêtre Jean sort de son mystère. Depuis l'Ethiopie, le Roi des Rois Ysach (Isaac, 1414-1429) fils de David 1er (1382-1411), envoie à Alphonse V d'Aragon deux ambassadeurs : un chrétien et un infidèle. Qui est ce roi ? Le Prêtre Jean sans doute, puisqu'il propose une alliance contre les musulmans. C'est en effet le souverain d'un royaume chrétien, évoqué par l'Arabe Ibn Battuta !

Isaac, fils de David, veut moderniser son pays. Il confie à un égyptien copte le soin de mettre en place une administration financière. Il recrute des métallurgistes caucasiens pour créer des armes et des florantins, pour renouveler l'architecture monastique des hauts plateaux éthiopiens. Le 15 mai 1428, le roi d'Aragon écrit à *"Isaac, fils de David, par la grâce de Dieu, Prêtre Jean, maître des Indes, détenteur des Tables du Sinaï et du Trône de David, Roi des Rois d'Ethiopie"*. Il propose sa fille en mariage, demande la main d'une prin-



Le Prêtre Jean

cesse éthiopienne pour son fils et offre de financer la flotte de guerre contre les infidèles. Le roi d'Aragon envoie sur place 13 artisans. Tous mourront en chemin. Le royaume du Prêtre Jean demeure inaccessible.

C'est vers 1450 qu'un étrange ambassadeur est dépêché d'Éthiopie au roi d'Aragon. Pietro Rambulo est un Sicilien, qui prétend avoir vécu aux côtés du Roi des Rois : Zera Yacob (1434-1468). Il précise surtout la route vers l'Éthiopie. A une époque où les navigateurs tentaient le passage du Cap africain pour rejoindre l'Éthiopie, Rambulo indique la voie d'Alexandrie, puis de la mer Rouge. Il indique les ports d'où partent les caravanes. Désormais, Aragonais et Éthiopiens parviennent à échanger.

Ainsi, en 1476, un occidental se vante d'avoir visité le palais du Roi des Rois, Baïda Mariam (1468-1478), où séjournent quelques occidentaux : *"Le trône, tout entier en or avec des incrustations de pierres précieuses, repose sur sept degrés, dont le premier est d'or, le deuxième d'ivoire, le troisième de cristal, et ainsi de suite jusqu'au dernier, qui est de rubis"*.

A la recherche du royaume

Vers le milieu du XV^{ème} siècle, Vallarte, pour le compte du Danemark et en accord avec le Portugal, entreprend de rejoindre le Prêtre Jean par la mer. Il est fait prisonnier en Guinée. En 1458, c'est un nommé Laaland qui tente la traversée. Et 60 ans plus tard, c'est par le Groenland, toujours pour le compte du roi du Danemark, que la flotte de Norby tente de rejoindre le royaume chrétien. En vain.

En 1494, le traité de Tordesillas donne l'Amérique aux Espagnols et accorde aux Portugais les côtes du Brésil et l'Afrique. Désormais, toute expédition dans le continent noir a pour objectif de retrouver ce mystérieux royaume.

En 1508, le grand Alphonso de Albuquerque touche les côtes éthiopiennes et pense avoir trouvé le Prêtre Jean. Mais les Portugais s'avisent que ce roi ne peut être le même depuis des siècles. Prêtre Jean devient alors un titre, que les souverains se transmettent de génération en génération.

Enfin, en 1540, Francisco Alvares (voir encadré page précédente), rapporte la plus complète étude concernant l'Éthiopie. *"On ouvrit les rideaux. Nous vîmes bursquement le Prêtre Jean, sur une estrade de six*

marches, très richement ornée. Il portait sur la tête une haute couronne d'or et d'argent. A la main, il tenait un croix d'argent..." Même si ce qu'il observe est bien loin des promesses de la lettre du Prêtre Jean, le royaume est bien là et c'est ce qui importe le plus.



La route oubliée

Mais d'autres enjeux politiques et géographiques vont ruiner cette aventure. Deux voies s'offrent aux navigateurs pour rejoindre les Indes : la dangereuse mer Rouge ou le long détour par le Cap des Tempêtes. Dans tous les cas, l'expédition est coûteuse. Voilà que les Espagnols lancent leurs flottes sur les mers, tandis que les nombreux échanges avec l'Éthiopie confirment que l'or qui s'y trouve n'est finalement pas en si grande quantité, quand bien même le roi serait l'héritier de Salomon et de ses légendaires trésors. Par ailleurs, les Ottomans dominent l'Égypte et la mer Rouge, menaçant l'Éthiopie.

Préférant la navigation d'un seul trait au portage terrestre imposé par le passage mer Rouge-Méditerranée, les Portugais, déjà bien implantés en Inde et en Asie, s'éloignent des côtes éthiopiennes. Les Espagnols ont d'autres projets. Leurs regards se portent sur les côtes du nouveau monde découvert quelques décennies plus tôt. Aux richesses éthiopiennes, ils préféreront bientôt l'or des Amériques.

Sam ■

SYNOPSIS

La piste de Saint Thomas

Alors qu'ils séjournent à Madras, les aventuriers portent secours à un prêtre, attaqué par des bandits. Il tente de rejoindre une mission religieuse, située dans un village des montagnes. Ses supérieurs sont sans nouvelle du prêtre en charge de la mission. Elle est située dans une zone de guerre tribale et il éprouve les plus grandes difficultés à s'y rendre.

*

En chemin, les aventuriers croisent un groupe de pèlerins s'appêtant à se rendre jusqu'au tombeau de Saint Thomas. Ils parviennent enfin jusqu'à la mission pour se rendre compte que tout le village est frappé par la peste.

Pire, l'endroit est rapidement attaqué par des bandits, qui emportent la plupart des biens précieux de l'église, dont un magnifique livre à la couverture d'or : l'Évangile selon Thomas. Le prêtre révèle alors que ses supérieurs s'inquiétaient du sort de cet ouvrage et qu'il était venu le récupérer. Le groupe va maintenant devoir retrouver cet évangile et surtout soigner les malades.

*

En tentant de localiser le repaire des bandits, les aventuriers retrouvent les pèlerins, toujours en marche vers le tombeau de Saint Thomas. La colonne est à son tour attaquée par les bandits et, à l'issue de l'affrontement, les occidentaux apprennent que les voleurs sont à la solde d'un collectionneur de reliques. Ce dernier souhaite s'approprier le tombeau de l'apôtre Saint Thomas afin d'y prélever son corps et en particulier sa main, dont la légende raconte qu'elle pansa la plaie du Christ.

*

Les aventuriers doivent maintenant tenter de s'introduire dans le camp afin d'y dérober le livre, puis localiser le tombeau avant les voleurs. En effet, les pèlerins affirment déjà que la main de Saint Thomas saura soigner les malades et qu'avec son aide, la peste disparaîtra de la région.

Sam ■

CAMPAGNE

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

Rêve d'opium

Après les brumes de Londres,
l'aventure se poursuit dans un endroit
où *“seuls les fous et les démons peuvent se rendre”* :
le rêve d'opium d'un démon de guerre !

Table des matières

Résumé de la première partie

Résumé de la seconde partie

Tarlik Kemral

Seconde Partie

Introduction

Séjour sur la Côte

La Caravane

Les Pierres et le Vent

Les Messagers des Etoiles

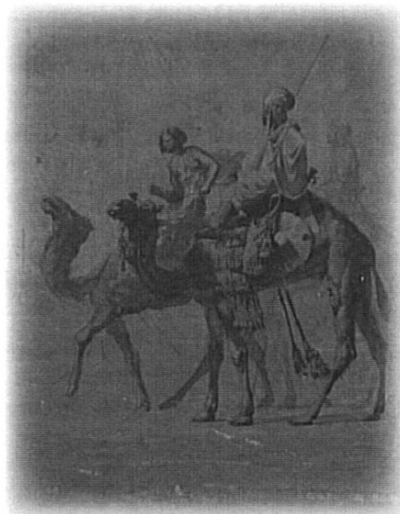
Le Puits de Sable

La Montagne Hors du Temps

Seuls les Fous et les Démons

Le Peuple du Mirage

L'offrande



La Syrie, hiver 1936

Les aventuriers abordent les côtes syriennes sans grande conviction. L'un d'eux est malade de La Peste des Croisés, tandis qu'un autre, mordu par un démon, voit son état empirer.

Tarlik Kemral, leur redoutable ennemi, est capable d'invoquer des créatures issues des songes de l'opium.

Mais le plus redoutable de tous attend d'être réveillé : le démon de guerre du rêve d'opium.

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 fournies pour les
deux systèmes de jeu.

Rêve d'Opium
est une campagne
en deux parties.
Le premier volet
est paru dans
le deuxième
numéro de
Raiders of Adventure.
Mais vous
trouverez
les deux
résumés
ci-contre.

Résumé de la première partie

Les personnages joueurs ont été sollicités par une mystérieuse Fondation afin de libérer les captifs de Tarlik Kemral, un puissant sorcier syrien. Ce faisant, ils tombèrent dans un piège, qui réduisit davantage les rangs de la Fondation.

Au cours de l'affrontement qui se déroula en partie dans une fumerie d'opium, l'un des aventuriers fut mordu par un incubus. Cette redoutable créature réside dans le rêve d'opium, imaginé par le sorcier Tarlik. Le personnage joueur est infecté par l'essence démoniaque et ne connaît aucun moyen d'échapper à son destin : devenir démon à son tour.

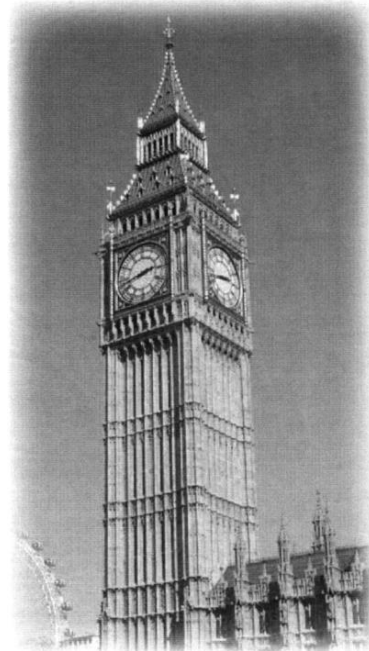
Contaminé par des rats, un autre investigateur est atteint du pourrissement, maladie des croisés chrétiens. Au cours d'une visite dans la propriété de Margaret Milford, il a récupéré la Coupe des Croisés, censée soigner ce mal. Mais il ignore la manière de se guérir. S'il n'est pas parvenu à trouver du sérum, le voyage jusqu'à sa délivrance va être extrêmement pénible (*peut-être devra-t-il invoquer le monstre pratiquant la saignée*).

Il est possible que les aventuriers possèdent un encensoir qui permet d'animer les ossements de l'Incubus. Mais cela ne peut être réalisé qu'avec les prières adaptées, inconnues des personnages joueurs. Eventuellement, l'encensoir peut servir de monnaie d'échange vis-à-vis de Tarlik Kemral (*qui fera tout pour le récupérer*).

Tarlik Kemral a quitté l'Angleterre à bord du cargo Djahun. Les investigateurs et la Fondation présument qu'il va se rendre en Syrie et, de là, poursuivre sa quête : retrouver la tombe d'un antique démon de guerre, nommé Dra'Hital.

Leur objectif est simple : retrouver et tuer Tarlik Kemral. Mais, plus sournoisement, les joueurs vont être tentés de retrouver directement le tombeau perdu. En effet, si les aventuriers peuvent retrouver le démon de guerre avant leur ennemi, tous ses plans s'écrouleront d'eux-mêmes.

Les investigateurs sont accompagnés de William Percy, membre de la Fondation et d'Audrey Illerman, une voleuse craquante également recrutée par la Fondation. En outre, ils possèdent une balle d'ambre, seule arme contre le démon.



Résumé de la seconde partie

Les aventuriers s'embarquent pour la Syrie, à la poursuite de leur implacable ennemi. Ils doivent rencontrer le contact de la Fondation sur place : le colonel Gilles de Fèvre. Mais ce dernier est assassiné.

Ils se découvrent alors 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 aura 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...

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. Dans la première partie de cette histoire, c'est également là qu'il a piégé et anéanti une partie de ses ennemis occidentaux.

Ses projets imposent de ne rien laisser au hasard. Il désire retrouver le tombeau d'un démon de guerre enseveli quelque part dans le désert syrien, 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.

Nous l'avons vu dans la première partie, Tarlik Kemral manipule des forces qui peuvent lui échapper. Ce danger va de nouveau survenir avec l'apparition du démon de guerre.

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			



----- Route suivie par les aventuriers (carte antique).

Depuis la côte, ils accompagnent la caravane jusqu'à l'intérieur du pays, puis obliquent vers le sud.



Seconde Partie

Introduction

Scène 1

Tarlik Kemral va mettre plusieurs jours pour rejoindre la Syrie. Commençons par suivre sa route.

Loin d'être idiot, il sait que la Fondation va chercher la trace du cargo Djalhun. C'est la raison pour laquelle il va changer de navire avant de traverser le Détroit de Gibraltar. De plus, il ne fait aucun doute dans l'esprit du Syrien qu'il est désormais recherché par la police britannique pour vol, meurtre et incendie. Le détroit étant anglais, il y a de bonne chance pour que son navire y soit intercepté. C'est donc au large du Portugal qu'il va transborder les caisses, ses hommes et Mlle Margaret Milford à bord d'un bâtiment turc de plus petite taille, mais plus rapide.

Sur la côte sud-est de la Turquie, il a rendez-vous avec un petit groupe de pillards chargé de lui procurer des chameaux et de quoi entamer la traversée du désert jusqu'au tombeau.

D'ici là, il aura déjà donné l'ordre d'assassiner le colonel De Fèvre.

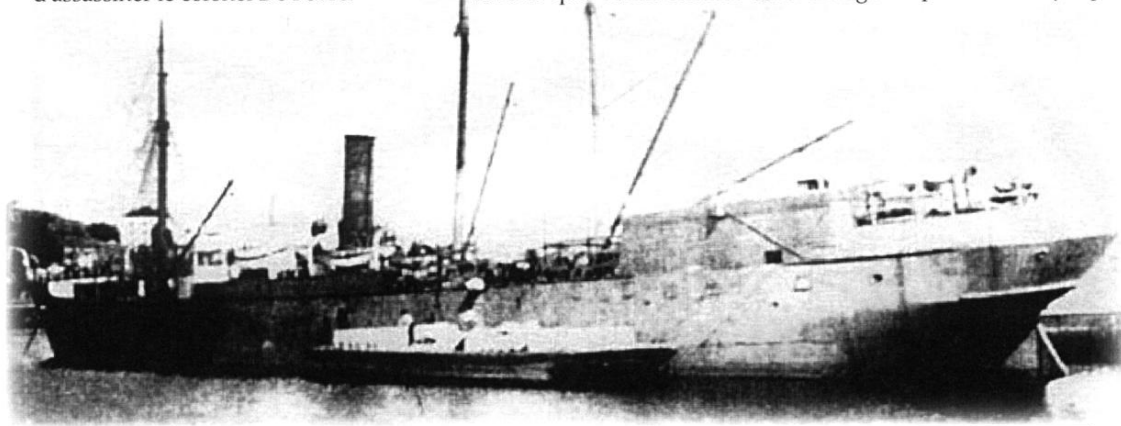
Scène 2

Les personnages ne doivent pas perdre de temps. Une bonne nuit de repos et ils sont déjà invités par la Fondation à choisir leur mode de poursuite. On leur indique que leur destination finale est le port de Latakia, sur la côte syrienne. C'est là qu'ils pourront retrouver le colonel Gilles De Fèvre. La Fondation fournira une grande partie de ce que les investigateurs jugent utile à leur mission, en précisant que le colonel De Fèvre a la charge de leur obtenir le reste (*chameaux, guide, escorte, vivres, eau, armes...*). Leurs passeports seront établis en moins d'un jour (!).

