

# CASUS Belli

116

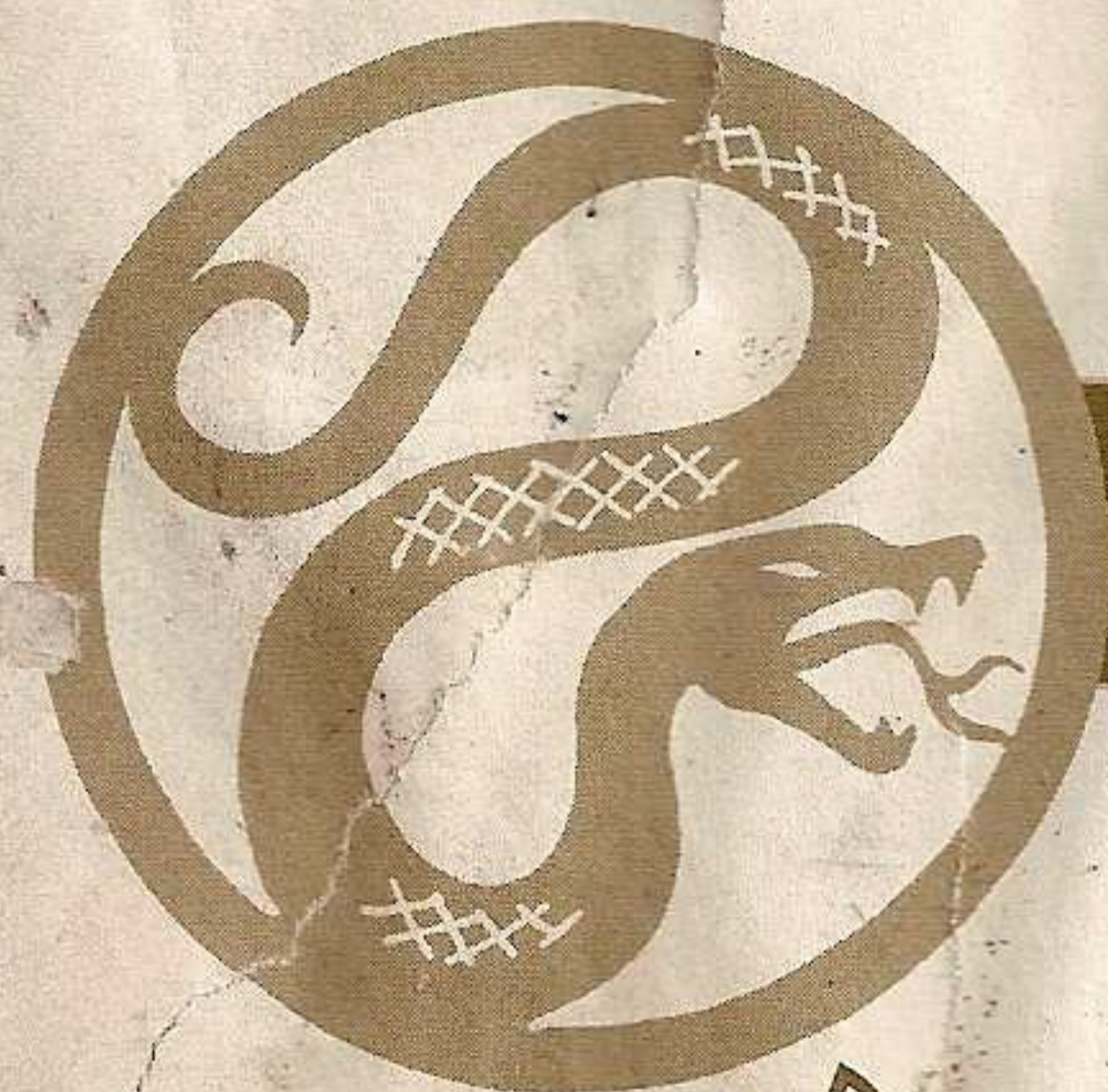
Cet encart scénario est détachable.



p. 36

Le Baron noir

POUR AD&D



Et toujours, sur les monts, le lampion de la lune

p. 40

POUR LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

p. 44



Guerre froide

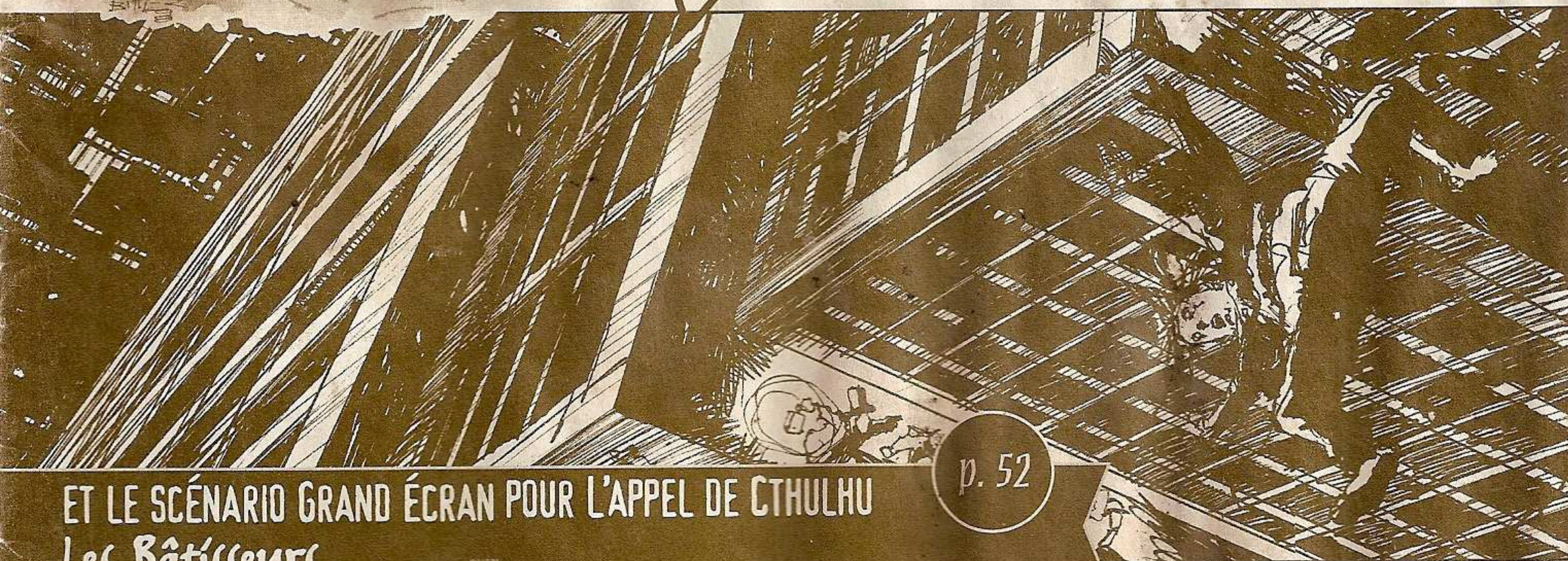
POUR VAMPIRE : L'ÂGE DES TÉNÉBRES



p. 48

La mélodie du sang

POUR SHAAN



p. 52

ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR L'APPEL DE CTHULHU  
Les Bâtisseurs



# Le Baron noir

Ce scénario est prévu pour un groupe de joueurs débutants et des personnages de premier niveau. Plutôt linéaire, il n'offre pas de grandes difficultés, même aux meneurs de jeu novices, mais permet de se plonger dans l'univers d'AD&D. Posséder la boîte d'introduction à AD&D est suffisant pour le jouer.



## Introduction

Carl Luthor, le shérif du bourg de Réval, recherche du monde pour monter une expédition contre le Baron noir, un hors-la-loi notoire qui sévit dans la région depuis plusieurs mois. Il a recruté les personnages. Il y a plusieurs moyens de les mêler à l'affaire. Ils peuvent être intéressés par la récompense promise par Luthor (20 PO par personne). Ou souhaiter débiter une vie d'aventures. Ou avoir été victimes des vols du Baron noir : le père d'un PJ, marchand à Réval, a eu plusieurs de ses chariots dévalisés et la faillite le menace. Enfin, il y a la solution musclée, à n'utiliser que si les PJ sont originaires du comté : le shérif les enrôle de force dans sa milice. De toutes façons, voici les PJ partis à la chasse au bandit. La réputation du Baron noir a rapidement grossi dans cette région plutôt paisible. Il suscite un mélange d'antipathie et d'admiration. Antipathie car après tout ce n'est qu'un voleur ; admiration parce qu'il vole avec panache et que la plupart des gens sentent confusément qu'il doit avoir une autre motivation que le simple appât du gain. Il termine chacune de ses agressions par quelques phrases provocantes à l'encontre du comte de Chasseuil, le suzerain de la région. Luthor, négligent de nature, a mis du temps à réaliser le danger que représente le Baron noir. Il est déjà parti en forêt à sa poursuite mais, à chaque fois, il a perdu les traces des bandits et est revenu bredouille. Les habitants de Réval commencent à se moquer du shérif, qu'ils surnomment « le porc » dans son dos, ce qui a le don de hérir son considérable amour-propre.

## Le guet-apens

Carl Luthor est un homme d'une quarantaine d'années, grand, large et obèse. Des bourrelets de chair dissimulent à moitié ses petits yeux gris perçants et son double menton vient se perdre dans le col douteux d'une chemise qu'il ne change pas souvent. Homme de confiance du comte depuis une certaine nuit d'orage (voir l'encadré ci-contre), la protection d'Ernold et sa méchanceté l'ont hissé au poste de shérif plus que ses compétences. Vaniteux, mesquin, souffrant de sa laideur physique, costaud mais lâche, Luthor affectionne les coups en traître. Qu'il ait loué leurs services ou qu'il les ait enrôlés de force, il traite les PJ avec mépris. Le shérif n'est pas un imbécile. Il sait pertinemment qu'il ne parviendra jamais à capturer le Baron noir en lui courant après dans la forêt. Il a donc décidé de tendre un piège au bandit. Trois chariots venant de la résidence du comte, sans signes distinctifs, doivent traverser la forêt d'Aubrec en direction de la lointaine capitale. Ils contiennent des affaires personnelles d'Ernold qui souhaite vivre une partie de l'année à la cour. Du moins, c'est la rumeur que le shérif a très habilement fait courir auprès des habitants de Réval qu'il soupçonne de sympathiser avec le Baron noir. En réalité, les bâches des chariots dissimuleront des miliciens. Le jour venu, les chariots quittent Réval au petit matin (voir plan page 38). Luthor et ses miliciens, une douzaine d'hommes dont les PJ, sont ostensiblement partis dans la direction opposée la veille au soir. Ils effectuent un grand détour, rejoignent le convoi à l'orée du bois et se dissimulent sous les bâches, loin d'éventuels regards indiscrets. Puis c'est la lente traversée de la forêt. C'est l'été et seuls les chants des oiseaux et les senteurs parfumés de la nature en plein épanouissement parviennent jusqu'aux PJ qui, bien sûr, n'ont pas le droit de se montrer. C'est au niveau du premier pont sur la Ruel, la rivière qui traverse la forêt d'Aubrec, qu'a lieu l'embuscade. Le chariot de tête vient à peine de franchir le vieux pont de pierre que les bandits surgissent du sous-bois, tandis que d'autres apparaissent à l'arrière. La voix juvénile du Baron noir retentit, ordonnant aux cochers de descendre de leurs chariots. Mais sur un ordre hurlé du shérif, les miliciens jaillissent de sous les bâches et le combat s'engage. Les compagnons de Lorian sont au nombre de neuf. Voleurs, contestataires, ce ne sont pas des guerriers chevronnés. Ils ne sont pas habitués à rencontrer une aussi forte résistance. Rapidement, le combat tourne en faveur des miliciens. Quelques bandits qui cherchent à s'enfuir sont terrassés d'un carreau d'arbalète dans le dos. Lorian comprend rapidement que tout est perdu et plutôt que de voir ses camarades périr, il donne l'ordre de se rendre. Les PJ participent au combat, mais celui-ci ne doit pas être trop dangereux pour eux. Il ne s'agit que d'un galop d'essai. Quatre bandits trouvent la mort au cours de l'affrontement, et deux autres sont blessés. Le Baron noir est indemne, mais prisonnier. Le sourire aux lèvres, Luthor parade dans Réval, exhibant le captif. Il ne perd pas de temps et, après quelques minutes passées à savourer son triomphe, il l'emmène au manoir de Castelaubrec, où l'attend le



comte avec le reste des miliciens. Quant aux PJ, il les paye s'il les avait engagés ou leur ordonne de rester dans le bourg s'ils sont miliciens. Ils peuvent aller fêter la réussite de leur mission au *Brochet à la crème*, la meilleure auberge de Réval, célèbre pour son brochet bien sûr, mais aussi pour son vin clair. Les PJ ne le savent pas encore, mais leurs aventures ne font que commencer.

## Ah ! L'amour !

Durant le retour à Réval, les PJ ont eu tout le loisir d'examiner leur célèbre prisonnier. Le Baron noir est un homme jeune, d'une vingtaine d'années, grand, l'air engageant. Ses cheveux bruns mi-longs adoucissent un visage anguleux. Il a l'habitude de regarder longuement ses interlocuteurs droit dans les yeux. Il n'a pas prononcé un seul mot, restant insensible aux railleries du shérif. Il faut préciser que lors de la nuit fatale, Grégoire n'a vu que le comte. Lorian ignore donc tout de la participation de Luthor au meurtre de son père. La nouvelle de la capture du Baron noir se répand comme une traînée de poudre dans les environs de Réval. Elle atteint bientôt une petite ferme isolée où vit Sylvine, une jeune et fraîche paysanne qui aime Lorian de toute son âme. Désespérée, elle se précipite au bourg en espérant voir une dernière fois son bien-aimé. Mais le shérif l'a déjà emmené. Sylvine traîne alors dans Réval, écoutant encore et encore le récit de l'expédition victorieuse. Elle finit par découvrir le rôle joué par les PJ dans cette affaire et va leur parler. Soit les aventuriers sont étrangers à la région et elle fait confiance à leur neutralité, soit ce sont des «pays», et elle décide de se confier à des amis qu'elle connaît depuis

toujours. La jeune fille aborde les PJ discrètement, par exemple à l'auberge. Elle leur explique qu'elle doit absolument leur parler et leur donne rendez-vous une heure plus tard dans la grange du père Matthieu, à l'entrée du village. Sylvine leur explique «que Lorian n'est pas un bandit. C'est l'héritier des Castelaubrec, que tout le monde croit mort depuis des années, mais qui va reprendre le comté à Erhold, l'assassin de son père». (Si les PJ se renseignent en ville, Bugre l'aubergiste leur racontera la version «officielle» de la mort d'Yvrain et de Lorian.) Pour en revenir à Sylvine, elle est persuadée de la sincérité de Lorian et supplie les PJ de l'aider. Maintenant qu'eux aussi connaissent la vérité, ils ne peuvent laisser une telle injustice se perpétuer sans réagir ! Son émotion sincère rend Sylvine extrêmement convaincante. Quel aventurier ne se laisserait pas émouvoir par une histoire aussi romanesque ? (D'autant plus qu'il y a certainement un peu d'or à gagner si Lorian retrouve son trône.) Si les PJ ne savent pas quoi faire, Sylvine leur apprend que Lorian est persuadé que la preuve de son identité est cachée quelque part dans la forêt d'Aubrec. Pour l'instant, son enquête n'a pas abouti, mais il possède un petit cahier sur lequel il prend des notes. Le mieux serait de commencer par là et de reprendre ses recherches à sa place. Si les PJ parviennent à démontrer qu'il est réellement, ils auront une chance de sauver sa tête. Sinon, il sera pendu comme un vulgaire bandit. Sylvine ne sait pas exactement où se trouve le repaire des brigands, mais elle se souvient d'avoir entendu Lorian en parler. Elle essaye de donner un maximum d'indications aux PJ, mais ses explications sont plutôt embrouillées. Il faudra faire avec.

## Une balade en forêt

Les PJ ne trouveront pas le repaire des bandits, mais ils ne le savent pas encore. En effet, la mémoire de Sylvine l'a trahie. Le chemin qu'elle a indiqué aux aventuriers («à gauche un peu avant le premier pont... je crois») va les mener tout à fait ailleurs, à l'étang aux Loups. Qu'à cela ne tienne, le hasard fait bien les choses : une première rencontre va les mettre sur la bonne piste. La forêt d'Aubrec fait partie des terres de la famille Castelaubrec. Il s'agit d'un vaste territoire sauvage, dont l'homme est pratiquement absent. Quelques bûcherons vivent à l'orée du bois, mais du côté de Réval. La forêt est traversée par la route qui mène à la capitale et par la rivière Ruel, un cours d'eau sinueux et peu profond. Pour de vieilles raisons qui tiennent plus de la superstition que de faits objectifs, la forêt conserve une mauvaise réputation. De son vivant, le baron Yvrain aimait venir y chasser et les deux amants, Erhold et Lutrine, s'y donnaient souvent rendez-vous, certains qu'ils étaient d'y trouver un instant de paix... Les arbres, anciens, sont immenses et majestueux, le sous-bois touffu, sauf à certains endroits où de hautes buttes parsemées de gros rochers s'élèvent au-dessus de la mer verdoyante des cimes.

Les PJ suivent un chemin qui longe grosso modo un bras de la Ruel. Ils finissent par déboucher devant l'étang aux Loups. Celui-ci doit son nom à la meute qui surveille constamment l'étang, à l'affût des animaux qui viennent s'y désaltérer. Elle est peu importante : un couple dominant, quatre mâles, cinq femelles et trois louveteaux. Mais c'est largement suffisant pour effrayer les PJ qui, ▷

## Une affaire de famille

Depuis toujours, les comtes de Chasseuil et les barons de Castelaubrec sont rivaux. Cela remonte à une affaire dont tout le monde a perdu le souvenir, mais qui ne cesse d'empoisonner les relations entre les deux familles.

Ou plutôt, elle les empoisonnait, puisque les Chasseuil ont pris le dessus il y a une vingtaine d'années lorsque, par une nuit d'orage, un arbre abattu par la foudre vint écraser le carrosse des Castelaubrec, tuant le baron et son jeune fils. La baronne étant morte noyée peu de temps auparavant, cela signifiait l'extinction de la lignée des Castelaubrec.

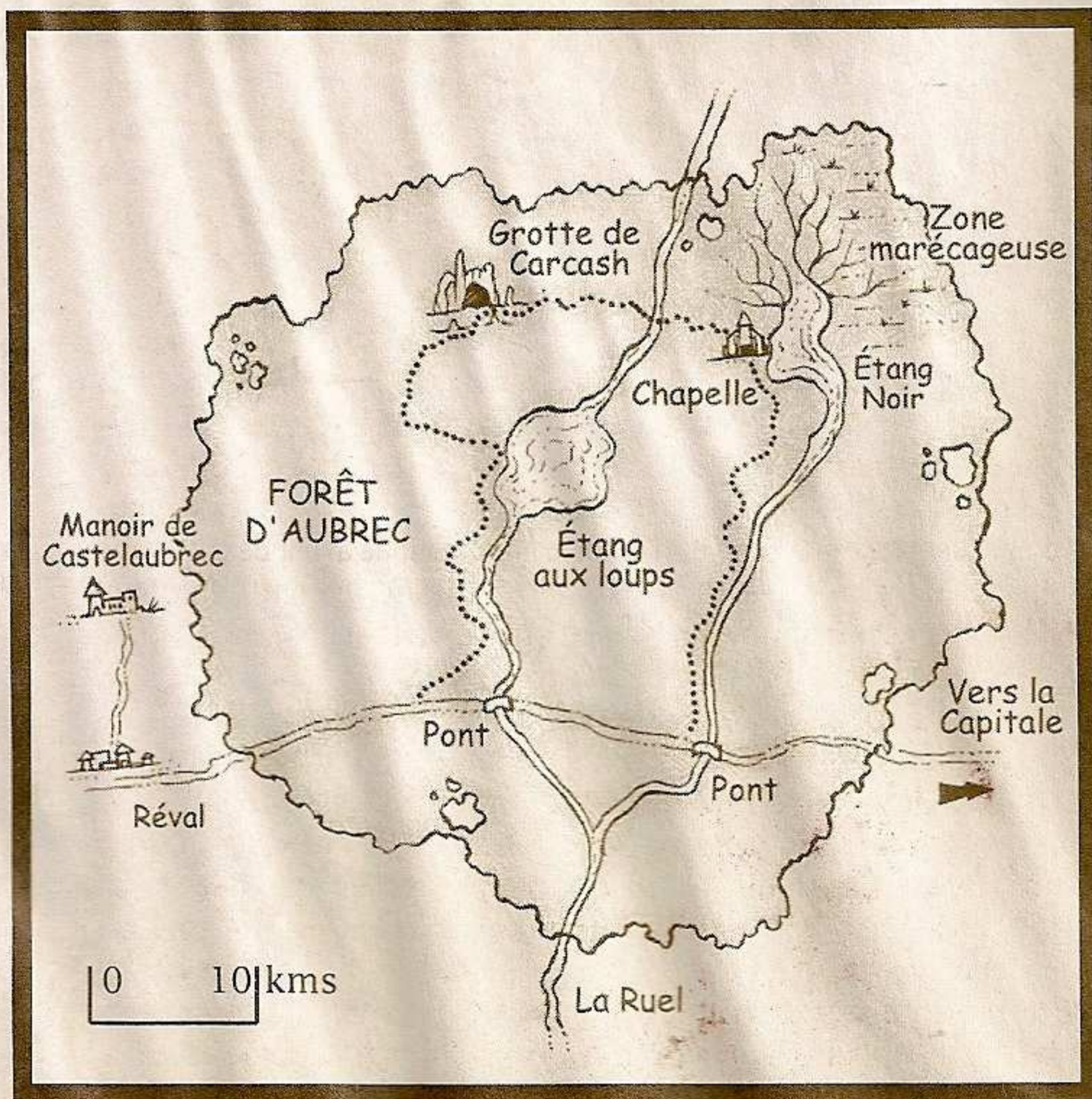
Tout naturellement, le comte Erhold de Chasseuil prit possession des terres et du manoir des Castelaubrec.

C'est la version officielle. La réalité est très différente. Erhold de Chasseuil et la baronne Lutrine de Castelaubrec s'aimaient d'un amour aussi fou qu'impensable. Après plusieurs années d'une aventure secrète, Lutrine décida de mettre fin à cette relation. Elle fixa un rendez-vous à son amant près de l'étang des Saules, dans la forêt d'Aubrec, et lui annonça qu'elle le quittait. Le comte hurla, supplia, puis, dans un accès de désespoir, étrangla sa bien-aimée. Elle ne voulait plus être à lui, alors elle ne serait plus à personne ! Revenu à lui, Erhold décida, puisqu'il venait de commettre le crime le plus atroce qu'il pouvait imaginer, d'aller jusqu'au bout et de se débarrasser de son rival, le baron Yvrain de Castelaubrec. Quelques semaines plus tard, par une sombre nuit d'orage, il abattit, avec l'aide d'un homme de main nommé Carl Luthor, l'arbre qui allait sceller le destin des Castelaubrec, avant de maquiller ce meurtre en accident. Mais tout ne se passa pas

comme il l'avait prévu. Le baron voyageait en compagnie de son jeune fils de deux ans, Lorian, ainsi que de son domestique, Grégoire, qui avait lui aussi emmené son fils Arnaud. Le choc tua sur le coup Yvrain et Arnaud, mais Grégoire fut éjecté dans les fourrés avec Lorian, inconscient mais indemne. À la faveur d'un éclair, le domestique reconnut Erhold et comprit aussitôt la gravité de la situation. Craignant pour sa vie et celle du jeune baron, il s'enfuit à travers la forêt en emmenant l'enfant. Incapable d'apporter la preuve de la félonie du comte de Chasseuil, Grégoire choisit de s'installer à l'écart et d'élever Lorian comme son propre fils. En retrouvant le corps broyé d'Arnaud près de celui d'Yvrain, tout le monde crut qu'un accident tragique avait emporté le baron et son héritier. C'était fini, officiellement les Castelaubrec n'étaient plus.

Lorian grandit paisiblement à côté de celui qu'il croyait être son père. Mais sur son lit de mort, le fidèle Grégoire révéla au jeune homme la vérité sur ses origines. Lorian jura de venger son père et de retrouver son titre et ses terres. Mais comment faire ? En attendant de trouver une preuve de son identité, il s'installa dans la forêt d'Aubrec avec quelques compagnons mi-vagabonds mi-bandits de grand chemin et se mit en devoir de défier l'autorité du comté de Chasseuil. Rapidement, les raids éclairs de sa petite troupe lui apportèrent une certaine notoriété, d'autant qu'il prit soin de redistribuer en partie ce qu'il volait à la population. Le nom du Baron noir, qu'il se choisit en attendant de pouvoir prouver son ascendance, est aujourd'hui sur toutes les lèvres. Le shérif de Réval, le bourg sis à l'orée de la forêt d'Aubrec, qui n'est autre que le sinistre Carl Luthor, en a assez. Il a décidé de frapper un grand coup et de capturer le hors-la-loi.





soudain, se retrouvent nez à museau avec les loups. Pourtant, ceux-ci ne sont pas agressifs. Si les aventuriers ne paniquent pas, il ne se passe rien jusqu'à l'arrivée de Viéra la sorcière; s'ils attaquent les loups, la sorcière intervient pour mettre fin au combat en retenant les animaux. Viéra est une vieille sorcière à moitié folle qui demeure depuis une éternité dans la forêt avec ses loups chéris. Son comportement est brusque et ses paroles souvent incohérentes. N'ayant aucun contact avec l'extérieur, elle ne comprend pas grand-chose à ce que lui racontent les PJ. Néanmoins, s'ils mentionnent le baron Yvain, elle se souvient du chasseur amical qui ne manquait jamais de la saluer. Viéra ne sait rien de particulier, mais indique aux PJ un vague chemin qui mène à la grotte de Carcash, qu'elle décrit comme «un monsieur très savant». Elle offre l'hospitalité aux aventuriers pour la nuit et, si certains d'entre eux sont blessés, elle propose de les soigner.

## « Ça sent la chair fraîche ! »

Les PJ s'enfoncent un peu plus dans la forêt. Le nouveau chemin est encore plus difficile à suivre que le précédent. Les PJ se perdent, tournent en rond, mais finissent par gravir une butte au sommet de laquelle se découpe l'ouverture d'une grotte. Il s'agit du repaire de Carcash, un ogre mangeur d'hommes. Bien qu'ayant un régime alimentaire qui lui crée quelques problèmes relationnels avec l'espèce humaine, Carcash est un ogre affable, érudit et courtois. Il accueille les PJ sur le seuil de sa grotte avec un grand sourire qui révèle sa superbe dentition et une phrase de bienvenue rituelle: «Diantre! Il me semble que cela sent la chair fraîche!» Carcash est un dandy. Il est généralement vêtu d'un haut-de-chausses bleu nuit, d'une chemise blanche propre (il en change tous les jours) et d'un chapeau de feutre orange agrémenté de deux plumes pourpres. En dehors de la mode, l'autre passion de Carcash

est la gastronomie. C'est un cuisinier émérite et il collectionne les ouvrages sur la cuisine. Il est l'un des rares possesseurs au monde des vingt-sept tomes de *La cuisine expliquée à mes petits-enfants* de Mamié Troll. Isolé au fond de la forêt comme il l'est, Carcash ne mange pas de l'humain tous les jours, et les PJ représentent bien sûr une tentation. Mais c'est un ogre raisonnable, soucieux de sa santé, et il hésite à s'attaquer à plusieurs personnes en même temps. Les aventuriers feraient bien d'hésiter eux aussi, car Carcash est fort et pourrait bien tous les tuer.

L'ogre est tout à fait prêt à discuter avec les PJ. Si on

évoque devant lui la famille Castelaubrec, il admet avoir connu le père et la mère, et avoir reçu récemment la visite du fils, qu'il n'a pas voulu aider dans sa quête. Il a un vieux contentieux avec les Castelaubrec depuis qu'Yvain lui a interdit par un acte notarié (l'ogre est très procédurier) d'élever du bétail humain comme il le faisait auparavant. Mais il sait des choses, et il laisse entendre qu'il pourrait peut-être bien donner un coup de main aux aventuriers... Les PJ doivent négocier l'obtention des renseignements. Le plus habile est de prendre Carcash par ses faiblesses: la nourriture et les vêtements. Contre la promesse de quelques recettes inconnues de lui ou celle de nouveaux habits à la dernière mode de la capitale, il apprend aux aventuriers qu'ils doivent se rendre à l'étang Noir. Là, «la baronne vous aidera... si vous lui montrez ceci». Et il tend aux PJ une bague aux armoiries des Castelaubrec, mais refuse de s'étendre plus avant sur le sujet. Carcash a beau être un ogre raisonnable, il paraît peu prudent de passer la nuit chez lui. De même, ne pas tenir leurs promesses exposerait les parjures à une visite surprise et peu amicale de l'ogre. Quant à les tenir... Bugre l'aubergiste connaît de nombreux marchands, dont maître Junin, un drapier et maître Snee, un tailleur. Enfin, Mme Bugre a la réputation d'être la meilleure cuisinière à des lieues à la ronde. Reste à convaincre tout ce petit monde de travailler pour un ogre...

## Une lueur dans la pénombre

Carcash indique aux PJ un chemin qui les emmène plein ouest. Il les prévient aussi que le trajet risque d'être long. En effet, cette partie de la forêt est plus vallonnée et rocailleuse, et l'embryon de sentier est plus difficile à suivre. Un orage surprend les aventuriers en pleine marche et les trempe jusqu'aux os. Heureusement, le soleil refait son apparition juste après. C'est en fin de journée que les PJ arrivent en vue de l'étang Noir. Le paysage qui s'offre à eux est le plus sinistre

qu'ils aient vu depuis leur entrée dans la forêt d'Aubrec. Le bras droit de la Ruel se perd progressivement dans un marécage nauséabond. L'eau de l'étang est recouverte d'une pellicule végétale d'un vert sombre qui donne en effet l'impression que l'eau est noire. L'impression d'obscurité est encore renforcée par les rangées de saules qui bordent l'étang, et dont l'ombre noircit encore un peu plus l'eau immobile.

Les personnages longent les abords marécageux de l'étang lorsqu'ils découvrent les restes vermoulus d'un banc en bois. Juste à côté, une lumière commence à scintiller dans la pénombre, d'abord par intermittence, puis de plus en plus nettement. Rapidement, cette lumière grandit jusqu'à prendre forme humaine. Il s'agit du fantôme de Lutrine de Castelaubrec. Il y a vingt ans, la baronne est morte dans un paroxysme d'émotions et son âme, révoltée par l'injustice de son sort, est restée attachée au corps qu'Ernold a jeté au fond de l'étang. Depuis, le fantôme apparaît, plus ou moins distinctement, aux rares visiteurs qui passent aux alentours. Le banc en bois est celui où les amants étaient assis avant la dispute, et le cadavre de Lutrine est immergé à quelques mètres du bord de l'eau. Le fantôme reste évanescant jusqu'à ce qu'un des PJ ait l'idée de lui montrer l'anneau. Aussitôt, il gagne en consistance et les aventuriers découvrent l'image d'une femme étranglée, puis noyée: langue pendante, peau verte, chairs gonflées. C'est un spectacle atroce et il faut réussir un jet de sauvegarde, contre la paralysie pour ne pas s'enfuir, dégoûté et effrayé. Le fantôme articule des paroles inaudibles, puis joint ses mains sur la poitrine et ferme les yeux comme un mort dans son cercueil, tout en planant à quelques mètres de la berge. Le fantôme demande à ce qu'on l'inhume enfin, de façon à ce qu'il puisse trouver le repos. Si les PJ ne comprennent pas la mimique, ils peuvent lire cette ultime prière sur les lèvres de la baronne.

