



LA BOULE NOIRE

AVANT-PROPOS



Ce scénario permettra à vos joueurs de découvrir le monde d'Arkeos et les mystères qui les attendent. Il a été écrit lors du concours de la cour d'Obéron et pour le concours n° 1 de Cerbere.org. Comme il ne me convenait pas, j'ai décidé de le revoir en mars 2007.

Il est conçu pour deux ou trois joueurs au maximum (background prédéfini). Vous pouvez modifier le scénario selon vos joueurs ou vos idées. D'ailleurs, je suis resté assez vague sur les règles pour permettre une adaptation à un autre jeu.

INTRODUCTION



Nous sommes le 7 octobre 1931, une époque qui recèle encore beaucoup de mystères et de danger. Henri Casteret (PJ1) et Philippe Casteret (PJ2) sont deux frères qui viennent d'un petit village du Sud de la France. Ils étaient trop jeunes pour avoir participé à la première guerre mondiale mais nullement pour en subir les conséquences. Quand la guerre a été déclarée leur père a du partir pour le front laissant ses deux fils et sa femme sans grandes ressources. C'est pendant cette période que leur esprit d'aventure et de débrouillardise s'est réellement développé. Par la suite, refusant une vie conformiste bien rangée dans leur petit bled, ils ont décidé de partir explorer le monde, des baroudeurs à la recherche d'aventures et de mystères. Au début, ils ont fait comme beaucoup d'hommes qui recherchent un sens à leur vie. Ils ont traversé une partie du Sahara et sont partis chasser le grand singe en Amazonie. Comme une chose en amène une autre, ils ont commencé à rendre quelques services à de grands musées ou à des collectionneurs. Si bien qu'ils ont fini par ouvrir une petite agence du nom de HP Découverte.

Henri est le plus studieux des deux, après la guerre, il s'est inscrit dans une école d'archéologie à Montpellier mais il a vite arrêté. Les cours lui semblaient ennuyeux et surtout insipides mais il s'est

trouvé une passion dans la lecture de livres historiques et dans les langues. Il a épousé la jolie Marie de 20 ans (PJ3 si nécessaire) qui vient de terminer ses études en journalisme. Il l'accompagne de temps en temps lors de ses voyages qui lui ont permis d'être publiée à plusieurs reprises. Henri vient de fêter son 29^{ème} anniversaire.

Quant à Philippe, le « mauvais garçon » comme disait sa mère... Il était toujours dans les sales coups et y entraînait son frère. D'ailleurs elle lui reproche d'avoir emmené Henri dans son histoire d'aventure. Philippe a passé presque toute sa jeunesse à tirer sur les lapins et les chevreuils. C'est un brillant tireur et cela leur a sauvé plus d'une fois. Philippe a 35 ans et il ne s'est jamais marié. Quand on lui demande pourquoi, il répond : « Pourquoi se limiter à une seule femme ? ».

Malgré leurs différences, les deux frères sont inséparables et personne n'a réussi à briser leur complicité.

LE VIEUX RICHE



Les deux frères ont reçu une invitation pour un entretien du célèbre Lincoln Ellsworth. Ellsworth est l'une des figures emblématiques de l'exploration des Pôles. Il traversa le premier l'Antarctique en avion. Il est également connu par les deux frères comme étant milliardaire et qui plus est, collectionneur. A la lettre d'invitation étaient également joints deux billets d'avion en première classe pour New-York.

Les PJ's arrivent à destination après une bonne nuit de repos dans un motel quelconque. La demeure d'Ellsworth est une grande bâtisse de type Renaissance. Il y a un petit étang juste en face de la maison, on peut apercevoir plus loin derrière, une grange et une autre petite maison ; sans doute la maison des domestiques. D'ailleurs, un des domestiques les accueille et les conduit dans le bureau de Monsieur Ellsworth. La pièce est assez grande et surtout richement décorée avec des armes de toute époque. Il y a également une multitude de livres en tout genre classés par auteur. Le



domestique revient avec un plateau sur lequel sont disposés trois cafés mais également des petits biscuits ainsi qu'un contrat de confidentialité. Quelques minutes plus tard, Monsieur Ellsworth fait son apparition dans la pièce.