Comme nous l'avons vu, ils peuvent tenter d'intercepter le cargo à Gibraltar. Un avion part cet après-midi pour le Détroit. Ils ont toutes les chances d'arriver avant le bateau, d'autant plus qu'ils peuvent demander à la marine anglaise de surveiller le passage. Nous savons que Tarlik Kemral aura changé

de navire. Ils trouveront effectivement le cargo et pourrons interroger son capitaine (*déjà aperçu lors de la réception chez Mlle Margaret Milford*). Ce dernier a des ordres de la part du Syrien : les conduire sur une fausse piste. Il indiquera que Tarlik Kemral a embarqué à bord d'un bâtiment soudanais qui se rendait à Alexandrie. Si les personnages le croient, les voici partis à l'autre bout de la carte. Lorsqu'ils s'apercevront de leur méprise, ils navigueront à nouveau vers le port de Latakia, où le colonel De Fèvre aura déjà été assassiné.

Ils peuvent décider de couper la route du Syrien. Le soir même, un avion quitte Londres pour l'île de Malte. De la même manière, ils peuvent attendre le passage du cargo Djalhun. Dans ce cas, l'histoire sera la même que ci-dessus. A ce détail près que Chypre est la destination finale du Djalhun. Jamais il n'a été question qu'il se rende jusqu'en Syrie.



Sinon, ils peuvent embarquer directement pour Chypre puis à destination du fort français, où il faut espérer qu'ils n'attendent pas éternellement un cargo qui n'arrivera jamais. Dans ce cas, le colonel sera assassiné après qu'ils l'aient rencontré.

Une autre manière d'arriver sur place consiste à prendre l'avion pour Paris, puis le train pour Athènes et enfin un navire pour la Syrie. Le résultat est semblable au résumé précédent.

Enfin, le meneur pourra répondre favorablement à toutes les propositions des investigateurs sur le moyen de se rendre au fort français. Pour information, la zone est sous mandat français depuis 1919. C'est durant les années 36-37 que la Syrie obtint son indépendance.

Pour résumer, disons qu'il n'est pas possible de rejoindre Tarlik Kemral. Leur route les mène incontestablement auprès du colonel De Fèvre, puis jusqu'au tombeau, où le Syrien les retrouvera...

Concernant le déroulement du voyage, le meneur peut décider de faire intervenir un homme de main de Tarlik ayant pour mission l'élimination du groupe, mais ce n'est pas requis.

William Percy leur enseignera le mode de survie dans le désert, le maniement des armes (*pour le cas où un investigateur ne disposerait pas de cette compétence !*) tandis qu'Audrey leur apprendra quelques mots d'arabe (*bonjour-bonsoir-à boire*).

Au bout de quelques jours, le groupe arrive en vue de la côte syrienne.

Séjour sur la Côte

Scène 1

Un vent chaud et humide balaye la mer et fait se soulever des paillettes d'écume. Il pousse vers le port les frêles embarcations de bois des indigènes. Par moment, quelques nuages chargés de pluie passent devant le soleil. Aussitôt, les voiles latines et les maisons du port se teintent de gris. L'instant d'après, le vent a chassé les nuages et, en attendant que d'autres prennent la place, la ville reprend sa blancheur éclatante.

C'est vers la fin du mois de novembre 1936 que l'expédition entre dans le port de Latakia. Après avoir débarqué, le groupe est immédiatement assailli de vendeurs de toutes sortes, de mendiants et de rabatteurs proposant tous le meilleur hôtel. L'intervention d'un militaire chargé du maintien de l'ordre fera se disperser la foule. Il indiquera ensuite aux voyageurs que le fort se trouve au nord de la ville. Il vaut mieux qu'ils prennent un taxi plutôt que d'essayer de se frayer à pied un chemin à travers les préparatifs de la caravane qui part demain soir. Un léger bakchich et les voici conduit par un taxi jusqu'à l'entrée de la forteresse.

[Nous avons vu que le Colonel De Fèvre pouvait déjà être assassiné. Dans ce cas, Audrey conduira directement le groupe vers Kassim et l'histoire reprendra plus bas. Pour la narration, nous allons considérer qu'il est toujours en vie.]

Le colonel Gilles De Fèvre a été prévenu de leur arrivée. Il donne quelques ordres afin de faire disperser les abords de l'entrée, envahie par des familles et des marchands.



"La caravane part demain soir. A chaque fois, c'est la même chose. Elle prend toute la place disponible."

Puis, il proposera de passer à l'intérieur afin de se rafraîchir. Son bureau se trouve en surplomb des remparts et possède une terrasse pourvue d'un canon pointé vers le large. Lorsque l'aide de camp aura terminé le service, le colonel le fera se retirer. Il devient dès lors possible de parler ouvertement.

Avant tout, il fera savoir au groupe que la capitainerie lui fournit chaque jour la liste des navires les plus importants entrant ou quittant le port. Le cargo Djalhun ne figure sur aucun état. Nous avons vu que ce bâtiment n'ira pas plus loin que Chypre. Si les investigateurs désirent tout de même attendre, l'assassinat du colonel précipitera les événements. Ils pourraient se dire qu'il est peut-être déjà à terre et qu'ils ont été "menés en bateau".

Faire référence à la Fondation fait dire au colonel De Fèvre qu'il est prêt à fournir tout le matériel requis. Mis au courant des projets de l'expédition en plein désert, il met à leur disposition vingt chameliers et deux guides arabes, afin de leur éviter les tracasseries des rebelles. A cela s'ajoutent les armes, les munitions et les vivres pour un mois. Le tout sera prêt le lendemain.

"En attendant, je vous propose d'étudier les cartes de la région. La Fondation m'a informé de l'urgence de vos recherches. Il ne faut pas que vous perdiez de temps."

Bien entendu, les investigateurs auront la délicate mission de faire coïncider la carte manuelle que leur a remis l'Arabe lors de l'introduction et la triste réalité des choses. Le colonel De Fèvre leur apprendra que le voyage qu'ils comptent entreprendre durera plusieurs jours, voire plusieurs semaines.

"Une grande partie des territoires que vous devrez traverser sont sous notre mandat."

Cela ne pose donc pas de problème. Par contre, rien ne peut être fait sans l'accord des chefs de tribus. Les guides seront chargés de vous obtenir les droits de passage et l'autorisation de boire l'eau des puits. Certains chefs tribaux sont assez lunatiques et aiment bien nous faire patienter."

"Rassurez-vous, Tarlik Kemral est soumis aux mêmes contraintes et ne progressera pas beaucoup plus vite que vous. Même s'il traite avec les voleurs. Les bandes attaquent et pillent les oasis, mais doivent combattre les tribus."

"Des rapports signalent d'ailleurs des regroupements de bandes au nord. L'état major craint une flambée de violence dans la région et va multiplier les patrouilles".

Toute la journée sera réservée à l'organisation de l'expédition. Ils rencontreront leurs guides (Ahmad et Youssaf) et assisteront aux préparatifs des chameliers.

Scène 2

Les détails du voyage réglés, le colonel De Fèvre les invitera le soir même à sa table, en compagnie du reste de ses officiers : le capitaine Liétan et les lieutenants Broman et Néchel.

C'est après cette soirée que va se dérouler un drame compromettant gravement les projets des aventuriers. Vers neuf heures du soir, les officiers prennent congé. Le colonel De Fèvre invite les investigateurs à passer leur dernière nuit dans un lit puis entame une inspection des remparts du fort. Une heure plus tard, un hurlement retentit dans l'enceinte. Presque aussitôt,



un clairon sonne l'alerte et tous les hommes prennent leurs positions. Apparemment, ces soldats vivent dans la crainte d'une attaque des indigènes.

La victime est rapidement retrouvée et identifiée. Il s'agit du colonel De Fèvre, qui gît gorge tranchée non loin de ses appartements. Immédiatement, le capitaine Liétan déclare prendre le commandement de la garnison. Il ordonne aux lieutenants de faire fouiller la citadelle à la recherche du meurtrier. Les premières informations indiqueront que le guide Youssaf manque à l'appel. Des ordres sont donnés pour qu'on le retrouve.

[Tarlik Kemral s'est offert les services d'un groupe d'assassins. Le colonel De Fèvre a été tué par Youssaf, l'un des guides arabes, un espion à la solde des indépendantistes.]

Pour l'heure, le capitaine Liétan demande au groupe de bien vouloir lui accorder un entretien. Dans la chaleur humide de son bureau, il commence par mettre hors de cause les aventuriers (même si leur arrivée coïncide avec le meurtre). Le groupe avait apparemment obtenu ce qu'il était venu chercher et il ne voit aucune raison de vouloir éliminer De Fèvre dans ces conditions. De plus, les gardes peuvent témoigner que tous les civils sont sortis de leurs chambres juste après que le cri ait été entendu. Par contre, il indiquera qu'il est dans l'incapacité de donner suite aux préparatifs commandés par le colonel De Fèvre. Il reçoit maintenant ses ordres directement de France, en attendant l'arrivée d'un nouvel officier.

"Par contre, si vous pouvez produire un ordre de réquisition signé d'un représentant du ministère ou par l'un de mes chefs d'état-major, je me ferais un devoir de tout mettre en oeuvre pour vous donner satisfaction..."

Colonel De Fèvre

C'est le contact français de la Fondation en Syrie. Il commande la garnison établie dans le fort de Latakia, port principal du territoire sous mandat français. C'est lui que les personnages joueurs doivent contacter en arrivant en Syrie.

C'est quelqu'un de loyal envers la Fondation et son pays. Mais il n'aura pas le temps d'aider les personnages joueurs, à moins que ces derniers parviennent à empêcher sa disparition. En effet, Tarlik sait qu'il opère pour la Fondation et le fera assassiner.

C'est un grand rouquin aux moustaches finement taillées. Tiré à quatre épingles dans son uniforme de l'armée française, il rapproche les talons avant de s'adresser à n'importe qui. Lorsque c'est un homme, il accompagne son attitude d'un bref mouvement de l'index en direction de sa casquette et lorsque c'est une dame, il termine son mouvement d'une pression du pouce et de l'index sur la visière afin d'ôter son couvre-chef.

FOR 11 CON 10 TAI 13
INT 15 POU 13 DEX 12
APP 13 EDU 13 SAN 65 PV 14
Bonus aux dommages : Aucun
Armes : Revolver calibre 9mn 40%, dégâts 1D10.

Compétences : Commandement 65%, Crédit 50%, Esquiver 35%, monter à Chameau 45%, Parler Arabe 25%, Persuasion 35%, Psychologie 35%, Suivre une Piste 30%

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

ou tout au moins pourriez-vous me prouver qu'il s'agit là d'une opération militaire, ce dont je doute.

Pouvez-vous m'en dire plus ?"

Séquence paranoïa !

Les investigateurs peuvent décider de tout dévoiler. Dans ce cas, le capitaine Liétan les écoutera d'un air attentif avant de se départir d'un "je vois"; suivi d'un "je pense que vous devriez attendre ici les

Les officiers

FOR 11 CON 13 TAI 13
INT 11 POU 12 DEX 12
APP 10 EDU 13 SAN 65 PV 13
Bonus aux dommages : Aucun
Armes : Revolver calibre 9mn 40%, dégâts 1D10. Carabine cal. 30 45%, dégâts 2D6.

Compétences :

Crédit 45%, Esquiver 35%, monter à Chameau 45%, Parler Arabe 25%, Persuasion 35%, Psychologie 35%, Suivre une Piste 30%

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



résultats de l'enquête". Il n' imagine pas une seconde que l'armée puisse ignorer l'existence d'un tel danger, aussi invraisemblable puisse-t-il paraître.

Mais, considérant qu'ils évoluent au milieu de toutes sortes d'intrigues depuis le début de cette aventure, il y a toutes les chances qu'ils se méfient du capitaine et qu'ils ne lui révèlent rien.

Le capitaine Liétan est toujours contraint d'attendre les ordres. Pendant ce temps, Tarlik Kemral progresse vers le tombeau et les aventuriers n'ont pas le droit de le laisser prendre une quelconque avance. Sans ressource au bord d'un des plus terribles déserts du monde, les investigateurs ont l'étrange sensation que le voyage se termine ici...

[J'ai eu le cas d'un personnage joueur appartenant à l'armée française. Celui-ci a fait

jouer ses relations et son influence pour obtenir le maintien des vingt chameliers et du guide. Le cas échéant, laissez les investigateurs obtenir cet avantage.]

Quelques mots pour revenir sur l'état particulier des deux investigateurs.

Le meneur suivra avec attention l'évolution du mal de l'aventurier atteint de Pourrissement. Le personnage aura déjà acquis la certitude qu'il devra invoquer le monstre pratiquant la saignée bien avant la fin du voyage. Il y a peu de chance que les flacons de sérum suffisent à le faire tenir assez longtemps pour qu'il apprenne à se servir de la Coupe des Croisés. A lui d'être discret lors de ses invocations. Dans le cas où il réclamerait l'aide de Kassim (*qui connaît peut-être quelque chose à ce mal*), il sera présenté dans plusieurs jours (Cf. *Le*

Message des Etoiles) à un vieil Arabe qui lui dira simplement ces mots :

"La Coupe des Croisés était l'ornement d'une chapelle chrétienne où seuls les fous ou les démons peuvent se rendre".

Quant au personnage mordu par l'Incubus, rappelons qu'apparemment il ne change pas de physionomie. Seule son image dans un miroir, à la surface de l'eau, dans le reflet d'une lame... trahit son véritable aspect. Pour l'instant, il n'a pas la plus petite idée de ce que lui réserve l'avenir [*l'imagination des joueurs dans ces cas-là est source d'inspiration pour le meneur*].

Ajoutons que si l'un ou l'autre tiennent à préserver le secret sur leur état, le meneur ne doit pas les trahir.

La Caravane

Scène 1

Il est possible que l'un des aventuriers fasse jouer ses propres relations et établisse le contact avec Kassim. Sinon, c'est par l'intermédiaire d'Audrey que les personnages feront sa connaissance. En effet, la jeune femme connaît cet individu et n'envisage pas de parcourir le désert sans celui qu'elle considère comme le meilleur guide.

Leur manière de quitter le fort dépendra du résultat de leur confrontation avec le capitaine. Ils peuvent sortir par la grande porte, salués par le chef de la garnison, ou bien être contraints de s'évader si on leur a demandé d'attendre la police militaire chargée de l'enquête. Ajoutons que s'ils s'évadent, ils deviennent suspects...

Le vent soulève un nuage de sable et le porte jusque dans l'enclos. Imperturbable, le chameau continue de mastiquer. A côté de l'enclos, l'échoppe de Kassim attend la venue des clients.

