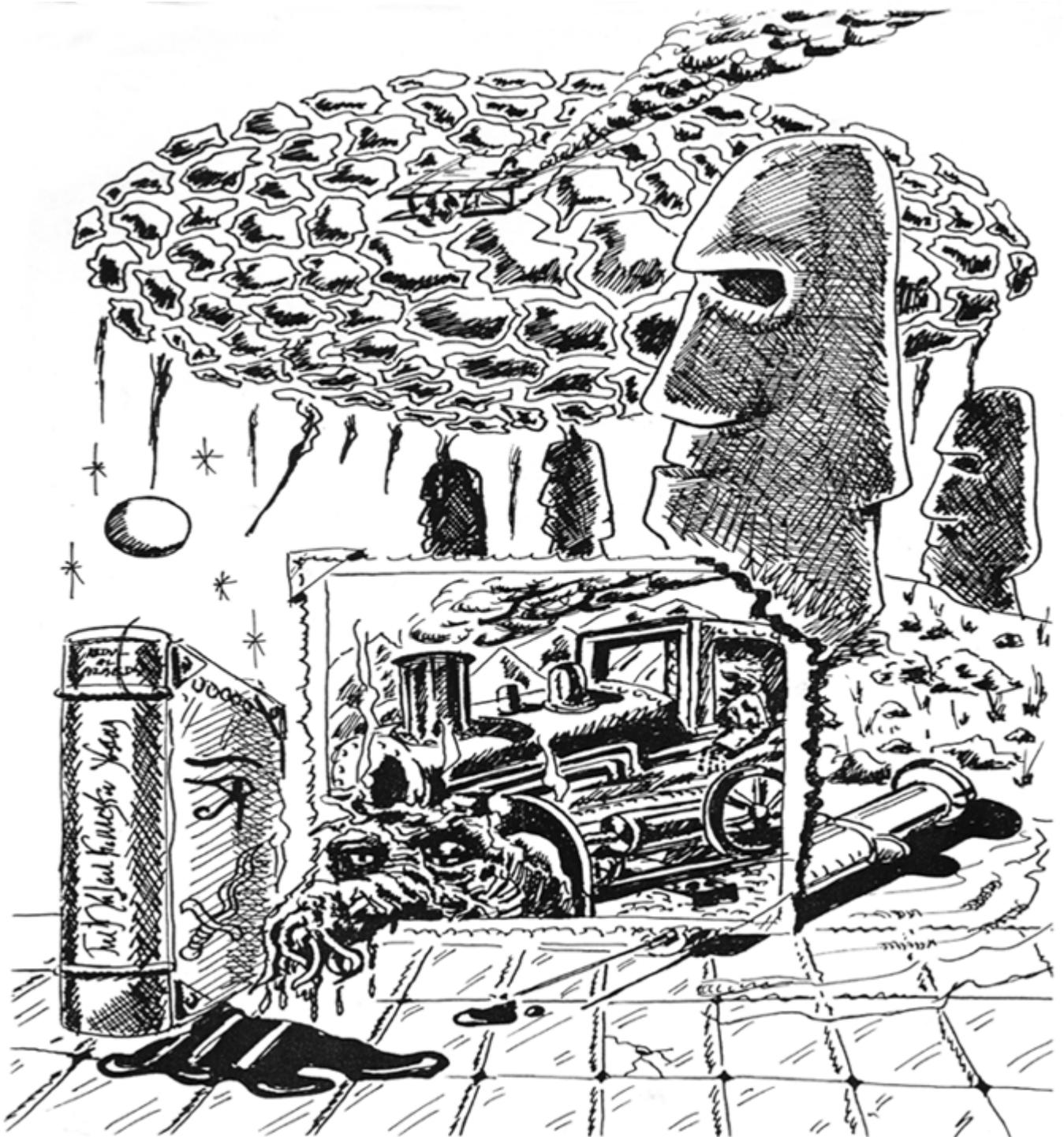


*L'Affaire Jonathan*  
**Deluze**

*En un temps infini, toute chose arrive à tout homme.* BORGES





par

# Thierry Crouzet

© 1986-1987

Le train fantôme par Thierry Crouzet et Christophe Gorliez  
Le Mexique par Thierry Crouzet et Jean-Hugues Villacampa

Illustrations : Didier Sète et Jacques Pinbouin

Testeurs et aides : Denis Anceau, Patrick Arson, Serge Bruneau, Jérôme Caillet,  
Bruno Calvet, Alice Comes, Laurent David, Jacques Divol, Sylvie Dupin, Hugues Fradet,  
Jérôme Fraisse, Christine Haas, Christian Lehmann, Stéphane Loiron,  
Marie-Christine Mortes, Gilbert Ouradou, Éric Polossat, Stéphane Raynaud,  
Michel Séroni, Pascale Sorrentinella, Virginie Vella, Jacques Vidal, Zécky.



## Sommaire

Avant-propos .....	7		
Introduction pour le Gardien .....	9		
<b>Le train fantôme</b> .....	<b>11</b>		
Background .....	12		
Un rêve commun .....	13		
<b>L'histoire</b> .....	<b>15</b>		
L'histoire de la Terre .....	16		
Le projet Al-iksir .....	17		
Les jumeaux .....	17		
Les factions .....	19		
<b>Deluze est enlevé</b> .....	<b>21</b>		
Chronologie .....	22		
Arkham .....	24		
Boston .....	32		
New York .....	37		
Portland .....	40		
<b>L'Amérique du Sud</b> .....	<b>43</b>		
Le sud-est .....	44		
Paramaribo .....	46		
San Salvador de Bahia .....	50		
Rio de Janeiro .....	51		
La jungle .....	52		
La base allemande .....	54		
Les Toatocs .....	55		
L'El Dorado .....	59		
Le Chili .....	60		
Valparaiso .....	61		
Santiago .....	62		
Le voyage vers Rapa Nui .....	62		
L'île de Pâques .....	65		
Le Mexique .....	72		
Toluca .....	74		
		<b>La France</b> .....	<b>79</b>
		Retour aux sources .....	80
		Cette .....	81
		Issanka .....	86
		Meurtres à Cîteaux .....	88
		La forêt d'Orient .....	93
		<b>Récréations</b> .....	<b>103</b>
		Les portes .....	105
		Le Tibet .....	107
		L'Inde .....	108
		La Grande Bretagne .....	108
		Archibald recrute .....	109
		Raid sur les Thugs .....	110
		<b>Dernières enquêtes</b> .....	<b>113</b>
		Shoggoth sur Paris .....	115
		L'ultimatum .....	125
		Course poursuite .....	130
		La rencontre .....	139
		<b>Annexes</b> .....	<b>141</b>
		La presse .....	142
		La chronologie .....	147
		Les transports .....	151
		Les nouvelles compétences .....	152
		Les sorts .....	152
		Sources d'inspiration .....	154



## Avant-propos

« J'ai horreur des préfaces et des préambules. Vivent les histoires dans lesquelles on rentre comme un couteau dans la chair. J'ai toujours aimé les petites bicoques qui, dès la porte poussée, vous accueillent avec le sourire de leur feu, les regards de leurs habitants et les parfums de leurs casseroles. Les longs corridors qui sonnent faux comme un rire de femme m'ôtent toute envie de voir les fumoirs ou les vérandas qu'on a greffés au bout du pylone. » JEAN RAY

*L'Affaire Jonathan Deluze* n'est pas une série de scénarios mais une campagne où les indices s'enchevêtrent et se recourent. Cette structure exige du Gardien des Arcanes un long travail de préparation avant que les Investigateurs ne se lancent dans une aventure qui se prolongera sur 20 parties au bas mot.

Un écrivain ne dévoile son intrigue que progressivement. Il en dissimule des fragments qui, une fois posés, contribuent à surprendre le lecteur et relancer le rythme du récit. Ce procédé d'omissions volontaires, appelé ellipse, est abondamment utilisé dans les scénarios de jeu de rôle. Dans la campagne Jonathan Deluze est le centre d'intérêt de l'enquête mais, pendant très longtemps, les Investigateurs n'auront pas tous les éléments de son dossier. Cette ellipse les empêchera de comprendre ce qui se passe, alors que pour vous, Gardien des Arcanes, tout sera évident.

Lorsque vous lisez un scénario, les ellipses n'existent pas, et la magie est rompue. Votre travail sera d'imaginer une trame optimale où vos Joueurs découvriront les indices dans un ordre excitant. Sans cet effort, la lecture d'un scénario est pénible et fastidieuse. Un scénario n'est pas un roman, le plaisir n'est récolté que bien plus tard, lorsqu'on le joue.

Dans une histoire, un mystère n'est plus captivant une fois élucidé. Il peut rester fascinant par sa forme, mais ce petit frisson qu'il avait fait naître aura disparu. Il gardera un intérêt artistique en perdant son aspect sensible. À l'opposé, un mystère sans réponse est frustrant tout en conservant la propriété d'intriguer, de faire revivre sans fin l'histoire qui l'a induit. À cette image, la campagne n'est qu'une étape, une transition parmi mille autres...

Ne soyez pas sans pitié. Vos Investigateurs doivent survivre pour que vos Joueurs s'amuse. Sanctionnez les erreurs sans vous laissez tenter par les moyens mis à votre disposition pour tuer. Il est souvent plus agréable d'avoir à sa table des infirmes plutôt que des muets. Une équipe bien menée peut aller jusqu'au bout. À vous maintenant de prendre les baguettes, bonne lecture et, surtout, bon amusement...

THIERRY CROUZET



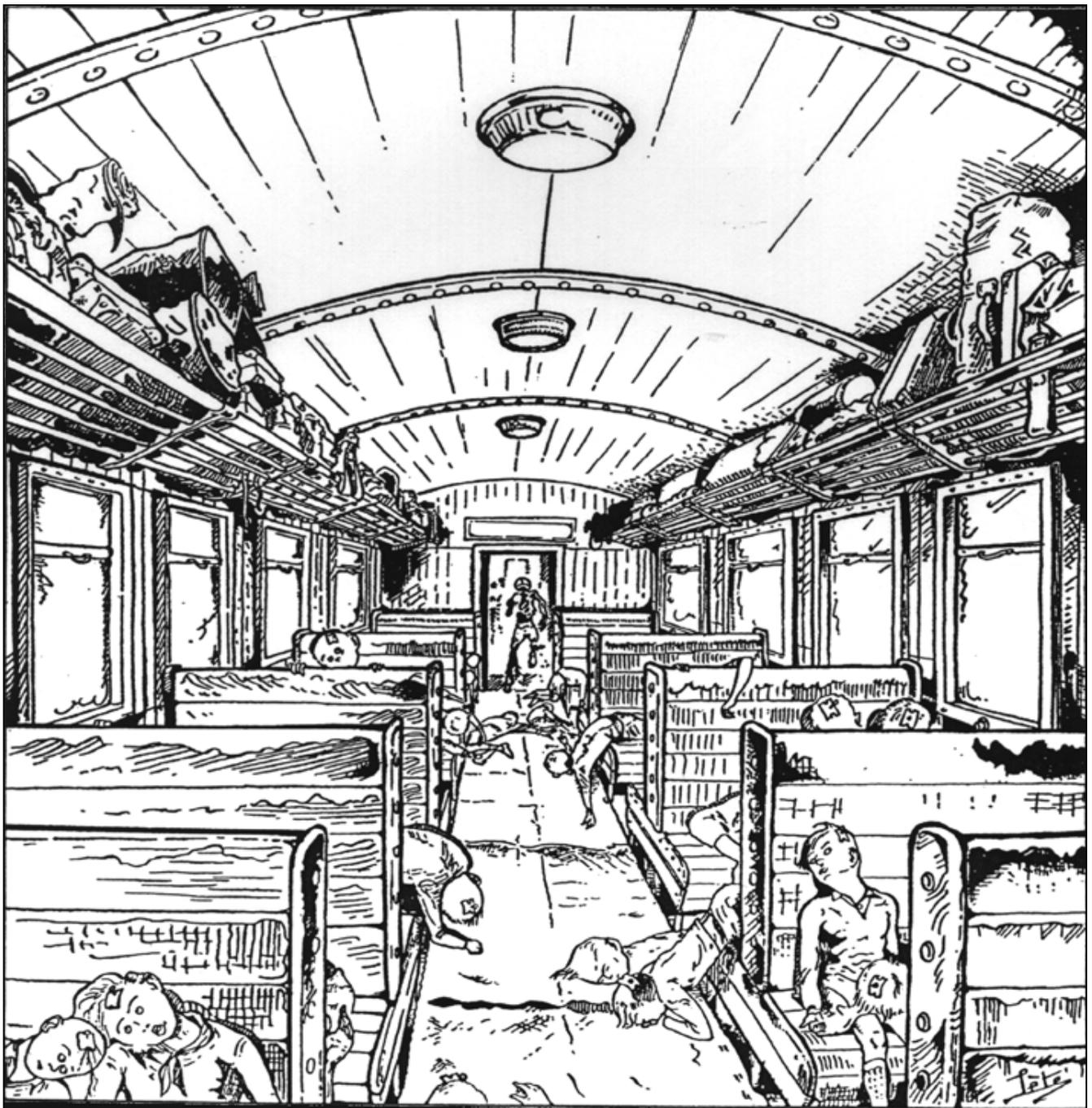
## Introduction pour le Gardien

Pour faciliter votre travail, *L’Affaire Jonathan Deluze* est divisée en chapitres, mais il vous faudra une connaissance de l’ensemble avant de commencer à jouer. Après une première lecture, chaque chapitre peut être travaillé séparément au fur et à mesure que l’enquête des Investigateurs avancera. Les chapitres se joueront probablement dans l’ordre ci-dessous. Les Joueurs ont toutefois la possibilité, par exemple, d’aller en France avant de se rendre en Amérique du sud.

- **Background.** Les Investigateurs avant l’Affaire Jonathan Deluze.
- **Un rêve commun.** Où les Investigateurs font connaissance.
- **Arkham.** Après un réveil brutal, les Investigateurs enquêtent sur la disparition de Jonathan Deluze, un professeur de l’université Miskatonic.
- **Boston.** Les Investigateurs découvrent une secte d’adorateurs de Shub-Niggurath qui célèbre son culte dans un théâtre de banlieue.
- **New York.** Les Investigateurs rencontrent la femme de James Bingrof, un ami de Jonathan Deluze. Ils trouvent sur leur route une riche et belle *garoue* qui n’est pas innocente dans la disparition de Jonathan.
- **Portland.** Un chimiste analyse un étrange produit. Les Investigateurs doivent s’en emparer.
- **L’Amérique du sud-est.** Bon gré mal gré, les Investigateurs se heurtent au Réseau Wagner, une organisation paramilitaire allemande.
- **La jungle.** Les Investigateurs investissent la base du réseau Wagner, passent quelques jours chez les Toatocs, une tribu amazonienne fort insolite, et visitent l’El Dorado.
- **Le Chili.** Sur les traces de Deluze. Ils se frottent une nouvelle fois au réseau Wagner et découvrent les portes de téléportation.
- **L’île de Pâques.** Les Investigateurs découvrent que les Moai, statues de l’île, sont des Shoggoths pétrifiés.
- **Le Mexique.** Les Investigateurs, manipulés par un sorcier aztèque, sont accusés de meurtre. Ils affrontent un chimiste fou qui prépare des drogues abominables.
- **Retour aux sources.** Les Investigateurs découvrent l’existence d’Archibald Deluze. Ils affrontent Esméralda Caruzo, la Maîtresse de l’ordre des Templiers Noirs.
- **Cîteaux.** Après une enquête sur des moines assassins, les Investigateurs retrouvent le *Nécronomicon II*.
- **La forêt d’Orient.** Les Investigateurs rencontrent Linn Borman, un journaliste américain blessé par un chien de Tindalos.
- **Shoggoth sur Paris.** Les Investigateurs arrêteront-ils le Shoggoth qui s’est enfui du Palais du Trocadéro et sème la terreur sur Paris ?
- **L’ultimatum.** Les Investigateurs travaillent avec le gouvernement américain pour déjouer les plans d’Archibald Deluze.
- **Course poursuite.** Après quelques jours dans le désert australien, les Investigateurs engagent une course poursuite avec Archibald Deluze.
- **La rencontre.** Les Investigateurs rencontrent Jonathan Deluze. Que feront-ils ?



*Prélude*  
**Le train fantôme**



# Background

## Les investigateurs avant l’Affaire Jonathan Deluze.

### Pour le Gardien

Choisissez pour chacun des Investigateurs un des 4 backgrounds présentés ci-après. Décrivez les aux joueurs et adaptez les aux caractéristiques de leur personnage. Si l’un d’entre eux ne sait pas lire la langue d’un manuscrit qu’il est sensé avoir étudié, donnez-lui 30% dans cette compétence (par exemple l’Investigateur qui aura le background 2, lira le Latin au minimum à 30%).

Les personnages doivent être créés pour la campagne. Leur nombre ne devrait pas dépasser 4. Le choix de la profession est laissé libre mais, pour préserver l’esprit du jeu et l’ambiance, les Investigateurs doivent être dans l’ensemble des érudits : professeurs, journalistes, antiquaires, dilettantes... de préférence américains.

#### À NOTER

- Au cours de la partie, n’hésitez pas à faire perdre 1 ou 2 points de SAN à un Investigateur qui fait des remarques déplacées : elles sont généralement les stigmates d’une paranoïa naissante.
- Si vous ne voulez pas que les Investigateurs deviennent tous fous, faites leur tester la SAN uniquement à la première rencontre avec un monstre. Les prochaines pertes devront être tempérées.

### Background 1

Votre mère vient de mourir, et vous avez décidé d’habiter la demeure ancestrale des Billington, abandonnée depuis deux générations par vos ancêtres. Elle se trouve au nord de la Vieille Forêt d’Arkham dans la Forêt Billington (voir le rôleur devant le seuil).

Un certain nombre de recommandations, venant de votre arrière-grand-père, Alijah Billington, exigent que vous ne touchiez à aucune des pierres de la vieille tour se trouvant sur l’île.

Votre curiosité naturelle vous pousse, dès votre arrivée à Arkham, quelques jours auparavant, à explorer la tour. Son architecture bizarre et son grand âge vous surprennent. À l’intérieur, un escalier, bordé d’une fresque étrange, est obstrué à par un bloc de granit sur lequel est gravé un Signe des Anciens. Une de vos lectures, *Le Peuple du Monolithe* (Anglais, +3% en mythe, -1D3 points de SAN) vous a appris que ce signe sert à interdire le passage de démons venus d’un autre univers. Une certaine superstition familiale vous pousse à ne pas le toucher.

#### À NOTER

- Plusieurs livres d’occultisme et une version anglaise presque complète du *Nécronomicon* (+15% en Mythe, -2D10 de SAN) sont dissimulés derrière un placard de la salle à manger.

### Background 2

Votre père, professeur de psychologie, a subi une amnésie longue de 10 ans. Il ne se rappelait plus rien de son passé et, durant cette période, dévora tous les livres qu’il pouvait trouver, notamment certains livres ésotériques tels que le *De Vermis Mysteris* dont une version latine est encore dans la bibliothèque familiale (+12% en Mythe, -2D6 points de SAN). Vous avez lu ce livre, puis, le mois dernier, votre père a retrouvé la mémoire. Pour lui, tout s’était arrêté 10 ans en arrière (voir *Dans l’abîme du temps*). Vous êtes à Arkham pour faire des recherches bibliographiques sur la maladie de votre père.

### Background 3

Dans votre maison, habitée dans le passé par Kezia Mason, une sorcière de Salem, un coin particulier semble privé de dimension (voir *La maison de la sorcière*). Souvent cette géométrie non euclidienne attire votre regard, et vous êtes inmanquablement emporté dans un univers brumeux. Dans ce monde peuplé de bulles phosphorescentes (Azathoth), vous êtes persécuté par un silhouette noire, Kezia Mason, et Brown Jenkin, son démon familial à face humaine. Vous êtes à Arkham pour soulager votre tension nerveuse.

Les noms : Dagon, Nyarlathotep, Azathoth, vous sont habituels. Pendant vos voyages astraux, vous avez entendu vos persécuteurs les hurler (+15% en Mythe, -2D10 points de SAN, 30% en Dreaming à ne pas révéler au Joueur).

### Background 4

Tout jeune, vous habitiez près d’un cimetière. Un jour d’orage, vous avez vu une forme sortir d’une tombe. Elle était poursuivie par une chose rampante. Depuis, vous n’avez de cesse de rechercher des documents sur ces créatures de la nuit. Récemment, vous avez découvert *Le Culte des Goules* du Comte d’Erlette (Français, +14% en Mythe, -1D10 points de SAN). Vous vous rendez à Arkham pour louer les services d’un traducteur Français-Anglais.

# Un rêve commun

Où les Investigateurs font connaissance.

## Informations pour les Joueurs

Vous venez de prendre quelques jours de vacances pour visiter la Nouvelle Angleterre. Vous avez passé la journée au Portsmouth Naval Shipyard. La visite, malgré le froid et la neige, fut très instructive.

Portsmouth n'étant pas desservi par le trafic ferroviaire, vous vous êtes rendus à Dover, une ville à la frontière du Maine et du Vermont, pour prendre le rapide Portland/Boston. Votre destination est le Cap Cod, région splendide en hiver.

## Pour le Gardien

Les futurs acteurs de la campagne sont profondément endormis, cette nuit froide du 24 novembre 1924, quand survient un rêve d'une puissance telle que les Joueurs ne prennent pas conscience que leur personnage rêve.

Commencez ce scénario comme une aventure ordinaire. L'action rapide exercera une pression constante sur les Investigateurs. Ils n'auront pas le temps de réfléchir.

## Scène 1

La gare de Dover est une gare de province. Il n'y a personne, enfin personne si ce n'est quelques clochards endormis. Il est 23h30. Le train doit passer à minuit.

### PETIT DÉTAIL

- À toutes les horloges de la gare, les deux aiguilles sont bloquées en face du XII.

Une demi-heure plus tard, les horloges, dont les aiguilles n'ont toujours pas bougé, sonnent les douze coups de minuit à deux reprises... Et on entend le *tchou tchou* de la locomotive qui approche du quai.

### À NOTER

- Le chef de gare semble être la même personne que le caissier — peut être qu'une diminution du personnel est établie lors des heures creuses, ou, peut-être, est-ce une histoire de famille.

## Scène 2

Les Investigateurs montent dans le train qui démarre. Ils sont pour l'instant les seuls voyageurs. Il fait froid et dehors il neige à gros flocons.

Après quelque temps, le train s'arrête dans la gare d'Amesbury où attend un voyageur et un groupe d'enfants accompagnés par une dame - que peuvent-ils bien faire à cette heure ?

Les enfants vont dans le wagon de tête alors que l'homme arrive dans le compartiment des Investigateurs. Il s'assoit en saluant puis, après quelques instants, il se lève pour aller aux toilettes. L'un des Investigateurs sera intrigué par la serviette de l'homme (comme s'il l'avait laissée en évidence à dessein). Si l'Investigateur se lève, il verra l'homme au bout du couloir qui s'engouffre dans les toilettes pour ne jamais en ressortir.

### À NOTER

- Si les Investigateurs forcent la porte des toilettes, ils les trouveront vides.
- La serviette contient une plaque de bronze sur laquelle est gravé : « Manoir Tristelune, professeur Jonathan Deluze. »
- La serviette porte le nom : Docteur Snout.
- L'homme est le docteur Snout - voir Arkham.

## Scène 3

C'est alors que le contrôleur arrive en criant. Il a le même visage que le caissier et le chef de gare. Sa peau est dans un état avancé de décomposition — ce pourquoi on est en droit de penser que ce contrôleur est un Zombie ! De plus, cet homme charmant possède un cimenterre argenté. Pourtant les Investigateurs le tuent, et il tombe hors du train. Par chance, dans sa chute, il oublie sur une banquette *Le manuel du parfait contrôleur Zombie*.

### À NOTER

- Le manuel dit notamment qu'il faut éviter les passagers peu complaisants, surtout si ceux-ci disposent d'armes automatiques.
- Si les Investigateurs n'attaquent pas spontanément le Zombie, celui-ci chargera. Au cours du combat, un des Investigateurs sera touché par le cimenterre, et perdra 2 points de vie.
- Il faut absolument que le Zombie tombe hors du train. Il rampera s'il le faut.

## Scène 4

Alors un cri dément se fait entendre à l'extérieur du train. Un autre Zombie manie un aiguillage et fait bifurquer le convoi. En même temps, les Investigateurs

aperçoivent les conducteurs du train qui se jettent hors de la locomotive et fuient en gambadant dans la lande.

#### À NOTER

- Le train est emballé sur une sorte de voie de garage qui mène à une grande maison.
- Les Investigateurs doivent comprendre qu'il est maintenant trop tard pour sauter (4D6 de dommage). De plus, des enfants et une femme restent à sauver dans le wagon de tête.

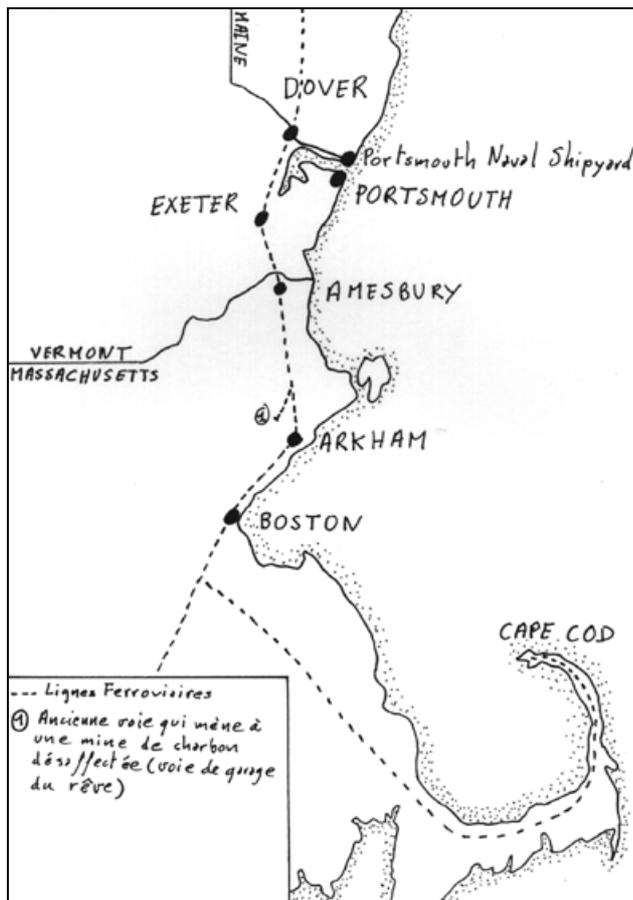
### Scène 5

Les courageux Investigateurs se lancent à l'assaut de la locomotive. Arrivant dans le wagon des enfants, ils constatent terrorisés que chacun a son billet planté au milieu du crâne par un poinçon — le contrôleur s'est peut-être mépris sur le sens de poinçonner mais, après tout, ce n'était qu'un Zombie.

De la locomotive, ils verront le butoir se rapprocher dangereusement. Mais ils réussiront à arrêter le train quelques millimètres avant le choc.

#### À NOTER

- En ouvrant la chambre de compression de la locomotive, ils découvriront les restes calcinés de la dame qui accompagnait les enfants.



### Scène 6

Une fois hors du train, les Investigateurs verront les wagons fondre, puis disparaître dans une brume épaisse. Ils se retrouveront dans un jardin fantomatique. Soudain, un homme, aux proportions parfaites, les appellera : « Venez vite, ils arrivent. » En effet, des bruits bizarres approchent. L'homme tient dans ses mains musclées une tronçonneuse en marche.

Il demande à un des Investigateurs de soulever une pierre tombale qui dévoile une série de marches. Elles s'enfoncent dans la terre argileuse. Il pousse les autres à descendre criant encore : « Vite, vite, ils arrivent. »

#### À NOTER

- Lorsque tous les Investigateurs sont descendus, il referme la dalle et reste en arrière pour les protéger.
- Le dernier Investigateur à fuir verra leur sauveteur se faire déchiquer.
- L'homme à la tronçonneuse est le professeur Jonathan Deluze.
- En 1920, les tronçonneuses n'existent pas encore, mais Jonathan Deluze les a déjà inventées.

### Scène 7

Les Investigateurs courent dans un boyau obscur. Des bras, qui sortent des murs, tentent de les saisir quand... faites tirer un jet sous la santé. Les Investigateurs perdront 1 ou 2 points de SAN et, secoués par un voisin alerté par les cris, ils s'éveilleront (chacun chez eux).

#### À NOTER

- L'Investigateur qui a été blessé par le Zombie, gardera une cicatrice qui le fera souffrir à l'approche d'un danger (utilisez ce pouvoir pour augmenter le stress des Joueurs).
- Le manoir est le Manoir Tristelune à Arkham.
- Le rêve doit finir brutalement.

### Pour le Gardien

En s'éveillant, les Investigateurs gardent un souvenir précis de leurs faits et gestes. Ils se rappellent du visage des autres Investigateurs, et de toutes les personnes qu'ils ont croisées. Ils savent, de façon inexplicable, que le manoir Tristelune se trouve dans la Vieille Forêt à l'ouest de Hangman's Slough (le ravin du pendu), un quartier résidentiel luxueux d'Arkham. Il est 23h30, et un désir lancinant les pousse à s'habiller pour aller dans la forêt.

Le rêve était un message télépathique envoyé, en un ultime appel à l'aide, par Jonathan Deluze au docteur Snout. Les Investigateurs, êtres exceptionnellement sensibles, furent ainsi unis mentalement pour cette étrange expérience.

*L'univers de la campagne*

# **L'histoire**



## Pour le Gardien

Ce chapitre explique l'état du monde avant que les Investigateurs n'entrent en jeu. Les deux principaux protagonistes sont décrits et l'intrigue générale posée.

# L'histoire de la Terre

## Étape 1

-700 millions d'années, à l'aube de l'âge cambrien, la Terre, un vaste bouillon de culture peuplé de bactéries, émerge du chaos initial. Les Anciens, créatures à la tête en forme d'étoile de mer, venant de l'espace grâce à leurs ailes membraneuses et rétractiles, bâtissent d'immenses cités. Ils créent, pour se nourrir, les premières formes de vie évoluées, et pour être servis, les Shoggoths.

## Étape 2

Les Anciens peuplent toute la Terre, depuis les profondeurs océaniques jusqu'aux terres émergées. Au centre de leur monde, l'Antarctique, sur le plateau de Leng, ils construisent une mégalopole, leur capitale.

Des guerres éclatent entre les Anciens et d'autres races extraterrestres. -600 millions d'années, les Polypes Volants installent quelques colonies dans des cités de basalte aux hautes tours.

## Étape 3

-400 millions d'années, âge silurien, les légendaires Rejetons de Cthulhu envahissent la Terre. Après une longue guerre, la paix est conclue : les Rejetons de Cthulhu s'attribuent les terres nouvelles, tandis que les Anciens conservent la mer et les terres anciennes. La fameuse cité de R'lyeh est construite pour abriter le Grand Cthulhu en personne.

Peu après, la Grande Race de Yith chasse les Polypes dans les profondeurs de la Terre.

## Étape 4

-270 millions d'années, les étoiles, au cours de leurs révolutions, atteignent le point à partir duquel les Cthulhu et ses rejetons ne peuvent plus demeurer vivants sur Terre. Le continent Pacifique s'abîme dans les flots, entraînant avec lui l'effroyable cité de R'lyeh, toutes les pieuvres cosmiques et Cthulhu. Il ne reste plus de ce monde qu'une île triangulaire au centre de l'Océan Pacifique : Rapa-Nui (l'île de Pâques).

Les Anciens, hantés par une vague crainte, construisent sur l'îlot d'énormes machines de guerre ressemblant par leur nature aux Shoggoths. Ils peuvent ainsi à tout moment réveiller ces gardiens pétrifiés, pour les lancer à l'assaut de Cthulhu et de ses mignons, au cas où ces derniers auraient l'opportunité de revenir. Une colonie de Profonds ayant survécu au cataclysme, nomme Moai ces énormes statues de pierre.

## Étape 5

Les Anciens ont des problèmes croissants avec les Shoggoths sous-marins qui se montrent de plus en plus rebelles. Ayant oublié l'art de créer des formes de vie, les Anciens ne peuvent plus compter que sur celles existantes. Mais, à l'image des humains, elles sont bien trop faibles pour faire face aux terribles Shoggoths. Au milieu de l'âge permien, -235 millions d'années, la guerre éclate et les Shoggoths ne sont maîtrisés qu'à l'aide d'armes atomiques.

## Étape 6

Pendant le jurassique supérieur, -140 millions d'années, les Mi-Go, créatures mi-fongoides, mi-crustacéennes, débarquent sur la Terre. Les Anciens tentent, sans y parvenir, de fuir dans l'éther interstellaire. Mais, repoussés dans les fonds océaniques, ils commencent à dégénérer.

## Étape 7

-70 millions d'années, les Polypes Volants s'évadent de leurs geôles souterraines. Ils détruisent la Grande Race de Yith avant de retourner dans leurs catacombes.

## Étape 8

Beaucoup plus tard, 100 000 avant Jésus-Christ, les humanoïdes restent les seules races intelligentes peuplant la Terre. L'Homo sapiens-sapiens et la Grande Race, ou Atlante, évoluent lentement.

Les Atlantes ne pouvant se reproduire se regroupent en confréries rivales, chacune tentant à sa façon de modeler l'évolution de l'Humanité.

-70 000 ans, les 19 Atlantes survivant transfèrent leur esprit dans des cerveaux humains. Ils deviennent ainsi virtuellement immortels et fondent la confrérie Naacal qui recherche les humains les plus extraordinaires pour perpétuer la science et la culture des Anciens. Le sanctuaire de la confrérie se trouve dans l'El Dorado, un pays non terrestre, hors du temps et de l'espace.

Avec les millénaires, les Atlantes dégénèrent et disparaissent. -30 000 ans, la confrérie n'est plus formée que d'hommes. Elle élit domicile dans l'Himalaya, près des Mi-Go, dernières créatures supérieures à peupler la Terre.

## Étape 9

Au XX<sup>e</sup> siècle, il ne reste plus que 9 membres de la confrérie Naacal, les 9 plus brillants, les 9 Immortels qui croient gouverner la Terre. Ce sont par ordre d'âge : Ève, Adam, Naor, Thor, Votishal, Osiris, Zarathoustra, Gautama et Jésus.

Les uns, recueillis en bas âge par la confrérie, sont restés inconnus des foules, les autres, au cours de leur jeunesse, ont marqué l'Histoire. Ils se consacrent au bien de l'humanité et fondèrent les grandes religions. Mais les contacts répétés avec des créatures des espa-

ces extérieurs leur révélèrent la futilité de leur quête. Ils tombèrent alors dans l'anonymat pour servir leurs mentors, les Mi-Go.

## Le projet Al-iksir

Le mot Al-iksir se traduit en Arabe par élixir. Il représente pour certains une émanation de l'esprit divin. Il est une des origines étymologiques du mot alchimie.

Pour comprendre les événements qui vont se produire entre 1924 et 1925, il faut revenir au IV<sup>e</sup> siècle à Alexandrie, où travailla Zosime de Panopolis, le fondateur de l'alchimie occidentale. Son élève, Argus Timnal, avait rassemblé un immense savoir occulte et maléfique provenant de toutes les terres connues. Secrètement, il expérimentait des sortilèges et contactait des créatures de l'ombre. Il conçut le projet de préparer le retour sur Terre du Grand Cthulhu qui dort dans la cité engloutie de R'lyeh.

Lorsque Zosime prit connaissance des ambitions de son jeune élève, il le chassa, maudissant à jamais sa lignée. La malédiction « Que tous les rayons du ciel à jamais vous torturent » est sûrement à l'origine de la détermination dont feront preuve les descendants d'Argus. Ils devront, pour résister à cette magie, vivre sous une terre argileuse et humide qui, par chance pour eux, masque les rayons cosmiques.

Fuyant l'Égypte, Argus se réfugia au nord de la Méditerranée où il fonda la confrérie et le monastère des Templiers Noirs. L'ordre fit une apparition historique de 1119 à 1314 sous le nom d'ordre des Templiers.

Argus connut une longévité extraordinaire. Il mourut à Damas en 738, dévoré par une Horreur Chasseresse qu'il avait invoquée pour tuer Abdul Alhazred (l'auteur de l'Al-Azif ou *Nécronomicon*). Argus tua Alhazred pour l'empêcher d'écrire la suite de ce terrible manuscrit. Mais Alhazred avait déjà commencé à écrire en Hébreu *L'Histoire de la Terre* ou *Nécronomicon II*.

Argus laissa un projet en trois étapes qui devait s'étendre sur douze siècles. Les Templiers Noirs en seraient ses légataires.

## Le pacte Shoggoths

En l'an de grâce 769, un pacte fut conclu avec les Profonds entourant Rapa-Nui (île de Pâques). Les Moai devaient être enlevés de l'île et dispersés à la surface du globe pour, plus tard, être réveillés en différents endroits stratégiques ; en échange, les cultes de Père Dagon et de Mère Hydra seraient étendus à toutes les civilisations. Seuls deux Moai furent déplacés — l'un à Malte, l'autre dans la baie de New York — car un des Immortels, Naor, tombé amoureux de ces Shoggoths de pierre, ne put supporter le sacrilège. Il décida de les protéger et de les choyer. En 771, il installa un champ de force interdisant aux Profonds de les approcher. Ainsi, l'échéance de la première étape du projet se vit retardée.

## Le projet Uebermensch

La deuxième étape dura beaucoup plus longtemps. Il fallait créer un être qui, à l'image des Anciens, soit capable de commander les Shoggoths. Un programme d'accouplement contrôlé avait été établi. Il fut nommé Uebermensch. Friedrich Nietzsche en fut le dernier grand théoricien et en décrivit les grands principes philosophiques.

Au début du XII<sup>e</sup>, au moment de la première croisade, pour faire avancer le programme, les Templiers Noirs eurent besoin de plus en plus de fonds monétaires. Ils décidèrent de créer un ordre parallèle et public. On l'appela vite l'ordre des Templiers. En quelques années, il devint le banquier du monde occidental.

À Jérusalem, pendant les fouilles du Temple de Salomon, construit sur les ruines d'un fanum dédié à Cthulhu, un des chevaliers templier tomba sur un vieux parchemin en Hébreu codé. Le volumen fut envoyé à l'abbaye de Cîteaux pour traduction. Les résultats ne furent jamais rendus publics et l'Histoire oublia le *Nécronomicon II* d'Abdul Alhazred.

En 1290, l'importation secrète de l'acier d'Amérique du Nord enrichie à tel point le trésor des Templiers que les chevaliers laissent leur place à des étrangers incapables ; ce qui, en 1314, amène l'abolition de l'ordre et le retour à l'anonymat.

Le programme Uebermensch aboutit, en 1863, à la naissance de Gustave Deluze et d'Irène Flammarion. Leur union aurait dû donner naissance au Surhomme. Malheureusement, un non respect des traditions sexuelles et des rites magiques par les Deluze entraîne la naissance, le 12 juillet 1887, de jumeaux : Jonathan et Archibald. Les Templiers Noirs se retrouvent avec deux Uebermensch.

Ne perdant pas espoir, Esméralda Caruzo, maîtresse de l'ordre et sorcière gitane du culte de Cthulhu, vient habiter dans le sud de la France, près du Manoir Deluze, pour secrètement instruire les jumeaux dans les arts occultes et les sciences surhumaines. Elle tente de déterminer lequel des deux frères sera le Surhomme qui finalisera le projet Al-iksir (réveiller Cthulhu).

En 1909, elle supprime Irène et Gustave car ils voulaient l'éloigner des jeunes hommes.

### À NOTER

- La malédiction de Zozime a affecté directement les chromosomes d'Argus.
- Ce sont les Immortels qui ont provoqué la naissance des jumeaux.

## Les jumeaux

Physiquement indiscernables, les cheveux d'un noir de jais, le teint ambré, des yeux vert pâles qui semblent toujours vous fixer, leur nez est fin et leur menton large. Un faible contact emphatique existe entre eux.

Jonathan l'appellera son second moi : sans en avoir une conscience sûre, ils pressentent ce que fait ou pense leur alter ego. Tout en eux semble prouver que le programme Uebermensch a doublement réussi : intelligence prodigieuse, mémoire eidétique, puissance physique, pouvoir de ne pas dormir...

## Jonathan Deluze

Jonathan est-il encore humain ? Son esprit a touché tant de mystères, et résolu tant de questions que seuls les plus éminents savants se posent, qu'il est difficile d'imaginer ses réactions.

À 8 ans, intrigué par les secrets du sexe, et après s'être documenté, il découvre l'importance de l'amour et classa les rapports physiques comme une dépravation de l'âme, une façon de prendre un plaisir inutile. Au contact d'Esméralda Caruzo, il avait découvert la haine et s'était juré de ne jamais user de violence.