Image d'archive

ELLSWORTH DESCRIPTION :

Monsieur Ellsworth fait très vieux malgré ses 50 ans, il faut bien avouer que sa vie ne fût pas de tout repos. Trop de tout sans doute et peut-être un mal plus grand que la vieillesse. On ne peut pas dire qu'il respire la santé. Malgré tout, il parle

d'une voix ferme et dans un français presque parfait.

« Ah ! Les frères Casteret ! Je suis heureux de vous rencontrer. Votre réputation n'est plus à faire. »

Il prendra soin de commencer la conversation par un peu de courtoisie en leur demandant s'ils ont fait bon voyage s'ils ne désirent rien. Par la suite, il posera quelques questions sur leur société et sur leur dernier voyage. Par ses questions, il essaye de se faire une idée des gens qu'il a en face de lui avant de les engager.

« Bien, je vais en venir au fait... Je vous ai fait venir ici car j'ai besoin que vous me rameniez un objet très précieux à mes yeux. Il y a une vingtaine d'années, alors que je me lançais encore dans les expéditions au Pôle Nord, notre groupe a été pris dans une tempête de neige et je me suis retrouvé seul. Je marchais droit devant moi sans rien voir, quand tout à coup, la glace en dessous de moi s'est effondrée, m'emportant avec elle. Quand j'ai repris connaissance, la tempête faisait toujours rage au-dessus de moi. J'étais, en fait, dans une cavité à une trentaine de mètres sous la glace. Je sais que je me trouvais dans une zone du pôle où la glace n'est pas très épaisse. Mais cela n'était pas le plus étonnant. Devant moi se dressait un bâtiment bien mystérieux. On aurait dit une sorte de temple, celui-ci était plus ou moins emprisonné dans la glace et de ce que j'en voyais, la porte était également prise dans la glace. Des symboles étaient gravés dans les parois de

roche. J'ai pris donc une feuille de papier et retranscrits les symboles.

Comme je ne savais rien faire de plus à ce moment-là, j'ai attendu que la tempête se calme. Celle-ci a continué pendant des heures sans perdre de sa puissance, couvrant l'ouverture de neige et de glace. Il était clair que je devais faire quelque chose si je ne voulais pas mourir enterré vivant. J'ai décidé de remonter la pente à l'aide de mes crampons et de mes pics.

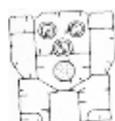
Je ne sais pas par quel miracle j'y suis arrivé mais le problème était toujours le même. J'étais dehors sans visibilité et sans endroit pour me mettre à l'abri. J'ai marché dans la tempête pendant une éternité quand mon équipe m'a retrouvé grâce à ma balise de secours.

Comme vous vous en doutez, une fois que le temps s'est calmé, j'ai essayé de retrouver le temple mais je n'y suis jamais arrivé... (Soupir).

Depuis ce jour, je n'ai pas cessé de faire des recherches sur ce temple, j'ai appris que ces symboles sont en fait une sorte d'araméen.

C'est pour cela que je fais appel à vous (il donne un dessin). Ceci, Messieurs, est le dessin d'une petite fille Inuit, c'est la représentation du temple que j'ai vu.

Elle connaît l'emplacement du temple et guidera votre équipe. Je suis trop vieux et bien trop faible pour partir avec vous mais sachez que je le regrette amèrement. Je veux que vous y rejoigniez mon équipe sur place et que vous me rameniez un objet de ce temple. Celui-ci ressemble à une boule de cristal opaque. Je vous demande ne pas me poser de question à ce sujet et surtout de ne pas divulguer cette information. Vous recevrez une somme de 35.000 \$ pour ce travail ainsi qu'un partenariat pour le futur, vous en conviendrez que c'est largement payé. Néanmoins, je tiens à préciser que nous ne savons pas ce qu'il y a exactement dans ce temple. Vous pourrez donc rencontrer des pièges ou d'autres problèmes de ce type. »