L'homme est assis à califourchon sur un tabouret et tire la langue en ajustant le bourrelet de cuir d'une selle qu'il s'efforce de recoudre. Quelques gouttes de sueur perlent sur ses joues et captent la poussière. Il doit avoir une trentaine d'années. Lorsque le groupe pénètre dans l'atelier, Kassim relève la tête. Son visage se fend d'un sourire aux dents du bonheur quand il aperçoit Audrey.

"La moiselle Audrey !" fait-il en lâchant le bourrelet qui bée de plus belle.

Audrey entame les présentations. Après s'être essuyé les mains, Kassim empoigne celles des occidentaux qu'il secoue deux fois de haut en bas. Puis, il les fait passer à l'intérieur de sa maison où il sont invités à s'asseoir en cercle sur des tapis. Il hurle quelques mots en arabe en frappant violemment des mains et sa



Kassim Hefensi

C'est le contact personnel d'Audrey dans la région. Lorsque le Colonel De Fèvre aura été assassiné, c'est vers lui que se tourneront les investisseurs. Il connaît le désert et accompagnera fidèlement l'expédition. C'est quelqu'un de jovial et pourvu d'un certain flegme face aux difficultés.

Kassim est visiblement très fier que son père, musulman, ait été caporal des Français. Il s'exprime avec un épouvantable accent. Lorsqu'il fait référence à un lieu, il a l'habitude, à force de contorsion du poignet, de pointer son index dans la direction se trouvant derrière lui, peu importe si c'est la bonne. Voici quelques réflexions permettant de situer le personnage :

"Je ne peux pas mourir avant d'aller à la Mecque, l'an prochain."

"J'attends qu'Allah me dise quoi faire ou m'interdise. Il ne m'interdit pas de vous aider, donc je dois vous aider".

"Mon père disait : il est plus facile à un chameau de passer par le trou d'une aiguille, qu'à un officier français de suivre la piste de cent chèvres".

[Si la zoologie appelle chameau un animal à deux bosses, l'usage veut que l'on nomme "chameau" le dromadaire vivant dans le désert. C'est comme ça.]

La moitié du temps, il appuie son raisonnement de démonstrations par l'absurde ou de lapalissades. L'important est que le bon sens finisse toujours pas l'emporter.

"Si nous perdons du temps à passer par là, nous arriverons plus tard".

FOR 10 CON 11 TAI 11
INT 10 POU 11 DEX 12
APP 10 EDU 08 SAN 50 PV 12
Bonus aux dommages : Aucun
Armes : Sabre 30%, dégâts 1D8.
Carabine cal. 30 45%, dégâts 2D6

Compétences :

Baratin 45%, Esquiver 35%,
Marchandage 70%, Monter à
chameau 55%, Parler anglais 65%,
Premiers soins 35%, Suivre une
Piste 30%

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

femme arrive en proposant du thé.

"Colonel De Fèvre a été assassiné. C'est triste. Je connaissais le colonel. Mon père était caporal. Il a été tué par les rebelles en libérant une mission chrétienne. Pas bon les missions chrétiennes. Mahomet. C'est lui notre prophète. Kassim porte la marque du prophète (il montre ses deux dents de devant espacées). Avec moiselle Audrey on a déjà échappé aux rebelles. Pas une balle n'a touché Kassim. Un jour, Allah dira à Kassim ce qu'il doit faire."

Apparemment, il n'est pas nécessaire d'exposer la totalité de la situation à Kassim. Dès qu'il apprend que le groupe souhaite se rendre dans le désert, il propose son aide. Il est toutefois prudent de préciser l'existence de Tarlik Kemral et de ses hommes de mains.

"Des fusils ! Il faut des fusils ! Vous avez des francs ?"

Voici ce que Kassim propose :

"Le père de ma femme vend des chameaux. La caravane achète beaucoup mais il en trouvera. La caravane part cette nuit, il faut aller vite. Elle part pour se rendre à Dibsah, au lac de l'Euphrate, au nord. Nous pourrions voyager avec elle en sécurité. Après, il faudra la laisser pour nous enfoncer dans le désert, vers le sud à travers les montagnes. C'est plus difficile pour les fusils depuis que les Français sont là. Les fusils sont pas bons. On peut essayer d'en acheter dans la caravane."

Son beau-père habite quelques kilomètres au nord. Moyennant finances, il n'y a pas de problème pour se procurer les chameaux. *"Je les gardais pour des Turcs. Ils iront à pied..."*

Après que Kassim ait calmé le fou-rire déclenché par la prise en main des animaux, il indiquera un endroit où acheter de la nourriture (assez facile lorsque l'on a de l'argent) puis emmènera le groupe rejoindre le point de départ de la caravane.

Scène 2

Moins d'une heure après que les investisseurs aient finalement compris la manœuvre de ces vaisseaux du désert, ils arrivent au sommet d'une petite colline surplombant les préparatifs de la caravane de marchands.

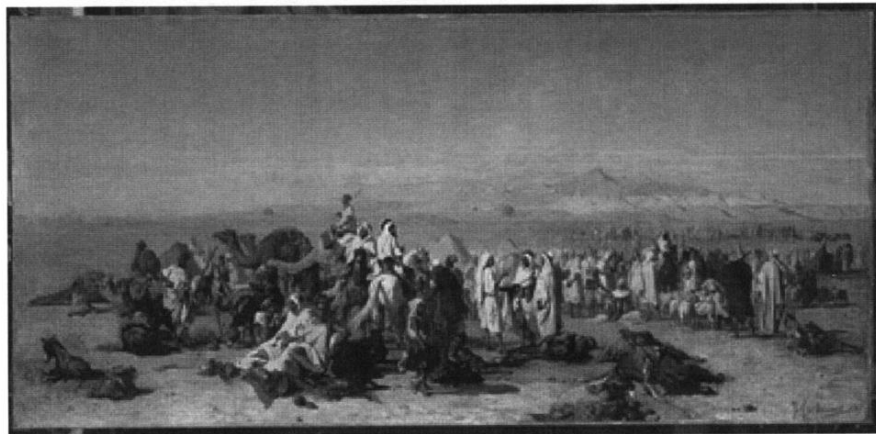
Ce ne sont pas moins de trois cents chameaux qui sont regroupés dans la vallée. Un nuage de poussière enveloppe le troupeau et les douzaines d'hommes occupés à charger les animaux. Partout, des paniers d'osiers, des balles soigneusement liées ou des sacs attendent qu'on leur trouve une bête. La scène est inondée des cris des hommes et des femmes s'en prenant aux animaux réfractaires. Par endroits, on peut apercevoir des militaires français effectuer leur inspection, sans doute à la recherche de l'assassin du colonel.

Non loin de là, un groupe d'Arabes vêtus d'amples étoffes blanches observe les préparatifs. L'un d'eux place sa main au-dessus de ses yeux et porte son attention vers des animaux en difficultés.

"C'est Nepsan, le chef de la caravane. Il est avec les guides, dit Kassim. C'est à lui qu'il faut demander pour que la caravane vous emmène".

La discussion dure un petit temps. Nepsan pose quelques questions sur leurs motivations et pour s'assurer qu'il n'a pas affaire à des espions. Enfin, Kassim sort quelques pièces d'une sacoche et les tend au chef de la caravane. Visiblement, ils sont admis.

La caravane partira à la fraîcheur de la nuit, vers deux heures du matin. Il propose de trouver un coin tranquille et de se reposer.



Nepsan

FOR 13 CON 12 TAI 14
INT 13 POU 15 DEX 10
APP 12 EDU 08 SAN 60 PV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Sabre, 35%, dégâts 1D8. Carabine cal. 30 45%, dégâts 2D6.

Compétences :

Crédit 45%, Esquiver 35%,

monter à Chameau 65%,

Persuasion 35%, Psychologie 45%,

Suivre une Piste 30%

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

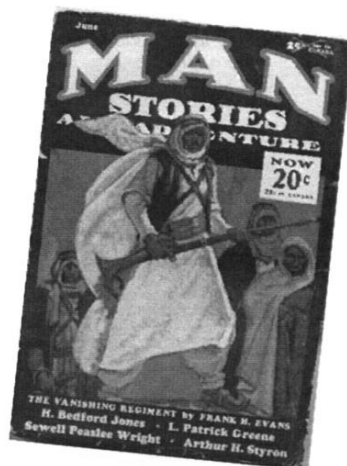
"Nous devons quitter la caravane à l'oasis de Mers El Aman, explique Kassim. A mi-chemin du lac de l'Euphrate."

La nuit descend bientôt sur le campement. Au loin résonne soudain la voix

du muezzin. Kassim déroule un petit tapis en direction du sud et entame la prière.

Roulé dans sa couverture, l'un des investigateurs sent le Pourrissement lui démancher le bras.

ديوان
كعبه في الاصل
دراسة وتحقيق



Les Pierres et le Vent

Scène 1

Quatre jours ont passé depuis que la caravane a quitté Latakia.

Les investigateurs se sont habitués à leur monture et vivent maintenant au rythme du balancement des chameaux. Dans deux heures, le soir sera tombé et ils arriveront à l'oasis de Mers El Aman. C'est là qu'ils devront se séparer du reste de la troupe. Kassim a eu raison toutefois, ils n'ont eu aucun ennui jusque là. Ils sont même parvenus à acheter quelques fusils.

L'oasis est bientôt visible et les chameliers font stopper leurs bêtes à l'extérieur de la palmeraie. Il n'est pas question que trois cents chameaux se mettent à manger l'oasis !

Par petits groupes, les caravaniers se rendent à pied jusqu'au point d'eau afin de remplir leurs outres.

L'endroit est habité par une tribu pacifique. Quelques abris de toiles sont rangés sous les arbres et un troupeau de chèvres broute non loin de là.

Rapidement, le campement est organisé

et on entend quelques chants s'élever dans la nuit. Pour la caravane, c'est le dernier oasis avant l'Euphrate. Pour les investigateurs, c'est le début de l'inconnu.

Kassim indique qu'il faut aller demander au chef du village le droit de continuer. Séquence rôle play pour les joueurs, au cours de laquelle il est également possible d'apprendre que les villages ont récemment aperçu des bandits.

apprendre qu'effectivement, un chameau s'est blessé à une patte et qu'il n'est pas équipé pour porter des sacs. Le chef de caravane intervient et fait desseller l'animal. On peut s'apercevoir alors que les lambeaux d'étoffes dissimulent une selle de l'armée française, invisible jusqu'ici.

"Les Français, les Français !" fait tout le monde sans aboutir à une quelconque conclusion.



Tout à coup, des cris retentissent. L'un des chameliers hurle à qui veut l'entendre qu'on lui a volé un chameau et qu'on lui a laissé un animal estropié à la place. En s'intéressant à la conversation, on peut

Aux investigateurs de déduire ce qu'ils veulent. En l'occurrence, imaginer que le guide Youssaf (assassin du colonel) soit parvenu à échapper aux soldats, se soit caché dans la caravane (comptant plus

de deux cents voyageurs) et ait décidé de voler un chameau pour prévenir Tarlik Kemral, s'inscrit finalement dans un raisonnement logique. On serait paranoïaque à moins...

[En l'occurrence, c'est exactement de cette façon que les choses se sont passées.]

Nepsan, le chef de la caravane, indique qu'il est hors de question de poursuivre le voleur dans la nuit et précise au marchand que ce sont les risques du métier (sic).

Il peut arriver que les investigateurs décident de suivre les traces du voleur dans l'espoir de le rattraper. Peine perdue. Il peut avoir entre une et deux heures d'avance et les traces filent vers le nord. "C'est un désert de pierres, impossible de suivre les traces et il y a trois oasis par là, fait Kassim en pointant son index derrière lui. En plus, notre destination va au sud. S'il est parti vers le nord, c'est que nous sommes devant votre ennemi." Le bon sens de Kassim est désarmant.

Cependant, William Percy décide de tenter sa chance. Une chance sur trois de localiser Tarlik Kemral, c'est une occasion qui ne se reproduira pas. Par contre, il interdit à quiconque de l'imiter. Après tout, c'est peut-être un piège pour disperser le groupe. Il décide de partir immédiatement, en choisissant une oasis au hasard. Le chameau du voleur n'est pas plus frais que le sien, c'est jouable. Il prend de l'eau pour trois jours et un fusil avant de souhaiter bonne chance aux investigateurs. Quelques minutes plus tard, son chameau disparaît dans le noir.

Scène 2

Très tôt le lendemain matin, la caravane se remet en route. Le chef des guides désire rejoindre l'Euphrate au plus vite. Lorsque le soleil se lève, le dernier chameau de la longue file quitte la palmeraie.

Kassim en tête, les aventuriers vont devoir traverser les montagnes puis s'aventurer en bordure d'un des plus dangereux déserts du monde.

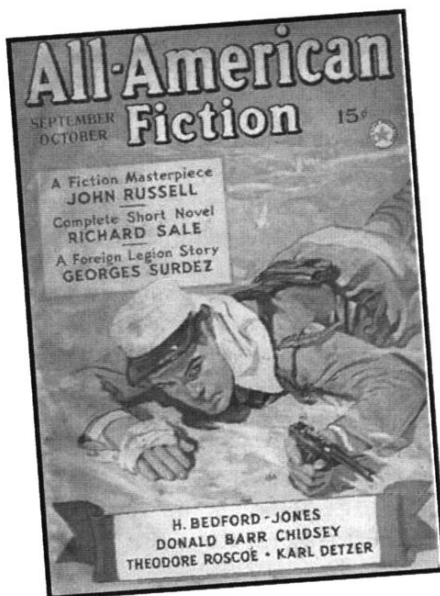
Sans autre bruit que le martèlement des pattes sur les pierres, la colonne entame l'escalade des contreforts des montagnes. Du sol aride s'élève une fine poussière balayée par un vent chaud desséchant. Durant trois jours, l'expédition remonte des défilés et longe des crevasses, avant de parvenir sur un surplomb, de l'autre

côté des montagnes. Là, les aventuriers ont un aperçu des épreuves restant à surmonter. A perte de vue, un terrible désert s'étend devant eux.

Kassim précise qu'à quelques heures de marche se trouve une oasis où ils pourront être accueillis. En effet, on peut bientôt apercevoir la cime des quelques arbres se détachant sur le fond ocre du désert. Kassim sort une paire de jumelles et observe l'horizon avec attention.

"Les bandits attaquent le puits !"

Effectivement, on peut distinguer une trentaine de pillards galoper en direction des arbres. Déjà, les premiers coups de feu résonnent. Tout à coup, le son d'un clairon résonne dans l'oasis. Les investigateurs peuvent voir une dizaine de soldats à l'uniforme français se placer en situation de défense et forcer les cavaliers à stopper leur charge et à se mettre à couvert.



Mais tout à coup, ils surprennent, une trentaine de mètres plus bas, une douzaine de cavaliers en train de progresser de manière à prendre le village à revers. Il est évident que les défenseurs ont déjà toutes les peines du monde à tenir les bandits en respect. Si ceux-là pénètrent dans l'oasis, ce sera le massacre.

Kassim a déjà sorti son fusil et apprend aux occidentaux que son père, le caporal, n'aurait jamais laissé la seule richesse du pays tomber entre les mains de pillards.