À 14 ans bachelier, Jonathan étonna le monde. Son amour pour la physique et l'expérimentation s'épanouit à la faculté des Sciences de Montpellier où il se lança dans la recherche fondamentale afin d'aider l'Humanité. Mais, comprenant qu'il avait cent générations d'avance sur les hommes de son temps, il garda ses découvertes pour lui.

Son enfance fut triste. Tout replié sur sa fête intérieure, il négligea les chefs-d'œuvre de l'humanité, et se créa un univers personnel et illusoire. Cette aptitude au rêve ne fit que grandir, et il passa de plus en plus de temps au *Pays des Songes*.

Ses relations avec ses semblables furent succinctes. Il développa à leur égard une sorte de pitié sans trace de mépris. Il en témoignait sans cesse par sa gentillesse, sa générosité, son tact et sa bonne humeur constante (autant qu'apparente).

Lorsqu'il rencontre les Immortels, il peut enfin discuter de ses thèses les plus folles, nourrir son être d'éléments nouveaux, prétextes à de nouvelles déductions et analyses.

Après la mort des parents, les différences de point de vue entre les frères, leurs heurts constants, forcent Jonathan à quitter la France et, en mars 1913, à émigrer aux USA. Il achète le manoir Tristelune à Arkham et commence une nouvelle vie.

Est-ce le hasard, une volonté propre ou un mystérieux tour du destin qui le pousse à entreprendre des recherches sur l'hibernation, nul ne le sait, mais le fait est qu'en 1917, il devient docteur en physiologie et médecine, sa thèse s'intitulant : *L'Hibernation chez les mammifères*.

Rapidement, il noue une amitié secrète avec Andy Bartolomet, un jeune Archéologue, et fréquente de temps à autre le Docteur Snout, spécialiste du paranormal à l'université Miskatonic. Il passe le reste du temps seul dans son laboratoire personnel.

En 1918, Bartolomet part explorer la forêt amazonienne à la recherche de l'El Dorado. Jonathan se

plonge alors corps et âme dans son travail de savant. En 1920, Bartolomet lui envoie d'Amérique du Sud *Le Mystère Toatocs*, un manuscrit qui va ouvrir un nouveau champ d'investigation.

Pendant l'été 1920, Jonathan passe quelques jours chez les Toatocs, tribu Jivaros capable de pétrifier et de dépétrifier les êtres vivants. Il suspecte les Moai d'être des créatures pétrifiées.

De retour à Arkham, il poursuit ses recherches. En 1923, il part pour l'île de Pâques avec James Bingrof, la réincarnation d'Osiris. Il étaye ses thèses et découvre que les Moai sont des Shoggoths pétrifiés. Il en réveille un... et cela le rend fou.

En septembre 1924, il regagne tant bien que mal les USA. Sachant qu'il ne peut plus rester longtemps en vie, il écrit une lettre posthume qui malgré tous ses efforts reste fort confuse. Le 24 novembre 1924, il est enlevé par son frère.

### À NOTER

- Les gens décriront Jonathan avec beaucoup de difficultés. Seules ses bonnes manières et son charme ressortiront.
- Jonathan porte toujours des vêtements stricts et parfaitement taillés. Ses cheveux courts sont plaqués sur son crâne bien qu'une mèche rebelle lui tombe souvent sur les yeux.
- Le sens emphatique de Jonathan l'a poussé à effectuer les recherches qui pouvaient aider son frère.

## Archibald Deluze

Archibald vénère les cultures orientales. Toujours vêtu d'un kimono noir à ceinture jaune, un bandeau de la même couleur retient ses cheveux dans son dos.

Comme sa parure, son âme est noire. Son intelligence chaotique, brouillée par la précipitation, la contradiction et les passions, l'interdit de penser à long terme. Préparer le réveil des Shoggoths est pour lui une tâche pénible.

Sa vie n'est qu'une succession d'orgies. Il cultive l'art de faire souffrir et de tuer. Contrairement à Jonathan, il se délecte des chefs-d'œuvre de l'humanité. Pour lui, la peinture, la musique, la littérature, et toutes les formes d'expression artistiques constituent le génie propre de l'homme ; le reste a été posé par des entités supérieures. Pour Archibald on ne doit pas vénérer un savant qui formule un postulat créé depuis des millions d'années. Son rêve le plus cher est d'avoir à sa table tous les artistes d'exception, morts ou vivants.

Sa faiblesse est de négliger les capacités de ses ennemis, et même de ses alliés. Il abandonne vite ses victimes après les avoir torturées. Lorsque les Investigateurs deviendront gênants pour lui, il les méprisera.

Le plus terrible, pour les Templiers Noirs, est qu'il n'est pas fanatique. Il considère Cthulhu comme son égal, et il se fait appeler Dieu.

Très jeune Archibald montre un goût profond pour l'occulte et le mal. Il devient le protégé d'Esméralda

qui devine qu'il est l'élú.

Jusqu'en 1914, il suit avec assiduité les enseignements d'Esméralda. Il développe ses capacités mentales et commence à endurcir son corps.

L'APPEL de CTHULHU		Nom: Archibald DeLoze		
CARACTÉRISTIQUES FOR 25 DEX 25 INT 24 Idée 120% CON 50 APP 19 POU 42 Chance 110% TAI 16 SAN 0 EDU 22 Connaiss 110% Ecoles: Templiers Noirs Armure: 5 points de peau Bonus/Pénalité au dommage: +306		POINTS DE MAGIE 45		
CAPACITÉS Embraiser, Soins Rapides, Stop Combustion, Télékinésie, Vitesse Protection: Immunisé au Poison.		POINTS DE VIE 66		
COMPÉTENCES				
Anthropologie (00) <input type="checkbox"/> Archéologie (00) <input type="checkbox"/> Astronomie (00) <input type="checkbox"/> Baratin (05) <input checked="" type="checkbox"/> Bibliothèque (25) <input type="checkbox"/> Botanique (00) <input type="checkbox"/> Camouflage (25) <input type="checkbox"/> Chanter (05) <input type="checkbox"/> Chimie (00) <input checked="" type="checkbox"/> Comptabilité (10) <input type="checkbox"/> Conduite Automobile (20) <input checked="" type="checkbox"/> Conduite Engin Lourd (00) <input checked="" type="checkbox"/> Crédit (15) <input type="checkbox"/> Dessiner une carte (10) <input type="checkbox"/> Diagnostiquer Maladie (05) <input type="checkbox"/> Discrétion (10) <input type="checkbox"/> Discussion (10) <input type="checkbox"/> Droit (05) <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Expert en la Médecine	Écouter (25) <input type="checkbox"/> Électricité (10) <input type="checkbox"/> Éloquence (05) <input type="checkbox"/> Esquiver (DEX x 2) 55% <input type="checkbox"/> Géologie (00) <input type="checkbox"/> Grimper (40) <input type="checkbox"/> Histoire (20) <input type="checkbox"/> Lancer (25) <input type="checkbox"/> Linguistique (00) <input type="checkbox"/> Lire/Écrire l'Ang. (EDU x 5) <input type="checkbox"/> Lire/Écrire (00) toutes les <input type="checkbox"/> Lire/Écrire (00) langues <input type="checkbox"/> Lire/Écrire (00) <input type="checkbox"/> Marchandage (05) <input type="checkbox"/> Mécanique (20) <input type="checkbox"/> Monter à cheval (05) <input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00) <input type="checkbox"/> Nager (25) <input type="checkbox"/>	Occultisme (05) <input type="checkbox"/> Parler (00) toutes les Langues <input checked="" type="checkbox"/> Parler (00) <input type="checkbox"/> Pharmacologie (00) 50% <input type="checkbox"/> Photographie (10) <input type="checkbox"/> Pickpocket (05) <input type="checkbox"/> Piloter un Avion (00) <input type="checkbox"/> Premiers Soins (30) <input type="checkbox"/> Psychanalyse (00) <input type="checkbox"/> Psychologie (05) <input type="checkbox"/> Sauter (25) <input type="checkbox"/> Se Cacher (10) <input type="checkbox"/> Soigner Empoisonnement (05) <input type="checkbox"/> Soigner Maladie (05) <input type="checkbox"/> Suivre une Piste (10) <input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25) <input type="checkbox"/> Zoologie (00) <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Alchimie	Armes Poings... 35% 1D6 Pieds... 30% 3D6 Autres Armes 50% 10%	SORTS Invoquer / Contrôler un Pelage Volant Invoquer / Contrôler un Vagabond Dimensionnel Contrôler le Météo Fixer un Démon serviteur Téléportation

Lorsque la grande guerre éclate, il s'engage pour bonifier ses capacités guerrières. Il se fait respecter de tous et personne n'est capable de le faire obéir. Après avoir étranglé son commandant de bataillon, il passe en cour martiale. Les balles du peloton d'exécution ne le font même pas saigner. On le convoque à Paris où le général en chef des Armées lui propose de diriger le commando Apocalypse. Pendant les quatre années de guerre, Archibald ne sera jamais décoré, mais toutes ses missions sont couronnées de succès.

En 1919, il retourne à la vie civile et, grâce à son sens emphatique, il sait que Jonathan a découvert le moyen de faire revivre les Moai. Il met alors en place le plan pour lequel il a été engendré.

Au XX<sup>e</sup> siècle, le temps où les étoiles seront favorables à Cthulhu n'est pas encore venu, mais la présence des Moai sur l'île de Pâques constitue, dès aujourd'hui, une menace à son retour.

Le 24 novembre 1924, Archibald enlève Jonathan et l'amène en France. Il veut lui faire avouer la formule chimique permettant de dépétrifier. Doté d'un tel pouvoir, il compte réveiller les Shoggoths de l'île de Pâques. Nous verrons plus tard comment il se détournera du chemin tracé par Argus Timnal.

#### LES CARACTÉRISTIQUES D'ARCHIBALD

- Les points de peau sont dus à un contrôle total des muscles du corps et au fruit d'un long entraînement avec un expert chinois en arts martiaux.

- Il peut soit frapper deux fois avec ses poings, soit une fois avec ses pieds.
- Les capacités fonctionnent suivant le principe du sort associé, mais sont actives dans une sphère pouvant atteindre 2 km de rayon. La dépense en magie est valable pour une durée d'une heure.
- Archibald connaît presque tous les sorts du Mythe. Sur la feuille de personnage ne sont listés que ceux qu'il utilise pendant la campagne.
- Archibald utilise rarement ses capacités, il préfère garder une réserve de points de magie en cas de coup dur. À la moindre alerte, il active *Stop combustion* pour se protéger des armes à feu.
- En cas de danger, il appelle les deux Vagabonds Dimensionnels qui l'accompagnent. Présents en un round de combat, l'un d'eux peut immédiatement emporter Archibald.

**Vagabond Dimensionnel**

FOR 19 CON 20 TAI 20 INT 8 POU 11 DEX 8 Pdv 20

Arme : Serre 30% 1D8+1D6  
 Armure : 3 points  
 Perte de SAN : 1D10 ou 0.

Archibald se téléportera en Australie si les deux créatures sont tuées. Il en invoquera deux nouvelles avant de reprendre ses activités.

## Les factions

### Les Templiers Noirs

Le monastère de l'ordre fut établi en France, près de la ville de Troyes, dans la forêt d'Orient. Là ont vécu les descendants d'Argus Timnal. Avec le temps, les chromosomes mutants de Timnal se sont faits de plus en plus récessifs, si bien que la plupart des membres de l'ordre ont pu, du moins dans leur jeunesse, quitter le repaire et vivre exposés aux rayons cosmiques.

Les Templiers Noirs adorent Cthulhu, Dagon et Hydra. Ils sont alliés aux Thugs, dans le but de détruire les Immortels qui ont souvent contrecarré leurs plans. Quand les Thugs collabore avec les Templiers Noirs, ils n'ont plus de contact avec leur secte. Sur leur colonne vertébrale est greffé un *Démon serviteur* qui les force à obéir.

#### À NOTER

- Les *Démons serviteurs* sont les créatures d'Esméralda Caruzo. Il est facile, en examinant une personne contrôlée, de découvrir une protubérance bulbeuse et putride greffée sur sa colonne vertébrale. Si la protubérance est incisée, une larve informe, ressemblant à un crapaud, dégoulinera.

### Les Immortels

Leur heure de gloire passée, ils sont maintenant des fous joyeux. Ils n'ont presque plus de contact avec leurs maîtres les Mi-Go. Livrés à eux-mêmes, ils pas-

sent le plus clair de leur temps dans l'El Dorado, où ils rêvent sous l'effet de drogues hallucinogènes. De temps en temps, ils reviennent sur Terre pour tenter de s'amuser, mais l'ennui les gagne. Pour se distraire, ils réalisent des miracles, faisant par exemple apparaître une statue de la Vierge en plein Atlantique.

Ayant pris connaissance du projet Uebermensch, ils pensent que ce Surhomme serait digne d'être un des leurs. Ils influencent les Deluze pour qu'ils aient des jumeaux. Puis Osiris, alias James Bingrof, passe plus d'une année avec Jonathan Deluze pour l'évaluer.

#### À NOTER

- Ils ont intégré le Mythe et s'en sont détachés.
- Ils peuvent se téléporter ou changer de corps à volonté. Ils reçoivent ce pouvoir d'un diamant bleu.
- Ils adorent la réglise.
- Leurs pires ennemis sont les Thugs qui les pourchassent sans répit.
- Jésus, Naor, Osiris et Zarathoustra sont retenus sur Terre. Ils ne peuvent physiquement regagner l'El Dorado, la porte de passage étant protégée par les Toatocs. Les autres Immortels sont prisonniers de l'El Dorado et ne viennent sur Terre qu'en rêve.

## Les Thugs

Lorsque la confrérie Naacal a renié la mémoire des Anciens pour rejoindre les Mi-Go, certains puristes la quittèrent et partirent habiter en Asie Mineure. Leurs anciens confrères devinrent leurs pires ennemis.

Au Moyen Âge, ils se font appeler Ismaéliens, et forment une célèbre guilde d'assassins présidée par le Grand-Père de la Montagne. Après la première croisade, vers 1120, ils rencontrent les Templiers. Ceux-ci leur conseillent de s'installer en Inde où on les appellera plus tard Thugs. Dans un temple à Jabalpur, ils adorent Kali, la quintessence du culte des Anciens.

Au XIX<sup>e</sup> siècle, la secte regroupait en Inde quelques dizaines de milliers de fidèles. Ils étranglaient leurs victimes par fanatisme religieux. Ils étaient aussi sensibles aux bénéfiques qu'ils tiraient de leurs exactions. Aujourd'hui, ils sont revenus à une politique moins enrichissante mais ô combien plus satisfaisante. Ils recherchent et tuent les personnes ayant eu un contact avec les Immortels ou les Mi-Go.

#### À NOTER

- Le symbole de leur ordre est une cordelette rouge portant une marque jaune. Après avoir étranglé une personne, ils l'abandonnent près du cadavre.
- Les Thugs combattent jusqu'à la mort sans perdre connaissance.
- Ils ne savent pas que les Templiers Noirs servent Cthulhu.

## Le commando Apocalypse

Pendant la guerre, le commando avait pour mission d'infiltrer les lignes allemandes, de rapatrier des agents du territoire adverse, de pratiquer la subversion

et l'assassina. Ces opérations ultra-secrètes avaient pour noms de code générique : Apocalypse. En 1919, les 21 survivants, indemnisés pour oublier leurs crimes, quittent pour la plupart la France.

Seuls quelques vieux militaires français et américains connaissent l'existence de ces hommes. Deux exemplaires du dossier Apocalypse ont été conservés. Ils résumant les missions et les états de service du commando. L'un est au ministère de la défense française, l'autre est détenu par les services de renseignements américains.

#### À NOTER

- Les survivants du commando doivent leur vie à Archibald. Naturellement, ils ne lui refusent jamais quelques services lorsqu'il le demande.
- Ils portent, à l'exception d'Archibald, une montre à gousset sur laquelle est gravé le mot Apocalypse.
- Leur arme favorite est le cyanure. Ils en enduisent des aiguilles ou l'encapsulent dans des balles de calibre 22. Le cyanure est un poison mortel s'il est avalé ; en utilisation par piqûre rapide, on peut lui attribuer une force de 16.
- Les hommes du commando qui interviennent dans l'histoire sont Rastapoulilof, Dino de Arloutich, Claudio Velázquez, Salinas Borgias, Ernest Dumoulin et Frank Russel.

## Le Lotus Noir

Le Lotus Noir est une organisation d'Investigateurs à la retraite, ce qui ne veut pas dire qu'ils sont vieux. Pour la plupart, ils ne se connaissent que grâce à leur volumineuse correspondance. Membres de l'United Amateur Press Association, ils profitent de la publication des fanzines de l'association pour se passer des messages au travers de nouvelles fantastiques. Se sachant mentalement impuissants face au Mythe, ils aident leurs successeurs. Ils ne sont pas nécessairement amis, et souvent leurs points de vue divergent (voir relations Snout/Halfanhour).

#### À NOTER

- Le Lotus Noir se limite à fournir des fonds, des renseignements et, plus rarement, un soutien direct.
- Si les Investigateurs fouillent la maison d'un des membres du Lotus Noir, ils découvriront une collection intégrale des fanzines de l'UAPA dont certains passages sont surlignés, une liste plus ou moins incomplète des pseudonymes des membres de l'organisation, et divers documents en rapport avec le Mythe.
- Snout, Madame Java, Carol Bonitan, Sam Halfanhour, Miguel Bernardo, Stanley Diaz, Andrew Mellon appartiennent au Lotus Noir.
- Le Lotus Noir restera une organisation mystérieuse pour les Investigateurs.

*Partie 1*

# **Deluze est enlevé**



## Pour le Gardien

La chronologie décrit les événements qui se produisent après l'enlèvement de Jonathan Deluze. Ils sont indépendants des actions des Investigateurs. La partie intitulée *Les faits* explique ce qui c'est réellement passé cette nuit du 24 novembre.

## Chronologie

### Lundi 24 novembre 1924

**23h15.** La neige a cessé de tomber depuis plus de deux heures dans le quartier résidentiel de la Vieille Forêt d'Arkham, lorsque le professeur Jonathan Deluze est enlevé.

*La Gazette d'Arkham, 25 novembre 1924.*

#### Deluze est enlevé

Hier à 23h15, le professeur Jonathan Deluze, le célèbre Français, a été enlevé. Andy Stabil, le plus proche voisin de Deluze nous raconte : « Soudain, une fusillade éclate. Détonation de fusil de chasse et riposte à la Thompson. Un cri, des ronflements de moteur, le silence... Je rassemble mon courage et, lentement, je me glisse près de la route à quelques mètres du portail d'entrée de la propriété Deluze. Pendant ce temps, ma femme Julietta téléphone au commissariat. Devant le portail entrouvert, stationne, le moteur en marche, une Packard marron à capote beige. À bord deux hommes, l'un tenant une mitraillette, l'autre agrippé au volant, l'obscurité m'empêche de distinguer leurs visages. Tout à coup, j'entends un chant grivois et sifflant provenant de la propriété. Il me glace le sang bien qu'il soit dans une langue que je ne peux identifier.

Au bout de trente secondes, deux autres hommes coiffés de borsalinos sortent de la propriété, traînant dans la neige Deluze inconscient. Ils s'engouffrent dans la voiture qui prend la direction de Dunwich.

Aussitôt, j'entre dans le jardin, le manoir est allumé, des traces sanglantes s'éloignent dans les fourrés, le bruit d'une porte que l'on claque attire mon attention mais, par prudence, je retourne vers la route pour attendre l'arrivée de la police ».

L'inspecteur Adams Filberg a été désigné pour l'enquête. Peu de déclarations ont été faites. Notre édition du soir fera le point des événements.

#### À NOTER

•Stabil est un témoin, il décrit ce qu'il pense avoir vu, mais rien ne prouve qu'il dit vrai.

Au commissariat central, l'inspecteur Adams Filberg est de service. Il est désigné pour l'enquête. Il se rend immédiatement sur les lieux avec 6 hommes.

**23h30.** Le docteur Snout et les Investigateurs font un rêve hallucinogène provoqué par l'appel à l'aide de Jonathan.

**23h35.** Filberg arrive au Manoir. Il interroge Stabil et les autres voisins, alerte la police fédérale par radio et fait installer des barrages routiers. Il découvre un cadavre dans le parc, de nombreux fils électriques qui, touchés, déclenchent une alarme sonore dans la maison, et d'énormes empreintes circulaires.

**23h55.** Chacun de leur côté, les Investigateurs arrivent au manoir. Snout les rejoindra plus tard dans sa Ford T déglinguée. La police interdit aux journalistes, aux voisins et aux Investigateurs d'entrer, une déclaration de presse sera faite à 2h au commissariat.

### Mardi 25 novembre 1924

**1h.** L'inspecteur demande aux curieux de quitter les lieux (espérant ainsi cacher l'existence du cadavre).

**1h30.** Le corps est chargé dans un camion de police. Celui-ci est conduit à la morgue. Filberg s'en va, laissant 2 hommes en faction dans une voiture devant le portail d'entrée qui a été refermé.

**2h.** La déclaration est rapide, Filberg répond aux questions des journalistes, seuls autorisés à entrer. Il ne parlera pas du cadavre.

Q : Voyez-vous des raisons à ce rapt ?

F : Non.

Q : Êtes-vous sûr que c'est un enlèvement ?

F : Tout porte à le croire.

Q : Que pouvez-vous dire sur les traces de sang ?

F : Un ravisseur a du être blessé par Deluze.

**6h.** La Packard est retrouvée dans une grange abandonnée près de Wilmington, à 25Km d'Arkham. Dans un champ voisin, les traces du décollage d'un avion ont été découvertes.

**16h.** La voiture est identifiée. Elle a été louée à Boston chez Marcus Morton.

**18h.** Le coroner, Alvin Black, fait son rapport sur le cadavre du jardin. Il ne sera pas rendu public.

*La Gazette d'Arkham Soir, 25 novembre 1924.*

#### Deluze est enlevé, suite

Peu d'éléments nouveaux dans l'enquête. A 6h, la Packard a été retrouvée dans une grange abandonnée près de Wilmington. Dans un champ voisin, les traces du décollage d'un avion ont été découvertes.

Nous avons affaire à une histoire peu banale. Les ravisseurs ont de gros moyens. Toutes les pistes sont des impasses. La police va avoir un rude travail. Fidèle à notre tradition nous vous informerons au jour le jour du développement de l'affaire.

### Mercredi 26 novembre 1924

**11h.** Filberg récupère la caution laissée par les ravisseurs chez Marcus Morton, il remarque que les coupures appartiennent de une même série.

**15h.** John Gerald photographie le rapport d'autopsie.

### Rapport du médecin légiste

Alvin Black  
Arkham  
Mardi 25 novembre 1924.

Les causes de la mort sont nombreuses. Pour commencer, la tête et les bras furent arrachés du tronc et projetés à plusieurs mètres. Les causes d'un tel fait sont inexplicables. Par ailleurs, les multiples lacerations qui couvrent le corps de la victime auraient suffi, à elles seules, à tuer. L'impact de fusil de chasse, calibre 12, n'a quant à lui pas été la cause de la mort, bien qu'il ait affaibli considérablement la victime. D'une étude dentaire nous déduisons un âge approximatif de 25 ans. Les traits et le teint de peau font penser à un type racial hindou.

À noter :

- Une tumeur glanduleuse sur la colonne vertébrale.

Deux articles dans la presse intéresseront les Investigateurs.

*L'Advertiser du Massachusetts, 26 novembre 1924.*

### Une Forme volante dans le ciel

Hier dans la soirée, de nombreuses personnes ayant aucun rapport, ni culturel, ni social, ont vu en différents points de l'état une forme volante globulaire et légèrement phosphorescente. Nouveau mystère stellaire ?

À NOTER

- C'est le Polype qui a enlevé Jonathan.

*New York Herald, 26 novembre 1924.*

### Accident d'avion

Un biplan loué à New York Airfield s'est écrasé dans la nuit de lundi à mardi au-dessus de Shelton. Il était parti, au matin, pour Portland livrer un colis urgent. La police a tout d'abord cru que c'était l'avion qui avait participé au rapt du professeur Deluze à Arkham. Mais seul le corps de Ginger Bulding, le pilote, a été retrouvé dans un état tel que l'éventualité de survivants a été écartée.

### Jeudi 27 novembre 1924

En suivant la piste des coupures, Filberg remonte jusqu'à Rastapoulihof, un joaillier de Boston, qui a acheté un diamant aux ravisseurs. À partir de là, son enquête piétinera.

### Lundi 1<sup>er</sup> décembre 1924

La Gazette d'Arkham publie la dernière déclaration concernant l'Affaire Deluze.

*La Gazette d'Arkham, 1<sup>er</sup> décembre 1924.*

### L'affaire Deluze

L'histoire se complique et les pistes se tarissent. En effet, après avoir récupéré les 400\$ de caution qui avaient été laissés en gage chez Marcus Morton au moment de la location de la Packard, l'inspecteur Filberg remarqua que toutes les coupures étaient neuves. Une recherche dans les banques permit de savoir que M. Rastapoulihof, le célèbre bijoutier bostonien, avait retiré cet argent le vendredi 21 novembre pour acheter un diamant. Le vendeur était Shudde M'ell, la même personne qui bien sûr avait loué la Packard. Il est inutile de préciser que M. Rastapoulihof a été lavé de tout soupçon.

### Les faits

Cinq Thugs, hommes de main d'Archibald Deluze, viennent enlever Jonathan. Celui-ci, alerté par son système d'alarme, leur tire dessus. Il touche un de ses assaillants qui, blessé au ventre, s'éloigne en rampant. Le Thug qui se fait appeler Shudde M'ell, maîtrise Deluze avec un sort de *Paralysie*. Les autres Thugs le traînent vers leur voiture et abandonnent leur camarade blessé. Ils fuient dans la direction de Dunwich.

Pendant ce temps, un Polype Volant, invoqué par Archibald, entre dans la maison par une des fenêtres de l'étage. Il cherche un livre, *Le Mystère Toatocs*, dont l'existence fut révélée à Archibald au cours d'un rêve empathique. En voyant le Signe des Anciens gravé sur un des murs du laboratoire, le monstre entre dans une rage folle et déclenche une tempête qui détruit toutes les tapisseries de la maison, exceptées celles de la cuisine où Jonathan est retranché. En sortant dans le parc, le Polype découvre le Thug mourant et l'achève.

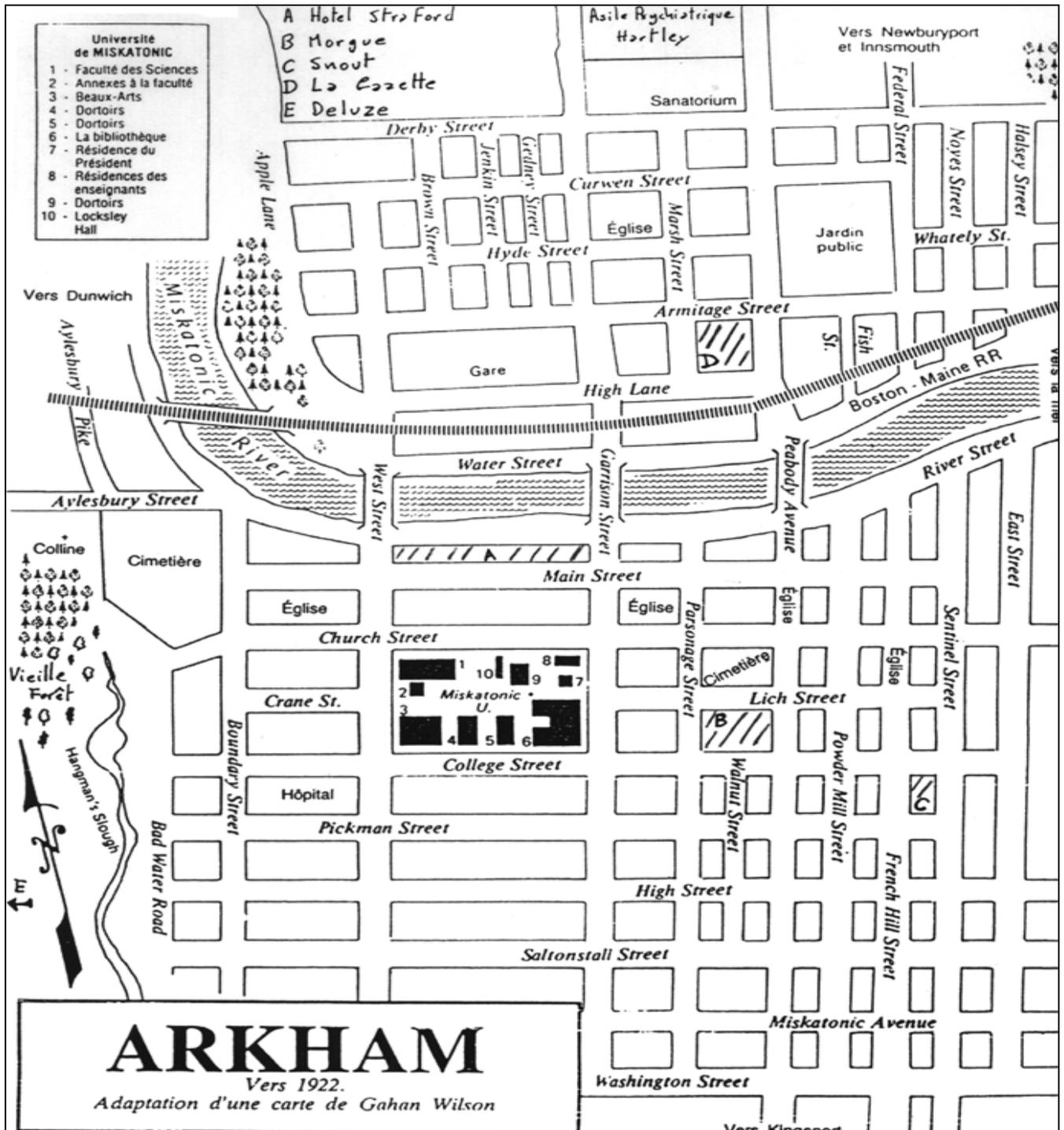
Arrivés à la grange près de Wilmington, les Thugs chargent le corps de Jonathan dans l'avion qui décolle aussitôt pour New York. Au moment de remonter dans la voiture, ils sont attaqués par le Polype qui les tue, puis les transforme en Zombies.

À NOTER

- Jonathan avait perdu la plupart de ses points de pouvoir, et les Thugs n'ont eu aucun mal à gagner le combat pouvoir contre pouvoir, associé au sort *Paralysie*.
- Les Thugs étaient tout de même les hommes les plus puissants dont Archibald disposait.

# Arkham

Après un réveil brutal, les Investigateurs enquêtent sur la disparition de Jonathan Deluze, un professeur de l'université Miskatonic.



## Pour le Gardien

Les Investigateurs, sortant tout droit du train fantôme, doivent rapidement se ressaisir car la réalité sera implacable. Ne se connaissant que depuis les brumes du rêve, ils se retrouveront devant le Manoir Tristelune.

Il vous faudra insister pour que les Investigateurs se sentent en devoir de sauver Jonathan Deluze qui s'est sacrifié pour eux dans le rêve. Faites intervenir le docteur Snout en ce sens.

Les Investigateurs devront alors commencer une enquête dont les indices, lieux et personnes sont décrits plus loin dans l'ordre le plus probable de leur rencontre. Les événements sont résumés dans la partie précédente.

La première action sérieuse des Investigateurs sera de visiter le manoir Tristelune. Le meilleur moment étant entre 3h et 6h dans la nuit du 24 au 25.

### À NOTER

- La neige fondra à partir du 28 novembre midi, faisant disparaître les dernières traces intéressantes.

## John Gerald

C'est un grand dadaïste d'Irlandais, journaliste très perspicace de *La Gazette d'Arkham*. Il passera partout avant les Investigateurs, du moins dans les lieux publics. Il est l'auteur des articles sur l'Affaire Deluze.

### ÉVÉNEMENTS

- Le 24 dans la nuit, les Investigateurs pourront le voir rôder autour du manoir Tristelune. Il suivra le camion de police jusqu'à la morgue et comprendra qu'il transporte un cadavre.
- Le 25 au matin, il voit le cadavre. Jamais il n'en parlera car cette vision l'a horrifiée.
- Le mercredi 26, il photographie le rapport du coroner.

### À NOTER

- C'est un ami d'Adams Filberg.

## Le docteur Snout

C'est un homme de 72 ans, petit et bossu, la figure allongée par un bouc grisonnant, un lorgnon d'or chevauchant son nez mince. Spécialiste du paranormal à l'université, il est aussi un Investigateur fatigué (70% en Mythe). Il habite une maison sur Sentinel Street. Personnage surprenant et contradictoire, il se contente de répondre aux questions directes, mais ne dira rien de sa propre initiative.

Snout ne travaillera pas avec les Investigateurs mais sera leur mécène. Lorsqu'ils seront absents des USA, il rassemblera les articles de presse et les leur fera parvenir.

### À NOTER

- Snout est désabusé. Il a peu d'espoir quant à l'avenir de l'humanité.
- Il conseillera aux Investigateurs de toujours lui indiquer leur position.

### INDICES

• Il parlera ainsi de Deluze : « Il était intelligent, sympathique et beau garçon. Mystérieux et solitaire, il avait l'air de connaître plus de choses qu'il ne voulait bien le dire. J'étais peut-être ici la seule personne à le comprendre... De son voyage au Brésil durant l'été 1920, il était revenu préoccupé, ce qui l'a éloigné de moi. Je fus étonné lorsqu'il partit passer un an à Valparaiso (juin 1923 à septembre 1924). À son retour, le mois dernier, il vint me voir. Il avait l'air fatigué. Il ne m'en dit pas plus qu'au sujet de son voyage brésilien. C'est tout de même mon ami, j'espère que vous pourrez faire quelque chose pour lui, même si j'ai peu d'espoir »

## Adams Filberg

C'est un homme haut en couleur, une belle barbe en collier lui assure un air vénérable et toutefois paternel. Son gros ventre témoigne du plaisir qu'il prend à la gastronomie. Il sera peu désireux de collaborer avec les Investigateurs. En cas de non-respect des lois de leur part, il n'hésitera pas à les emprisonner.

## Le manoir Tristelune

Les Investigateurs n'auront pas de problèmes pour déjouer la surveillance des deux policiers en faction devant le portail d'entrée. Il est facile de forcer le portillon ou de sauter le mur.

### À NOTER

- La police commencera une investigation sérieuse le mardi matin à 8h. Avant cette date tous les indices resteront en place.
- Les scellés seront posés le mardi soir.
- Le plan fourni n'est pas exhaustif, vous pouvez le compléter à loisir.

## Le Jardin

Mal entretenu, les ronces et les broussailles encombrant les allées qui furent fort belles par le passé. La neige, amoncelée en congères, rend les déplacements difficiles.

### INDICES

- Flaque de sang (laissée par le cadavre du Thug).
- Empreintes circulaires (Polype).
- Pistolet automatique (perdu par le Thug).
- Garage.
- Système d'alarme qui déclenche une sonnerie dans le manoir.
- Pierre tombale.
- Manoir.



## La flaque

Elle recouvre une zone de 2 m de côté. De nombreuses empreintes circulaires de 1 m de diamètre sont visibles dans la neige.

### À NOTER

- Des morceaux de viscères sont éparpillés tout autour.

## L'automatique

C'est un Mauser C96, 9 mm parabellum, chargeur de 10 balles.

### INDICES

- Les Investigateurs le trouveront sous une motte de neige, près de la flaque de sang.
- Il reste 3 balles dans le chargeur. Un examen des douilles montrera qu'elles ont été manufacturées en France.

## Le garage

Une magnifique Cadillac blanche y est stationnée.

### À NOTER

- Cette voiture a été modifiée par Deluze. Il a ajouté un carburateur surcomprimé.
- Le compteur kilométrique est étalonné jusqu'à 200. Il faudra essayer la voiture pour comprendre que l'unité est le *mile*.

## La pierre tombale

Elle est en marbre rose et ne porte aucune épitaphe.

### INDICE

- Elle cache un boyau — vu en rêve — qui conduit dans la bibliothèque.

## Le Manoir

Il semble avoir été ravagé par une tornade. Dans toutes les pièces, les tapisseries sont lacérées et décollées.

## La cuisine

Elle est équipée de tous les appareils modernes existants. Les couverts seraient suffisants pour servir la table d'un prince. Un fusil de chasse est posé sur la table. Deux cartouches usagées sont encore dans la culasse. La pièce est intacte, aucune trace de combat n'y est visible.

### À NOTER

- Si les Investigateurs finissent de décoller la tapisserie du hall d'entrée, ils découvriront un Signe des Anciens géant posé autour de la porte de la cuisine.
- Les appareils électroménagers ont tous été modifiés : four à micro-ondes, congélateur, machine à laver la vaisselle.
- Deluze s'est retranché ici, protégé par le Signe des Anciens.

## La chambre

Elle se trouve à l'étage. Elle a été fouillée et saccagée. La fenêtre est brisée, arrachée de ses gonds. Même des morceaux de maçonnerie se sont décrochés.

### À NOTER

- Par-là, le Polype est entré.

## Le bureau

Il est dans le même état que la chambre. Il sera possible de trouver au milieu du capharnaüm :

- Une hideuse statuette de jade représentant un nouveau-né (perte de 1 ou 0 point de SAN).
- Un 9 mm.
- La photo d'un jeune garçon, d'environ 13 ans, se reflétant dans un miroir.

- Des tickets de train et de bateau agrafés.

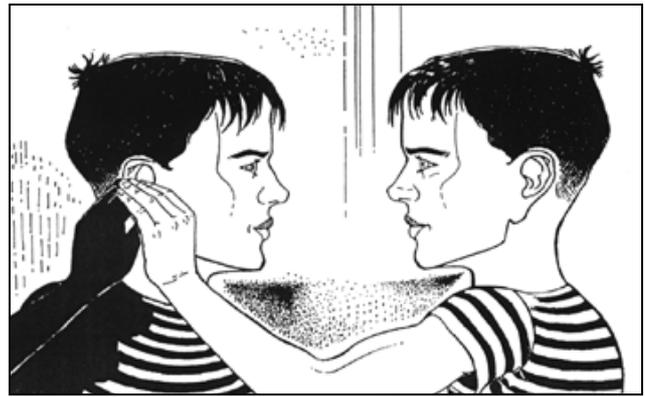
#### *Tickets de train et de bateau agrafés*

- **Cette - Paris.** Train 23 mars 1913
- **Paris - Calais.** Train 30 mars 1913
- **Calais - Douvres.** Ferry-Boat 30 mars 1913
- **Douvres - Londres.** Train 31 mars 1913
- **Londres - Southampton.** Train 18 avril 1913
- **Southampton - New York.** Paquebot 19 avril 1913
  
- **New York - Port-au-Prince - Paramaribo - Bahia.** Paquebot 11 juin 1920
- **Rio - Bahia - New York.** Paquebot 18 septembre 1920
  
- **Boston - New-Orleans.** Train 2 juin 1923
- **New-Orleans - Panama.** Paquebot 4 juin 1923
- **Panama - Callao - Valparaiso.** Paquebot 9 juin 1923
- **Valparaiso - Callao - Panama.** Paquebot 15 août 1924
- **Panama - San Francisco.** Paquebot 1 septembre 1924
- **San Francisco - Boston.** Train 30 septembre 1924



#### À NOTER

- La statue est celle d'un nouveau-né pétrifié.
- La photo est une illusion optique, d'un côté, on voit Jonathan, de l'autre Archibald. En l'examinant avec soin, les Investigateurs pourront noter des différences sur les visages. Laissez-les douter. Donnez leur le document sans commentaire.



### Le laboratoire

Il se trouve au sous-sol et a lui aussi été dévasté. De nombreux récipients en verre ont été brisés. Leur contenu nauséabond couvre le sol. Des générateurs électriques de forte puissance sont intacts. Une cage de verre contient 10 serpents, à dos noir et ventre orange, longs de 70 cm. Sur le mur du fond, un Signe des Anciens est gravé.

#### À NOTER

- Si un jet sous *Zoologie* est réussi, les serpents seront identifiés comme étant des Boïgas, espèce très venimeuse. Des lésions locales généralement discrètes suivent l'envenimation et des signes d'une intoxication générale sont visibles. Ils conduisent progressivement à une paralysie, puis à la mort. Deluze élève les serpents pour produire la drogue d'hibernation.
- Le Signe des Anciens a été tracé avec du plomb sur la porte secrète menant à la bibliothèque. Il en interdit l'accès à toute créature du Mythe.

### La bibliothèque

C'est un réduit poussiéreux et chaud où se trouvent les livres de Deluze. Outre des manuels de physique, mathématiques, médecine, zoologie et archéologie, il est possible de trouver :

- Une carte de visite appartenant à Ringo Jasmin.