EXPLICATION POUR LE MJ



Tout ce qu'a dit Monsieur Ellswort au sujet du temple est vrai et ce n'est pas le genre d'homme à mentir. Il a essayé de retrouver l'entrée du temple pendant des années car celui-ci aurait pu lui apporter une plus grande renommée. Par la suite, vu que ses efforts n'étaient pas récompensés, il a engagé quelques spécialistes en langues anciennes et en cryptologie pour déchiffrer les symboles qu'il avait recopiés. Ces symboles signifiaient « Ici repose son corps, gardien pour l'éternité de l'immortalité offerte par l'Unique, le Père de tous les pères. »

Cette phrase resta un mystère pendant des années pour Ellswort mais un beau jour, par le plus grand des hasards, Ellswort prit connaissance dans une revue scientifique d'un texte d'un certain Jean Demonceau. Celui-ci, ethnologue, avait fait la découverte au Brésil d'un temple dont le contenu parlait de l'Unique. Il prit donc rapidement contact avec Demonceau pour avoir plus de détail et lui proposa de financer ces recherches sur le sujet. Il fallu encore une bonne année pour que Demonceau, aidé de son équipe, termine de traduire les textes. Ceux-ci racontaient que l'Unique était venu sur terre pour aider ce peuple dans son évolution. Il avait nommé des sages qui devaient être les garants du savoir et leur avait enseigné un rituel capable de transférer leurs âmes dans un autre réceptacle. Bien que le rituel fût présent dans les textes du temple, l'artefact, lui, ne l'était pas. D'après les écrits, ce dernier avait été volé par une partie dissidente du peuple. Les sages firent tout leur possible pour récupérer cet artefact et réussirent mais ils prirent conscience du danger qu'il représentait. Alors le plus sage d'entre eux, le premier élu de l'Unique, lui qui avait déjà vécu plus d'une vie se sacrifia pour que le démon n'accède jamais à ce puissant objet. Les textes se terminaient là mais le rapprochement avec les symboles du temple dans le grand Nord ne laissait aucun doute.

Entre-temps l'état de santé d'Ellswort s'était dégradé, les médecins lui avaient appris qu'il n'en avait plus pour des années. C'est alors qu'un rêve

fou prit naissance dans l'esprit de celui-ci... L'immortalité, accessible s'il retrouvait le temple.

LE PAYS DU PERE NOËL



L'expédition est financée par Monsieur Ellsworth. Elle est composée de deux guides et d'un traducteur. L'équipement matériel est de 5 traîneaux avec chiens, de tentes pour les grands froids, de pioches et des vêtements chauds. A leur arrivée sur place, à bord d'un Tri moteur Joséphine Ford, un jeune homme blanc d'une vingtaine d'années les accueille. « Hi ! Welcome to NY Aalesund, humm je suis désolé but je parle pas bien le français. I am John Ellsworth, euh, je suis le fils adoptif de votre employeur. Je suis ravi de vous rencontrer but j'ai déjà un mauvaise nouvelle pour vous... »

John leur explique que malheureusement, ils vont devoir prendre la route dans les heures qui viennent car une autre équipe est sur le coup. Il ne sait pas trop qui est le commanditaire mais ils ont réussi à obtenir des informations de la petite fille. Bien qu'ils ne disposent pas de l'emplacement exact, ils ont des indications qui peuvent les aider à trouver le temple. En plus, ceux-ci ont deux jours d'avance, ce qui n'arrange rien. D'après les informations que John a obtenu des Inuits, l'autre équipe est composée de cinq hommes et possède des armes à feu. Par chance, John a pensé à apporter quelques fusils, au cas où, si jamais les PJ's n'y ont pas pensé.

Ah oui ! Aux questions concernant son adoption par Ellsworth, John expliquera que ça fait maintenant quatre ans qu'il a été adopté, à la mort de ses parents. Malheureusement, il ne voit que très rarement Monsieur Ellsworth vu les responsabilités que celui-ci lui donne.

La petite fille s'appelle Kirato, elle connaît parfaitement l'emplacement du temple qu'elle montre aux guides. Le voyage doit durer plus ou moins deux semaines selon les conditions climatiques. Cette traversée des glaces ne doit pas être de tout repos. A cette époque, il y avait couramment des accidents et des équipes entières disparaissaient. N'hésitez donc pas à rendre ce voyage pénible. Les tempêtes,



crevasses, ours blancs seront vos amis pour laisser un souvenir impérissable à vos PJ's.