Il suffit de quelques tirs bien ajustés pour provoquer la déroute de la petite colonne. La voyant revenir, les bandits sous le feu des fusiliers français rejoignent leurs chevaux et reculent à leur tour. La bande disparaît dans un

Un ennemi sur un chameau

FOR 11 CON 10 TAI 11
INT 08 POU 12 DEX 10
APP 09 EDU 08 SAN 50 PV 12

Bonus aux dommages : Aucun
Armes : Sabre, 30%, dégâts 1D8.
Carabine cal. 30 30%, dégâts 2D6.
Compétences : Esquiver 30%,
Monter à Chameau 50%.

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		

nuage de sable, tandis que les résidents de l'oasis saluent le courage des militaires et acclament l'arrivée à point nommé des investigateurs.

Les militaires appartiennent à l'armée française et sont commandés par le lieutenant Bromon, déjà rencontré lors du dîner au fort de Latakia (selon la manière dont se sont déroulés les événements du fort, le lieutenant se montrera bienveillant ou méfiant).

Le lieutenant attaché à la surveillance des puits expliquera être en patrouille. Sans eau, les voleurs sont paralysés et sont contraints de rester statiques, en attendant que le gros des forces françaises attendues les réduisent en pièce. On ignore toujours si les pillards obéissent à une consigne ou attaquent de manière anarchique. Rien ne permet de supposer qu'ils soient dirigés par un chef. On estime qu'une vingtaine de bandes sont passées à l'attaque. Chaque bande compte entre trente et cinquante hommes. L'état major prend la menace très au sérieux, mais ne dispose que d'une centaine d'hommes. Les autres sont attachés à la surveillance de la frontière turque. Aussi les tribus s'organisent-elles pour leur propre compte. Si la France ne parvient pas à briser le mouvement des rebelles, la région sera bientôt à feu et à sang. Les ordres du lieutenant sont d'empêcher quiconque de s'approprier cette eau et d'attendre qu'on le relève.

Six Arabes armés de fusils s'approchent de l'expédition. L'un d'eux est le chef du village et tient à remercier les Anglais de leur intervention. Ce soir, ils seront ses invités. Même la femme blanche peut venir...

Le Messager des Étoiles

Scène 1

Les occidentaux ont installé leur campement au coeur de l'oasis, à quelques mètres de l'étang. Un domestique leur demande d'ôter leurs chaussures puis les fait entrer.

L'intérieur de la tente est éclairé par de petites lampes à huile. Il règne une odeur d'encens. Disposés sur le sol, des tapis amortissent les pas des visiteurs. Assis en tailleur, un homme au visage buriné par le soleil accueille ses invités en leur proposant de se joindre à son repas (*composé de légumes et de mouton*). Il se nomme Driss Mahara. A ses côtés se trouve assis un jeune garçon d'une quinzaine d'années. Driss Mahara présente son fils : Ralifa, en indiquant qu'Allah n'a pas souhaité le doter de la parole. Il ne dit jamais rien.

Ils commencent par échanger des propos banals, tandis que Kassim et Audrey effectuent les traductions pour les investi-



gateurs. Puis, on parle de la venue des Français, de la liberté des tribus et du prophète.

Le repas terminé, une femme sert le thé tandis que l'homme semble perdu dans ses pensées. Il lève les yeux vers les investisseurs.

"Croyez-vous aux étoiles ?"

L'homme fait allusion à l'astrologie et expliquera que ses pairs ont toujours appris à leurs fils la manière de lire les messages des cieux.

"Les étoiles disent qu'un jour les impérialistes partiront et que les peuples de ces pays entreront en guerre."

Driss Mahara

Cet astrologue a beaucoup à révéler aux occidentaux. Il s'exprime toujours très calmement et lentement. Les étoiles lui ont appris la patience et le sens caché de certaines révélations. Il sait qu'un grand danger arrive, mais il sait aussi que son peuple doit aider les occidentaux. Voici pourquoi il les reçoit sous sa tente.

FOR 10 CON 13 TAI 12
INT 14 POU 15 DEX 10
APP 14 EDU 11 SAN 45 PV 10
Bonus aux dommages : Aucun
Armes : Sabre, 30%, dégâts 1D8.

Compétences :

Astrologie 65%, Crédit 40%,
Esquiver 35%, Monter à Chameau 55%, Mythe de Cthulhu 19%,
Persuasion 50%, Psychologie 35%.

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

Ralifa

Le fils de Driss Mahara aidera les aventuriers après la mort de son père, car telle est la volonté de ce dernier. Il rêve d'un temps où les Arabes seront maîtres de leur destin. Il sait que l'heure n'est pas venue et qu'il faut composer avec les colons. Après tout, nul ne sait lequel d'entre eux pourra les aider...

FOR 12 CON 12 TAI 13
INT 13 POU 14 DEX 11
APP 12 EDU 10 SAN 55 PV 12
Bonus aux dommages : Aucun
Armes : Sabre, 40%, dégâts 1D8.
Carabine cal. 30 30%, dégâts 2D6.

Compétences :

Esquiver 40%, Monter à Chameau 65%, Mythe de Cthulhu 07%,
Psychologie 35%.

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

Puis, il fait allusion à une prédiction qui les concerne plus directement :

"Il y a de nombreuses saisons, un voyageur étrangement vêtu est sorti du désert. Il est mort peu de temps après, apparemment de vieillesse. Il portait avec lui une carte qui devint l'enjeu de sanglantes rivalités. Elle fut dérobée et emportée par-delà les mers. Peu de temps après, les étoiles annoncèrent la venue d'occidentaux marchant vers le sud, à la recherche d'un mirage."

Un mirage ?

"Les mirages sont le rêve inaccessible des hommes. Ils sont la réalité des fous ou des démons".

Est-ce que les étoiles disent autre chose ?

"Elles disent que les pas des voyageurs se noieront dans la fureur des flots."

"Elles racontent que le désert vous engloutira et que les pas des voyageurs rejoindront ceux de leurs ennemis dans la tombe."

"Elles disent que le scorpion vous servira de guide et que des armées entières disparaîtront de la réalité."

[L'épisode de la carte est celui parcouru par l'homme ayant remis le plan à l'un des investigateurs au début de l'aventure. L'histoire des occidentaux marchant vers le sud est une référence à leur propre expédition. Les autres prédictions font référence à l'avenir, avec toute la difficulté d'interprétation que cela impose (des flots ? dans le désert ?). Sont-elles imaginées ou les investigateurs sont-ils vraiment condamnés ?]

Si l'on demande à l'astrologue d'expliquer les messages des étoiles, il dira que chaque homme est libre de son interprétation. Le pessimiste choisira la voix de la défaite, le lâche celle du renoncement et le fou subira les événements sans comprendre.

"Les étoiles annoncent l'avenir, les hommes lui donnent un sens."

Il se fait tard et Driss Mahara indique qu'il doit recevoir demain les chefs de guerre des tribus voisines. Les patrouilles françaises tentent d'intercepter les bandes de voleurs regroupées au nord, mais le pire est à craindre pour les villages se trouvant sur la route des pillards.

Si les personnages tentent d'établir un lien entre l'organisation d'une armée de voleurs et Tarlik Kemral, Driss indiquera que, pour l'heure, personne ne sait s'il y a vraiment un chef à leur tête. Il ajoutera que :

"Les occidentaux doivent suivre leur route et les Arabes la leur. Allah décidera si elles doivent se rejoindre..."

Il donne congé à ses invités et son fils les raccompagne jusqu'à leur campement. Le silence du désert a envahi la nuit.

Rappelons que c'est dans cet oasis que le personnage atteint de pourrissement peut obtenir des renseignements complémentaires sur son état. Le cas échéant, il peut être discrètement interpellé par un vieil arabe qui a deviné son état. Le vieil homme lui révélera que la Coupe des Croisés était l'ornement d'une chapelle chrétienne "où seuls les fous ou les démons peuvent se rendre..."

Tiens, tiens...

Scène 2

Une heure avant le lever du soleil, Kassim réveille les membres de l'expédition. La route est encore longue jusqu'au tombeau. Cette nuit, les hautes montagnes aux pieds desquelles se trouve l'oasis ont accroché les nuages. Un orage se prépare mais leur guide précise que seule la montagne bénéficiera de la pluie. Il ne pleut jamais dans le désert.

Alors qu'ils grimpent sur leurs montures, l'un des fusiliers donne l'alerte.

"Les voleurs !"

Depuis la direction où ils ont fuit la veille, une centaine de cavaliers chargent vers eux. Dans quelques minutes, ils attaqueront la palmeraie. Immédiatement, les militaires prennent position. Le lieutenant Bromon se tourne vers les occidentaux : *"Fuyez ! Et donnez l'alerte auprès des autres villages. Nous allons les retenir."*

Kassim est déjà en selle. *"Allah ne me demande pas de rester, donc nous devons partir !"*

L'expédition n'a aucune chance de remporter une seconde victoire face à ces cavaliers. Leur seule chance est de fuir vers le sud en longeant la montagne, puis de s'enfoncer dans le désert.

Une dizaine de minutes plus tard, la bataille s'engage. Une soixantaine de cavaliers enfoncent les rangs des fusiliers français, tandis que les autres prennent les fuyards en chasse. Il est indéniable qu'ils sont plus rapides que les chameaux de l'expédition. La poursuite est engagée.



Au sommet des montagnes, le tonnerre commence à gronder, étouffant quelques instants les bruits de la bataille.

Les poursuivants tirent en direction des fuyards qui entendent les balles siffler à leurs oreilles. Si un chameau venait à être blessé, il faudrait prendre son cavalier en croupe et cela les retarderait d'autant.

Au détour d'un immense rocher, Kassim stoppe en bordure d'une large rivière asséchée. Depuis la crête des montagnes, le tonnerre gronde encore. Cette fois-ci, il ne s'arrête pas. Le grondement se poursuit et s'amplifie.

"C'est du suicide de passer la rivière, crie Kassim en faisant de grands gestes. L'eau de la montagne va faire un torrent de boue qui va tout emporter."

En effet, à deux cents mètres de là une trombe de boue s'évase sur tout le lit de la rivière. Si les investigateurs n'ont pas encore réagi, Audrey fait descendre

sa monture dans le lit de la rivière et se lance dans un galop effréné. La dernière chance pour les personnages est effectivement de réussir à parcourir la centaine de mètres les séparant de l'autre rive. Ensemble, ils entament la traversée de l'oued, tandis que la troupe de voleurs continue de se rapprocher.

Lorsqu'Audrey grimpe sur l'autre rive, le torrent de boue n'est plus qu'à une cinquantaine de mètres ! L'un après l'autre, les membres de l'expédition se mettent à l'abri.

Les voleurs ont arrêté leurs chevaux de l'autre côté de la rivière et mettent en joue la petite troupe. Il faut se mettre à l'abri derrière quelques rochers.

Remis de ses émotions, l'expédition peut continuer sa route. Si personne n'y pense avant lui, Kassim fera un commentaire : *"Vous avez vu comment les traces laissées dans la rivière ont disparu sous la fureur des flots ?"*

[Pour le cas où les investigateurs tomberaient entre les mains des pillards, voici les ordres de ces derniers : si des occidentaux civils sont capturés, ils doivent être confrontés à

Tarlik Kemral qui décidera seul de leur sort. En l'occurrence, ils seront conduits jusqu'au tombeau, assisteront à l'éveil du démon de guerre et seront laissés dans la tombe...

C'est le moment de préciser la situation du Syrien.

William Percy ne s'est pas trompé en chevauchant vers le nord. Il n'a pas tardé à repérer l'armée de Tarlik, composée d'un ramassis de pillards et de voleurs subjugués par son remarquable talent d'orateur et son charisme. Il a constitué son état-major avec les chefs des bandits, à qui il a promis la richesse et le pouvoir.

Les 500 hommes font maintenant route vers le sud, en direction du tombeau, suivi discrètement par William Percy, qui n'est pas encore parvenu à éliminer son ennemi. Les investigateurs viennent d'être les témoins d'une attaque de l'avant-garde ennemie.

La rencontre entre les deux partis n'est plus qu'une question d'heures.]

Le Puits de Sable

Scène 1

Quelques jours après cette mémorable poursuite, l'ombre de la colonne se détache sur une dune de sable. En file indienne, sans un mot, l'expédition a entamé sa marche dans le désert.

"Personne ne résiste à la torture, fait Kassim. Les villageois ont parlé et nous verrons arriver l'armée de votre ennemi."

Les investigateurs aimeraient que leur guide se trompe. Mais là encore, ce n'est pas le cas. Il ne leur reste plus qu'à trouver le démon de guerre et à lui loger une balle d'ambre dans le coeur (ils peuvent toujours tenter l'élimination physique du Syrien, mais risquent d'être capturés. S'ils échouaient, plus rien ne pourrait empêcher Tarlik de mener son projet à terme).

Tout à coup, l'un des chameaux se cabre et refuse d'aller plus loin. Il en est de même pour toutes les autres montures. Il est toutefois possible d'obliquer, un peu comme si les chameaux refusaient de s'approcher de quelque chose que leur instinct avait décelé mais acceptaient d'en faire le tour.

Pourtant, à perte de vue, les dunes se laissent caresser par le vent. S'il y avait un tombeau ici, cela fait des siècles qu'il est enfoui sous les sables.

Après avoir deviné que les chameaux préfèrent éviter une certaine zone (quelques centaines de mètres de diamètre), les investigateurs vont devoir continuer à pied, à la recherche d'un indice.

L'attitude des animaux et le contrôle sur la carte ne laisse planer aucun doute. Le tombeau se trouve quelque part sous le désert. Mais il faudrait des jours, voire des semaines, pour tout déblayer. Alors que dans quelques heures, l'armée de Tarlik sera sur place.

C'est à ce moment que se déclenche un événement imprévu. Imperceptiblement, l'un des aventuriers a vu ses pieds s'enfoncer dans le sable. Il lui est rapidement impossible de bouger, prisonnier des sables mouvants !

Tous ceux qui s'approcheront pour lui

porter secours verront le désert se creuser en forme d'entonnoir. A leur tour, les voilà pris au piège, incapable de trouver des appuis dans le sable mou. Au bout de quelques minutes, seules les épaules du malheureux émergent encore du sable. L'instant d'après il disparaît, tandis que le sable continue de s'écouler dans l'entonnoir.

"C'est sûrement un ancien puits couvert par le désert. Ce n'est pas une tombe pour un chrétien", indique Kassim, alors que le siphon continue de se creuser.

Scène 2

A demi-étouffé par le sable, l'investigateur (peut-être plusieurs) est libéré de son entrave après une chute de cinq mètres. Dans la plus totale obscurité, il sent le sable continuer à lui couler sur les épaules et ses pieds s'enfoncer dans un autre siphon. Il est cependant aisé de s'en échapper et il peut trouver des appuis sur un sol de pierre.

S'il n'a pas les moyens de s'éclairer, l'aventurier va devoir attendre la fin de l'écoulement. En effet, une heure plus tard, le siphon du plafond a fini de se déverser et un rayon de lumière apparaît, éclairant un nuage de poussière. A ce moment, il est possible de communiquer avec les investigateurs restés en surface, mais surtout d'explorer l'endroit.