*Ringo Jasmin*  
*Rio de Janeiro*  
*Pension Colibri*

\* Chasseur Professionnel \*

- Des notes intitulées *Calculs de recherche sur l'hibernation*, *Hibernation par pétrification*, *Le problème de la dépétrification*, *Le venin de Boïga serait-il la solution ?*
- Un très vieux manuscrit, intitulé *Le Mystère Toatocs*, dont les dernières pages sont incompréhensibles, comme si l'auteur, August Fergusson, avait été pris de démence.

Manuscrit

## Le Mystère Toatocs

C'est le journal d'August Fergusson, un aventurier, qui vécut en 1869 avec une tribu amazonienne, les Toatocs. Outre les anecdotes quotidiennes, on retiendra :

Au cœur de la forêt amazonienne, dans le Haut Xingú, près de la source du fleuve, vit une tribu énigmatique, les Toatocs. Ces indiens pratiquent la magie verte et une autre magie inconnue des hommes blancs. Ils vénèrent, dans un temple sphérique à l'architecture unique sur Terre, des dieux aux noms de : Yig (le Père des Serpents), Yog-Sothoth (le Tout en Un), Hastur (l'Indicible), Cthugha, Azathoth (le Sultan des Démon) et le Grand Cthulhu (le Maître des Rêves).

Les fidèles fument des encens narcotiques et communiquent ainsi en rêve avec leurs divinités obscures. Une forme particulière de sacrifice est utilisée. Grâce à une drogue obtenue à partir du venin d'un serpent noir et orange, le futur sacrifié est pétrifié puis devient comme pierre. La nouvelle statue étrangement saisissante est portée au sommet du temple depuis lequel elle est lâchée, subissant ainsi une chute de plus de 30 m. Si elle ne se brise pas, on arrose la statue d'une drogue antidote qui a le pouvoir de redonner vie à la victime. Celle ci, toujours de sexe masculin, devient alors le chef de la tribu. Le rite a lieu tous les solstices... ..?# @" ... .. ???!

Sur la couverture, écrit avec une encre manifestation différente et plus fraîche que la suite du volume on peut lire : *Professeur Andy Bartolomet, Pension Java, Paramaribo Guyane-Hollandaise, le 28 mars 1920.*

- Une lettre de James Bingrof

James Bingrof  
712 Mount Vernon  
New York

Jonathan Deluze  
Manoir Tristelune  
Arkham

New York, le 13 janvier 1921.

Cher Monsieur,

J'aurai l'honneur de vous recevoir vendredi 21 janvier chez moi vers 14h.

Cordialement.



J.BINGROF

À NOTER

- À part leurs titres, les notes de recherche n'apporteront rien aux Investigateurs.

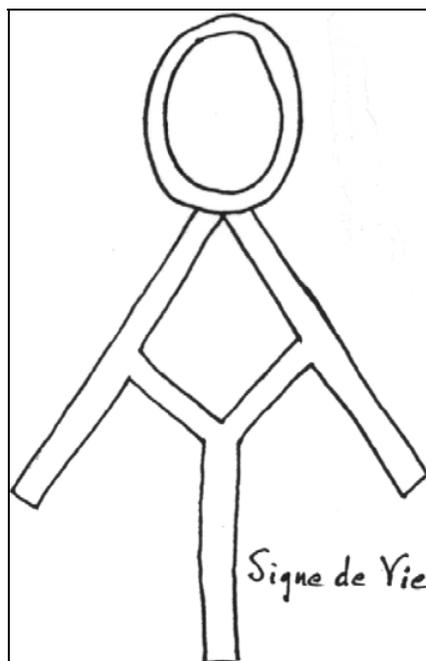
- Lire *Le Mystère Toatocs* augmentera de 6% la compétence en Mythe. Le lecteur aura une connaissance générale sur les 6 divinités de la tribu (voir livre de génère).

- Trouver un objet caché permettra de découvrir sur la couverture du *Mystère Toatocs* l'adresse suivante *Carol Bonitan, Bahia*. Elle avait été écrite au crayon puis gommée.

- Si la couverture du livre est disséquée, deux enveloppes en papier jauni seront trouvées (une par côté). Dans la première, une lettre, écrite par Fergusson alors qu'il n'était plus très sain d'esprit, explique comment fabriquer, à partir de trois composantes mystérieuses, les potions de dépétrification et de pétrification. Il faudra trois jours de travail continu pour déchiffrer la lettre.

La potion de pétrification ne peut agir que sur une créature qui a bu une drogue connue seulement des Toatocs. Elle est efficace les jours de solstice ou d'équinoxe. Toutefois, elle est toujours efficace sur une créature qui a déjà été pétrifiée.

Celle de dépétrification n'agit qu'au moment d'un solstice ou d'un équinoxe. Sur la créature doit être gravé le Signe de Vie.



Dans la deuxième enveloppe, trois sachets contiennent les composantes qui permettent de réaliser une dose de chacune des potions. Un sachet de poudre blanche, un de poudre rouge et un dernier de poudre verte qui, respectivement, pourront être analysés comme étant des racines de mandragore pilées, symbolisant la virilité, du sang de chauve-souris vampire, symbolisant la vie, et du sable de jade. Le sable est lié par une substance inconnue. C'est du venin de boïga. Il sera impossible de retrouver les formules chimiques exactes des poudres.

Il faut une longue incantation de 12h, au cours de laquelle 30 points de magie doivent être dépensés, pour préparer une dose de chacune des potions (perte

de 1D6 points de SAN, ceci interdit aux Investigateurs toute production industrielle).

### À NOTER

•Jonathan et Archibald Deluze, Andy Bartolomet et les Chamans Toatocs sont les seuls à connaître les proportions exactes des poudres.

## La morgue

Située dans Lich Street, la police aussi bien que par l'université l'utilise. La porte cochère de la cour, ainsi que la porte d'entrée, sont fermées à clé.

### ÉVÈNEMENT

•Dans la nuit du 24 au 25 novembre, Filberg laissera la note suivante sur le bureau :

*1h40. Nous avons déposé un corps dans le box 12. Enregistrez-le comme non identifié.*

Signé : Adams Filberg.

### INDICE

•Le cadavre du Thug.

## Le cadavre

La tête est arrachée du tronc. Des traces de lacération sont visibles sur tout le corps. Si la sauvegarde échoue, voir le cadavre coûtera 1D3 points de SAN.

### INDICES

- Victime d'origine asiatique.
- Aucun papier ni bijou.
- Démon Serviteur.

## Alvin Black, le coroner

L'autopsie a profondément perturbé le coroner.

### ÉVÈNEMENT

•Si les Investigateurs l'interrogent au sujet de la protubérance bulbeuse qu'il a découverte sur le cadavre, il répondra qu'il n'a jamais rien vu de semblable. Il décrira le Démon Serviteur, insistant sur la nature monstrueuse de ce parasite.

## John Lange

Lange est le notaire de Deluze, il a une bonne figure rougeade ornée d'une moustache maladroïtement frisée au petit fer. Il se coiffe du plus ridicule des chapeaux que l'on puisse imaginer.

### ÉVÈNEMENT

Suivant les volontés de Jonathan, le mardi matin, après l'annonce de l'enlèvement, il joue le facteur, et dépose dans la boîte aux lettres de Snout la lettre posthume. Il avait reçu cette lettre accompagnée de la

consigne : « S'il m'arrive malheur, la lettre devra être déposée chez Snout. »

## La lettre posthume

*Professeur Deluze  
Manoir Tristelune  
Arkham*

Docteur Snout  
73, Sentinel Street  
Arkham

Le 30 septembre 1924.

Cher Ami,

Je sais qu'il va m'arriver malheur un jour ou l'autre. Cette lettre posthume sera, du moins je l'espère, la preuve de ma bonne santé mentale d'alors car aujourd'hui j'en doute.

Je ne peux te demander de l'aide, je suis allé trop loin.

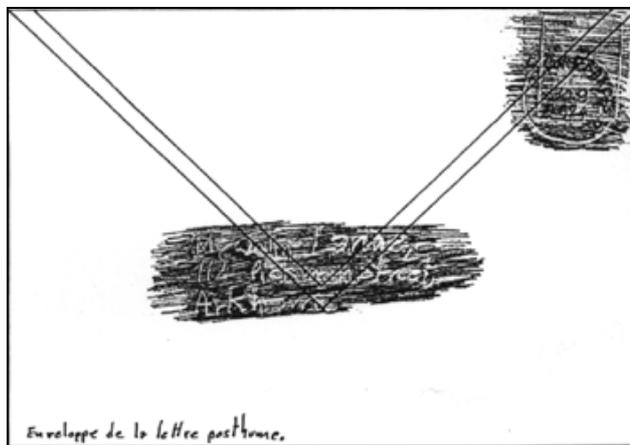
Les serpents m'entourent, ma magie s'épuise, les Moai gluants m'observent. Mon second moi s'agite.

*DL*

DELUZE

### ÉVÈNEMENT

•Snout reçoit cette lettre dans une enveloppe vierge et non oblitérée le mardi 25 au matin. Il en fera immédiatement part aux Investigateurs qui, après leur nuit blanche, seront certainement en train de dormir.



### INDICE

•Si l'enveloppe est crayonnée, les Investigateurs pourront lire : San Francisco le 30-9-24. John Lange, 112 Pickman Street, Arkham.

### À NOTER

•L'enveloppe avait été glissée avec une lettre de consigne dans une seconde enveloppe avant d'être postée. C'est l'adresse de la seconde enveloppe qui s'est gravée par surimpression.

## La Packard abandonnée

### ÉVÉNEMENT

• À 16h, le 25, elle est identifiée. Elle a été louée à Boston, 3 jours plus tôt, chez Marcus Morton.

### À NOTER

• Les Investigateurs obtiendront ce renseignement en se rendant au commissariat ou en interrogeant John Gerald.

## Morton Auto

Dirigée par Marcus Morton, cette célèbre entreprise de location de véhicules occupe un immense magasin sur Beacon Street.

### INDICES

• La Packard a été louée par un certain Shudde M'ell, le samedi 22 au matin.  
• Shudde M'ell avait les traits hindous et un mauvais accent français.

### À NOTER

• L'inspecteur Adams Filberg récupère la caution de 400\$, le mercredi 26 novembre.

## La grange

Elle est abandonnée pour l'hiver. Une échelle, aux barreaux en mauvais état, mène à une mansarde où le foin est entassé pendant la bonne saison.

### À NOTER

• Les Investigateurs devront grimper avec précautions.  
• Des traces circulaires sont visibles dans la neige autour de la grange.  
• Une trappe, cachée sous du foin, mène à une cave.

## La cave

C'est une citerne désaffectée aux murs encore suintants. Des champignons et du salpêtre couvrent le plafond.

### À NOTER

• Là les 4 ravisseurs asiatiques ont été pendus, puis transformés en Zombies par le Polype Volant.  
• Chaque corps possède encore son Démon Serviteur.  
• 8200\$ sont éparpillés sur le sol.

### ÉVÉNEMENTS

• Si une personne entre dans la cave, les Zombies se débattront, poussant des râles horribles, leurs têtes s'arracheront et, décapités, ils fonceront sur le curieux.  
• Si 10 jours après l'enlèvement de Deluze, les Zombies prisonniers ne sont pas détruits, ils s'échapperont pour écumer la campagne environnante, tuant du bétail et des hommes. La presse locale manifesterà un grand émoi.

## Zombies

FOR 17 CON 12 TAI 9 POU 1 DEX 5 Pdv 11

Arme : Masse 30% 1D6

Protection : Les armes qui emparent causent 1 Pdv si elles touchent. Les autres font demi-dommage.

Perte de SAN : 1D6 ou 1D2.

## Les coupures (400\$ de chez Morton)

Elles appartiennent à la même série aux numéros consécutifs, tout comme celles éparpillées autour des Zombies.

### ÉVÉNEMENT

• Après 3 jours d'enquête dans les banques de l'état, on découvrira que les coupures proviennent de la National Bank de Boston.

## La National Bank

Elle occupe une vieille bâtisse au centre de Tremont Street. La banque possède des antennes sur tout le pays et le siège se trouve à New York.

### INDICE

• Les coupures, 10 000\$ au total, ont été retirées par M. Rastapouilof un célèbre joaillier de Boston, le vendredi 21. Il avait besoin de fonds pour acheter un diamant.

## Notes d'enquête

Les Investigateurs pourront trouver les documents suivants :

• Université Miskatonic, archives : Dossier Deluze et une photo des professeurs de 1917 où l'on voit Jonathan Deluze.

*Archivé le 4/9/1913*

*Université Miskatonic*

### Dossier Deluze

NOM : DELUZE

PRENOM : JONATHAN

Né le 12 juillet 1887 à Cette (France)

Célibataire, fils unique, parents décédés en 1909

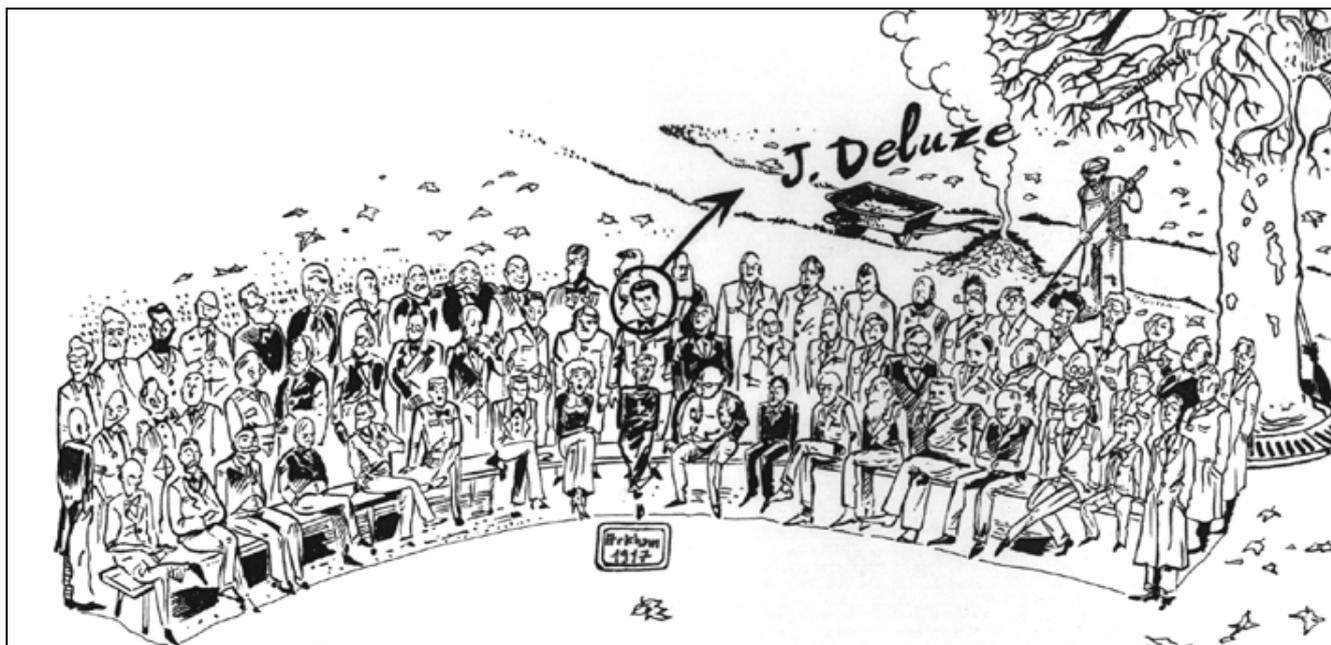
Diplômé le 9 octobre 1912, en tant que docteur en physique, à la faculté des Sciences de Montpellier (thèse disponible en français).

Demande un poste de professeur en physique le 5 juin 1913. Nommé le 1<sup>er</sup> août 1913.

Devient Américain le 1<sup>er</sup> janvier 1914.

Le 28 novembre 1917 obtient le diplôme de docteur en physiologie et médecine (thèse disponible).

Demande un congé sans solde pour la période du 1/6/23 au 1/10/24.



- Université Miskatonic, bibliothèque :
  - Thèse française 1912 : *Le Temps et l'Espace* (développements mathématiques sur la relativité et étude de paradoxes).
  - Thèse américaine 1917 : *L'Hibernation chez les mammifères* (Études chimiques de l'hibernation).
- Archives de la Gazette d'Arkham :

*La Gazette d'Arkham, 2 août 1913.*

### Un Français à Arkham

Nous avons l'honneur d'accueillir un nouveau concitoyen : le professeur Jonathan Deluze qui a été nommé, hier matin, professeur de physique à l'université.

Jonathan Deluze, membre de l'aristocratie française, préférera s'expatrier plutôt que de faire face aux exigences nationales. Il débarqua à New York le 29 avril, et fut tout de suite attiré par notre belle ville et son université. Pour fêter sa nomination, il organise ce soir une grande réception au manoir Tristelune. Tous les membres d'honneur de la ville sont invités.

*La Gazette d'Arkham, 30 novembre 1917.*

### Un Français stupéfiant

Décidément ces Français sont extraordinaires. Deluze arrivé à Arkham avec un diplôme de physique, obtient maintenant, à la grande stupeur de tous les observateurs, un doctorat en physiologie et médecine. Il mena ses études, de front avec ses cours et recherches à l'université, dans son laboratoire personnel.

#### À NOTER

- Les thèses ne peuvent être comprises que si un jet sous physique ou chimie est réussi. Même dans ce cas, il sera difficile d'en tirer quelque chose, le génie de Deluze étant écrasant.

- Les réflexions suivantes n'ont pas été éditées par le responsable de *La Gazette d'Arkham*. Deluze arrive aux USA avec des papiers douteux, une situation civile des plus troubles (fuit-il pour éviter d'être appelé sous les drapeaux ?). Sa fortune et ses diplômes font oublier cela. Il fait preuve d'une grande intelligence qui frôle le plus grand génie en passant une thèse de médecine en 2 ans.

### L'Hôtel Straford

C'est l'hôtel le plus luxueux d'Arkham. Une pension complète pour une journée coûte 11\$. Le bâtiment possède deux entrées, l'une sur Main Street et l'autre sur River Street.

### L'Asile Hartley

L'asile est dirigé par le Docteur Hartley, un spécialiste habitué à soigner les Investigateurs malheureux dont il fait lui-même partie. Le bâtiment se trouve au nord d'Arkham juste derrière le sanatorium. L'établissement a un pourcentage de guérison record de 60%.

### Le Professeur Laban

C'est le descendant d'un Investigateur qui aida Aljah Billington à poser le Signe des Anciens dans la tour de la Forêt Billington. Snout orientera vers lui les Investigateurs pour traiter de tous problèmes touchant de près ou de loin au Mythe (45% en Mythe - 70% en Français).

### Andy Bartolomet

Né en 1885 à Boston, il fit ses études universitaires à Arkham en archéologie. Il devint professeur en 1914. Passionné d'explorations solitaires, il cherchait, aux dires de ses anciens collègues, la grande découverte.

## INDICES

- Il est parti en Amérique du Sud en septembre 1918.
- Personne n'a jamais reçu de ses nouvelles.

## À NOTER

- Il recherchait l'El Dorado et, grâce à ses connaissances en anthropologie et archéologie, il était sûr de réussir là où tout le monde avait échoué.
- Jonathan est en contact avec lui jusqu'en mars 1920, date à laquelle il reçoit *Le Mystère Toatocs*.
- Depuis l'arrivée de Deluze aux USA en 1913, il est son seul ami intime. Il est au fait de tous ses travaux.

## Résumé

Les Investigateurs doivent trouver les indices du Manoir, visiter la morgue et se rendre à la grange. Les indices récoltés au Manoir ne sont pas directement exploitables. La morgue et la grange aident plus immédiatement.

### Pistes

Manoir ⇒ New York ⇒ Amérique du Sud  
Morgue ⇒ Hindous  
Grange ⇒ Boston ⇒ Hindous

# Boston

**Les Investigateurs découvrent une secte d'adorateurs de Shub-Niggurath qui célèbre son culte dans un théâtre de banlieue.**

## Pour le Gardien

Les Investigateurs sont peut-être déjà venus à Boston pour questionner Marcus Morton ou visiter la National Bank, mais ils passeront beaucoup plus de temps à explorer la piste Rastapoulihof. Cette partie développe le côté ambiance plutôt que l'enquête. Les deux moments forts étant *La vente aux enchères* et *Songe d'une nuit d'été*.

## Philémon Rastapoulihof

Immigré grec d'après guerre, il a réussi dans le commerce. Sa bijouterie, la plus huppée de Boston, colle l'Art Club sur Newbury Street. Le magasin bien que luxueux semble antique et poussiéreux. Les poutres apparentes du plafond et les fauteuils de cuir ont la patine du temps.

### POUR LE GARDIEN

Rastapoulihof est un ancien du commando Apocalypse. Il a retiré 10 000\$ pour fournir des fonds aux Asiatiques. Ces derniers lui ont donné en échange un diamant bleu ayant une étrange luminescence. Rastapoulihof a pour ordre d'éliminer les enquêteurs non officiels.

### INDICE

- Montre à gousset avec la marque Apocalypse.
- Une affiche, collée sur une des vitres de la devanture, attirera l'attention des Investigateurs. Elle fait la publicité du Diorama, un théâtre de la ville. L'illustration centrale, signée Richard Upton Pickman, est si horrible qu'un jet sous la SAN devra être tenté (perte de 1 ou 0 point de SAN). On y voit un monstre d'outre-tombe dévorer un humain.

## À NOTER

- Rastapoulihof passe la journée dans son bureau privé. Il est protégé par deux hommes de main.
- À la bijouterie travaillent 5 vendeuses et un commis.
- La bijouterie est très bien gardée, des systèmes d'alarme sont disposés sur toutes les ouvertures.
- Dans le bureau, au-dessus de la porte menant aux coffres, trône une énorme tête de bélier noir. Un jet sous le Mythe révélera qu'il s'agit d'un symbole représentant Shub-Niggurath.

## ÉVÉNEMENTS POSSIBLES

- Rastapoulihof recevra les Investigateurs en espérant découvrir ce qu'ils savent.
- Si les Investigateurs tentent de voler le diamant, débrouillez-vous pour leur faire comprendre le danger qu'ils courent, ils risquent de finir en prison.
- Si Rastapoulihof est menacé, il appellera la police.
- Le soir de la journée où il recevra les Investigateurs, avant de rentrer chez lui vers 19h30, conduit dans sa Chrysler blanche et or par son chauffeur, il se rendra chez Clarck Geuble. Il lui demandera d'invoquer un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, lors de la prochaine représentation au Diorama. Sa mission sera de retrouver les gêneurs et de les détruire.

### Rastapoulihof

FOR 17 CON 18 TAI 14 INT 16 POU 11 DEX 18 APP 12 EDU 16  
SAN 0 Pdv 16

Armes : Canne épée 80% 1D6+1D4, Calibre 22 90% cyanure, Bague avec cyanure 60%



## L'Art Club

Ambiance très british et calfeutrée, le club est réservé à l'élite de Boston.

### INDICE

• Les anciens amis de Richard Upton Pickman diront que, avant de disparaître, Pickman avait atteint un état de dégénérescence avancée. Il perdait son humanité pour devenir de plus en plus un animal. Cette transformation avait débuté lorsqu'il était parti vivre dans un taudis du North End.

### À NOTER

• Les tableaux de Pickman ont disparu avec lui. Seul subsiste celui utilisé pour l'affiche du Diorama. Il appartient à Rastapoulilof.

## Clarck Geuble

Connu surtout pour ses activités politiques, maire adjoint, il est l'homme le plus riche de Boston. Il habite Beacon Hill près de chez Rastapoulilof.

### POUR LE GARDIEN

Sa façade de gentleman cache ses activités plus louches, telles que le trafic d'alcool et le proxénétisme. Geuble est un homme dur et refusera de céder à toute

espèce de chantage. Presque tous les soirs, il dirige au Diorama les cérémonies d'une secte d'adorateurs de Shub-Niggurath.

### ÉVÈNEMENT

• Bénéficiant de la publicité faite autour du bijou acheté par Rastapoulilof, il organisera une vente aux enchères.

#### Clarck Geuble

FOR 22 CON 19 TAI 17 INT 18 POU 19 DEX 10 APP 14 EDU 19  
SAN 0 Pdv 18

Armes : Calibre 32 75% 3x1D8

Sorts : Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, Immunisation, Contacter ShubNiggurath, Appeler Shub-Niggurath.

Le calibre 32 est un luger automatique modifié pouvant tirer 10 balles.

## Le diamant

Son histoire est obscure et empreinte de malheur. Initialement synthétisé par les Atlantes et porté plus tard par un Immortel au destin tragique, il finit par se perdre. En 1122, il est retrouvé par un Templier Noir dans le Temple de Salomon. Il aboutit alors tout naturellement dans leur trésor. Lorsque Archibald donne quelques gemmes pour payer les Thugs qui doivent enlever Jonathan, le diamant, sous l'influence des Immortels, s'y glisse par hasard.

### À NOTER

- Il est le symbole secret de la confrérie Naacal. C'est une perle de pouvoir que portent les Immortels. Elle focalise leur énergie vitale. S'ils la perdent, ils redeviennent de simples mortels. Pour utiliser les pouvoirs du diamant (immortalité, téléportation, réincarnation), il faut suivre les enseignements de la confrérie Naacal ou d'un Immortel.
- Un simple quidam qui le porte bénéficie de 3 points de pouvoir supplémentaires. Il peut passer les Portes Dimensionnelles sans risque de perte de SAN.

## La vente aux enchères

*Tous les journaux, 5 décembre 1924.*

### Vente aux enchères

Mercredi prochain un diamant unique au monde sera mis en vente par M. Rastapoulilof. Il a la particularité de dégager une faible luminosité. On dirait qu'une flamme y brûle. Seuls les 10 hommes les plus riches de la planète sont invités. La mise à prix est de 300 000\$.

La vente a lieu le mercredi 10 décembre dans le hall de l'hôtel Continental. Les 10 hommes les plus riches du monde sont invités.

### Les 10 invités

Joseph Daniel Rothenfelder	USA
John Rothmans	USA
Max Fridman	Suisse
Emanuel Kiteridge	UK
Danny Burton	UK
Arnold Vonnegut	Allemagne
Dino de Arloutich	USA
Barry Chase	Canada
Stanley Diaz	Brésil
Erica Carlyle	USA

La mise à prix est de 300 000\$. À 13h précises, après un somptueux lunch, la vente sera ouverte. Les premières enchères seront timides, puis un duel s'engagera entre Rothenfelder et Rothmans. À deux millions de dollars, Rothenfelder entrera dans une rage folle, et dira : « Je le veux, je l'aurai, trois millions ! » Cette annonce stupéfiante clôturera la vente. Un greffier fera signer Rothenfelder, c'est alors que le drame se produira.

À l'extérieur, où des milliers de curieux se pressent pour contempler les hommes les plus riches du

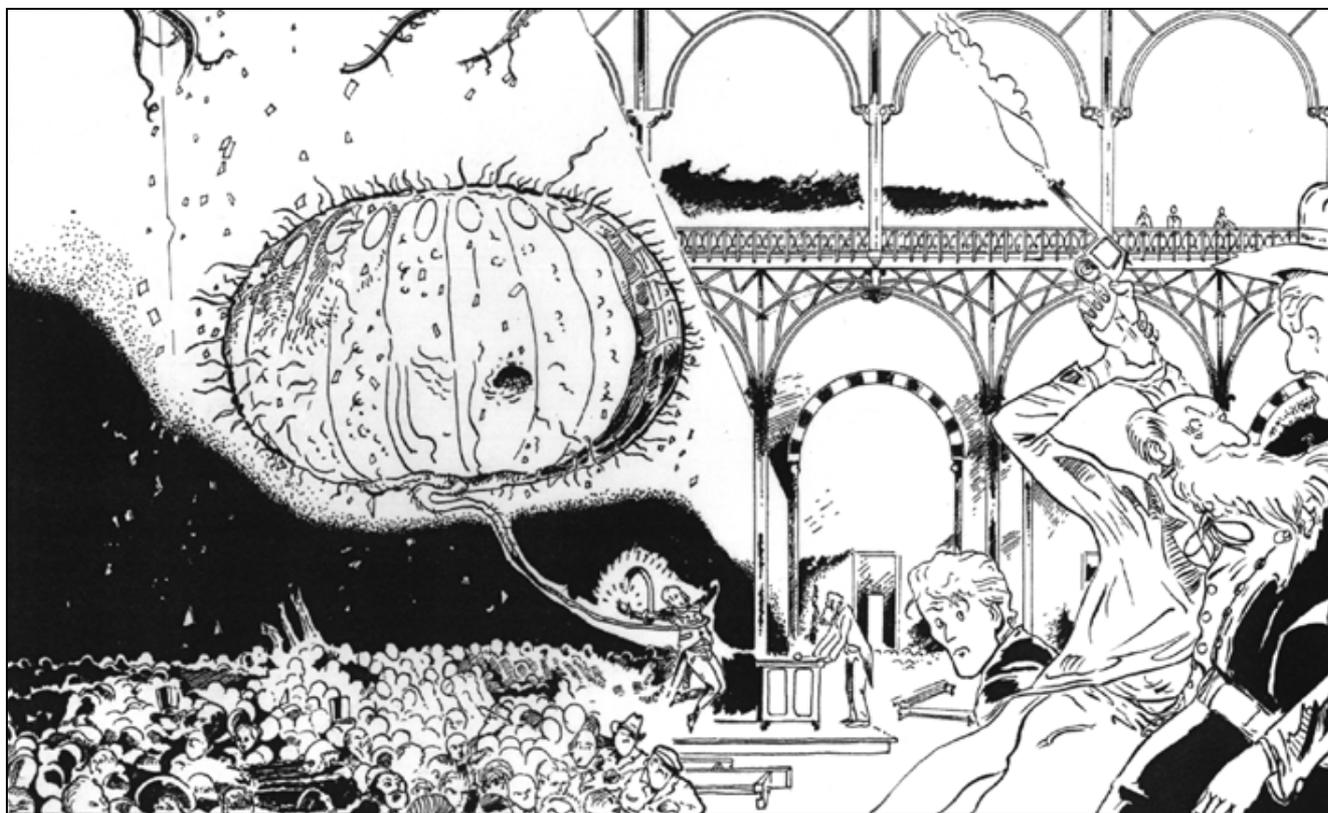
monde, des cris de panique retentiront. La foule sera prise de panique à la vue d'une créature de cauchemar posée sur le toit de l'hôtel. Un mouvement hystérique emportera le gens qui se piétineront par centaine.

La créature brisera le dôme de verre du Continental et descendra lentement dans le hall (perte de 2D6 ou 1D3 points de SAN). Elle déroulera alors un tentacule et s'emparera du diamant, avant de s'envoler majestueusement. Seuls Rothenfelder et Rothmans sembleront résister au choc. Les radios, qui retransmettront la scène en direct, annonceront rapidement le chiffre de 12 victimes et 117 blessés.

Les jours suivants, les spécialistes concluront qu'une hallucination collective a déclenché le désastre.

### À NOTER

- La créature a été invoquée par les Immortels. Ils récupèrent le diamant pour l'offrir à Jonathan Deluze.
- La vente aura lieu même si Geuble et Rastapoulihof sont assassinés.



### Le Diorama

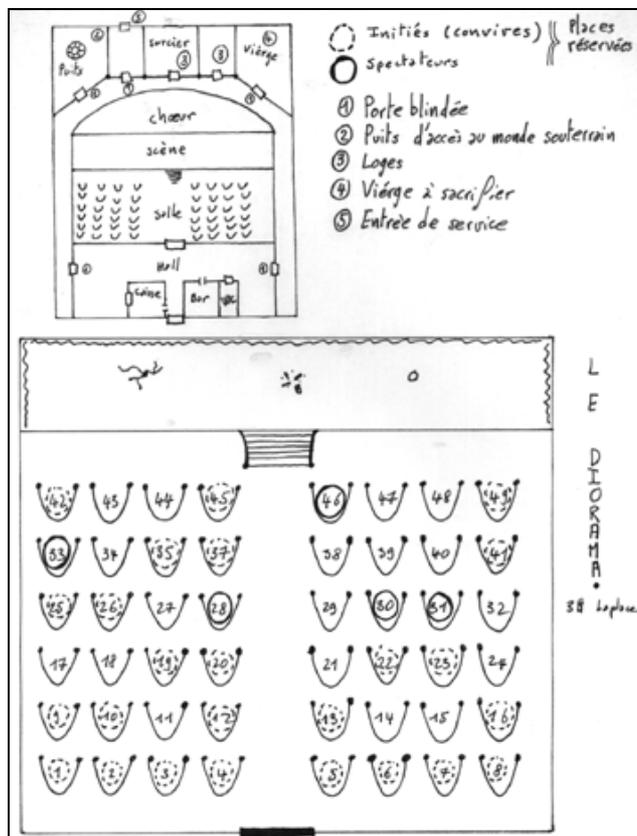
C'est un petit théâtre situé dans le North End près des entrepôts de la North End Warehouse and Storage Company, non loin du cimetière de Copp's Hill. Tous les soirs à 22h, une pièce y est jouée. Les thèmes classiques sont l'horreur et la peur. Les acteurs sont médiocres, le spectacle naïf, mais originalité : le public participe à l'action. Actuellement la pièce présentée s'appelle : *Songe d'une nuit d'été*. C'est une satire shakespearienne.

### PETIT DÉTAIL

- L'entrée coûte 3\$, voir plan pour le choix des places. Le caissier précisera que, pour ne pas rompre l'atmosphère, il est impossible de quitter la salle pendant le spectacle. L'ouvreuse viendra contrôler les tickets avant le début de la représentation.

## À NOTER

- Le Diorama appartient à une association qui porte le nom : Les Rêveurs. Les noms de ses membres sont tous des pseudonymes.
- Le Diorama cache une secte d'adorateurs de Shub-Niggurath.



## Le North End

Agrippé à une colline truffée de galeries creusées par les Goules de Cupp's Hill, c'est le plus vieux quartier de Boston. Ici, Richard Upton Pickman venait prendre les modèles de ses peintures.

## À NOTER

- Le monde souterrain restera à jamais interdit aux Investigateurs. S'ils trouvent une entrée la meilleure chose à faire sera de la murer. S'en approchant, on entend des galopades infernales (perte de 1 ou 1D3 points de SAN).
- Dans la cave de la maison Pickman, un puits muré communique avec le réseau de galeries souterraines.

## Songe d'une nuit d'été

Afin de préserver l'ambiance, l'invocation du Rejeton se fera obligatoirement lorsque les Investigateurs seront dans la salle. Ils peuvent arriver au Diorama, soit en suivant Rastapoulilof ou Geuble, soit par simple curiosité après avoir vu l'affiche à la bijouterie.

## SCÈNE 1

Avant que le rideau ne se lève, rien n'est différent d'un théâtre normal. Bien sûr, le caissier est peut-être un

peu trop musclé, la salle un peu trop sombre, les voix des autres spectateurs un peu trop graves et le son de l'orgue un peu trop grinçant.

## SCÈNE 2

Le rideau se lève, dévoilant un paysage fantomatique et déchiqueté, représentant une forêt brûlée. L'orgue s'emballé. Un claquement sec retentit — la porte d'entrée, blindée, est verrouillée — la salle s'éteint, le silence se fait.

## PETIT DÉTAIL

- À ce moment les Investigateurs prennent conscience que la plupart des spectateurs portent des costumes noirs et démodés. Sur leurs genoux reposent un chapeau melon et une canne blanche (canne épée).

## SCÈNE 3

Un chœur doux et sensuel envahit la salle la faisant vibrer de frissons. Dix Goules chantent derrière un rideau. Une jeune fille, accompagnée d'une chèvre noire, se promène entre les racines carbonisées. Le chœur s'amplifie prenant des résonances plus rauques et syncopées. À ce moment, les spectateurs participent au chant sans vraiment s'en rendre compte (jet sous la chance pour ne pas chanter). La jeune fille s'allonge dans l'herbe fraîche, la chèvre gambade.

De derrière un arbre, apparaît un homme vêtu de noir. Il donne une friandise à la chèvre et lui parle à l'oreille. Puis lentement, il s'en va.

## À NOTER

- Lorsque la jeune fille entre en scène, les initiés se couvrent et se tournent vers les non initiés.
- L'homme en noir est Clark Geuble.

## SCÈNE 4

À son tour, la jeune fille quitte la scène. Le chœur redouble de force et de violence. Les spectateurs tapent des pieds un rythme lourd sur les lattes en bois du plancher (nouveau jet sous la Chance).

## SCÈNE 5

L'homme en noir revient en scène, il allume un feu de bois, y jette une poudre scintillante qui, en brûlant, dégage une épaisse fumée rampante. Elle envahit la salle, s'accrochant aux jambes des spectateurs. Puis, l'homme regagne sa cachette derrière les arbres. La fumée verdâtre monte jusqu'aux épaules des spectateurs.

La jeune fille revient et, curieuse, s'approche du feu. Mais la chèvre arrive dans son dos, lui saute dessus, et la fait tomber dans la brume. Le sorcier masqué sort de sa cachette et, à tâtons, recherche le corps de la jeune imprudente. Il le trouve et, poussant un cri de joie, il le traîne vers un totem, auquel il l'attache.

## À NOTER

• Si un des Investigateurs réussit un Trouver Un Objet Caché, il remarquera que la jeune fille n'est plus la même.



## SCÈNE 6

Le chœur devient hystérique. L'homme retire des amples poches de sa robe un couteau en or et un calice en argent. Il s'approche de la malheureuse enfant, lui tapote les joues pour la ranimer. Celle-ci, affolée, se met à hurler, mais d'un coup rapide le sorcier lui tranche la gorge dans un cri pervers. Le sang gicle et le calice se remplit. Le sorcier arrache l'œil gauche de la malheureuse et le dépose dans la coupe (perte de 1D4 ou 1 point de SAN).

Un spectateur baveux monte sur la scène, prend le calice des mains du sorcier, le porte à sa bouche, et l'amène avec lui. Le calice passe de main en main, et tout le monde y trempe ses lèvres (un Investigateur qui l'a en main perd 2D3 ou 2 points de SAN).

Le sorcier commence alors une incantation reprise en chœur par les convives aux lèvres sanglantes (un jet sous le Mythe permettra de reconnaître le sort Invoquer un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath). Au bout de 10 minutes, le Rejeton sortira de derrière les arbres, il dévorera alors le cadavre de la jeune fille sous les acclamations du public et le rideau tombera.

## À NOTER

- Pendant ce temps, la première jeune fille dont un double a été sacrifié, jouera avec sa flûte. Toute personne entendant cette musique démente devra faire un jet sous la SAN ou perdre 1D3 points toutes les 5 minutes.
- Si un Investigateur pris par le chant est secoué, il sortira de sa transe s'il empale sa chance.
- Si un problème éclate, causé par un Investigateur qui ne peut se contenir, le spectacle sera altéré. Le sorcier invoquera plus tôt que prévu le Sombre Rejeton. Accompagné par les Goules, il fuira les lieux par le puits

qui se trouve derrière la scène. Les initiés attaqueront sauvagement les responsables des troubles. Ils se cacheront dans la brume épaisse pour frapper par traîtrise. Le caissier mettra le feu au théâtre et ouvrira la porte avant de fuir à son tour. Le Sombre Rejeton attaquera tout ce qui passe à sa portée. Une fois dégrisés, les initiés survivants s'enfuiront un à un.

• Le lendemain, la presse annoncera la nouvelle en titrant : Accident au Diorama. L'affaire sera étouffée par Geuble, s'il réussit à s'enfuir.

### Le barman et le caissier

18 Pdv

### Les convives

Ils ont 10 Pdv et utilisent la canne épée à 25%. Ils sont tous des membres respectables de la haute société bostonienne. Rastapoullof est assis en 7.

### Les Goules

FOR 21 CON 14 TAI 10 INT 6 POU 15 DEX 13 Pdv 12

Armes : Griffes 60% 2D6, Morsure 75% 2D6

Protection : Armes à feu infligent demi-dommage.

Perte de SAN : 1D6 ou 0.

Il est souhaitable que les Investigateurs les évitent.

### Le Sombre Rejeton

FOR 44 CON 16 TAI 35 INT 10 POU 10 DEX 16 Pdv 26

Armes : Tentacule 80% 4D6+1D3 pts de Force.

Protection : Armes à feu infligent 1 ou 2 points de dommage si elles empalent, Armes blanches dommages normaux.

Perte de SAN : 1D20 ou 1D3.

## Le Rejeton attaque

Si les Investigateurs n'ont pas désorganisé la secte, le Sombre Rejeton qui est sur leurs traces les retrouvera après 15 jours de chasse. Il les attaquera alors qu'ils seront dans un lieu isolé. Si les Investigateurs fuient, le Rejeton mettra à nouveau 15 jours pour les rejoindre. Ses attaques seront de plus en plus déterminées.

## Résumé

Même si ce scénario n'ouvre pas de nouvelles pistes aux Investigateurs, il restera pour eux une étape capitale dans leur évolution mentale.