Pour récupérer le corps, il faut qu'un ou plusieurs PJ plongent dans l'étang. Après de déplaisantes recherches à tâtons dans la vase, ils finissent par remonter un squelette enroulé dans les restes d'une robe tissée de fils d'or. À ce moment-là, le fantôme se déplace et s'engage sur une langue de terre qui semble s'enfoncer dans l'étang. Au bout, à quelques dizaines de mètres, s'élève une petite chapelle qui servait, il y a longtemps, de tombeau aux Castelaubrec. Malheureusement, trois goules luisantes ont élu domicile parmi les ruines de l'édifice et c'est avec une certaine joie qu'elles voient, embusquées dans les ombres, venir jusqu'à elles un aussi succulent festin. Le combat est inévitable. Pour les caractéristiques des goules, reportez-vous à l'encadré *Les PNJ*, ci-contre. Une fois débarrassés des charognards, les PJ entrent dans la chapelle. Elle est vide en dehors des restes putrides abandonnés par les goules, d'un autel nu et de deux sarcophages de pierre. Lutrine se dirige vers l'un des tombeaux. Si les PJ en soulèvent le couvercle, ils découvrent des ossements, ainsi qu'un coffret en bois enveloppé dans de la toile cirée. Le fantôme leur fait signe de prendre le petit coffre et de déposer ses restes dans le sarcophage. Lorsque les aventuriers referment le tombeau, le fantôme disparaît à jamais et les PJ se sentent envahis par un étrange sentiment de paix. Le coffret contient plusieurs docu-



**Pour AD&D**

► **Lorian de Castelaubrec, rôdeur 2<sup>e</sup> niveau**

PV 14, TAC0 19, CA 7, For 17 (+1/+1), Att. 1, dég. 1d8+1 (épée longue).  
Dissimulation dans l'ombre 15%,  
Déplacement silencieux 21%.

► **Compagnons de Lorian, voleurs 1<sup>er</sup> niveau**

PV 5, TAC0 20, CA 8, Att. 1, dég. 1d4+1 et arbalète, 1d6+1.

► **Ernold de Chasseuil, guerrier 5<sup>e</sup> niveau**

PV 32, TAC0 16, CA 7, Att. 1, dég. 1d8+1.

► **Gardes d'Ernold, guerriers 1<sup>er</sup> niveau**

PV 6, TAC0 20, CA 8, Att. 1, dég. 1d6.

► **Carl Luthor, guerrier 4<sup>e</sup> niveau**

PV 26, TAC0 17, CA 6, For 16 (0/+1), Att. 1, dég. 1d8.

► **Carcash, ogre**

DV 6, PV 37, TAC0 15, CA 7, Att. 2, dég. 1d6+2 / 1d6+2.

► **Viéra, druidesse 2<sup>e</sup> niveau**

PV 8, TAC0 20, CA 10, Att. 1, dég. 1d4.  
Sorts : Soins des blessures légères x2,  
Amitié animale x2.

► **Goules luisantes**

DV 2, PV 11, TAC0 19, CA 7, Att. 3, dég. 1d4 / 1d4 / 1d6.

Les goules luisantes sont des charognards qui se nourrissent de matière en putréfaction, mais elles ne dédaignent pas un peu de chair fraîche de temps en temps. Humanoïdes, ces créatures ont la silhouette d'un homme voûté surmontée d'une tête monstrueuse à la gueule proéminente. Une fois par jour, elles peuvent émettre un éclair de lumière verte qui aveugle tous ceux qui ne réussissent pas un jet de protection contre la paralysie. Elles craignent le feu et l'évitent autant que possible.

► **Les paysans**

PV 5, TAC0 20, CA 10, Att. 1, dég. 1d4.

**Carl Luthor**



ments, dont les plus importants sont l'acte de naissance de Lorian ainsi qu'un certificat notarié signé de plusieurs témoins et décrivant la tache de naissance typique des Castelaubrec, en forme de feuille de chêne, qui orne l'omoplate droite du nouveau-né...

**Une feuille de chêne**

Le retour se fait par un sentier à peine visible, qui amène les personnages, après bien des tours et détours, au niveau du second pont. (Ils peuvent aussi repartir par le même chemin qu'à l'allée, pour bénéficier par exemple des soins de la sorcière Viéra.) Les PJ rejoignent la route et Réval sans autre problème. Sylvine passe plus de temps à les guetter qu'à travailler à la ferme, et elle se précipite vers les aventuriers dès qu'elle les voit. La jeune fille est en larmes. Les événements se sont précipités et les nouvelles sont mauvaises. Usant de son droit de rendre la justice sur ses terres, le comte de Chasseuil a condamné le Baron noir à être pendu haut et court. La sentence sera exécutée dans deux jours, dans la cour du manoir de Castelaubrec. Interrogée sur l'existence d'une tache de naissance sur l'omoplate droite du bandit, Sylvine confirme en rougissant que oui, elle a bien remarqué quelque chose qui ressemble à une feuille de chêne à cet endroit. Ainsi le Baron noir et Lorian de Castelaubrec ne sont bien qu'une seule et même personne! Les PJ sont les seuls à le savoir et à pouvoir le prouver. La vie du jeune homme repose entre leurs mains. Que vont-ils faire? À eux d'en décider. Vous n'avez pas à leur imposer un choix, mais vous pouvez utiliser Sylvine pour répondre à leurs questions... et les orienter discrètement. Laissez-les discuter de l'affaire et prendre leur décision. Lorsqu'ils tenteront de la mettre en pratique, utilisez les éléments suivants pour mettre en scène la fin de ce scénario.

En gros, ils peuvent :

● **Demander audience au comte et tout lui raconter.**

Faire chanter Ernold sur le mode « si vous ne lâchez pas Lorian, nous racontons l'histoire à

tout le monde » est inefficace. Le comte n'aime pas qu'on lui force la main. Il s'empresse d'avancer l'heure de l'exécution, puis fait ensevelir le corps dans une tombe anonyme, comme il sied aux criminels. Sans preuve, l'histoire des PJ apparaîtra alors à tous comme une fable.

En revanche, si les aventuriers sont un peu plus diplomates, il est possible de jouer sur le sentiment de culpabilité d'Ernold. Celui-ci est toujours rongé par le remords et le regret de son geste fatal. En apprenant que Lutrine a traversé vingt années d'errance fantomatique avant de connaître enfin la paix du tombeau, le comte fond en larmes. Il abdique alors en faveur de Lorian, puis quitte seul le pays...

● **Aller trouver le shérif.** C'est sans aucun doute la pire des solutions. Luthor n'a aucune envie de voir ressortir cette vieille histoire et lui n'a strictement aucun remords. Si les PJ lui montrent leurs preuves, il les confisque, soi-disant pour pouvoir entamer une action officielle, puis il fonce chez le comte, fait exécuter et disparaître Lorian avant de détruire les documents. Juste après, il fait accuser les PJ de « complicité avec le Baron noir ». Les gardes essaient de les arrêter... et il ne reste plus aux aventuriers qu'à quitter la région ou à prendre le maquis.

● **Retrouver les témoins qui ont signé l'acte notarié.** Ils sont soit morts, soit loin de Réval. Seule exception, Geoffroy Saintonge, l'érudit et l'écrivain public ambulante du pays. C'est maintenant un vieil homme, mais il se souvient bien de la naissance de Lorian. Par bonheur, il n'est pas loin de Réval et il est prêt à écouter les PJ. Bien qu'il n'ait pas d'autorité légale, il peut alerter le juge des affaires civiles de Réval, le vieux Gus Zolante. Ce dernier peut demander que l'on reporte l'exécution le temps de vérifier l'identité du prisonnier. Il faudra quelques jours, mais cela donnera une grande scène où le comte sera démasqué. Selon ce que vous arrangez, peut craquer, s'enfuir, prendre Sylvine en otage...

● **Libérer le Baron noir.** En d'autres termes, le faire évader. Il faut pour cela s'introduire dans le manoir et trouver Lorian, qui est enfermé dans la cave à vins et surveillé en permanence par deux soldats. Les gardes d'Ernold ne sont pas très nombreux (une dizaine), ni très vigilants. Si les PJ sont toujours des miliciens, ils ont une bonne chance de s'approcher du prisonnier sans même éveiller l'attention. S'ils ont besoin de renforts, ils peuvent lever une petite troupe parmi les sympathisants du Baron. Il s'agit de paysans qui ne savent pas se battre, mais les troupes d'Ernold sont à peine meilleures.

**Conclusion**

Si Lorian monte sur le trône grâce à l'action des PJ, il saura les récompenser. En puisant dans la cassette d'Ernold, il parvient à leur remettre une centaine de PO chacun... mais son amitié a encore plus de valeur. Bien sûr, le nouveau comte épousera Sylvine. Par la suite, le couple aura peut-être d'autres missions à confier aux personnages, par exemple une visite à la capitale...

Serge Olivier

Illustrations : Bernard Bittler

Plan : Cyrille Daujean



## LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

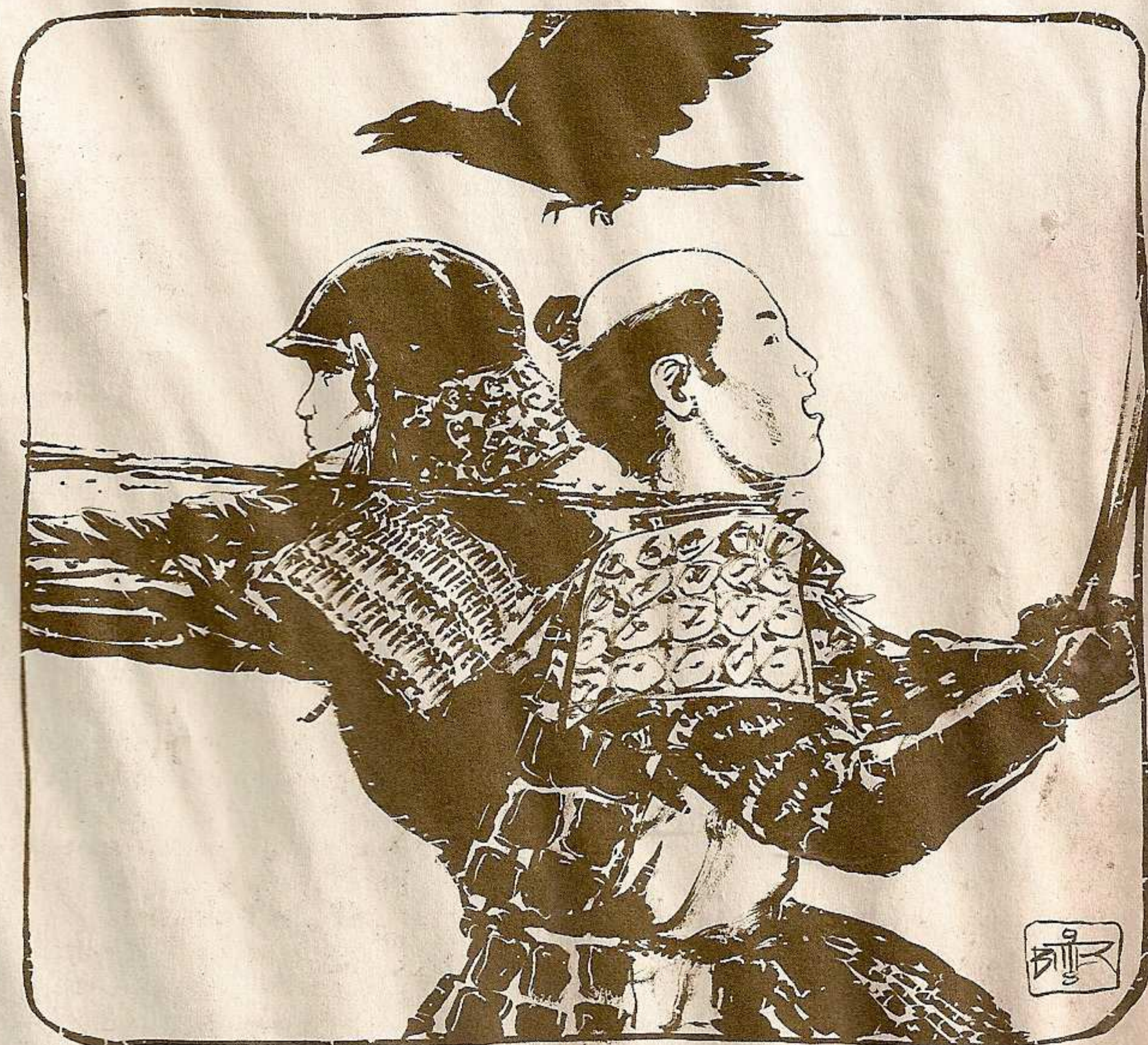
# Et toujours, sur les monts, le champion de la lune

Ce scénario, très ouvert, fonctionnera mieux avec des joueurs et un meneur de jeu expérimentés. Les personnages, en revanche, peuvent être débutants. Note aux puristes : le clan du Serpent, un clan mineur, n'a pas d'existence « officielle ». Cela vous permettra de l'accommoder à votre sauce si vous le désirez.

### Une tradition centenaire

Fondé il y a un siècle par la famille Shinda, le clan du Serpent est toujours menacé par les grands clans. Afin de s'assurer richesse, notoriété et sécurité, le clan du Serpent a instauré peu après sa fondation une tradition qui perdure encore : le Tournoi de la Cité perdue, appelé ainsi en l'honneur des ruines nagas dans lesquelles il se déroule. Ce tournoi de bushis est ouvert à tous les ronins désireux de devenir samourais en joignant un clan. Au départ, le seul clan présent et disposé à engager les gagnants était le Serpent mais, au fil des années et la notoriété aidant, la plupart des clans ont envoyé des émissaires chargés de recruter les meilleurs éléments du tournoi.

Les personnages-joueurs sont donc chargés d'escorter un ou plusieurs émissaires, ou ont été envoyés par leur daimyo pour embaucher les ronins méritants. Ils peuvent également être ronins eux-mêmes et participer au tournoi. À vous de faire au mieux avec les personnages existants. Le scénario est suffisamment souple pour s'adapter à la plupart des groupes, mais il donne toute sa substantifique moelle si les PJ sont directement concernés par le tournoi.



### Shiro Shinda

Niché au creux de la plaine des Nagas, à proximité de la forêt Cachée et construit sur les ruines d'une forteresse naga, le château Shinda a tout d'un havre mystérieux. En plus du Tournoi de la Cité perdue, il attire un grand nombre de shugenjas et autres moines errants venus trouver dans les ruines les secrets de la mythique race disparue. On dit que la bibliothèque de la forteresse est la plus complète sur ces créatures inhumaines, et que les Serpents en tirent une puissance considérable. Cet afflux de pèlerins, ainsi que le commerce avec les Crabes et les Licornes, assurent de substantiels revenus à ce petit clan, richesse qui lui a permis au départ d'organiser le tournoi. Celui-ci rapporte désormais de l'argent, les autorités du Serpent touchant une commission sur chaque embauche de ronins par les grands clans. Par ailleurs, l'école de bushis des Shinda est réputée dans tout Rokugan pour l'hétérodoxie de sa méthode, à l'instar de son école de shugenjas fortement teintée de mystique naga.

Les terres du clan sont peu étendues, mais très fortement défendues par son armée de samou-

raïs, tous d'anciens vainqueurs du tournoi. Cette armée est maintenant sa principale source de revenus, puisque le clan du Serpent est toujours prêt à s'allier à autrui moyennant argent ou faveur. Ce mercantilisme guerrier, fort peu dans l'esprit du Bushido, n'améliore pas la réputation des Shinda, mais ne les empêche pas de trouver toujours acquéreur pour leurs troupes.

La ville au pied de la forteresse est à l'image du clan, inhabituelle, paranoïaque et mystérieuse. Construits également sur des ruines nagas, la plupart des bâtiments incorporent des éléments récupérés dans les ruines ou s'en inspirant, ce qui leur donne un aspect totalement unique. S'étalant au pied de la colline sur laquelle se dresse la forteresse, la cité est le seul élément à peu près humain dans l'immensité de la plaine des Nagas.

### Le tournoi

La compétition a lieu au milieu du printemps et regroupe en moyenne deux cents ronins. Les tensions entre les clans ne cessant d'empirer, cette édition a une teinte beaucoup plus dramatique que d'habitude. Les épreuves ont lieu dans les



ruines jouxtant la forteresse, sous la férule impartiale et impitoyable des samourais du Serpent et sous le haut patronage du daimyo Shinda Jotaro, qui y assiste personnellement. Il est le seul juge et arbitre, et ses décisions sont sans appel. Toute tricherie et toute entorse aux lois locales sont punies de mort, même pour les membres des grands clans. Les épreuves se déroulent en élimination directe, en variant légèrement les disciplines chaque année. Bien que censé tester toutes les qualités d'un vrai samourai, le tournoi s'est concentré au fil du temps sur les disciplines de bushi en oubliant une bonne partie des autres facettes de l'adepte du Bushido. Il est étalé sur quatre jours afin de ménager le suspense et permettre les négociations d'embauche.

## Les hôtes

● **Shinda Jotaro.** Le daimyo du clan et de la famille Shinda a dépassé de plus de dix ans l'âge de se retirer. Jotaro n'en conserve pas moins tous ses moyens. Il aimerait passer la main à son fils, mais il craint au fond de lui-même que l'avenir ne soit trop sombre pour ce dernier. Initié aux secrets des Nagas, comme tous ses prédécesseurs, il en tire son exceptionnelle force de caractère et sa froideur, qui le font tant ressembler à son animal fétiche. Conscient de la position délicate de son clan, il ne veut s'aliéner personne, mais souhaite avant tout s'attirer la faveur des Nagas, dont il a vu le retour dans un rêve. Comme tous ses prédécesseurs, il est marié à une Naga sous forme humaine et lui-même fils de Naga.

● **Shinda Otsu.** Femme du daimyo et Naga, elle sert sa race avant son mari. Réservée jusqu'à l'inexistence, elle n'en n'est pas moins extrêmement vive d'esprit et parfaitement au courant de tout ce qui se passe en vile. C'est elle qui a fait venir Salirrotsu (voir plus loin).

● **Shinda Yoshikawa.** À trente ans passés, Yoshikawa souffre de vivre dans l'ombre de son père. N'étant pas doué pour les arts magiques, il est devenu l'un des rares bushis d'une famille de shugenjas, au grand désespoir de son père. Il s'est jeté corps et âme dans l'étude du Bushido, et est devenu le général de l'armée Serpent, une première dans sa famille.

## Les ronins importants

● **Asahina.** C'est un Kenku déguisé magiquement, venu au tournoi afin d'enseigner une leçon d'humilité aux humains. D'un calme absolu et sous l'apparence d'un jeune ronin de campagne, il veut avant tout montrer aux hommes que l'habileté aux armes n'est pas une mesure de l'âme.

● **Yama.** Jeune surdoué qui a la malchance d'être né dans une famille Phénix déchue, il est dévoré par l'ambition. Son unique but est de redorer le nom des ses ancêtres en intégrant l'un des grands clans et en devenant le meilleur bushi de Rokugan.

● **Yutupachi.** Ancien samourai du Lion déshonoré par la boisson, il cherche à se racheter une conduite. Le saké est toujours un problème dont il essaye désespérément de se débarrasser, sans grand succès.

● **Salirrotsu.** Déguisé en ronin silencieux, Salirrotsu est un Naga envoyé par son peuple pour enquêter sur les agissements du Kenku. Il ne sait

pas sous quels traits se cache sa cible, mais il compte bien la percer à jour par le raisonnement plutôt que par la magie. Son sabre est un artefact magique qui lui donne son apparence de simple ronin. Lui retirer le fait apparaître tel qu'il est... pour son plus grand déplaisir.

● **Chipaso.** Ce ronin ne se défait jamais en public de son armure et de son masque grimaçant. C'est un banni du clan du Crabe qui a par trop fréquenté l'Outre-monde. Corrompu jusqu'à l'os, il imagine que le fait de rejoindre un clan le guérira des maux qui le détruisent peu à peu.

● **Mokuna.** Garde du corps d'un haut courtisan Grue, Mokuna l'a tué sur un coup de tête incompréhensible. Il a préféré changer de nom plutôt que d'affronter le poids de son crime, et dissimule ses traits sous un masque qu'il a dérobé à un samourai Scorpion. Il veut profiter du tournoi pour rencontrer d'autres ronins de peu de foi et monter avec eux une bande de maraudeurs.

● **Kojiro.** Génie du sabre, Kojiro a les capacités pour devenir un expert du kenjutsu. Il vit en ermite dans les montagnes ce qui, associé à son éducation paysanne, le rend difficilement présentable en société. Il sait qu'en tant qu'heimin il ne peut porter le daisho, aussi reste-t-il extrêmement discret sur ses origines, laissant entendre qu'il est un fils de samourai déchu.

## Les émissaires

● **Moto Romu.** Envoyé fort peu diplomate de la Licorne, c'est avant tout un guerrier venu rechercher des combattants fidèles. Issu d'une famille de gaijins, il sait reconnaître le talent sans a priori. Affectionnant la provocation mesurée, il aime déplaire aux membres des autres clans et les pousser à bout.

● **Hida Sirisawa.** Montagne de muscles malgré ses quarante ans, Sirisawa est un être doux et calme. Timide en société, il cache tant bien que mal ce défaut derrière des manières étonnamment affables pour un Crabe. Excellent émissaire, il est l'un des rares diplomates du clan à ne pas appartenir pas à la famille des Yasukis. Bon de nature, il n'en connaît pas moins la guerre et l'horreur de l'Outre-monde et sait quand il le faut faire preuve de force et de violence. Ayant peu de chances de trouver des ronins prêts à se sacrifier sur le Mur, il est là avant tout pour observer ce que font les autres clans. Il vient au tournoi depuis maintenant vingt ans, et est presque devenu l'ami de Shinda Jotaro.

● **Doji Tiyuzo.** Quintessence de la Grue, Tiyuzo n'est qu'affabilité, retenue, sophistication et courtoisie. Adeptes des arts et de la rhétorique, il n'en sait pas moins apprécier le silence et la guerre. Fin duelliste, il est venu pour représenter son clan aussi bien que pour recruter d'honorables ronins. Pour lui, la valeur morale est plus importante que l'adresse à l'épée, car l'honneur doit guider la vie d'un homme. Habitué du tournoi, il a déjà recruté quelques ronins, notamment des perdants qui avaient fait montre de courage et de fair-play. Il juge les ronins comme des œuvres d'art, et cherche à acheter les meilleurs. Toujours courtois, c'est un des invités les plus agréables et les plus appréciés du tournoi.

● **Mirumoto Nagashi.** Adeptes monomaniaque de l'épée, ce Dragon est venu apprécier le spec-

tacle aussi bien que trouver de vrais hommes d'épées. Le mental compte beaucoup pour lui, mais à la manière de son clan plus que selon le Bushido. Il est prêt à engager des tricheurs ou des malfrats, s'ils ont l'heur de lui plaire. Toujours en retrait et silencieux, il ne témoigne d'intérêt que pour le sabre. Il assiste soigneusement à toutes les épreuves.

● **Matsu Guenacha.** Samurai-ko impulsive et fanatique, la Lionne ne vit et ne respire que par le sabre. Crainte et même haine par bon nombre de samourais, elle vit selon un credo simple : « une vie, une cible, un trait ». Son impulsivité lui nuit énormément, et la peur de commettre encore un meurtre sous l'emprise de la colère la soumet à une pression difficilement tenable (ce qui, ironiquement, la rend encore plus irritable). Elle cherche des guerriers honorables mais avant tout victorieux. Pour elle, l'histoire est écrite par les vainqueurs... C'est l'émissaire la plus intéressée par l'achat de ronins.

● **Shiba Didiotaku.** Réserve et sage, ce Phénix n'utilise de sa très belle voix que pour asséner des vérités universelles ou confondre la bêtise. Son attitude est toujours la plus respectueuse possible mais, bien que prenant soin de ne jamais insulter personne, il s'est fait des ennemis mortels en révélant les travers désagréables de nombre de samourais. Shugenja ermite, il est étonnamment à l'aise en politique et bon juge en matière de guerre. Il assiste au tournoi pour la septième fois, et compte bien, comme précédemment, calmer les esprits, observer ses semblables et leur transmettre un peu de l'enseignement de Shinsei. Pour lui, l'achat de ronins est secondaire par rapport aux discussions avec les shugenjas errants.

● **Bayushi Mationa.** Comblant par une affabilité disproportionnée la mauvaise réputation de son clan, le représentant du Scorpion est au fond aussi sournois que son animal fétiche. Bavard et optimiste en apparence, il est l'un des plus habiles diplomates de son clan. Venu pour engager les ronins les plus fourbes et les plus cruels, mais également pour nuire aux autres clans, il doit déployer des trésors de subtilité pour pouvoir agir sans que cela se remarque. Accompagné de trois gardes du corps, il sait les utiliser à bon escient, principalement comme espions. Son but : faire chanter des ronins pour les faire engager dans un des grands clans et les utiliser comme taupes, voire comme assassins. Son credo est : « ce qui nuit six autres clans est bon pour le Scorpion ».

## Chronologie

Voici une chronologie par défaut du tournoi. Elle est bien évidemment malléable en fonction des actions des PJ. La réussite de ce scénario dépend de la manière dont vous allez impliquer les personnages. Modifiez donc ce qui suit à loisir, en fonction de leurs actions ou de leur inaction, pour que l'intrigue rebondisse sans mollir. Cette chronologie fait la part belle aux intrigues de cour et à l'espionnage, mais également aux combats rapides et mortels.

### Premier jour

Accueil des émissaires et inscription officielle des participants. Tirage au sort des premiers



affrontements. Dans la cohue fort peu protocolaire de la file d'inscription des ronins, Matsu Guenacha se fait bousculer par un simple ronin de campagne qu'elle tue sans sommation. Les deux ronins qui accompagnent la victime protestent avec véhémence, mais se taisent devant le regard de tueuse de Matsu. Tout cela n'échappe pas à Bayushi Matioma. Celui-ci discute avec les deux hommes plus tard dans la soirée, « en toute innocence ». De sa langue de vipère il les asticote, jouant sur leur honneur, insistant sur le droit qu'ils ont à la vengeance et l'occasion de se faire remarquer que représente un duel justifié avec Matsu Guenacha. Les deux hommes se présentent devant la Lionne et la défient pour son manque d'honneur. Celle-ci sort et les tue sur-le-champ, sans autre forme de procès... et sans s'encombrer des formalités d'un duel. La garde s'en mêle, et Matsu Guenacha est amenée en présence de Shinda Jotaro. Celui-ci se fait conseiller par Hida Sirisawa et Shiba Didiotaku, ce qui exaspère encore plus la Lionne. Matsu Guenacha ressort libre, mais non sans avoir promis de ne plus agir de manière aussi impulsive. Hors d'elle, ulcérée de s'être ainsi fait tancer devant une Grue et un Crabe, elle regagne son auberge. L'un des espions de Bayushi, déguisé en ronin, l'interpelle discrètement dans la rue pour lui dire qu'il a vu les deux ronins discuter avec Mirumoto Nagashi juste avant qu'ils ne viennent la voir. Elle se rend immédiatement à l'auberge dans laquelle résident les Dragons et exige de voir Mirumoto. Celui-ci apparaît, mais ne répond aux insultes et accusations de Matsu qu'avec des questions alambiquées et des sourires placides. Cette altercation attire tous les clients de l'auberge qui assistent, effarés, à l'humiliation de Matsu. Celle-ci s'en retourne dans son auberge, à bout de nerfs. Elle est accostée et rassérénée par Bayushi, qui la reconforte en lui expliquant que le Dragon est cause de tous ses malheurs. Matsu ne peut qu'acquiescer.

## Deuxième jour

Première épreuve, appelée l'Armée des Déçus. Il s'agit d'un affrontement individuel à l'arme blanche, quelle qu'elle soit. Cette compétition donne lieu à une débauche d'armes en tout genre et à des démonstrations aussi originales qu'inégales de techniques de combat. Une centaine de duels s'enchaînent à un rythme un peu trop endiablé pour que le protocole soit entièrement respecté. Les vrais experts en armes peuvent essayer de repérer les bons bushis avec un jet de Perception + Kenjutsu (ou la compétence de l'arme utilisée) avec un ND de 20. Bayushi interpelle publiquement Mokuna juste avant son combat et lui demande d'où vient ce magnifique masque de Scorpion orné du mon des Shosuro qui ne sont pas, loin s'en faut, des bushis. Mokuna est bien en peine de répondre. Son trouble n'échappe pas à Doji Tiyuzo. Il paye immédiatement l'adversaire de Mokuna pour le démasquer pendant le combat. Appâté par la fortune que lui donne Doji, le ronin accepte. Dès le début du combat, il se jette sur Mokuna, le saisit à bras-le-corps et lui arrache son masque. Il est disqualifié d'office, mais semble tout à fait content de son sort. Mokuna, blême, se cache le visage dans un linge, non sans avoir été reconnu par Doji Tiyuzo. Des PJ assistant à



la scène peuvent remarquer (Perception ND 20) que le ronin semble chercher Doji du regard en tenant le masque, et que celui-ci est très attentif au visage de Mokuna.

Le soir, les nombreux perdants se consolent au cours d'une grande fête copieusement arrosée de saké qui, aigreur aidant, donne lieu aux pires excès. La garde de la ville a le plus grand mal à empêcher les revanches. Au beau milieu de la nuit, une dizaine de ronins disqualifiés, moins ivres que les autres, décident de dépouiller tous les clients du plus important débit de saké. Ils s'y introduisent en armes, tuent ceux qui essayent de résister et dévalisent tout le monde. Hélas, Shiba Didiotaku est présent. Il était venu calmer d'autres ronins excités. Au bout d'un quart d'heure, le débit de boisson est cerné par les gardes, qui auront du mal à donner l'assaut en raison de la présence de Shiba. C'est une occasion rêvée pour les PJ de se faire remarquer. Si l'affaire tourne mal, Asahina rentre et tue en un éclair les deux ronins qui menacent directement Shiba. Une fois celui-ci hors de danger, il massacre méthodiquement tous les malfaiteurs, avec une maîtrise rare et un détachement inhumain. Il devient le héros du jour, Shiba le remercie et l'assure qu'il l'engage dans son clan s'il le désire. Asahina se permet de refuser en prétextant qu'il doit d'abord gagner le tournoi. Shiba s'incline, en le félicitant pour son esprit de compétition digne d'un samouraï.

## Troisième jour

Deuxième épreuve, la Voie de la Licorne qui, comme son nom l'indique, est un combat monté. Asahina se qualifie de manière éclatante ce qui, ajou-

té à ses exploits de la veille, en fait le grand favori du tournoi. Il est invité par tous les émissaires les uns après les autres. À chaque messenger venu lui transmettre une invitation, il confie un chrysanthème coupé. Un jet d'Intuition + Kenjutsu ND 25 permet de se rendre compte de l'expertise de la coupe de la fleur. Si la remarque est faite à Asahina, il accepte l'invitation. Sinon, il refuse sans se départir de son énigmatique sourire.

Doji organise une grande réception dans la plus pure tradition des Grues. Tous les nobles sont invités, ainsi que les ronins encore en compétition (une vingtaine, dont Asahina, qui ne vient pas). Kojiro ne peut cacher son inculture, d'autant que Doji organise un concours de calligraphie, afin de tester les autres qualités dont les ronins doivent faire preuve. Kojiro, ne sachant ni lire ni écrire, est extrêmement gêné et quitte la fête avant son tour. Si aucun PJ ne le suit, Moto le rattrape et l'accueille chez lui. Après l'avoir fait boire, il lui fait avouer qu'il est heimim. Il accepte de garder le secret s'il s'engage à l'instant à devenir Licorne. Kojiro mort de honte, accepte.

Yama, s'étant également fait remarquer, est courtisé par les émissaires, mais semble montrer une nette préférence pour Mirumoto, ce qui exaspère Matsu Guenacha. Bayushi, voyant cela, entraîne Yutupachi dans un coin et le fait boire. Il lui fait avouer sa déchéance, et lui promet la rédemption en rejoignant le clan du Scorpion s'il rend un service : assassiner Mirumoto à sa sortie de la fête. Trop content de s'en tirer à si bon compte, Yutupachi part sur-le-champ se mettre en embuscade. Bayushi va ensuite rappeler à Matsu Guenacha que défier Mirumoto en duel devant tout le monde serait un excellent moyen de regagner la face. La Lionne ne se le fait pas dire deux fois. Le duel doit avoir lieu immédiatement. Les deux adversaires sortent, mais Mirumoto se fait gravement blesser par Yutupachi qui l'agresse par surprise... avant de se faire tuer par Matsu. Celle-ci refuse de reporter le duel malgré la blessure de son adversaire, mais Asahina les accoste. Il demande à Mirumoto la permission d'être son champion. Malgré les protestations de Bayushi et de Matsu, Mirumoto, blessé et surtout intrigué par ce ronin, accepte. Le duel a lieu et Matsu perd son bras droit.