Visiblement, on avait creusé un puits à la verticale d'une grotte où coulait une source. Aujourd'hui, la source est tarie et remplacée par l'écoulement du sable. La grotte mesure cinq mètres de hauteur et une dizaine de mètres de diamètre. L'instant de surprise passé, c'est son contenu qui impressionne les investigateurs. Des gens sont venus ici, il y a fort longtemps...

Préservée du temps, une peinture murale illustre le siège d'une ville et son pillage par une armée. Au coeur d'un temple, on peut encore deviner le combat opposant les assiégeants à une créature apparemment non-humaine. Au dessus de la fresque, à demi-effacée, se trouve encore une partie de l'inscription déjà



relevée sur le tapis aperçu en Angleterre. En dessous, on peut déchiffrer le nom déjà traduit par les investigateurs lors de l'introduction : DRA'HITHAL !

Sur le sol, face à l'illustration, on a déposé des récipients de terre cuite dont le contenu s'est perdu avec les siècles. Peut-être les pigments pour la peinture ou quelques offrandes. Il règne dans la salle un sentiment d'oppression et la peur d'une malédiction. La salle ne contient rien d'autre, mise à part un imposant tas de pierres posées dans un recoin.

[Les rochers masquent l'entrée d'une seconde salle où se trouve le tombeau.]

Peut-être déçus par leur trouvaille, il ne fait aucun doute que la perspicacité des investigateurs va leur faire tenter un déblaiement en règle du tas de pierres. Il leur faudra plusieurs heures pour dégager un passage. Mais avant cela le puits aura été dégagé et les aventuriers restés en surface pourront descendre à l'aide d'une corde.

Scène 3

Alors que les personnages s'affairent au déblaiement, la voix de Kassim retentit du haut du puits :

"Les voleurs !"

Quelques minutes plus tard, de nombreux éclats de voix se font entendre à la surface. Les investigateurs restés en haut sont immédiatement fait prisonniers alors qu'une douzaine d'hommes se préparent déjà à descendre à leur tour dans le puits. Il est toujours impossible de deviner sous quel voile se cache Tarlik. Il faut envisager le cas où les investigateurs décident de défendre leur position. Ils peuvent éliminer les premiers voleurs à pénétrer dans la salle, mais rapidement ils n'auront plus de cibles en vue. A ce moment-là, une voix déjà entendue en Angleterre se fait entendre depuis la surface. Tarlik Kemral s'adresse à eux :

"Vous n'avez pas d'eau, j'ai des otages. Nous pouvons mettre le feu à ce trou et vous asphyxier. Placez-vous dans la lumière, les mains sur la tête."

Effectivement, les investigateurs ne sont pas en position de négociateur. S'ils répugnent à exécuter l'injonction du Syrien, ils ne tardent pas à voir une ombre passer devant le trou du puits. La seconde d'après, les hommes de main lancent dans le vide le corps de l'astrologue Driss Mahara, avec lequel ils ont discuté la veille au soir. Il a une corde autour du cou. Sous le choc, les cervicales se brisent dans un bruit sec.

"La prochaine fois, ce sera votre guide !"

(bien sûr, si l'un des investigateurs a été fait prisonnier, Tarlik le préférera à Kassim).

Trente secondes plus tard, une nouvelle ombre se place au-dessus du trou. Les hommes de main passent une corde autour du cou du malheureux (Kassim ou un investigateur) et commencent à le faire doucement descendre dans le puits. La victime n'ayant pas les mains attachées peut passer ses doigts dans la corde et éviter l'étouffement rapide. C'est justement ce que souhaite Tarlik : que les prisonniers du puits voient se balancer leur ami en train d'agoniser, pendu dans la lumière ! L'attente peut durer plusieurs heures...

Le seul moyen qu'ils ont d'éviter la mort à leur ami est de se rendre. On peut toujours essayer de couper la corde d'un coup de fusil, mais Tarlik a pris la peine de n'en laisser voir qu'une petite partie. Si le coup est manqué, il est possible de tuer la victime.

Si malgré tout rien ne les fait abandonner, Tarlik mettra sa menace à exécution et fera jeter des étoffes imbibées d'huile enflammée dans la grotte, faisant tout disparaître sous une épaisse fumée noire. L'asphyxie est inévitable.

Scène 4

Gageons que l'instinct de survie et l'envie de connaître la fin de cette histoire feront que les aventuriers seront raisonnables (se seront rendus) et seront donc toujours en vie.

Désarmés, ils voient descendre dans le puits une demi-douzaine de voleurs qui entreprennent une fouille en règle puis leur attachent les mains dans le dos. Tarlik descend à son tour et ses hommes lui remettent les objets en possession

du groupe (la carte, la tablette, les fioles de sérum, la balle d'ambre...)

"Une balle d'ambre ! Ainsi la Fondation prétend connaître la valeur de son ennemi, fait Tarlik en la glissant dans sa ceinture. Vous ignorez tout de ce que vous allez découvrir ! Pourtant, je salue votre audace et votre folie."

Il jette les fioles de sérum à terre et les brise d'un coup de talon. Puis, il donne quelques ordres en arabe et ses hommes commencent à déblayer le passage comblé par les pierres. Dans le même temps, on voit descendre par le puits un fauteuil d'osier suspendu à des cordes. Se cramponnant et gémissant, Mlle Margaret Milford descend à son tour dans la grotte.

"Aaaah, voici la mariée ! S'écrie Tarlik."

"Est-il ici ? demande la vieille femme aveugle d'un air avide."

"Un moment ma chère. Dans quelques instants, vous allez rencontrer votre époux."

Les hommes de main ont fini de déblayer l'entrée de la seconde salle. Ils offrent une torche à Tarlik et ce dernier emprunte le passage. On entend bientôt quelques paroles incompréhensibles prononcées dans une langue inconnue. Puis, Tarlik ordonne à ses hommes d'entrer.

"Eux aussi !" fait-il en désignant les prisonniers."

Scène 5

La seconde grotte est environ trois fois plus grande que la première et deux fois plus haute. Une série de degrés naturels descendent jusqu'à une étendue plane constituée de petits graviers. Dans le fond, on a entassé de grosses pierres et donné à l'ensemble la forme d'un autel. Sur cet autel se trouve un sarcophage,



taillé d'un seul bloc. Le sarcophage mesure près de trois mètres de longueur et un mètre d'épaisseur. Une large dalle de pierre sculptée le ferme comme une chape. La fraîcheur de l'endroit saisit les visiteurs.

A la lueur des torches, Tarlik Kemral fait placer ses hommes de part et d'autre du sarcophage, tandis que trois chefs de voleurs entrent à leur tour dans la salle en aidant Margaret Milford à se tenir debout. Ils font asseoir (*c'est très important*) les investigateurs au pied d'un mur et les tiennent en respect avec leurs armes. Le Syrien commence à tracer des signes

lit de l'intérieur. Tous les membres de l'assemblée se masquent les yeux, trop tard. Une cécité les a déjà tous frappés. Cependant, durant le dixième de seconde qui a précédé leur aveuglement, les investigateurs ont pu apercevoir une créature humanoïde se redresser dans le tombeau.

Aveugles, les personnages n'entendent plus maintenant que le hurlement de la vieille aveugle. Son cri atroce se répercute sur les murs de la grotte, jusqu'à ce que ses cordes vocales se déchirent. Quelques secondes plus tard, on entend plus que les prières de Tarlik Kemral.

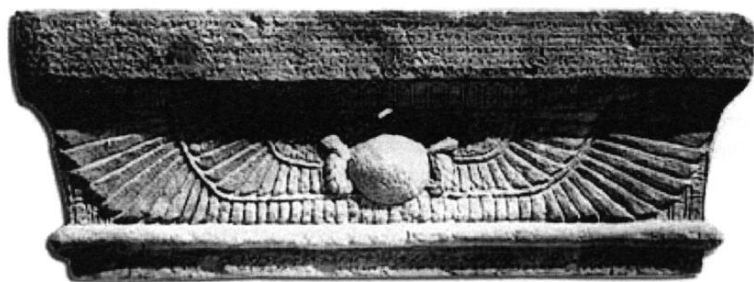
"Est-ce là ma promesse, Tarlik ? fait une voix

dans la grotte, sans eau ni arme.

[Une épouvantable méprise a fait éclater la colère du démon de guerre.

Tarlik Kemral s'est imaginé qu'il lui suffisait d'embrasser une vierge pour devenir humain. Hélas, l'énergie vitale de la vieille femme n'a pas suffi à rassasier le démon. Il a immédiatement dévoré celle des hommes présents dans la grotte, ceux dont la hauteur dépassait Tarlik Kemral resté à genoux. Par la même occasion, les investigateurs assis contre le mur ont été épargnés !

Le démon va maintenant se rendre jusqu'à la montagne hors du temps et retrouver les shamans muets. De là, il va construire son rêve d'opium et y trouver refuge. C'est dans



dans le gravier, tout en psalmodiant des prières oubliées. Il s'agenouille et répand devant lui le contenu d'un petit sac. Sans doute un composant quelconque. Puis, il ordonne qu'on pousse la dalle couvrante.

Un courant d'air glacé s'échappe des fissures dans un bruit terrifiant. Effrayés, les voleurs superstitieux lâchent leur prise et reculent. Leurs chefs les exhortent à reprendre le travail, tandis que Tarlik Kemral continue de prier, à genou dans le gravier. Un mot revient souvent : DRA'HITAL...

Malgré le fait qu'aucun voleur n'obéisse, la dalle commence à glisser du sarcophage de pierre. Le démon de guerre se passe de serviteur et s'octroie la liberté. Quelques secondes plus tard, la chape bascule derrière le sarcophage et se brise en résonnant sous la voûte. Une lueur bleutée éclaire maintenant le plafond au-dessus de la tombe et le rythme irrégulier d'une respiration semble provenir de l'intérieur du sépulcre.

"Votre époux veut prendre femme", fait Tarlik toujours agenouillé.

Aussitôt, Margaret Milford commence à marcher en direction du tombeau, mains en avant.

"Je suis votre promesse", fait la vieille femme aveugle en manquant de trébucher à chaque pas. Ces mains finissent par trouver le rebord du sarcophage.

Au même instant un éclat aveuglant jail-

emprunte d'éternité. Elle ne suffirait pas à faire d'une larve un être humain. La vierge qui m'est destinée est plus fraîche que la fleur du matin. Ton outrage va te coûter la vie."

Un bruit assourdissant envahit brutalement la grotte. Toujours aveugles, les investigateurs restent accroupis dans le coin du mur, tandis qu'autour d'eux résonnent les cris des voleurs restés debout. Peu après, le silence règne à nouveau.

"Savoure ma clémence, Tarlik. Retrouve la montagne des shamans et guide-les jusqu'à mon rêve où tu célébreras mon mariage. Si tu échoues, je te promets une éternité de souffrances."

Scène 6

Un claquement sec suit le monologue du démon de guerre. Les investigateurs sont toujours dans l'impossibilité de distinguer quoi que ce soit. Ils entendent simplement le gravier crisser sous les pieds du Syrien lorsque celui-ci se relève. Il hurle un ordre en arabe et on entend les bruits de pas des voleurs pénétrant dans la grotte.

Après quelques exclamations de la part des nouveaux venus, Tarlik ordonne de quitter la pièce. *"Les Anglais restent ici,* fait-il du bout des lèvres.

Dix minutes plus tard, le dernier voleur a remonté le long du puits et ramené la corde. Les investigateurs sont laissés

le rêve d'opium du démon de guerre que Tarlik Kemral devra célébrer le mariage.

Les investigateurs vont devoir poursuivre leur ennemi jusqu'à ce mirage...

Notons l'exactitude des prédictions du vieil astrologue. Les voici engloutis par le désert, tandis que leurs pas ont rejoint ceux de leur ennemi dans la tombe.]

Les investigateurs tentent désespérément de distinguer quelque chose dans l'obscurité. Ils ignorent si les torches ont été emportées ou s'ils sont toujours aveugles. A tâtons, ils finissent par ressortir de la seconde grotte pour découvrir que la cécité ne les a pas quittés. Ils ne distinguent plus la lumière du puits, peut-être juste un halo plus clair. Impossible de déterminer s'ils sont aveugles définitivement ou non. Une longue attente commence, au cours de laquelle ils vont tenter de sortir de ce trou. Ils vont avant tout se libérer de leurs liens, puis faire l'inventaire des moyens dont ils disposent.

Ils pourront découvrir les corps sans vie et desséchés des chefs des voleurs vidés par le démon. Au bout d'un petit temps, les personnages entendent le souffle du vent résonner à l'entrée du puits. Rapidement, du sable commence à tomber de nouveau. Une tempête de sable vient de se lever. Elle durera jusqu'au soir. L'un après l'autre, les aventuriers finissent par se laisser aller sur le sol, résignés...

La Montagne Hors du Temps

Scène 1

"Ohé" fait une voix familière par le puits. C'est celle de William Percy. L'Anglais suit l'armée de Tarlik Kemral depuis l'oasis de Mers El aman. Il n'a pas réussi à localiser son ennemi et à l'éliminer. Cependant, il est parvenu jusqu'au puits de la même manière que les investigateurs : son chameau a refusé d'aller plus loin. C'est la providence qui l'envoie.

Il possède les cordes nécessaires à faire sortir le groupe du puits. Dehors, la nuit commence à tomber et la pleine lune se lève. C'est sur ce constat que les personnages s'aperçoivent qu'ils sont en train de recouvrer l'usage de leurs yeux. Apparemment, dans quelques heures tout sera rentré dans l'ordre.

Mais une terrible déception attend l'expédition : la tempête de sable a fait disparaître toute trace de l'armée du Syrien. Il est impossible de savoir dans quelle direction il est parti et donc de trouver la montagne des Shamans.

Tout à coup, un cri d'alerte retentit derrière une dune !

L'instant d'après, sur la crête de sable faisant le tour de leur position, un millier d'hommes, torche en main, forme un gigantesque cercle autour de la zone du tombeau. Le vent fait vaciller la flamme de leurs torches.

Puis, quatre d'entre eux descendent vers les membres de l'expédition. Parmi eux, on peut reconnaître Nepsan, le chef de la caravane laissée à Mers El Aman. A côté de lui se trouve le fils de Driss Mahara. Un bandage sommaire maintient une blessure au bras gauche. Nepsan parle le premier.

Il dit que les bandits ont volé les chameaux et massacré les marchands. Ce matin, ils ont attaqué l'oasis de Driss Mahara. Les soldats français sont morts en permettant à son fils de fuir avec quelques guerriers. Il est maintenant, Ralifa, fils de Mahara. Puis, les voleurs ont emmené son père dans le désert, tandis que les tribus se sont organisées. Dans la tempête, les guerriers ont perdu la trace de Tarlik Kemral. Nul ne sait où se trouve son armée maintenant.

Une nouvelle fois, les investigateurs doivent se souvenir des prédictions et se rappeler que le scorpion doit leur servir de guide. Il leur faut deviner que les étoiles ne faisaient pas allusion à l'animal, mais à la constellation. Peut-être leur faut-il suivre cette direction pour retrouver la montagne où se rend leur ennemi ?

[C'est la seule piste dont ils disposent. Les événements ayant déjà été relatés par les étoiles sont là pour leur prouver que ce raisonnement, même s'il est du domaine de l'irrationnel, mérite que l'on s'y attache.]