# New York

**Les Investigateurs rencontrent Anne Bingrof, la femme de James Bingrof, un ami de Jonathan Deluze. Ils trouvent sur leur route une riche et belle *garoue* qui n'est pas innocente dans la disparition de Jonathan.**

## Pour le Gardien

Les Investigateurs arrivent à New York pour se renseigner sur l'accident d'avion et rencontrer James Bingrof. Ils auront rapidement un mystère à résoudre : qui est Felicia Grandhill ?

## New York Airfield

Les Investigateurs pourront obtenir les indices suivants auprès d'un mécanicien ou d'un pilote :

- Ginger est parti le lundi 24 à 10h pour Portland, livrer un colis.
- Le colis contenait des produits pharmaceutiques.
- Le colis a été livré à 15h chez Medecines Inc.
- Ginger a décollé de Portland à 17h.
- L'avion était loué jusqu'au lendemain matin 8h.
- Un de ses amis ajoutera : « C'était un bon pilote, habitué à faire ce genre de course. Mais bon voilà ce sont les risques du métier. La course était payée par un Français. » Si les Investigateurs se font insistants, il ajoutera : « Son amie doit être bien malheureuse. Elle s'appelle Felicia Grandhill et ravaille au Heartbreaker, une boîte de Brooklyn près du Navy Yard. »

## Felicia Grandhill

Cette femme d'une beauté extraordinaire fait chavirer le cœur des hommes. Le Heartbreaker ne vit que grâce à elle.

### À NOTER

- Felicia est présente au cabaret de 21h à 23h, moment où elle fait un numéro de striptease.

### POUR LE GARDIEN

Sa beauté n'est pas naturelle. Felicia est une *garoue*. Elle était l'amie de Ginger par pur intérêt, car un pilote est toujours utile pour quelqu'un comme elle.

Elle est connue dans certains milieux louches, ce qui a permis à Archibald de la contacter. Il lui a donné 30 000\$ pour qu'elle sacrifie son pilote amoureux.

Ce dernier a reçu l'ordre d'amener un colis à Portland, de charger une personne inanimée dans une grange près de Wilmington, et d'aller se poser dans un champ au bord de la mer près de New Haven (banlieue Nord de New York). Là les hommes d'Archibald récupèrent Jonathan et l'embarquent sur le Padicha qui appareille

immédiatement pour la France. Ensuite, pour le malheur de Ginger, le Polype Volant s'occupe de détruire l'avion alors qu'il est à quelques Kilomètres de New York.

### ÉVÉNEMENTS

- Il sera impossible de parler à Félicia au cabaret, un gorille interdit l'accès aux coulisses.
- Elle n'acceptera de parler qu'à un pilote ami de Ginger. Elle lui proposera de l'accompagner à son appartement près du Pont de Brooklyn et tentera de le séduire.
- Si quelqu'un d'autre veut la voir, elle se transformera en loup, sortira par la porte de service et se fera passer pour un chien faisant les poubelles. Alors, sous l'une ou l'autre de ses formes, elle se rendra à l'appartement de Brooklyn. Là, elle se changera en dame du monde et, 15 minutes plus tard, elle partira dans une Cadillac, noire conduite par Herbie — le chauffeur. La voiture se dirigera vers les quartiers chics de Central Park West et entrera dans un parking souterrain.
- Si elle est suivie, Felicia le remarquera et disparaîtra en se faisant passer pour un chien. Si la filature se prolonge, elle contactera des amis truands qui braqueront les gêneurs. Ils se feront passer pour des proxénètes et conseilleront aux Investigateurs de ne pas marcher sur leurs plates-bandes.

### COMMENT LA SUIVRE

Les Investigateurs devront faire preuve d'ingéniosité et de patience pour suivre Felicia jusque chez elle. Ils devront se placer à différents endroits stratégiques, l'observer de loin à la longue-vue, et ainsi reconstituer son itinéraire. Il sera alors possible d'observer sa mutation, femme/loup.

#### Forme humaine

FOR 17 CON 12 TAI 17 INT 16 POU 16 DEX 11 APP 20 EDU 19  
SAN 0 Pdv 15

Armes : Calibre 32 70% 3x1D8, Poings 60% 1D3+1D6

Sorts : Invoquer/Contrôler Byakhee, Signe de Voor, Flétrissement, Appeler Hastur, Contacter Hastur.

Compétences : Chanter 90%, Occultisme 60%, Mythe 70%, Grimper 70%, Se cacher 60%, Esquiver 55%, Se déplacer en silence 60%, Premiers Soins 70%, Observation 80%

### Forme Loup

FOR 34 CON 24 TAI 17 INT 10 POU 16 DEX 11 EDU 19 SAN 0 Pdv 21

Armes : Morsure 75% 1D8+2D6

Protections : 1 point de peau, régénère 1 Pdv par round, ne peut être empalé.

Compétences : Les mêmes, plus Suivre une piste 50%

Perte de SAN : 1D6 ou 1.

## Sam Halfanhour

Propriétaire du Heartbreaker, ses activités ne sont pas toujours licites (trafic d'alcool et d'armes). Toutefois, c'est un Investigateur confirmé. Son gang est composé d'une vingtaine d'hommes. Il possède deux boîtes de nuit à New York, ainsi qu'un hôtel particulier. À l'étranger, il est l'heureux propriétaire d'une distillerie en Ecosse dans les environs d'Inverness et d'une usine d'armement au Caire.

### LA RENCONTRE

Quand les Investigateurs se rendent pour la première fois au Heartbreaker, Sam les reconnaît et les identifie comme faisant partie du groupe de Snout. Il n'apprécie pas beaucoup les méthodes de cet Investigateur à la retraite. Il le trouve mou, un peu sénile, trop cultivé et franchement paranoïaque. D'ailleurs, il pense un peu la même chose des gens qui travaillent avec le docteur.

Quand les Investigateurs quittent la boîte, 3 hommes de main les prient de se rendre dans un petit local désaffecté au fond d'une impasse. Les Investigateurs remarquent que des canons de Thompson dépassent des rideaux des fenêtres de la maison d'en face. Les Investigateurs doivent comprendre qu'ils n'ont aucune chance ; il leur faut obéir. En fait, Sam veut juste leur dire un petit bonsoir et s'enquérir de leurs activités. Il les soupçonne d'être envoyés par Snout pour l'espionner. Une explication claire, mais passionnée, s'en suivra au cours de laquelle les Investigateurs comprendront quel est le véritable rôle de Sam.

### POUR LE GARDIEN

L'usage de ce personnage est laissé à votre appréciation. Si les Investigateurs sont bloqués dans leur enquête aux USA, ils pourront avoir recours à son aide.

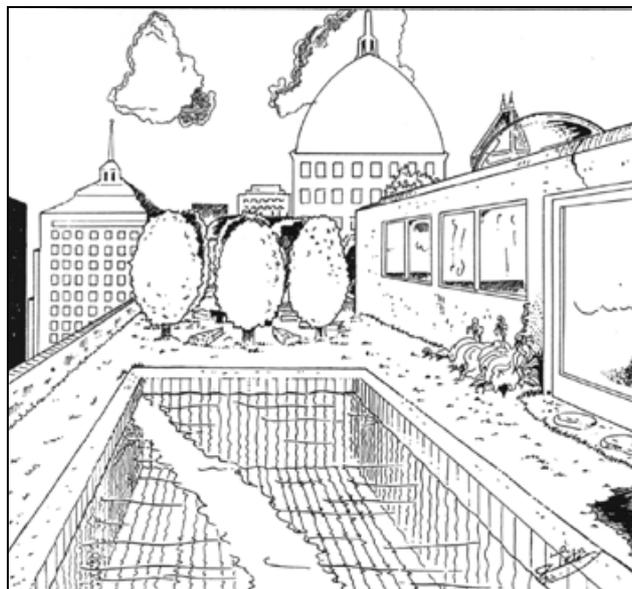
Sur New York, il peut fournir des hommes de main (pour suivre Felicia par exemple), utiliser ses appuis dans la police et éventuellement fournir une aide financière ou matérielle (armes). En dehors de New York, il se contente de déléguer quelques porte-flingues.

### À NOTER

- Sam est avare, il se fera rembourser ses services.
- Il ne s'engagera jamais physiquement au côté des Investigateurs.

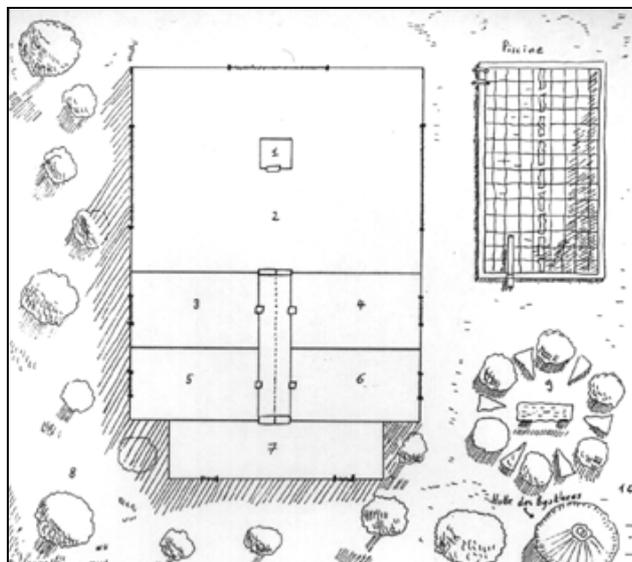
## L'appartement de Felicia

L'immeuble est l'un des plus hauts et des plus luxueux de Manhattan. Du parking souterrain, un ascenseur privé, à la porte blindée, mène directement à l'appartement qui se trouve au dernier étage.



### À NOTER

- Le portier ne laissera entrer personne sans avoir reçu l'accord téléphonique d'un des locataires.
- Felicia loge ici sous son vrai nom : Felicia Rothenfelder, la plus jeune fille de Joseph Daniel Rothenfelder, l'homme le plus riche du monde.
- La porte de l'ascenseur est verrouillée.



### PLAN

1. Ascenseur. Porte fermée à clé.
2. Grand salon. 3 grandes portes-fenêtres donnent sur le jardin.
3. Cuisine.

**4. Chambre de Felicia.** Sur la table de nuit, un télégramme dit : « Bien reçu marchandise. Stop. Portland. Stop. »

**5. Bureau.** Un tableau cache un coffre à 4 serrures. Il contient : 30 000\$ en Louis d'or, 20 000\$ US, un sifflet en or pour invoquer des Byakhees (+40%), une bouteille contenant un produit noir (vaccin antirabique amélioré : si une personne blessée par un lycanthrope le boit, elle se transformera automatiquement en garou).

**6. Chambre du garde et du chauffeur.** Une console électrique indique si les portes de l'appartement ou de l'ascenseur sont ouvertes ou fermées. Un des hommes monte toujours la garde devant le pupitre.

**7. Commodité.**

**8. Jardin.** Il est magnifique, mais 2 Byakhees y vivent.

**9. Autel de pierre.** Lieu de prière et d'invocation à Hastur.

**10. Escalier de secours.** Il longe la paroi de l'immeuble sur près de 100 m. En arrivant sur le toit, on se retrouve nez-à-nez avec les Byakhees.

#### Herbie le chauffeur

FOR 12 CON 15 TAI 15 INT 11 POU 9 DEX 16 APP 13 SAN 0 Pdv 15

Armes : Fusil 30.36 50%, Automatique 32 70%, Cran d'arrêt 50%  
Protection : Gilet pareballe en peau de Byakhee. Efficacité 50%, donne 3 points d'armure.

#### Harold le garde

FOR 16 CON 11 TAI 19 INT 7 POU 5 DEX 16 APP 5 SAN 0 Pdv 15

Armes : Automatique 38 80%, Arc 2 flèches/round 60% 1D6,  
Poing 80% 1D3+1D6

#### Les Byakhees

FOR 17 CON 11 TAI 17 INT 13 POU 10 DEX 13 Pdv 14

Armes : serres 35% 1D6+1D6, Morsure 35% 1D6 pt de force  
Protection : 2 points de peau  
Compétences : Ecouter 50%, Trouver objet caché 50%  
Perte de SAN : 1D6 ou 0.

## James Bingrof

James est un passionné d'occultisme et de mystères. Ancien colonel de l'armée des Indes britanniques, il vécut 30 ans au Tibet. Il visita la Mongolie et la Sibérie. En 1904, il vint habiter aux USA, tout d'abord sur la côte Ouest, puis, après le tremblement de terre de San Francisco le 18 avril 1906, à New York.

### À NOTER

• James Bingrof est l'actuelle incarnation d'Osiris.

## Anne Bingrof

Anne Bingrof est une vieille dame de 70 ans. Elle recevra les Investigateurs, sera très aimable et désireuse de les aider.

## INDICES

• Elle résumera la vie de son mari.

• Elle ajoutera : « Deluze rencontrait fréquemment James depuis 2 ans, c'était un homme charmant et intelligent. Le plus étrange dans la disparition de mon époux est que ses livres et manuscrits ont disparu avec lui. Je m'en suis rendu compte lorsque la police est venue faire l'enquête. Il ne me reste plus de lui que cette lettre inachevée. »

• Elle montrera une photo de son mari à 60 ans : il a une longue barbe blanche et semble jeune pour son âge. Il porte un collier avec une grosse pierre.

### À NOTER

• James est parti avec Deluze pour l'île de Pâques sous le nom de Clarence Sweet. Les compagnies de transport pourront fournir ce renseignement.

## La lettre inachevée

Cette lettre est une tentative avortée d'explications que Bingrof se proposait d'envoyer à Deluze.

*James Bingrof*  
712, Mount Vernon  
New York

Professeur Deluze  
Manoir Tristelune  
Arkham

New York, le 15 juillet 1922.

Cher ami,

Tout ce que je puis faire pour vous, c'est vous répéter certaines conversations qui ont eu lieu, il y a bien longtemps, entre un très vieux prêtre Rishi et moi-même. Ce prêtre était un grand Maître, le plus savant qui ait vécu depuis l'époque de Jésus.

Maître : bien des gens ignorent la véritable signification de ce mot. Dans les temps anciens, ce titre était conféré à ceux qui avaient maîtrisé les sciences cosmiques, appris à contrôler les forces de l'univers, et avaient amené le corps matériel sous la domination absolu du moi interne.

Ce vieux prêtre Rishi était l'unique survivant de la fraternité Naacal qui existait 70 000 ans avant Jésus-Christ. Cette fraternité avait été fondée dans la Mère-Patrie, au cœur de l'océan Pacifique primordial, sur le plateau de Leng.

Le maître m'apprit la Grande Langue. Puis un jour, il me dit qu'il existait des textes écrits concernant Jésus dans certains monastères de l'Himalaya.

Il me donna des lettres d'introduction pour les prieurs du grand monastère de Hemis, à Dugede, telles qu'en me représentant, je n'eus aucune peine à obtenir de voir ces précieux documents dont l'authenticité ne faisait pas de doute. Ils étaient écrits en Pali (langue morte) sur Olas (feuille du palmier Palmyre préparée pour l'écriture), et reliés en Patikas (série de ces feuilles perforées et reliées par des ficelles).

Dans le récit biblique de la vie de Jésus, il y a un trou de

plusieurs années. Un des documents déclare : « Quand Jésus était un jeune homme, il quitta son pays et se rendit d'abord en Égypte. Là, pendant deux ans, il étudia l'ancienne religion osirienne. D'Égypte, il alla en Inde, à Bénarès et dans d'autres centres religieux, où il étudia les enseignements de Gautama. Puis, il entra dans un monastère himalayen où, pendant douze ans, il étudia les Textes Sacrés de la Grande Race, ses forces cosmiques et ses sciences. Avant de partir, il apprit comment transférer son esprit dans d'autres corps, comment ressusciter les morts. Il devint un Maître, le plus grand, le plus savant, le plus puissant des Maîtres qui avaient jamais existé sur la Terre depuis Osiris.

#### À NOTER

- Un Jet sous le Mythe apprendra que dans des temps préhistoriques, sur le plateau de Leng, des créatures de légende étaient censées se mêler à l'humanité.
- Perte de 1D6 ou 1D3 points de SAN.

## Résumé

Ce scénario est très important car il marque la rencontre des Investigateurs avec Sam Halfanhour qui sera à partir de ce jour leur plus sûr allié.

#### Pistes

Felicia ⇒ Portland  
Lettre inachevée ⇒ Tibet

# Portland

**Un chimiste analyse un étrange produit.  
Les Investigateurs doivent s'en emparer.**

## Pour le Gardien

Les Investigateurs viennent à Portland avec de fortes présomptions quant à la nature surnaturelle du produit pharmaceutique livré par Ginger Bulding.

## Medecine Inc

C'est une entreprise de produits pharmaceutiques dirigée par le milliardaire Dino De Arloutich. À Portland se trouvent les laboratoires de recherche.

#### INDICE

- Au bureau des colis, les Investigateurs pourront lire : « 15h12, reçu de Ginger Bulding à destination de Max Felston, un lot d'enzymes cancéreux en provenance des laboratoires Borgias de Toluca (Mexique). »

#### ÉVÉNEMENTS

- Si Felston est interrogé, il dira que les enzymes ont été analysés puis détruits. Il est nerveux et manipule ses tubes à essais en tremblant.
- Felston est un des plus brillants chimistes américains. Il passe ses soirées à tenter de découvrir les constituants et la méthode de fabrication du produit livré.

#### À NOTER

- Dino lui a promis 10 000\$ s'il y parvenait. Bien-sûr, tout cela doit rester secret.

- Il sera facile de repérer le jeu de Felston en notant ses diverses hésitations, grâce à un jet sous la Psychologie ou en le suivant.
- Si les Investigateurs fouillent le laboratoire, ils trouveront un flacon portant la mention *Enzymes Cancéreux*. C'est le produit.
- Si Dino soupçonne Felston de vouloir parler, il le fera abattre.

## Dino de Arloutich

Son visage est marqué par deux profondes rides qui lui donne un air moqueur. Un rictus involontaire dévoile ses dents blanches.

#### POUR LE GARDIEN

Dino de Arloutich travaille souvent avec des organisations secrètes, telles que les Templiers Noirs ou le Réseau Wagner. C'est un ancien du commando Apocalypse, il reste un excellent tireur d'élite, champion des États-Unis au tir à la carabine.

## Le produit

C'est un puissant solvant cellulaire, poison ingestif d'une force de 14. Si on en verse sur un être vivant, quel qu'il soit, il subit 1D10 points de dommage pour dix centilitres.

Il est produit par une plante rare poussant sur les pentes des volcans mexicains. Il est impossible d'en recueillir plus de quelques décilitres par an.

## ÉVÉNEMENT

• Si les Investigateurs, par l'intermédiaire de Snout, font analyser le produit au laboratoire de Chimie de l'université Miskatonic, les chercheurs trouveront son origine géographique. Par un coup de chance extraordinaire, le professeur Harry John découvrira qu'il suffit de se bourrer de sucre pour annuler les effets du poison. Toute tentative de synthèse sera un échec.

## POUR LE GARDIEN

Le colis est arrivé à New York par porteur international et a été livré à Archibald Deluze sur le Padicha, le samedi 22 novembre. Ce dernier en garda une partie pour lui et confia l'autre à Felicia Grandhill.

Archibald demande à Dino, via Felston, de l'analyser au cas où il n'y arriverait pas par ses méthodes alchimiques.

Archibald réussira à trouver la formule durant le voyage de retour vers la France. Il compte utiliser le produit pour armer ses hommes.

## Résumé

Après une courte enquête qui consiste notamment à interroger Felston, les Investigateurs devront dévaliser le laboratoire. Sam Halfanhour les aidera, mais il refusera catégoriquement de les soutenir dans une lutte contre Dino de Arloutich (qui à ses yeux serait veine).

### Piste

Le produit ⇒ Mexique

## Pour finir

Les Investigateurs sont maintenant prêts à partir pour l'Amérique du Sud. Ils ont une piste solide au Mexique et plusieurs pistes en Amérique du Sud-Est.

Ils peuvent bien-sûr aller sur l'île de Pâques ou en France, mais compte tenu du peu de renseignements dont ils disposent, cela serait un peut trop hâtif.

## La santé

Les actions suivantes feront regagner quelques points de SAN aux Investigateurs.

- Désorganiser la secte de Shub-Niggurath : 3D6
- Comprendre le rôle de Felicia : 3D6
- Dépétrifier la statue : 4D6

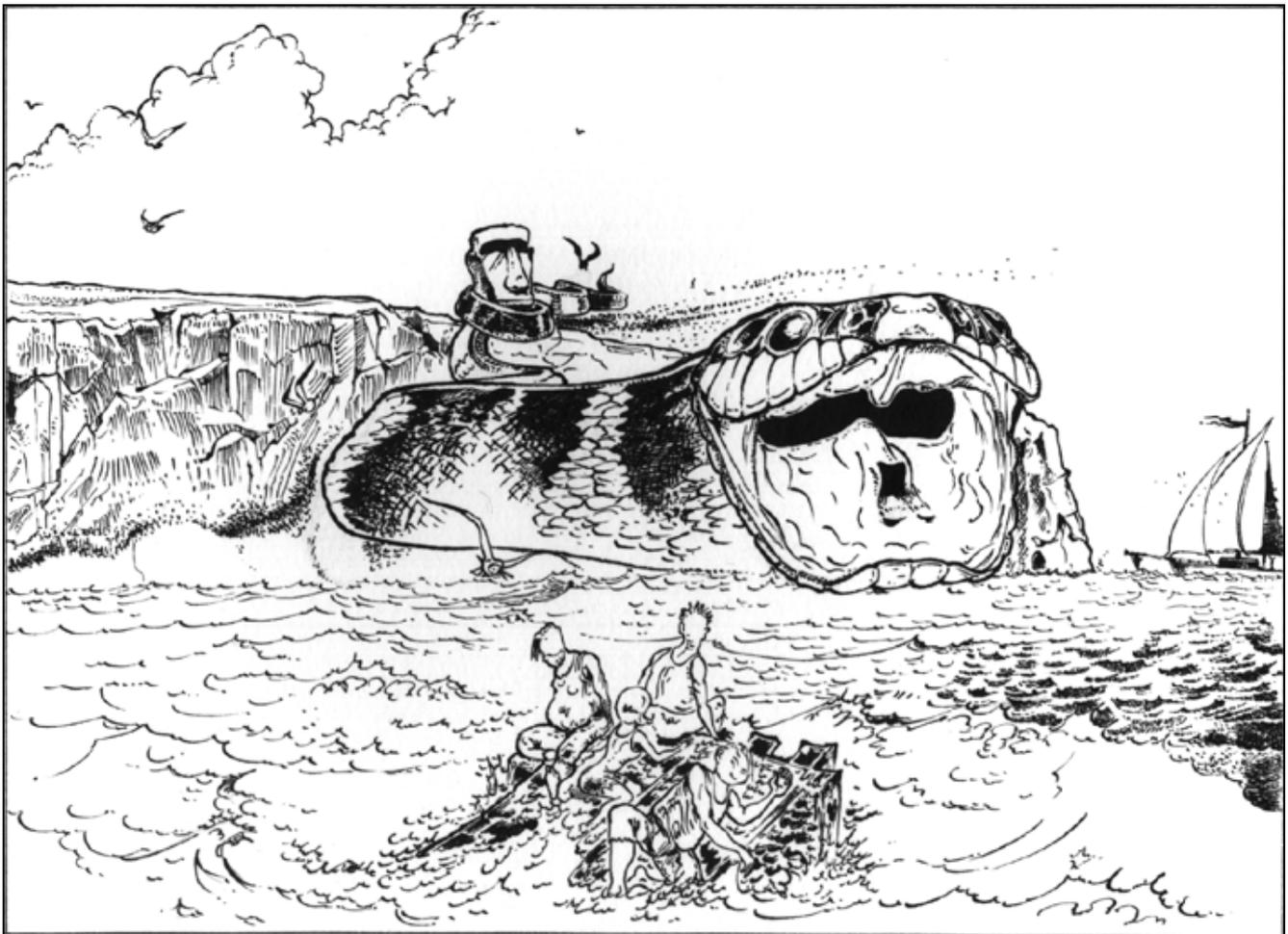
## Les compétences

Les actions suivantes feront progresser les compétences des Investigateurs.

- Remonter à partir des coupures jusqu'à Rastapoulihof.
- Abattre le Sombre Rejeton de Shub-Niggurath.
- Détruire Felicia.



*Partie 2*  
**L'Amérique du Sud**



# Le sud-est

**Bon gré mal gré, les Investigateurs se heurtent au Réseau Wagner, une organisation paramilitaire allemande.**

## Pour le Gardien

Les Investigateurs arrivent sur la côte pour résoudre le mystère Toatocs et découvrir ce qu'a fait Jonathan pendant l'été 1920. Avant d'explorer la jungle à la recherche de la tribu, ils doivent prendre quelques contacts :

- Madame Java (Paramaribo - Guyane hollandaise),
- Carol Bonitan (Bahia - Brésil),
- Ringo Jasmin (Rio - Brésil),
- Andy Bartolomet (position inconnue).

Les Investigateurs s'arrêteront probablement à Paramaribo pour rencontrer Madame Java. Puis en passant par Bahia, ils descendront vers Rio pour voir Ringo Jasmin. Rapidement, ils seront confrontés au Réseau Wagner, une organisation paramilitaire allemande, qui a déjà neutralisé Andy Bartolomet et attaqué Jonathan. Tôt ou tard, accompagnés de Ringo Jasmin, ils s'enfonceront dans la jungle à la rencontre des Toatocs.

### INDICES

- *Le Mystère Toatocs.*
- La statue de jade.
- La carte de Ringo Jasmin.
- Les tickets de bateau.

*Washington Post, 11 décembre 1924.*

### Vague de suicides en Amérique Latine

Lundi 9 décembre, aux alentours de 12h, pas moins de 30 suicides ont été enregistrés entre Maracaïbo, Paramaribo, Belém, Bahia, Rio de Janeiro, Montevideo, Santiago et Lima. Il s'agissait d'hommes célibataires âgés de 40 à 50 ans, et appartenant à la classe moyenne. Plus étrange : ils ont utilisé une vieille tradition japonaise pour mettre fin à leurs jours : Hara-kiri.

### À NOTER

- C'est la première expérience à grande échelle de la machine allemande. Cthulhu agit à leur place. La machine ne marche pas (voir Amérique du sud-est).

## Andy Bartolomet

Le 19 septembre 1918, il arrive à Paramaribo et loue une chambre à la Pension Java. Il se lie d'amitié avec madame Java et un aventurier, Ringo Jasmin, avec qui il part à la recherche de l'El Dorado fin octobre.

Ils explorent la jungle entre l'Orénoque et l'Amazone avant de revenir bredouilles en septembre 1919.

Alors qu'il se rendait à Rio pour rencontrer Warren Stenben qui, soit disant, avait vu l'El Dorado, Bartolomet fait escale à Bahia. Il découvre chez Carol Bonitan, un antiquaire de la ville, le manuscrit du *Mystère Toatocs*. Après une lecture fiévreuse, il décide de retourner dans la jungle à la recherche de cette tribu Jivaros curieusement déplacée. Il appelle à nouveau Ringo Jasmin pour le guider. Fin janvier, il contacte les Toatocs et passe une semaine chez eux.

De retour à Paramaribo, en mars 1920, il confie à madame Java le soin d'envoyer *Le Mystère Toatocs* à Arkham, chez le professeur Jonathan Deluze. Il repart seul dans la jungle pour rejoindre les Toatocs. Depuis, personne ne l'a revu.

### POUR LE GARDIEN

Après avoir lu *Le Mystère Toatocs*, Bartolomet est sûr d'avoir déniché quelque chose d'important pour son ami Jonathan Deluze qui, aux USA, fait des recherches sur l'hibernation. Il pense que pétrifier et dépétrifier une créature est la solution au problème.

Lorsque dans la jungle, il rencontre pour la première fois les Toatocs, il est obligé de se faire passer pour un adepte de Cthulhu afin d'échapper à la mort. Pendant son séjour, il découvre l'étrange destinée de cette tribu qui garde, depuis la nuit des temps, l'entrée de l'El Dorado.

De retour à Paramaribo, il cache dans sa chambre un message pour Deluze. Puis il repart dans la jungle. Là il profite de la naïveté des Toatocs pour leur voler le secret de fabrication des potions de pétrification et de dépétrification. Les Allemands du Réseau Wagner, qui ne voient pas d'un bon œil la présence d'un blanc près de leur base d'opération, persuadent les Toatocs, avec qui ils sont en contact, d'éliminer Bartolomet. Le 21 juin, date du solstice d'été, Bartolomet est pétrifié. Sa statue orne désormais le réfectoire des Allemands.

### Andy Bartolomet

FOR 10 CON 11 TAI 12 INT 18 POU 15 DEX 11 APP 10 EDU 18  
SAN 35 Pdv 12

Compétences : Mythe 15%, Anthropologie 75%, Archéologie 75%, Piloter un avion 65%.

## Jonathan Deluze

Il arrive à Paramaribo le 19 juin 1920. Il passe quelques jours à la Pension Java, puis il se rend à Bahia où il rencontre, chez Carol Bonitan, Ringo Jasmin qui le conduit à la frontière du domaine Toatocs. Là il lui demande de ne pas l'attendre, se justifiant en disant qu'il rentrerait seul. Fin août, il retrouve Ringo Jasmin à Rio, puis il retourne aux USA.

### POUR LE GARDIEN

À la Pension Java, Jonathan trouve le message caché par Bartolomet et laisse une réponse. Les Allemands du Réseau Wagner tentent de le décourager d'aller dans le jangle, en lui envoyant une figurine vaudou.

Jonathan est vite admis par les Indiens. Il connaît en effet parfaitement les cultes de chacune de leurs divinités. Les Toatocs lui apprennent des sorts et l'autorisent à visiter l'El Dorado. Fin août, il se rend à Rio sur le dos d'un Byakhee. Il ramène en souvenir une statue de jade. Il a compris que les Moai de l'île de Pâques sont des créatures pétrifiées. Il a obtenu de précieux renseignements sur les potions et leurs principes d'action mais, cette fois, les Toatocs ne se sont pas laissés bernés. Il ne connaît pas les formules.

### À NOTER

• La statue est celle d'un bébé européen. Sa mère accoucha en pleine jungle avant d'être massacrée.

## Ringo Jasmin

Peu curieux, il possède un certain flegme britannique qui n'est que renforcé par sa haute carcasse rectiligne. Sa nationalité restera toujours un mystère. Il parle un nombre incalculable de langues et de dialectes. À Rio, il loge à la pension Colibri mais passe le plus clair de son temps sur l'Orellana son yawl personnel. Un Jivaro, Mingui, l'accompagne toujours.

### ÉVÉNEMENTS

• Pour trouver Ringo, les Investigateurs devront le poursuivre le long de la côte sud américaine. À Rio, Nat Turner, le patron de la pension Colibri, leur dira qu'il est parti la veille au petit matin pour Bahia. En fait, il se rend à Paramaribo, et fera escale à Bahia et Belem. Dans ces ports, on dira généralement aux Investigateurs que Ringo vient juste de partir. Même avec un avion, il sera difficile de gagner la course avant Paramaribo où Ringo logera chez Java.

• Ringo acceptera de conduire les Investigateurs dans la jungle sur les traces de Bartolomet et Deluze, uniquement lorsqu'il aura une confiance en eux.

### INDICES

• Les Jivaros.  
• Histoire de Deluze.  
• Histoire de Bartolomet.  
• Ainsi il parlera de sa rencontre avec les Toatocs. « Bartolomet avait soi disant découvert un indice sur l'El Dorado dans un vieux manuscrit acheté chez Carol Bonitan. D'octobre 1919 à janvier 1920, on

fouilla la région du haut Xingú à la recherche d'une tribu mystérieuse que Bartolomet appelait les Toatocs. Fin janvier, nous fumes pris dans une embuscade Jivaros, c'étaient des Toatocs. À ce moment, j'ai cru notre fin proche mais Bartolomet nous sauva. Il prononça une phrase que je ne réussis pas à comprendre, mais qui semble t-il fut efficace.

« On m'éloigna et, pendant ce temps, Bartolomet fit un long discours en anglais. J'étais trop loin pour comprendre ce qui se disait. Au bout de 10 minutes, Bartolomet revint vers moi et me dit que je devais rester ici et l'attendre, dans 7 jours il serait de retour, les indigènes ne voulaient pas que j'entre dans leur village.

« Bartolomet de retour, nous rentrâmes à Belem. Il regagna Paramaribo, tandis que je retournais à la pension Colibri pour me reposer. »

• Depuis 1920, Ringo a souvent envoyé des boïgas à Jonathan Deluze.

### Ringo Jasmin

FOR 18 CON 17 TAI 15 INT13 POU 11 DEX 17 APP 16 EDU 15  
SAN 45 Pdv 16

Armes : Calibre 45 85% 1D10+2, Coup de poing 90% 1D3+1D6, Lutte 90%, Poignard 80% 1D6+1D6

Compétences : Discrétion 50%, Ecouter 60%, Esquiver 80%, Nager 70%, Naviguer 70%, Occultisme 30%, Se Cacher 60%, Premiers Soins 70%.

## Mingui

C'est un Jivaro. Sa figure est tatouée de dessins tribaux inquiétants, ses dents limées semblent tranchantes. Il est doté d'une force prodigieuse et, plus encore que Ringo, il est un spécialiste de la survie en milieu hostile et du close-combat.

### ÉVÉNEMENT

• Mingui appelle souvent les Elémentaires de l'air pour pousser le bateau de Ringo à la vitesse folle de 40 nœuds (Rio-Bahia, en 24 heures, Bahia-Belem, en 48 heures, Belem-Paramaribo, en 20 heures).

### Mingui

FOR 20 CON 19 TAI 13 INT11 POU 15 DEX 18 APP 12 EDU 16  
SAN 55 Pdv 16

Armes : Coup de poing 90% 1D3+1D6, Lutte 90%, Poignard 90% 1D6+1D6, Lance 70% 1D8+1D6

Compétences : Discrétion 70%, Ecouter 70%, Esquiver 95%, Nager 70%, Mythe 30%, Se Cacher 80%, Premiers Soins 70%, Magie Noire 60%, Magie Verte 80%.

## Le réseau Wagner

En 1915, Wolfgang Bergten, un espion allemand basé à Paramaribo, pense que son pays n'a aucune chance de sortir vainqueur de la guerre. Il rencontre des militaires et des scientifiques qui partagent ses vues, et ils fondent le réseau Wagner. Son but sera

de construire une arme révolutionnaire qui donnera à la nation allemande la grandeur qu'elle mérite. Ils choisissent d'installer leur base d'opération dans la jungle, loin de la civilisation.

En 1916, Richard Bridenbaugh, un savant autrichien alcoolique, est contraint à travailler pour le réseau. Il est amené dans la jungle où on le pousse à poursuivre ses recherches en le récompensant par des gâteries alcoolisées. Il met au point un amplificateur de rêves qui, relayé par des émetteurs dispersés à la surface de la Terre, pourra dominer le subconscient des êtres faibles et serviles.

En 1918, les Toatocs convertissent les Allemands à leur culte. Au cours d'une orgie initiatique, ils leur dévoilent les charmes du Grand Cthulhu, le Maître des Rêves.

En 1919, l'amplificateur est enfin opérationnel. Les essais sont effectués sur une équipe de botanistes qui prospectent dans la région. Les résultats sont effrayants. Les 10 savants assassinent leurs guides avant de s'entre-tuer. 3 d'entre eux ont été retrouvés errant dans la jungle. Ils sont aujourd'hui enfermés à l'asile psychiatrique de Rio.

En 1920, le réseau fait éliminer Bartolomet et attaque Deluze. En 1923-1924, 4 agents vont sur l'île de Pâques pour contacter des adeptes de Cthulhu. Ils veulent connaître la position exacte de son repaire, pour braquer sur lui l'amplificateur, et ainsi discuter directement avec lui.

En 1924-1925, les premiers essais à grande échelle de la machine sont effectués. Les résultats sont concluants (voir vague de suicides).

#### À NOTER

• Richard Bridenbaugh est le premier surpris des résultats de l'amplificateur. Il avait fait n'importe quoi et la machine n'aurait jamais du fonctionner. Il en déduit l'existence réelle de Cthulhu et le fait que celui-ci se jouait des Allemands.

## Paramaribo

La ville, capitale du Surinam (Guyane hollandaise), construite sur la rive occidentale de la Suriname, à 20 Km de la mer, est entourée de polders où Indiens et Javanais pratiquent la culture du riz. Vouée à l'exportation de la bauxite, la pêche est pratiquée dans le fleuve par des Amérindiens et des Bushnegrés et, en mer, par des Créoles noirs ou métis. Bâtie suivant un plan en damier, les constructions de bois, peintes à la mode hollandaise avec des couleurs vives, lui donnent une atmosphère de gaieté.

Les Européens, essentiellement des Hollandais, s'occupent des activités commerciales. Une foule bariolée de 70 000 habitants (170 000 pour tout le Surinam) forme la population de la ville, à laquelle s'ajoutent de nombreux boulingueurs des mers ainsi que des bagnards en cavale.

## Pension Java

Au rez-de-chaussée de cette bâtisse en bambous, se trouvent un salon, une cuisine, une salle à manger et les appartements de la propriétaire madame Java. La servante, Marion Anaka, loge dans un bungalow au fond du jardin.

Les repas sont servis le midi de 12h à 13h, et le soir de 19h à 21h. Le plat favori de la maison est le filet grillé de Piracu accompagné de bananes frites, le tout arrosé de Cachaça, cette eau de feu brûlante et râpeuse. Après le dessert une tasse de Chimarao, infusion typique, est offerte pour aider à la digestion.

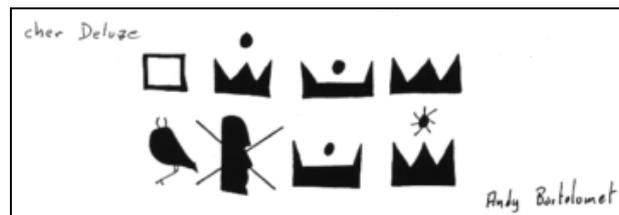
#### À NOTER

• Le Piracu est le poisson le plus fameux de l'Amazonie. Il pèse souvent plus de 100 kg.

#### INDICE

• Si l'ancienne chambre de Bartolomet est fouillée, les Investigateurs trouveront dans un des bambous soutenant le lit 2 messages :

- Le premier, rédigé en hiéroglyphes par Bartolomet, résume la découverte des Toatocs. Il s'adresse à Deluze. Il se traduit littéralement par : « L'Empire de Mu est mort englouti par les eaux, en détruisant les Moai l'Empire de Mu revivra plus grand que jamais. »



Un jet sous Archéologie révélera que le premier symbole de la première ligne est la lettre hiéroglyphique M de Mu, un des signes les plus connus de l'ancien empire mythique. Un autre jet indiquera que le premier symbole de la seconde ligne est le signe égyptien se traduisant *par* ou *avec*. Les autres dessins n'ont pas de sens.

- Le second message, écrit par Deluze à l'intention de Bartolomet, révèle des pressentiments rêvés.

*Cher Bartolomet,*

Si tu lis cette lettre, apprends que mes travaux avancent en cette année 1920. J'espère que le contact avec les Toatocs m'apportera beaucoup. Une voie spirituelle doit être la solution. Hier, j'ai reçu un colis contenant une figurine vaudou truffée d'épingles, elle me représentait. J'ai souri.

Si tu retournes aux USA cherche à rencontrer James Bin-grof, il paraît qu'il est détenteur d'un grand savoir. Neuf Immortels dirigent secrètement le monde. Méfie-toi des Allemands.

*DL*

Deluze.

#### À NOTER

• Bartolomet n'a pas compris que les Moai pourraient être utilisés pour ramener Cthulhu sur Terre.

- Les rêves de Jonathan a été provoqué par Osiris qui préparait ainsi leur future rencontre.

### ÉVÈNEMENT

- Pendant le deuxième souper des Investigateurs à la Pension, Rudy, le chien de madame Java, sera surpris en train de jouer avec un œil humain sanguinolent (perte de 1D3 ou 0 point de SAN). La surprise passée, il paraîtra évident qu'il s'agit d'un œil de bœuf. Si les Investigateurs fouillent leurs chambres, ils trouveront dans l'une d'entre elles un autre œil.

### PISTES

- Les abattoirs de Paramaribo, seul endroit où sont parqués des bœufs en ville.
- La mambo de paramaribo, pour avoir des informations sur l'utilisation magique des yeux.

## Madame Java

Madame Java, une indigène d'origine orientale, maigre et âgée, est une autorité en sciences occultes. Elle parle par énigmes. On pourrait croire qu'elle ne connaît pas la forme affirmative. Elle passe la journée au frais sur la terrasse arrière de la pension. Elle jouera ici le même rôle que Snout aux USA. Elle ne donnera des renseignements sur Bartolomet ou Deluze qu'avec réserve.