Plus tard dans la soirée, l'un des espions de Bayushi lui apprend qu'il a vu Chipaso se baigner dans la rivière et qu'il est marqué par l'Outre-monde. Bayushi rencontre Chipaso et lui propose de rejoindre le clan du Scorpion. Comme preuve de sa soumission, il lui demande de tuer « accidentellement » Asahina le lendemain, lors de l'épreuve de tir à l'arc.

## Quatrième jour

La troisième épreuve, celle de l'arc, se nomme la Flèche connaît la Voie. Elle consiste à tirer sur une cible placée à côté de son adversaire, mais Chipaso vise délibérément Asahina. Celui-ci n'a que le temps de sortir son sabre et de détourner la flèche, qui vient frapper l'un des samourais de Moto Romu. Asahina se lance immédiatement à la poursuite de Chipaso, suivi de Moto Romu, bientôt rejoint par quasiment tous les hommes d'armes de la ville. La poursuite s'achève par un duel aussi court que décisif sur une gigantesque arche



naga en ruine. Chipaso est décapité si brutalement que sa tête sans casque tombe aux pieds de Moto Romu. Celui-ci, rendu fou par la course, l'odeur du sang et la présence d'une créature d'Outre-monde, charge à cheval sur l'arche en une cascade digne des plus grandes Licornes. Asahina tue son cheval d'un seul coup de sabre, puis il saute aussi légèrement qu'inhumainement sur le sol au milieu des samourais Licornes, qui se jettent sur lui. Moto Romu, désarçonné, s'écrase au sol, se brisant les deux jambes. Autour d'Asahina, la mêlée est aussi sanglante que courte : tous les Crabes, menés par Hida Sirisawa, s'interposent et somment les Licornes d'arrêter le combat. Jamais à court d'arguments, les Crabes dégainent. Moto Romu, ainsi que ses deux samourais encore vivants, sont amenés devant Shinda Jotaro, qui les chasse de ses terres pour avoir gravement perturbé l'harmonie de cette journée. Les Crabes, qui ont ramené l'ordre, ne sont pas inquiétés. L'épreuve reprend et se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que deux concurrents, Asahina et Yama.

Moto Romu intronise Kojiro dans le clan de la Licorne le soir même puis, incapable de jamais remonter à cheval en raison de ses jambes brisées, part en chariot (deshonneur suprême pour une Licorne!) pour les terres de son clan.

La soirée est entièrement occupée par les dîners donnés par les émissaires, où ils invitent les ronins. Tout cela se fait dans une saine atmosphère rokuganaise de sous-entendus et de non-

dit, personne n'ayant officiellement le droit d'engager un ronin avant la fin du tournoi... et avant que le clan du Serpent ait fait ses offres. C'est le moment de décrire en détail les réceptions, tractations et autres variations sur le même thème. Asahina continue de rester résolument en retrait, sauf pour se rendre chez le premier émissaire qui lui a fait une remarque intelligente concernant la fleur coupée. Les autres émissaires, jaloux, essayent de nuire à Asahina selon le principe du « je détruis ce que je ne peux avoir ». Pour ce faire, Doji demande à Mokuna de défier Asahina en duel, Bayushi utilise ses espions, etc.

Salirrotsu, après avoir longuement discuté avec Yama lors de l'une des réceptions, acquiert la certitude qu'Asahina est le Kenku. Il l'épie assez peu discrètement, et le suit jusqu'à son campement dans les ruines. Là, se transformant en Naga, il lui annonce en rokuganais (leur seule langue commune!), qu'il est envoyé par son peuple pour l'empêcher de perturber les hommes. Le Kenku, pour la première fois impressionné par quelque chose, refuse de se soumettre. Le combat commence, entre les deux créatures sous leur forme véritable. Asahina devrait triompher.

## Et le cinquième jour...

Le Jour du Juste. Duel iaijutsu entre les deux derniers ronins, Yama et Asahina. Les paris battent leur plein. Les deux hommes s'affrontent en un éclair. Yama meurt sur le coup, décapité.

Asahina s'avance jusqu'à l'estrade des Shinda. Shinda Jotaro vante ses mérites d'homme d'épée et d'honorable samourai, insistant sur le Bushido. Puis il offre à Asahina l'insigne honneur de rejoindre le clan des Serpents et de devenir samourai à son service. Sans se départir de son énigmatique sourire, Asahina déclare d'une voix croassante : « Pauvres mortels, qui jugez une âme sur son habileté à tuer ! La compétence en meurtre n'a jamais été l'étalon de la sagesse. Vous prétendez avoir trouvé la vraie voie, mais votre âme est aveugle car votre jugement est faussé. »

D'un geste rapide, il décapite Shinda Jotaro, puis s'envole dans un grand bruissement d'ailes tout en déclamant :

« Les étoiles en ordre au fond de la nuit claire,  
Et toujours, sur les monts,  
le lampion de la lune,  
Point n'a fallu polir ce disque de lumière  
Qui pend au ciel bleuté,  
rien d'autre que mon âme. »

Cette fin abrupte plonge l'assistance dans la consternation, et cette poésie donne lieu à de multiples discussions entre sages. La réception officielle de fin de tournoi a tout de même lieu, en l'absence de vainqueur et avec Shinda Yoshikawa en nouveau daimyo. Quand aux tractations sur les ronins, elles n'ont jamais cessé.

Mathias Twardowski  
illustration : Bernard Bittler

## L ES PNJ

Un grand merci aux samourais de la rue Losserand

### Pour Le livre des cinq anneaux

#### ► Shinda Jotaro

Terre 4 Feu 3 Eau 4 Air 3 Vide 5  
Gloire 7 Honneur 2

École/Rang : Bushi Shinda 5

Compétences : Kenjutsu 2, Défense 1,  
Tir à l'arc 1, Cérémonie du thé 2, Étiquette 3,  
Courtisan 2, Sincérité 2, Iaijutsu 2,

Calligraphie 3, Connaissance des Nagas 4.

Équipement : Daisho et armure du clan  
du Serpent.

Magie : De très nombreux shugenjas  
à portée de la main.

Magie naga : Il peut, en regardant quelqu'un  
droit dans les yeux et en faisant un jet  
d'opposition de Vide contre Vide,  
hypnotiser quelqu'un pendant quelques  
secondes et lui faire accepter un argument  
lors d'une discussion.

#### ► Shinda Otsu

Terre 3 Feu 2 Eau 3 Air 3 Vide 2  
Gloire 6 Honneur 0

Rang : 3

Compétences : Défense 3, Étiquette 4,  
Courtisan 1, Connaissance des Nagas 4.

Magie naga : Peut disparaître à volonté  
dans la végétation, peut interroger les arbres  
pour qu'ils lui répètent ce qu'ils ont entendus  
dans le quart d'heure précédent.

#### ► Samourai Serpent type

Terre 2 Feu 3 Eau 2 Air 2 Vide 2  
Gloire 1 Honneur 2

École/Rang : Bushi Shenda 1

Compétences : Kenjutsu 2, Défense 2,  
Tir à l'arc 2, Iaijutsu 2, Iari 2.

Équipement : Daisho, iari, armure légère.

#### ► Asahina

Terre 3 Feu 5 Eau 7 Air 6 Vide 5  
Gloire 0 Honneur 0

École/Rang : Aucun

Compétences : Kenjutsu 5, Défense 4,  
Tir à l'arc 5, Iaijutsu 2.

Équipement : No-Dachi kenku (5g4).

Magie kenku : S'il tue d'un seul coup de sabre  
ou s'il réussit à frapper après s'être mis  
trois augmentations au toucher, l'attaque  
ne compte pas dans son nombre d'attaques  
par round. Il est néanmoins limité à trois  
attaques au sabre maximum par round.

#### ► Salirrotsu

Terre 4 Feu 2 Eau 3 Air 3 Vide 3  
Gloire 0 Honneur 0

École/Rang : Aucun

Compétences : Kenjutsu 3, Défense 4,  
Tir à l'arc 3, Iaijutsu 2.

Équipement : Katana enchanté, arc, armure  
lourde comptant comme légère.

Pouvoirs naga : +10 au ND pour lui lancer  
un sortilège ; attaque de queue en plus de  
l'attaque normale lorsqu'il est sous sa vraie  
forme ; Peur niveau 4 sous sa vraie forme.

#### ► Chipaso

Terre 4 Feu 3 Eau 2 Air 3 Vide 2  
Gloire 1 Honneur 1

École/Rang : Bushi Hida 2

Compétences : Kenjutsu 3, Défense 2,  
Tir à l'arc 2, Connaissance de l'outre-monde 2,  
Tetsubo 2.

Équipement : Daisho, tetsubo, armure lourde  
plus casque

Spécial : Souillure de l'Outre-monde 5  
(Paranoïa, Visage cadavérique, Pustules  
purulentes sur le corps, Agressivité).

#### ► Ronin standard

Terre 2 Feu 2 Eau 2 Air 2 Vide 2  
Gloire 1 Honneur 1

École/Rang : Aucun

Compétences : Kenjutsu 1, Défense 1,  
Tir à l'arc 1, Iaijutsu 1.

Équipement : Daisho.

#### ► Émissaire typique

Terre 2 Feu 4 Eau 2 Air 3 Vide 3  
Gloire 6 Honneur 3

École/Rang : Selon clan 3

Compétences : Kenjutsu 3, Défense 2,  
Étiquette 1, Courtisan 1, Iaijutsu 2, Tir à l'arc 3,  
Naginata 3, autres selon vos besoins.

Équipement : Daisho, armure lourde ou légère,  
casque, naginata, arc, autre selon le clan  
(masque, tetsubo, etc.).



## VAMPIRE : L'ÂGE DES TÉNÉBRES

# Guerre froide

Ce scénario conviendra à des joueurs débutants ou moyennement expérimentés, des personnages basés à Paris, et un Conteur raisonnablement compétent.



### L'inondation

Paris, fin mars 1197. L'hiver a été humide, le printemps s'annonce encore pire. Depuis quinze jours, il pleut pratiquement sans arrêt. La Seine grossit, grossit... et finit par déborder, inondant l'île de la Cité, presque toute la rive droite et un bon tiers de la rive gauche. On se déplace en barque dans la moitié de la ville. Le pont Notre-Dame, le principal lien entre la Cité et la rive droite, s'est écroulé, engloutissant dans le fleuve les maisons dont il était couvert. Les mortels font face tant bien que mal, mais il règne une ambiance de panique larvée... et la famine menace. Le roi organise des distributions de blé, mais elles n'auront qu'un temps. Les Parisiens chassés de chez eux par le fleuve vont s'établir dans les faubourgs, de l'autre côté de l'enceinte de Philippe Auguste (qui n'est pas encore terminée, mais qui est déjà impressionnante). Le roi lui-même quitte son palais et s'installe à l'abbaye de la montagne Sainte-Genève. Les autorités vampiriques de la ville se replient dans les carrières de Montmartre, dont le prince Alexandre a fait aménager une partie « pour les cas d'urgence » au siècle dernier.

### Introduction

Dans la mesure où ils ne sont ni importants, ni puissants, on a laissé les personnages se débrouiller par eux-mêmes. Ils n'ont d'ailleurs pas à s'en plaindre : la ville est désorganisée, et la chasse est bonne... Évidemment, s'ils vivaient près de la Seine, il va sans doute falloir qu'ils se trouvent un autre refuge. Mais dans l'ensemble, tout va bien

jusqu'au dernier jour de mars. Vers le milieu de la nuit, et sans s'être concertés, tous les personnages « décident » de faire une petite promenade dans le quartier du Louvre. Et, comme par hasard, arrivés rue de l'Arbalète, ils « décident » d'entrer dans une petite maison anodine, puis de monter au premier étage. Là, ils reprennent leurs esprits et se rendent compte qu'ils ont en fait été appelés. Laissez-leur une ou deux minutes pour faire connaissance si ce n'est pas déjà fait. Ensuite, leur hôte arrive. Il se nomme Erwald. Grand, blond, pâle, l'œil vif et la poigne ferme, c'est incontestablement un Ventrue, et pas n'importe lequel. Étreint vers 900, il occupe la fonction de comte palatin de Paris depuis soixante ans. Autrement dit, c'est lui qui gère la ville au quotidien pour Alexandre lorsque ce dernier a autre chose à faire (ce qui est presque toujours le cas depuis environ deux siècles). En homme courtois, Erwald fournit des rafraîchissements, sous la forme de deux putains enlevées en début de soirée dans un bordel voisin. Comme de bien entendu, il a du travail pour eux. « L'inondation a mis au jour de bien étranges choses. Avant-hier, des passants attirés par des pleurs ont découvert, dans la cave d'une maison de la rue aux Porcs, plusieurs cages de fer où étaient enfermés des jeunes enfants. Le propriétaire de la maison, un clerc nommé Étienne, a été conduit à la prison du Châtelet. Je suppose qu'il sera interrogé dans les jours qui viennent. Je veux que vous vous assuriez que cette affaire n'a aucun lien avec notre communauté. Si c'est le cas, dissuadez les mortels qui s'y intéressent d'y fourrer leur nez. Si c'est juste un mortel, le sort d'Étienne m'indiffère. Dans le cas contraire, je veux savoir qui est son maître. »

Erwald ne considère pas « non » comme une réponse. Si les personnages tentent de marchandiser une récompense, il accepte les demandes les plus raisonnables (un meilleur terrain de chasse, le droit de créer une goule, voire celui d'engendrer s'il y a un Ventrue dans le groupe).

### La vérité

Étienne n'est pas une goule, et il n'a jamais vu un vampire de sa vie. En revanche, c'est un imbécile cupide et sans scrupule. Depuis cinq ans, il sert de pourvoyeur à un homme qu'il a baptisé « le moine bourru » qui le paye généreusement en échange d'un ou deux enfants par mois... Le « moine », à son tour, est au service d'Adelphé, un Nosferatu vraiment infortuné, qui survit tant bien que mal dans l'ossuaire du cimetière des Innocents. Normalement, les PJ découvriront très vite cette partie de l'histoire. Il faut dire qu'elle n'a pas beaucoup d'importance...

Le dessous des cartes est beaucoup plus intéressant. Comme beaucoup de monde, Étienne est un Parisien de fraîche date. Serf affranchi, il vient du fief des d'Hautmont, un couple de nobles lointainement apparentés à la famille royale. Robert et Isabelle d'Hautmont ont attiré l'attention de Godefroy, un Malkavien au service du prince de Londres, Mithra (voir l'encadré). Venu déstabiliser la royauté française, Godefroy s'est vite intéressé aux d'Hautmont, le hasard lui a ensuite fait découvrir Étienne. Le fait que ce dernier ait été arrêté contrarie ses plans (qui sont trop complexes pour être résumés ici), mais il va essayer de faire contre mauvaise fortune bon cœur et semer un maximum de chaos. Si Godefroy arrive à ses fins,



Étienne, programmé par Domination, dénoncera les d'Hautmont comme ses véritables patrons. Ceux-ci, rendus fous par Godefroy, ne se défendront même pas et incrimineront un ou deux vampires du lignage d'Alexandre... Il s'en suivra de gros scandales. Les mortels verront des Capétiens impliqués dans une épouvantable affaire de sorcellerie ; et les vampires d'Europe auront la démonstration qu'Alexandre ne tient même plus les Cainites de sa propre ville. Bien sûr, Godefroy et Mithra jouent dangereusement avec la Sixième Tradition, mais celle-ci n'est pas encore devenue la Mascara de, et ils savent qu'Alexandre exerce encore un contrôle suffisant sur le palais royal pour que l'affaire ne dépasse pas les limites du raisonnable.

## Acte I

### LA PREMIÈRE ENQUÊTE

#### La rue aux Porcs

Cette petite rue, entre la place de Grève et le Châtelet, ressemble à toutes les rues parisiennes de l'époque : environ deux mètres de large, bordée de maisons en bois et en torchis serrées les unes contre les autres. La Seine se décidant enfin à refluer un peu, il n'y a plus qu'une dizaine de centimètres d'eau où flottent des immondices. Ici comme ailleurs, les mortels se lèvent et se couchent avec le soleil. Il ne sera pas facile de les rencontrer. Le seul à avoir des horaires non conventionnels est Jehan l'escolier, un grand dadais d'une vingtaine d'années qui occupe une chambre infestée de punaises, tout près de chez Étienne. Approché, il se montre ravi de raconter l'affaire – en l'enjolivant un peu. Selon lui, « on a retrouvé une Bible satanique et des bougies noires dans la cave ! » Pure affabulation, mais il y croit dur comme fer. Plus intéressant, il prétend avoir souvent entendu « au plus noir de la nuit, des bruits de pas dans la rue... et ce n'était pas le guet ! ». Il a risqué un œil, une fois, et il n'a vu personne, « ce qui prouve bien que les Puissances du Mal étaient de sortie ! ».

Les autres voisins sont plus difficiles à rencontrer, et donnent tous une version plus ou moins déformée de l'affaire. Toutefois, ils sont d'accord sur l'essentiel : maître Étienne, clerc et écrivain public, jouissait de l'estime générale. Il s'absentait souvent, et revenait parfois avec des enfants. Il disait travailler pour une œuvre charitable qui recueillait des orphelins. Personne n'a été y regarder de plus près, d'autant plus qu'on le voyait souvent en grande conversation avec un moine. Non, en plein jour, pourquoi ? En ce qui concerne les bruits de pas dans la nuit, ils sont deux ou trois à les avoir entendus, mais personne n'avait fait le lien avec Étienne. Enfin, Marie la Brune, une couturière qui habite le quartier depuis toujours et qui a vécu une brève histoire d'amour avec Étienne, il y a dix ans, sait quelque chose que tout le monde ignore : Étienne est un serf affranchi. À l'époque, il rendait

de temps à autre visite à Robert d'Hautmont, son ancien maître et protecteur.

#### La maison

Personne n'ose plus s'en approcher. Les PJ peuvent la cambrioler tout leur saoul sans risquer d'être dérangés. Le rez-de-chaussée est entièrement occupé par une échoppe d'écrivain public, pleine de parchemins et d'encre. Sous le comptoir, ils trouvent un « carnet » formé de chutes de parchemin grossièrement reliées. Il est couvert de symboles indéchiffrables. Il s'agit des comptes de maître Étienne, notés dans son code personnel, impossible à casser dans le temps dont disposent les personnages. Juste à côté, un certificat d'affranchissement, spécifiant que « le serf Étienne du village de Rouvray est dorénavant un homme libre ». Daté de 1183, ce document est signé Robert d'Hautmont. À l'étage, une petite chambre et une minuscule cuisine, où un personnage versé en herboristerie trouvera de quoi fabriquer des potions somnifères. Le sous-sol est vaste et à demi plein d'eau. Six cages de fer, maintenant vides, sont alignées le long des murs. Dans l'escalier, derrière une pierre mobile, une petite cache contient une bourse pleine de bijoux d'or et d'argent, représentant une très grosse somme.

#### Le Châtelet

La prison du Châtelet est établie dans une forteresse trapue, qui se dresse au bord de l'eau, sur la rive droite, en face du Palais. Les gardes qui y vivent n'ont pas les moyens de résister à la visite d'un groupe de vampires. Si les PJ veulent travailler par eux-mêmes, un usage judicieux d'Occultation, de Présence ou de Domination suffit à leur ouvrir les portes de la cellule d'Étienne. Ils peuvent aussi, s'ils y pensent, demander à Erwald, qui a des agents sur place...

Étienne est un petit homme trapu, avec une tonsure qui commence à s'effacer, des yeux rusés et des vêtements couverts de taches. Il croupit dans une cellule individuelle, au niveau de l'eau. Il y règne un froid mortel (et il tousse déjà comme un perdu). Il n'a pas encore été torturé, mais il sait que c'est pour bientôt et cela le terrifie... Bref, il n'y a pas beaucoup d'efforts à faire pour le convaincre de parler. Il explique aux PJ qu'il fait ce métier depuis cinq ans, qu'il traite avec un « grand moine aux yeux jaunes » qui vient le voir une fois par mois et à qui il remet un ou deux enfants, parfois plus. En cas d'urgence, il pouvait laisser un message au moine, aux étuves de la rue Bordelle. Il n'a rien de plus à dire. Veillez à ce que les personnages en soient tout à fait certains. Si on lui parle des d'Hautmont, il a l'air surpris. Il affirme qu'il n'a pas vu messire Robert depuis cinq ans... Si, pour une raison ou pour une autre, les personnages organisent une planque devant la forteresse, ils verront Godefroy y pénétrer la nuit suivante. Il y passe deux heures à « programmer » Étienne, puis rentre à son repaire.

#### Deux impasses

##### Les d'Hautmont

Issu d'une branche cadette de la famille de Dreux, Robert d'Hautmont descend directement du roi

## Alexandre et Mithra

En 1197, le clan Ventrue est divisé en une multitude de factions, dont les deux plus importantes sont celles d'Alexandre et de Mithra. Tous deux de 4<sup>e</sup> génération, ils sont âgés de plusieurs millénaires. Alexandre, qui a été le protecteur des Carolingiens, tient sa cour à Paris. Son influence s'étend sur toute l'Europe de l'ouest. Mais depuis quelques décennies, il s'est considérablement ramolli. En pratique, le vrai pouvoir est détenu par une certaine Saviarre, qui se charge des rapports entre Alexandre, sa progéniture et les autres clans, et à un moindre degré par le comte Erwald. Les Toréador parisiens commencent à se dire qu'ils sont aussi capables que les Ventrue de gouverner la ville... De l'autre côté de la Manche, l'invasion de l'Angleterre par les troupes de Guillaume le Conquérant a réveillé Mithra, un Mathusalem originaire du Moyen-Orient, d'un sommeil de huit siècles. Mithra s'est rapidement emparé de Londres, puis de l'Angleterre. Depuis cinquante ans, il place ses hommes dans les domaines continentaux des Plantagenêts, en Aquitaine, dans le Poitou et en Bretagne. Il n'a jamais reconnu la suzeraineté d'Alexandre, et n'a aucune intention de le faire. En fait, l'Europe est clairement trop petite pour eux deux. Ils sont de force équivalente et, pour l'heure, ils se font la guerre par rois interposés, sans s'interdire d'essayer de déstabiliser l'autre.

## « Au guet ! »

Les PJ ne sont pas seuls sur la piste. Messire Hugues est un clerc travaillant à la Chambre criminelle du Châtelet, la lointaine ancêtre du quai des Orfèvres. D'origine noble, c'est un intellectuel, diplômé en droit canon et abbé laïc de Neufmoutier, un monastère auvergnat. Il est grand, mince, élégamment vêtu, parfois arrogant et assez ouvert d'esprit pour croire aux vampires. Enquêteur très efficace, il a sur les PJ l'avantage de se déplacer de jour (et de pouvoir réquisitionner autant d'hommes du guet qu'il le désire). Il interroge les voisins d'Étienne, dont Jehan et Marie, va voir les enfants et commence assez tôt à se poser des questions sur les d'Hautmont. Une seule chose l'empêche de coiffer les PJ sur le poteau : Étienne a reçu les ordres mineurs, et même s'il vit dans le siècle, il dépend techniquement de la justice ecclésiastique. Or monseigneur Eudes de Sully, le nouvel évêque, est un prêtre combatif, qui refuse « les constants empiètements de la cour ». Il veut bien qu'Étienne soit torturé, c'est la moindre des choses, mais par ses commissaires, pas par ceux du roi. De leur côté, les maîtres de la Chambre criminelle acceptent qu'un homme de l'évêque assiste à la séance, mais insistent pour qu'elle ait lieu au Châtelet. Hugues piaffe d'impatience pendant que ses supérieurs s'arrangent avec le prélat...



Louis VI. Il possède de vastes domaines en Ile-de-France, un manoir dans la forêt de Rouvray, et une femme nommée Isabelle. Le couple vient rarement à Paris, et vit très retiré. A priori, les personnages n'auront pas le temps de se pencher davantage sur leur cas avant le début de l'acte II.

## Les enfants

Les petits rescapés ont été conduits au couvent Saint-Marcel, hors des murs, à l'emplacement actuel de la gare de l'Est. Les bons frères montent une garde vigilante autour d'eux, en attendant de pouvoir les rendre à leur famille. Il émane de ce couvent une désagréable odeur de foi, qui devrait mettre nos Cainites mal à l'aise, mais s'y introduire n'est pas très difficile. L'interrogatoire des enfants, âgés de quatre à six ans, est assez décevant : ils viennent tous de villages d'Ile-de-France, et ils ont tous été cueillis par « un méchant monsieur », qui leur a proposé de le suivre en leur offrant un jouet ou des sucreries. Ils se sont retrouvés dans sa cave, n'ont vu personne d'autre que lui et ont eu très peur, surtout quand la pièce a commencé à se remplir d'eau...

## Un petit tour aux étuves

La rue Bordelle est perpendiculaire à la rue Saint-Denis. Comme son nom l'indique, on y trouve de quoi satisfaire les appétits des mortels... Les étuves ne font pas exception à la règle. Théoriquement, ce sont tout simplement des bains publics, mais on y trouve de jeunes et avenantes masseuses-et-plus-moyennant-un-petit-supplément.

L'endroit ferme deux heures après la tombée du jour. Pour une fois, nos vampires ne trouveront pas porte close. La tenancière, une petite femme maigre, accepte sans broncher de transmettre un message au moine. Celui-ci passe quelques minutes avant la fermeture. Selon la manière dont les PJ ont arrangé leur soirée, ils peuvent lui tomber dessus tout de suite ou attendre qu'il leur ait donné rendez-vous à la porte sud du cimetière des Innocents, une heure avant l'aube.

Le soi-disant moine est un ancien brigand nommé Gaucelin. Son apparence a de quoi inquiéter : c'est un colosse très velu, avec d'énormes mains d'étrangleur et de drôles d'yeux d'un jaune pisseux (il a une touche de sang garou, mais n'en a pas conscience). Être abordé par des vampires l'étonne visiblement, mais ne le terrifie pas. Il traite avec Adelphe et quelques autres depuis dix ans, et sait que s'il est prudent, il ne lui arrivera rien. Il renvoie systématiquement les PJ vers son « patron » affirmant que lui, de toute façon, ne sait pas grand-chose, à part qu'il lui amenait des gamins... « Ce qu'il en faisait, c'est pas mes oignons (haussement d'épaules). Moi, tant qu'il me paye... »

## Dans le cimetière

Le cimetière des Innocents, qui existe depuis déjà six siècles, est un labyrinthe de fosses béantes pleines de cadavres à moitié couverts de chaux, de boue et d'anciens ossuaires désertés. De loin en loin se dresse une tombe individuelle, généralement celle d'un noble ou d'un religieux. Adelphe vit là depuis sa création, il y a six ans. Alexandre et ses gens ignorent son existence, et Adelphe s'est bien gardé de se présenter : son créateur, aujourd'hui disparu, lui a expliqué que les Ventrue étaient des êtres cruels qui le détruiraient sans pitié.

Ce n'est pas faux. Adelphe est ce que le clan Nosferatu peut produire de plus pitoyable, un vampire bon à rien, franchement monstrueux et qui ne maîtrise même pas l'Occultation. Contrairement à beaucoup de ses congénères, il ne peut même pas passer pour un lépreux. Il a la peau bleuâtre et couverte de verrues, avec deux énormes crocs émoussés qui lui sortent de la bouche. Il est bossu, n'a plus de nez et son crâne est étrangement aplati. Il vit dans l'ossuaire et dort chaque jour sous des piles de cadavres – ce qui n'arrange pas son odeur.

La perspective de rencontrer d'autres vampires le terrifie. Au moindre signe d'hostilité, il détalé. Pondérez son attitude en fonction des clans représentés dans l'équipe. S'il y a un Nosferatu parmi eux, il est un peu plus détendu. Il en a vu un ou

deux, de loin, et il sait qu'ils sont aussi malheureux que lui.

Il raconte sa création, sa rencontre avec Gaucelin, l'idée de se doter d'un service « d'alimentation à domicile », l'embauche d'Étienne, les livraisons régulières d'enfants depuis cinq ans pour améliorer son régime à base de rats et de chiens errants... Il est pitoyable, et il ne joue absolument pas la comédie. Où sont les enfants et où prenait-il l'argent ? « Mais là, voyons ! » (il a un geste circulaire vers les tombes).

Si les PJ manifestent l'intention de le conduire à Erwald, il les supplie à genoux de n'en rien faire, et essaye de marchander sur le thème « j'ai une chose à vous dire qui vous intéressera, mais je ne parlerai que si vous me promettez de me laisser tranquille ». En supposant que le groupe accepte le marché, il leur explique « que, de temps en temps, la nuit, je sors. Souvent, j'allais voir la maison d'Étienne – je n'avais pas d'autre endroit où aller. Et une fois, il y a pas très longtemps, j'en ai vu un autre... un autre comme nous... un grand homme roux, avec une barbe. Il était caché dans l'ombre, et il surveillait la maison. J'ai eu peur, je suis parti. »

## Acte II

### LES REBONDISSEMENTS

## La colère d'Erwald

Juste après que les PJ aient rencontré Adelphe, Erwald les appelle à nouveau à la petite maison de la rue de l'Arbalète. Il fait les cent pas dans la chambre de l'étage, et a l'air de se contenir à grand-peine.

« Étienne a été mis à la question ce matin, déclare-t-il d'une voix sourde. Il a avoué qu'il avait commerce avec le démon sous la forme de spectres buveurs de sang, qu'il se rendait régulièrement au sabbat, qu'il vendait des envoûtements... et tout cela à l'instigation de Robert d'Hautmont. Cela ne cadre pas du tout avec vos rapports. Avez-vous une explication ? D'Hautmont, comme toute sa famille, est protégé par le prince. Il est impensable qu'il soit coupable. Et s'il l'est, il est impensable que cela se sache. Veillez-y. » (Si Étienne était incapable de parler après la visite des PJ ou si Godefroy n'a pas pu aller le programmer, le Malkavien aura envoyé une lettre anonyme à messire Hugues.)

Hugues

Godefroy

Etienne



## Le manoir des d'Hautmont

Il ne reste plus au groupe qu'à prendre la route. La petite forteresse de Robert d'Hautmont se trouve à côté d'un petit village, dans la forêt de Rouvray, à trois bonnes heures de marche à l'ouest de Paris (aujourd'hui, l'ensemble a disparu sous la ville de Neuilly, et ce qui reste de la forêt s'appelle le bois de Boulogne).

L'endroit n'a pas été menacé par la guerre depuis deux générations, et cela se voit : le donjon, haut de quatre étages, est en pierre, tout comme sa petite chapelle romane, mais le reste de l'enceinte est en bois, et mal entretenu. À l'heure où les PJ arrivent, les villageois dorment à poings fermés. Les personnages n'auront pas grand mal à s'introduire discrètement au manoir. À part une poignée de gardes somnolents sur les remparts, tout le monde dort. Les PJ peuvent même se contenter de frapper à la grande porte et demander l'hospitalité : deux gardes descendent leur ouvrir en bâillant, on réveille messire Philippe, le sénéchal, qui les installe dans un dortoir au-dessus de l'écurie avant de se remettre au lit.

Autour de la cour, rien d'anormal : des communs crasseux, des écuries un peu plus propres, un poulailler, une porcherie et une petite forge. La seule grosse anomalie est dans le sous-sol du donjon. Il s'agit d'une grande pièce voûtée, d'où émane une odeur fade, que les PJ reconnaissent tout de suite. Du sang ! Trois tonneaux plein de sang à moitié figé ! Au fond de la salle, deux

trônes surmontés d'un dais fleurdelisé... et tout un bric-à-brac d'instruments de torture, tout à fait à leur place chez un seigneur qui a droit de haute justice sur ses terres, mais qui montrent des signes d'utilisation récente. Les cellules sont garnies de cadavres ou de malheureux paysans qui bougent encore. Si les PJ en raniment un, il leur explique que, depuis un mois, les maîtres sont devenus fous, qu'ils terrorisent tout le monde...

## La population du manoir

● **Messire Philippe, le sénéchal.** À cinquante ans passés, c'est un vieillard chauve et édenté, dont l'esprit commence sérieusement à battre la campagne. Godefroy s'est abstenu de le rendre fou, mais l'a copieusement Dominé sur le thème « tout va bien, tout est normal ». Il a pris le pli, et ne s'étonne plus de rien, pas même de la venue des PJ.

● **Frère Damien, le chapelain.** Avec Damien, en revanche, Godefroy s'est beaucoup amusé. Pour les autres occupants du manoir, le prêtre « a la fièvre » depuis une quinzaine de jours. Il est recroquevillé dans son lit, le regard vide...