Nepsan présente les deux autres chefs de tribus : les Cheikhs Moufia et Bezoun *[Caractéristiques semblables à Nepsan]*. Ce sont des personnalités très importantes. Ils ont du mal à admettre que des occidentaux puissent être mêlés à cette histoire. Cependant, le fait que Driss Mahara les ait reçus sous sa tente et leur ait confié les secrets des étoiles les pousse à écouter ce qu'ils ont à dire.

En principe, il n'est pas difficile pour l'expédition de prouver sa bonne foi et d'indiquer qu'elle connaît le moyen de détruire le démon. Mais c'est surtout l'allusion à la prophétie des étoiles laissée par Driss Mahara qui poussera les Cheikhs à faire confiance aux occidentaux.

Le groupe se voit donner de nouveaux chameaux et, bientôt, une armée silencieuse fait route en direction de la constellation du Scorpion.

Scène 2

C'est au petit matin que la colonne aperçoit enfin sa destination.

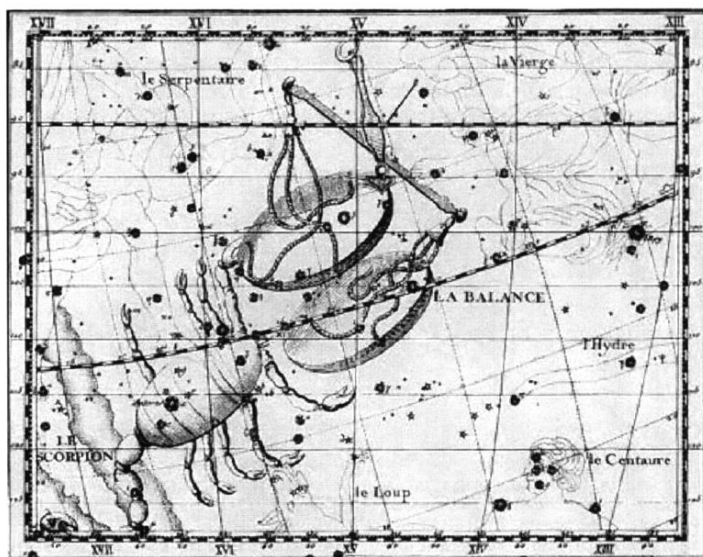
Au milieu d'un désert de pierres, à encore une heure de marche, se dresse une étrange montagne aux arêtes découpées d'environ quatre cents mètres de hauteur sur le double de large. Aux alentours, le vent et le sable ont érodé le relief. Un fait inexplicable a épargné cet amas rocheux.

Le terrain n'offre aucune couverture facilitant l'approche. Il est clair que si l'armée de Tarlik Kemral a pris une position défensive autour de la montagne, l'aventure risque de tourner au massacre.

La colonne progresse encore une bonne demi-heure sans déceler le moindre signe d'animation. Enfin, Nepsan fait stopper et décide d'envoyer une dizaine d'éclaireurs *(éventuellement accompagnés d'un aventurier)*. Quinze minutes plus tard, un signal lumineux leur parvient. Les éclaireurs n'ont rencontré aucune résistance.

L'armée poursuit sa route et parvient jusqu'à la base de la montagne. Si Tarlik est venu jusqu'ici, il a trouvé un moyen d'entrer. S'il a tenté l'escalade, où sont ses chevaux ?

Les éclaireurs ne tardent pas à trouver une faille dans la roche. Elle s'élève



jusqu'en haut de la falaise et s'enfonce vers l'intérieur. Elle mesure à peine un mètre de large. C'est un véritable piège pour une armée progressant en file. Cependant, avec l'accord des Cheikhs, Nepsan envoie vingt hommes à cheval devant. Puis, accompagné de Ralifa fils de Mahara, il prend la tête d'un groupe de cent hommes et entre dans la faille, invitant les occidentaux à l'accompagner. Les Cheikhs suivront en se partageant le reste de l'armée.

Les personnages cheminent un petit temps au fond de la faille. Tout là-haut, un mince liseré clair témoigne de la présence du ciel. Au bout d'environ trois cents mètres, des exclamations leur parviennent depuis l'avant garde. L'expédition sort de la faille et débouche au coeur de la montagne : un vaste cirque à ciel ouvert, d'une centaine de mètres de diamètre.

Sur toute la périphérie de cette arène, on a taillé des façades de temples et sculpté des marches. L'ouvrage s'élève jusqu'à environ cinquante mètres le long des parois. Par endroits, des terrasses accueillent la végétation, tandis que dans le renfoncement d'une grotte miroite la surface d'un bassin.

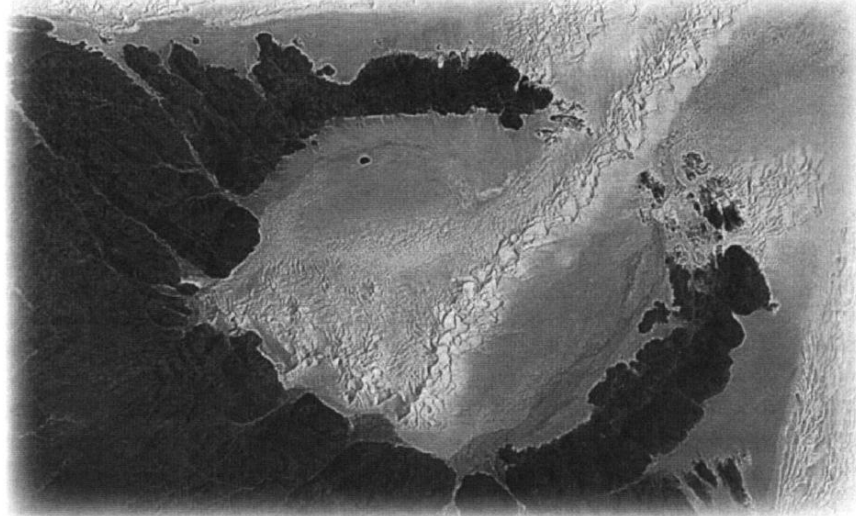
Les investigateurs sont immédiatement frappés par une constatation curieuse : tout est parfaitement entretenu. Des hommes vivent ici ! Le démon a parlé de "la montagne des Shamans". Se pourrait-il que ce soient eux ? Si oui, sont-ils les nouveaux alliés de Tarlik Kemral ?

[Exactement. Plus précisément, les Shamans attendent depuis toujours la venue de l'homme ayant déchiffré leur message lancé au désert. Tarlik est venu avec le démon DRA'HITAL. Il est de fait considéré comme le nouveau chef.

Le démon de guerre s'est immédiatement réfugié dans son rêve d'opium où il se sait presque intouchable. Il y a accueilli les Shamans et l'armée de Tarlik Kemral. Lorsque ce dernier aura célébré le mariage avec la princesse vierge, il deviendra un être humain, investi de terrifiants pouvoirs.

Les hommes n'ont jamais voulu d'un démon pour chef, mais ils ne refuseront pas d'être commandés par un homme ! Lorsqu'il sera devenu humain, il renforcera son armée.

Le voyage dans le rêve d'opium du démon est sensiblement différent de celui effectué dans le songe d'un humain. Nous avons vu qu'en Angleterre, les corps des voyageurs restaient sur place tandis que leurs esprits vagabondaient à



leur guise dans une représentation de la réalité.

Le rêve d'un démon est plus puissant. Il permet d'inventer une autre réalité, prenant la forme souhaitée par le rêveur (*un palais, une oasis, une île...*) et d'y transporter les corps des hommes. C'est la raison pour laquelle l'armée de Tarlik Kemral a déjà disparu de la réalité !

Une nouvelle fois, la prédiction de l'astrologue était exacte...

La suite de l'aventure va cependant nous révéler que cette réalité a déjà été visitée par des être humains. En l'occurrence, les premiers croisés y ont affronté des démons et bâti une chapelle, dont l'ornementation était un coupe.

Nous allons considérer que les aventuriers se rendent là où il est en principe impossible de se rendre : au coeur d'un mirage !]

Scène 3

D'un geste, Nepsan ordonne de fouiller la cité. Ses hommes se dispersent, mais ne signalent aucune âme qui vive. Dans le même temps, une odeur caractéristique attire l'attention des personnages : l'opium !

Guidé par le parfum, les investigateurs se rendent jusqu'à l'entrée d'un temple. Sa façade est ornée de sculptures semblables à celles relevées dans le tombeau. A l'intérieur, de larges colonnes sont gravées de signes cunéiformes. Elles relatent l'histoire passée. Audrey pourra la déchiffrer en partie (*voir encadré ci-contre*).

Puis, entre les colonnes, les personnages découvrent une curieuse mise en scène : l'allée principale a été bordée de vasques

où brûle encore la drogue. Dans le fond du temple, distant d'une trentaine de mètres, un escalier conduit à un mur au pied duquel se trouvent des lampes à encens disposées côte à côte sur une largeur de trois mètres. La fumée épaisse monte à la verticale et se perd dans les plafonds.

[*Le procédé pour atteindre le rêve du démon consiste à marcher entre les vasques afin de se droguer. Petit à petit, l'encens du fond tend à disparaître et à céder la place à un passage menant au mirage. Hommes et chevaux peuvent alors faire la traversée.*

Aux investigateurs de le découvrir.]

Après qu'ils aient déterminé le moyen de rejoindre Tarlik Kemral, occidentaux et Arabes s'organisent au mieux et se préparent au grand saut.

L'un après l'autre, ils marchent bientôt entre les vasques de drogue. Rapidement, leur vue se brouille et les murs du temple disparaissent derrière les volutes. Puis, au fur et à mesure qu'ils s'approchent de l'escalier, le voile de fumée masquant le mur du fond s'éclaire de brefs éclats lumineux. Arrivés devant la rangée de lampes, les personnages sont entièrement sous l'influence de l'opium. Il leur semble qu'une palmeraie se cache derrière le voile lumineux.

- Une ville est assiégée et on invoque un démon de guerre.
- Avant son mariage avec une princesse vierge, le démon a été vaincu par l'ambre.
- Les prêtres ont eu la langue coupée et ne pouvaient plus prononcer son nom.
- Ils ont caché son corps dans le désert et ont trouvé refuge ici, avec la princesse.

Un dernier pas et ils disparaissent de la réalité...

Seuls les Fous et les Démon

Il est important de signaler que la sortie vers le mirage ne s'effectue pas de la même manière pour tous les protagonistes. Les investigateurs (*chrétiens*) entreront à proximité de la chapelle des croisés, tandis que les Arabes (*musulmans*) se retrouveront un peu plus loin. Enfin, le personnage contaminé par l'incubus (*n'étant déjà plus humain*), se verra réserver un sort particulier. Commençons par les membres de l'expédition (*dont le personnage atteint du pourrissement*).

Scène 1

Un vent chaud et chargé de sable fouette le visage des intrus.

Par pur réflexe, les personnages sont contraints de fermer les yeux. Bras tendus, ils font encore quelques pas avant de sortir de la colonne de sable. Celle-ci ne bouge pas de place ni ne change de forme. Semblable à une tornade, elle continue de tournoyer, rejetant un à un les occidentaux.

Un soleil éclatant accueille leur venue dans le mirage. Tout autour d'eux, les palmiers nains tendent leur feuillage vers la lumière, tandis que d'innombrables ruisseaux courent entre leurs troncs. Mais une mauvaise surprise attend déjà les personnages. Ils sont seuls. Les Arabes ne les ont pas suivis. Celui qui tente de rentrer tout de suite dévoile la seconde surprise : on ne s'échappe pas du rêve. A eux de se souvenir que le seul moyen de sortir du rêve est de respirer des vapeurs d'ambre ou de tuer le démon de guerre (*en espérant faire disparaître son rêve avec lui*).

Se mettant en route, ils aperçoivent un chemin pavé conduisant à une bâtisse de pierres blanches à demi dissimulée sous les arbres. En s'approchant, on peut distinguer les ornements chrétiens sur les portes de bois et sur le toit. C'est une chapelle. Elle est située au centre d'une cour entourée d'un petit muret de pierres. A une dizaine de mètres de l'entrée (*composée d'un porche aux fines colonnes*), se trouve une fontaine d'eau claire.

Le lieu est sous surveillance. A l'entrée de la cour se trouvent deux Arabes armés, tandis que deux autres se sont étendus à l'ombre des colonnes. Leurs chevaux sont alignés à côté de la chapelle. Considérant ce qu'ils savent déjà sur l'existence d'une chapelle chrétienne et son rapport avec la Coupe des Croisés, les personnages se mettent en devoir de neutraliser les gardes et d'entrer dans la bâtisse.

Il est pratiquement impossible de maîtriser les gardes sans empêcher ces derniers de tirer au moins un coup de feu. La détonation résonne dans la palmeraie, donnant l'alerte à un autre groupe de voleurs en patrouille non loin de là. Leurs cris résonnent déjà dans l'oasis et le galop de leurs chevaux ne tarde pas à se faire entendre sur le chemin pavé. Dans quelques instants, il faudra les affronter. Pour les investigateurs, il est clair qu'ils seront plus en sécurité à l'intérieur de la chapelle et mieux à même de se défendre. Ils se précipitent vers le porche.

Apparemment, les portes de bois ne sont pas verrouillées, mais il est pourtant impossible de les ouvrir. Une inscription latine gravée sur la clef de voûte devrait renseigner le groupe. Sa traduction est :

**CHRÉTIENS PÉLERINS ET CHEVALIERS
FOI ET VALEUR DEVEZ PROUVER
AVANT DE PÉNÉTRER EN CE LIEU SANCTIFIÉ**

Au-dessus de l'inscription se trouve les restes d'une fresque. On peut y deviner un groupe d'hommes aux vêtements moyenâgeux gravir les marches de la chapelle et passer la porte de bois. Le premier tient la tête d'une créature non-humaine au bout de son épée.

Le message contient deux informations. Il faut être baptisé pour espérer pénétrer dans la chapelle (*cela ne pose aucun problème pour les personnages de cette époque*). Ensuite, il faut prouver sa valeur en offrant la tête d'un monstre. Peut-être ce mirage abrite-t-il de telles créatures, mais le temps manque pour se mettre à leur recherche.

Sur le chemin, les cavaliers approchent. Les premiers passent déjà le portail de la cour, tandis que les autres descendent de leurs chevaux et s'abritent derrière le muret. La fusillade s'engage.

Un bandit du Mirage

FOR 11 CON 10 TAI 11
INT 08 POU 12 DEX 10
APP 09 EDU 08 SAN 50 PV 12

Bonus aux dommages : Aucun
Armes : Sabre, 30%, dégâts 1D8.
Carabine cal. 30 30%, dégâts 2D6.
Compétences : Esquiver 30%,
Monter à Chameau 50%.

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

Les membres de l'expédition s'abritent immédiatement derrière les colonnes. Dès la première salve, les voleurs se mettent à couvert et se mettent à tirer. Rapidement, les aventuriers se rendent compte de la précarité de leur position. S'ils ne trouvent pas le moyen de pénétrer dans la chapelle, ils sont condamnés.

La solution est à la portée du personnage atteint par la peste des croisés. S'il faut trancher la tête d'un monstre pour prouver sa valeur, il peut invoquer celui qui pratique la saignée. Quelques secondes après avoir réclamé sa venue, une zone d'ombre de la voûte laisse entendre un frottement. La créature invisible vient de pénétrer dans le mirage.