### INDICES SUR BARTOLOMET

- La pension était son point d'attache, la chambre 6 lui était attitrée.
- Il partait souvent pour de longues expéditions dans la jungle guidé par Ringo Jasmin.
- Sa dernière apparition date de mars 1920. Il m'a confié un colis à expédier à Arkham chez le professeur Deluze (c'était *Le Mystère Toatocs*).

### INDICES SUR DELUZE

- Le 19 juin 1920, le professeur Deluze est venu voir Bartolomet. Celui-ci n'étant pas là, il continua sa route vers San Salvador de Bahia pour rencontrer Ringo Jasmin.
- Il voulut à tout prix habiter la chambre 6.

### INDICE

- Le 2 décembre dernier, un étranger au teint mat, Sowar Patna, est venu me voir. Il voulait des renseignements sur Deluze. Je lui ai simplement dit « Cherche Ringo Jasmin » et il est parti.

Madame Java
FOR 10 CON 10 TAI 13 INT 16 POU 17 DEX 16 APP 11 EDU 12 SAN 35 Pdv 12
Armes : Poignard 80% 1D6
Sorts : Athrophie d'un membre, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Effrayer un Monstre.
Compétences : Diagnostiquer Maladie 70%, Premiers Soins 70%, Magie Noire 60%, Eloquence 50%, Mythe 40%, Magie Blanche 40%.

## Marion Anaka

Métisse aux jambes minces et musclées, toujours vêtue d'un déshabillé provocant, elle est au service de Java depuis début juin 1920. Elle se prostitue pour 3\$ dans le plus grand secret.

### POUR LE GARDIEN

Elle travaille pour le Réseau Wagner et espionne la pension depuis que Bartolomet est retourné dans la jungle. Son vrai nom est Marion Bergten. Tous les matins, elle cache dans la pension deux yeux de bœuf, par l'intermédiaire desquels son père, Wolfgang Bergten, peut surveiller ce qui s'y trame. Lorsque les Investigateurs trouveront les yeux, elle cessera toute activité dangereuse.

### ÉVÈNEMENT

- Lorsqu'elle se penche, un aigle inca se balance entre ses seins voluptueux.

### INDICE

- La médaille porte le nom de Wolfgang Bergten. L'aigle est une allusion à l'aigle du Saint-Empire Germanique. Il symbolise les ambitions du Réseau Wagner : construire une Allemagne unie et surpuissante.

Marion Anaka
FOR 12 CON 12 TAI 14 INT 12 POU 12 DEX 16 APP 17 EDU 12 SAN 55 Pdv 13
Arme : dard 50% 1D3+curare
Le curare a un effet foudroyant, il tue en quelques secondes des animaux d'un poids inférieur à 20 kg. Une victime d'un poids supérieur peut mourir d'un choc allergique mais, dans la plupart des cas, elle tombera dans le coma et sera paralysée. Dans le jeu on attribuera au curare une force de 20. Marion cache le dart dans son chignon.

## Les abattoirs

### INDICE

- Il sera facile d'apprendre que tous les yeux de bœuf sont réservés par Wolfgang Bergten. Il les adore, surtout à la crème anglaise.

### À NOTER

- Bergten achète 20 yeux par jour.

## La mambo de Paramaribo

Cette vieille femme, à la peau desséchée et usée par le sel, habite une péniche sur le fleuve. Elle est réputée être la plus grande sorcière vaudou de la ville.

### ÉVÈNEMENT

Elle acceptera de recevoir les Investigateurs mais, avant qu'ils posent des questions, tiendra à prédire leur avenir. Elle déposera sur une table une noix de palmier ouverte. Elle laissera tomber dans le lait un

coquillage, et invoquera Legba, l'interprète des dieux. Ensuite, elle appellera Aizan la femme de Legba et Dan qui par lui-même ne fait rien mais, sans qui, rien ne peut être fait. Elle demandera aux Investigateurs de tremper leurs doigts dans le lait, et entamera sa prédiction en étudiant les rides se formant à la surface du liquide : « Je vois que votre destin est lié à celui de ce monde et que la meute de l'enfer vous poursuit d'un bout à l'autre de l'espace et du temps. Richesse et gloire vous attendent, mais vous ne pourrez tous les partager car au moins vous — choisir un personnage au hasard — vous devrez vous sacrifier pour arrêter celui qui est déjà votre ennemi mortel. »



#### INDICE

• Un sorcier peut voir à distance au moyen d'un œil de bœuf préalablement préparé. J'en suis moi-même incapable. Et si un tel homme est sur votre chemin, je jure qu'il est d'une puissance colossale.

### Wolfgang Bergten

C'est l'actuel PDG de la Suralco (Surinam Aluminium Company), filiale de la compagnie américaine Alcoa, qui exploite depuis 1915 les gisements de bauxite des massifs anciens surinaméens. Il est connu pour ses prises de position en faveur de l'empire germanique. Il habite au bord du fleuve la villa Delsol. C'est un des rares Allemands de Paramaribo.

#### À NOTER

• Il porte sur lui un carnet listant les coordonnées et les noms codés des principaux agents du réseau.

Le carnet	
AFLN/BWVE	EDMNHOADPPLQBRGSFCH
BWZN/AKLE	FNEIEDOEICHPPQFCHREASABETEG
ABSN/DTNO	BNBOEIPFQQKRBSEFF
DPWN/DAJO	ENEOAEPFQRRSJILETE
DAZS/ATRO	FNEAOAPMQQRJISATGEUEBVHWEXA
CXAN/APUO	NJOBFLGAPAGQQBEREGSGETE
BGWS/BDZE	NJAOEPEEQARRSFTGEUABEVA
CWDS/CWQO	NIOBPAQQHEIDELBEREG
BYHS/IPYO	CNGHOHLHPH

#### POUR LE GARDIEN

Wolfgang est le chef du réseau Wagner. Après avoir passé 11 ans à Haïti où il est devenu un sorcier réputé, il s'est installé au Surinam en 1909. Sa couverture d'homme d'affaire respectable lui a permis d'espionner à loisir les Américains. Il fait surveiller la pension Java par sa fille Marion Anaka.

#### ÉVÈNEMENT

• Si les Investigateurs viennent le voir après avoir trouvé un des yeux, il les recevra très amicalement. Il leur servira sa spécialité, les yeux de bœuf à la crème. Son serpent Surucuru centenaire se promènera dans la pièce, se frottant aux jambes des invités. Bergten le commande par de légers sifflements. S'il se sent en danger, il lui ordonnera d'hypnotiser les Investigateurs (jet de résistance pouvoir contre pouvoir d'hypnotiser du serpent, 14).

#### À NOTER

• Le plat ne contient que 18 yeux. Les deux autres sont ceux qui ont été déposés, soit à la pension, soit dans les environs.  
 • Bergten ne mangera pas d'œil, prétextant que deux yeux par jour sont suffisants à son régime. Il garde les autres pour ses invités.  
 • Ses nombreux sifflements sont des plus agaçants.

#### ÉVÈNEMENT

• Si les Investigateurs attaquent Bergten, ses deux valets, jour et nuit à ses côtés, le défendront avec leurs machettes. Pendant ce temps, Bergten utilisera son sort.

Les valets
FOR 15 TAI 15 CON 17 Pdv 16
Arme : Machette 60% 1D6+1D4

## Wolfgang Bergten

FOR 7 CON 11 TAI 16 INT 16 POU 14 DEX 11 APP 15 EDU 16  
SAN 28 Pdv 14

Arme : Calibre 32 40% 3x1D8  
Sort : Poigne de Nyogtha.

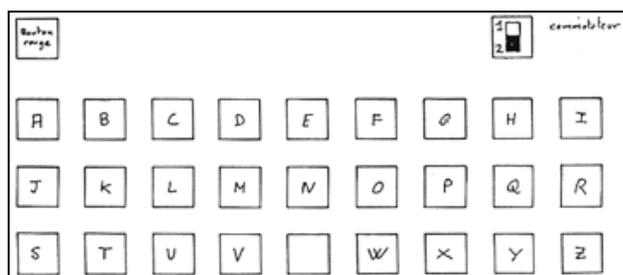
Compétences : Mythe 25%, Magie noire 80%, Baratin 70%, Comptabilité 60%, Droit 80%.

## L'amplificateur de rêves

C'est une machinerie d'acier et de verre ayant la forme d'un cube de 3 m de côté. Elle se trouve dans la cave de la villa Delsol. Quatre câbles en sortent et sont respectivement reliés à un groupe électrogène de forte puissance, un clavier, un téléscripteur et une antenne.

Le groupe électrogène est classique, et il suffira d'un jet sous Mécanique pour le mettre en marche.

Le clavier comporte un gros bouton rouge (marche/arrêt), 26 touches labellées par les lettres de l'alphabet, une touche vierge (espace), et un commutateur 2 positions.



Le téléscripteur ne possède aucun réglage.

Le quatrième câble entre dans le mur et rejoint, sur le toit, un antenne parabolique.

## À NOTER

- La fonction d'amplification sera reconnue, si un jet sous Mécanique est réussi.

## UTILISATION

Il faut d'abord mettre en marche le groupe électrogène, puis presser le bouton rouge. Le commutateur en position 1, l'amplificateur fonctionne en mode TSF. Il faut alors entrer les coordonnées du correspondant suivies de son nom codé. Par exemple pour communiquer avec Edmund Lötsch à Bahia, il faut taper : AFLN BWVE EDMNHOADPPLQBRGSFCH message.

Le commutateur en position 2, l'amplificateur fonctionne en mode relais. L'antenne s'oriente automatiquement vers la base (coordonnées AAAA AAAA) et projette les rêves émis depuis la jungle sur un secteur circulaire de 400 km.

## À NOTER

- Le téléscripteur se contente de reproduire les messages reçus.
- Lorsqu'une coordonnée est entrée, l'antenne tourne dans la direction indiquée en faisant trembler la maison.
- Avec un tel réseau d'antennes, les Allemands couvrent tout le continent Sud-Américain.

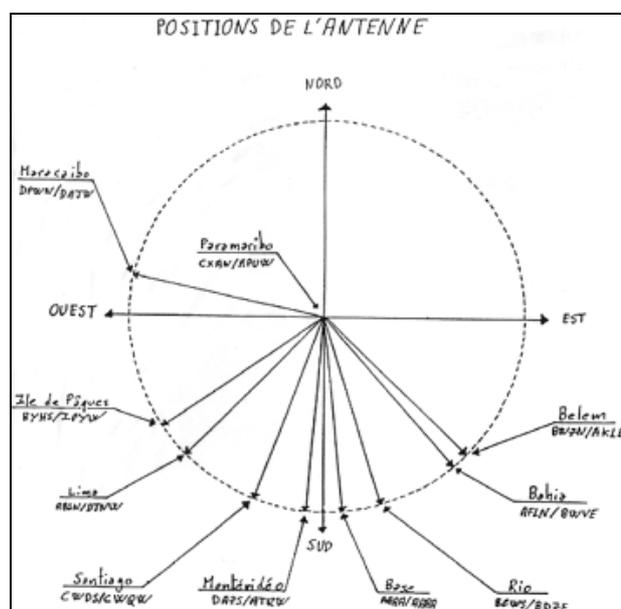
## Le code

La première série de lettres et de chiffres, séparées par un /, représente la latitude et la longitude par rapport au repaire dans la jungle (14°S/51°O) multipliées par 100 et exprimées en base 26, A=0, B=1, C=2, D=3, E=4, F=5, G=6, H=7, I=8, J=9, K=10, L=11, M=12, N=13, O=14, P=15, Q=16, R=17, S=18, T=19, U=20, V=21, W=22, X=23, Y=24, Z=25. N, S, E, et O expriment suivant les cas les différentes directions.

### Pour le gardien

Bahia	12.59S/38.310	1.41N/12.69E	AFLN/BWVE
Belem	1.27S/48.290	12.73N/02.71E	BWZN/AKLE
Lima	12S/76.350	2.00N/25.35O	ABSN/DTNO
Maracaïbo	10.40N/71.370	24.40N/20.37O	DPWN/DAJO
Montevideo	34.53S/56.110	20.53S/05.11O	DAZS/ATRO
Paramaribo	5.50N/55.100	19.50N/04.10O	CXAN/APUO
Rio	22.54S/43.210	8.54S/07.79E	BGWS/BDZE
Santiago	33.27S/70.400	19.27S/19.40O	CWDS/CWQO
Ile de Pâques	27.07S/109.220	13.07S/58.22O	BYHS/IPYO

Le codage des noms est le suivant, les lettres de A à M sont écrites telles quelles, les lettres de N à Z sont remplacées par la lettre d'ordre -13 et précédées suivant un cycle circulaire par les lettres de N à Z. Deux lettres de N à Z se suivant indiquent un espace.



## À NOTER

- Les degrés sont exprimés en base décimale.
- Traitez les autres agents dans les autres villes de la même façon que Wolfgang Bergten.

- Les antennes paraboliques sont toujours situées en des points élevés, et une courte enquête permet de les localiser.

#### Le carnet (pour les Investigateurs)

Bahia/Edmund Lötsch	EDMNHOADPPLQBRGSFCH
Belem/Friedrich Schranberg	FNEIEDOEICHPPQFCHREASABETEG
Lima/Boris Korff	BNBOEIPFQQKRBSEFF
Maracaibo/Hernest Wiler	HENEAOEFPQGRRSJILETE
Montevideo/Franz Winterburn	FNEAOAPMQQRJISATGEUEBVHWEXA
Paramaribo/Wolfgang Bergten	NJOBFLGAPAGQQBEREGSGETE
Rio/Warren Stenben	NJAOEPEEQARRSFTGEUABEVA
Santiago/Von Heidelberg	IOBPAQQHEIDELBEREG
Ile de Pâques/Cthulhu	CNGHOHLPH

## San Salvador de Bahia

C'est une des plus vieilles villes du Brésil, fondée en 1549 par les Portugais dans la partie nord de la baie de Tout-les-Saints. La ville haute, ou vieille ville, est le centre administratif et culturel (universités et musées). Un escarpement d'une centaine de mètres la sépare de la ville basse qui rassemble les activités portuaires.

Au fond de la baie, marécageuse et insalubre, un habitat spontané et semi-lacustre donne bien des soucis à l'administration. Au contraire, le long des plages atlantiques se trouvent les quartiers résidentiels.

### Carol Bonitan

C'est un antiquaire spécialisé dans les statuettes indiennes et aztèques, les têtes réduites Jivaros et les livres d'occultisme. Son magasin se trouve dans le marais.

#### INDICES

- Un hindou, Sowar Patna, a fait une offre de 300 000\$ sur *Le Mystère Toatocs*. Il a dit qu'il logerait au grand Hôtel de Lisbonne à partir du 15 décembre. Pour le moment, il est descendu à Rio pour rencontrer Ringo Jasmin.
- Bartolomet m'a acheté *Le Mystère Toatocs* en septembre 1919.
- Deluze est venu au magasin en 1920, il s'est renseigné sur Bartolomet, et a même failli acheter cette version espagnole du *Nécronomicon*.
- En marque-page du *Nécronomicon*, une lettre est offerte en prime pour l'achat du livre. Le tout coûte 2 500\$.

James Bingrof  
11Th Avenue  
San Francisco

Vladimir Ilitch Oulianov,  
Moscou.  
San Francisco, le 19 août 1905

Mon cher,

Mes amis aventuriers, tels que ce cher Diégo de Ordas ou le sournois Walter Raleigh, n'ont pu découvrir le célèbre El Dorado. Ils le cherchaient bien trop au nord, entre l'Orénoque et l'Amazone. Ainsi, la lagune de Parine, la cité de Manoa, les richissimes royaumes de Méta, de Omeguas de Cuarica, les Amazones, la fontaine de jouvence, le fleuve du Paradis restèrent à jamais cachés aux mortels.

Que les Dieux extérieurs soient avec toi.



J. Bingrof

#### POUR LE GARDIEN

La lettre marque-page avait pour but d'indiquer à Lénine (ancienne incarnation de Jésus-Christ) la position actuelle de Bingrof. Elle s'est perdue et a fini tout naturellement chez Bonitan.

### Sowar Patna

Il a la tête toute plate, le front, le nez et le menton parfaitement alignés, comme si son visage avait été sculpté par une pelle de fossoyeur. Son costume rose sent le naphte. Ses cheveux sont implantés loin sur le crâne oblong... ses chaussures noires sont ridiculement brillantes comparées à ses yeux hagards.

#### À NOTER

- Dans le double fond de sa valise en peau de zèbre, il transporte 40 000\$ US.
- Sous son oreiller, il cache une carte postale montrant une ville de l'Inde et intitulée : *Visit Jabalpur*. Le carton est jauni et taché de graisse ; Sowar ne s'endort jamais sans serrer la carte contre lui. Il est nostalgique de son pays natal.
- Il a un Démon Serviteur.

#### ÉVÉNEMENTS

- Le 7 décembre 1920, il propose 300 000\$ à Carol Bonitan en échange d'un exemplaire du *Mystère Toatocs*.
- Si les Investigateurs mordent à l'appât, il proposera un rendez-vous sur une plage déserte. Là, un indigène noir les attendra. Un Polype Volant tentera alors de s'emparer du livre en créant une tornade autour des Investigateurs (le personnage tenant le livre, ou un objet y ressemblant, devra réussir un jet FOR contre force d'aspiration du Polype, 18). Si le Polype échoue, avant de fuir il déchiquetera dans un bain de sang l'indigène qui n'était qu'un simple intermédiaire. Sowar aura quitté la ville lorsque les Investigateurs reviendront.

#### À NOTER

- Le polype est invisible.
- L'indigène a été payé par Sowar Patna.

#### POUR LE GARDIEN

Sowar Patna est un Thug, homme de main d'Archibald Deluze. Il le connaît uniquement sous le

nom de Deluze. Il est en Amérique du Sud pour apprendre ce que son maître, qu'il croit amnésique, est venu y faire en 1920. Archibald le dirige grâce au Démon Serviteur.

Sowar Patna possède deux indices obtenus par le sens empathique d'Archibald : la pension Java et *Le Mystère Toatocs*. Madame Java lui parle de Ringo Jasmin. Il va donc à Rio pour le rencontrer. S'il le trouve, l'entrevue sera infructueuse. Sowar sera de retour à Bahia le 15 décembre. Il attendra alors de nouveaux ordres qui ne viendront pas. Il veut savoir où Deluze - Jonathan - est allé pendant son séjour, et ce qu'il a découvert.

#### À NOTER

- Parti de New York le 25 novembre, il arrive chez Java le 2 décembre. Depuis son départ des USA, il n'a pas reçu d'ordre de son maître.

#### ÉVÉNEMENT

- Une fois sa mission terminée ou si sa présence devient gênante, Archibald lui donnera l'ordre mental de se suicider. On le retrouvera sur une plage. Il semblera s'être noyé.

#### Sowar Patna

FOR 7 CON 14 TAI 16 INT 9 POU 10 DEX 13 APP 7 EDU 11  
SAN 40 Pdv 15

Arme : Kandjar 60% 1D8

Compétences : Mythe 10%, Ecouter 60%, Se Cacher 50%.

Un Kandjar est un poignard oriental à longue lame tranchante, dont la poignée n'a pas de garde.

## Rio de Janeiro

La ville commande la passe entre la baie de Guanabara et l'océan Atlantique. Elle se dresse dans un paysage enchanteur, dominé par le célèbre Pain de sucre et l'Aiguille du Corcovado, où trône une statue du Christ. Depuis 1763, Rio a remplacé Bahia comme capitale du Brésil.

La population, un million et demi d'habitants, est formée en majorité de Portugais, mais les communautés italiennes, espagnoles, allemandes et françaises sont fortement représentées. Les quartiers connus sont Copacabana, Ipanema, Leblon, Gavea. Au sud, les quartiers riches, Flamengo, Botafogo, bordent les plages et les ports de plaisance. Au nord, les quartiers industriels et ouvriers s'étalent à flanc de colline.

## La Pension Colibri

Située au bas de l'Aiguille de Corcovado, c'est une solide bâtisse de pierres blanches. Le patron, Nat Turner, est un noir américain. Son grand-père est mort esclave, c'est pourquoi il voue une haine virulente aux hommes blancs.

#### INDICES

- Ringo est parti hier matin pour Bahia.
- Le 9 décembre un Hindou est venu voir Ringo.

## Warren Stenben

C'est l'agent local du Réseau Wagner. Il est directeur de l'asile psychiatrique de Rio.

#### INDICE

- Au cours d'une partie de chasse dans la jungle, près des sources du Xingú, il a vu l'El Dorado — il a bien sûr rêvé.

#### POUR LE GARDIEN

En fait, Warren était allé dans la jungle pour visiter la base allemande.

## Asile Psychiatrique

Il est situé sur une des nombreuses terrasses creusées à flanc de colline.

#### À NOTER

- Warren Stenben passe le plus clair de son temps à étudier les effets de l'amplificateur sur les 3 botanistes qui, en 1919, ont été frappés de plein fouet par un rêve suicidaire. Ils sont fous furieux et ne pensent qu'à tuer tout ce qui passe à leur portée.
- Antenne sur le toit.

## Résumé

Bien qu'il soit ignorant et pas vraiment dangereux, Sowar Patna est le personnage clé de la partie Amérique du sud-est. Grâce à lui les Investigateurs auront la confirmation que Deluze emploie des hommes de main hindous. L'obstination de Sowar à vouloir acheter le livre poussera les Investigateurs à chercher ce qu'il peut bien cacher d'important. Ils trouveront peut-être les documents dissimulés dans la couverture.

#### Pistes

Wolfgang Bergten ⇒ Réseau Wagner

Warren Stenben ⇒ Réseau Wagner

Le carnet ⇒ Jungle

Sowar Patna ⇒ Hindous

Carte postale ⇒ Jabalpur

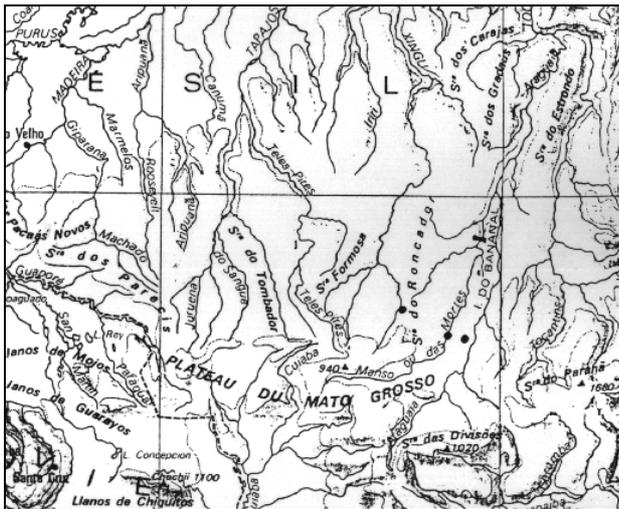
Ringo Jasmin ⇒ Les Toatocs

# La jungle

**Les Investigateurs investissent la base du Réseau Wagner, passent quelques jours chez les Toatocs, une tribu amazonienne fort insolite, et visitent l'El Dorado.**

## Le Haut Xingú

Cette partie du plateau du Mato Grosso est pratiquement inexplorée. L'accès en est barré au nord par les rapides et les contreforts du plateau, à l'ouest par la Sierra Formosa et à l'est par la Sierra do Roncador. Grâce au dense réseau hydrographique la région est beaucoup moins aride que le reste du plateau. Les communications par voie fluviale sont aisées uniquement pour les habiles piroguiers que sont les Indiens. La température moyenne est de 25°C. La saison des pluies dure d'octobre à janvier.



## Les Indiens

Des milliers d'Indiens vivent pacifiquement dans cette région fonctionnant en vase clos. La forêt et la pêche leur offrent de nombreuses ressources. Ils cultivent sur brûlis le Manioc duquel ils tirent le tapioca et de la farine.

Les villages rassemblent les membres d'une même famille et sont dominés par la forte personnalité du chaman. Doué de pouvoirs surnaturels, et grâce à des trances provoquées et maîtrisées à la suite d'un long apprentissage, il entre en communication avec les esprits qui le protègent. Il peut guérir les maladies en extrayant magiquement du corps du patient l'objet pathogène introduit par un mauvais esprit. Il peut aussi charmer les êtres de la forêt.

## Les Jivaros

Ce sont les habitants des hauts plateaux de la Montaña, dans l'Équateur, au nord du rio Marañon (Haut Amazone). Le village Jivaros est composé d'une seule maison occupée par une famille patrilinéaire étendue, et placée sur un site facile à défendre. Bien qu'indépendante, la maison appartient à un groupe social plus important qui comporte une demi-douzaine d'habitations. Un chef de tribu est désigné uniquement en temps de guerre. La pratique qui consiste à réduire la tête des ennemis, est destinée à servir de témoignage de la victoire et à prouver que les ancêtres ont été vengés.

### À NOTER

- Les Toatocs ne sont pas du tout à leur place dans le Haut Xingú.

## Couleur locale

Dans la jungle, les pires ennemis des hommes sont la sueur et les mouches porteuses de maladies contagieuses (soyez vacciné, ou au moins surveillez votre alimentation). N'oubliez pas votre moustiquaire car les fourmis légionnaires ou champignonnistes ne vous épargneront pas. Nous ne parlerons pas des mygales qui font des bonds de 20 cm, des crapauds vénéneux, des chauves-souris vampires, des anacondas... Mais rassurez-vous. Vous pourrez peut-être croiser au détour d'un fleuve, un lamantin, un groupe d'Inias, dauphin d'eau douce, ou une Loutre géante qui, eux, sont pacifiques. Les jaguars, pumas, ocelots, bien que carnivores, ne devraient pas vous inquiéter, pas plus que les tapirs, tatous, cerfs poudous, mazanas ou autres capybaras (le plus grand rongeur du monde).

### ÉVÉNEMENTS

- Les gymnotes ou poraqs sont de terribles anguilles électriques. Les Investigateurs risquent d'être confrontés à un spectacle affreux. Quelques paysans poussent un vieux cheval de trait dans un cours d'eau, et soudain, la pauvre bête se débat et hurle sous la douleur des chocs électriques provoqués par l'attaque des anguilles. Elle tente de sortir de l'eau, mais les paysans l'en empêchent. Au bout d'un moment les anguilles se sont déchargées, le cheval gît

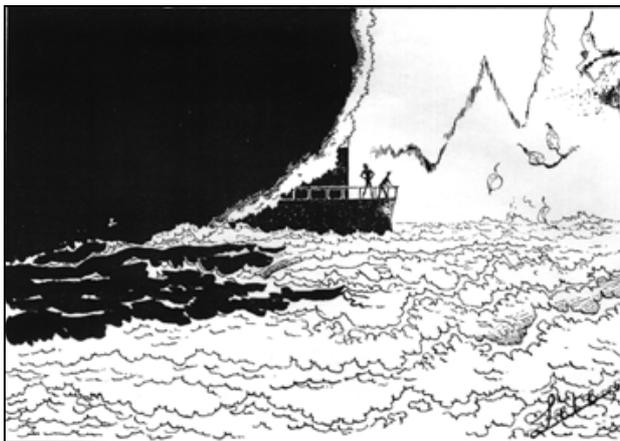
épuisé et les paysans font traverser à leurs troupeaux la rivière, maintenant sûre.

- Attention au poisson-candirus qui, lorsque l'on se baigne, entre par l'anus dans les entrailles de sa victime, et s'y développe comme un ver solitaire.

- Malheur à l'Investigateur qui n'a pas bien fermé sa moustiquaire, et qui, pendant son sommeil, attire une de ces mouches vicieuses qui déposent ses œufs dans les narines. Sur le coup aucune douleur, mais quelques semaines plus tard, d'énormes vers commenceront à ronger les sinus et les fosses nasales, et il faudra opérer à vif.

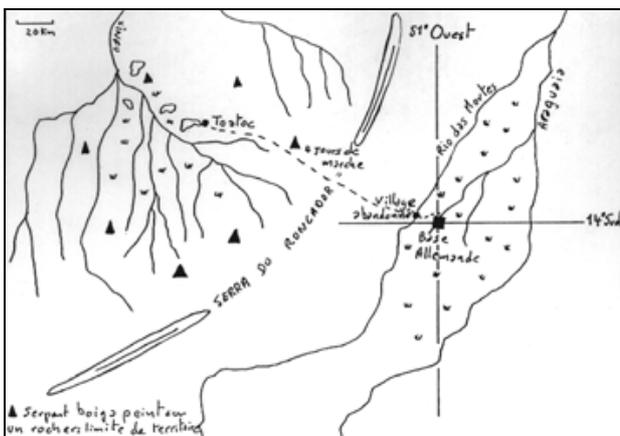
- Plus amusants sont les chants crépusculaires des singes Guaribas, ou le jeu étrange de certains poissons électriques qui se déchargent sur des arbres, pour récolter les fruits qui se décrochent sous le choc.

- Les piranhas les plus dangereux — les gros noirs — sont succulents, grillés sur la braise.



## Le voyage

Le chemin le plus facile pour atteindre les sources du Xingú consiste à remonter en bateau l'Araguaia à partir de Belem, puis le Rio Das Mortes jusqu'aux chutes. À partir de là, il faut continuer en pirogue jusqu'à un village abandonné. Il faudra 13 jours de navigation.



## ÉVÈNEMENT

- Si Sowar a compris que les Investigateurs posséaient *Le Mystère Toatocs*, au bout de 7 jours, sur le coup de midi, la jungle sera brusquement muette. Un

malaise planera sur le bateau. L'eau boueuse du fleuve se ridera formant des cercles concentriques qui lentement se rapprocheront. Tout à coup, une tornade se lèvera, entraînant vers le ciel tous les objets non arrimés sur le pont.

## À NOTER

- La tornade est provoquée par le Polype Volant qui est à la recherche du *Mystère Toatocs*. Il veut enlever un Investigateur pour le faire parler par télépathie. Faire un jet sous 3xFOR pour résister au souffle. Si une personne est dé cramponnée, elle sera entraînée vers le ciel. Le Polype lui dira « Je veux le livre, » et la laissera tomber dans l'eau. Elle devra alors être repêchée rapidement pour éviter d'être dévorée par les piranhas qui hantent le fleuve.

- Lorsque les Investigateurs changeront d'embarcation au niveau des chutes, ils passeront la nuit dans un village indien. Ils rencontreront quelques chercheurs d'or dans un bar crasseux. S'ils questionnent les indigènes sur les Toatocs, la plupart s'en iront pris de panique. Ils trouveront un vieillard qui leur conseillera de ne plus penser aux Toatocs. Il sait que ce sont des sorciers puissants. On leur parlera encore de 10 Allemands qui ont remonté les chutes en juillet dernier. Les Investigateurs pourront dormir à la mission catholique.

- Les indigènes considèrent Mingui, en tant que Jivaro, comme un monstre.

Il faudra 4 jours de marche pour atteindre le village Toatocs à partir du village abandonné.

## À NOTER

- Ringo ne s'engagera pas sur le territoire des Toatocs. Par contre une expédition vers la base allemande ne sera pas pour lui déplaire. Il pourra ainsi prouver ses qualités physiques.

## PETIT DÉTAIL

- Mingui pêche les piranhas à mains nues.

## Le village abandonné

Cet ancien village indien rassemble 20 huttes de bois. Sur la rive opposée, un ponton en béton armé ne semble pas du tout à sa place.

## À NOTER

- En 1918, après leur orgie initiatique, les Allemands du réseau Wagner, aidés par les Toatocs, ont décimé la population du village.

- Le ponton était utilisé au début de l'installation allemande. Il n'est plus en service depuis 6 ans.

## INDICES

- Des traces d'impacts de balles sont visibles un peu partout. Les Investigateurs trouveront une balle gravée d'un aigle inca.

- Si les Investigateurs examinent le pourtour de la dalle en béton qui prolonge le ponton, ils trouveront un arbre portant une profonde entaille. Cette marque

indique la piste menant à la base. Elle s'arrête au bord d'une rivière en contrebas de la base. Il faut 8h de marche pour l'atteindre.

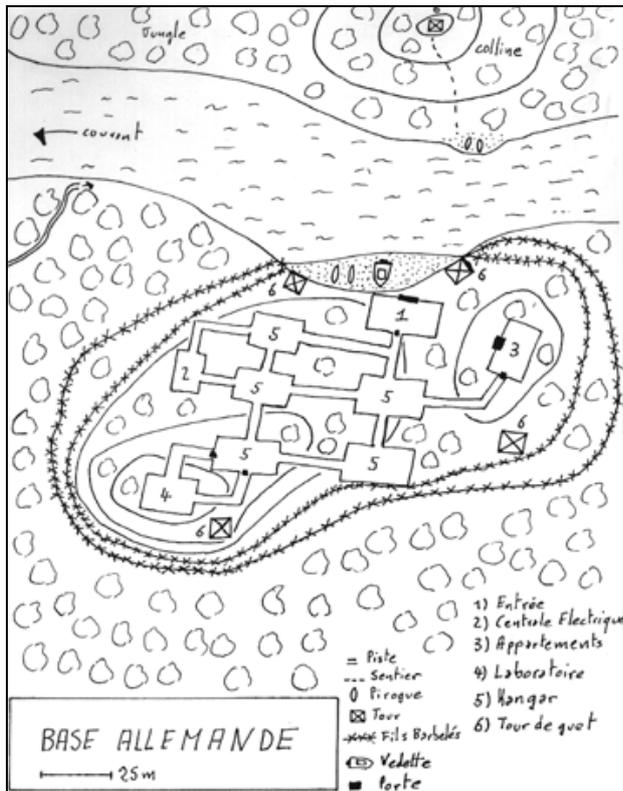
- Si un Investigateur monte dans un arbre, il verra au loin, dans la direction de l'Araguaia, le sommet noir mat de l'antenne allemande. Au moment de descendre de son perchoir, il remarquera dans un arbre voisin, un objet brillant. C'est une lampe à pétrole, en parfait état de marche, qui sert à communiquer avec la base. Elle est utilisée, soit par les Toatocs, soit par des contrebandiers.

## La base allemande

C'est une succession de bunkers reliés entre eux par des galeries souterraines. Une double palissade de fils barbelés électrifiés, et 5 tours de guet protègent l'enceinte. L'antenne en obsidienne est le point culminant, elle se trouve au-dessus du laboratoire. Tous les bunkers sont munis d'ouvertures pour l'aération, mais un humain ne peut s'y faufiler. Le complexe n'a que deux portes.

### À NOTER

- Les Allemands ont choisi ce site en raison de son isolement et de ses coordonnées géographiques, 14° de latitude sud et 51° de longitude ouest.
- Tous les couloirs sont éclairés.



**1. Entrée.** La porte en acier devra être forcée — ceci ne sera pas difficile pour Ringo Jasmin. La pièce contient une importante réserve de pétrole. Au sommet d'une pile de bidons, niche un Vampire Stellaire. Une porte, elle aussi verrouillée, donne sur le réseau

de galeries.

### À NOTER

- Les Investigateurs ne verront pas le vampire.

**2. Centrale électrique.** Un groupe électrogène, entraîné par un moteur diesel, fournit l'énergie nécessaire à la base. Une cheminée crache les gaz d'échappement vers l'extérieur.

**3. Les appartements.** Là sont rassemblés les quartiers des 20 soldats, des 4 mécaniciens, du cuisinier et du commandant. Devant la porte, dans la direction du fleuve, s'étend une terrasse où les hommes jouent aux cartes, boivent et écoutent du Wagner. Ici se trouve la statue de Bartolomet.

### À NOTER

- La terrasse est déserte entre 1h et 6h.

**4. Le laboratoire.** Il contient une importante machinerie électronique et chimique. C'est le domaine de Richard Bridenbaugh, le savant alcoolique. L'antenne est installée sur le toit. Visible de très loin, elle brille d'une étrange lueur tantôt brillante, tantôt noir mat. Elle a la forme d'un cône haut de 10 m.

### À NOTER

- Sur une table, les Investigateurs trouveront un carnet de notes d'expériences qui contient les mentions suivantes (référez-vous à la presse pour plus de détails) :

- 11/12/24 opération suicide, succès total.

- 07/01/25 opération coïncidence, test de portée, succès total.

- Sur une carte de l'Amérique du Sud, des croix rouges repairent les emplacements des relais (voir Wolfgang Bergten).

**5. Les hangars.** Là sont entreposés des matériaux de première nécessité : nourriture, eau potable, alcool, armes et outils divers.

### À NOTER

- Sur de nombreux emballages, on peut lire « Medicine Inc — Portland » ou « Laboratoires Borgias — Toluca. » Ils contiennent des produits chimiques commandés par Richard Bridenbaugh.

**6. Les tours de guet.** Elles sont équipées d'un projecteur et d'une mitrailleuse lourde de calibre 50. Un téléphone permet de communiquer avec les appartements en cas d'alerte. Deux soldats montent la garde. Les relèves ont lieu à 6h, 12h, 18h et 24h.

### À NOTER

- Si un problème survient, l'alerte sera donnée au moment de la relève.

### ÉVÉNEMENTS

- Lorsque les Investigateurs entreront dans les hangars, le vampire se mettra sur leurs traces. Les Investigateurs entendront ses piailllements et sa lourde respiration. De temps en temps, ils sentiront une

odeur nauséabonde et découvriront sur le sol des traces de bave. Le vampire les poussera irrésistiblement vers le laboratoire. Il leur restera alors 10 minutes — jouez-les en temps réel — pour interroger Richard. À ce moment, le vampire entrera dans le laboratoire, et attaquera le savant. Il sera facile d'abattre le Vampire quand il deviendra visible.

- Pendant l'attaque Mingui donnera quelques conseils stratégiques aux Investigateurs. Ils seront surpris de l'entendre parler américain, lui qui n'avait jamais prononcé un mot depuis leur rencontre.

#### À NOTER

- Ringo conseillera d'attendre la nuit pour attaquer. Avec Mingui, il neutralisera les sentinelles. Puis il viendra chercher les Investigateurs.
- L'entrée 1 est la plus sûre.
- Si en traversant les appartements, un Investigateur loupe son jet de Discrétion, un Allemand a 20% de chance d'être réveillé et de venir voir ce qui se passe.
- Le vampire attend depuis longtemps l'occasion de dévorer Richard Bridenbaugh.

## Richard Bridenbaugh

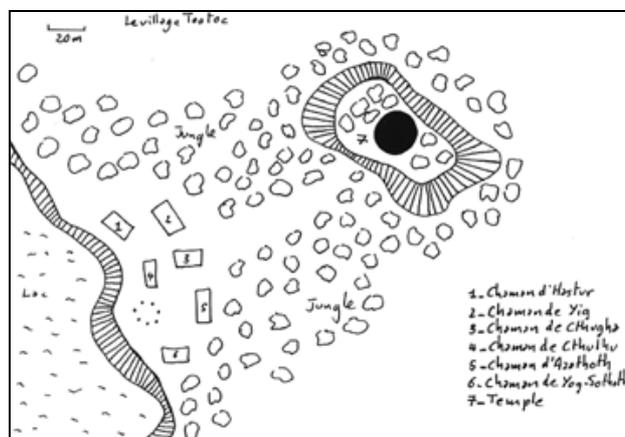
Il est prisonnier du laboratoire et n'en sort jamais. Ses vêtements sont sales et nauséabonds, ses yeux rouges, les vaisseaux sanguins prêts à claquer sous l'effet de l'alcool.

#### À NOTER

- Les Investigateurs n'auront pas de mal à le faire parler du moment qu'ils lui donnent de l'alcool. Il parlera dans l'ordre de son enlèvement, de Cthulhu, de l'amplificateur qui ne marche pas et des Allemands qui se font rouler.

## Les Toatocs

Ils ont gardé l'apparence et les coutumes de leurs ancêtres, les Jivaros. Ils parlent un dialecte fort compliqué plus l'Anglais, l'Allemand ou le Portugais. Ils sont toujours accompagnés de chats.



## HISTOIRE

La tribu est descendue des plateaux andins en 810 après Jésus-Christ pour bloquer la porte de l'El Dorado, dont les anciens gardiens avaient succombé sous les coups répétés des Immortels. En tant qu'adorateurs du Mythe, ils ne supportent pas l'existence de ces demi-dieux.

#### À NOTER

- Lors d'un combat, un Toatocs ne subit qu'un point de dommage s'il n'y a pas empalement, et des dommages normaux dans ce cas. Il peut combattre 1 round après avoir atteint 0 point de vie.
- Le contact avec les Toatocs fera gagner 10% en Mythe aux Investigateurs.

#### ÉVÉNEMENT

- Une fois les Investigateurs entrés dans le cercle limitant le territoire Toatocs, les indiens les intercepteront. Ils apparaîtront brusquement de part et d'autre du sentier, ne laissant aucune chance de réagir. Ils seront brutaux et ne parleront que leur dialecte. Si un Investigateur se fait passer pour un adorateur d'une de leurs divinités (voir *Mystère Toatocs*), il sera accueilli en prince et invité au village. Ses compagnons ignorants pourront rejoindre sans risque le village abandonné. Si aucune connaissance du Mythe n'est affichée, les Toatocs attaqueront dans l'intention de faire des prisonniers.