● **Gérard le Borgne, l'écuyer de Robert.** Gérard donne l'impression d'être une brute stupide, et ne pas être particulièrement gêné par l'évolution de la vie au château. Godefroy l'a Dominé pour le principe, puis l'a laissé en paix. Gérard est naturellement résistant à la Domination. Il est parfaitement lucide, mais ne sait pas quoi faire. Il fait souvent des rondes dans les bâtiments en pleine nuit, et les PJ pourraient bien le rencontrer.

● **Robert d'Hautmont.** La quarantaine empâtée, avec de longs cheveux noirs et des yeux bleus perçants. Le maître de maison est fou à lier, fasciné par le sang et persuadé d'être le seul roi de France légitime.

● **Isabelle d'Hautmont,** son épouse. Maigre et sèche, avec un visage profondément ridé et une voix stridente. Elle ne vaut pas mieux que son mari. Le couple dort lorsque les PJ arrivent, mais cela ne durera pas.

● **Les domestiques** sont une douzaine. Ils se partagent en deux camps : ceux qui font de gros efforts pour se convaincre que tout est normal, et ceux qui ont trop peur pour lever le petit doigt.

● **Messire Hugues, le gêneur.** Il a décidé de suivre la piste, et en fin d'après-midi, il a pris la route du manoir. Se faisant passer pour un voyageur, il n'a eu aucun mal à se faire admettre par le sénéchal. Son statut de noble lui a valu d'occuper la seule chambre vide du donjon. Arrivé trop tard pour rencontrer le maître de maison, il a décidé de remettre les choses sérieuses au lendemain matin... ce qui ne l'a pas empêché de fouiner un peu, et notamment de visiter les sous-sols. Il est remonté à toute allure, et s'est barricadé dans sa chambre.

● **Godefroy.** De jour, il dort dans la crypte de la chapelle. De nuit, il se promène, invisible, dans le château. Il a parfaitement repéré Hugues, qui s'intègre tout à fait à son plan, et il compte bien le voir repartir vivant le lendemain matin.

## Confrontations

À vous de rythmer la fin à votre guise. Voici un déroulement possible, mais il est loin d'être le seul.

● Les PJ visitent le sous-sol et commencent à explorer les étages. Ils peuvent éventuellement rencontrer Gérard, qui commence par paniquer, mais accepte de discuter s'ils n'ont pas l'air hostiles.

● Ceux qui ont *Auspex* se rendent compte qu'au troisième étage, il y a quelqu'un qui ne dort pas. Ils s'introduisent chez Hugues, et s'expliquent avec lui.

● Godefroy, qui les a repérés, décide de presser le mouvement. Il monte au dernier étage du donjon, va réveiller les d'Hautmont et les fait discrètement descendre au sous-sol. Ils vont passer devant la chambre d'Hugues, et ne seront pas nécessairement discrets.

● Dans la salle de torture, Godefroy passe à la phase finale de son plan : implanter aux d'Hautmont le nom et l'adresse de deux ou trois vampires parisiens, qu'ils révéleront après leur inévitable capture. Il en a pour un bon quart d'heure. Si la discussion avec Hugues s'éternise, les personnages perdent leur dernière chance de le coincer.

● Gérard descend à la cave. Le voyant, Godefroy lui ordonne de sortir et de tout oublier. Gérard ne se fait pas prier pour vider les lieux, mais il décide de passer à l'action, rameute les gardes et/ou les PJ...

● Avec ou sans les PJ, Gérard et quatre gardes terrifiés descendent à la cave. Seuls, les mortels n'ont pas l'ombre d'une chance contre Godefroy. Avec l'aide des personnages, en revanche, le rapport de force s'inverse.

● Les instructions des PJ sont claires : les d'Hautmont ne doivent pas être compromis. S'ils meurent pendant le combat, parfait ! Il ne reste plus qu'à incendier le manoir pour faire disparaître les preuves. S'ils survivent, en revanche, les personnages ont un problème. Sans Godefroy, ils finiront par reprendre leurs esprits. Ils ne se souviendront pas de grand-chose, mais c'est toujours assez pour rendre Erwald très nerveux. Quant à Hugues, s'il est vivant, il en sait trop, et il faudra le liquider ou le rallier à la cause des Cainites.

## Conclusion

Étienne sera pendu. Gaucelin changera de secteur d'activité. Erwald condamnerait volontiers Adelphe à mort – pas tant pour ses crimes que parce que c'est un Nosferatu. Si les PJ intercèdent, il accepte qu'il soit simplement remis à l'Ancien de son clan, qui se chargera de son éducation. S'il vit, les personnages se seront fait un ami.

Que Godefroy soit mort ou vif, Mithra s'en sortira blanc comme neige : certes, Godefroy vient de ses domaines, mais il a « agi seul ». Alexandre et sa cour ne seront pas dupes, mais ils ne pourront rien prouver.

Tristan Lhomme  
illustration : Bernard Bittler

## LES PNJ

### Pour Vampire : L'âge des Ténèbres

#### ▶ Erwald, Ventrue 6<sup>e</sup> génération

Disciplines : Domination 5, Présence 6.

#### ▶ Adelphe le Nosferatu

Disciplines : Animalisme 2, Puissance 3, *Auspex* 2.

#### ▶ Godefroy, Malkavien 9<sup>e</sup> génération

Godefroy est un bel homme d'une trentaine d'années, avec des cheveux blond-roux et une barbe bien taillée. Il ne se rappelle rien de son existence de mortel. Au fil des années, il s'est persuadé qu'il était Geoffrey Plantagenêt, comte de Bretagne, le frère cadet de Richard Cœur de Lion, tué en tournoi en 1186. Il a oublié l'existence de Mithra, et est tout à fait certain de travailler pour le compte du roi Richard.

Force 3    Dextérité 3    Vigueur 2  
Charisme 3    Manipulation 4    Apparence 2  
Perception 3    Intelligence 4    Astuce 4

Capacités importantes : Comédie 2, Vigilance 4, Esquive 3, Intimidation 3, Subterfuge 3 ; Mêlée 3, Furtivité 3 ; Politique 3.

Disciplines : Aliénation 4, Célérité 1, Domination 3, Occultation 2.

Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 4, Courage 5.

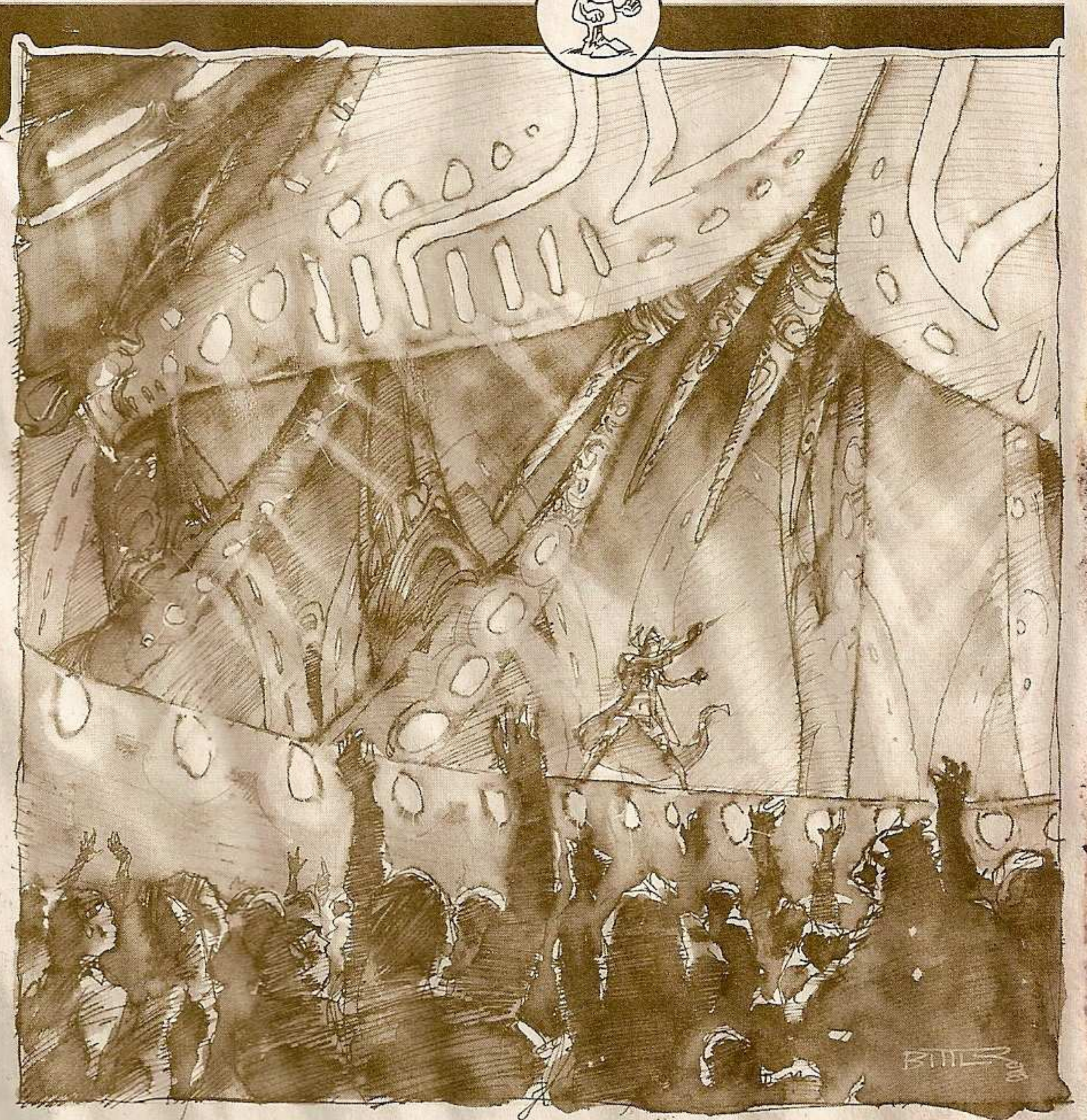
Voie : Humanité 7.



## SHAAN

# La mélodie du sang

Idéal pour une partie d'introduction ou le lancement d'une nouvelle campagne, ce scénario met en scène la famille Mactadjik, le Nouvel Ordre et les résistants de Käm. Les suppléments « Les Humains » et « Résistances » peuvent donc s'avérer très utiles.



### La naissance d'un mythe

Originaire des forêts Blanches, Ymann le Mélodien est aujourd'hui reconnu comme l'un des chanteurs les plus populaires et les plus engagés de tous les temps. Élevé par une troupe de bateleurs itinérants après la mort de ses parents, cette figure emblématique des traditions héossiennes fut tour à tour pourchassée puis tolérée par les autorités humaines, qui le considèrent comme une véritable bombe vivante. Bien qu'il soit pacifiste, ses interventions publiques sont toujours à l'origine de rassemblements qui ne peuvent qu'inquiéter le Nouvel Ordre. Mais comme un agitateur vivant reste moins dangereux qu'un martyr, Ymann bénéficie d'une sorte de protection tacite qui le met à l'abri des tentatives d'assassinat « officielles ». Pour accroître leur contrôle sur le chanteur, de nombreux investisseurs humains lui ont même proposé de rejoindre leur réseau de production et de distribution. Fidèle à ses convictions, le Mélodien a tout naturellement refusé et s'est rapproché de ses frères résistants, qui font circuler des versions pirates de ses chansons. Lorsqu'il ne se produit pas sur scène, Ymann sillonne le continent au gré des rencontres et des invitations lancées par les réseaux résistants et les communautés indépendantes. Depuis une dizaine d'années, Ymann est considéré comme un véritable messie. Et bien qu'il ne prenne part à aucune action de résistance, il soutient par ses chansons et ses interventions la lutte pour les traditions héossiennes.

### La famille Mactadjik

Officiellement dirigée par Patrig II, la lignée des Nombriéristes vit depuis quelques années au rythme des intrigues et des complots. Jugé trop laxiste, l'actuel patriarche est la cible d'une machination conçue par ses propres enfants, le Dauphin Yolbert et Monsieur, qui cherchent à détrôner leur père. Riche de nombreux appuis au sein des Mactadjik, des Ikanéz et des Grentzen, le Dauphin n'attend plus qu'un prétexte valable pour passer à l'action. Un mois environ avant le début du scénario, Ymann donne une représentation près de Delhi. Grâce aux caméras des holoreporters présents sur les lieux, Patrig et les notables de la famille assistent en direct à l'arrivée du Mélodien, contemplent la ferveur de son public et écoutent le message plus qu'engagé de ses chansons. Ivre, le patriarche décide alors d'envoyer ses troupes interrompre le spectacle et se rend lui-même sur les lieux pour insulter publiquement le chanteur. Heureusement pour tous, Ymann préfère ne pas répondre, et incite même son public à évacuer pacifiquement la plaine. Il va sans dire que les jeunes Mactadjik ont suivi la scène avec intérêt. Quelques jours plus tard, alors que la révolte gronde dans la région, le Dauphin et son frère décident donc de faire d'une pierre deux coups. Leur plan est simple : présenter leurs excuses publiques au chanteur avant de le faire assassiner par de faux reporters et de faire porter le chapeau à Patrig. Ainsi, le Dauphin se présente en ami du peuple, blâme son père pour sa mauvaise conduite et se débarrasse d'un gêneur. Une très banale affaire de grande famille, somme toute.

### La fête de Ling

Dans sa grande bonté, le Nouvel Ordre permet aux Héossiens de procéder à quelques festivités traditionnelles, dont la célébration des trois astres. La fête de Ling, la plus animée des trois, est placée sous le signe des arts. Toutes les communautés se retrouvent pour arborer leurs couleurs, défilent dans les rues des cités et mettent en avant leurs compétences artistiques et musicales. Une fois par an environ, l'astre apparaît seul pendant une cinquantaine d'heures, et effectue une rotation qui module sa lumière bleutée. Étant donnée l'irrégularité du cycle de Ling, la fête peut donc avoir lieu... juste pour le scénario. Des études astrologiques permettent aux dirigeants des ghettos et des castes de connaître la date mystérieuse quelques semaines à l'avance et de faire prévenir la population.

Il va sans dire que c'est à Käm que la fête bat toujours son plein, essentiellement grâce aux humains du Croissant de Lunes (un réseau de résistants organisateurs de spectacles et de conférences, voir plus bas). Naturellement, Ymann sera présent. Les échos de son altercation avec le patriarche Mactadjik se sont répandus jusqu'à la capitale, où ils ont suscité énormément d'intérêt. Officiellement, le Nouvel Ordre est « très fier d'accueillir un si grand artiste ». Officieusement, il est surtout heureux de pouvoir critiquer la famille de Patrig, et au moindre dérapage lors du spectacle, il fera intervenir ses troupes de choc. Chez les résistants, la venue d'Ymann est attendue comme celle d'un messie. De nombreux réseaux sont donc sur le pied de guerre et vont



profiter des festivités pour agir contre le Nouvel Ordre.

## Introduction des personnages

Si vous utilisez ce scénario pour une partie d'initiation, la cité de Kām offre un point de départ idéal. Les personnages peuvent soit être originaires de la capitale, soit y arriver en vue des festivités de Ling. Dans ce cas, vous pouvez improviser toutes sortes d'incidents lors du passage aux portes, puis au contrôle, puis dans les rues que les arrivants vont vite découvrir. Rencontre insolite, accrochage avec les autorités, rendez-vous fixé pour le soir avec une ravissante créature, tout est possible. Si votre équipe est déjà bien rodée, il peut être intéressant de déplacer le scénario vers une autre cité, histoire d'explorer de nouvelles régions. N'importe quelle ville du continent peut faire l'affaire, à l'exception de celles situées en territoire Mactadjik (pour éviter que ces derniers aient une supériorité numérique trop écrasante). La cité libre de Wana peut offrir un excellent cadre, pour peu que vous possédiez *Résistances*. Si vous optez pour une autre cité que Kām, vous n'aurez qu'à modifier légèrement la préparation du scénario, en sachant que les dates et les événements ne changeront pas.

Peu importe, au fond. Les personnages sont arrivés dans la cité. Les festivités devant durer au moins huit jours, l'aventure peut commencer à l'ouverture de la fête ou un peu avant, si vous préférez, ce qui laisse aux personnages le temps d'explorer la ville et de faire quelques rencontres avant de plonger dans l'affaire. Dans ce qui suit, le premier jour de la fête de Ling est «le jour J».

## Première implication

Après quelques péripéties urbaines éventuelles, les personnages vont pouvoir s'impliquer dans l'affaire Ymann. Pour cela, utilisez les événements suivants, en sachant qu'ils doivent tous avoir lieu durant la première journée de fête.

Tout d'abord, les personnages apprennent que le Mélodien est attendu dans les prochains jours pour participer aux festivités. S'ils ont des contacts avec la résistance ou les milieux artistiques, ils pourront même découvrir que le chanteur est déjà arrivé et qu'il est protégé par un réseau de résistants, les Passeurs. L'endroit où il loge reste secret. Pourquoi ces précautions ? On murmure que des humains en mal de sensations fortes se seraient lancés à la chasse au Mélodien. Depuis quelques jours, plusieurs Héossiens ont même entendu parler de groupuscules armés qui se prépareraient à «accueillir» le chanteur. Ensuite, les Mactadjik font beaucoup parler d'eux. Le matin du premier jour de la fête (le jour J, donc), Yolbert fait une déclaration publique, retransmise sur la plupart des chaînes de la cité. Depuis leur auberge ou le salon de leur hôte, les personnages pourront suivre les déclarations du Dauphin, qui condamne l'attitude de son père, avant de présenter des excuses familiales à Ymann. Le tout est enrobé dans un discours habile, ni trop direct, ni trop enthousiaste. Dans son discours, Yolbert formu-

le le souhait que le chanteur accepte un entretien avec une équipe de reporters envoyée par les Mactadjik pour couvrir l'événement et, dans un proche avenir, qu'il regagne Delhi pour un spectacle «de réconciliation». Suite à cette intervention, on parle beaucoup en ville de l'arrivée de ces reporters.

Les reporters assassins sont en fait en ville depuis la veille (J -1, donc). Si le sujet les intéresse, les personnages peuvent apprendre que les humains n'ont pas demandé l'hospitalité à leurs confrères, mais qu'ils se sont installés dans les quartiers populaires. S'il s'agit de Kām, choisissez une auberge tenue par des humains du ghetto feling, en évitant le *Croissant de Lunes*, où les Mactadjik sont très mal vus. Si les personnages cherchent à les rencontrer, les reporters se montrent aussi sympathiques que possible et s'arrangent pour préciser qu'ils ont été «personnellement choisis» par le patriarche, et non pas par le Dauphin. Une petite visite de leurs appartements permet de trouver du matériel technologique (holocaméras, relais émetteurs, etc.) ainsi que des armes très perfectionnées (des fusils de précision, entre autres). Il y a cependant peu de chance pour que le gérant de l'auberge laisse des indésirables mettre le nez dans les petites affaires de ses clients. De plus, les chambres sont équipées d'un dispositif de surveillance, très difficile à repérer, qui enregistre la scène et donne aux reporters le signal de l'intrus. S'il se fait voir, le groupe risque à tout moment de recevoir une visite punitive des assassins Mactadjik.

## La grande parade

À partir du jour J, la plupart des rues vont être livrées aux chars, aux processions et aux animations ponctuelles. Improvisez les détails d'une fête très animée en plaçant des patrouilles régulières (mais neutres), des incidents mineurs, des bagarres, etc. Les festivités débutent avec le lever du jour et se poursuivent jusque tard dans la nuit, le couvre-feu ayant été reculé de deux heures pour l'occasion. Les festivités sont une excellente occasion de faire des rencontres. Si ce n'est pas déjà fait, les personnages peuvent tomber sur l'équipe de reporters en plein travail et entamer la conversation. Les assassins n'ayant pas encore localisé Ymann, ils cherchent à se renseigner en posant quelques questions, et n'hésitent pas à proposer une bonne somme d'argent à ceux qui les aideront.

Par ailleurs, les personnages peuvent essayer de se rapprocher des résistants. S'ils possèdent des contacts au sein de réseaux locaux ou s'ils sont eux-mêmes engagés, aucun problème. Ils apprendront très vite que le Mélodien doit arriver au *Croissant de Lunes* (l'auberge du ghetto feling qui a donné son nom au réseau de résistance) dans la nuit de J+1 à J+2. (Si vous ne jouez pas à Kām, improvisez une auberge fréquentée par des résistants et des renégats humains.) Si le groupe débute, arrangez-vous pour qu'il suive une procession ou fasse une rencontre qui l'amène jusqu'à cette auberge. Tous les membres du réseau local sont au courant de l'arrivée d'Ymann, qui fait son apparition en tout début de soirée. Escorté par une délégation de résistants, le Mélodien entre par la petite porte et monte jusqu'aux locaux privés

de l'auberge, où il reste quelques instants. Ensuite, les patrons ferment les portes et les clients présents ont la chance de voir Ymann se joindre à eux. La scène doit permettre aux personnages de découvrir le Mélodien, au charisme impressionnant, mais surtout son compagnon favori. Gam est une sorte de shogol très curieux, qui suit le Mélodien en toutes circonstances. Dans l'auberge, la créature passe de table en table pour se faire caresser et s'imprégner des odeurs et des sensations des individus. Si l'un des personnages est Mélodien, Gam lui consacre un peu plus de temps. Devant une assistance enthousiaste, Ymann parle longuement de ses dernières aventures et chante un ou deux de ses textes favoris. Interrogé au sujet des reporters des Mactadjik, il confie que l'invitation du Dauphin ne l'enchantait guère, mais qu'il ne refuse pas un entretien avec ses envoyés.

Après son départ, les Passeurs qui l'accompagnent vont s'installer dans leurs quartiers souterrains en s'arrangeant pour ne pas être suivis. Avant de partir, Ymann donne rendez-vous à tous le lendemain, en début d'après-midi, pour une petite représentation «entre amis».

## Les reporters passent à l'action

Si les personnages décident de négocier leurs informations, ils peuvent facilement trouver les reporters et leur apprendre la présence du Mélodien. Dans ce cas, quatre reporters accompagnent les personnages jusqu'au *Croissant de Lunes*. Ils sont invités à participer au concert. Les six autres suivent discrètement pour parer à tout dérapage. L'entretien a lieu après le tour de chant, dans l'arrière-salle de l'auberge, en présence du chanteur, d'une dizaine de gardes du corps, des personnages et des reporters (qui sont fouillés et désarmés). Au cours de l'entretien, un des reporters réussit à coller un micro miniaturisé sur la botte du Mélodien sans se faire repérer. Arrangez-vous pour que personne ne remarque la manœuvre. Si les personnages restent passifs, les reporters apprennent seuls le passage d'Ymann au *Croissant de Lunes* et attendent le début du spectacle pour appeler les autorités, prétextant une bagarre dans l'auberge. Ils se rendent ensuite sur les lieux et profitent de l'intervention militaire (qui se déroule calmement, mais dans une ambiance tendue) pour se frayer un passage jusqu'au Mélodien. Ensuite, même topo : entretien, pose du micro et filaturé.

Les assassins ne passent à l'action que dans la nuit de J+2. Aidés par le gang de la Dent noire (voir *Les forces en présence*), ils descendent dans les souterrains, remontent le signal, ouvrent le feu sur les résistants et enlèvent Ymann, laissant leurs alliés couvrir leur retraite.

## La disparition

L'annonce de l'enlèvement n'est communiquée qu'aux résistants connus des Passeurs et aux membres du *Croissant de Lunes*. Pour ne pas affoler la population et déclencher une guerre civile, les Passeurs tiennent en effet à retrouver le Mélodien sans ébruiter l'affaire. Les personnages



## Pourquoi garder Ymann ?

Il serait tellement plus simple de tuer le Mélodien tout de suite... mais le Dauphin a besoin que l'annonce de sa mort coïncide avec ses propres préparatifs politiques. Les reporters appellent tous les jours Delhi sur une fréquence protégée, attendant enfin le feu vert de leur patron. Voyant leur situation se dégrader, ils deviennent de plus en plus nerveux. Si les personnages n'interviennent pas, Ymann meurt à J+5, et les reporters prennent le chemin de Delhi.

peuvent sentir le malaise s'ils retournent à l'auberge, mais ils ne comprendront la situation qu'en tombant nez à nez avec Gam, le compagnon d'Ymann. L'animal vient vers eux et use de ses facultés empathiques pour leur expliquer la situation («ami parti, Gam seul, aider Gam»). Gam se blottit contre un des personnages, si possible un Mélodien, qu'il ne voudra plus quitter. Les échanges entre Gam et son nouveau porteur doivent vous permettre de souder le groupe autour de l'enquête et de distiller quelques informations. Gam «sent» en effet son maître, et parvient même à communiquer avec lui en de rares occasions. Si les soupçons se portent sur les reporters, ceux-ci peuvent être trouvés très facilement dans les rues de la cité. Le lendemain de l'enlèvement, pour se disculper, six assassins vont en effet se montrer et sillonner les rues par équipes de deux, et faire circuler des rumeurs impliquant d'autres groupes, Collectionneurs, résistants, et ainsi de suite. Les jours suivants, ils se montreront ou non, selon l'évolution de la situation.

Si les personnages prennent contact avec les Passeurs, via le *Croissant de Lunes*, ils sont autorisés à enquêter seuls ou à accompagner les résistants. Ils peuvent alors se rendre à l'auberge pour contacter les résistants.

## Les forces en présence

### Les Mactadjik

Après l'enlèvement, six des dix assassins continuent à se montrer dans les rues. Les quatre autres restent pour surveiller le Mélodien et soigner leurs blessures, abrités dans la cave d'un collaborateur de longue date. Celui-ci, un Ygwan nommé Gun'k'jik, fait partie d'un réseau de collabos qui offrent leurs services aux humains fortunés. Si l'Ygwan n'est pas vraiment connu des résistants, le réseau des Inférieurs auquel il appartient a déjà fait parler de lui dans la cité. Gun'k'jik vit dans un ensemble d'habitations miteuses du ghetto ygwan. Sa cave est reliée aux souterrains de la ville et offre de nombreuses salles et grottes parfaitement isolées. C'est là que le Mélodien est détenu et que les assassins ont installé leurs nouveaux quartiers. La cave comporte deux accès. Le premier se trouve dans l'appartement de l'Ygwan; le second débouche dans les tunnels des égouts, dont l'entrée la plus proche se situe à une centaine de mètres. Durant la journée de J+3, les assassins ne seront que quatre, dont trois



blessés. À la tombée de la nuit, leurs comparses les rejoindront et ne quitteront les souterrains que le lendemain matin. Le soir de J+4, quatre reporters se rendront sur la grand-place pour faire semblant d'attendre le spectacle d'Ymann qui, sans surprise, sera «reporté au lendemain pour raisons de santé».

En cas d'intrusion dans les souterrains, l'Ygwan est présent avec quelques membres du réseau, de deux à dix selon la puissance de frappe des personnages et de leurs éventuels compagnons.

### Les chasseurs de têtes

Bien que de nombreux humains se soient lancés aux trousses du Mélodien («une proie de choix», comme ils le disent), on ne parlera ici que de deux groupuscules armés. Libre à vous d'en ajouter d'autres.

● **Le Cercle des Collectionneurs.** Ce sont tous de riches humains de la capitale qui, pour égayer leurs soirées et embellir leurs salons, se sont spécialisés dans la chasse aux têtes héossiennes. Le Mélodien figurait depuis longtemps sur leur liste noire, et les membres du Cercle se sont promis de rapporter sa tête avant la fin des festivités. Étant donnés les contacts et les ressources matérielles des Collectionneurs sur leur propre terrain, vous êtes libre de les faire intervenir, par équipes de deux à quatre, avant ou après l'enlèvement d'Ymann. Ils se déplacent à bord de moto-jets et usent de fusils de précision et de grenades aveuglantes. Attribuez-leur des caractéristiques moyennes (3 ou 4) et les compétences utiles (Armes, Conduite, Discrétion, etc.) entre 15 et 20.

● **La Dent noire.** Ce réseau est dirigée par Zaya Azoulé, descendante de la grande famille du sud-est et grande spécialiste du commerce d'esclaves et de prostituées. C'est en suivant avec intérêt

l'évolution du conflit entre Ymann et les Mactadjik que l'idée d'enlever le chanteur lui est venue. À leur arrivée, les reporters l'ont prise de court en demandant son soutien lors de la capture. Zaya n'a accepté qu'en pensant les doubler, mais ils ont été plus rapides qu'elle. Six de ses hommes sont tombés dans les souterrains, et c'est à présent la vengeance qui l'anime. L'ensemble de son réseau a donc pour mission de trouver la planque des Mactadjik (il y aura sans doute des échauffourées avec les «reporters»). Des groupes de six à dix soldats peuvent tomber sur les personnages suite à l'enlèvement d'Ymann, lors d'une descente dans les bas-fonds ou dans le ghetto ygwan. La Dent noire est assez influente et bien renseignée pour intervenir quand bon vous semblera. Là encore, donnez à ses hommes des caractéristiques moyennes (5 en Relationnel) et des compétences utiles entre 15 et 20 (20 en Pugilat et 18 en Armes de poing), avec du matériel militaire sophistiqué et éventuellement un véhicule blindé. Les Mactadjik sont leurs cibles prioritaires, les personnages ne seront inquiétés que s'ils se montrent violents ou refusent de coopérer.

### Le Croissant de Lunes

Ce réseau d'artistes renégats, décrit dans le supplément *Résistances*, regroupe une centaine d'hommes et de femmes autour de l'auberge du même nom. Leur chef, Alen Kelsin, est un artiste engagé qui fera tout pour aider à retrouver Ymann. Tout comme ses hommes, il possède de nombreux contacts et jouit d'une excellente réputation chez les Héossiens de Käm. En revanche, ces résistants refusent l'usage de la violence. Kelsin pourra apporter une aide matérielle et ouvrir de nombreuses portes aux personnages, si ceux-ci se montrent dignes de confiance.



## Les résistants

Si vous possédez *Résistances*, utilisez les réseaux des Passeurs et des Rebelles, dont l'Émissaire local pourra prendre part aux recherches. Sinon, ne mettez en scène que les Passeurs, un groupe spécialisé dans le trafic et l'escorte de clandestins. À Käm, le réseau compte plus d'une centaine d'Héossiens armés et rodés à toutes les techniques d'infiltration. Surpris par l'assaut des reporters assassins, ils mettent tout en œuvre pour récupérer le Mélodien vivant. Les deux membres auxquels les personnages peuvent s'adresser sont Zyl, un Delhion combattant, et Pluie Rouge, une éclaireuse feling. Qu'ils soient ou non affiliés à ces réseaux, n'hésitez pas à utiliser les résistants pour enrichir l'enquête de toutes sortes de rencontres, de rendez-vous, de messages codés, de filatures, etc. L'entrée en jeu des résistants peut même expliquer une intervention du Nouvel Ordre, et notamment de l'église du Caméléon qui s'intéresse de très près à Ymann et aux Mactadjik (voir plus bas).

## LES PNJ

### Pour Shaan

#### ► Gam, shogol des forêts Blanches

Âme 4 Corps 2 Esprit 2  
Sensuel 6 Relationnel 3 Personnel 0

Il ressent les émotions et les pensées de l'individu qu'il touche (Empathie 25) ou qu'il fixe du regard (20).

Particularité: Ymann a réussi à développer ses talents de communication (Télépathie 16) et à lui transmettre un pouvoir comparable au Shaan.

Gam peut donc utiliser Shaan à 5 pour influencer le cours des événements.

#### ► Les Mactadjik, dix humains

Âme 3 Corps 4 Esprit 3  
Sensuel 4 Relationnel 4 Personnel 2  
Pvie: 6/12 (après l'attaque des souterrains, 3 assassins blessés n'auront plus que 3/6).

Compétences: Déguisement 15, Discrétion 20, Éducation physique 18, Vigilance 20, Armes de poing 16, Armes d'épaule 16, Pugilat 16, Technicom 20.

Équipement: Pistolet ZDD, fusil de précision SP-1 et matériel holo.

#### ► Matériel

Si vous ne possédez ni *Résistances*, ni *Les Humains*, utilisez le matériel suivant pour équiper les gangs et les réseaux du scénario.

● **Pistolet ZDD (arme de poing)**: FA 9, portée 100 m, 30 coups.

● **Fusil de précision SP-1 (arme d'épaule)**:

FA 10, +3 en visée, portée 500 m, 6 coups.