Tandis que les coups de feu redoublent de rythme et de précision, un coup de sabre décapite le monstre de l'au-delà. Au moment où l'on présente sa tête devant l'entrée, les portes de bois s'écartent. Au même instant, les bandits chargent en direction de la chapelle.

Scène 2

L'intérieur de la chapelle respire la sérénité. Les vitraux enjolivent la lumière de colorations rouges et bleues. D'antiques bancs de bois s'alignent face à l'autel derrière lequel s'élève une croix d'olivier. Perchés le long des murs, quelques saints de bois veillent sur l'endroit.

Dans le fond de la bâtisse se trouvent des chevalets sur lesquels sont disposées des gravures sur bois. Le temps a rongé les enluminures, mais on devine encore l'histoire contée. Il semble que les croisés aient été confrontés au rêve du démon. Ils

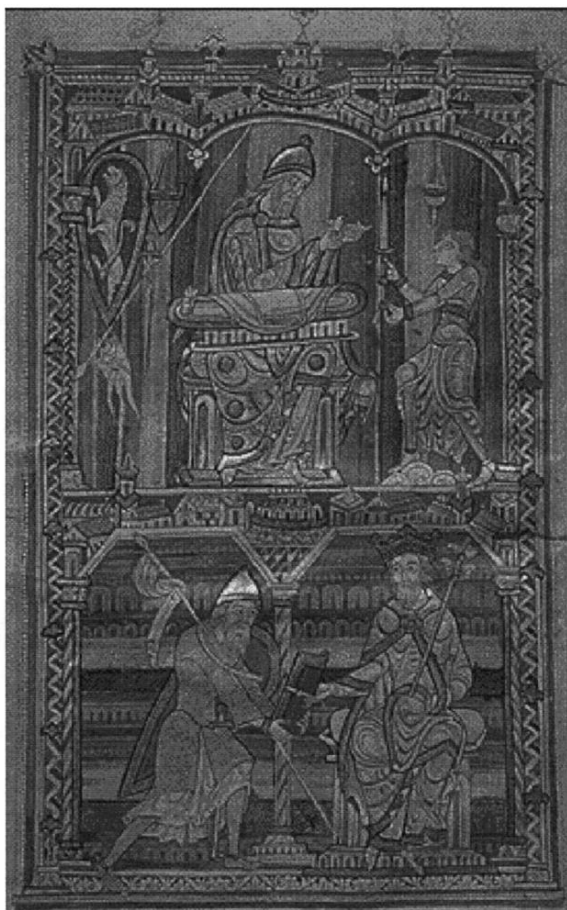
ont construit une chapelle dans le mirage afin de permettre aux chrétiens d'y trouver refuge et de porter le message de Dieu dans tous les endroits possibles, même ceux échappant à la réalité.

Parmi les icônes, il en est une qui attire tout particulièrement l'attention du personnage atteint de la peste des croisés :

Un homme, visiblement malade, tend sa main au-dessus de la coupe et laisse couler un peu de sang. Face à lui, un démon fait la même chose. A côté du premier personnage, un second, en meilleure santé, bois à la coupe.

L'investigateur doit déduire qu'il faut boire son propre sang mêlé à celui d'un démon pour guérir du Pourrissement.

[S'il tente l'expérience avec la créature décapitée qui gît à l'entrée, il sera pris de nausée et rendra ce qu'il aura bu. Il lui faut trouver un véritable démon. Cela revient à dire qu'il peut mélanger son sang avec celui du personnage mordu par l'Incubus ou avec le sang du démon de guerre lui-même.]



Une seconde tablette pourra confirmer les soupçons des investigateurs quant aux projets du démon de guerre.

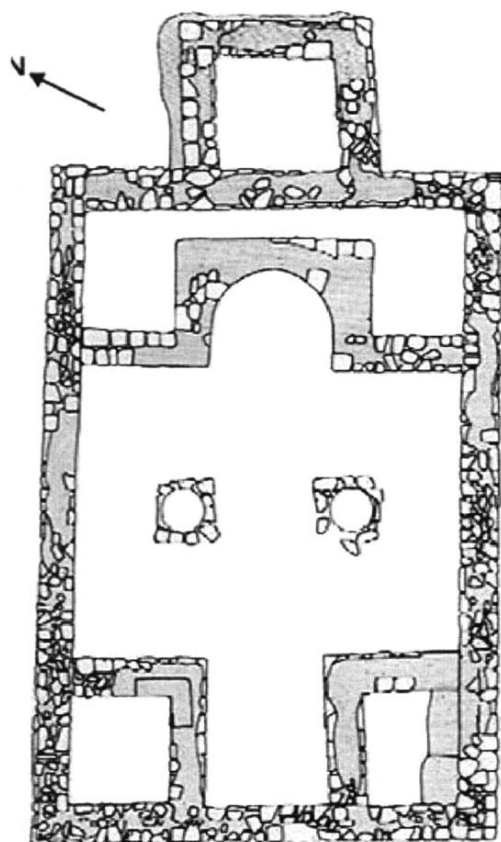
Un monstre embrasse une jeune fille. L'instant d'après, il a pris apparence humaine, tandis que la jeune fille a trouvé la mort.

Cette icône fait référence à la prophétie découverte par le groupe sur le tapis vu à Londres : *le sacrifice de la vierge fera du démon un être humain.*

Une troisième tablette rappellera quelques souvenirs aux investigateurs. Elle illustre la même scène déjà vue à Londres sur la lame du cimetière.

Un démon est combattu à l'arme blanche par des humains. L'un d'eux porte une lance à l'allure particulière et perce le flanc du monstre.

Il semble que cette lance soit la seule arme susceptible de le tuer. Mais jamais il n'a été fait référence à l'endroit où elle pourrait se trouver. Pourtant, elle se trouve dans cette chapelle. A portée des aventuriers, elle est l'ornementation d'un saint de bois.



[Pour le cas où le monstre ne serait pas invoqué faites intervenir l'armée de Nepsan et des cheikhs arabes, apparue non loin de là et alertée par les coups de feu. Elle viendra à bout des brigands et permettra aux investigateurs de réfléchir plus calmement au moyen de pénétrer dans la chapelle (même si c'est tout de même moins épique).]

Le Peuple du Mirage

Scène 1

L'un après l'autre, les personnages ont disparu derrière le rideau de fumée. C'est maintenant au tour du personnage contaminé par l'Incubus de faire le grand saut.

Le bruit d'un torrent accueille le voyageur. L'eau frappe violemment ses épaules, pourtant le personnage sort de la cataracte sans être mouillé. De l'eau jusqu'aux cuisses, il patauge au milieu d'un bassin. Tout autour, un jardin luxuriant monte le long des colonnades jusqu'aux arches d'un palais. Haut dans le ciel, le soleil illumine les façades blanches du magnifique bâtiment.

Le personnage vient d'apparaître dans les jardins du palais de DRA'HITHAL. Sa nature démoniaque lui a fait emprunter un autre chemin que ses compagnons. Nous allons voir que la conclusion de cette histoire repose sur ses seules épaules.

Alors qu'il explore ce nouvel environnement, l'investigateur se trouve confronté à sa propre image dans le reflet d'une porte de verre. Son état démoniaque est largement avancé. N'est-il pas trop tard ? Poursuivant sa visite, il trouvera



un balcon d'où il aura une vue générale du palais. Il est entouré d'une muraille de pierres à la blancheur éclatante. Six hommes peuvent tenir de front sur le chemin de ronde. Par endroits, des tours crénelées permettent une meilleure surveillance de la palmeraie s'étendant à l'extérieur. Le balcon où se trouve le personnage est accroché au flanc d'une muraille du palais. Sur une vaste place en contrebas, l'armée du Syrien est en train de se préparer à combattre.

Au même instant, un petit cri étouffé se fait entendre derrière lui. Se tenant dans l'embrasure d'une arche de marbre, une jeune fille d'à peine seize ans l'observe avec le plus grand étonnement. Elle est vêtue de voiles diaphanes d'une blancheur étincelante et porte de magnifiques bijoux. Sa chevelure brune, ornée d'une tiare de diamants, tombe en cascade bouclée sur ses épaules dénudées. Une princesse de légende... Elle se nomme Cyliria. Immédiatement confronté à la barrière du langage - la princesse ne parle pas la langue de l'aventurier -, le personnage va devoir se faire comprendre de la jeune fille et déterminer avant tout qu'elle est bien la vierge destinée au démon de guerre. Le mariage n'a pas encore eu lieu, mais elle a été apprêtée par des servantes, résidentes du rêve

du démon. Les shamans sont en train de préparer la cérémonie. Elle attend simplement qu'on vienne la chercher.

Un voile sombre passe alors devant ses yeux. Depuis des millénaires, elle attend son époux, n'espérant jamais devoir se marier. Lorsque la cérémonie sera achevée et les sorts lancés, elle se donnera au démon. Elle mourra en lui offrant l'humanité !

Dès cet instant, le personnage saura que la seule chance qu'il a de recouvrer son âme humaine est de se lier à cette jeune fille, en lui prenant sa propre vie !

[Une vie pour une vie... Le meneur de jeu jouera de cette dualité pour tourmenter son joueur. Il lui faudra faire en sorte que la jeune fille devienne attachante. Cyliria est avisée, intelligente et possède un grand sens du discernement. Le joueur devra avoir des scrupules à sauver sa propre vie en sacrifiant celle de la jeune fille. Même si vous ne disposez pas de beaucoup de temps pour lui imposer ce cas de conscience.]

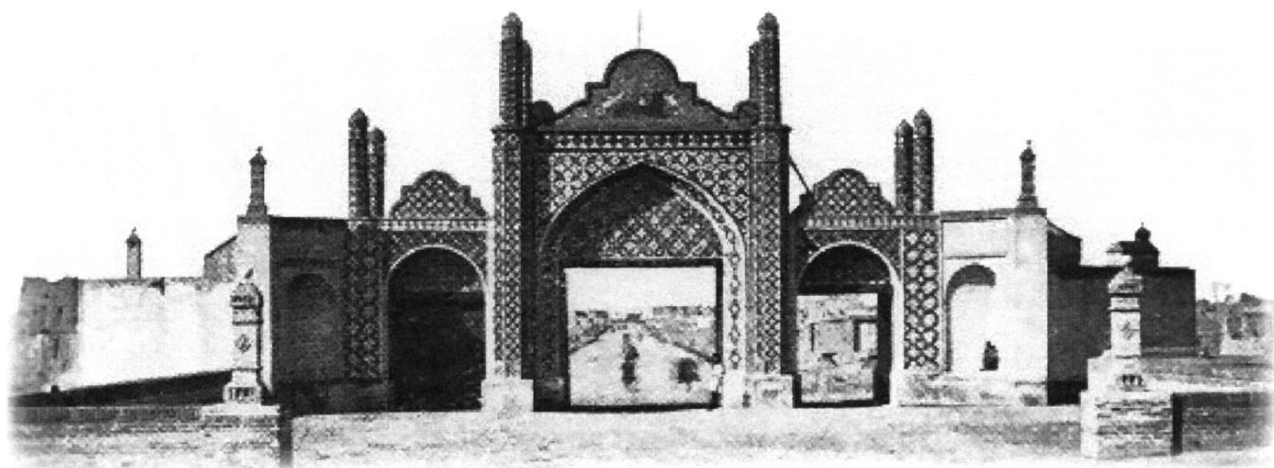
Quelle que soit la décision du personnage, rien ne pourra être entrepris contre DRA'HITHAL avant la cérémonie du mariage. Le démon ne se montre pas et laisse Tarlik Kemral régler les préparatifs. Il est important de noter que l'acquisition de l'humanité (par le démon ou le personnage à l'essence démoniaque) ne peut se faire qu'à l'issue des prières et des lancers de sorts par les shamans et les prêtres du démon.

Tout à coup, l'attention de l'aventurier est attirée par un cortège de personnages vêtus de blancs passant sous une arcade de l'autre côté du jardin. Ils escortent Tarlik Kemral et passent une large porte de fer forgée.

Se souvenant des ordres de la Fondation ("si vous trouvez Tarlik Kemral, tuez-le !"), le personnage pourra désirer le suivre ou, tout au moins, finir d'explorer le palais et trouver le moyen de rejoindre ses compagnons.

Cyliria propose immédiatement de lui servir de guide. Elle s'enveloppe dans un manteau de laine difforme et rabat une capuche sur son front. Elle prend la main de l'investigateur et le guide à travers le palais (à l'imagination du gardien...).





Scène 2

Les éclaireurs arabes reviennent au galop. Nepsan et Ralifa fils de Mahara ont pris place autour de la fontaine et attendent leur rapport. Ils ont trouvé le palais où s'est regroupée l'armée de Tarlik Kemral.

Devant les portes du palais s'étend une ville composée en grande partie de tentes. Toute la population du mirage est en train de préparer le mariage du maître des lieux. Les portes de la forteresse ne sont pas fermées, afin de permettre aux habitants d'entrer et de sortir à volonté. Les cheikhs sont unanimes : "Il faut attaquer ! Si l'on attend la fin du mariage, le démon sera devenu immortel".

Les investigateurs souhaiteront peut-être agir un peu plus en douceur. Même si le temps presse, il est possible à un petit groupe de se mêler à la population du mirage et de pénétrer discrètement à l'intérieur des remparts. Le délai qui leur sera accordé par les chefs de clans sera très court. Rien ne les fera changer d'avis : dans quelques minutes, ils mèneront la charge contre le palais et s'engouffreront par la porte ouverte.

Les personnages présents à l'intérieur à ce moment pourront alors s'apercevoir qu'une lourde grille de fer menace de refermer le passage. Empêcher les gardes d'agir ne pose pas de problème.

[Il existe plusieurs manières de procéder à cette attaque. Le meneur de jeu doit garder à l'esprit que jamais les chefs de clan ne laisseront un occidental mener la charge.

Tout au plus laisseront-ils cinquante hommes à leur disposition.

En fait, Tarlik Kemral n'a nullement l'intention de fermer la première grille. Il sait parfaitement que l'armée ennemie va s'engouffrer par là en imaginant une faiblesse. Lorsqu'elle aura pénétré dans le palais, sa course la conduira à travers une large avenue hermétique vers une seconde grille. C'est là qu'elle est attendue. Tarlik Kemral ordonnera de baisser la seconde grille, puis fera apparaître ses soldats postés sur les toits. Il prévoit un véritable massacre, en l'honneur de son nouveau roi.

Mais c'est sans compter avec le personnage présent à l'intérieur du palais...

Le Peuple du Mirage Les Shamans

Ils sont entièrement dévoués à Tarlik Kemral et se réjouissent de l'arrivée prochaine du démon de guerre, seul capable de leur restituer le faste passé.

Le climax de cette aventure se déroule dans le rêve d'opium du Démon de Guerre. C'est là que résident les habitants du mirage. A l'image des anciennes cités de l'empire babylonien, ils constituent la cour et les sujets qu'il n'a jamais eus.

Les caractéristiques qui suivent sont celles des shamans, mais le gardien peut inventer d'autres habitants, au gré de ses besoins.

FOR 11 CON 09 TAI 11
INT 10 POU 18 DEX 10
APP 08 EDU 12 SAN 40 PV 10
Bonus aux dommages : Aucun
Armes : Sabre 30%, dégâts 1D6.
Compétences : Aucun sens.