#### À NOTER

- Un Investigateur ne sera invité au village que s'il vénère une divinité différente de celle de ses amis.

## Le village Toatocs

Le village s'élève au sommet d'une falaise en surplomb d'un lac. Il est formé de 6 maisons de bois toutes construites sur le même principe ; une pièce pour les femmes, et une pour les hommes. Les toits de chaume sont rougis au jus de Rocov, pour faire fuir les mauvais esprits. La tribu rassemble 120 habitants dont 45 hommes en état de combattre. Chaque maison est dirigée par un Chaman qui détient une partie du savoir de la tribu.

#### À NOTER

- Dans la forêt de conifères entourant le village, 35 Byakhees nichent au faite des arbres. Ils sont utilisés par les Toatocs pour combattre ou se déplacer. Leurs cris feront souvent frémir les Investigateurs. Ils ne se montrent que la nuit dessinant leurs formes hideuses sur la lune gibbeuse. Un jet sous le Mythe permettra alors de les reconnaître.
- Si les Investigateurs sont faits prisonniers, ils seront attachés à des totems au centre du village. Deux jours plus tard, ils seront transférés au temple où ils seront offerts au gardien.
- En cas de contact amical, les Investigateurs seront libres d'aller où ils veulent. Il leur sera toutefois recommandé de ne pas entrer dans le temple.

- Il sera impossible d'apprendre comment les potions de pétrification et de dépétrification sont fabriquées.
- Les contacts Allemands/Toatocs sont limités et épisodiques. Les Investigateurs n'ont rien à craindre de ce côté.

### ÉVÉNEMENT

- Heureusement, Cthulhu est là pour veiller à ce que les Investigateurs ne s'ennuient pas. Une nuit, il leur enverra un rêve suicidaire. Le premier d'entre eux qui manquera un jet de résistance pouvoir contre pouvoir/2 de Cthulhu (21) se lèvera et tirera à bout portant dans la jambe d'un de ses compagnons endormis (le plus malchanceux).

## Les 6 chamans

Ce sont les chefs de chacune des familles Toatocs. Ils vénèrent une divinité différente et connaissent une partie de la formule des potions de pétrification et de dépétrification.

- Le chaman d'Hastur : c'est le chef de guerre et le maître des Byakhees. Il connaît le secret de la poudre blanche à base de racines de mandragore pilées.
- Le chaman de Yig : c'est le charmeur de serpents. Il connaît le secret de la poudre verte à base de sable de jade lié par du venin de boïga.
- Le chaman de Cthugha : c'est le maître de la nuit. Il connaît le secret de la poudre rouge à base de sang de chauves-souris vampires.
- Le chaman de Cthulhu : c'est le maître des rêves et le dresseur de chats. C'est lui qui concocte la drogue hallucinogène préparant la pétrification.
- Le chaman d'Azathoth : c'est le chef suprême. Il connaît l'incantation finale pour lier la potion de pétrification.
- Le chaman de Yog-Sothoth : c'est le gardien de la porte. Il connaît l'incantation pour lier la potion de dépétrification.

### À NOTER

- Les chamans, bien qu'adorant chacun une divinité concurrente, collaborent pour garder la porte. Néanmoins des tensions persistent. Des Investigateurs astucieux pourront les mettre à profit en créant troubles et confusion chez les chamans. Ils pourront profiter de leur lutte pour fuir le village une fois l'El Dorado visité.

## Apanay

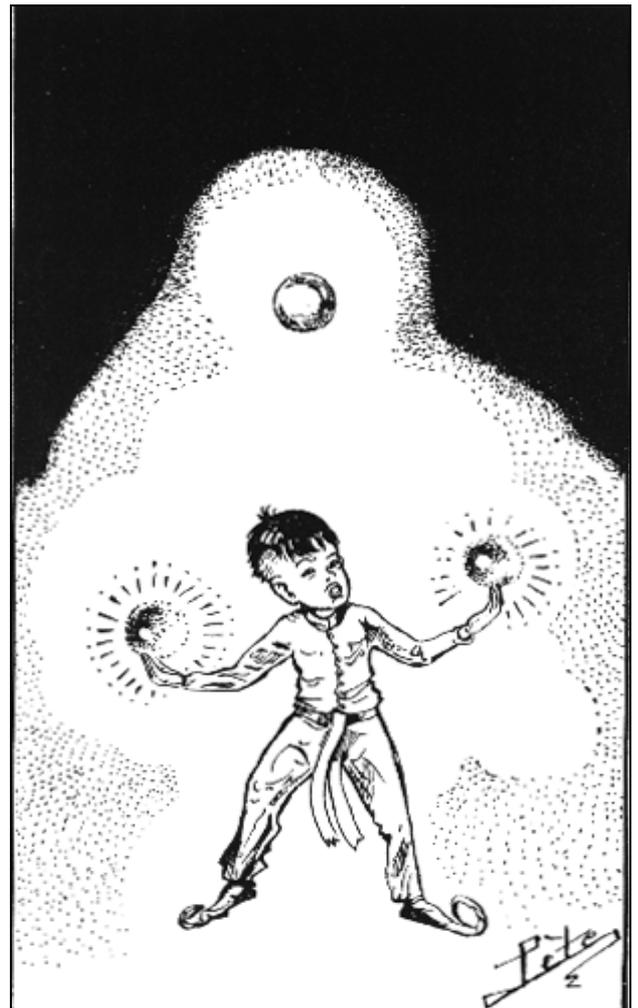
C'est un gamin d'une intelligence remarquable. Il est destiné à devenir le prochain chaman d'Azathoth.

### ÉVÉNEMENTS

- Il viendra souvent importuner les Investigateurs leur demandant de parler du monde extérieur. Il fera preuve d'une culture étonnante.
- Il parlera des Immortels, ennemis héréditaires de la tribu, des chats de Cthulhu et de l'El Dorado.
- Il pourra même enseigner les méthodes de guérison de son peuple (voir l'introduction sur les indiens). Un Investigateur qui réussira un jet sous Occultisme et

Premiers Soins sera en mesure d'utiliser cette capacité. Il faut une transe ininterrompue de 6 heures pour soigner 1D6 points de vie. Il faut ensuite passer autant de temps pour se reposer.

- Il expliquera que, depuis 20 ans, la coutume de désigner les futurs chamans par l'épreuve de la pétrification a été abandonnée. Maintenant, on choisit les chefs pour leurs capacités intellectuelles et physiques.
- Il joue à un jeu étrange. Il jongle avec des boules d'uranium, et il arrive ainsi à faire un trou dans la structure de l'espace. Entre ses mains, les étoiles apparaissent, l'air s'échappe, et au loin on voit Azathoth se tordre dans un chaos nucléaire (perte de 1D3 ou 1 point de SAN).



### À NOTER

- Si un Investigateur qui est attaché à un totem se fait passer pour un adorateur d'une des divinités Toatocs, Apanay ira chercher en courant le chaman approprié. Celui-ci, silencieux, attendra un moment que l'Investigateur en dise plus, et dans ce cas, il le libèrera.

## Les chats de Cthulhu

Ils ressemblent à des chats ordinaires et ont la particularité de bien résister au climat chaud. Les Toatocs les appellent *les gardiens de nos rêves*.

## À NOTER

- Les chats ne mangent que du poisson.

## POUR LE GARDIEN

Les chats sont élevés pour chasser les Immortels. Ils les sentent à 100 m. Si on leur donne de la viande à manger, ils grossissent à une vitesse folle pour devenir des monstres horribles et redoutables qui n'obéissent plus qu'à leurs maîtres. Ils deviennent alors des tueurs d'Immortels. La présence des chats empêche les Toatocs de rêver de l'El Dorado.

## À NOTER

- Les Investigateurs pourront dérober un petit chat.
- Le chat ne quittera jamais son maître tant qu'il n'aura pas mangé de la viande.
- La taille maximum sera celle d'un éléphant. Pour l'atteindre, il lui suffira de manger l'équivalent du poids de l'éléphant en viande.
- Deux chats géants qui se rencontrent s'entre-tueront.

### Chat géant

FOR 30 CON 30 TAI 40 INT 5 POU 15 DEX 10 Pdv 35

Armes : Griffes 80% 2x1D10+3D6, Crachat 50% 1D10

Protection : 6 points de peau, immunisé aux attaques mentales.

Compétences : Sentir un Immortel 100%, Tuer un immortel 50%.

Le crachat porte à 20 mètres.

Perte de SAN : 1D6 ou 1.

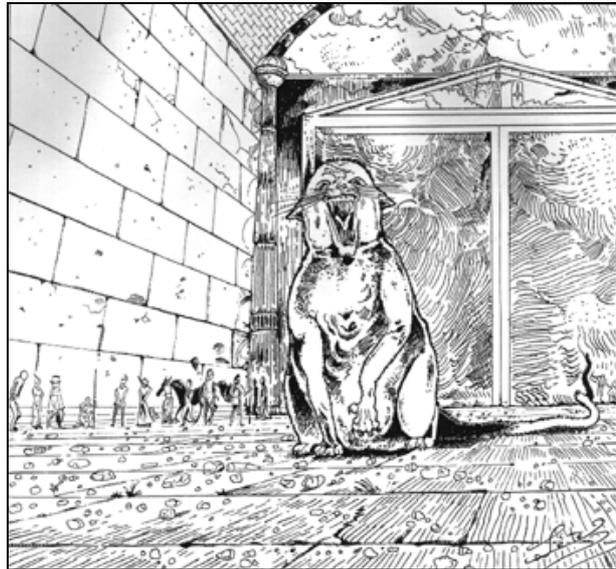
## Le temple

C'est une construction sphérique, de près de 30 m de haut, à l'architecture originale. Le matériau utilisé, une pierre de granit noire, ressemble fort à celle de la Tour Billington. L'intérieur est vide et caverneux. Une rampe monte vers le haut du dôme en longeant la paroi.

Les murs sont couverts de fresques titanesques représentant une bataille entre des Larves Stellaires de Cthulhu et des Moai animés.

Le sol est couvert de statues brisées dont la matière et la texture sont identiques à celles de la statue de jade de Deluze. Au milieu de la salle, un escalier est caché par une illusion. Il faut aller en haut de la rampe pour le voir. De là, pour l'atteindre, il faut

sauter dans un champ gravitique qui s'élève au-dessus de l'escalier. On tombe alors comme une plume, on traverse le sol illusion (perte de 1 ou 0 point de SAN), et on se retrouve sur les premières marches de l'escalier.



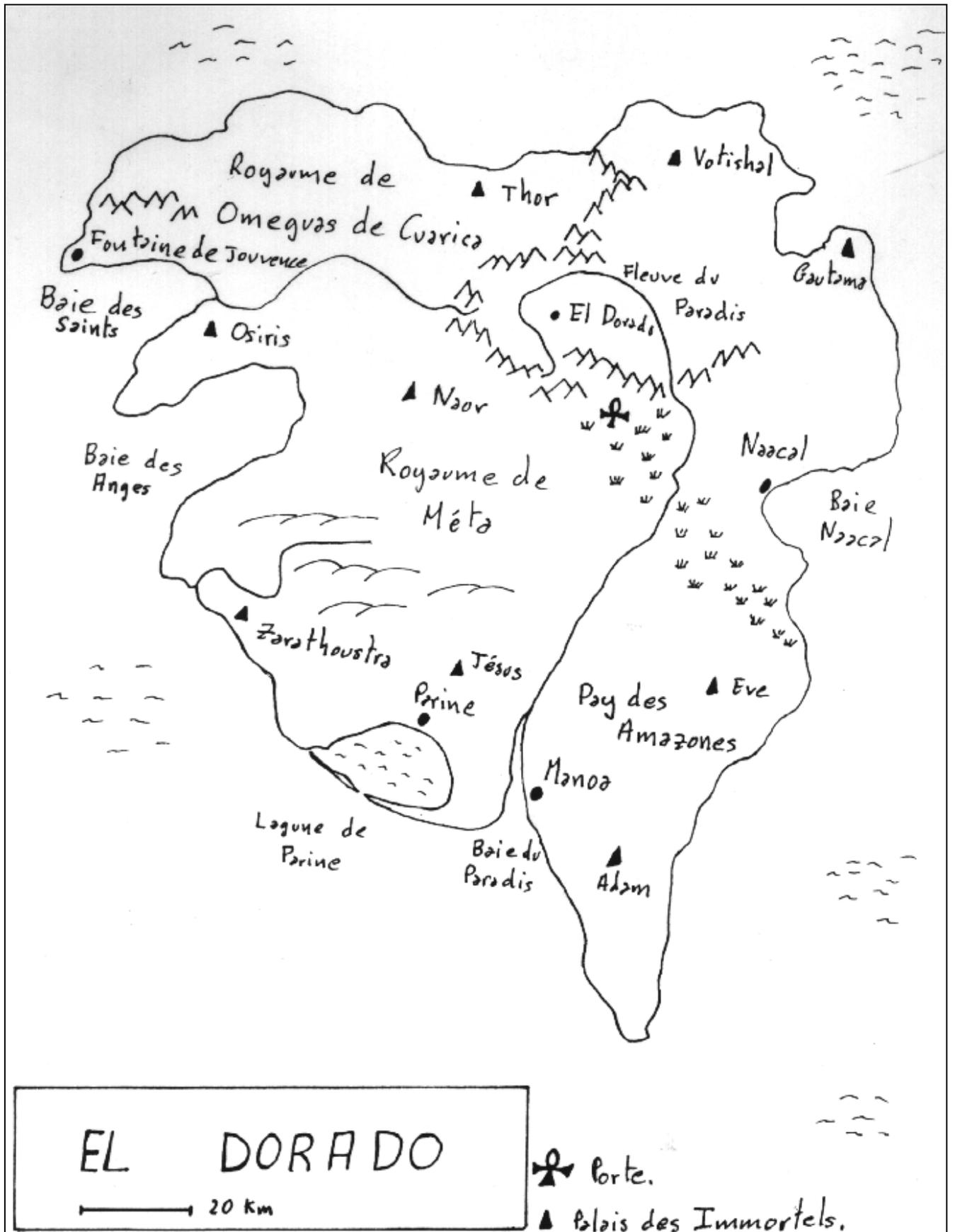
## À NOTER

- C'est du haut de la rampe qu'étaient jetés les corps pétrifiés.
- La fresque conte une prophétie : « un jour prochain, R'lyeh sera ressuscitée par les serviteurs de Cthulhu, et rien ne les arrêtera. »
- Voir les statues brisées fera perdre 1D3 ou 1 point de SAN.

L'escalier communique avec une pièce rectangulaire. Le mur opposé à l'entrée brille d'une lumière dorée : c'est la Porte de l'El Dorado devant laquelle ronronne le gardien, un chat géant de Cthulhu. Il bondira sur tout intrus. Une collection fantastique d'hommes et de femmes pétrifiés, datant de toutes les époques de l'évolution de l'homo-sapiens-sapiens, borde les murs latéraux.

## À NOTER

- Il suffit de traverser le mur doré pour se retrouver dans l'El Dorado. Cela coûte 10 points de magie et 1D3 points de SAN.
- Le simple fait de voir les statues fait perdre 1 point de SAN et gagner 10% en Anthropologie.



## L'El Dorado

La soif de métaux précieux qui animait les explorateurs espagnols du XVI<sup>e</sup> siècle est à l'origine de la légende. C'est un membre de l'expédition de Vicente Yanez Pinzón qui, en 1500, prétendit que quelque part dans le nord-est de l'Amérique du Sud, en bordure d'un lac appelé Parine, il y avait une ville aux richesses extraordinaires, aux palais couverts d'or, El Dorado.

Le mythe devait avoir une étonnante longévité puisque au milieu du XVIII<sup>e</sup> siècle, le lac de Parine et la ville El Dorado figuraient sur les cartes aux confins des Guyanes et de l'Amazonie (carte de Sanson d'Abbeville en 1734).

De nombreuses expéditions recherchèrent en vain ce paradis mythique. En 1595, Walter Raleigh, le protégé d'Elisabeth 1<sup>er</sup>, fouille sans succès la région. L'expédition la plus importante fut celle de Berrio en 1584. A partir de la Colombie, elle descendit la vallée de l'Orénoque par le Piémont andin avec un très convoi constitué de plusieurs centaines d'hommes et de 1700 animaux de selle et de bât. Elle aboutit à Trinidad et joua un grand rôle dans la reconnaissance et la colonisation ultérieure de cette région.

### POUR LE GARDIEN

L'El Dorado n'est pas une légende. C'est un *Pays des Songes* qui s'ouvre souvent pour quelques heures aux explorateurs des jungles amazoniennes. Il est ainsi facile de comprendre l'acharnement des hommes à retrouver cette région dont l'existence ne fait pas de doute.

### À NOTER

- Consommer des champignons hallucinogènes augmente de 20% les chances de rêver de l'El Dorado. Le rêve ne dure pas moins de 4 heures plus 1D6 heures.
- Les rêves sont provoqués par la relative proximité de la porte qui est le seul moyen d'entrer physiquement dans le pays mythique.
- Si les Investigateurs s'éloignent des chats Toatocs, ils auront 20% de chance de rêver de l'El Dorado. Il est facile d'ajouter au pourcentage ses points de pouvoir en tentant mentalement de forcer le rêve.
- Un Investigateur qui réussira le voyage obtiendra un score de 10% dans sa capacité de *Dreaming*. Une fois qu'il aura quitté la jungle, il pourra tenter de regagner l'El Dorado. Chaque voyage réussi lui ajoutera 1D6% à son score de *Dreaming*. Le lieu d'émergence devra être connu.
- Le temps dans l'El Dorado passe 10 fois moins vite que sur la Terre.

### DESCRIPTION

C'est un monde paradisiaque où règne un éternel printemps. Au milieu des vergers et des forêts, des maisons et des palais aux toits d'or se disputent les berges de lagunes. Les habitants de toutes races et couleurs semblent y vivre dans une étrange sérénité. Ils parlent une langue aux sonorités magiques.

Les personnages les plus réputés de l'El Dorado sont les neuf Immortels. Ils vivent dans des palais magnifiques, gardés par des guerriers eunuques.

La porte d'entrée de l'El Dorado se trouve au fond d'une grotte de cristal (voir carte).

### À NOTER

- Un jet sous Linguistique permettra de reconnaître, dans la langue de l'El Dorado, les racines de toutes les langues antiques. Un Investigateur qui en connaît une pourra tant bien que mal se débrouiller. Les autres devront apprendre.
- Le sol est jonché par des diamants ou des pépites d'or.
- Le vent porte toujours une odeur de réglisse, mais les voyageurs finissent vite par s'y habituer.
- Si les Investigateurs voyagent physiquement dans l'El Dorado, ils pourront se charger de bijoux et ramener l'équivalent de 100 000\$ chacun.
- Les créatures du Mythe n'entrent jamais dans l'El Dorado.

## Résumé

Après le voyage qui peut être haut en couleur, les Investigateurs vont aller chez les Allemands et les Toatocs. La base allemande ne peut être détruite, les Investigateurs devront se contenter de faire un bref raid pour discuter avec Richard Bridenbaugh et voler la statue de Bartolomet. Ils ne peuvent rien faire contre les Toatocs, si ce n'est, semer la zizanie. S'ils visitent physiquement l'El Dorado, ils devront auparavant tuer le Gardien et préparer leur retour. Sinon, les Toatocs les poursuivront et les sacrifieront — laissez tout de même un fuyard libre pour que la campagne puisse continuer.

Inévitablement les Investigateurs vont maintenant aller sur l'île de Pâques, peut-être en faisant étape au Mexique. Tout comme Deluze, ils voudront avoir une certitude sur la nature des Moai

### Pistes

Le temple ⇒ Île de Pâques

Le laboratoire de Bridenbaugh ⇒ Mexique

# Le Chili

## Sur les traces de Deluze. Les Investigateurs se frottent une nouvelle fois au réseau Wagner et découvrent les portes de téléportation.

Dans les années 20, le Chili est politiquement calme. Arturo Alessandri, président de 24 à 27, pratique une justice sociale à l'image des républiques européennes. La langue parlée est l'Espagnol.

### Pour le Gardien

Les Investigateurs viennent à Valparaiso pour embarquer sur un bateau en partance pour l'île de Pâques. Leur seule intention est d'obtenir une certitude sur la nature des Moai.

#### INDICES

- Jonathan Deluze a résidé à Valparaiso et sur l'île de Pâques.
- Les Moai.
- Le réseau Wagner.

Les Investigateurs devront, avant de partir vers l'île de Pâques, se renseigner sur ce qu'a fait Jonathan à Valparaiso. Ils découvriront l'existence des portes de téléportation et, encore une fois, auront à faire au réseau Wagner. Après un voyage mouvementé, ils atteindront l'île et, dans une atmosphère malsaine, toucheront du doigt beaucoup de mystères.

#### À NOTER

- À Valparaiso, louer un bateau pour l'île de Pâques coûte 8 000\$, frais d'équipage compris.

### Jonathan Deluze

Deluze, accompagné de Bingrof, vient sur l'île pour éclaircir le mystère entre-dévoilé chez les Toatocs. Il participe aux fouilles archéologiques d'une expédition anglaise dirigée par un jeune archéologue, Michaël Vleming, et il fait l'analyse chimique des pierres constituant les Moai. Il découvre que certaines d'entre elles portent gravé le Signe de Vie et ont la même texture que les statues Toatocs.

En septembre, il comprend que Ricardo Naor vit depuis très longtemps. Un soir il fouille sa cabane, voit une vieille carte de l'île portant différentes marques. Un carré noir indique la position d'une crypte qu'il transformera en laboratoire dès le mois de novembre. Une croix devait situer un trésor qui, lorsqu'il prit le temps de le chercher en avril 24, avait déjà été exhumé par un archéologue allemand, Von Heidelberg. Il l'espionne et, en mai 24, il découvre que Von Heidelberg a des liens avec des Profonds vivants

autour de l'île. Quelques jours plus tard, en fouinant dans les affaires de l'Allemand, il trouve la page manquante du journal de Jacob Roggeveen.

#### *Le journal de Jacob Roggeveen*

##### **Dimanche 5 avril 1722**

La terre de Davis, côte d'une terre australe inconnue n'est toujours pas visible, mais aujourd'hui, nous apercevons une terre inconnue par 27°4' de latitude sud et 109°31' de longitude ouest. Après lui avoir donné le nom d'île de Pâques en raison du jour de notre découverte, nous décidons d'attendre le lendemain matin pour débarquer. Des fumées indiquent la présence d'une population indigène.

##### **Lundi 6 avril 1722**

Une première reconnaissance est effectuée par deux embarcations, avec cent trente quatre marins animés d'intentions pacifiques, mais armés. Après avoir atteint le rivage, 6 marins pris de panique devant la pression des indigènes et leurs chapardages anodins tirent et tuent une dizaine de personnes, en laissant d'autres blessées. La vivacité des insulaires et notre panique calmée, nous échangeons une soixantaine de volailles et trente régimes de bananes contre des pièces d'étoffe apportées à cet effet.

##### **Vendredi 10 avril 1722**

Après 4 jours d'exploration des ressources de l'île et, compte tenu du peu d'intérêt que présente cette nouvelle terre, outre la présence d'énormes statues, nous reprenons la mer, à la recherche de cette fameuse terre australe.

#### *La page manquante du journal de Jacob Roggeveen*

##### **Mardi 7 avril 1722**

Les créatures verdâtres au ventre blanc et à l'odeur nauséabonde ont fini par fuir les environs des bateaux emportant avec elles cinq de mes marins. Les insulaires sont alors réapparus portant des offrandes. Nous participons à un festin.

##### **Mercredi 8 avril 1722**

Nous sommes sûrement drogués, tout est flou. J'ai du mal à rassembler mes idées. Des voix inhumaines crient des paroles incompréhensibles aux tonalités de Cthulhuuuuuuu.....Cthulhuuuuuuuuu.

## Jeudi 9 avril 1722

On m'a tranché les veines et mon sang s'écoule. Venez et détruisez cette île du diable...

La page a été trouvée par Stefan Muller dans un vieux coffre de bois à demi enterré. Naor l'avait cachée là avec d'autres objets qu'il voulait oublier : une médaille catholique portant le nom de *Jacob Roggeveen*, une dague rituelle de sacrifice en cristal, divers ustensiles d'embaumement et la tiare royale de N'in N'or le roi des Profonds.

### À NOTER

- Naor ne pouvait laisser tel quel le journal de Jacob Roggeveen, il déchira la dernière page et la réécrivit avant le départ des Avatas.

Après le départ de Bingrof, début juin, Deluze réveille un Moai. Il constate que c'est un Shoggoth.

En août, il regagne Valparaiso dans un état de folie avancée. Avant de retourner aux USA, il découvre l'existence des portes de téléportation, et confie la page manquante du journal de Jacob Roggeveen à Miguel Bernardo.

## Le réseau Wagner

Au Chili, le quartier général du réseau se trouve à Santiago chez Von Heidelberg, un dissident allemand, professeur d'archéologie qui vit avec 3 hommes de main : Stefan Muller, Carl Strunden et Klaus Strauss. Il a organisé un réseau d'indicateurs dans les grandes villes du pays. Sa mission est de situer R'lyeh la Noire pour braquer sur Cthulhu l'amplificateur de rêves.

Le 12 décembre 1923, Heidelberg se joint avec ses hommes à l'expédition Vleming qui va étudier les Moai de l'île de Pâques. Heidelberg sait que Cthulhu dort près de l'île et il espère contacter certains de ses fidèles. En janvier 1924, il rencontre Tila Tuki, une femelle avatar Profond/Humain avec qui il entre en pourparlers. En mars, un de ses hommes, découvre un vieux coffre contenant diverses antiquités. L'une d'elles est une tiare en or massif incrustée de diamants. C'est la couronne royale de N'in N'or le roi des Profonds. En août, elle est rendue à son propriétaire qui promet d'aider rapidement les Allemands. En décembre 1924, Heidelberg regagne Santiago, confiant en l'avenir de sa mission.

### À NOTER

- Heidelberg n'est pas gêné par la présence de Jonathan Deluze sur l'île car, depuis 1920, il n'a plus fait parler de lui.
- Un des indics du réseau est posté au Valparaiso Hilton et a pour ordre de signaler la présence de tout ennemi (peut-être un Investigateur repéré en Amérique du sud-est).
- Carl Strunden a été remplacé par un avatar car N'in N'or se méfie.

- Même si les Investigateurs ont porté de sévères coups au réseau en Amérique du sud-est, la cellule chilienne continuera à sévir, ses membres étant maintenant des adorateurs fanatiques de Cthulhu.

## Valparaiso

Valparaiso, 150 000 habitants, est le principal port du Chili. Il dessert Santiago, la capitale, par une ligne de chemin de fer installée depuis 1863, et longue de 100 Km. Initialement fondé pour établir une liaison avec Lima, le port a une vocation internationale depuis le début du siècle. La ville est divisée en deux parties. Au nord, les industries et les établissements balnéaires, au nord-est, les quartiers résidentiels.

## Le Valparaiso Hilton

Le Hilton est l'hôtel où descendent les occidentaux et on le conseillera aux Investigateurs. Un simple coup d'œil au registre permettra de retrouver la trace de Jonathan.

### INDICES

- Deluze et Bingrof ont loué une chambre du 13 juin au 3 juillet 1923. Deluze a repris une chambre à son retour de l'île de Pâques, du 5 au 15 août 1924.
- Deluze a acquis une merveilleuse réputation parmi le personnel. Tout le monde se souvient de son amabilité, de son franc-parler et de sa générosité. Bingrof, quant à lui, est passé presque inaperçu.
- Durant son premier séjour, Deluze ne quitta pas l'hôtel, passant ses journées à lire. En revanche, en août 1924, il fréquenta assidûment Carlo Mendoza et Miguel Bernardo, deux célérités de la ville.

## Miguel Bernardo

Miguel est le patron du Casino Random dans le quartier balnéaire. Il est l'un des plus grands spécialistes de l'histoire de l'île de Pâques.

### INDICE

- Bernardo dira : « Deluze était venu me voir pour discuter d'un fragment de journal qu'il avait trouvé sur l'île. Je l'ai identifié comme étant un extrait inconnu du livre de bord de Jacob Roggeveen. Nous avons discuté, et déduit que les marins Hollandais avaient été possédés. En effet, une vague de crimes monstrueux s'était répandue en Europe après leur retour de l'île. Elle avait duré 2 ans, et s'était arrêtée de façon mystérieuse et brutale. Ceci a durement bouleversé Deluze. »

### À NOTER

- Bernardo pourra louer aux Investigateurs son magnifique yacht à moteur pour le voyage vers l'île de Pâques.
- Il donnera le dossier île de Pâques aux Investigateurs (voir plus loin).
- La vague de crimes a été stoppée par le Lotus Noir.

## Carlo Mendoza

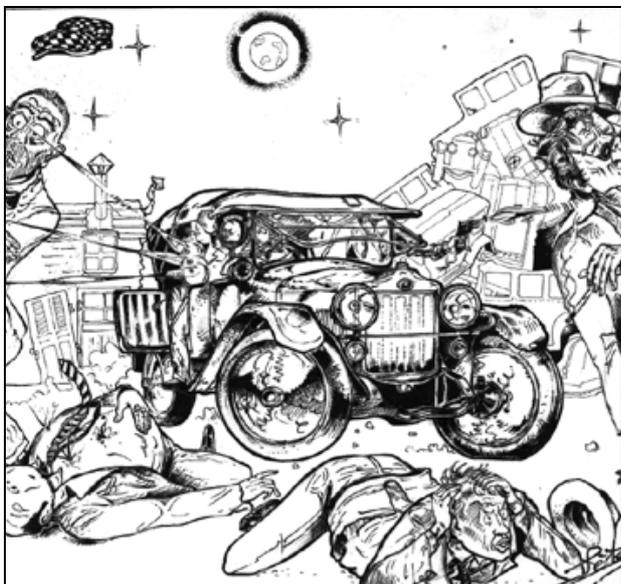
Il habite une petite maison au centre d'un terrain vague parsemé de carcasses de voitures et de wagons. Il est connu pour organiser des messes noires.

### INDICE

• Il parlera ainsi de Deluze : « Il est venu me voir pour que je lui indique des moyens magiques permettant de se téléporter. Je lui ai conseillé de consulter le livre, *Les Arcanes Secrètes de la Terre*, qui se trouve à la Bibliothèque de l'université San Felipe à Santiago. »

### ÉVÈNEMENT

• Lorsque les Investigateurs quitteront la maison crasseuse de Mendoza, une voiture noire foncera sur eux. Sur le marchepied, un homme blond fortement charpenté les arrosera à la Thompson. Les 3 hommes de main de Von Heidelberg qui attaquent.



## Santiago

### Von Heidelberg

Il habite une villa isolée à la périphérie de la ville. Il est professeur d'archéologie à l'université San Felipe (Voir Wolfgang Bergten pour plus de détails).

### POUR LE GARDIEN

Si les Investigateurs sont repérés au Valparaiso Hilton par un groom à la solde de Heidelberg, il tentera de les faire abattre (voir ci-dessus).

### INDICES

• Si les Investigateurs fouillent la maison, ils découvriront, outre l'amplificateur de rêves, les objets trouvés par Stefan Muller sur l'île de Pâques.

• Si un des Allemands est interrogé (torturé), il décrira avec émotion leur projet. Ils ont une foi absolue en Cthulhu et parlent en des termes vagues et incohérents.

### Von Heidelberg

FOR 15 CON 15 TAI 15 INT 16 POU 10 DEX 9 APP 8 EDU 16  
SAN 0 PdV 15

Armes : Calibre 45 70% 1D10+2, Poings 80% 1D3+1D4

Compétences : Mythe 35%, Archéologie 80%, Anthropologie 60%, Parler/Lire/Ecrire Américain 50%, Droit 35%.

### Stefan Muller & Klaus Strauss

FOR 15 CON 17 TAI 15 PdV 16

Arme : Thompson 30%

### Carl Strunden/Avatar

FOR 16 CON 13 TAI 19 INT 15 POU 13 DEX 13 APP 12 EDU 8  
SAN 0 PdV 16

Armes : Thompson 5%, Couteau 60% 1D6+1D6  
Protection : 2 points de peau.

Compétences : Doppelganger 80%, Discrétion 70%, Suivre une Piste 50%, Ecouter 40%.

Sorts : L'étreinte de Cthulhu, Instiller la peur, Domination, Invoquer/Contrôler un Protoplasme Verdâtre.

■ Quoi qu'il arrive, débrouillez-vous pour que Strunden échappe aux Investigateurs.

■ Tous les avatars auront les mêmes caractéristiques.

## Le voyage vers Rapa Nui

Carl Strunden/Avatar constatant que les Investigateurs vont aller sur l'île de Pâques décide de frapper un grand coup. Il va, avec d'autres avatars, tenter de les supprimer pendant la traversée

### ÉVÈNEMENTS

• Une odeur de poisson pourri ne fait que s'amplifier au fil des jours.

• Un soir, un Investigateur pense entendre un corps tomber à l'eau, c'est l'un des hommes d'équipage, qui vient d'être remplacé par un Profond. Mais, une brève enquête montre que tout le monde est présent.

• Certains visages semblent légèrement changés.

• Le dernier homme d'équipage encore humain viendra dire aux Investigateurs qu'il ne reconnaît plus ses compagnons.

• Le dernier marin est remplacé.

• En se douchant, un Investigateur est attaqué par un Protoplasme Verdâtre et tentaculaire qui sort par le conduit d'évacuation. C'est ainsi que les marins ont été tués.

- Le bateau est sabordé. Les marins Profonds ont fui. Il n'y a plus de chaloupe. Les Investigateurs auront quelques minutes pour fabriquer un radeau de fortune.
- Après 7 jours d'errance, un magnifique voilier s'approchera. Ringo Jasmin et Mingui passent là par hasard !

#### PETIT DÉTAIL

- Utilisez à souhait les sortilèges des avatars pour affiner l'ambiance.

#### **Le Protoplasme**

FOR 1 CON 20 TAI 20 PdV 20

Arme : Etouffement 80% 1D6.

Perte de SAN: 1D6 ou 1D2.

Le Protoplasme est inconsistant. Il tentera de se répandre sur le corps de sa victime et de l'étouffer.

## Résumé

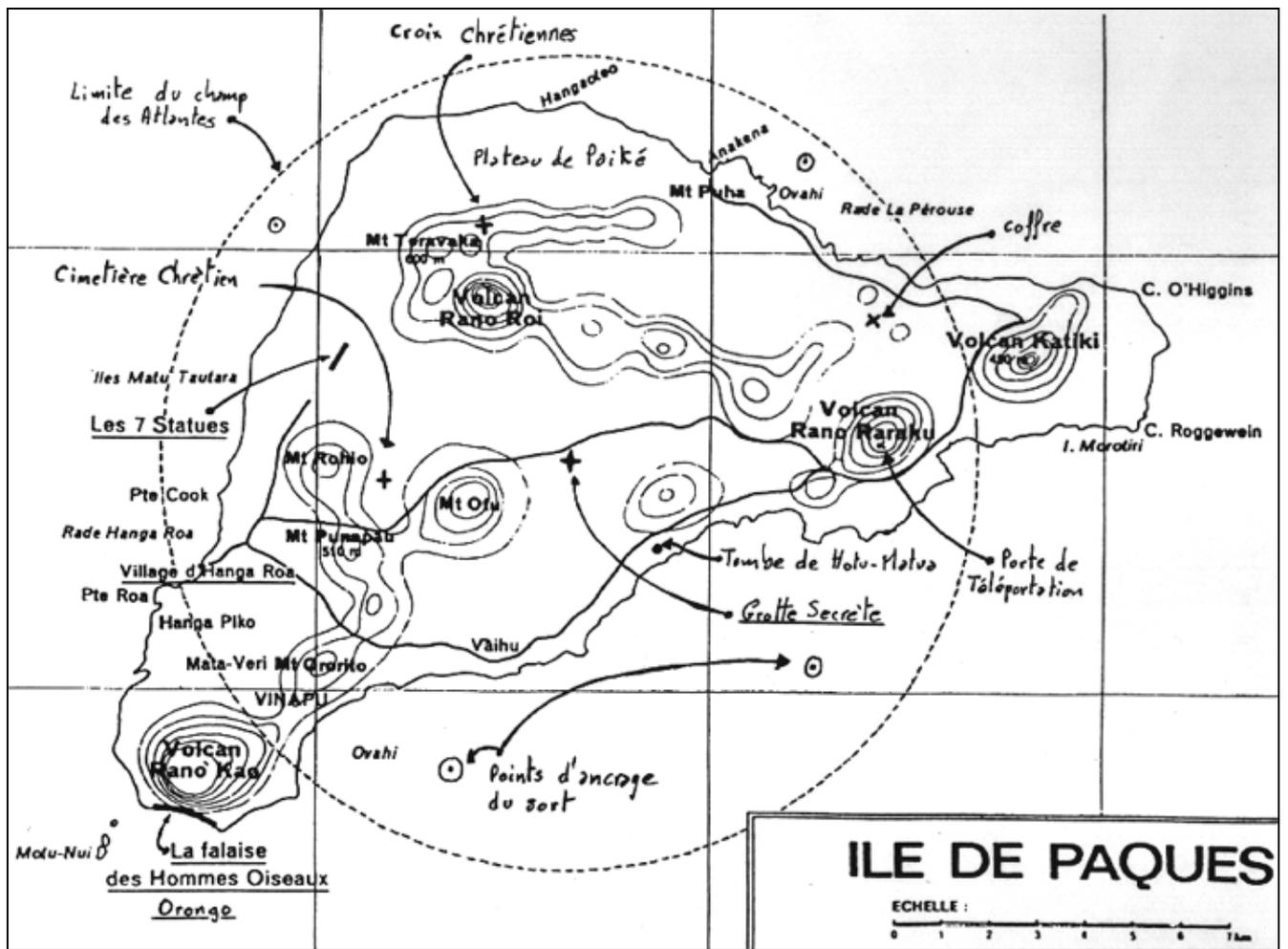
Ce scénario chilien n'a pas d'unité, les Investigateurs se disperseront à droite et à gauche avant de partir vers l'île de Pâques. Quel que soit le bateau choisi, le voyage sera mouvementé, à vous de maintenir une certaine cohérence, par exemple au moment du sabordage.

Il faut absolument que les Investigateurs découvrent le réseau de Portes (voir Les portes). Vers la fin de la campagne, ils devront se déplacer vite, et s'ils ne disposent pas de ce moyen, il leur sera difficile d'arrêter Archibald.

#### **Pistes**

Carlo Mendoza ⇒ Les Portes

Carl Strunden ⇒ Avatars



En 1804, un navire russe croisa au large de l'île sans s'y arrêter. Peu de temps après, l'équipage du *Nancy*, battant pavillon américain, se heurta à l'hostilité des indigènes après avoir voulu kidnapper douze hommes et dix femmes; il repartit sans avoir réussi à emmener les matelots qui manquaient pour la pêche au phoque, motif de l'expédition.

L'île servit ensuite d'escale à bon nombre d'expéditions étrangères, toujours hâtives, parfois cordiales mais plus souvent hostiles, la plupart du temps au détriment des Pascuans qui ne furent guère épargnés, soit pour l'amusement des marins, soit parce qu'ils représentaient une main-d'œuvre qu'on pouvait embarquer gratuitement.

En 1862, les Péruviens, qui entretenaient une exploitation fructueuse du guano, vinrent prélever des esclaves en Océanie; des expéditions de ce type avaient déjà eu lieu en 1859 et 1860, mais celle de 1862 fut une hécatombe pour les insulaires dont près d'un millier furent emmenés de force: parmi eux, le dernier roi de l'île, Kaimokau, et son fils Maurata; beaucoup d'hommes moururent pendant le transport et seul un petit nombre d'entre eux atteignit la côte péruvienne. Le gouvernement français, à la demande de Mgr Jaussen, évêque de Tahiti, obtint qu'une centaine de survivants fussent rapatriés. Convoyés par le frère Eugène Eyraud, de la congrégation des Frères du Sacré-Cœur de Picpus, qui allait s'installer sur l'île, quarante-cinq d'entre eux moururent en cours de route; une quinzaine arrivèrent au terme du voyage, porteurs de diverses maladies, dont la lèpre qui, depuis ce temps, existe sur l'île à l'état endémique.

En 1870, un aventurier français, Jean-Baptiste Dutrou-Bornier, associé à John Brander qui sévissait à Tahiti, s'installa sur l'île et jeta les bases d'une exploitation agricole dans le village de Mataveri, à la pointe sud-ouest de l'île; venu avec l'autorisation des missionnaires, il les en chassa rapidement et fit pendant un temps office de roi, inspirant la crainte et divisant la population par d'habiles manipulations; afin de régler ses dettes avec Brander, il lui envoya trois cents Pascuans à Tahiti, où celui-ci avait besoin de main-d'œuvre pour ses plantations.