● **Lance-feu (armes de jet)**: FA 8, portée 6 m, 1 round de chargement.

Le lance-feu est utilisé par les résistants et se fixe au poignet.

## Le Nouvel Ordre

Malgré son apparente passivité, le Nouvel Ordre est loin de se désintéresser des événements. L'Église du Caméléon est sur l'affaire depuis l'intervention publique de Patrig II. Elle a suivi tant bien que mal les mouvements d'Ymann et a lancé de nombreux espions aux trousses du chanteur, des reporters... et des personnages, qui n'auront pas manqué de faire parler d'eux. Le Caméléon voit d'un très bon œil l'élimination du Mélodien. Les espions se contentent donc de suivre et de mémoriser, comme à leur habitude, et n'interviennent que si l'équilibre de la cité est mis en péril. Tant que les Héossiens et les Mactadjik s'entre-tuent, il n'y a pas de quoi s'affoler. Si vous voulez corser l'affaire, vous pouvez faire entrer en scène un espion du Caméléon, qui viendra à la rencontre des personnages (jugés les moins dangereux de tous les groupes en présence) pour leur donner quelques informations vraies ou fausses. C'est un excellent moyen de faire rebondir l'enquête tout en laissant planer une ombre sur les motivations de l'Église.

Quant au Nouvel Ordre, il n'intervient que pour frapper du poing sur la table en cas de coup dur. Si les combats s'intensifient dans la cité, il envoie une dizaine de soldats divins véhiculés (voir p. 152 de *Shaan*) pour faire le ménage. C'est juste de quoi calmer le jeu et laisser aux différentes factions le temps de se replacer. Tout comme le Caméléon, le Nouvel Ordre n'a rien contre un peu de pertes héossiennes. Si vous possédez *Résistances*, vous pouvez également mettre en scène le haut fonctionnaire dont vous connaissez à présent le nom. Ce mystérieux ami de la résistance est sûrement le seul à vouloir protéger le chanteur.

## Comment gérer l'enquête

L'enquête débute au moment où les personnages apprennent l'enlèvement du Mélodien et récupèrent Gam. Normalement, ils devraient décider d'agir seuls, en marge des recherches des résistants, mais ces derniers peuvent fort bien accepter leur présence ou partager leurs renseignements. Les pistes principales sont les suivantes. Les résistants ont identifié une partie de leurs assaillants comme faisant partie de la Dent noire, et soupçonnent les autres d'être les reporters, sans aucune certitude. Les personnages et/ou les résistants peuvent donc être conduits, via leurs informateurs, jusqu'aux lieux de prédilection de la Dent (des auberges de la cité, dont une de la Technopole). Par ailleurs, une recherche auprès des collabos permet d'apprendre que le réseau des Inférieurs fait profil bas depuis quelques jours. En poussant un peu, il est possible d'obtenir le nom de l'Ygwan et son adresse. Les personnages peuvent également tomber sur une équipe de la Dent noire, une escouade de Collectionneurs ou des espions du Caméléon, qui les aideront plus ou moins directement. Le lien télépathique entre Gam et Ymann peut servir à rapprocher les personnages du ghetto ygwan ou des égouts, par le biais de visions, de messages ou de flashes de la créature. Enfin, les personnages peuvent tenter de suivre les six reporters en patrouille dans la cité. Ils finiront par regagner leurs quartiers en début de soirée. Avec tout ça, les personnages devraient finir par arriver chez Gun'k'jik sans trop de mal. Il restera à pénétrer dans les égouts...

## Le dénouement

Si rien n'est fait avant la nuit de J+5, les reporters exécutent Ymann et quittent la cité pour rejoindre Delhi. Gam se laisse mourir de tristesse. Le lendemain, dès l'annonce de la mort du chanteur, le Dauphin fait une nouvelle intervention publique et explique comment son père a envoyé de faux reporters à Käm pour faire assassiner le Mélodien. Les coupables sont exécutés dans la journée, et Yolbert présente des excuses au nom de son père, qui est mis aux arrêts dans l'attente du jugement familial. Si vous le désirez, la suite vous permettra de mettre en scène des révélations de l'Église du Caméléon, au courant de tout, et la réponse des résistants.

Selon leur comportement au cours de l'affaire, les personnages peuvent être admis au sein de la résistance, conserver des contacts et même participer à de futures missions liées à l'assassinat (une visite sur le territoire des Mactadjik, un échange d'informations avec le Caméléon ou un raid punitif en Technopole, où vivent les Collectionneurs et la Dent noire). Si les personnages parviennent à sauver Ymann, ils seront ses invités d'honneur lors du concert, qui aura lieu peu après sa libération, et seront admis dans le cercle très fermé des amis du Mélodien. À partir de là, toutes les portes leur sont ouvertes!



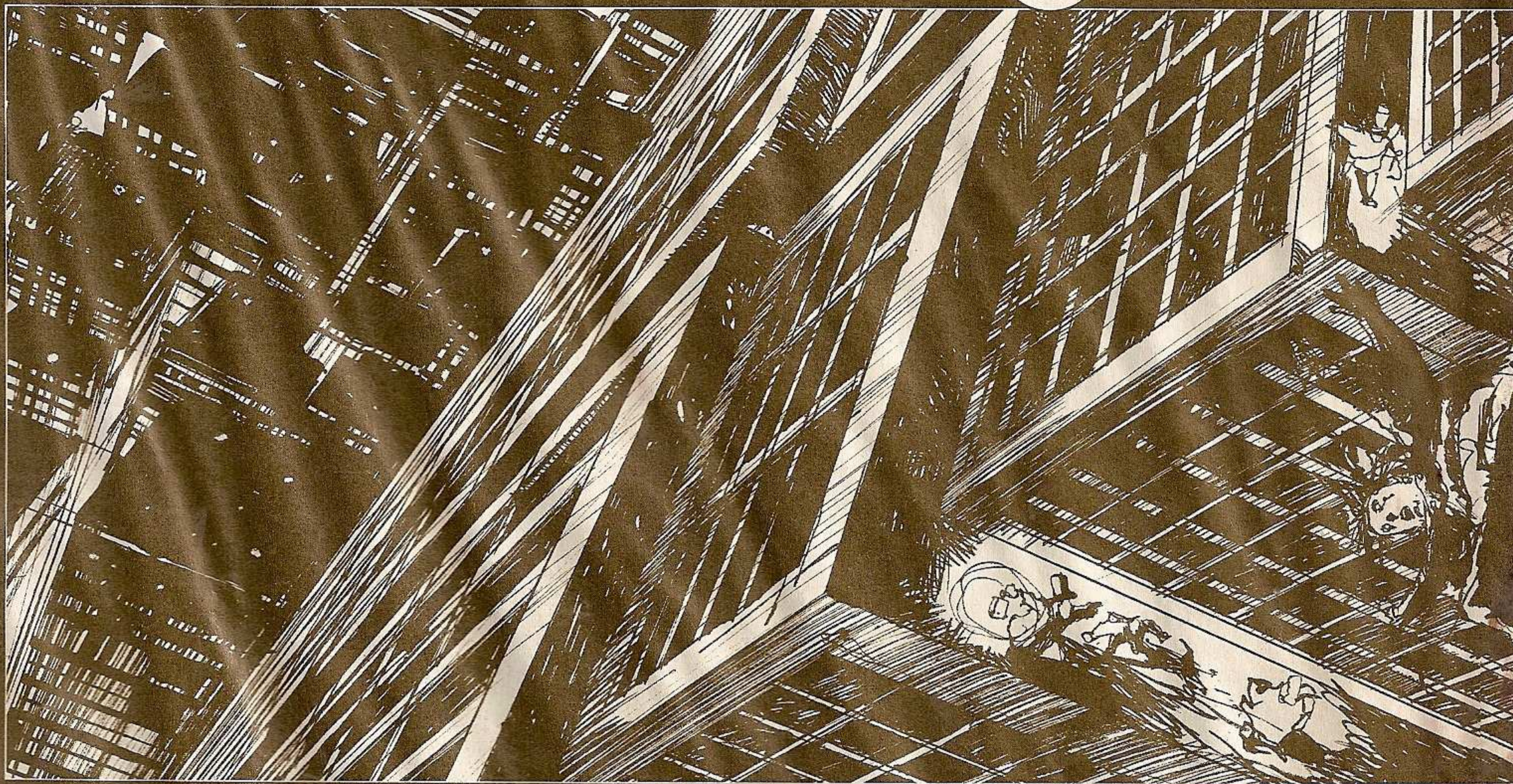
Ymann

Julien Blondel

illustration : Bernard Bittler



# L'APPEL DE CTHULHU



*Ce scénario s'adresse à des Investigateurs, des joueurs et un Gardien des arcanes expérimentés.*

## **Histoire des Bâtisseurs**

La race des Bâtisseurs est passée inaperçue des occultistes et des érudits versés dans les choses du Mythe. Pourtant, elle joue un rôle important dans l'équilibre de la planète. Elle réside aux frontières de notre monde, dans une dimension ignorée qui s'entrecroise et s'entremêle parfois avec la nôtre. Les Bâtisseurs ont l'aspect de gigantesques insectes à mi-chemin du scarabée et de l'araignée, avec un visage et une paire d'yeux étrangement expressifs. Ils mesurent environ trois mètres de long pour un mètre cinquante de haut. Il existe deux espèces de Bâtisseurs : les Supérieurs, à la carapace argentée, qui sont intelligents, peuvent voler, possèdent des pouvoirs magiques et sont capables de contrôler les Inférieurs. Ils sont aussi, dans certaines conditions, capables de passer dans notre monde et de prendre une apparence humaine. Quant aux Inférieurs, ils ne possèdent qu'un embryon de conscience. Ils vivent en liberté dans leur dimension ou servent les Supérieurs. Les deux variétés de Bâtisseurs ont à leur tête une entité mi-dieu mi-animale appelée Yi-Soth.

L'histoire des Bâtisseurs est étroitement mêlée à celle du Grand Ancien Ghatanothoa (p. 103).

L'exil et l'emprisonnement de ce dieu dans la cité de Mu furent en partie l'œuvre des Bâtisseurs. Depuis des centaines de milliers d'années, cette race tente d'empêcher Ghatanothoa de venir semer la désolation sur leur dimension et la nôtre. Il se libérera tôt ou tard, les Bâtisseurs le savent mais, pour leur propre survie, ils cherchent à retarder l'échéance. La destinée des humains n'est que très accessoire à leurs yeux, mais ces derniers profitent néanmoins, et sans le savoir, des efforts et de la vigilance déployés par les Bâtisseurs depuis plusieurs millénaires pour maintenir l'Horreur sous les flots.

Quand Ghatanothoa fut englouti sous l'océan, Yi-Soth envoya les siens dans notre dimension et fit bâtir, sur une île au centre de l'Atlantique, une gigantesque cité de basalte noir. Alors qu'elle s'érigait peu à peu, son double exact apparut dans la dimension des Bâtisseurs. Cette cité unique avait deux réalités, une dans notre univers, une dans celui des Bâtisseurs. Elle fut connue plus tard, dans les légendes humaines, sous le nom d'Atlantide. Elle fut la première porte entre les deux mondes. Grâce à elle, les Bâtisseurs purent passer de l'un à l'autre avec facilité et ils apprirent à se mêler discrètement aux communautés des premiers humains. Quand, pour la première fois, Ghatanothoa fit trembler la terre et menaça de faire remonter des flots la cité de Mu

où il était englouti, Yi-Soth prépara un grand rituel. Des humains furent capturés et menés en Atlantide. Ils furent sacrifiés et leurs âmes torturées alimentèrent le rituel de Yi-Soth. Ghatanothoa se rendormit.

Les Bâtisseurs n'étaient pas sortis d'affaire pour autant. Malgré le rituel, Ghatanothoa se réveilla à plusieurs reprises et fit sombrer l'Atlantide dans les flots. Il ne resta plus de la cité que la moitié située dans l'univers de Yi-Soth. Les Bâtisseurs construisirent un nouveau monument, une nouvelle porte, afin de renouveler le rituel. Et à chaque fois que le dieu englouti menaçait de se réveiller, il en fut ainsi. Les Bâtisseurs éssaimèrent à la surface de la planète, se mêlèrent aux humains et firent édifier sur tous les continents de nouveaux bâtiments, formant ainsi une sorte de toile d'araignée, un réseau d'énergie destiné à alimenter les rituels de Yi-Soth.

Ainsi furent créés bon nombre des édifices les plus célèbres de notre planète : les mégalithes de Stonehenge en Angleterre, la pyramide de Kheops en Égypte, le Colisée à Rome, un temple maya dans le Yucatan (actuel Mexique), la cathédrale de Cologne, une cité inca au Pérou, le Taj Mahal en Inde, la tour Eiffel à Paris (si vous le désirez, ajoutez d'autres monuments à cette liste). Tous furent accompagnés des sacrifices indispensables au rituel de Yi-Soth.



# Les Bâtisseurs



Les mentions « p. XX » renvoient à la 5<sup>e</sup> édition des règles de « L'appel de Cthulhu ».

## Les Bâtisseurs aujourd'hui

Nous sommes en 1931. Ghatanothoa s'agite à nouveau dans sa cité engloutie. Les Bâtisseurs ont donc entrepris l'édification d'un nouveau monument : c'est l'Empire State Building, à New York. Il faut faire vite, le dieu s'approche dangereusement de l'éveil.

L'histoire officielle veut que l'Empire State Building soit né d'une compétition entre deux milliardaires américains : Walter Chrysler et John Jacob Raskob, le fondateur de General Motors. À la fin des années 20, ce dernier acquiert un hectare bien placé au centre de Manhattan, crée l'Empire State Incorporated, et demande à l'architecte William Lama de concevoir la plus haute tour du monde. Les travaux commencent en 1929 et sont censés s'achever fin 1931. Mais la vérité est ailleurs : J.J. Raskob est un Bâtisseur. L'Empire State Building est la prochaine construction nécessaire au sortilège de Yi-Soth, le roi de l'Atlantide... En attendant la fin du chantier, Raskob a commencé à « recruter » les futures victimes du rituel. Vingt-trois ouvriers ont déjà disparu mystérieusement, et ont été envoyés dans la dimension parallèle. Le phénomène se répète partout dans le monde : à proximité de chaque bâtiment construit par les

Bâtisseurs ont lieu des disparitions mystérieuses, en prévision du rituel de Yi-Soth.

Notons que les Bâtisseurs infiltrés parmi les humains sont actuellement très peu nombreux, une dizaine peut-être, disséminés sur toute la planète mais détenant des postes clés (banquiers, gouvernants, généraux, etc.).

## Le principe du scénario

En apparence ce Grand Écran est semblable à beaucoup d'autres scénarios pour *L'appel de Cthulhu* : les Investigateurs découvrent l'existence d'une race étrange et apprennent que celle-ci prépare un projet monstrueux. Si les joueurs sont expérimentés, il y a de grandes chances qu'ils redoutent les agissements des Bâtisseurs et entreprennent de les contrecarrer. Le sort du monde est entre leurs mains (air connu). Ils sont pressés par le temps : la construction de l'Empire State Building agit comme un compte à rebours. C'est uniquement à la fin de la campagne qu'ils comprennent qu'ils se sont fourvoyés. Bien que repoussants et faisant peu de cas de la race humaine, les Bâtisseurs œuvrent pour la survie de l'humanité. C'est au moment où ils détiennent la possibilité de faire avorter le projet des Bâtisseurs qu'ils réalisent leur erreur. Il s'ensuit un ultime dilemme : laisseront-ils se dérouler le rituel de Yi-Soth,

ce qui implique le sacrifice de centaines de victimes humaines ? Iron-ils jusqu'au bout de leur croisade, empêcheront-ils les Bâtisseurs d'agir ? Et qu'advient-il alors de l'Horreur sans Nom engloutie sous les flots ?

## Le scénario dans ses grandes lignes

Les Investigateurs se trouvent à New York pendant l'édification du gratte-ciel. Un crime lié à la mafia et à l'Empire State Inc. les amène à s'intéresser à cet étrange personnage qu'est John Jacob Raskob. Ce premier épisode s'achève avec une confrontation directe avec Raskob au sommet de l'immeuble en construction. Alors qu'ils se battent avec le monstre, l'Empire State Building, agissant comme une porte dimensionnelle, les expédie dans le monde des Bâtisseurs, où se trouvent les doubles des monuments déjà édifiés. Incapables de faire le chemin inverse, nos héros errent dans cet univers effrayant et plein de dangers. Ils finissent par découvrir le double du Taj Mahal. Ils y pénètrent et se retrouvent en Inde, de nouveau dans notre dimension. Lors de l'enquête qui suit, ils conçoivent à tort l'idée que les Bâtisseurs veulent la perte de l'humanité. Puis, au cours d'une visite au Mexique, les Investigateurs trouvent



un allié inattendu et doivent s'infiltrer dans l'Atlantide pour libérer les prisonniers promis au sacrifice. C'est à l'ultime instant qu'apparaît Yi-Soth, le roi de l'Atlantide, le père des Bâisseurs, et que celui-ci leur dévoile la vérité...

## Acte I NEW YORK

### Accroches

D'une façon ou d'une autre, les PJ doivent être impliqués dans la construction de l'Empire State Building. Ils peuvent être directement concernés par la construction du bâtiment (ingénieurs, architectes, ouvriers, commerciaux, policiers chargés de la surveillance), ou bien ils sont journalistes, écrivains, photographes, enquêteurs privés et ils préparent un article, une expo, mènent une enquête de routine, etc. Ce chantier est d'une telle ampleur qu'il ne devrait pas être difficile de trouver un moyen de les impliquer. Et puis nous sommes en 1931, en pleine récession. Beaucoup de personnes se sont retrouvées soudainement au chômage, il est tout à fait vraisemblable qu'un professeur, un avocat, ou un policier ayant perdu son emploi se retrouve obligé de gagner sa vie comme ouvrier sur le chantier de l'Empire State Building...

### L'Empire State Building

L'Empire State Building (381 m de haut) est resté de 1931 à 1972 l'immeuble le plus haut du monde. Sa construction a commencé en 1929. Nous sommes deux mois avant la fin des travaux. C'est un chantier énorme, toujours en activité hormis quelques heures durant la nuit. La tour s'élève actuellement à deux cent cinquante mètres de hauteur. C'est déjà l'un des plus hauts immeubles de Manhattan. Le sommet offre un panorama somptueux sur Manhattan, la baie de New York, l'Hudson River... Plusieurs centaines d'ouvriers travaillent sur le site. On y trouve toutes sortes de communautés : émigrés russes et polonais, Irlandais, Italiens, Amérindiens... Les plus réputés sont ceux qui assemblent les poutres d'acier au fur et à mesure que l'édifice grandit, funambules sans cordages ni harnais, à la merci de la moindre bourrasque. Une petite communauté s'est recrée sur le chantier. Certains ouvriers habitent même sur place. Ils se sont bricolés de petites cabanes et ne redescendent que rarement sur le plancher des vaches. Le chantier recèle de nombreux dangers : chutes, déplacement d'objets encombrants, grues... Faute d'ascenseurs, la montée se fait à pied (presque 30 mn!) et se termine par des échelles, des passages de planches...

Dernière chose, une vague rumeur circule, selon laquelle des disparitions mystérieuses ont eu lieu parmi les ouvriers. Les PJ ont pu en entendre parler. Ce sont des ragots de bar et cela n'a pas l'air très sérieux, mais sait-on jamais...



### MANHATTAN

- 1 - Empire State Building.
- 2 - Trattoria de don Francesco.
- 3 - Demeure de Ron Carter.
- 4 - Maison de Théodore First Born.
- 5 - Siège de l'Empire State Inc.
- 6 - Appartement de Cassandra Wilson.
- 7 - Locaux du New York Evening.

### Un accident étrange

L'Empire State Building sera terminé dans moins de deux mois. (Il faudra que vous teniez un décompte précis du temps : l'inauguration du bâtiment coïncide avec la réalisation du rituel en Atlantide.)

Le soir vient de tomber sur Manhattan. Les Investigateurs se trouvent dans une partie isolée du chantier. Soudain un cri, une chute et un choc sourd : un homme vient de tomber d'une passerelle en surplomb, une trentaine de mètres de chute qui se finit dans un bac de ciment frais à côté d'eux. La passerelle peut être atteinte, de là où ils se trouvent, par une série d'échelles. C'est le seul accès possible. Libre à eux d'agir : monter sur la passerelle, surveiller les environs, aider la victime...

Quoi qu'ils fassent, le malheureux périt sur le coup, disloquée par sa chute et noyée dans le ciment. Il tient un cran d'arrêt à la main. S'ils montent sur la passerelle, les PJ ne trouvent personne. Serait-ce un accident? Un jet de TOC leur permet d'identifier au sol quelques flaques d'une substance verdâtre, dont ils feraient bien de prélever un échantillon. La suite est prévisible : arrivée de la police, des journalistes... Les Investigateurs, seuls témoins, sont emmenés au commissariat. On les interroge. Ils peuvent se disculper sans trop de problèmes. Ils apprennent que la victime est Furio Di Castri, l'actionnaire principal de la

West Highland Company. Cette entreprise est le fournisseur exclusif du chantier en ciment.

Si l'un des PJ connaît bien New York et ses secrets (un flic ou un privé par exemple), glissez-lui discrètement que Furio Di Castri est un membre de la famille Di Castri, dont les activités mafieuses sont notoires...

Sur ce, les personnages sont libérés et font ce que bon leur semble. Ils peuvent, s'ils sont zélés, commencer eux-mêmes une petite enquête ou bien attendre la suite...

### Ciment, mafia et scarabée

Les journaux mentionnent tous cette affaire, et concluent pour le moment à l'accident. La police mène son enquête, mais les jours passent, l'affaire s'enlise, et les enquêteurs n'ont pas l'air très motivés. S'ils ne le savent pas encore, les PJ finissent par apprendre que Furio Di Castri était lié à un clan mafieux. (Si besoin est, faites intervenir un ami journaliste ou policier.) Cela explique sans doute le peu d'efforts que déploient les autorités pour trouver un coupable... Que les mafieux se trucident entre eux, ce n'est pas leur problème... Il est temps de dévoiler les dessous de cette affaire, que les PJ seront tôt ou tard amenés à découvrir. Le clan Di Castri est l'une des familles mafieuses les mieux implantées à New York. Les Di



Castri détiennent notamment le contrôle de la West Highland Co. Cette compagnie a négocié en secret avec l'Empire State Inc. (dirigée par Raskob) un contrat d'exclusivité, interdisant à l'ESI d'acheter du ciment à quelqu'un d'autre. Faisant fi de ce contrat occulte, Raskob a cependant entamé des négociations avec un autre fournisseur. Furio Di Castri, dirigeant la West Highland, décide en représailles de cesser la distribution du ciment, prétextant une rupture de stock. Depuis quinze jours, le chantier est ralenti et la situation est bloquée. Raskob, qui ne supporte pas ce retard (il est vrai que l'enjeu est de taille) décide de prendre les choses en main. Il fait venir Furio Di Castri sur le chantier. Les deux hommes se battent. Raskob reprend sa véritable apparence. Di Castri hurle, pointe un couteau dérisoire sur le monstre de trois mètres de haut qui se rue sur lui... on connaît la suite. Après la chute de Di Castri, Raskob s'envole silencieusement dans le ciel de Manhattan. Di Castri mort, son successeur se montre plus raisonnable. Le ciment est à nouveau disponible et le chantier reprend à un bon rythme. Suite à ce crime, les deux parties se perdent en conjectures : l'Empire State Inc., si elle est satisfaite de ce décès, ne soupçonne pas un seul instant son dirigeant. Le clan Di Castri, lui, soupçonne une famille concurrente, les Pieranunzi, avec qui Furio avait de nombreux contentieux. Du coup, une guerre des clans est sur le point d'éclater.

## Don Francesco

Quelques jours après le décès, les PJ sont contactés au téléphone par un vieil homme à l'accent italien nommé don Francesco. Celui-ci, très poli, leur donne rendez-vous « pour parler affaires » dans une trattoria de Little Italy, au sud de Manhattan. Alors qu'ils entrent dans le petit restaurant, deux molosses en costards rayés s'approchent des PJ dans l'intention visible de les fouiller. Une voix retentit alors dans la pénombre, au fond du restaurant : « laissez-les mes enfants, ces gens-là sont mes hôtes, mes amis. » Don Francesco est un petit vieux tout ridé à l'œil vif. Jouez cette entrevue en vous inspirant des clichés du cinéma : parrain, mafia et tutti quanti. Don Francesco leur parle de la mort de son neveu Furio. « Un brave garçon mais un peu trop impulsif ». Il leur explique que sa famille a beaucoup d'ennemis, et que tous sont en train de chercher le coupable. « Furio ne méritait pas de finir noyé dans son ciment. Et tous ces abrutis, continue-t-il, cherchent un coupable et ne pensent qu'à se venger. Ils ne veulent plus écouter un croulant comme moi. Mais moi j'ai vu trop de morts, trop de sang... et je crois que tout ces idiots se gourent complètement. » Don Francesco a en effet la conviction que la mort de Furio n'a pas de rapports avec « la Famille ». Il propose aux PJ de les engager à titre privé pour mener l'enquête. Ils ont l'air dégourdis et ils sont les seuls témoins du crime. S'ils se laissent tenter, il leur demande leur honoraires et accepte, pour peu que leurs prix restent raisonnables. Ils devront lui réserver leurs découvertes, et pourront le retrouver dans ce même restaurant tous les soirs à l'heure du dîner.

Voilà les personnages avec une mission claire. Gageons qu'ils vont se mettre au travail et justifier

les honoraires que leur verse don Francesco. À cet instant l'enquête est très ouverte et tout repose sur l'esprit d'initiative des Investigateurs. Voici les différentes pistes qu'ils peuvent suivre.

## La guerre du ciment

Il serait logique que les PJ commencent par s'intéresser à cette histoire de ciment. L'Empire State Inc. a dès le début tout fait pour étouffer l'affaire, ne voulant pas révéler qu'elle a passé un contrat d'exclusivité secret et illégal. Officiellement, il y a eu quelques problèmes d'approvisionnement dus à une rupture de stock du fournisseur. Rien de grave. Seul un modeste journal new-yorkais, le *New York Evening*, mentionne le ralentissement des travaux et les problèmes occasionnés. (Les PJ devront dépouiller la presse des dernières semaines, moyennant quelques jets de Bibliothèque.) L'auteur de l'article, un certain Ron Carter, est aisément joignable. Interrogé, il déclare s'être renseigné auprès des ouvriers. Son enquête progresse, et il est prêt à échanger des infos et à donner des tuyaux aux PJ si, de leur côté, ils peuvent lui apprendre des choses sur l'affaire du ciment ou sur le crime. Libre aux PJ de raconter ce qu'ils veulent. Vous jugerez si leurs révélations sont crédibles et recevables, auquel cas Carter leur dévoile les faits suivants. Il a interrogé un mafieux du clan Pieranunzi. Celui-ci lui a expliqué que la West Highland était aux mains des Di Castri, et lui a raconté l'histoire du contrat d'exclusivité occulte. Partant de là, les PJ pourront en connaissance de cause aller fouiner au siège de l'Empire State Inc. Ce dernier se situe dans un gratte-ciel du Financial District, très exactement au 164 Fulton Street. À moins d'un excellent prétexte, ils ne pourront avoir d'entrevue avec aucun des dirigeants. C'est plutôt en allant traîner auprès des employés de la compagnie (secrétaires, dactylos, comptables) qu'ils pourront apprendre que Raskob s'apprêtait à signer un nouveau contrat auprès d'une cimenterie canadienne, la Charles Lloyd Company, basée à Ottawa. Ces renseignements pourront être glanés auprès des employés dans un petit pub de Wall Street où nombre d'entre eux vont écluser quelques bières après le travail. Le tout est d'être diplomate et de savoir payer des coups au bon moment.

Évidemment, une effraction dans les locaux de l'ESI ou de la West Highland pourrait se révéler fructueuse en documents compromettants, mais n'oubliez pas de prévoir un personnel de surveillance conséquent et des serrures solides...

Les PJ peuvent aussi essayer de faire parler don Francesco, qui doit certainement en savoir un bout sur les affaires pas catholiques de sa propre famille. Le vieil homme ne révèle rien. Il souhaite que les PJ découvrent le coupable sans pour autant mettre le nez dans les affaires de sa famille. S'ils lui expliquent leur découverte, il feint l'étonnement, sourit malicieusement et lâche un « je savais bien que ce petit Furio était trop impulsif », et c'est tout.

## Le sang du monstre

Sur le sol de la plate-forme où devait se trouver le meurtrier qui a poussé Furio Di Castri se trouvent quelques gouttes d'une substance verdâtre, vis-

queuse et inodore. Les PJ peuvent la trouver sur le moment ou en revenant plus tard sur le lieu du crime. C'est le seul indice matériel. Analysé chimiquement, cette substance dérouta les spécialistes. Elle ne ressemble à rien de connu et défie la logique. Impossible de comprendre à quoi elle peut servir. (En fait, il s'agit de quelques gouttes du « sang » de Raskob, légèrement blessé par le couteau de Di Castri).

## Les disparitions

Les disparitions peuvent sembler un problème annexe, mais une enquête de ce côté s'avère fructueuse. Il faudra interroger les ouvriers et gagner leur confiance. La plupart d'entre eux sont méfiants. Les PJ doivent se rendre sympathiques, montrer par exemple qu'ils n'ont pas peur du vide en allant retrouver un ouvrier isolé sur sa poutre, à 200m au-dessus du sol (jets de Grimper ou de DEX x3), payer des coups, et éventuellement dormir une nuit dans une des cabanes de chantier en haut de l'Empire State Building. Prévoyez une description émouvante de cette nuit singulière : la brume qui monte de la mer, l'impression d'isolement, le vent qui hurle dans les structures métalliques, des bruits étranges, l'impression d'être en haut d'une montagne et pas en plein cœur de New York, les petites lampes à alcool des ouvriers dans les baraques et les ombres fantomatiques, un vieil Irlandais qui sort sa flûte et joue un air du pays, etc.

Les PJ finiront par apprendre que certains ouvriers ont disparu. On suppose qu'ils ont cessé de venir travailler. C'étaient souvent des étrangers, des solitaires, qui sont sûrement repartis errer sur les routes ou on ne sait où. Rien d'exceptionnel, le seul fait troublant est que ce genre de témoignage se répète trop souvent. Le nombre de cas recensés (une vingtaine) rend la chose troublante. Il est difficile d'aller plus loin dans cette direction.

## L'Indian Connection

Les ouvriers peuvent toutefois aiguiller les Investigateurs sur une dernière piste, à condition qu'ils aient définitivement acquis leur confiance. Pour cela, si vous le souhaitez, vous pouvez mettre en scène un petit sauvetage : un ouvrier tombe d'une poutre métallique, se rattrape à un filin et l'un des PJ doit risquer sa propre vie pour le sauver. S'il prend ce risque, le rescapé se montre reconnaissant et prolix.

Depuis le soir du crime, l'un des Indiens du chantier est prostré, accroupi sur une poutre surplombant le vide. Ses frères lui apportent régulièrement à boire et à manger et semblent respecter son attitude. Les autres ouvriers l'ignorent, le raillent ou en ont peur. C'est un jeune homme d'une vingtaine d'années nommé Steven Yellow Feather. C'est le seul à avoir vu Raskob se transformer et pousser Furio, et cela l'a rendu fou. Les PJ peuvent en tirer quelques infos précieuses. L'Indien, avec un regard halluciné, ne cesse de fixer l'horizon et de murmurer un mot indien : « Massawita, Massawita ». Il ne répond pas aux questions, mais si on le brusque un peu, il change de refrain : « Massawita, j'ai vu Massawita... l'homme roux... comme l'ours... j'ai vu... Massawita ».



Si les PJ cherchent des renseignements et des explications auprès des Indiens du chantier, ces derniers leur conseillent d'aller voir Théodore First Born, un chaman blackfoot, comme Yellow Feather, un homme de grande érudition. First Born (« premier né » en anglais) habite dans une petite maison coquette, Chamber Street. Il accueille les personnages avec affabilité. C'est un homme encore jeune, portant une élégante redingote noire et des lorgnons à monture d'argent. Il parle avec un accent très « upper class ». Ses longs cheveux noirs dépassent d'un haut-de-forme orné d'une plume d'aigle dont il ne se sépare jamais. Massawita, leur explique-t-il, est le nom d'un dieu des Blackfoot, le dieu scarabée. Quant à l'Empire State Building et aux événements étranges qui pourraient s'y rapporter, First Born rappelle aux Investigateurs que Manhattan était pour beaucoup d'Indiens un territoire sacré et magique...