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

La charge d'un millier de cavaliers hurlants fait trembler l'oasis ! Comme au plus fort des guerres ancestrales, l'armée traverse la ville de toiles et passe la première porte. Les habitants fuient d'une manière désordonnée, tandis que les sabots des chevaux martèlent les dalles de la grande avenue. Dans quelques secondes, les guerriers arabes entreront dans le palais par la seconde porte ou seront massacrés !

[Soyez épique.

Vous mettez en scène une véritable guerre.]





Scène 1

Cyliria pousse une porte de fer et fait signe à son compagnon d'entrer. Un frisson d'effroi parcourt l'échine de l'investigateur. Ils viennent d'entrer sur un petit balcon métallique faisant le tour complet d'une vaste salle de vingt mètres sur soixante. Les murs en fer forgé s'élèvent en arche sur une vingtaine de mètres vers des plafonds obscurs. Par endroits, des lampes à huile apportent un peu de lumière.

Huit mètres plus bas, sur la première partie de la salle, un autel étincelant est préparé pour le mariage.

Trente mètres plus loin, le sol est creusé de deux fentes de dix mètres de long sur deux de large, parallèles aux murs. Mais surtout, soutenus depuis les plafonds par des chaînes, vingt encensoirs se balancent ostensiblement au-dessus de ces fossés ! Les fosses sont placées au-dessus de l'allée centrale, qui coure six mètres au-dessous de cette cathédrale de métal. De l'autre côté de la salle, un porche colossal soutient une lourde grille. C'est la deuxième porte de la ville.

Accessibles par le balcon, des treuils permettent de faire descendre ou monter les encensoirs pour les arrêter au niveau du sol

ou les faire descendre plus bas, jusqu'à l'allée centrale. Pour l'instant, les encensoirs sont situés au niveau des balcons où ils ont été chargés en ambre.

Tout à coup, un chant s'élève à l'extérieur de la salle. Le visage de Cyliria s'assombrit immédiatement. Elle semble affolée et fait signe au personnage qu'elle doit le quitter en désignant l'autel. Elle se jette contre l'aventurier, serre sa tête contre son épaule et disparaît par la porte après lui avoir lancé un dernier regard.

A partir de maintenant, le personnage dispose de peu de temps pour agir. En faisant le tour du balcon, il va trouver la lourde grille de fer destinée à refermer le passage devant l'armée alliée. Il est clair qu'une armée stoppée par cette grille serait un plat de choix pour les vingt incubus. Il semble impossible à quiconque

de passer ce barrage. L'armée de Tarlik Kemral va tailler en pièce les Arabes stoppés par la grille. Ceux qui échapperont aux balles seront confrontés aux Incubus. Les éventuels survivants seront contraints de respirer l'ambre et devront quitter le mirage sans pouvoir combattre. Sauf si... un petit grain de sable du désert venait tout perturber. L'aventurier peut entreprendre de vider



La Princesse

Elle est la clé de cette histoire. La légende dit que son baiser peut transformer un démon en être humain. Elle est la seule chance de redonner son âme humaine à l'investigateur mordu par l'Incubus. La légende ne dit pas qu'en offrant l'humanité, elle se donne la mort.

FOR 08 CON 10 TAI 12
INT 16 POU 14 DEX 10
APP 14 EDU 10 SAN 49 PV 09
Bonus aux dommages : Aucun
Armes : Aucune
Compétences : Aucun sens.

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		

l'ambre des encensoirs. Ceci aura pour effet d'empêcher la venue des incubus. Le personnage pourra toujours conserver cet ambre pour retourner chez lui lorsque tout sera terminé. Il doit également (*et principalement*) empêcher la grille de se refermer, afin de permettre à ses amis de pénétrer dans le palais. La manœuvre d'ouverture et de fermeture ne peut pas être effectuée à ce niveau. Simplement, à cet étage, deux larges barres de fer passées en travers des barreaux bloquent sa descente. Pour l'instant, elle ne peut ni s'élever ni bloquer le passage.

Scène 2

Les chants se sont rapprochés et résonnent maintenant sous les voûtes. La cour de DRA'HITAL vient d'entrer par des portes latérales à l'autel. Elle est suivie par une procession de shamans sans langue poussant des cris dissonants. Puis, c'est Tarlik Kemral en personne qui se place face à l'autel. Il lève les mains au-dessus de sa tête et le vacarme cesse immédiatement. De l'autre côté de l'autel, une porte d'or s'ouvre en silence.

Une créature de trois mètres de hauteur, drapée dans des tissus précieux, le torse couvert d'un plastron étincelant, entre dans la salle. Il tient la jeune fille par le bras. Tarlik Kemral, investi des pouvoirs perdus des anciens shamans, s'apprête à les marier.

Tout se déclenchera au même moment. Tout à coup, l'alarme est donnée. L'armée arabe attaque le palais. Déjà, au bout de la grande avenue, on peut voir l'avant garde passer la première porte au grand galop. Immédiatement, les coups de feu résonnent du haut des remparts.

Quelques secondes plus tard, deux gardes pénètrent sur le balcon et se dirigent vers la grille. Ils ont ordre de retirer les barres de métal empêchant de la refermer. Ils sont simplement équipés de sabres.

Gageons que l'investigateur saura se rendre maître de la grille en éliminant ces indésirables. Mais avant cela, deux autres gardes seront rentrés à leur tour, avec des lampes et l'ordre d'allumer les encensoirs. Voyant l'affrontement contre l'occidental, ils délaisseront leur tâche et interviendront contre lui.

Les cavaliers sont à moins d'une centaine de mètres de la grille qui ne se baisse toujours pas. Devant l'imminence de l'invasion, une cinquantaine de gardes prend position juste derrière l'entrée (visible depuis les balcons de fer) afin de stopper la charge. Si l'investigateur peut faire en sorte que la grille ne s'abaisse pas, l'armée entre dans le palais. Mais elle se perd et ne trouve pas le chemin qui mène jusqu'à la grande salle. Le personnage devra donc faire descendre des encensoirs jusqu'au sol, afin de permettre à ses alliés de remonter le long des chaînes jusqu'aux balcons et dans la sal-



le du mariage. A partir de là, les investigateurs pourront s'occuper du démon de guerre.

Depuis l'avenue, l'armée de Tarlik Kemral charge à son tour et tout le monde s'engage au corps à corps.

"Trouvez le démon ! hurle Nepsan aux occidentaux, nous châtierons les voleurs."

Aussi, est-ce au tour des investigateurs de grimper le long des chaînes. Ils sont accompagnés de Ralifa fils de Mahara, de William Percy, d'Audrey Illerman et de Kassim, qui ne cesse de s'adresser à Allah. *"Aucune balle ne me touche. Allah veut que je continue."*

Scène 3

Dans la cathédrale de fer, la cérémonie est presque terminée. Tarlik Kemral jubile. Il offre à son maître un bain de sang le jour de son mariage ! Les shamans sans langue continuent d'acclamer le démon par des hurlements dissonants. Autour de l'autel, la cour de DRA'HITAL se prosterne devant celui qui va obtenir l'éternité et son humanité.



Des soldats armés attendent les grimpeurs. Ils ont ordre d'empêcher quiconque d'interrompre la cérémonie. En effet, tant qu'elle ne se termine pas, Tarlik Kemral et son démon de guerre restent vulnérables.

Il est également important de préciser que tous les sortilèges ont été lancés pour permettre le mariage et l'union du démon avec la jeune fille. Mais ce qui est valable pour DRA'HITAL l'est également pour l'investigateur à l'essence démoniaque. Si ce dernier peut détourner le démon de son objectif, il pourrait très bien se marier à sa place et retrouver son humanité.

Le combat s'engage autour des puits des encensoirs. Les nobles de la cour de DRA'HITAL sont contraints d'intervenir à leur tour. Ils tirent leurs épées en s'engageant dans la mêlée.

Si les investigateurs se sont emparés de la lance d'ambre placée dans la chapelle des croisés et qu'ils entreprennent de l'utiliser, le comportement du démon changera du tout au tout. Se sachant menacé, il ordonne à sa garde personnelle de le protéger. Puis il commande à Tarlik Kemral : *"Tarlik, brise la lance !"*

Immédiatement, le Syrien cesse ses imprécations et donne des ordres pour que l'attaque se concentre sur le porteur de la lance. Dans l'affrontement, elle peut même se briser.

[Le reste n'est qu'affaire d'improvisation. Rappelons que Tarlik Kemral possède toujours la balle d'ambre dans sa ceinture. Lorsque tout semblera perdu, le meneur de jeu pourra utiliser cet élément.

N'oublions pas l'objectif du personnage atteint du pourrissement. Il lui faut recueillir le sang d'un démon, le mélanger au sien et le boire, tout ça au milieu de la bataille.]

Avant de se marier, le démon de guerre pourra à son tour affronter les occidentaux.

Il fera valoir son pouvoir : commander aux autres démons, dont l'aventurier à l'essence démoniaque. *"Tu es des nôtres, mon frère. Prends ta place près de moi !"*

Immédiatement, l'investigateur entrera dans une rage incontrôlable et se retournera contre ses amis. DRA'HITAL vient d'achever sa transformation : l'aventurier est devenu un démon. Les balles ne lui font plus aucun effet.

Il combattra aux côtés de Tarlik Kemral et du démon jusqu'à ce que tout soit terminé.

Voici un petit narratif de ce qui pourrait se passer :

Un occidental pare le coup de Tarlik Kemral, se fend et lui plonge son épée dans le ventre. Le Syrien glisse sur le sol et la balle d'ambre roule vers un puits. Le temps qu'un investigateur l'a rattrape au-dessus du vide, un garde est déjà sur lui et le menace de sa lance. Kassim plonge du haut des balcons et le jette à terre.

Mais DRA'HITAL a vu la scène et se fraye un passage à grands coups d'épée. Quelques sec-

Le Démon de Guerre

Depuis qu'il a été ramené à la vie, le démon dispose de sa propre autonomie. Il considère Tarlik Kemral comme un exécutant à son service et tous les autres comme des sous-larves. Il aspire à devenir humain dans le seul but de pouvoir se reproduire et répandre sa progéniture à la surface de la terre.

L'énergie de la vieille aveugle ne peut suffire à faire de lui un être humain. Il sait que la vierge de la montagne l'attend toujours.

FOR 15 CON 10 TAI 16

INT 17 POU 25 DEX 15

APP 07 EDU 00 SAN xx PV 22

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Sabre 30%, dégâts 1D8.

Spécial : les balles de plomb ne lui font aucun dégât. Seules les armes blanches peuvent le blesser. Les armes d'ambre multiplient les dégâts par 5.

Compétences :

Sortilèges : Chant de Thoth,

Déflagration Mentale, Domination,

Epuiser le Pouvoir, Instiller la Peur,

Tourmenter.

Le démon peut surtout achever la transformation démoniaque du personnage mordu par l'Incubus.

Le gardien pourra compléter cette panoplie à discrétion. Cependant, ce n'est pas un arsenal destiné à détruire les personnages. Tout au plus est-il destiné à compliquer leur tâche, mais sans la rendre impossible.

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

ondes plus tard, il lève son arme et s'apprête à décapiter Kassim. L'occidental a eu le temps d'ouvrir son revolver et de charger la cartouche. Il lève son arme et tire. Le Démon de Guerre se fige et lâche son épée.

Lorsque son corps laisse s'échapper la lumière par vagues, les shamans sortent de leur transe et hurlent en se dispersant. Les nobles cessent le combat et les gardes s'enfuient par les portes latérales. Le démon vacille et tombe face contre le sol. Son corps se désintègre sous le choc et se répand en lambeaux de brume. Les encensoirs ruissellent à leur tour d'une brume à l'allure étrange. Elle tombe dans les trous et envahit l'allée centrale de la cité.

Tout à coup, la brume rencontre une flamme. Dans un souffle, elle s'embrase et met le feu au palais. L'allée centrale n'est rapidement plus qu'un fleuve de feu, tandis que le sol de la cathédrale s'enflamme à son tour. Le rêve du démon touche à sa fin.

Cyliria s'approche du personnage-démon. Il lève son sabre et s'apprête à lui trancher la gorge. Son regard lui fait retenir son geste. Elle pose les mains sur son torse et tend ses lèvres vers lui. Elle lui propose l'union. Le personnage-démon peut refuser le sacrifice de la jeune fille et rester dans le palais. Il disparaîtra avec le rêve du démon, mais pour un joueur, c'est une plus grande satisfaction que de sauver sa propre vie. La princesse pourra partir avec le reste du groupe et quitter le rêve. S'il accepte son baiser, il sent une force vitale envahir son corps, tandis que les yeux de la princesse le fixent toujours. Elle s'écroule à ses pieds.

Tout autour, le palais est en flammes. Il faut quitter le rêve avant d'y périr. On entend les murs de la cathédrale de métal grincer tandis que le rêve s'estompe. Les angles des murs disparaissent et les coins s'emplissent de brouillard.

Les personnages devront se rappeler que pour quitter le rêve d'opium, il leur faut respirer l'ambre. Celui collecté dans les encensoirs peut être brûlé, sinon on pourra lui préférer celui de la lance. Si l'investigateur malade n'a pas soigné son pourrissement, il ne pourra quitter

cet endroit.

Alors que les flammes lèchent les murs de la cathédrale, les aventuriers et les survivants arabes respirent l'ambre. Quelques instants plus tard, ils quittent le mirage.

Epilogue

Dans la crypte de la montagne des shamans, les vapeurs d'opium ne s'élèvent plus des vasques. Le plafond est masqué par une brume orangée qui oscille doucement. Tout à coup, la fumée est animée de tourbillons. L'un après l'autre, les personnages émergent des tourbillons et chutent sur le sol.

A son tour, Kassim surgit des volutes de fumée.

"Puisque je ne sais pas comment j'ai fait, c'est qu'Allah était avec moi !"

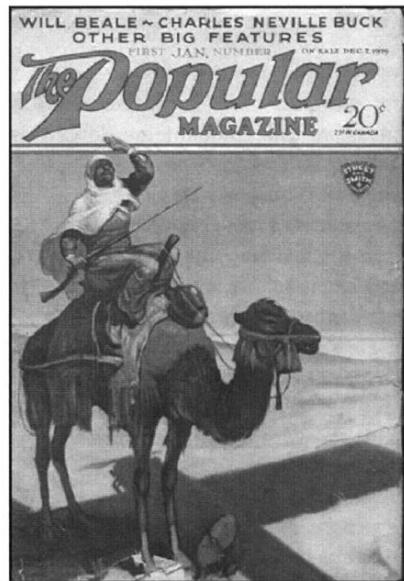
Il ne reste presque rien de l'armée arabe. Les farouches guerriers ne sont pas parvenus à quitter le rêve avant la fin.

Libérés du rêve d'opium du démon, les occidentaux pourront rejoindre la côte et retourner chez eux. Laissez planer un doute dans l'esprit des joueurs :

"Qui sait ? Peut-être, un jour prochain, dans une fumerie d'Europe ou du Proche Orient, un initié retrouvera-t-il le chemin qui conduit au rêve d'opium ?"

Qui sait s'il n'est pas possible, après tout, de rappeler un démon abattu non pas dans cette réalité, mais dans son propre rêve..."

Samuel Tarapacki ■





RAIDERS OF ADVENTURE