En 1872, le vaisseau français *La Flore*, commandé par le vice-amiral T. de Lappelin, avec à son bord l'aspirant Julien Viaud (Pierre Loti), devait y séjourner, le temps d'emporter une sculpture colossale qui se trouve actuellement au musée de l'Homme à Paris.

en guise de signature sur un acte où ils reconnaissent être citoyens espagnols. González marqua son passage en plantant trois croix chrétiennes au sommet nord de l'île.

Puis ce fut le capitaine James Cook qui relâcha au cours de sa seconde expédition dans les mers du Sud en 1774; désappointé lui aussi par la pauvreté des ressources et le petit nombre des habitants, il n'y resta que quelques jours. Néanmoins, les frères Forster, qui l'accompagnaient, ont rapporté leur étonnement devant l'archéologie de l'île, impressionnante et inexplicable.

La Pérouse, commandant la *Boussole* et l'*Astrolabe*, y passa en 1786. Il contribua à modifier l'écosystème de l'île en y introduisant de nouvelles plantations et des animaux domestiques (moutons, porcs).

# L'île de Pâques

**Les Investigateurs découvrent que les Moai, statues de l'île, sont des Shoggoths pétrifiés.**

Située par 27°8'24" de latitude sud et 110°45'50" de longitude ouest, l'île est séparée de Tahiti par 2700 milles et de Valparaiso par 2600 milles. Au nord-est se trouve l'archipel des Galapagos, à quelques 2000 milles et au sud, l'Antarctique. Sa superficie est de 118 km<sup>2</sup>. De forme triangulaire, ses côtés font respectivement 16, 18 et 24 km.

Bien qu'elle soit sujette aux vents venus de l'Antarctique, son climat reste tempéré. La saison sèche s'étend de décembre à fin mai, la saison pluvieuse et froide de juin à novembre.

La faune est limitée, 47 000 moutons, environ 1 000 chevaux qui restent le seul moyen de locomotion de l'île, 1 000 bovidés et quelques rats polynésiens.

L'île est volcanique, et on y note d'importantes variations magnétiques.

Une fois par an, entre juillet et août, un cargo chilien approvisionne l'île. Il fait escale dans la rade d'Hanga-Roa une dizaine de jours, avant de regagner Valparaiso. Les passagers sont acceptés avec une certaine réticence, et le coût de 120\$ par personne est prohibitif, vu les conditions de vie à bord.

## L'histoire de l'île

L'île a deux noms sacrés : Matakiterani et Te Pito Note Henoa qui symbolisent le destin terrible de ce petit bloc de basalte perdu au cœur du Pacifique. Ils se traduisent respectivement par *des yeux regardent le ciel*, et par *le nombril du monde*.

-270 millions d'années, des créatures anciennes construisirent sur les versants du Rano-Raraku les 300 premiers Moai. Ils regardaient la mer en direction de l'Antarctique, là où habitaient leurs constructeurs, Make Make et Tangata Manu. Ils étaient sculptés dans une roche destinée à résister à l'érosion des vents. Aujourd'hui la plupart sont enterrés, bien que certains soient encore apparents. Deux d'entre eux ont été emportés en Europe, *la briseuse de vague* est au British Museum depuis 1868, l'autre au palais du Trocadéro à Paris depuis 1872.

Plus tard, des créatures pisciformes et nauséabondes envahirent les grottes sous-marines entourant l'île.

-3000 ans, les survivants de la première race du monde, de couleur jaune, très grands, longs bras, vaste corpulence du thorax, oreilles énormes, che-

veux blonds purs, corps imberbe et brillant, vinrent en bateau d'une terre située derrière l'Amérique. Ils construisirent de magnifiques statues à l'image des Moai, et les disposèrent sur les flancs du Rano-Raraku. Ils avaient une langue sacrée et une écriture secrète. Make Make (dieux des habitants de l'air) et Tangata Manu (l'homme poisson) devinrent leurs divinités.

En l'an 771, Ricardo Naor arriva sur l'île, il devint grand prêtre des indigènes, combattit les hommes poissons, et installa le Champ des Atlantes (voir Histoire de la terre).

En 968, des Polynésiens, sous le commandement du roi Hotu-Matua, débarquèrent sur l'île. En quelques générations, les deux peuples se mélangèrent. Les descendants des premiers hommes devinrent les savants Rongo-Rongo. Des sacrifices humains furent ajoutés aux rites de l'homme oiseau. De nouveaux Moai furent dressés. Ils étaient sculptés sur les pentes du volcan-carrière Rano-Raraku avant d'être transportés par Mana (télékinésie) sur les Ahu (autel de pierre). Différents des premiers, moins finis, ils avaient les yeux ouverts. Leurs têtes, coiffées d'une pierre rouge, les Pokao, étaient des émetteurs d'ondes malignes destinées à repousser les Profonds.

Lorsque les Hollandais de Jacob Roggeveen arrivèrent à Rapa Nui, l'île connaissait l'une de ses plus graves crises. Les Profonds qui habitaient les grottes sous-marines, devenaient de plus en plus pressants. Naor n'avait plus le pouvoir nécessaire pour les retenir tous hors du champ des Atlantes qui protégeaient l'île. Pour lui, l'arrivée des marins était une affreuse providence.

Il permit à 300 Profonds de prendre la place des marins et d'aller en Europe. Il vida les cerveaux des Hollandais de leur connaissance pour la transférer aux Profonds. Mortifié par son horrible transaction, Naor devint fou. Il embauma les corps des marins sacrifiés, puis les enterra dans une crypte secrète.

Plus tard, les prêtres chrétiens, venus pour évangéliser l'île, pensèrent s'attirer l'amitié des indigènes en construisant autour de cette tombe, soit disant maudite, leur cimetière. Ce lieu resta à tout jamais mauvais pour les Pascuans qui continuent à enterrer leurs morts dans des grottes volcaniques.

En 1722 lorsque les Profonds quittèrent l'île, les Moai des Ahu furent renversés, les Pokaos roulèrent plus

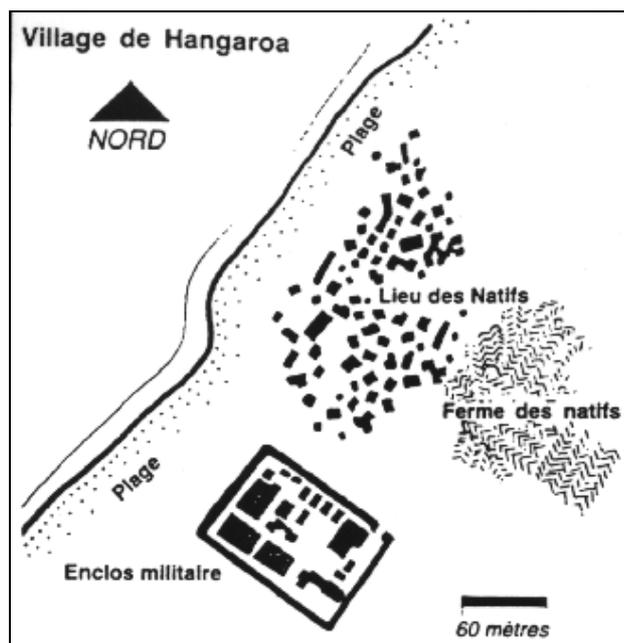
bas, et perdirent leur pouvoir. La construction des Moai s'arrêta. Il reste aujourd'hui près de 80 statues inachevées.

Le drame final se produisit en **1862**, lorsque les Péruviens prirent en esclavage la majorité de la population masculine et, notamment, tous les savants Rongo-Rongo. Le coup de grâce fut infligé par la première mission catholique qui convertit de force les Pascuans, brûlant les tablettes sacrées, mémoires de leur Histoire. En **1888**, Don Policarpo Toro prit possession de l'île au nom du gouvernement chilien.

## Hanga-Roa

C'est la seule agglomération de l'île. La rade en est le point d'ancrage le plus sûr. En 40 ans d'occupation, les Chiliens n'ont effectué aucun aménagement portuaire. Une palissade de fils barbelés gardée par des soldats entoure le village divisé en deux parties :

- la garnison, où vivent les militaires, le gouverneur, le préposé à l'archéologie, le prêtre, les fermiers et les archéologues ;
- le village indigène, formé de petites huttes de totora, variété de jonc qui pousse dans les cratères, et de jardins où les Pascuans cultivent une terre pauvre et aride.



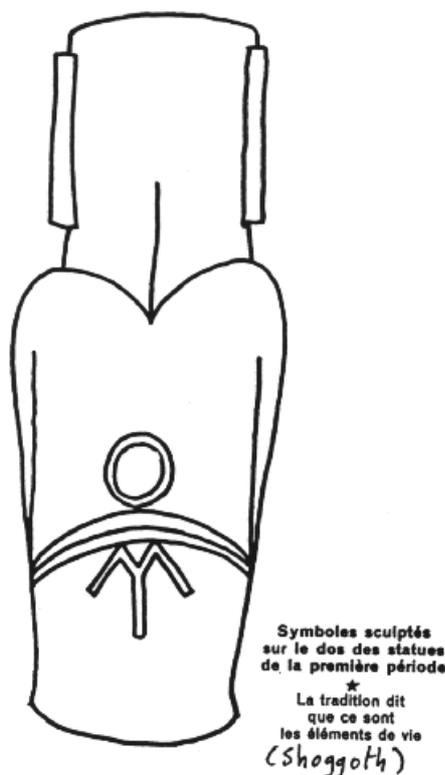
## Les Moai

Pierre Loti, lors de son passage en 1870 écrivit : « Les statues ? il y en a de deux sortes. D'abord, celles des plages qui, toutes, sont renversées et brisées. Et puis les autres, les effrayantes, d'une époque et d'un visage différents, qui se tiennent encore debout là-bas, là-bas, sur les flancs du volcan Rano-Raraku, au fond d'une solitude où personne ne va plus. »

Les Moai couchés sont ceux construits par les Polynésiens, ancêtres directs des Pascuans actuels. Les

autres sont ceux de la première race. Loti précise encore : « De quelle race humaine représentent-ils le type avec leur nez à pointe relevée et leurs lèvres minces qui s'avancent en une moue de dédain et de moquerie ? Point d'yeux, rien que des cavités profondes sous le front, sous l'arcade sourcilière qui est vaste et noble et, cependant, ils ont l'air de regarder et de penser. »

Une dernière catégorie de Moai est formée par les Shoggoths pétrifiés. Ils sont faciles à distinguer car ils ont le Signe de Vie gravé dans le dos (voir document). La plupart sont enterrés autour du cratère du Rano-Raraku. Ils sont sculptés dans une roche différente que le vent doit contourner, intouchés par la pluie et le sable alors que les autres sont rongés et recouverts de mousse. Leurs mains, aux longs ongles, sont croisées sur les nombrils dans la position de la méditation chinoise. Ils sont barbus.

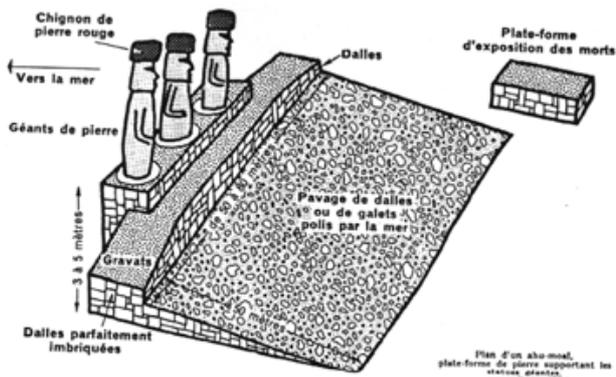


## INDICE

- Si la pierre constituant un Shoggoth pétrifié est observée au microscope, les Investigateurs remarqueront une structure cristalline, identique à celle des statues de jade Toatocs.

## ÉVÉNEMENTS

- Si un Shoggoth est tiré de sa tranche et que personne n'est là pour le contrôler, il sèmera la destruction jusqu'à ce qu'il soit anéanti.
- Si un Moai est brisé, les débris pourront être dépétrifiés pour donner des morceaux de Shoggoth. Ils tenteront désespérément de se rassembler s'ils sont à proximité.



## Les 3 croix espagnoles

Elles se trouvent au sommet du mont Teravaka sur le plateau de Poiké. Le site fut maudit à distance en 1790 par N'in N'or le roi des Profonds.

### INDICES

- À 30 m autour d'elles, aucune végétation ne pousse.
- Si le sol est creusé, il apparaîtra des milliers de vers gluants.

## L'état civil



Les Pascuans ne possèdent aucun papier d'identité. Une fois par semaine, ils se rassemblent en une longue file et viennent porter une empreinte digitale devant leur nom sur une liste. Ainsi, le gouverneur peut contrôler s'il n'y a pas eu d'émigration clandestine, car souvent, des Pascuans disparaissent, et on n'entend plus parler d'eux.

### INDICE

- Si la liste des habitants est consultée, les Investigateurs remarqueront que le signe, laissé sur le document espagnol de 1770, est l'empreinte de Ricardo Naor, un des pêcheurs du village. Elle a la forme d'une lettre Rongo-Rongo figurant l'homme oiseau.

### PISTE

- Ricardo Naor.



## Orongo

Orongo est un site magique au sommet des falaises entre l'océan et le lac du Rano-Kao. Sept minuscules niches de pierre qui ressemblent fortement aux haves des bergers provençaux ou des nouragues de Sardaigne, en constituent les seuls vestiges. Des icônes représentant Make-Make et Tangata-Manu sont gravées sur les murs.



Figure du Dieu Make-Make

### INDICE

- Un jet sous le Mythe permettra de découvrir de nombreuses gravures faisant allusion à Père Dagon et Mère Hydra. Une grande partie de ces fresques paillardes parlent des avatars, issus d'accouplement Humain/Profond. Ceux-ci sont dépeints comme des êtres supérieurs, capables de prendre l'apparence de quelqu'un d'autre.

### ÉVÉNEMENT

- Le soir un avatar femelle, Tila Tuki, vient à la nage depuis Hanga-Roa jusqu'à Orongo et, assise au sommet de la falaise, regarde l'océan. Elle résiste de moins en moins à l'appel du large et, bientôt, elle devra rejoindre ses frères de race au fond de l'océan.

## La population

Malgré le régime libéral chilien, l'île est sous le joug d'une dictature militaire. Le *Jefe Militar de la isla de Pascua*, gouverneur chilien, aidé par un curé allemand, traite les Pascuans comme des bêtes. Ils sont parqués dans le village d'Hanga-Roa où un couvre-feu draconien est instauré entre 18h et 6h. Le jour, les Pascuans doivent avoir un laissez-passer pour aller sur le reste de l'île. Certains d'entre eux ne sont jamais sortis du village. Leur rêve le plus cher est de fuir pour aller vivre à Tahiti.

Les Pascuans sont mystiques et attachés à leur ancienne religion. Ils sont obligés d'assister au culte chrétien, mais ne se laissent pas abuser par le prêtre. Ils sont mal nourris et souvent malades. Leur condition de vie fera pitié aux occidentaux.

L'arrivée de voyageurs est la source d'une joie immense. Ils accourent sur la plage en criant *ia orana oe*, le bonjour local, leurs bras chargés de *curios* qu'ils espèrent vendre. Ils sont hospitaliers, honorés de recevoir des étrangers qui peuvent leur conter des histoires merveilleuses sur le monde extérieur.

La langue officielle est l'Espagnol, mais les indigènes ne parlent pratiquement que l'ancienne langue de l'île, un dialecte polynésien. 20 civils et 30 militaires forment le reste de la population qui ne dépasse pas mille habitants.

### PETIT DÉTAIL

- Pour avoir volé un mouton, un indigène écope de cinquante jours de travaux forcés.

## Le Jefe Militar

Tout le monde l'appelle le Jefe, mais son vrai nom est Manuel Pereira. C'est un capitaine de corvette de la marine chilienne. Déçu par la vie, il ne pense qu'à faire passer son amertume sur les Pascuans. Il est ennuyé par la présence d'étrangers. Il se déridera si on le fait mousser.

### À NOTER

- Les autres militaires sont là pour protéger l'île contre les dangers de l'éducation moderne...

### ÉVÉNEMENT

- Tous les dimanches, il organise une partie de cartes avec le curé, Velázquez et Manchester.

## Le curé

Sébastien Englert est un homme sec, au regard inquisiteur, toujours vêtu d'un costume blanc. Il se fait appeler le *roi de l'île*, et se vante d'avoir baptisé tout le monde sur celle-ci. Passionné d'archéologie, il passe ses journées à peindre de gros numéros blancs sur les statues. Il sera complexé si un des Investigateurs présente de bonnes connaissances dans cette science.

Il fréquente rarement l'église qui n'est qu'un hangar

de ciment surmonté d'une croix. Il parle avec un fort accent allemand. Pour lui, les indigènes ne sont que des porcs insalubres et voleurs qui ne méritent même pas son attention.

### À NOTER

- Il a rencontré Von Heidelberg qui lui a parlé du réseau Wagner mais pas des Profonds.
- Le culte a lieu le dimanche, et tous les militaires, excepté ceux de garde, y assistent.

## Claudio Velázquez

C'est un petit personnage asthmatique qui s'est subitement posé en responsable de l'archéologie chilienne. Il est fort malhonnête et pratique la contrebande d'antiquités.

### POUR LE GARDIEN

C'est un ancien du commando Apocalypse, et il espionnera avec une discrétion remarquable les activités des Investigateurs pour le compte d'Archibald. Il découvrira le cadavre d'Hattaway (voir plus loin), et en informera Archibald par l'intermédiaire des Profonds.

### INDICE

- Montre à gousset.

### Claudio Velázquez

FOR 15 CON 15 TAI 9 INT 12 POU 14 DEX 13 APP 9 EDU 12  
SAN 0 Pdv 12

Armes : Calibre 22 80% cyanure, Aiguille avec cyanure 50%

## Veriveri

C'est un vieil indigène victime de la lèpre. Il a atteint le point de non-retour, et il ne lui reste plus que quelques jours à vivre. C'est le plus grand sage de l'île.

### ÉVÉNEMENTS

- Si les Investigateurs réussissent à lier amitié avec lui, il les conduira dans une grotte secrète. Là, il leur contera l'Histoire de l'île et leur montrera une des dernières plaquettes Rongo-Rongo.
- Veriveri mourra la veille du départ des Investigateurs.

### À NOTER

- Un jet sous le Mythe révélera que la plaquette est une invocation à Make-Make, un des Anciens qui a construit les premiers Moai.

## LA CRÉATION DU MONDE

L'éther, les gaz, le vide.  
La mer, le néant autour.  
L'obscurité.  
La première vibration, la première parole qui créa la lumière.

*Kuihi-Kuaha* (parole magique).

Que sèche la terre !  
Que se retire la mer !  
Vint le soleil, la grande lumière,  
Vint la lune, la petite lumière,  
Vinrent les étoiles,  
*Kuihi-Kuaha*.

Vint Make Make, le premier homme.

## LA CRÉATION DE L'HOMME

Make Make prit unealebasse, se mira, vit son visage et s'écria :

« Le fils aîné de Make Make. »

Vint un oiseau blanc,  
Se posa sur son épaule droite

S'écria : « *Kuihi-Kuaha te anga a makemake* (parole magique).

Make Make assembla de la terre en une forme ronde,  
Mit la main en son milieu pour faire un trou  
Alors il souffla dans le trou.

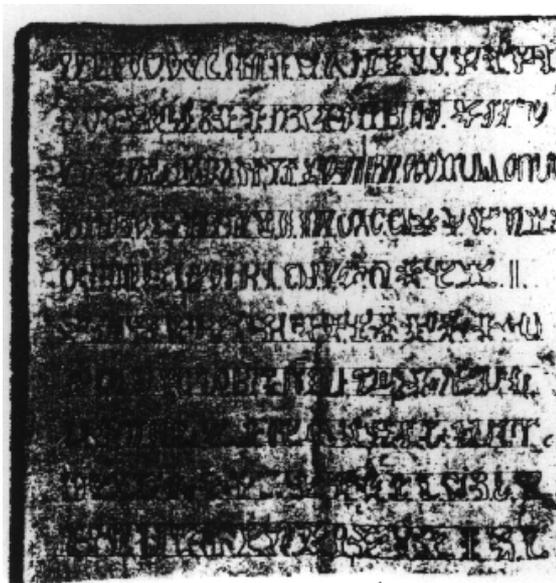
En sortit un homme jeune, He repa.  
Make Make dit : « Ce n'est pas bien ! »  
Il fit dormir He repa.

Make Make prit une pousse de banane.  
Il ouvrit le thorax de He repa, à gauche.

Le sang coula sur la pousse de banane.

Alors, Make Make souffla dans la pousse de banane ensanglantée.

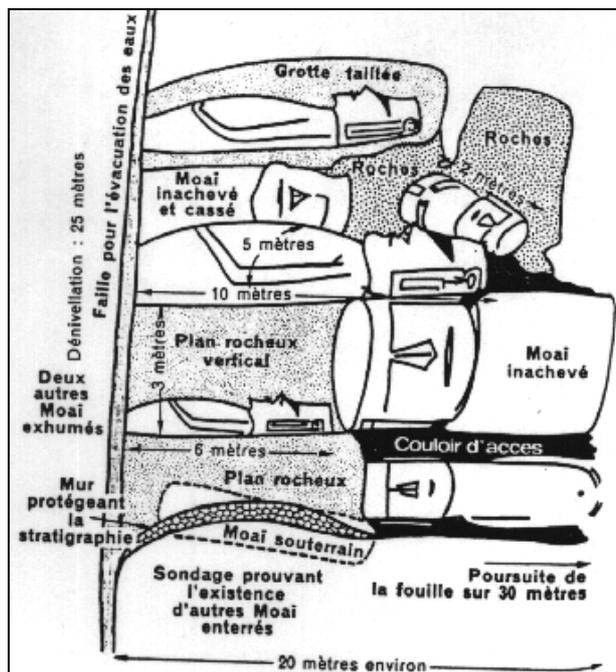
Naquit Uka, la femme jeune.



## L'expédition Manchester

L'expédition est formée exclusivement de scientifiques de l'université de Columbia (New York). Ils sont arrivés sur l'île le 2 janvier 1925. Le chef de l'équipe est Arnold Manchester, un vieil archéologue prétentieux qui n'a pas vraiment réussi sa carrière. L'expédition devait étudier le site, dit des 7 statues,

mais pour des raisons inconnues, Arnold Manchester décida de creuser le flanc sud du Rano-Raraku. Depuis le 15 janvier, les scientifiques découvrent avec stupeur des dizaines de Moai géants.



## À NOTER

• Arnold Manchester a reçu un mystérieux message la veille de son départ pour l'île. « Creusez le flanc sud du Rano-Raraku et vous découvrirez des centaines de Moai géants et unique par leur finition. » Le message a été envoyé par Archibald Deluze. Il sait qu'ainsi les Shoggoths seront déterrés et prêts à être dépêtrifiés.

• 40 Shoggoths sont exhumés par mois. Fin août, les 300 seront à l'air libre. Leur hauteur moyenne est de 15 m.

• Rien ne pourra empêcher l'équipe d'Arnold Manchester de poursuivre ses travaux.

• Arnold Manchester a mis Claudio Velázquez dans le secret. Il lui a promis de partager avec lui la gloire qui l'attend.

## Estevan Pizarro

Avec son crâne chauve, sa cravate noire piquée d'un énorme diamant, son faux col crasseux et sa face reluisante de sueur, Estevan est un homme peu attirant. Une fois la barrière brisée, il deviendra sûrement le meilleur ami des Investigateurs sur l'île. Il déteste le Jefe et le curé qui l'ont souvent amendé pour avoir payé trop grassement ses employés indigènes. C'est un éleveur de moutons, sa propriété s'étend du site de Vaihu à la tombe de Hotu-Matua.

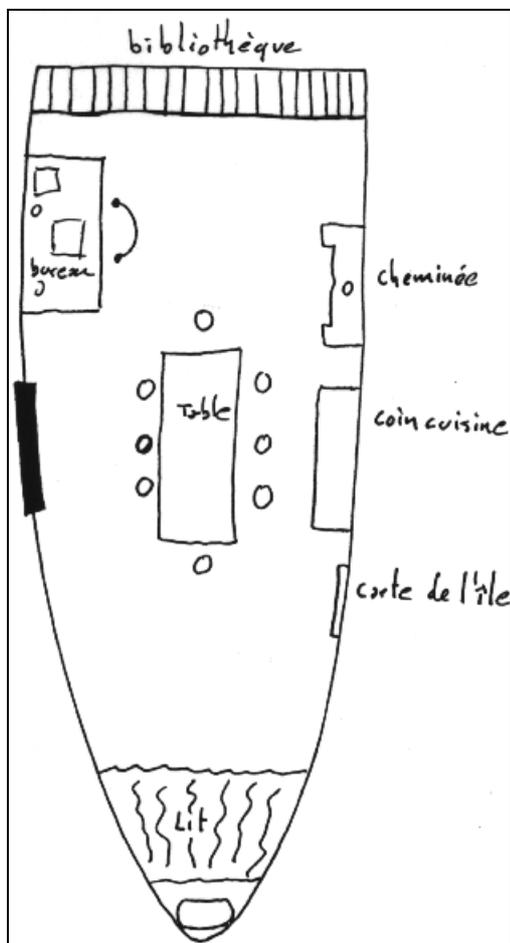
Dans sa ferme, il a installé un poste de TSF relié à une grande antenne. Si les conditions météorologiques sont favorables, il peut recevoir presque toutes les stations radio du monde. Le soir, de longues veillées sont organisées autour du poste.

## À NOTER

- Estevan est passionné d'aviation. Il s'est fait livrer un Junker mixte (hydravion et piste) en pièces détachées. Il sera ravi de faire survoler l'île aux Investigateurs.
- C'est un dilettante chilien qui est venu sur l'île pour chercher le calme.
- Si les Investigateurs arrivent clandestinement sur l'île, il leur conseillera de ne pas se montrer aux militaires chiliens et les cachera chez lui.

## Ricardo Naor

Ricardo Naor, alias Kaimokau, l'un des neuf Immortels, vit sur l'île depuis l'an 771. Il s'emploie à maintenir le Champ des Atlantes qui éloigne les Profonds de l'île. L'utilisation répétée de sorts puissants, et son combat permanent contre les Profonds, l'ont rendu plus fou que de nature. Il en est même devenu niais. Il ne sait plus pourquoi il maintient le sort. On le surnomme le pêcheur fou. Ricardo porte autour du cou une perle de pouvoir. Son pouce droit est tatoué d'une lettre Rongo-Rongo.

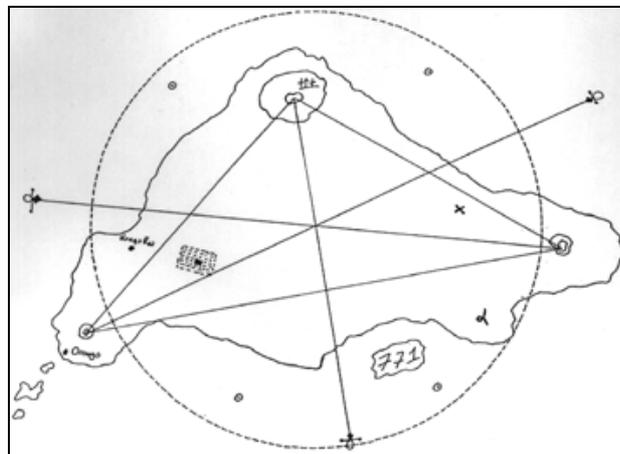


## ÉVÈNEMENT

- Toutes les nuits, Ricardo quitte sa cabane, passe devant les gardes comme si de rien n'était — il les subjugué — et monte dans les collines. Là, il reste un moment à méditer puis se téléporte dans une grotte secrète.

## À NOTER

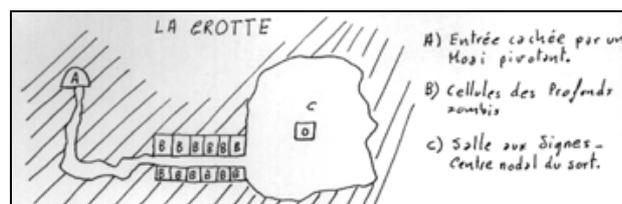
- Une odeur de réglisse embaume la hutte.
- Le mobilier, les livres et les ustensiles de cuisine sont maintenus en place par un sortilège.
- Tous les matins, Naor va pêcher pour le village. À son retour, la barque est toujours pleine.
- La vieille carte de l'île qui se trouve dans la hutte de Naor a servi de base à de nombreux travaux. Quelques symboles cabalistiques indiquent divers points importants.



## La grotte secrète

Les murs sont couverts de Signes des Anciens multicolores. Au centre de la grande salle, un orbe d'or projette une lumière vive. C'est le point nodal du champ des Atlantes.

En traversant le couloir d'entrée, les Investigateurs devront résister à l'horreur. 40 Profonds-Zombies sont retenus prisonniers dans des cellules exiguës. Leurs bras pendants passent entre les barreaux pour tenter d'agripper une éventuelle proie. Les Investigateurs devront alors faire un jet sous la SAN. S'ils échouent, ils perdront 1D10 points de SAN, et fuiront fous de peur.



## À NOTER

- Ricardo a besoin des Zombies pour maintenir son sort actif. Tous les soirs, il en sacrifie un, gagnant ainsi momentanément 5 points de pouvoir qu'il peut transférer dans l'orbe. Les Zombies régénérant en 20 jours, il en a toujours un de frais.

## ÉVÈNEMENT

- Si les Investigateurs tuent les Zombies, en les brûlant par exemple, une terrible calamité s'abattra sur l'île. En effet, Naor n'a plus les possibilités mentales de sortir de son train-train quotidien et de chercher un nouveau support à ses sacrifices. Les Profonds qui

sont aux aguets profiteront de cette brèche dans le champ des Atlantes pour s'emparer d'un des plus gros Moai de l'île. Ils assassineront sur leur passage de nombreux innocents. Des témoins, à la santé mentale vacillante, décriront cette affreuse procession.

#### À NOTER

- La position de la grotte est indiquée sur la vieille carte de l'île de Naor, à l'intersection des bissectrices. Il faudra qu'un des Investigateurs réussisse un Trouver Objet Caché pour découvrir le Moai pivotant.
- Si les Profonds s'empare d'un Moai, ce sera un des Shoggoths déterrés par l'expédition Manchester.

## La crypte

Au centre du cimetière chrétien, se trouve une tombe de taille importante qui ne porte aucune épitaphe. À son sujet, les indigènes sont peu bavards. Cette tombe est maudite.

#### ÉVÉNEMENT

- La pierre tombale est très lourde, et il faudra s'acharner pour la soulever. Alors, une odeur de mort assaillira les Investigateurs. Au fond du cercueil de pierre se trouve un cadavre en décomposition avancée. C'est celui d'un homme de forte carrure, aux longs cheveux noirs, récemment assassiné (décembre 24).

#### INDICE

- Sur une étiquette cousue au pantalon, les Investigateurs pourront lire : David Hattaway. Une enquête auprès de l'administration locale apprendra que personne n'a été porté disparu. David Hattaway était un archéologue anglais appartenant à l'expédition Vleming. Il a quitté l'île en décembre 24, en même temps que les autres chercheurs.

#### À NOTER

- C'est un avatar qui a pris sa place pour aller écumer l'Europe.
- Vous pouvez faire douter les Investigateurs en disant que le cadavre pourrait être celui de Jonathan Deluze.

#### ÉVÉNEMENTS

- Si un Investigateur réussit un Trouver Objet Caché, il se rendra compte que la tombe peut coulisser sur un rail. Si elle est poussée, l'entrée d'un escalier en colimaçon sera libérée. Il est encombré de toiles d'araignées et de gros lézards fuiront à l'approche des Investigateurs.
- Un grincement résonnera.
- L'escalier débouche dans une salle qui semble immense. Même les faisceaux des lampes électriques n'arriveront pas à trouer l'obscurité.
- Un nouveau grincement.
- La salle est au centre d'un cocon formé par des toiles d'araignées, distantes de 50 cm des parois. Du plafond, des candélabres de toiles pendent jusqu'au

sol. Si le cocon est déchiré, des milliers de petites araignées fuiront sur les parois.

- En avançant dans la crypte, un des Investigateurs sentira une main, douce et lourde à la fois, lui saisir la nuque. En se retournant, il constatera qu'il s'est simplement cogné à une lourde chaîne de fer pendant du plafond. Elle était cachée dans un candélabre de toile.
- Un grincement.
- En continuant leur progression, les Investigateurs ne trouveront pas d'issue. S'ils déchirent le cocon, ils se trouveront nez à nez avec une momie. Une étude rapide montrera que c'est celle d'un Européen.

#### À NOTER

- Sur le sol, près de la momie, une lampe torche qui semble avoir été rongée par de l'acide, attirera l'attention des Investigateurs. Deluze l'a perdu en fuyant le Shoggoth dépétrifié.
- 300 momies sont côte à côte autour de la salle. Ce sont les corps des Hollandais.
- Un grincement.
- Caché derrière les toiles, les Investigateurs trouveront un boyau qui s'enfonce plus loin dans la pierre. Au bout de quelques mètres, ils découvriront sur le sol un revolver calibre 32. Au moment de le saisir, une pluie baveuse s'abattra, et une créature de cauchemar attaquera. Elle tentera d'enserrer sa victime avec ses tentacules visqueuses, et l'attirera vers le plafond, où elle se cachait.

#### À NOTER

- La créature est un morceau de Shoggoth qui n'a pas été détruit par Jonathan.
- Le boyau continue, et se termine dans un laboratoire en ruine. Une grande litière, faite d'os humains et de vieux papiers, occupe le centre de la pièce. Les Investigateurs retrouveront ainsi la trace des expériences de Jonathan. Ils découvriront l'existence des trois types de Moai dont certains sont des Shoggoths pétrifiés (voir paragraphe Moai). Certains des appareils portent une plaque où l'on peut lire : *Laboratoires Borgias Toluca*.

#### À NOTER

- Jonathan, qui connaissait les laboratoires Borgias de réputation, est allé y chercher les appareils avec un Byakhee.

### Un morceau de Shoggoth

FOR 35 CON 23 TAI 30 POU 12 DEX 5 Pdv 27

Armes : Poings 50% 1D3+1D6, Saisir 80%, Ecraser 50% 2D6

■ Ecraser ne fonctionne que si Saisir a réussi.

## Notes d'enquête

- Les indigènes disent : « Les Moai, sur lesquels le lichen ne pousse pas, sont encore vivants. »
- Vleming est un jeune Archéologue anglais de talent. Il dirige un groupe de scientifiques européens.

Son équipe a étudié le site de Rano-Raraku de décembre 23 à décembre 24.

- Jonathan Deluze et James Bingrof logeaient au camp militaire.
- Bingrof s'est noyé dans le lac du Rano-Raraku (voir les portes).

## Résumé

Ce scénario est presque une mission archéologique. Les Investigateurs reconstitueront l'Histoire de l'île et découvriront l'origine des divers Moai. Tous ces ren-

seignements seront obtenus en communiquant avec les Pascuans. Vous devrez insister sur les relations amicales Investigateurs/Pascuans. Une fois que les Investigateurs auront compris, un terrible dilemme leur apparaîtra. Les Moai sont des Shoggoths, mais il est humainement impensable de les détruire.

### Pistes

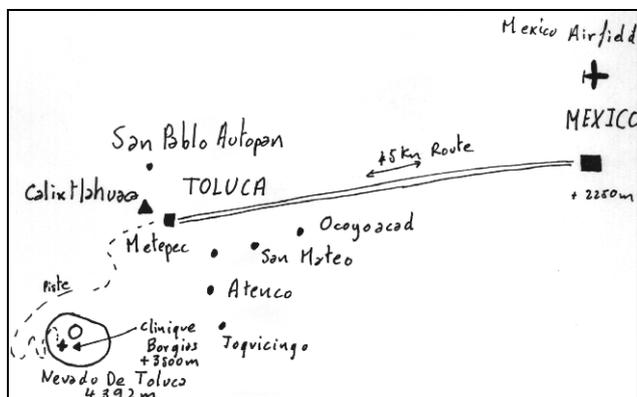
David Hattaway ⇒ Londres  
Vleming ⇒ Londres  
Laboratoire ⇒ Mexique

# Le Mexique

**Les Investigateurs, manipulés par un sorcier astèque, sont accusés de meurtre. Ils affrontent un chimiste fou qui prépare des drogues abominables.**

En 1920, Carranza, célèbre pour son ultimatum aux USA de 1916, est assassiné. À partir de cette date, le Mexique est un champ de bataille, entre les profiteurs nés de la dernière révolution et le nouveau Mexique en gestation qui cherche péniblement sa voie. C'est le temps de la corruption, où hommes politiques et généraux sont tous à vendre. Deux généraux révolutionnaires, Obregon et Calles gouvernent le pays. Ils n'hésitent pas à utiliser l'assassinat lorsque la fidélité faiblit, et que le contrôle leur échappe. Ils sont avides de pouvoir et de fortune.

Dans la région de Mexico, sur les hautes terres tempérées, aux hivers secs et aux pluies d'été, le blé et l'orge venus d'Europe voisinent avec le maïs et la pomme de terre d'origine américaine. C'est une région de grande culture, au très bon terroir. Au-dessus de 2800 m, les boisements de pins, de chênes et les prairies dominent. Mais dès que l'on entre dans une zone à l'abri des pluies, on trouve des cactus et des nopals, premiers avant-postes du désert.



## Pour le Gardien

Après avoir trouvé quelques indices les poussant à s'intéresser aux laboratoires Borgias de Toluca, les Investigateurs feront une halte de quelques jours au Mexique.

### INDICES

- Medecine Inc, Portland.
- Base du Réseau Wagner.
- Laboratoire Deluze sur l'île de Pâques.

Cette partie est consacrée à l'aventure. Le but des Investigateurs : comprendre en quoi consistent les recherches de Salinas Borgias et de définir ses relations avec Deluze. Ils arrivent à propos pour déclencher la folie meurtrière d'Ipohatec, le protecteur de Salinas Borgias. Mais la belle Beth Lebniz viendra à leur aide.

## Salinas Borgias

Borgias a reçu une éducation universitaire française, entre 1908 et 1913, années où il fait la connaissance de Jonathan Deluze. Âgé de 40 ans, ses cheveux sont grisonnants, et ses yeux noirs ressemblent à des billes de métal.

### HISTOIRE

Archibald, toujours très préoccupé par les relations de son frère, rencontre Borgias. Au début de la guerre, il le pousse à s'engager dans le commando Apocalypse dont il deviendra l'intellectuel. À la fin de la guerre, Archibald lui propose de travailler, dans le plus grand secret, sur une drogue qui une fois absorbée par un être humain, le rendrait docile, au point d'obéir à tout ordre verbal. Archibald voudrait que Borgias retrouve

une formule perdue depuis le temps des grands prêtres aztèques. En 1925, les recherches de Borgias n'ont pas abouti.

Afin que Borgias ne soit pas dérangé, Archibald lui a présenté un descendant de race aztèque, Ipohatec, sorcier du Mythe, qui indiqua une retraite sûre pour les laboratoires.

#### À NOTER

- Deluze manipule Borgias qui, dépassé par les événements, se terre dans son laboratoire, ignorant tout de l'extérieur.
- La drogue de Borgias reste pour le moins imparfaite. Une personne sous influence obéit à n'importe quelle voix, le dernier ordre donné étant le bon. La victime prend l'ordre au mot et peut réagir de façon imprévisible.

#### Salinas Borgias

FOR 12 CON 12 TAI 14 INT 17 POU 14 DEX 12 APP 9 EDU 18  
SAN 15 Pdv 13

Compétences : Pharmacologie 75%, Chimie 75%, L/E Français 70%, L/E Aztèque 65%, Bibliothèque 60%, Zoologie 60%, Botanique 55%.

### Ipohatec

Être dévoré d'ambition, très jeune il a rencontré le Mythe. Il semble avoir une quarantaine d'années, mais rien n'est moins sûr. Il dégage une impression malsaine qui est renforcée par une cicatrice lui traversant la figure, coupant la bouche et le nez, tranchant nettement les lèvres. Il cache son visage horrible derrière ses longs cheveux noirs et gras. Il est manchot, son bras gauche ayant disparu jusqu'au niveau de l'omoplate.

#### HISTOIRE

À 15 ans, il volait le sifflet magique de son père, membre d'une secte *hasturienne*, et appelait un Byakhee. Le garçon ne connaissait pas le sort de contrôle, et avant-même que les membres de la secte n'interviennent, le monstre le défigura et lui arracha le bras gauche.

Les soins de son père lui permirent de survivre, mais deux ans plus tard, considérant qu'il était la cause de son malheur, il le tua, appela un Byahkee, le contrôla cette fois, et partit pour l'Europe afin d'échapper aux autres membres de la secte.