Après avoir donc affronté la glace, la neige, le froid, l'équipe arrive sur les lieux du site. En effet, une faille s'ouvre dans la glace et crée comme une sorte de petit chemin vers un plateau en contrebas.

Au moment où ceux-ci arrivent, ils peuvent voir l'autre équipe qui est déjà sur place et qui ouvre en ce moment la porte. Un homme dans la quarantaine et parlant français (Demonceau) semble diriger les opérations. Dès qu'ils aperçoivent l'équipe des joueurs, ils font feu sur eux sans réellement viser et rentre précipitamment dans le temple. Celui-ci n'est pas très visible car la glace l'emprisonne encore mais cette immense porte béante donne une impression de tombeau. Il y a de grandes chances pour que l'équipe des Pj's se précipite également à la poursuite de ces concurrents malvenus mais avant d'arriver à la porte, ils entendent d'horribles cris provenant du temple. Les autres membres de l'équipe, c'est à dire les porteurs Inuits et les deux guides refusent d'aller plus loin disant que cet endroit est maudit. Les joueurs seront donc seuls, accompagnés de John à entrer dans le temple.

L'air est difficilement respirable mais l'ouverture du temple contribue déjà à le renouveler, les murs sont taillés à même la roche avec grande finition. Ils sont décorés de dessins en tout genre représentant des concepts comme la vie, la mort. Quant au sol, il est carrelé avec une dalle noire tous les 3 mètres. Au bout d'une vingtaine de mètres, ils découvriront un corps étendu sur le sol. C'est celui d'un des hommes de l'autre équipe. Ils peuvent apercevoir une sorte de dard au niveau de son cou. L'homme n'a pas l'air mort mais il sera probablement KO pendant plusieurs heures. Si on y prête plus attention, le sol a un peu changé et de temps en temps, il y a une dalle plus claire que les autres.



Le sol commence à monter légèrement et une dizaine de mètres plus loin, les Pj's peuvent

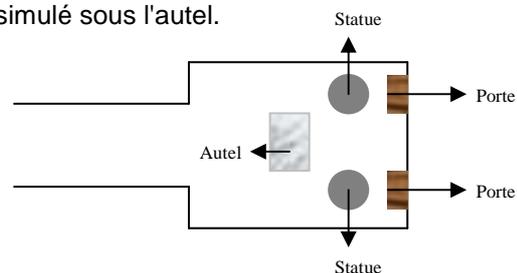
La boule Noire



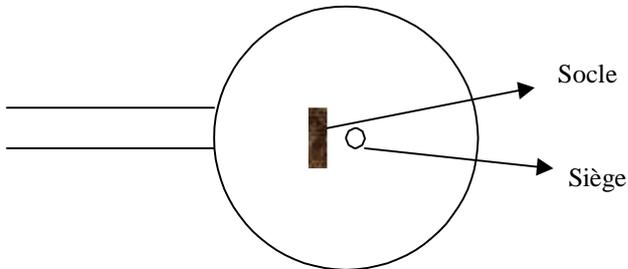
apercevoir un fin filet de sang couler le long de cette faible pente. Il ne leur faut pas longtemps avant de voir que l'origine de ce sang provient de trois corps sur le sol. Ceux-ci ont été littéralement coupés en deux par quelque chose. En regardant de plus près, on s'aperçoit que, sur les côtés des murs, deux fentes et toujours ces dalles plus claires. Par contre, cette fois-ci pour ne pas déclencher le piège et libérer deux lames circulaires sur le côté, il faut marcher sur les dalles qui sont les plus claires. L'homme qui semblait diriger n'est pas dans les corps.

Les PJ's tomberont un peu plus loin sur un embranchement à plusieurs directions, ceux-ci se dirigent tous dans le même sens. Ils auront affaire à un labyrinthe d'un bon hectare pouvant receler quelques pièges de votre imagination. Tout est fait pour décourager la progression dans ce temple et des statues font leur apparition dans le labyrinthe. Celles-ci représentent des animaux qui ont une attitude hostile et il y a de nombreux renforcement qui donnent l'impression que quelque chose observe les gens. De plus, il ne faut pas perdre de vue que les Pj's doivent probablement explorer le temple à la lueur de torches électriques.