## John Jacob Raskob

John Jacob Raskob a une cinquantaine d'années, c'est un grand rouquin baraqué, il a la carrure d'un ours... Espérons que tôt ou tard les personnages feront le lien entre le milliardaire et le témoignage de Yellow Feather. Il est réputé pour une certaine excentricité et une vie privée assez secrète. L'histoire officielle veut qu'il soit né en Pologne et qu'il soit arrivé à New York au tout début du siècle. Il possédait déjà une jolie fortune, mais il devient milliardaire en gérant plusieurs entreprises (construction, textile, etc.). Il fonde la General Motors et devient l'une des plus grandes fortunes des États-Unis. On lui prête une certaine influence politique, notamment auprès de la mairie de New York. Sa dernière lubie est l'Empire State Building. Il fait tout

pour que l'édifice soit construit en un temps record. Il délègue ses responsabilités à la General Motors pour se consacrer tout entier à l'Empire State Inc., qu'il dirige d'une poigne de fer. Il n'est pas marié, n'a pas d'enfants et on ne lui connaît aucune liaison.

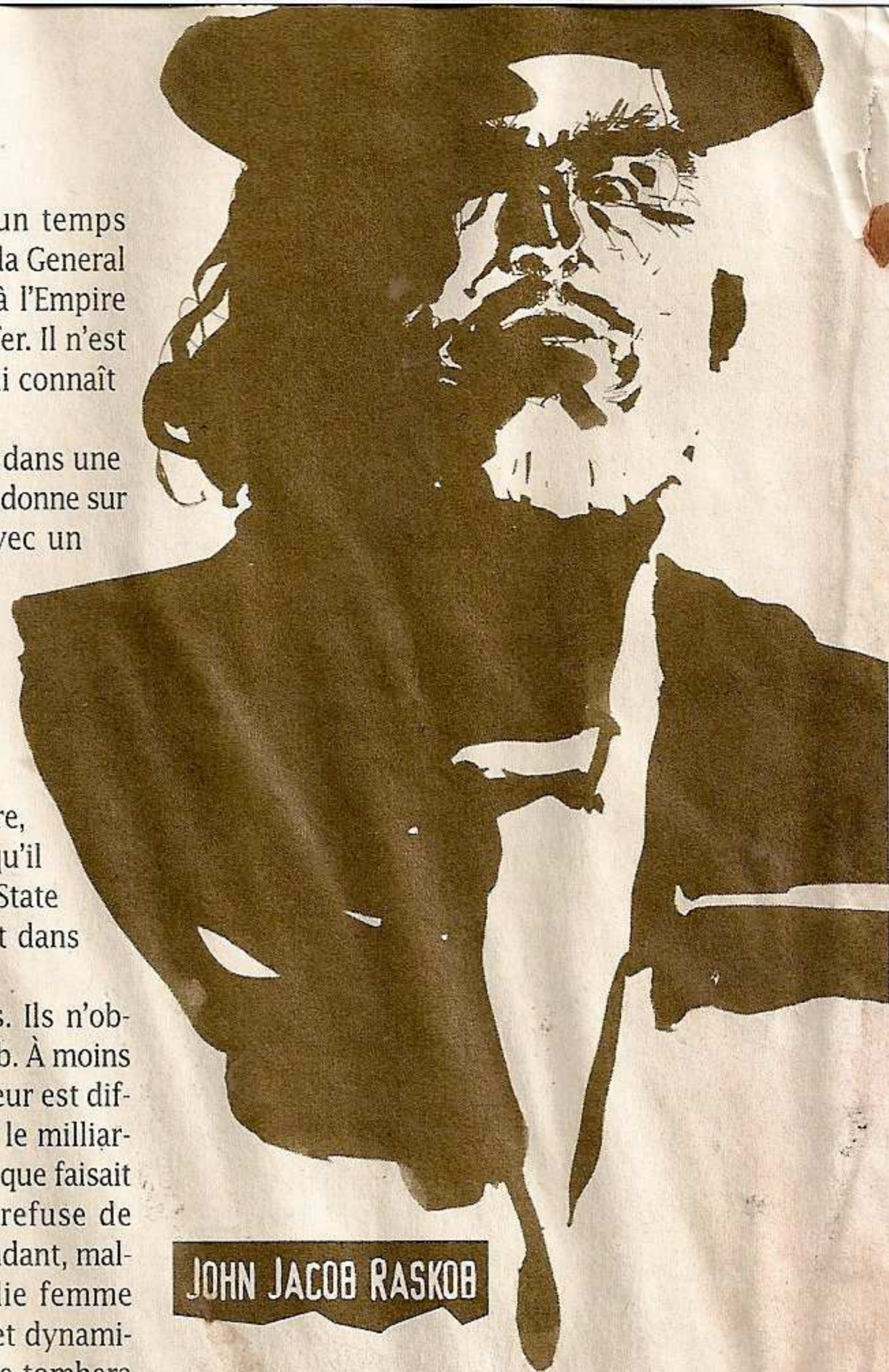
Il habite à Stamford, près de New York, dans une somptueuse villa au milieu d'un parc qui donne sur la plage de Long Island. Il vit seul, avec un chauffeur qui fait aussi office de gardien et une femme de charge qui s'occupe de l'intendance, du ménage et de la cuisine. Les deux domestiques habitent une petite maison attenante à la villa.

Raskob a aussi une secrétaire particulière, Cassandra Wilson, qu'il retrouve lorsqu'il se rend dans son bureau de l'Empire State Inc., et qui l'accompagne fréquemment dans ses déplacements.

Les PJ auront du mal à en savoir plus. Ils n'obtiennent aucun rendez-vous avec Raskob. À moins d'aller fouiner du côté de Stamford, il leur est difficile d'apprendre quoi que ce soit sur le milliardaire. S'ils demandent à sa secrétaire ce que faisait son patron le soir du meurtre, elle refuse de répondre. Cassandra Wilson peut cependant, malgré elle, les renseigner. C'est une jolie femme d'une trentaine d'années, intelligente et dynamique, mais seule et un peu paumée. Elle tombera facilement dans les bras d'un bel Investigateur, pour peu que ce dernier sache faire vibrer sa corde romantique et qu'il ait l'air sincère. Si une liaison se noue, l'heureux élu arrivera tôt ou tard à jeter un coup d'œil sur l'agenda de Raskob, que Cassandra garde souvent avec elle. L'emploi du temps de l'homme d'affaires est très chargé : rendez-vous, conseils d'administration, réceptions, parties de golf... Il n'y a qu'un trou dans ce planning débordant, c'est le soir du meurtre.

Une expédition à Stamford semble bien vite nécessaire. La villa du milliardaire est surveillée en permanence par la police locale, qui effectue des rondes à proximité. Les PJ sauront sans doute passer le grillage du parc sans alerter les flics blasés et routiniers. Deux molosses les attendent dans les fourrés. À moins que les PJ n'adoptent une méthode expéditive (viande empoisonnée ou pistolets et silencieux), les deux dobermans donnent l'alerte et s'attaquent aux intrus. Si elle entend des aboiements, Sylvia, la femme de charge, appelle la police qui arrive dans les deux minutes. Pour l'heure, Raskob et son chauffeur Gregor sont absents. Les PJ peuvent neutraliser Sylvia sans trop de mal. Une fouille de la maison ne leur apprend pas grand-chose : chambres luxueuses, salons, billard, salle de cinéma privée, piscine. Dans le bureau, un coffre à toute épreuve garde ses mystères.

Au moment où ils se préparent à le forcer, les PJ sont alertés par le bruit d'une limousine, à l'extérieur. Raskob est de retour ! S'ils ne prennent pas la tangente rapidement (ils peuvent sortir par une fenêtre), les choses tournent mal pour eux. Si Raskob les découvre, la police vient les cueillir. S'ils se battent, ils auront affaire avec le calibre .45 de Gregor. Si son chauffeur meurt, Raskob prend sa forme insectoïde et s'attaque aux PJ. Ceux-ci n'ont plus qu'à prier pour en réchapper. S'ils survivent, ils auront au moins une idée claire sur la nature de Raskob...



JOHN JACOB RASKOB

S'ils ont réussi à s'éclipser et à se retrouver dans le parc, les PJ voient Raskob descendre de la voiture et partir seul en promenade dans le parc. Ils ont tout loisir de le suivre à distance. L'homme s'avance vers la plage déserte d'un pas tranquille. Une faible lune éclaire la grève argentée... Il se déshabille. Une fois nu, il s'accroupit, se roule en boule... et se transforme en quelques secondes en un gigantesque monstre insectoïde argenté. La bête s'envole ensuite silencieusement dans la nuit. Les PJ viennent de voir quelque chose qui donne à réfléchir... Ils n'ont plus qu'à rentrer faire de beaux rêves.

## La confrontation

Lancez cet épisode une fois que les PJ auront compris que Raskob possède de bien étranges pouvoirs. Inutile d'enchaîner immédiatement, vous pouvez les laisser mariner un peu. Comment vont-ils réagir ? Que vont-ils dire à don Francesco ? S'ils racontent ce qu'ils ont vu, on les prend pour des fous. Libre à eux de continuer leur enquête. De son côté, Raskob finit par découvrir leur existence et leurs activités (à force de trop fouiner, voilà ce qui arrive...) et décide de se débarrasser d'eux.

Tôt ou tard, ils retournent à l'Empire State Building. Si besoin est, Raskob leur tend un piège : un ouvrier a des révélations à leur faire, il leur donne rendez-vous, de nuit, au sommet du bâtiment. Arrivés sur la dernière passerelle, les PJ ne voient d'abord personne, puis un personnage sort de l'ombre. C'est Raskob, sous sa forme humaine. Il s'approche d'eux, menaçant, les traits déformés par la haine, un pistolet à la main. Un autre homme surgit alors de l'ombre en silence et bondit sur Raskob. Les PJ reconnaissent Yellow Feather, qui bredouille des mots incohérents. Une mêlée confuse s'ensuit. Raskob commence à se méta-

## Les esprits ont parlé !

Faites intervenir cet événement quand bon vous semble, entre la visite des PJ au chaman et leur départ de New York. First Born, qui a pris les coordonnées des PJ, les appelle au téléphone. Il a l'air bouleversé et a perdu sa tranquille assurance. Au cours d'une importante cérémonie de purification, les esprits lui sont apparus. Un grand malheur se prépare. L'achèvement de « la grande tour sur l'île sacrée de Manhattan » coïncidera avec un déséquilibre des forces cosmiques et de nombreuses âmes périront... First Born ne leur en dit pas plus. Il refuse de rencontrer les PJ. Si ces derniers se rendent chez lui, ils ne trouvent personne, le chaman a disparu. Cet événement n'a qu'un but : les PJ doivent se rendre compte qu'un danger se profile à l'horizon, et qu'ils doivent agir avant l'achèvement de l'Empire State Building... Tenez un compte précis du temps écoulé, quitte à insister auprès des PJ de façon significative (du genre : « le jour se lève. Vous êtes au matin du XX XX 1931 »).



morphoser. La poche de son veston se déchire, l'Indien hurle, un objet rond et translucide, de la taille d'un œuf, tombe du costume déchiré de Raskob et roule aux pieds des PJ. Raskob hurle. Sa transformation est presque finie. Yellow Feather tombe, transpercé par un pseudopode gluant. Le monstre se tourne vers eux. La lutte s'annonce âpre et difficile. Si Raskob est sur le point de mourir, il prend son envol et disparaît. Libre alors aux survivants de ramasser l'étrange objet...

## Acte II

# DANS UN MONDE INCONNU

### LES PNJ DE L'ACTE I

#### Pour L'appel de Cthulhu

##### ► Don Francesco Di Castri, parrain faussement grabataire

Don Francesco est un vieillard mince et élégant. Son âge précis est difficile à définir. Il joue volontiers la comédie, faisant semblant d'être gâteux alors qu'il a encore toute sa tête. Il semble doux et calme, mais il est facile de se rendre compte qu'il a l'habitude d'être obéi. Il parle avec un fort accent italien. Il est en permanence protégé par deux « neveux » du clan Di Castri. N'hésitez pas à l'interpréter avec tous les attributs du « parrain spaghetti ».

FOR 07	DEX 15	INT 18
CON 09	APP 14	POU 14
TAI 08	EDU 11	SAN 50
PV 08		

Compétences : Baratin 70%, Persuasion 80%, Psychologie 55%.

##### ► Ron Carter, journaliste

Ron Carter est le journaliste new-yorkais typique, énergique, ambitieux, speedé, qui cherche le scoop et connaît New York comme sa poche. C'est un homme de 38 ans, grand, légèrement bedonnant, les cheveux blonds toujours plaqués et gominés sous un feutre gris qu'il quitte rarement. S'il lâche des infos, ce sera toujours du donnant-donnant. Les PJ peuvent éventuellement l'engager pour des enquêtes ponctuelles. Carter est un sacré fouineur. S'il sent le scoop, il ne lâche plus sa proie et est susceptible de cacher des informations pour son propre intérêt... Il est toujours en vadrouille et se trouve rarement au siège de son journal (le modeste *New York Evening*, à l'angle de la 7<sup>e</sup> Avenue et de la 50<sup>e</sup> Rue) et encore moins souvent dans son petit appartement du 342 Madison Street.

FOR 13	DEX 09	INT 10
CON 15	APP 12	POU 10
TAI 14	EDU 13	SAN 50
PV 14		

Compétences : Baratin 40%, Bibliothèque 55%, Conduire Auto 40%, Discrétion 50%, Droit 35%, Écouter 25%, Esquiver 45%, Persuasion 35%, Photographie 60%, TOC 60%.

##### ► Théodore « First Born », chaman moderne

First Born est un Blackfoot de trente-trois ans. Il a fait une partie de ses études de droit à Harvard. Il essaie de concilier modernité

et tradition. Parallèlement à ses études chez les Blancs, il a continué à progresser spirituellement. Il habite maintenant New York, et travaille comme avocat à la défense des Indiens. Mais on vient aussi voir l'homme-médecine, pour des cérémonies de purifications et autres rituels propres à sa tribu.

FOR 11	DEX 15	INT 17
CON 08	APP 16	POU 17
TAI 10	EDU 18	SAN 50
PV 09		

Compétences : Astronomie 30%, Baratin 10%, Droit 80%, Histoire naturelle 40%, Médecine 40%, Mythe de Cthulhu 05%, Occultisme 35%, Persuasion 85%, Psychologie 30%.  
Magie : Ses pouvoirs chamaniques n'ont pas besoin d'être quantifiés.

##### ► Cassandra Wilson, secrétaire particulière de John Jacob Raskob

Cette belle jeune fille intelligente et énergique n'est pas aussi solide et sereine qu'elle voudrait le laisser croire. Sa solitude lui pèse. Elle a besoin d'affection, d'une relation sincère et d'un soupçon de romantisme. Elle habite dans la 72<sup>e</sup> Rue, un bel appartement qui donne sur le côté est de Central Park. Elle ne sait rien de la nature réelle de son patron. Elle reste très discrète à propos de Raskob, et essaie de protéger sa vie privée en restant muette sur ses activités.

FOR 11	DEX 10	INT 16
CON 13	APP 14	POU 08
TAI 10	EDU 14	SAN 50
PV 11		

Compétences : Bibliothèque 45%, Discrétion 25%, Histoire 30%.

##### ► John Jacob Raskob

Sous sa forme humaine, Raskob est un homme d'une cinquantaine d'années grand, baraqué, à l'imposante tignasse rousse.

FOR 13	DEX 11
CON 16	APP 11
TAI 15	PV 15

Sous forme humaine, ses caractéristiques mentales sont les mêmes que celle des Bâtisseurs Supérieurs (voir *Les PNJ de l'acte II*). Quand il revêt sa véritable apparence, les caractéristiques de Raskob sont celles des Bâtisseurs Supérieurs.

SAN : Assister à sa transformation coûte 1/1d10.

## Perdus dans un ailleurs sans nom

Les PJ viennent d'entrer, malgré eux, dans la dimension des Bâtisseurs. Ils sont seuls au sommet de l'Empire State Building en construction. Autour d'eux s'étend un paysage improbable. New York a disparu. Une odeur de vase en décomposition monte d'une plaine brunâtre qui s'étend à perte de vue devant eux. À leur gauche, ils distinguent la masse sombre d'une forêt. Derrière eux, une série de marécages et de petits lacs noirs comme de l'encre se succèdent à l'infini. Le ciel couleur de plomb diffuse une lueur de début du monde. Pas un oiseau, pas un bruit, si ce n'est le murmure malsain d'une brise aux odeurs lourdes et écoeurantes. Au-dessus d'eux, le ciel se pare de reflets rouges sang.

Les PJ perdent tous 1/1d6 points de SAN.

### La dimension parallèle

Les Investigateurs seront amenés à plusieurs reprises à voyager dans ce monde étrange. Ils devront s'y habituer et le découvrir peu à peu. Voici ses principales caractéristiques.

● **Aspect global.** La dimension des Bâtisseurs possède de nombreuses similitudes avec les âges anciens de notre planète. C'est une succession de grandes tourbières et de marécages, de forêts gigantesques aux essences inconnues (fougères arborescentes, lichens mutants) et de lacs de bitume. Le relief est doux, se limitant à quelques collines. Il fait chaud (dans les 25°C). Le ciel est chargé en permanence de nuages aux couleurs métalliques. Il pleut rarement mais l'humidité est constante, le brouillard est fréquent. La nuit tombe rapidement et, phénomène étrange, dès qu'il fait sombre, le ciel se dégage. La configuration des astres est aberrante et ne ressemble à rien de connu (s'agit-il d'une autre planète?). La faune est complètement étrangère aux PJ. Les animaux sont très rares : petits reptiles, nombreux insectes. Ajoutez si vous le souhaitez des animaux tels que ceux qui existaient à l'âge des premiers mammifères (pas de dinosaures). Si vous désirez pimenter l'affaire, imaginez quelques prédateurs agressifs et affamés. Mais la seule espèce intelligente à vivre dans ce monde est celle des Bâtisseurs.

La subsistance n'est pas trop difficile pour des PJ débrouillards. Le tout est de prendre le risque de goûter des espèces végétales inconnues : racines, baies, champignons... Ils peuvent aussi se faire des ragoûts de salamandres et autres petits amphibiens faciles à attraper. Les végétaux toxiques sont rares. Contentez-vous d'infliger aux PJ des nausées et quelques ennuis gastriques sans gravité. De nombreuses sources leur permettent de se désaltérer. Quand ils retourneront dans cette dimension, les PJ auront néanmoins intérêt à se munir de provisions...

● **Anomalies spatiales et temporelles.** Si cette dimension paraît en définitive être un univers bien réel, prosaïque, certaines anomalies défient néanmoins la logique et semblent plutôt issues d'un mauvais rêve.

Dès leur arrivée, les montres des PJ se détraquent. Elles continuent à fonctionner mais cha-



## Pour L'appel de Cthulhu

cune à sa façon : l'une s'accélère, une autre se met à tourner à l'envers, etc. De même, les PJ ont énormément de mal à se faire une idée claire du temps écoulé. L'un aura l'impression d'avoir marché deux heures alors que l'autre pensera y avoir passé la journée. De fait, la tombée de la nuit est toujours extrêmement difficile à prévoir et semble intervenir n'importe quand. Les distances sont malléables. Il faudra aux PJ des « heures » pour atteindre tel arbre qui semble se trouver à cent mètres, ou au contraire quelques « minutes » pour atteindre cette colline qui semblait si loin.

Quand ils sortiront de cette dimension, les PJ découvriront que, pendant leur pérégrination dans cette dimension, le temps s'est arrêté sur Terre. En d'autres termes, ils en sortent à l'instant même où ils y étaient entrés, et ce quel que soit le temps passé à patauger dans les marais. Cela fait de cette dimension un mode de transport instantané d'un bâtiment à un autre.

● **Déchirures.** Il est possible de voir par intermittence ce qui se passe sur Terre, comme si des fantômes apparaissaient soudainement pour disparaître aussitôt, le « voile » entre les deux dimensions se déchirant brièvement. C'est particulièrement fréquent autour des monuments. Vous pouvez jouer avec ces visions, qui peuvent faire perdre de 1 à 1d3 points de SAN selon les circonstances.

● **Fonctionnement des monuments/portes.** Les Investigateurs vont devoir réutiliser cette dimension pour voyager, c'est la seule façon d'aboutir avant que l'Empire State Building ne soit achevé. Voici les règles qui régissent le déplacement, l'entrée et la sortie dans cette dimension :  
— Dans cette dimension, les bâtiments sont distants de seulement quelques « jours » de marche.  
— Le cristal de Raskob est nécessaire pour que les portes transdimensionnelles que sont les monuments fonctionnent. Il suffit que l'un des Investigateurs l'ait sur lui pour que tout le groupe passe.  
— Le passage se fait automatiquement, une fois atteint le point le plus élevé (ou le centre) du monument.  
— Il n'est pas possible de revenir sur ses pas par le bâtiment d'entrée. Il faut nécessairement, pour sortir de la dimension, utiliser un autre bâtiment. Cela explique que les PJ ne puissent pas directement ressortir par l'Empire State Building. En revanche, une fois sortis au Taj Mahal, ils peuvent entrer à nouveau par le Taj Mahal et, cette fois, ressortir sans encombre par l'Empire State Building. Les Bâtisseurs n'ont pas ce problème.

## Que faire ?

Les PJ viennent d'arriver pour la première fois dans la dimension des Bâtisseurs. Il faudra dans un premier temps qu'ils comprennent leur situation et s'organisent pour la survie. Quand ils auront compris qu'ils ne peu-

vent pas revenir, il est probable qu'ils se lanceront à la découverte de leur nouveau terrain de jeu. Gérez cette partie de l'aventure en fonction des éléments ci-dessus. Libre à vous de l'expédier ou de la développer façon « aventuriers perdus sur une planète inconnue ». Au minimum, les PJ doivent trouver à manger, ils se perdent dans le brouillard, l'un d'entre eux est pris dans des sables mouvants, ils subissent l'attaque d'un prédateur... Donnez-leur des repères : une forêt dans le lointain, un amas rocheux, un fleuve, etc. Les PJ auront l'occasion de rencontrer des Inférieurs isolés. Ils sont pacifiques et n'attaquent pas, même si les Investigateurs décident de faire un carton dessus. Peu à peu, plusieurs Inférieurs se mettent à les suivre à distance, jusqu'à former un groupe d'une petite dizaine. Cela n'a pas d'autre but que de faire monter la pression.

Au final, les PJ repèrent une nouvelle lueur rouge dans le ciel. S'ils s'en approchent, ils découvrent le Taj Mahal, isolé au milieu d'un marécage. Ils devront explorer le bâtiment. Dans certaines salles, pendues à plus de 15 mètres de hauteur, des cages de fer contiennent des prisonniers (ils doivent être emmenés en Atlantide pour y être sacrifiés). Il n'existe aucun moyen de les atteindre (les cages sont trop hautes), ni de les faire descendre (le mécanisme qui les commande est trop bien dissimulé), ni de les ouvrir (la serrure qui les ferme est extrêmement résistante, et de fabrication non humaine). Malgré les suppliques des prisonniers, les Investigateurs ne peuvent rien faire d'autre que de reprendre leurs recherches. Au milieu de la grande salle centrale, ils découvrent deux tombeaux. Ceux-ci sont recouverts par une lourde dalle de pierre, mais ils sont vides. Arrivés au centre de la salle, les PJ se retrouvent brutalement de l'autre côté du miroir...

### ► Les Bâtisseurs

● **Aspect :** Les Bâtisseurs ressemblent à de gigantesques insectes, des hybrides araignée/scarabée de 3 m de long et d'1,50 m de hauteur. Leurs yeux ont quelque chose d'étrangement humain. Leur corps est couvert d'une épaisse carapace chitineuse dont dépassent des membres d'un blanc laiteux translucide. Au réseau de pattes et d'antennes se mêlent des membres à la fonction inconnue et inquiétante, excroissances, pseudopodes, orifices béants...

● **Attaques :** Les Bâtisseurs attaquent leur proie de deux façons. Leurs puissantes mandibules sont redoutables.

Mais quand ils sont sérieusement blessés, ils ont recours à une forme d'attaque beaucoup plus effrayante. Un pseudopode jaillit de leur bouche et plonge dans les chairs de l'ennemi. Cette attaque ne cause jamais de grands dégâts sur le coup. Si elle réussit (si au moins 4PV sont perdus), le monstre ne peut pas la réutiliser par la suite. Le Bâtisseur vient en fait, dans un réflexe de survie de l'espèce, d'inséminer sa victime. Celle-ci porte désormais une larve qui grandit peu à peu dans son ventre.

Le durée de gestation est d'une petite semaine. La victime est condamnée. Il n'y a rien à faire, sinon abrégé ses souffrances. Elle sent au départ quelques mouvements dans son corps, accompagnés de légers malaises. Peu à peu, son ventre se gonfle en une grossesse malsaine.

Paradoxalement, le « porteur » ne souffre plus et se sent même plutôt en forme. Au bout d'une semaine maximum, le porteur éclate. Un Bâtisseur complètement formé, d'une cinquantaine de centimètres de long, sort de son porteur. Si c'est un humain qui a été inséminé, il donne naissance à un Supérieur. Celui-ci prend alors son envol et va finir sa croissance ailleurs. Ce type d'attaque étant mortel et répugnant, nous vous conseillons d'en faire un usage modéré. (Un seul PJ inséminé, pas plus, et si possible en fin de scénario).

### Inférieurs

Les Inférieurs ont une carapace noire. Ils n'ont pas d'ailes. Ils possèdent un minuscule embryon de conscience. Ceux qui vivent en liberté sont pacifiques et tranquilles. Cependant, les Supérieurs sont capables de les contrôler et de leur donner notamment l'ordre d'attaquer.

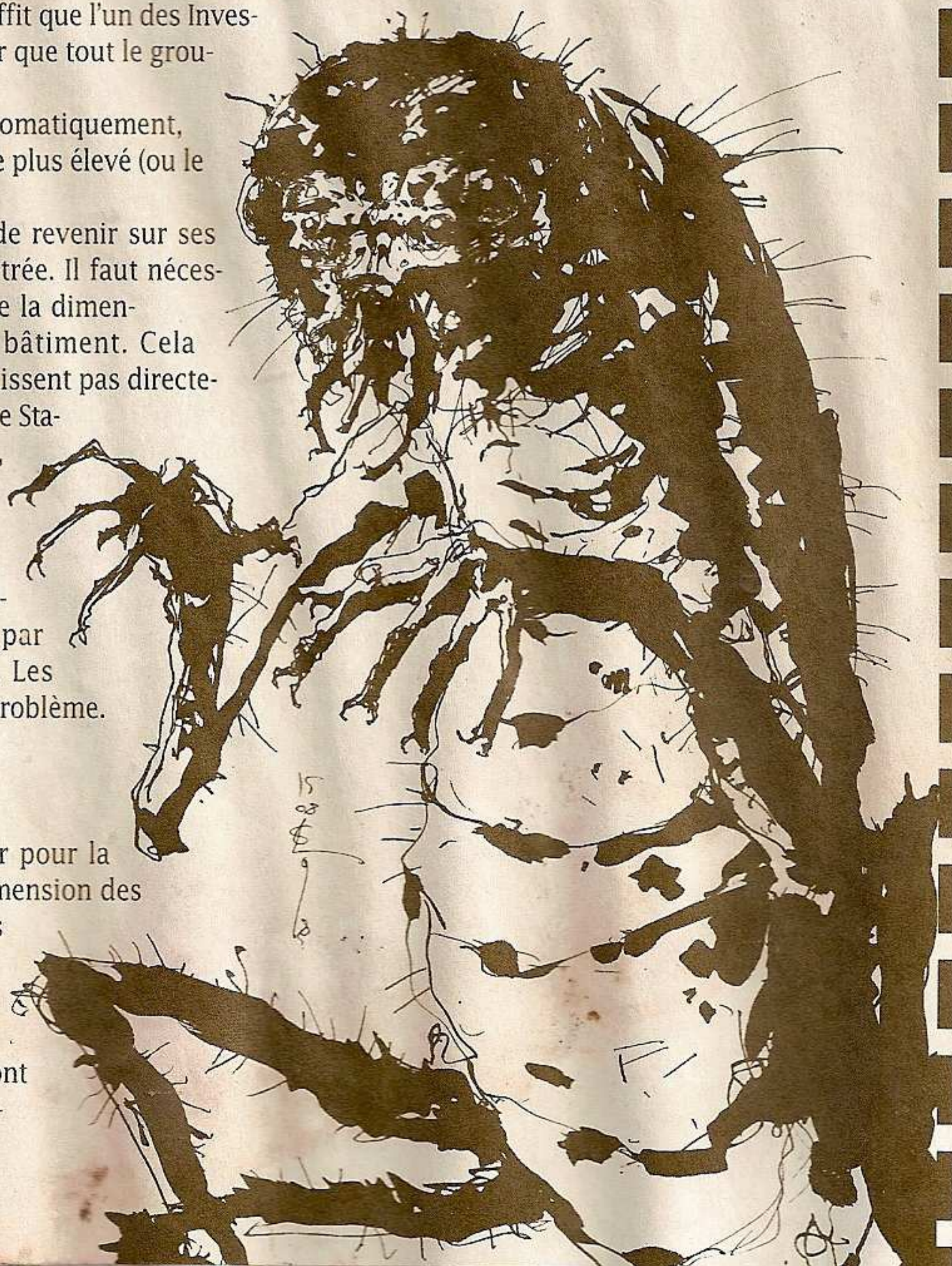
FOR 22 INT 01 PV 32  
CON 34 POU 05  
TAI 30 DEX 12

**Armes :** Mandibules 60%, 1d10; pseudopode inséminateur 50%, 1d8 (de 4 à 8PV perdus par la cible, l'insémination réussit).

**Armure :** 8 points de carapace.

### Supérieurs

Les Supérieurs sont de couleur argentée et ont une paire d'ailes dissimulée sous leur carapace. Ils sont pleinement conscients, intelligents, peuvent prendre forme humaine, lancer des sorts, etc. Ils peuvent aussi contrôler mentalement les Inférieurs. Caractéristiques semblables aux Inférieurs avec INT 20 et POU 22.





## Acte III

# L'INDE

### Le Taj Mahal

Le Taj Mahal est l'un des bijoux architecturaux de l'Inde. Il fut érigé au XVII<sup>e</sup> siècle par l'empereur Shah Jahan. Théoriquement, il s'agissait de construire un mausolée somptueux pour recevoir la dépouille de sa jeune épouse. En fait, Shah Jahan était un Bâtitteur... Le bâtiment est construit en marbre blanc finement incrusté de pierres semi-précieuses, et bâti sur un plan carré. Son dôme culmine à 72 mètres. Il se situe à quelques kilomètres de la ville d'Agra, au bord de la rivière Januna, au nord du pays.

La légende veut qu'il existe un Taj Mahal noir quelque part dans le monde, ou dans une autre dimension... On notera aussi que le monument a été conçu pour se refléter dans un plan d'eau afin que son double apparaisse aux yeux des visiteurs.

### Maudits Anglais !

L'arrivée des PJ en Inde est presque aussi brutale que leur passage de New York au monde improbable des Bâtitteurs. Ils sont encore vêtus de leur habits new-yorkais, ils sont sales, affamés, peut-être blessés ; ils n'ont sans doute pas beaucoup de dollars sur eux, ils n'ont pas de visas, pas de vaccins (et même pas le *Guide du routard*!).

Le Taj Mahal est vide. Les dix heures de décalage horaire avec New York une fois prises en compte, on est au milieu de la matinée, exactement au moment où les PJ sont entrés dans la dimension parallèle. Du fait de cette anomalie, les Bâtitteurs n'ont pas encore eu le temps de se lancer sur leurs traces...