Après quelques heures d'errance, ils arrivent dans une grande pièce qui devait vraisemblablement être destinée à la prière. On peut y voir un autel ainsi que deux statues qui représentent un ours et un phoque dont les pattes sont dressées vers l'avant. Tout dans le fond se trouvent deux portes. Sur une des deux, au centre, se trouve le symbole d'une boule noire. Celle-ci est en fait un leurre qui déclenche le lancement d'un dard vers la personne qui ouvre la porte. Par chance, le poison est beaucoup trop vieux et ne fait plus effet. Il donne tout au plus une vilaine nausée. L'autre porte refuse de s'ouvrir tant qu'on n'a pas basculé un petit levier dissimulé sous l'autel.



Après avoir débloqué la porte, les PJ's arrivent dans une pièce circulaire. Au centre de celle-ci se trouve une petite pilasse où on retrouve une boule noire. Juste derrière, trône un corps momifié qui semble scruter les nouveaux arrivants.



Au moment où des Pj's se dirigent vers la sphère pour l'observer ou la retirer de son socle. Un homme fait son apparition à l'entrée et les braque d'un fusil. Si jamais un personnage garde la porte, l'homme sort de l'ombre et le pousse violemment dans la pièce.

« Messieurs, je vous saurai gré de bien vouloir reculer. Je ne vous veux aucun mal mais je ne compte pas repartir sans cet objet. Alors, épargnons-nous un combat épique et fatigant qui ne pourrait que causer votre perte... » Tout en parlant, il se rapproche de la sphère et si personne ne l'en empêche, il l'a touche. Au moment où il l'a touche, une brillante lumière provenant de la boule illumine la pièce entière. Quelqu'un d'attentif pourra remarquer un léger tressaillement au niveau de la momie.

NOTE POUR LE MJ :



Le rituel a déjà été préparé, il ne fallait plus qu'une personne touche la sphère pour que celui-ci soit complet. L'âme de Demonceau a été transférée dans le corps de la momie et l'âme du gardien dans le corps de Demonceau. Une fois le transfert effectué la sphère a perdu ses propriétés, il faut refaire le rituel. Notez que si un PJ touche la sphère avant Demonceau, c'est son âme qui est transférée dans la momie.

L'expression de l'homme a changé. Celui-ci parle rapidement et dans une langue incompréhensible. Il regarde étrangement le fusil qu'il tient en main et le jette par terre pour ensuite prendre une lance en piteux état à côté du trône. Il commence à montrer des signes d'agressivité envers les Pj's mais on ne peut pas dire qu'il représente un grand danger pour eux. D'ailleurs, ils arriveront rapidement à le maîtriser. Le retour se passe comme pour l'aller, plus ou moins deux semaines selon les conditions climatiques. Le grand Nord n'est pas un endroit de tout repos et c'est un combat de tout instant pour survivre dans ce milieu.

A partir de maintenant, il y a plusieurs fins possibles qui dépendront essentiellement des réactions de vos personnages. Quoi qu'il en soit, il sera très dur pour eux d'apprendre exactement le pourquoi du comment surtout que la langue que pratique le prisonnier est morte depuis des temps reculés. Des esprits voulant croire pourront peut-être se douter de la nature de la sphère mais de là à le prouver... En plus, John n'est au courant de rien vu son rôle dans le projet de son père. C'est d'ailleurs pour ça qu'Ellsworth ne voulait pas trop le voir pour éviter de s'attacher à cet homme fort sympathique. Si les personnages remettent la sphère à Ellsworth, celui-ci payera son dû et exécutera le rituel pour transférer son âme dans le corps de son fils adoptif en prenant bien garde d'effacer toute trace. Il continuera à traiter avec HP Découverte quand le besoin s'en fera sentir mais via des intermédiaires.

Dans le cas contraire, tout dépendra de la direction que prendront vos Pj's. Mais cela peut constituer un scénario à part entière...

Ecrit par Cerbere (webmaster@cerbere.org)

Relu et mis en page par Naliah (naliah@cerbere.org)