Nos héros peuvent faire des jets d'Art ou d'Histoire pour reconnaître le bâtiment et essayer de se situer. Ensuite, ils peuvent gagner Sagar, le village voisin, ou se rendre directement à Agra. Quoi qu'ils choisissent, ils finissent invariablement au trou ! Une patrouille de soldats anglais leur tombe sur le râble. Que font des Américains, sans papiers et tout dégueulasses, près du Taj Mahal ? Devant les explications certainement confuses des Investigateurs, le chef de la patrouille les « invite » à le suivre au poste, une caserne de l'armée britannique dans la banlieue d'Agra. La journée qui suit est des plus pénibles. On demande des explications aux Investigateurs. Que font-ils en Inde ? Où logent-ils ? Par quel bateau sont-ils arrivés ? Le sous-officier qui les interroge finit par craquer et fait venir son supérieur, lequel en arrache sa moustache et appelle le major, lequel en réfère au colonel... La situation s'enlise et vire au vaudeville. Les PJ ne sont toujours pas libérés. La nuit s'écoule. Au matin, ils sont relâchés sans un mot par les Anglais. Une calèche les attend devant la caserne...

### Le maharaja Mahalingam

Quelques heures plus tard, les PJ sont lavés, habillés de frais, en train de siroter un cognac sur la terrasse d'une magnifique demeure indienne perdue dans la campagne. Le maharaja Mahalingam, leur hôte, est un grand seigneur local, qui dispose d'une immense fortune. Ce bel homme d'une cinquantaine d'années, aux tempes grisonnantes, est un esprit raffiné, un érudit aux manières calmes et civilisées. Il a entendu parler de ces « vagabonds » trouvés près du Taj Mahal et cela a aiguillé sa curiosité. Il a raconté aux soldats que les Américains étaient des amis à lui, farfelus mais pas dangereux. Les autorités britanniques ont semblé presque heureuses de s'en débarrasser. Mahalingam se montre lui aussi curieux de ce que peuvent bien faire les PJ dans la région. S'ils se refusent à dire enfin la vérité, il prend les devants. Le Taj Mahal est un monument étrange dit-il. Il leur raconte la légende du Taj Mahal noir. Et puis, il leur avoue qu'il y a eu dans la région des choses bizarres, qui l'inquiètent... des disparitions, de très nombreuses disparitions inexplicables, exactement comme à New York. Les PJ ont tout intérêt à lui dire la vérité. Mahalingam recon-

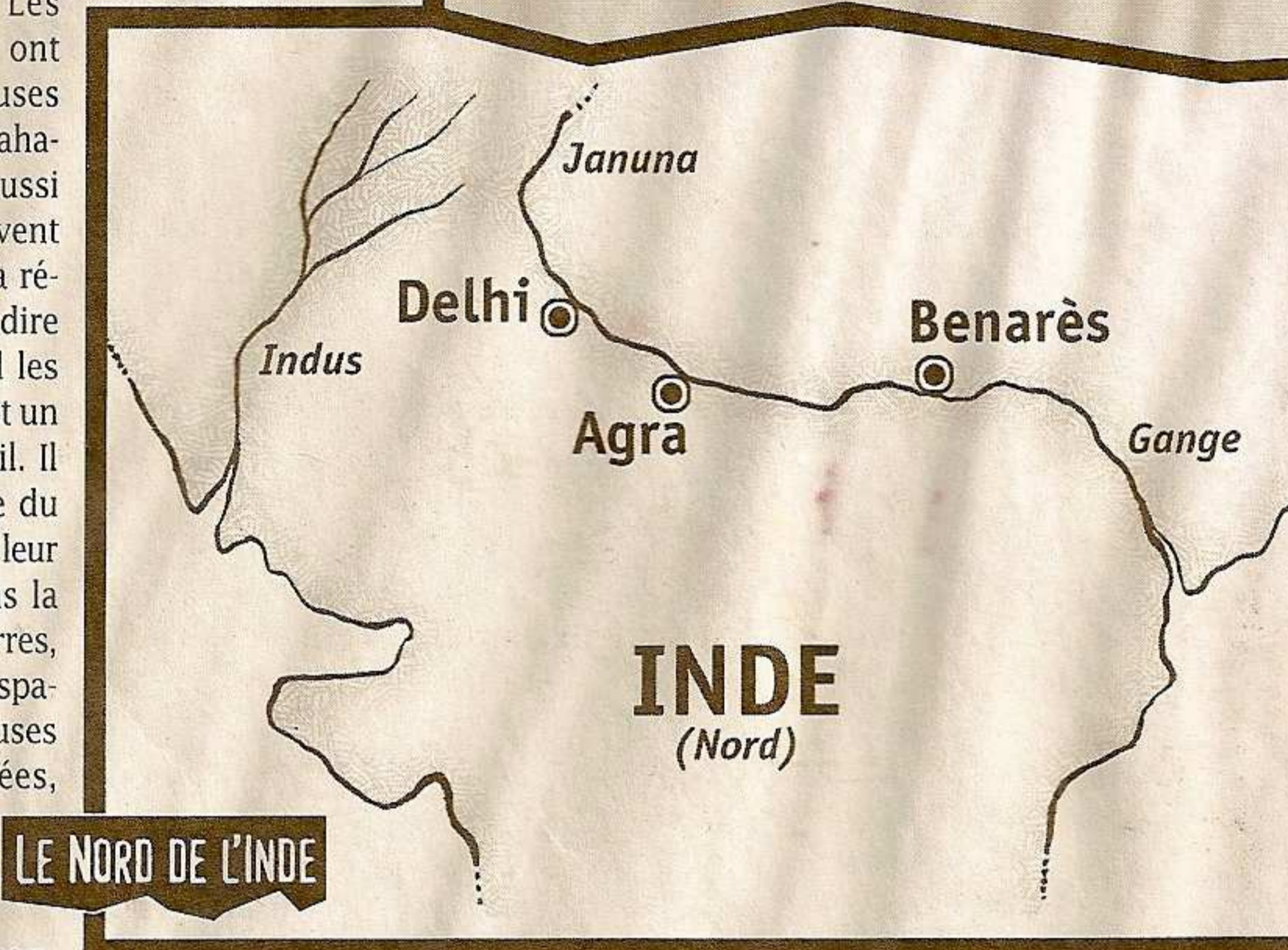
naît que leur récit est difficile à croire, mais il leur accorde sa confiance. Le maharaja leur procure vêtements, véhicules et si nécessaire des armes et un peu d'argent. Il leur apprend aussi l'existence d'un endroit qui pourrait les intéresser : c'est une société de théosophie clandestine qui se trouve à Agra. Elle réunit de nombreux érudits, théologiens, historiens, occultistes... et possède une importante bibliothèque et des livres rares. Le maharaja peut recommander les Investigateurs auprès de la société...

### Le major Dolphy

Eric Dolphy est le Bâtitteur « en poste » en Inde. Major de l'armée britannique, basé à Agra, il a organisé les « disparitions » en faisant enfermer par ses hommes de troupe des intouchables (les parias du système des castes). Puis il les a lui-même acheminés en secret jusqu'au Taj Mahal. Il met quelques jours à apprendre l'existence des vagabonds américains, et comprend tout de suite que ce sont les personnes que ses « collègues » lui ont signalé. Il entreprend donc de les retrouver. Là-dessus, le maharaja Mahalingam, qui a des yeux et des oreilles partout, est informé du comportement étrange du major Dolphy. Il en informe les PJ deux ou trois jours après leur arrivée. Selon lui, le major a une responsabilité dans les disparitions mystérieuses d'une quarantaine d'intouchables. « Qui plus est, ajoute-t-il, j'ai appris que les Anglais vous cherchaient à nouveau. » Les PJ ont intérêt à quitter au plus vite leur hôte,

### L'Inde des années 30

Les Investigateurs n'auront pas beaucoup de déplacements à faire en Inde. Rappelons simplement que l'Inde des années 1930 est encore une colonie britannique. Les velléités indépendantistes se font néanmoins de plus en plus véhémentes, sous la direction du parti du Congrès et d'un certain Gandhi. De forts contrastes existent entre une population très pauvre, victime de famines, une administration britannique rigide et omniprésente, et une aristocratie fortunée qui préserve par endroits son indépendance (les maharajas).



faute de quoi une petite patrouille britannique vient les arrêter et les mène à Agra, auprès du major Dolphy. Autant dire que les Investigateurs ont tout intérêt à éviter cette option...

### La société de théosophie

Mahalingam fournit aux PJ une lettre d'introduction auprès de la société secrète et leur en indique l'adresse. Elle se trouve dans un bordel, dans les faubourgs d'Agra, aux abords du fleuve. Le voyage se passe bien, à condition que les personnages prennent des précautions élémentaires pour éviter les Anglais : costumes locaux, voire déguisement, vigilance continue et discrétion...

La société de théosophie a élu domicile au dernier étage d'une grande maison coloniale. Les étages inférieurs sont occupés par un bordel bien tenu, fréquenté d'ailleurs par bon nombre de soldats britanniques (des PJ désireux de profiter des services de l'établissement prennent de gros risques). En montrant la lettre d'introduction à la tenancière, les PJ sont menés au dernier étage. C'est une grande pièce luxueusement meublée, aux murs couverts d'ouvrages. Elle est occupée jour et nuit par une demi-douzaine de savants qui semblent s'y relayer. La plupart d'entre eux parlent anglais. Ils accueillent les Investigateurs avec déférence et circonspection. Les PJ ne tardent pas à se rendre compte que l'on ne parle pas que de théologie et de grammaire sanskrite dans cet endroit. Les discussions politiques vont bon train. La société est aussi un endroit où les érudits locaux, censés





prendre du bon temps au bordel, préparent la future indépendance de leur pays.

On met à la disposition des PJ la bibliothèque et une petite chambre attenante où ils pourront dormir. S'il y a des érudits dans le groupe, ils pourront gagner la confiance des membres de la société et notamment du professeur Shashank (voir *Les PNJ de l'acte III*). Interrogé sur le Taj Mahal, le professeur révèle de nombreuses choses, dont les faits suivants. Shah Jahan, l'empereur qui a fait construire le Taj Mahal, avait la réputation d'être excentrique et un peu fou. Il a bâti toute une série d'observatoires monumentaux dans la plaine, au nord d'Agra. Passionné d'astrologie, il a fait construire par des artisans une espèce de compas/boussole invraisemblable et aberrant, avec lequel il a souhaité être inhumé. Shah Jahan repose au Taj Mahal, dans le tombeau qui jouxte celui de son épouse, au centre du bâtiment.

Par ailleurs, les PJ ont tout intérêt à profiter de la bibliothèque. Moyennant quelques jets réussis dans cette compétence, ils trouvent deux ouvrages intéressants :

- *Une étude algébrique comparée de différents monuments du monde.* Le livre est écrit en anglais, il est manuscrit et il n'est pas signé. Il date apparemment du milieu du XIX<sup>e</sup> siècle. Son auteur se lance dans une étude mathématique très pointue prenant en compte les données chiffrées de différents monuments célèbres : coordonnées géographiques, dimensions, poids estimé, rapport des

volumes, angles, etc. Les pages sont remplies d'équations et de calculs pour le moins hermétiques. Il en ressort un fait troublant : certains monuments, quoiqu'architecturalement dissemblables, possèdent des similitudes invraisemblables quand on établit des rapports entre toutes les données chiffrées. L'auteur semble avoir passé plusieurs années à faire ses calculs et a passé plusieurs

dizaines de monuments au crible. Bien sûr, l'essentiel des monuments étudiés échappent à cette coïncidence, mais l'auteur dresse la liste des monuments algébriquement similaires : les mégalithes de Stonehenge en Grande-Bretagne, la cathédrale de Cologne en Allemagne, la pyramide de Kheops, le Taj Mahal, le Colisée à Rome, le temple d'Ichten-Itzla... Les Investigateurs les plus matheux (jet sous l'INT x 3) peuvent estimer que lorsque l'Empire State Building sera construit, ses dimensions le feront entrer dans cette étonnante famille de bâtiments algébriquement similaires. Ce n'est bien sûr qu'une estimation. Il faudrait des semaines de travail pour arriver à un résultat précis. Mais ça semble coller.

La conclusion se perd en considérations oiseuses pour expliquer cette découverte aberrante. L'auteur conclut à l'omniprésence de l'inspiration divine dans la réalisation des plus merveilleux édifices du monde... D'ailleurs, une annexe met en parallèle les dates d'édification des ces monuments et de grandes catastrophes naturelles : tremblements de terre, inondations, éruptions volcaniques, épidémies... Selon l'auteur, ces événements prouvent que cette architecture est investie d'une force tellurique sacrée (il s'agit à chaque fois des signes avant-coureurs du réveil de Ghatanothoa). Bref, pour les Investigateurs, la construction de l'Empire State Building signifie une catastrophe. Le témoignage de First Born, à New York, a dû les ancrer dans cette idée.



LE PROFESSEUR SHASHANK



● Autre ouvrage d'intérêt, une *Histoire de l'architecture* écrite en 1895 par un certain Joachim Khun. Sans grand intérêt, le livre renferme cependant un passage intéressant où l'auteur mentionne en passant qu'il « a lu un manuscrit arabe de grand intérêt dans les archives personnelles du docteur Abou Khalil au Caire, un texte médiéval du philosophe arabe Ibn Saoud, qui a cherché sa vie durant à prouver l'existence d'une caste supérieure et millénaire d'architectes divins. Le texte comportait une description précise, et piquante, de cette soi-disant race, de son histoire et de ses motivations secrètes ».

## LES PNJ DE L'ACTE III

### Pour L'appel de Cthulhu

#### ► Le Maharaja Mahalingam

54 ans, bel homme habillé à l'occidentale. Mahalingam est veuf. Il vit entouré d'une nuée de serviteurs attentionnés, reçoit quotidiennement des amis érudits et, tous les soirs, joue aux échecs avec son voisin. C'est un personnage fortuné et influent, hostile aux Anglais bien qu'il entretienne avec eux des rapports amicaux, diplomatie oblige.

FOR 11    DEX 14    INT 18  
CON 10    APP 15    POU 13  
TAI 11    EDU 18    SAN 65  
PV 10

Compétences : Art 50%, Bibliothèque 40%, Histoire 60%, Occultisme 35%.

#### ► Le professeur Shashank, membre de la société de théosophie

Le professeur Shashank servira de guide et de protecteur aux PJ dans la société de théosophie. C'est un petit homme grassouillet d'une quarantaine d'années, poète, joueur d'échecs, grammairien et occultiste... Il parle anglais avec un fort accent hindi. Sa jovialité et son sourire malicieux contrastent avec le sérieux des autres membres de la société. Il lui arrive de rester dans les étages inférieurs pour s'adonner à des activités moins intellectuelles.

Compétences : Art (poésie) 70%, Bibliothèque 80%, Histoire 60%, Psychologie 40%.

#### ► Quatre soldats britanniques, gardiens du Taj Mahal

FOR 12    DEX 11    INT 11  
CON 13    APP 09    POU 10  
TAI 12    EDU 10    SAN 50  
PV 12

Compétences : Se cacher 30%, Discrétion 30%, Écouter 35%, TOC 30%.  
Armes : Fusil 60%, 2d6.

#### ► Le fantôme du Taj Mahal

POU 12  
S'il prend le dessus sur le POU de sa victime, le fantôme lui vole 1d4 pts de POU.  
SAN : 1/1d4.

Une fois que les PJ auront glané les renseignements nécessaires à la suite de l'aventure, l'armée britannique découvre l'existence de la société de théosophie et des comploteurs. En pleine nuit, elle fait une descente musclée et bruyante dans le bordel. Un serviteur avertit les personnages : ils doivent fuir au plus vite. La solution la plus efficace et de sauter par la fenêtre qui surplombe le fleuve et de fuir à la nage...

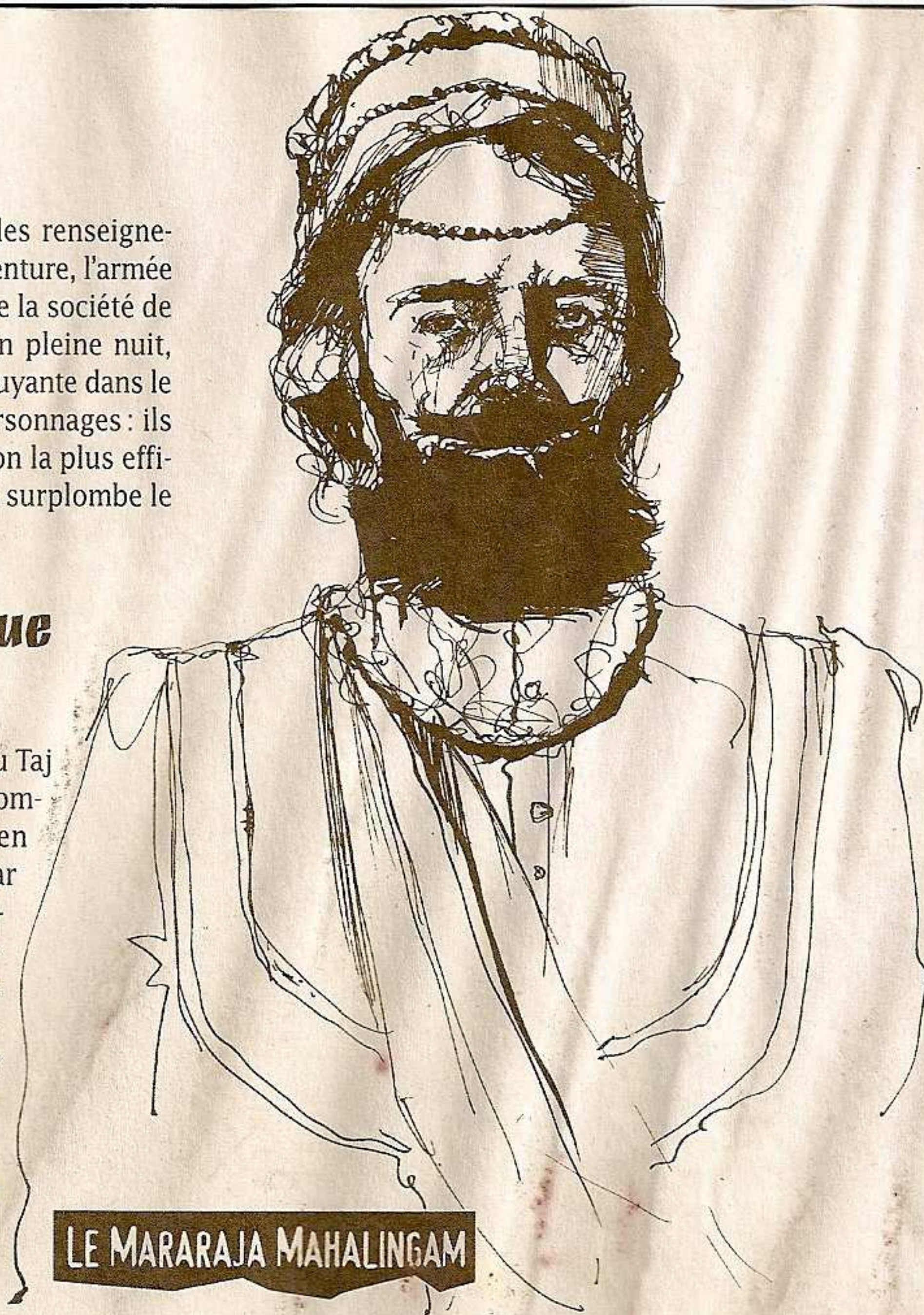
## Le compas magique de Shah Jahan

Les PJ ont tout intérêt à retourner au Taj Mahal, dans l'espoir de trouver le compas magique et aussi pour aller en Égypte... Le monument est gardé par quatre soldats britanniques que Dolphy a mis en faction. Ils ont le signalement des PJ et ont ordre de les arrêter. Les braves trouffions ne comprennent pas trop l'intérêt de leur tâche, et ne sont pas spécialement zélés. Les PJ devront se débarrasser d'eux d'une façon ou d'une autre pour pénétrer dans le mausolée. La première tombe renferme un squelette vêtus d'habits d'apparat féminins. Les côtes sont brisées

comme si le corps avait subi un traumatisme terrible. Dès l'ouverture, un fantôme (p. 131) en surgit et agresse la personne la plus proche. (C'est le spectre de la douce épouse de Shah Jahan, qui fut « inséminée » par le pseudopode de son mari.)

La seconde tombe est vide, hormis le fameux compas. C'est un objet en cuivre assez volumineux (de la taille d'un ballon de football), un fouillis de barres métalliques graduées, de boules articulées, évoquant vaguement un sextant. Une flèche en cristal de roche se trouve enfermée au centre, dans une cage d'argent. Un examen minutieux (jet d'Astronomie) révèle que l'on peut y entrer, sur deux barres graduées, des coordonnées terrestres, latitude et longitude. Il suffit de paramétrer les coordonnées approximatives du bâtiment désiré. Une fois dans la dimension parallèle, l'utilisateur doit se concentrer (dépense d'1 pt de magie pour chaque utilisation) et la flèche indique la direction à suivre.

L'un des PJ connaît-il les coordonnées terrestres de la pyramide de Kheops? Si aucun d'eux ne réussit son jet d'Histoire, un dangereux retour à Agra s'impose pour quérir ce renseignement.



LE MARARAJA MAHALINGAM

te. Mais ils peuvent après tout manifester le désir de retourner aux États-Unis. Ou bien ils n'ont pas pu ou pas voulu récupérer le compas de Shah Jahan, et ils risquent de se retrouver, par hasard ou par erreur, à l'autre bout du monde. Dans ce cas, il vous faudra certainement improviser un petit peu.

Normalement, ils retournent dans le monde des Bâtisseurs pour fuir l'Inde. S'ils prennent un autre chemin, plusieurs possibilités : la pression anglaise les oblige à remonter vers le Taj Mahal et ils s'enfuient par l'autre dimension, ou bien ils essaient de gagner l'Europe, les États-Unis ou l'Égypte par voie maritime... et ils perdent énormément de temps, au risque d'arriver trop tard. Leur nouveau voyage, moins improvisé que le premier, devrait être moins pénible : ils peuvent se munir auparavant de quelques provisions, de matériel (torches, cordes, armes supplémentaires, etc.). N'hésitez pas à jouer avec ce qu'ils connaissent déjà de cette dimension : s'ils ont affronté un des prédateurs de ce lieu, faites-les stresser en leur faisant découvrir des traces fraîches de cet ennemi potentiel, etc. Selon votre humeur, ce voyage ne peut être qu'une simple formalité (après tout, ils ont déjà connu de nombreux déboires), ou un enfer supplémentaire. Au final, les Investigateurs, sans doute avec l'aide du compas magique de Shah Jahan, arrivent à destination.

Dans la terre parallèle, les Investigateurs distinguent, entourés d'un lac de bitume, la réplique de la pyramide de Kheops : une scène troublante, que de voir ainsi l'un des monuments les plus connus au monde au cœur d'un paysage cauchemardesque!

Première difficulté, il faut traverser le lac de bitume. Le faire à pied est impossible. Le bitume, c'est de la roche en fusion, et ça brûle! Les Bâtisseurs, eux, n'ont pas de problème, ils volent. Aux Investigateurs de trouver un moyen. Invoquer

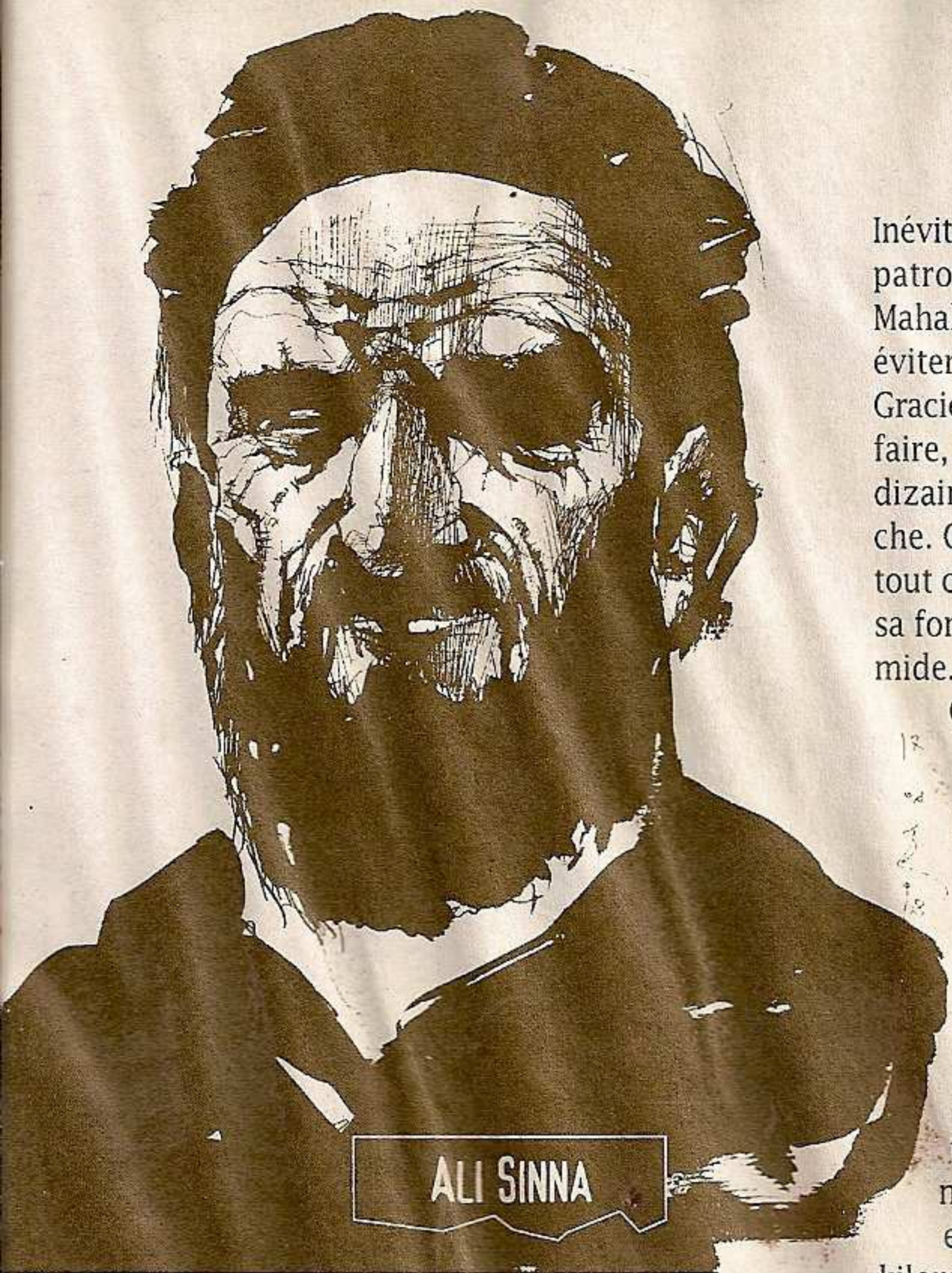
## Acte IV

## L'ÉGYPTE

### En route !

Les Investigateurs ont tout intérêt à quitter l'Inde. Logiquement, ils devraient vouloir aller en Égypte





ALI SINNA

une créature volante qui puisse les transporter n'est pas à la portée de tout le monde... Confectionner un radeau est risqué. Le bois risque de se consumer, et s'ils peuvent faire un aller, pourront-ils faire un retour? La chitine des Bâtisseurs résiste fort bien à ces températures. D'ailleurs, au cœur d'un buisson de ronces venimeuses, les carapaces desséchées de deux Inférieurs sont à leur disposition.

Quel que soit le moyen retenu, les Investigateurs gagnent la pyramide. De près, celle-ci est étrange. À intervalles réguliers, ses parois sont creusées d'étroites et longues fenêtres qui donnent sur des cellules. Des hommes y sont enfermés : ce sont les futurs sacrifiés que le Bâtisseur du Caire a enlevé, pour ensuite les emmener en Atlantide. On peut compter une cinquantaine de prisonniers, mais il n'y a apparemment aucun moyen d'atteindre l'intérieur des cellules. De fait, seule une série de passages secrets complexes permet d'y arriver. Les essais des Investigateurs sont voués à l'échec. Ils ne leur reste qu'à abandonner ces prisonniers... pour l'instant. Arrivés au sommet, les Investigateurs peuvent repasser dans leur dimension originelle. Mais en chemin, et moyennant un jet de TOC, ils peuvent distinguer des formes fantomatiques, humaines d'apparence : ce sont des visions, fugitives et troubles, des hommes qui les attendent de l'autre côté. Les Bâtisseurs se sont maintenant organisés, et tous les accès à leur univers sont surveillés. S'ils sont attentifs, les Investigateurs peuvent ainsi prévenir une embuscade.

## Accueil à l'égyptienne

De l'autre côté, sur la vraie pyramide, Ali Sinna, le Bâtisseur égyptien, a disposé six de ses acolytes, chargés d'intercepter les Investigateurs. Ils sont tous humains, et armés de vieilles pétoires anglaises dont ils servent correctement (Fusil 55%). Quelle que soit la façon dont s'en sortent les Investigateurs, ils doivent quitter la pyramide au plus vite. Les acolytes de Sinna, s'ils ne sont pas tous morts, les pourchassent (tuez-en quelques-uns, ils serviront ensuite).

Inévitablement, la fusillade attire l'attention d'une patrouille britannique. Après l'épisode du Taj Mahal, gageons que les Investigateurs voudront éviter toute confrontation avec les soldats de Sa Gracieuse Majesté. La meilleure chose qu'il y ait à faire, c'est de se réfugier au Caire, distant d'une dizaine de kilomètres, soit deux heures de marche. Ce que les Investigateurs ignorent, c'est que tout ceci se déroule sous le regard de Sinna. Sous sa forme insectoïde, il vole au-dessus de la pyramide. Il les suit, impossible à repérer, jusqu'au Caire.

## Le Caire est noir de monde...

En temps normal. Mais il est sans doute très tard lorsque les Investigateurs y arrivent. Les hôtels européens et quelques cafés sont encore ouverts. Les Investigateurs peuvent vouloir louer des chambres. Ce ne sera pas simple : ils sont couverts de sable et de poussière (ils viennent de traverser dix kilomètres de désert, et un peu avant ils ont franchi un lac de bitume), certains sont peut-être blessés, ils n'ont pas de bagages ou si peu, et les roupies indiennes n'ont pas cours au Caire... Bref, les réceptionnistes des hôtels auxquels ils s'adressent ne sont pas franchement emballés par ces étranges clients. Un homme d'une quarantaine d'années vient à leur secours. Il est prêt à changer à un taux correct les dollars des Investigateurs contre des livres (un montant suffisant pour payer les chambres, et pas plus). S'adressant au réceptionniste, l'inconnu déclare «répondre de ces messieurs». Dans un anglais parfait, il se présente aux Investigateurs comme : «Ali Sinna, avocat d'affaires». À ceux qui s'étonnent d'une telle amabilité, Sinna glisse : «L'Égypte est traditionnellement une terre d'accueil, mais les Anglais étouffent l'esprit égyptien sous leurs lois et leurs obligations. Et puis, j'admire beaucoup les États-Unis et les Américains». Faites en sorte que Sinna paraisse sympathique aux Investigateurs. Après tout, ils sont dans une situation difficile et ont besoin d'aide. Ils n'ont aucune raison de se douter qu'ils sont en train de discuter avec leur «ennemi». Grâce à l'aide de Sinna, on installe les Investigateurs dans de grandes chambres, aux derniers étages de l'hôtel, avec de grands balcons desquels, le jour venu, on peut admirer la ville du Caire. Ils peuvent trouver dans leur chambre un exemplaire d'un journal égyptien en langue anglaise abandonné par un précédent client, mentionnant de mystérieuses disparitions dans la région du Caire.

## M. Sinna est un chacal vicieux

Sinna quitte les Investigateurs en leur souhaitant une bonne nuit. Aussitôt après, il gagne en volant la pyramide et prélève le cœur de chacune des victimes de la fusillade. Puis il envoie un de ses hommes prévenir le poste de police de Guizeh que plusieurs fellahs ont trouvé la mort dans d'horribles conditions près des pyra-

mides, et qu'un groupe d'Américains a été aperçu près des lieux du massacre...

Le lendemain matin, nos héros retrouvent Sinna dans l'hôtel à la table du petit déjeuner. Il les invite cordialement à partager sa collation matinale. Le but de Sinna est d'empêcher les Investigateurs de lui nuire, et des les éliminer d'une façon ou d'une autre. Il cherche donc à gagner leur amitié pour en savoir le plus possible sur eux, et réussir ensuite à les coincer. Il essaie de les faire parler, leur offre ses services... Sinna est affable, beau parleur, semble pro-américain et connaît bien Le Caire. Les Investigateurs devraient voir en lui un allié intéressant et lui faire confiance. Il est malin, et peut faire croire qu'en fait c'est l'argent qui l'intéresse si cela paraît plus crédible aux yeux des Investigateurs. Jouez-le comme quelqu'un d'intelligent, mais de trop sûr de lui, persuadé qu'il peut manipuler les humains très facilement.

La suite est ouverte. Les Investigateurs peuvent se passer de ses services, et mener l'enquête seuls (voir *Mais où se cache le Dr Khalil?*). Ils sont alors suivis en permanence par deux sbires de Sinna. Ceux-ci essaient de savoir quel est l'objectif des Investigateurs. Tôt ou tard, ils découvrent qu'ils recherchent un certain Dr Abou Khalil et transmettent l'information à leur maître.

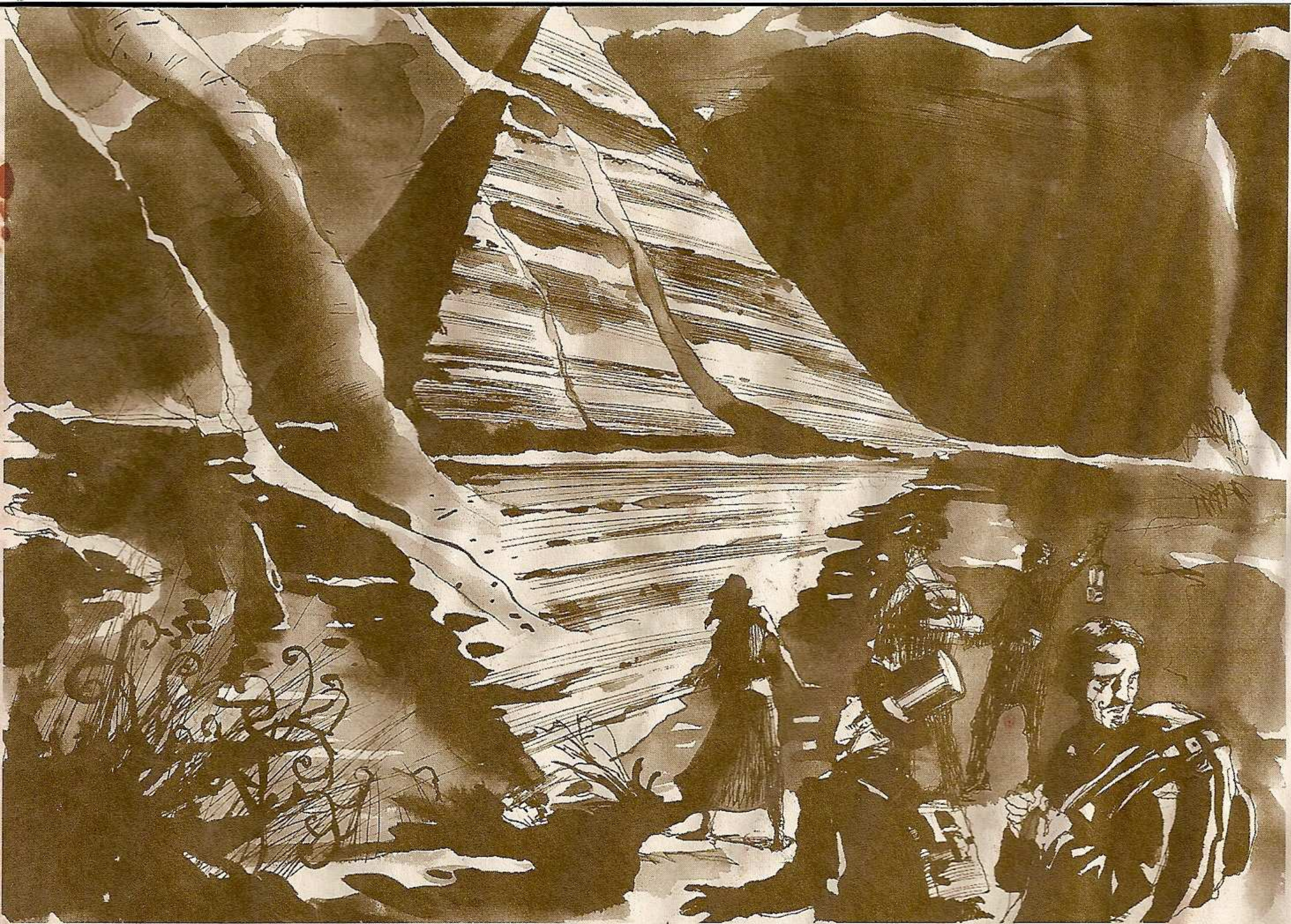
Les PJ peuvent aussi révéler directement à Sinna qu'ils sont à la recherche d'Abou Khalil. Il promet de les aider et trouve un moyen pour les éloigner de l'hôtel, en leur proposant par exemple d'aller se renseigner à l'université américaine (fausse piste), ou à la poste centrale.

Dès qu'il estime en savoir suffisamment sur les motivations des Investigateurs, il s'introduit dans leur chambre, profitant de leur absence, et dépose sous un des lits une vieille mallette de cuir contenant les cœurs des victimes de la pyramide et quelques textes blasphématoires. Puis il se rend lui-même au commissariat central, et informe le commissaire principal Surman (une de ses excellentes relations), qu'un groupe d'Américains au comportement étrange réside dans tel hôtel.



DOCTEUR KHALIL





Les Anglais font le rapprochement avec la fusillade de la pyramide. Le signalement des Investigateurs est donné, leur hôtel surveillé. Sinna informe aussi Surman que les Investigateurs cherchent Khalil. S'ils ne retournent pas à leur hôtel, ils sont cueillis juste avant d'entrer chez le Dr Khalil.

## Mais où se cache le Dr Khalil ?

Il n'est pas très difficile de le trouver : le plus simple est d'aller se renseigner à l'université d'Al-Azhar. Pour s'y faire entendre, il faut parler l'arabe ou disposer d'un interprète... et réussir un jet de Crédit. Si tout se passe bien, les secrétaires (tous des hommes) finissent par leur expliquer que le Dr Khalil est un savant respecté, un vieil homme dont on protège la tranquillité. Mais un Baratin bien mené peut suffire à obtenir son adresse. Les employés de la poste du Caire peuvent aussi fournir cette information. Dans ce cas, il faut jouer du bakchich pour l'obtenir, et cela peut prendre un peu de temps. Il faut trouver le bon informateur, et les Investigateurs risquent de se faire rouler assez facilement. De toute façon, ils n'ont pas le temps de rendre visite à Khalil : ils se font pincer avant.

## Pris au piège !

Dès que les PJ retournent à leur hôtel (débrouillez-vous pour qu'ils aient besoin d'y faire un saut à un moment ou un autre de leur enquête : ils passent juste à côté et pourraient en profiter pour s'y restaurer, y prendre des armes, etc.), cinq policiers anglais, menés par le commissaire Surman, appréhendent les Investigateurs, demandent à fouiller leur chambre, trouvent la valise et son contenu

macabre... Surman ordonne leur arrestation. Les policiers n'hésitent pas à riposter si les Investigateurs se rebiffent. A priori, ils ne peuvent s'échapper. Ils sont emmenés en prison.

La scène se déroule de la même façon si les Investigateurs ne retournent pas à l'hôtel mais vont directement chez Khalil. On les arrête avant qu'ils n'entrent chez le docteur, on les emmène à leur hôtel pour procéder à une fouille de leur chambre, et le tour est joué !

Malgré leurs dénégations, les Investigateurs sont emmenés en prison. Quoi qu'ils puissent dire, ils sont dans de sales draps : on a tout de même trouvé dans leur chambre une valise contenant des cœurs humains et des pages de textes ignobles ! Laissez les Investigateurs s'empêtrer dans d'éventuelles explications. La plupart des éléments qu'ils peuvent avancer sont susceptibles de se retourner contre eux. S'ils parlent de l'attaque de la pyramide, ils avouent (implicitement) être des meurtriers. S'ils parlent des Bâtisseurs, ils passent pour des fous. S'ils accusent Sinna, ils attaquent un des amis personnels du commissaire. Le mieux qu'ils aient à faire, c'est de la boucler !

Les PJ se retrouvent bientôt enfermés dans une cellule sombre. Seul avantage : la pièce en question est très fraîche. Mais le temps presse, l'Empire State Building sera bientôt terminé. Faites-leur comprendre qu'ils ont intérêt à faire fissa. L'une des seules possibilités d'évasion qui s'offre à eux se produit lors de la promenade. Les deux gardes de faction sont des Écossais qui profitent de ce moment pour se bourrer une bonne pipe et évoquer leur pays natal. Reste à franchir la muraille de près de 3,5 mètres qui sépare la cour de la rue. Aux Investigateurs de préparer leur coup en confectionnant une corde de fortune, des armes improvisées, etc. Idéalement, la préparation d'un tel plan ne doit par durer

plus de quelques jours (juste le temps pour Sinna de rendre visite à Khalil).

Improviser une évasion spectaculaire. Ensuite, leur séjour au Caire devient très difficile. Recherchés par la police, ils doivent trouver le texte de Khalil puis quitter Le Caire, gagner les pyramides, et s'enfuir. Une fois sortis de prison, avec la police aux trousses, les Investigateurs se rendent chez Khalil.

## Un vieil homme fatigué

Le Dr Khalil a quatre-vingts ans. Il vit dans une belle maison près de la mosquée de Saladin, avec Abakar, un vieux et fidèle serviteur. Sa maison est construite autour d'un patio arboré, et toutes les pièces sont remplies de livres, notes, fiches de lectures, cartes, etc. Khalil est docteur en théologie, historien et homme de culture. Il s'est intéressé pendant un temps aux serviteurs humains des Bâtisseurs, et a clairement identifié cette secte comme un groupe puissant, présent dans le monde entier.

Malheureusement pour lui et pour les Investigateurs, Khalil a eu, la nuit suivant l'arrestation des PJ, la visite de Sinna. Celui-ci s'est rendu compte que Khalil en savait beaucoup sur la secte des Bâtisseurs. Il a attaqué le vieillard et l'a inséminé. Khalil inconscient, Sinna en a profité pour dérober les textes qui concernent la secte. Au matin, Abakar a découvert son maître inconscient, en état de choc. Lorsque les Investigateurs arrivent chez Khalil, ils le trouvent au lit, le ventre gonflé, traumatisé. Il ne se souvient guère de ce qui lui est arrivé. Si les Investigateurs lui demandent des explications sur les Bâtisseurs ou sur le texte qu'ils recherchent, il leur révèle ce qu'il sait. Selon lui, et d'après les textes qu'il possède à ce sujet, les Bâtisseurs sont plus qu'une secte. Leur pouvoir



est immense, et ils sont présents depuis la nuit des temps. Ils ont édifié une multitude de bâtiments sur tous les continents. Et surtout, selon Khalil, la légende de l'Atlantide est directement liée à leur histoire. Ce serait leur première cité, aujourd'hui engloutie, le lieu le plus important de leur civilisation. Puis il tend faiblement la main vers une bibliothèque proche : « Vous trouverez là des textes qui pourront vous intéresser ». Mais il n'y a plus rien. L'étagère est vide. Lorsqu'il apprend cela, Khalil devient livide. Il s'accroche au bras d'un Investigateur et lance : « oui, il est venu, cet homme distingué (il fait alors la description de Sinna), il m'a posé des questions sur les Bâtisseurs, tant de questions, et puis il m'a embrassé, comprenez-vous, et son baiser m'a donné la mort ». Sur ces mots, Khalil s'effondre sur son lit, son ventre éclate et donne naissance à un jeune Bâtisseur. Les Investigateurs, s'ils trouvent une tapette à mouche assez grosse, peuvent s'en débarrasser. Ils ont ensuite intérêt à quitter les lieux. Abakar ne tarde pas à découvrir la scène et donne l'alerte (les Investigateurs, peu de temps après, sont accusés du meurtre de Khalil...).

## Chez Sinna

Ils doivent ensuite récupérer les documents. Assurément, Sinna les a doublés. Il n'est pas trop difficile de récupérer l'adresse de son cabinet. Après tout, c'est un des avocats les plus connus de la ville (son domicile n'a aucun intérêt pour le scénario, à moins que vous ne vouliez faire durer le plaisir). Les documents sont cachés dans un secrétaire, fermé à clef, dans son bureau. Sinna compte les remettre bientôt à Yi-Soth, en Atlantide, lors de son prochain voyage.

De jour, essayer de se procurer les documents est suicidaire. Outre Sinna lui-même, il y a ses employés, qui lisent les journaux et pourraient reconnaître les Investigateurs comme les dangereux « criminels de la pyramide » dont les portraits encombrant les pages de faits divers. La nuit, le cabinet est normalement gardé par l'un des sbires de Sinna. Dès que celui-ci apprend l'évasion des Investigateurs, puis découvre qu'ils ont rendu visite à Khalil, il poste quatre autres de ses hommes en embuscade. Il se doute que les Investigateurs vont venir le voir, et il leur prépare une réception à sa façon.

Le cabinet de Sinna se situe au troisième étage d'un immeuble de bureaux moderne, au centre du Caire. Laissez les Investigateurs préparer un plan d'attaque, sachant que Sinna s'est installé comme suit : trois de ses hommes sont cachés à l'intérieur. Deux autres, planqués sur le palier de l'étage supérieur, sont censés couper la retraite des Investigateurs. Sinna est à l'affût dehors et n'interviendra qu'en dernier recours. Les hommes de Sinna sont équipés, pour l'occasion, de grands couteaux. Deux d'entre eux, ceux qui sont cachés sur le palier du quatrième, sont armés de pistolets. Une fois dans la place et débarrassés de leurs assaillants, les Investigateurs peuvent fouiller les lieux. La pièce la plus intéressante est le bureau de Sinna. Le seul meuble qui ferme à clef, et qui est susceptible de contenir les documents, est le secrétaire. Si l'un des joueurs précise que son personnage examine la bibliothèque de Sinna, indiquez-lui qu'il y trouve des livres de droit et

d'architecture, mais aucun ouvrage relatif au Mythe ou à l'occultisme.

À l'intérieur du secrétaire, les Investigateurs découvrent une pile de documents. Parmi eux, le texte d'Ibn Saoud. Celui-ci affirme que les Bâtisseurs sont les gardiens du tombeau de Ghatanothoa. Un jet de Mythe réussi permet de savoir que Ghatanothoa est un Grand Ancien qui repose dans Mu engloutie, et qu'il se réveillera un jour. Après ce qu'ils ont vécu, il y a de grandes chances pour que les Investigateurs croient que les Bâtisseurs protègent Ghatanothoa et attendent son retour. À la fin de son texte, Ibn Saoud mentionne que le premier repaire des gardiens était une île, aujourd'hui engloutie, et dont certains philosophes grecs ont parlé.

Un autre fragment de texte attire l'attention des PJ. Ce sont quelques feuillets d'une *Histoire des sociétés secrètes*. L'auteur, un Allemand du nom de David Liebman, prétend que si malgré leur nombre, les cultes impies et blasphématoires sont au final peu dangereux, c'est qu'ils s'épuisent en guerres intestines. Recensant différentes sociétés secrètes et leurs antagonistes, il mentionne « la secte des Bâtisseurs, mystérieux, peu connus, contrairement à leurs ennemis les plus fervents, le culte des Dévoreurs du Soleil. Situé en Amérique centrale, ce culte violent a juré de mettre à bas la secte des Bâtisseurs. Ils les connaissent mieux que quiconque, mais ne sont malheureusement pas disposés à partager leur savoir avec d'autres ». Un jet d'Idée permet aux Investigateurs de se rappeler que selon Joachim Kuhn, le temple d'Ichten-Itzla aurait été construit par les Bâtisseurs, et qu'il se trouve au Mexique. Voilà peut-être des alliés !

## Conclusion

Les PJ doivent quitter l'Égypte au plus vite. À eux de s'organiser : quitter immédiatement Le Caire ou

tenter de s'équiper avant de repasser dans l'autre dimension. De toute façon, lorsqu'ils retournent à la pyramide, ils y sont accueillis par Sinna, qui les attaque. C'est un duel à mort. Sinna ne devrait pas tenir longtemps contre plusieurs adversaires déterminés. Abattu, il trouve cependant la force de lancer un ultime avertissement aux Investigateurs : « pauvres fous... vous ne savez pas ce que vous faites. De toute façon, il est trop tard pour les vôtres. Nous les avons emmenés dans notre cité, et l'heure du sacrifice approche ». Puis il meurt en crachant un dernier jet de bave verdâtre.

Les Investigateurs passent ensuite dans l'autre dimension, persuadés d'avoir débarrassé la terre d'une sinistre crapule... et découvrent que les prisonniers ont disparu. Il devient urgent d'agir !

## Acte V

# LES AVENTURIERS DE L'ATLANTIDE

## L'autre monde, encore une fois

Arrivés de l'autre côté, les Investigateurs ont le choix. Où aller ? Si vous voulez développer ce scénario, ils peuvent être obligés d'aller à Cologne et/ou à Stonehenge pour y rassembler des indices supplémentaires (un texte obscur, gravé sur l'un des piliers de la cathédrale de Cologne, permet de comprendre que les rituels sanglants que les Bâtisseurs accomplissent ont lieu au cœur de l'At-

L

## LES PNJ DE L'ACTE IV

### Pour L'appel de Cthulhu

#### ► Les ronces

Un jet de Botanique permet de repérer le caractère venimeux de ces plantes, d'une TOX de 12. Faites un jet de CON contre la TOX. En cas d'échec, l'Investigateur touché perd 1d3 points de vie, et ne peut plus se servir du membre désormais paralysé pendant autant de jours qu'il a perdu de points de vie.

#### ► Ali Sinna, Bâtisseur et avocat

45 ans, de petite taille, un visage fin et intelligent. Il est habillé à l'européenne, mais porte une gandoura égyptienne par-dessus son costume. Il vit seul. Assez riche, il possède un cabinet d'avocat qui marche très bien. Il connaît les membres les plus influents de la société cairote, et a ses entrées partout. Une douzaine de tueurs lui sont dévoués corps et âmes. Ce sont tous des Cairotes, qui connaissent la ville comme leur poche. Sinna est très intelligent, trop peut-être :

il se croit supérieur à la race humaine, et estime que l'on peut manipuler n'importe qui. Il fait partie des ces Bâtisseurs pour lesquels les humains n'ont aucune importance : ce ne sont que des outils, ou de futurs suppliciés pour Yi-Soth.

FOR 10    DEX 11    INT 19  
CON 12    APP 14    POU 15  
TAI 09    EDU 20    SAN n/a  
PV 10

Compétences : Droit 75 %, Crédit 90 %, Psychologie 55 %, Discussion 60 %.

#### ► Les sbires d'Ali Sinna

FOR 12    DEX 11    INT 12  
CON 13    APP 09    POU 10  
TAI 12    EDU 10    SAN 35  
PV 12

Compétences : Se cacher 50 %, Discrétion 70 %, Connaître les moindres recoins du Caire 85 %, Baratin 50 %.  
Armes : Fusil 55 %, 2d6 ; Couteau 50 %, 1d4.





lantide. À Stonehenge, c'est un ensemble d'indications permettant de calculer la localisation de l'Atlantide, et donc, une fois dans la dimension parallèle, de la trouver).

À ce point du scénario, les Investigateurs savent que de nombreux humains vont être emmenés en Atlantide pour y être sacrifiés. Ils estiment (à tort) que les Bâtisseurs sont les serviteurs d'un Grand Ancien. Enfin, ils ont appris qu'une secte luttait contre ces créatures : une piste intéressante. Pour l'explorer, il suffit de se rendre au Mexique. Ça tombe bien, les Bâtisseurs y ont construit un temple!

Le voyage se passe sans encombre, à moins que vous n'en décidiez autrement. Après quelques heures/jours de marche, les Investigateurs arrivent près d'Ichten-Itzla.

## Ichten-Itzla

C'est un temple aztèque. Dans la dimension parallèle, il est en pierre noire, couvert de mousses suintantes d'humidité. Il a globalement la forme d'une pyramide à degrés, un vaste escalier en gravissant la pente et menant jusqu'au sommet, où se situe un petit temple à colonnes. Au sommet du temple, alors qu'ils s'apprêtent à passer, les Investigateurs peuvent remarquer une vaste fresque à demi enfouie sous la mousse (jet de TOC). Elle représente le monde et pointe les différentes constructions des Bâtisseurs. Elle indique aussi une île en plein cœur de l'Atlantique. C'est bien entendu l'Atlantide, aujourd'hui engloutie. Les Investigateurs peuvent facilement relever une position approximative, et connaître ainsi les coordonnées de l'Atlantide, le «repaire» des Bâtisseurs. Dans le temple supérieur, au sommet de la pyramide, ils peuvent aussi repérer des traces de passage humain : empreintes de pas, reliefs de nour-

riture, etc. Des anneaux scellés aux murs ont dû servir récemment à accrocher des chaînes. Il s'agit des prisonniers que l'on a parqué ici pendant un temps, avant de les emmener, peu avant l'arrivée des PJ, vers l'Atlantide.

Leur inspection terminée, les Investigateurs peuvent passer de l'autre côté et regagner la réalité.

## Un accueil ambigu

Nos héros arrivent huit heures «avant» leur départ (temps local). Le soleil éclaire un paysage grandiose de montagnes et de jungle, rosissant les pierres cyclopéennes du temple. Apparemment, celui-ci est vide. S'ils l'explorent, ils ne trouvent rien. Pas d'embuscade, pas de piège, tout est tranquille. Mais alors qu'ils descendent les gradins de la pyramide, trois hommes vêtus à la mode indigène apparaissent au pied des escaliers. Ils sont aussi surpris que les Investigateurs. Ce sont des membres d'une secte qui vénère ceux qu'elle appelle les Grands Constructeurs (les Bâtisseurs, en d'autres termes). Les Bâtisseurs s'en servent pour accomplir leurs basses besognes en Amérique centrale. Les Adorateurs de la pierre-jaguar (c'est leur nom) sont une petite centaine et résident dans les villages voisins du temple. Lorsqu'ils voient les Investigateurs, ils hésitent. Soit ces étrangers sont des membres de la secte ennemie des Dévoreurs du Soleil, soit ce sont... des Bâtisseurs.

Selon la façon dont les Investigateurs se débrouillent, tout se passe plus ou moins bien. S'ils tentent de discuter ou essaient de se faire passer pour des Bâtisseurs, la ruse peut fonctionner à quelques conditions... par exemple exhiber le compas de Shah Jahan. À moins que les Investigateurs ne parlent le bon dialecte indien, ou à la rigueur d'espagnol, il se trouve au moins un des sectateurs pour comprendre l'anglais.

Une fois les trois hommes convaincus, la discussion s'engage. Ils semblent surpris et inquiets de la visite des Bâtisseurs. N'ont-ils pas livré assez de prisonniers? Faut-il trouver d'autres personnes pour le sacrifice? Ont-ils fait quelque chose de mal? Ils implorant les faux Bâtisseurs d'être cléments, et adressent des prières aux Investigateurs, les appelant Ceux qui protègent le monde, les Gardiens, Ceux qui font tourner le Soleil d'Or.

Cette scène a trois objectifs. Primo, faire comprendre aux Investigateurs qu'en tant que Bâtisseurs, ils terrorisent les Indiens, et qu'ils peuvent se servir de leur influence pour apprendre des informations supplémentaires. Secundo, les déclarations sur «ceux qui protègent le monde» sont censées titiller les joueurs, les faire un peu douter et crédibiliser le retournement final. Tertio, la mention des sacrifices est là pour leur rappeler que le compte à rebours ne s'est pas arrêté. Plus généralement, cet épisode doit permettre aux Investigateurs de récupérer le moyen de lutter contre les Bâtisseurs. Pour cela, il suffit de mettre la main sur les membres de la secte des Dévoreurs du Soleil. Leurs nouveaux alliés leur déclarent que des prêtres des Dévoreurs ont été repérés depuis peu dans un temple voisin, mais ils n'osent pas s'y rendre seuls, craignant leurs pouvoirs et leur magie. En revanche, si des Bâtisseurs les protègent... Amenez la conversation sur ce terrain si les Investigateurs sont un peu mous. Au final, les sectateurs acceptent de guider les Investigateurs vers le temple où se cachent les ennemis des Bâtisseurs.

## De nouveaux alliés?

Le temple en question est distant d'une journée de marche. Les PJ sont accompagnés d'une quin-



Antoine Cheret  
et Étienne de la Sayette

illustration : Stéphane Levallois

plan : Cyrille Daujean

zaine d'Indiens armés de lances ou de machettes. Stressez les Investigateurs. Les Indiens n'arrêtent pas de jeter des regards fébriles un peu partout, serrent fermement leurs armes. Plus ils progressent, plus ils sont nerveux. N'oubliez pas aussi qu'à la moindre maladresse des Investigateurs, ils risquent de les démasquer.

Le temple est défendu par une dizaine d'hommes bien dissimulés et bien entraînés. Aux PJ de se débrouiller pour l'investir, et idéalement pour faire le plus de prisonniers possibles. Pour cela, il faut se débarrasser des guetteurs, et recommander aux Indiens de capturer leurs ennemis vivants (en leur expliquant par exemple que c'est pour les emmener dans l'autre monde et les sacrifier). Selon le degré de préparation – et de surprise – de l'attaque, les pertes dans le camp des Investigateurs et de leurs alliés sont plus ou moins lourdes. Parmi les prisonniers, les Investigateurs ont bientôt à leur disposition Huaca Hara, un sorcier. Celui-ci, qui les prend pour ses ennemis, ne veut rien leur dire. Ils vont devoir se débrouiller pour le convaincre qu'ils ont un ennemi commun (et ce à l'abri d'oreilles indiscretes, le meilleur plan étant encore d'emmener les prisonniers dans l'autre monde, là où les Indiens ne pourront ni les suivre, ni les espionner).

Huaca Hara, précisons-le, est un adorateur des Grands Anciens... Faites sentir aux Investigateurs qu'il est un peu dérangé, dangereux, et que cet allié potentiel risque d'être aussi délicat à manipuler qu'un flacon de nitroglycérine dans des montagnes russes. Mais, avantage indéniable, il connaît un sortilège puissant, qui lui permet d'invoquer Ceux des Abysses, les serviteurs de Ghatanothoa. Ces créatures immatérielles sont les plus terribles ennemis des Bâisseurs. Elles les repoussent, créant une barrière magique autour de celui qui les invoque, puis, libérant leur furie, elles attaquent les Bâisseurs. Huaca Hara cherchait depuis longtemps le moyen de pénétrer dans le monde des Bâisseurs pour s'en débarrasser. Dès que les Investigateurs réussissent à le convaincre qu'ils sont eux-mêmes contre les Bâisseurs, Huaca Hara leur propose ses services. Il leur déclare posséder un sort puissant et être prêt à le lancer si les Investigateurs le mènent en Atlantide.

## L'Atlantide

En compagnie de leur nouvel allié, les Investigateurs pénètrent de nouveau dans l'autre monde. Ils possèdent cette fois les coordonnées de l'Atlantide. En chemin, ils peuvent apprendre quelques informations supplémentaires sur Huaca Hara. Ils peuvent notamment découvrir « par hasard », que celui-ci possède, gravé au creux du bras, un symbole étrange qui donne mal à la tête si on le fixe trop longtemps. Un jet de Mythe réussi permet de découvrir qu'il s'agit d'une représentation stylisée de Ghatanothoa. Encore une fois, Huaca Hara réagit différemment à cette découverte, et à d'éventuelles remarques à ce sujet, en fonction de la façon dont se sont comportés les Investigateurs. Il ne leur fait probablement qu'à moitié confiance, et noie le poisson en déclarant que ce sort ne peut être lancé que si on possède ce tatouage, mais qu'il ne sait pas pourquoi...

Après quelques détours, les Investigateurs arrivent en vue de l'Atlantide. Au cœur d'un gigantesque lac, sur une île, une grande cité aux formes antiques a été édiflée : l'Atlantide. Près des berges, de longues barques, celles qui ont servi à mener les prisonniers sur l'île. Les Investigateurs peuvent en prendre une, mais ils doivent auparavant se débarrasser du Supérieur qui les garde, accompagné de trois Inférieurs.

Le lac une fois traversé, ils arrivent sur un embarcadère. Ils repèrent un grand et vaste temple, rond, à colonnes. De là s'échappent les plaintes des prisonniers. C'est dans ce temple qu'ils vont être sacrifiés.

Dans le temple, quelques Inférieurs s'activent à des tâches incompréhensibles, sous la houlette de plusieurs Supérieurs, dont les carapaces argentées reflètent les feux intérieurs du temple. Partout, dans des cages accrochés au plafond par de longues chaînes, des humains venant d'Inde, du Pérou, de New York et d'ailleurs qui, dans leur langues respectives, implorent la pitié de leurs gardiens. Dès qu'ils voient les Investigateurs, c'est un vacarme de suppliques dans toutes les langues. Les Bâisseurs réagissent violemment à cette intrusion. C'est le début d'un combat épique. Heureusement, Huaca Hara a-tôt fait d'invoquer Ceux des Abysses. Un mur magique de formes bleuâtres, immatérielles, repousse les Bâisseurs. Les Investigateurs peuvent libérer les prisonniers, continuer à tirer sur les monstres, le tout dans un concert de cris, de crissements chitineux, dans une ambiance crépitante de magie...



HUCA HUARA

## Dilemme cornélien

Soudain, les hurlements de Ceux des Abysses s'accroissent. Ces entités forment autour des Investigateurs et des prisonniers une barrière magique qui empêche les Bâisseurs d'avancer. Surgissant de l'ombre, une forme gigantesque apparaît : Yi-Soth en personne, un Bâisseur gigantesque et monstrueux. Il mesure quatre mètres de haut, mi-monstre mi-insecte et dégage une formidable impression de puissance. Aucune arme ne peut le blesser. Toute tentative magique contre lui est vouée à l'échec. D'une voix forte, Yi-Soth somme les Investigateurs de se rendre. S'ils empêchent le rite de s'accomplir, Ghatanothoa se réveillera. Devant la probable incrédulité des Investigateurs, Yi-Soth entreprend de leur raconter toute l'histoire, telle qu'elle est présentée au début de ce scénario.

Le discours de Yi-Soth achevé, aux Investigateurs de prendre une décision : qui croire ? Les incertitudes semées çà et là (le fait que les Bâisseurs soient appelés les Gardiens, par exemple) peuvent amener les Investigateurs à comprendre qu'ils ont fait fausse route. Ils sont cependant confrontés à un dilemme : vont-ils laisser les Bâisseurs sacrifier les prisonniers pour sauver leur dimension et la nôtre ? Ou vont-ils libérer les prisonniers et fuir de l'Atlantide ? Si Ghatanothoa se réveille, qu'en sera-t-il du monde des Bâisseurs, et de celui des Investigateurs ?

Ne rêvons pas : placé dans une telle situation, aucun Investigateur digne de ce nom ne fera confiance à un gros cafard, fût-il divin. Si les Investigateurs tiennent vraiment à libérer les prisonniers, Yi-Soth accepte de les laisser partir (d'autant plus que Ceux des Abysses l'empêchent de se saisir d'eux). Une fois que les Investigateurs auront le dos tourné, il sacrifiera quelques milliers d'Inférieurs et une centaine de Supérieurs. Bien sûr, cela ne suffira pas. Ghatanothoa va connaître une brève période d'éveil avant de se rendormir (les étoiles ne sont pas encore propices !). Le Chili, la Nouvelle-Zélande et les îles du Pacifique vont être ravagées par des tremblements de terre et des raz-de-marée (sans oublier les crises de folie, des sacrifices humains en Polynésie et quelques événements encore plus bizarres). L'un dans l'autre, l'affaire fera quelques milliers de morts... soit beaucoup plus qu'il n'y en aurait eu si les PJ avaient laissé les Bâisseurs

faire leur travail. Et puis, il y aura des conséquences à plus long terme. Pour commencer, Ghatanothoa est un peu plus proche de l'éveil...

N'hésitez pas à mettre les Investigateurs en face des conséquences de leur héroïsme. Cette aventure est conçue pour leur laisser un arrière-goût amer et leur apprendre que lutter contre le Mythe peut amener à prendre des décisions cruelles.

Quel que soit leur choix, n'oubliez pas qu'ils en savent beaucoup sur les Bâisseurs. Ces derniers ne voudront peut-être pas les laisser en vie. À moins que Yi-Soth ne leur confie une

mission : trouver un autre rituel qui continuerait à protéger les humains (et les Bâisseurs) sans pour autant imposer de tels sacrifices...