Ses exactions en France et en Suisse attirèrent l'attention d'Archibald. Non sans mal il le retrouva, le maîtrisa et se fit respecter de lui. Quand Archibald rencontre Borgias, il a déjà une idée sur le rôle que jouera Ipohatec.

Ipohatec fait *nettoyer* le temple dans lequel s'était installé la secte du père, et y laisse Borgias installer son laboratoire.

Ipohatec prend son rôle de protecteur très au sérieux, malheureusement l'arrivée de matériels sophistiqués à

Toluca met la puce à l'oreille aux services secrets étrangers.

La couverture du laboratoire, recherches à but humanitaire sur le cancer financées par la Fondation Rotherfelder, réussit à calmer la curiosité de tous, sauf du FBI qui effectue maintenant une surveillance sporadique.

Mais Ipohatec, depuis trop longtemps inactif, ne peut résister à l'ennui. À Mexico et à Toluca, il enlève des agents américains, d'abord ceux qui surveillaient le temple, puis d'autres. Les rapt alimentent Borgias en cobayes humains.

#### Ipohatec

FOR 17 CON 15 TAI 15 INT 14 POU 18 DEX 15 APP 5 EDU 11  
SAN 0 Pdv 15

Armes : Couteau 50%, Cal 45 50%, Machette 55%

Compétences : Camouflage 60%, Botanique 60%, Discrétion 60%, Ecouter 50%, Lancer 50%, Mythe 50%, Se Cacher 50%, Pister 50%, Trouver Objet Caché 50%.

Sorts : Appeler/Contrôler un Byakhee, Signe de Voor, Flétrissement.

### Les hommes cactus

Ce sont les hommes de main d'Ipohatec. Ils portent le nom d'homme cactus car ils absorbent à dose importante un petit cactus du nom de Peyotl dont on dit qu'il a la vertu d'augmenter la perception de la réalité, et de donner une résistance physique décuplée (drogue proche de la cocaïne). L'absorption répétée donne aux réactions et aspects de ces indiens les formes suivantes :

- absence de pupille,
- grande maigreur,
- tremblements intermittents, proches de ceux provoqués par la malaria,
- perception sensorielle x 3,
- résistance physique aux dommages.

Ils sont bardés de couteaux qu'ils lancent avec une effrayante précision. Lorsque l'un d'entre eux accompagne Ipohatec, il revêt un grand manteau sombre qui cache l'arsenal et donne une allure caractéristique.

Ils n'ont peur de rien se croyant immortalisés par le cactus. Le Mythe est pour eux un mystère. Ils vouent une admiration sans borne à Ipohatec, le maître du cactus.

#### Les hommes cactus

FOR 12 CON 15 TAI 15 INT 11 POU 10 DEX 15 APP 9 EDU 4  
SAN 25 Pdv 30

Armes : Lancer couteau 70%, Couteau 70%

Compétences : Discrétion 40%, Ecouter 40%, Se Cacher 40%, Pister 40%, Trouver Objet Caché 40%.

## Beth Lebniz

Beth, 26 ans, travaille pour le FBI. Sa plastique magnifique, ses cheveux blonds coupés court, ses yeux gris-verts et sa voix de contralto lui assure une couverture de chanteuse de cabaret sans faille. Elle avait déjà exercé cette profession à Broadway pendant deux ans dans une boîte appelée Singapore. Ses nombreux états de service sont brillants. Son sens logique et son intuition en font un des agents du FBI les plus écoutés.

### POUR LE GARDIEN

Beth est destinée à devenir l'allié des Investigateurs. À la fin de la campagne, voir L'ultimatum, son rôle sera prépondérant pour la réussite de la mission. Très rapidement, elle admettra grâce aux preuves à sa disposition que le Mythe est une réalité. Elle comprendra qu'il faut aider les Investigateurs.

Une fois de retour du Mexique, elle avisera son patron, J. Edgar Hoover, le directeur du FBI, de façon suffisamment fine pour ne pas passer pour folle. Les autorités compétentes s'inquiéteront.

#### Caractéristiques

FOR 15 CON 18 TAI 14 INT 17 POU 16 DEX 17 APP 17 EDU 16  
SAN 90 Pdv 16

Armes : Cal 38 50%, Cran d'arrêt 50%

Compétences : Chanter 75%, Linguistique 70%, Conduire 60%, L/E Espagnol 60%, Bibliothèque 50%, Psychologie 50%, Camouflage 40%, Discrétion 40%.

## Toluca

À 45 km de Mexico, cette ville de 40 000 habitants s'étend sur le haut plateau mexicain. Les réformes agraires entreprises par Obregon ne se passent pas sans mal. La population est en plein bouillonnement. Les indiens, encore sensibles aux thèses de Zapata, considèrent avoir été escroqués par le gouvernement. Les disparitions d'espions américains ont augmenté les effectifs d'agents secrets de toute nationalité dans la ville. Tout cet état de fait entraîne une certaine nervosité chez les éléments militaires et policiers locaux.

### À NOTER

- Les Investigateurs évolueront dans cette ambiance tendue. Ils auront l'impression d'être suivis ou reconus. Ils verront partout des hommes armés, on en voudra à leur argent, on leur tirera peut-être dessus, s'ils sortent tard le soir ou s'ils s'aventurent dans les petites localités de la périphérie.
- Toluca ne possède pas de piste d'atterrissage, il faudra se poser à Mexico et prendre le bus ou louer une voiture.

## Le Palace Piazza

Le Palace Piazza est le seul établissement, n'étant pas un bouge, pouvant accueillir les Investigateurs. L'hôtel dispose de 60 chambres grand luxe. Il est à moitié plein, occupé en majorité par des occidentaux de diverses nationalités (espions). Les chambres bien que très propres sont défraîchies. Le restaurant est quelconque, le personnel maladroit et pressé. La seule attraction est le cabaret où Beth Lebniz chante.

### CLIENTS REMARQUABLES

- Singh Jawaharlal, un Thug au service d'Archibald, est là pour jauger la situation. Tout comme Sowar Patna, il ne dort jamais sans sa carte postale de Jabalpur.
- Fresnillo est un grand propriétaire terrien. Il possède l'hacienda Manolos qui emploie 390 peones.
- Beth Lebniz, son garde du corps et son manager.
- Trois Anglais de Scotland Yard qui collaborent avec le FBI.
- Cinq espions allemands.
- Jack Gillette, un agent du FBI, a été victime de la drogue de Borgias. Il s'est enfui de la clinique, puis a été retrouvé dans la montagne. Beth le garde dans sa chambre, en attendant de le ramener aux USA. Il est là babillant, exécutant sans rechigner tous les ordres qu'on lui donne. Les Investigateurs devront croire que Beth le séquestre.

## Les laboratoires Borgias

Les laboratoires Borgias de Toluca, financés par la Fondation Rothenfelder, et liés étroitement à Medecine Inc, emploient 20 scientifiques mexicains qui travaillent sur la mise au point de vaccins anti-cancer.

### INDICES

- Le patron, le professeur Salinas Borgias, ne vient que très rarement à Toluca. Il travaille dans sa clinique privée, installée dans un temple aztèque perdu dans la forêt du Nevado de Toluca.
- Il travaille seul, expérimentant ses vaccins sur des humains.
- On surnomme Borgias l'intellectuel français, car il a fait ses études à Montpellier.

## El Toluca

C'est le journal local de la ville et des environs.

### INDICES

- Disparitions mystérieuses d'étrangers (1 en 1922, 3 en 1923, 2 en 1924).
- Disparitions tout aussi inexplicables d'américains (1 il y a 3 mois, 1 il y a 2 mois, 2 la semaine dernière).
- El Toluca, 10 décembre 1924.

*El Toluca, 10 décembre 1924.*

### **Villa Ponco. 22 heures.**

Le professeur Rodriguez a fait hier soir une observation farfelue, fait qui lui est coutumier. Il a identifié dans le ciel une chauve-souris vampire géante de deux mètres d'envergure. Celle-ci venant de l'ouest semblait se diriger vers la ville à vive allure.

Le professeur Rodriguez est un zoologiste connu, décrié pour sa thèse sur l'intelligence animale qui lui coûta sa chaire à l'université de Mexico.

Il est bien connu que la chauve-souris vampire n'a jamais eu son habitat dans nos hauts plateaux. Nous attendons avec impatience qu'à son retour le spécimen observé par le professeur lui explique ce fait scientifiquement connu.

## **La villa Ponco**

Située à l'ouest de la ville, cette superbe maison est habitée par un vieux grincheux, le professeur Rodriguez, qui refusera de recevoir les Investigateurs croyant que ceux-ci veulent se moquer de lui. Le professeur porte des lunettes aux verres d'une épaisseur considérable, malgré cela, il cligne continuellement des yeux.

### **ÉVÉNEMENT**

• En utilisant habilement leurs compétences de Discussion ou d'Eloquence, les Investigateurs pourront entrer chez le professeur. Il leur expliquera que, d'après les observations qu'il a faites en Inde, certaines chauves-souris vampires peuvent atteindre la taille de celle qu'il a vue. La bête tenait dans ses pattes une proie inanimée. Si les Investigateurs insistent, il décrira le vol de l'animal. Un jet sous le Mythe permettra d'identifier un Byakhee. Le professeur n'admettra jamais que la bête est un monstre pouvant voyager dans l'espace.

## **Événements**

Ils sont classés par jour, mais rien ne vous empêche de les précipiter ou de les dilater.

### **1<sup>ER</sup> SOIR**

C'est sous la pluie, après une route pénible que les Investigateurs arrivent au Palace Piazza. Un chasseur, à l'uniforme trop court, les accueillera à l'abri de son parapluie. À la réception un homme parlant Anglais les recevra. Des grooms se bousculeront pour s'emparer des bagages. Au milieu du hall trône un panneau annonçant le spectacle de Beth Lebniz. L'affiche dévoile une bonne partie des charmes de la chanteuse.

La salle de restaurant où l'on sert de la cuisine française est quasi déserte. Les Investigateurs remarqueront la présence d'Allemands discutant à voix basse. Ils boivent une grande quantité de whisky afin d'aseptiser leur nourriture. Trois Anglais sont assis à une table d'angle. Ils dénotent avec le reste de la salle. On les repère à 100 m avec leur allure dégingandée et leur costume de tweed. Ces hommes sont

des agents de renseignement qui essaient de passer le plus agréablement possible leurs dernières semaines de service à Toluca. Plus loin se trouvent d'autres occidentaux et, parmi eux, Beth Lebniz accompagnée de son manager et de son garde du corps. Elle remarquera un des Investigateurs auquel elle sourira... Elle est irrésistible. Un riche propriétaire mexicain, Fresnillo, est installé seul à une table. Il est amoureux de Beth, et extrêmement jaloux. Derrière lui, deux hommes armés de revolver qu'ils portent au côté, se tiennent raides et inflexibles. Les Investigateurs les retrouveront souvent sur leur chemin une fois qu'ils auront rencontrés Beth.

Vers 22h, Beth se lèvera et se dirigera vers la table des Investigateurs. En regardant celui à qui elle a déjà souri, elle dira *J'espère que je vous verrai à mon spectacle ce soir*. Son manager qui d'ailleurs a un œil au beurre noir (il a été frappé par un des hommes de Fresnillo), la rejoindra, lui prendra le bras, et ils descendront vers le cabaret.

À 22h30, le spectacle commencera, Beth y excelle comme d'habitude. À la fin du show, un des hommes de Fresnillo lui apportera un bouquet aux dimensions égales à son manque de goût. Elle le ramassera prestement, jettera un dernier coup d'œil aux Investigateurs, avant de regagner sa loge sous les applaudissements. Il est près de minuit, et les Investigateurs sont épuisés par leur voyage.

### **À NOTER**

• Il est important de maintenir durant la soirée une ambiance lourde et tendue. L'atmosphère est pesante, les chemises collent à la peau, le nœud papillon obligatoire serre les cous rougis par la chaleur. Tout le monde s'observe, et les Investigateurs devront croire qu'il va se passer quelque chose. Des éclats de voix, des mouvements furtifs, des frôlements volontaires, une arme qui se découvre contribueront au malaise. En fait, il ne se passera rien à moins que les Investigateurs ne craquent.

• Interroger quelqu'un sur Borgias pourra faire naître chez l'interlocuteur des réactions diverses depuis la peur et l'anxiété jusqu'à la suspicion et l'indifférence.

• Si un Investigateur insiste lourdement pour entrer dans la loge de Beth alors que Fresnillo s'y trouve, un incident pourra éclater.

• Laissez sous-entendre que Beth pourrait être Felicia Grandhill, même s'ils l'ont déjà tuée.

### **2<sup>ÈME</sup> JOUR**

Cette journée qui devrait être propice à une collecte de renseignements sur Borgias, sera infructueuse. Les personnes interrogées réagiront comme la veille au Palace Piazza. Il faudra pousser les Investigateurs à bout. Pour cela, il faudra faire en sorte que certaines personnes interrogées soient au bord de la révélation, puis se taisent tout à coup, se rendant compte du danger que cela impliquerait.

## ÉVÉNEMENTS

• Une des hommes interrogés sur Borgias sortira immédiatement un couteau pour frapper. Il est devenu fou après avoir vu son fils enlevé par le Byakhee d'Ipohatec. Une fois maîtrisé, il dira inlassablement « Mon fils... mon fils a été pris par le démon qui vole. Quetzalcoatl rend-le moi... »

• Au milieu de la nuit, un Investigateur sera réveillé par un rire sardonique. Dans son lit, tout près de lui, une forme... Aucune lumière ne fonctionne, et quand enfin elle sera rétablie par un garçon d'hôtel, l'Investigateur sentira une forme humaine sous les draps. Il s'agit d'une momie aztèque (perte de 1D3 ou 1 point de SAN). Ipohatec a repéré les Investigateurs, et tente de les effrayer. Il est sorti de la chambre immédiatement après son rire et loin lorsque la lumière revient.

### 3ÈME JOUR

Dans l'El Toluca du matin, les Investigateurs noteront que le professeur Rodriguez est mort d'une crise cardiaque. S'ils interrogent les voisins, ils apprendront que des battements d'ailes ont été entendus durant la nuit.

Le matin, en passant devant la chambre de Beth Leibniz, un des Investigateurs entendra des éclats de voix. La porte s'ouvrira brutalement. Dans la pièce, il verra Beth et les trois Anglais au costume de tweed. À partir de ce moment, ils se croiront espionnés, et un des trois hommes suivra les Investigateurs. Dans la matinée Ipohatec viendra trouver les Investigateurs, et leur dira : « Je sais pourquoi vous êtes là, un homme peut vous renseigner. Aller le voir 217, route de Mexico. Il est malade, entrez sans frapper, et montez dans sa chambre. Il vous attend à 13h. » Il partira, puis se retournera, et en montrant sa cicatrice, il ajoutera : « C'est Borgias qui me l'a faite. » Il sera impossible de le suivre.

La porte de la maison, 217, route de Mexico, s'ouvrira sans problème. Les meubles du rez-de-chaussée sont recouverts de draps, venant d'en haut on entend du Wagner. À l'étage, dans la chambre un gramophone joue (le disque est à sa moitié). Sur le lit, repose le cadavre de l'Anglais qui les a suivis toute la matinée. Il a reçu une balle dans le cœur, tirée à bout portant. Quelques instants plus tard, la police arrivera alertée par un message anonyme.

Heureusement le corps est presque froid, et plusieurs témoins ont vu les Investigateurs qui entraînent à l'instant. Personne n'a entendu de coup de feu. La maison appartient à une famille partie en voyage en Europe. Après un interrogatoire de routine, les Investigateurs seront relâchés.

Le corps a été déposé, dans la maison par Ipohatec.

De retour à l'hôtel, les Investigateurs remarqueront l'air sombre de Beth. Elle ne manifeste aucun désir de parler. La fin de l'après-midi se passera comme la veille. Au repas les Investigateurs recevront un mot de Beth : « Je désire vous rencontrer. Après mon spectacle dans ma loge. Assistez au numéro pour ne pas paraître bizarre. »

Pendant le show, un Investigateur repérera Ipohatec négligemment appuyé sur le chambranle de la porte. Son but est d'attirer les Investigateurs vers une construction à 3 étages où il se réfugiera. Lorsqu'ils arriveront au premier étage, ils entendront un coup de feu. Au deuxième, ils trouveront un cadavre, et ils entendront les battements d'ailes du Byakhee d'Ipohatec qui fuit. Les copropriétaires sortiront sur les paliers. Ipohatec a posté deux hommes cactus, pour empêcher les Investigateurs de quitter la maison. La police arrivera rapidement, et arrêtera les Investigateurs qui auront du mal à se disculper (d'autant plus qu'ils étaient peut-être en train de tirer sur les hommes cactus).

### 4ÈME JOUR

Ce n'est qu'en fin de matinée que la cellule des Investigateurs s'ouvrira pour laisser passer Beth Leibniz. Elle sera très sèche : « Sachez que si vous ne voulez pas finir vos jours dans cette prison, vous avez intérêt à m'expliquer ce qui se passe. » Elle refusera toutes les versions autre que la vraie. Beth dira : « Une nuit j'ai vu le Byakhee. »

Si les Investigateurs lui parle du Mythe, elle sera très affectée et se proposera de les aider. Elle les fera libérer et leur fournira l'équipement nécessaire pour aller à la clinique Borgias. Les palabres étant longues, ils ne sortiront pas de prison avant 19h.

Arrivée à l'hôtel, Beth donnera un coup de téléphone à Mexico. Elle demandera à tante Martha de bien vouloir la recevoir dans trois semaines car elle veut quitter le monde du spectacle. Il s'agit bien entendu d'un code pour prendre rendez-vous avec son patron.

Le repas sera détendu jusqu'au dessert. En effet Ipohatec qui surveille le manège de Beth commencera à s'inquiéter. Il se doute que tout le monde va redoubler de précaution, et qu'il ne pourra plus agir à son aise. Il a donc rassemblé et grassement payé une douzaine d'agitateurs, après avoir été renseigné par un des gardiens de la prison de ce qu'il s'y passait. Ceux-ci ont répandu le bruit que Beth et les Investigateurs étaient ici pour acheter une bouchée de pain les terres récemment distribuées aux péones. Les paysans, qui résisteraient, seraient expulsés par la force. 1200 personnes se rassemblent, et se dirigent vers l'hôtel à 22h.

Les Investigateurs attendent tranquillement leur dessert quand une rumeur lointaine leur parvient. Bientôt des éclats de voix retentiront dans le hall : « Mort - Américains - Terre. »

Immédiatement la porte du restaurant s'ouvrira, et plusieurs dizaines de paysans armés de bâton chargeront sur nos amis en les apercevant. Le garde du corps de Beth, et ceux de Fresnillo s'interposeront. Ils retiendront la foule, le temps que les Investigateurs et Beth fuient vers les étages supérieurs car d'autres paysans sont entrés par la porte de service. Poursuivis par la meute enragée, ils auront juste le temps de se barricader dans une chambre. De la fenêtre, ils entendront les battements d'aile du Byakhee.

La police et l'armée arriveront avant que les paysans ne délogent les Investigateurs. Mais faites durer pour leur faire peur. Tout se terminera par une intervention musclée des forces de l'ordre.

Le directeur de l'hôtel viendra faire ses excuses et offrira deux de ses meilleures bouteilles de champagne. Beth expliquera son rôle et son action au Mexique.

## L'expédition

Le matériel sera rapidement rassemblé par Beth. Il s'agit plus d'un trajet difficile que d'une expédition. Elle pense qu'en 24h, ils seront en vue de la clinique Borgias. La piste est étroite, mais des chevaux ou des mules n'auront pas de problème.

### ÉVÉNEMENTS

Ipohatec a fait installer plusieurs obstacles pour arrêter les Investigateurs.

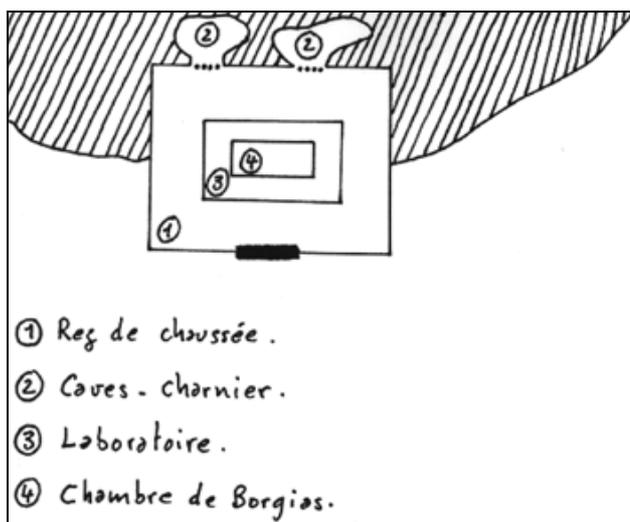
- **Fosse avec des épieux** : Un cheval en y tombant s'empalera. Ses sursauts d'agonie feront perdre 1D6 Pdv à son cavalier.
- **Pluie de tarentules** : Un homme cactus videra du haut d'un piton une boîte de tarentules sur les voyageurs avant de fuir. Dix d'entre elles tomberont sur les Investigateurs, les autres mordront les montures qui paniquées s'enfuiront. Les morsures causent une forte fièvre pendant une demi-heure (Morsure 50%, poison de force 5).
- **Embuscade des trois hommes cactus** : Ils profiteront de la nuit pour attaquer.

## La clinique Borgias

Elle se trouve sur les pentes du Nevado de Toluca à 35 km de piste au sud-ouest de Toluca. La clinique est installée dans une pyramide aztèque rénovée et difficile d'accès. Un dernier relief la cache de la piste, et il faudra s'approcher à moins de 500 m pour l'apercevoir.

### ÉVÉNEMENTS

- Ipohatec et les trois derniers hommes cactus attendront que les Investigateurs approchent de l'entrée de la clinique pour attaquer.
- Borgias a avec lui, trois agents américains sous influence de la drogue. À l'arrivée des Investigateurs, il leur dira : « Tuez les personnes qui sont ni vous ni moi à l'intérieur du temple, et tirez leur dessus avec vos revolvers. » Il les suivra de loin pour leur donner des compléments d'information. Lorsqu'il sentira que la partie est perdue, il se réfugiera dans le laboratoire et bombardera les Investigateurs de produits chimiques (échantillon de solvant cellulaire).



### À NOTER

- Beth n'hésitera pas à tirer sur ses amis.
  - Il sera facile de contrer les ordres de Borgias en criant d'autres ordres plus fort que lui.
- 1. Rez-de-chaussée.** Dans ce vaste hangar s'entassent des produits chimiques. Dans un coin, Ipohatec et les hommes cactus ont installé leur lit. Sur la grande porte d'entrée on peut lire : *Clinique Borgias. Fondation Rothenfelder.*
  - 2. Caves.** Ce sont des charniers où Borgias a abandonné les victimes de ses expériences. L'odeur de mort et de pourriture est insoutenable.
  - 3. Laboratoire.** Les montages expérimentaux sont incompréhensibles pour quelqu'un ayant moins de 60% en Chimie et Pharmacologie. Ils ont pour but de distiller divers produits naturels, et de les faire réagir pour produire la drogue.
  - 4. Chambre.** Dans un tiroir de la table de nuit, les Investigateurs trouveront une lettre d'Archibald.

*M. Deluze,  
Manoir Tristelune,  
Issanka, France.*

Laboratoires Borgias,  
Toluca.  
Issanka, le 8 décembre 1924.

Mon cher Salinas,

J'ai bien reçu ton colis à New York, et je l'ai transmis à Dino qui va demander à un de ses chimistes, Max Fellston, de tenter d'en faire la synthèse. La petite Rothenfelder a beaucoup de caractère.

Arrête toi-même de réfléchir sur ce problème, car durant mon voyage de retour vers Cette, j'ai réussi par l'Alchimie, là où la science était pour le moment impuissante.

Il faudra donc supprimer Fellston.

*DL*  
Deluze.

### Les agents américains

FOR 14 CON 16 TAI 14 INT 7 POU 1 DEX 13 APP 11 EDU 7  
SAN 0 Pdv

Arme : Cal 32 50%

## Résumé

Les Investigateurs ont maintenant de gros soupçons sur la nature illicite des activités de Medecine Inc et de la famille Rothenfelder. Mais ils ne pourront pas faire grand chose contre ces monstres de la finance qui diront simplement avoir été abusés par les thèses de Borgias.

### Pistes

Lettre ⇒ Sud de la France  
Borgias ⇒ Sud de la France  
⇒ Médecine Inc.  
⇒ Rothenfelder

## Pour finir

Les Investigateurs savent maintenant ce que Jonathan a fait avant d'être enlevé. Seul un dernier mystère plane sur son enfance, ce qui devrait rapidement les pousser à aller en France. Les Portes de téléportation leur permettront de faire la navette Europe-USA en quelques jours, ils pourront ainsi vérifier leurs hypothèses avec une perte de temps minimale.

## La santé

Les réalités suivantes feront regagner quelques points de SAN aux Investigateurs.

- Dépêtrifier Bartolomet : 4D6
- Interroger Bridenbaugh : 3D6
- Quitter le village Toatocs : 3D6
- Être secouru par Jasmin : 1D6
- Éliminer Ipohatec : 2D6

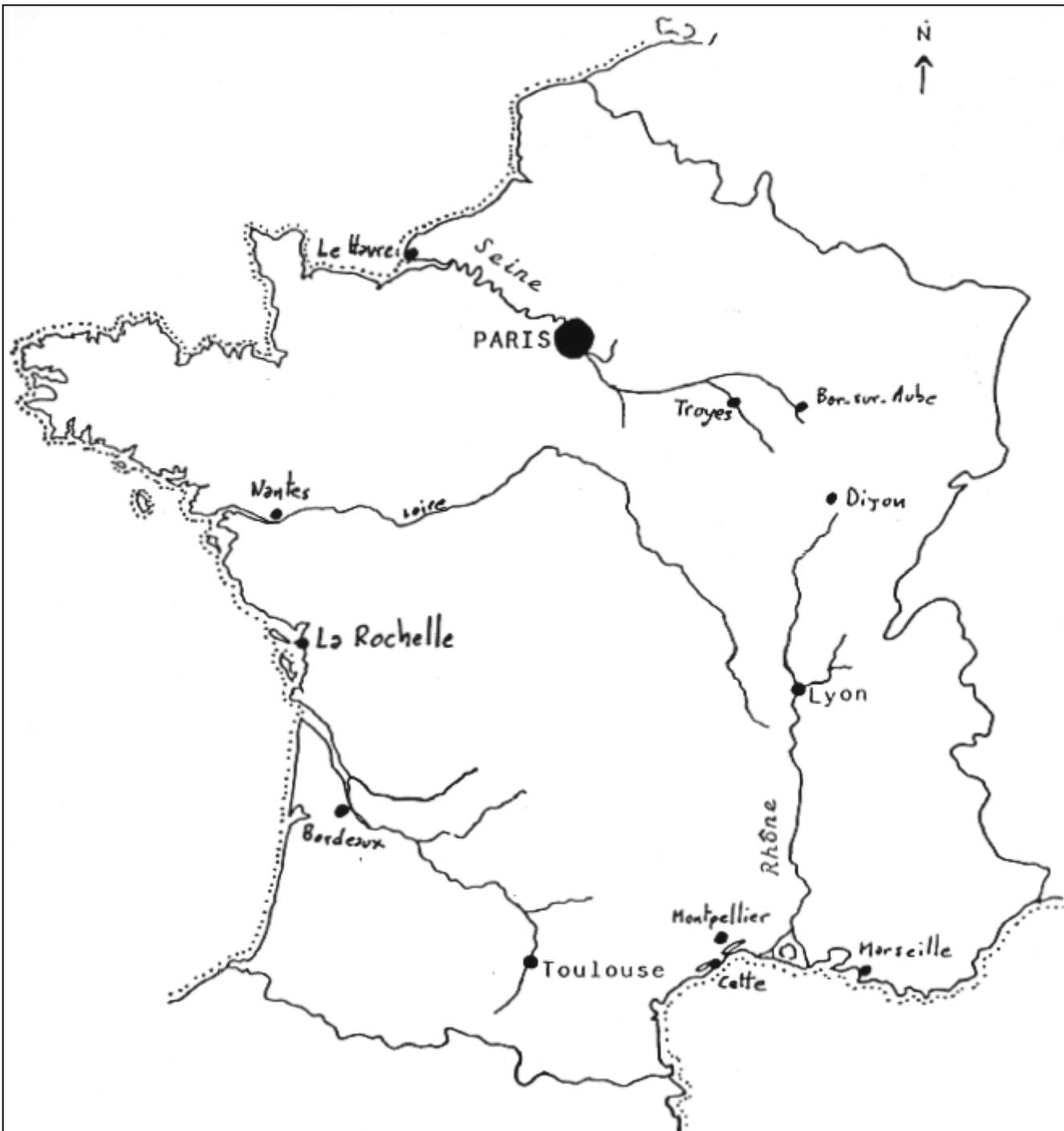
## Les capacités

Les actions suivantes feront progresser les capacités des Investigateurs.

- Visiter la base allemande.
- Visiter l'El Dorado.
- Echapper au Réseau Wagner.
- Détruire le morceau de Shoggoth.
- Visiter la grotte secrète.
- Devenir un ami de Veriveri.
- Découvrir les 2 réseaux de Portes.
- Découvrir la nature des travaux de Borgias.

# Partie 3

# La France



# Retour aux sources

**Les Investigateurs découvrent l'existence d'Archibald Deluze.  
Ils affrontent Esméralda Caruzo, la Maîtresse de l'Ordre des Templiers Noirs.**

## Pour le Gardien

Outre le fait que Jonathan Deluze est d'origine française, l'article du 28 avril 1925, qui renvoie à un article paru le 6 décembre 1924, attirera les Investigateurs dans l'hexagone.

*New York Tribune, 28 avril 1925.*

### Disparition de Linn Borman

Notre ami et collaborateur, Linn Borman, qui était en France pour rédiger un dossier sur *le mode de vie français* ne répond plus. La police parisienne a perdu sa trace le 4 février dernier.

Linn était connu pour ses essais sur les coutumes étrangères. Il avait déjà parlé, avec sa verve chaleureuse, des réducteurs de tête Jivaros, des aborigènes australiens, des Lapons, des Esquimaux et des orgies vaudous à Haïti.

Enquêter directement sur la disparition de Linn Borman sera une impasse. Les Investigateurs commenceront par visiter la ville natale de Jonathan, Cette. Là, ils auront confirmation de l'existence d'un frère jumeau, ils découvriront ce que sont les Démons Serviteurs et obtiendront de précieux renseignements sur les Templiers.

*New York Tribune, 6 décembre 1924.*

### Orgies Vaudous à Haïti

Un de nos reporters, Linn Borman, de retour d'un voyage à Haïti nous conte une histoire mystérieuse.

C'était dans la nuit du 24 au 25 novembre, rien dans la journée n'avait laissé soupçonner ce qui allait se produire. Vers 23h, des brasiers s'allument un peu partout dans la campagne autour de Jérémie et, comme je l'apprenais plus tard, sur toutes les îles de l'archipel. Puis les indigènes deviennent hystériques, et j'ai beaucoup de mal à résister à cette folie communicative. Ils se dansent autour des feux et crient une phrase rituelle que je ne peux comprendre. Du bétail est sacrifié, et je vois même une jeune fille s'immoler dans les flammes. Cette fête endiablée se poursuit jusqu'au moment où, à 4h30 du matin, tout s'arrête brusquement.

Les jours suivants, les indigènes refusent catégoriquement de me donner des explications, sous prétexte que je ne n'avais aucune chance de comprendre. Le 29, je prenais le bateau pour New York, et je quittais cette île merveilleuse au demeurant fort insolite.

## À NOTER

- Cette nuit rituelle a été organisée par Esméralda Caruzo, pour attirer la bénédiction des Dieux sur Archibald et son entreprise.
- Linn Borman, qui était présent sur les lieux, a entendu une étrange invocation en Latin. Jamais il n'en parlera, mais pas plutôt retourné aux USA, il partira en France faire une enquête sur *Le mode de vie européen*.
- Au New York Tribune, les Investigateurs pourront apprendre que le 5 décembre Linn a soudainement décidé de partir sur le vieux continent.

## Esméralda Caruzo

Agée de 350 ans, elle n'en paraît pas plus de 30. Pour se distraire, elle joue la prostituée de luxe, son corps parfaitement conservé pour les frivolités.



## À NOTER

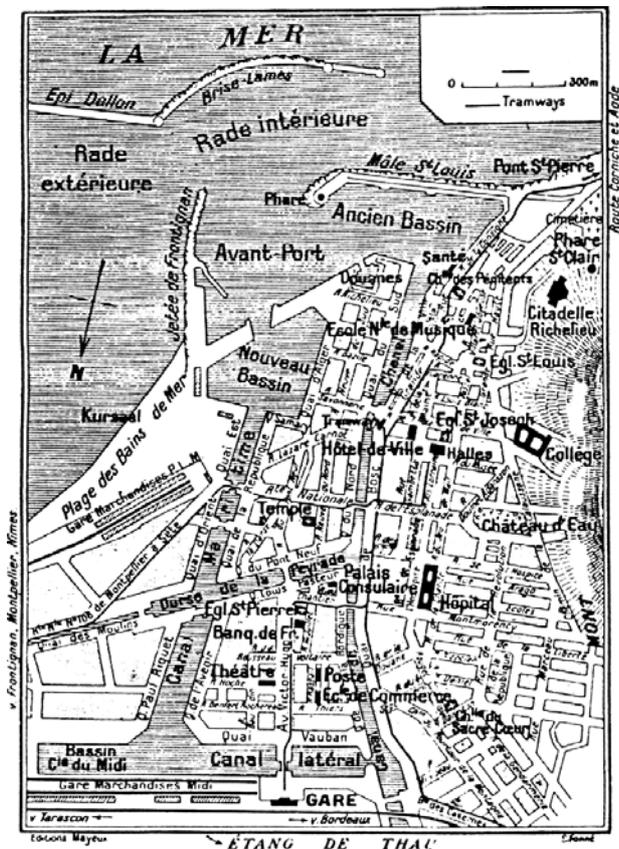
- Si un Investigateur a un rapport physique avec Esméralda, il remarquera qu'elle a la peau fripée comme du vieux papier.
- Avant de rejoindre les séniles de l'Ordre des Templiers Noirs dans la forêt d'Orient, Esméralda use ses dernières forces pour aider Archibald dans son entreprise car, s'il échoue, l'ordre disparaîtra sans accomplir sa destinée.



châtelets et les jardins suspendus, s'étend aussi sur l'étroite plaine allant de la mer à l'étang de Thau. Ses rues, que des canaux entre-croisent en tous sens, sont larges et aérées.

Sur l'avenue Victor Hugo, ombragée par des allées de platanes, se trouvent à gauche le théâtre municipal, à droite le musée, la place Victor Hugo et les bains-douches.

Sur le quai de la Ville, on aperçoit sur la gauche, l'église St-Louis surmontée d'une statue de la Vierge, patronne des matelots. Plus loin, la rue et la place de l'Hôtel de Ville, l'établissement monumental du Collège des Garçons, puis les Halles. Suivent le quai de Bosc, L'Esplanade et la rue du même nom, le jardin public du Château d'eau, d'où la vue embrasse la ville et où se dresse le monument aux Morts en marbre blanc, dû au sculpteur Roussel.



## Le port

On trouve autour du bassin du Vieux Port, le bateau-école Le Gabès, la société nautique et, près du Bureau de la Santé, la forêt de mats des barques de pêcheurs qui, rentrés au port, s'empressent de déposer les poissons encore frétilants sur le terre-plein de la Consigne. Partout l'on aperçoit les antennes des voiliers et les cheminées des vapeurs. Des charrettes qui chargent de grands fûts de vins et des produits divers encombrant les quais.

## INDICES

- Le Padicha est le yacht privé de M. Shudde M'ell, résidant à Issanka chez M. Deluze. Shudde M'ell est un Français originaire de Pondichery.
- Un examen des registres montrera que le bateau est arrivé pour la première fois le 26/03/23, en provenance d'un chantier naval du Havre.

### Les voyages du Padicha

Arrivée : 26/3/23	
Départ : 14/06/23	Retour : 11/11/23
Départ : 23/01/24	Retour : 30/07/24
Départ : 10/11/24	Retour : 07/12/24
Départ : 13/12/24	

## À NOTER

- Pondichery est l'un des anciens comptoirs de la Compagnie française des Indes.
- Shudde M'ell est mort à Arkham pendant l'enlèvement de Jonathan.
- Les Investigateurs descendront certainement au Grand Hôtel.

## LE GRAND HOTEL

CETTE

Situation unique au centre de la Ville  
Vue admirable sur le Port

INSTALLATION DE 1<sup>er</sup> ORDRE      APPARTEMENTS AVEC BAINS PRIVÉS

**Restaurant renommé, recommandé  
par les Clubs gastronomiques**

**Ses Spécialités**      *Le Filet de Sole Maison  
La Bouillabaisse du Golfe  
Le Court-Bouillon  
La Langouste à l'Américaine*

**A. CHAPUIS, Chef de cuisine, Propriétaire**  
Téléphone : 1-64

## L'état civil

Comme tous les bureaux administratifs de la ville, l'état civil est noyauté par un homme contrôlé par un Démon Serveur, Edouard Ferreri. Pour obtenir des renseignements, il faudra se rendre sur place. Le téléphone ne pourra être utilisé. Ferreri interdira les fichiers qui sont, soi-disant, confidentiels.

## INDICE

- Les Deluze sont recensés dans les fichiers de la Mairie.

### Famille Deluze

**19/02/1811** : Auguste Deluze de Vendevre sur Barse (Aube) achète le manoir d'Issanka.

**12/09/1819** : mariage de Virginie Neper de Vienne (Autriche) et d'Auguste Deluze.

**26/10/1831** : naissance de France Deluze à Issanka, père Auguste, mère Virginie.

**25/08/1863** : naissance de Gustave Deluze, mère France Deluze, père inconnu.

**18/04/1870** : mort de Virginie Deluze.

**31/12/1875** : mort d'Auguste Deluze.

**13/13/1877** : France Deluze est portée disparue.

**01/01/1885** : mariage de Gustave Deluze et de Irène Flammarion de Paris.

**12/07/1887** ///tache d'encre///

**02/05/1909** : décès d'Irène et Gustave.

### PETITS DÉTAILS

• La tache d'encre a été faite par Archibald pour décourager d'éventuels enquêteurs. Elle cache la mention : *naissance des jumeaux Jonathan et Archibald Deluze à Issanka*.

• À Paris, Il n'y a jamais eu d'Irène Flammarion.

• Avant de venir à Issanka, il semblerait que les Deluze aient habité la Maison Forestière du Temple dans la forêt d'Orient.

## École primaire Paul Bert

L'institutrice, madame Tudesq, tient à jour un fichier sur les élèves qui sont passés à l'école. Elle se rappelle parfaitement de Jonathan - le génie - et d'Archibald - le monstre.

## Archive du journal

*L'Information Méridionale, 3 mai 1909.*

### Adieux Irène et Gustave

M. et Mme Deluze ont trouvé la mort dans un terrible accident automobile. La voiture a dérapé dans La Vène, la rivière qui arrose le parc d'Issanka. Les deux sympathiques dilettantes sont morts noyés. Les obsèques auront lieu le 4 mai au cimetière Marin.

## Le cimetière Marin

Ouvrir les cercueils des Deluze et observer les squelettes permettra de noter un étrange renflement osseux sur la colonne vertébrale — empreinte du Démon Serviteur greffé par Esméralda.

## Bibliothèque municipale

Dans les rayons, les Investigateurs trouveront des références sur les Templiers trop nombreuses pour une bibliothèque de province.

L'ancien bibliothécaire, Marius Encome, s'était passionné pour le mystère Templier. Il avait rassemblé des documents gênants pour les Templiers Noirs. Les

croix templières du Manoir Deluze l'avaient intrigué, mais Archibald lui avait toujours interdit de visiter la maison. En 1920, il devenait trop gênant et, comme bien d'autres avant lui, il fut supprimé (le Gestalt provoqua une crise cardiaque) et les papiers compromettants furent discrètement dérobés. La veuve de Marius ne possède plus qu'un seul document intéressant, intitulé : *Naissance de l'Ordre*.

## Brian Gavendish

Gavendish est un joueur professionnel. Après avoir quitté son Ecosse natale, il a visité l'Afrique du nord avant de se fixer à Cette. Plus personne ne veut jouer avec lui car il finit toujours par gagner. Il se contente de faire des tours de cartes, ou de plumer de malheureux voyageurs. Il passe la journée au Bar de la Marine et ses soirées au casino.

### HISTOIRE

De façon mystérieuse, il est entré en communion avec le Gestalt pour devenir son vecteur. Il utilise le pouvoir télékinésique des Démons Serviteurs pour gagner à tous les coups ou presque au casino.

Il possède un livre occulte et magique *Le livre de l'ultime sagesse gnostique* dont il lit des passages lorsque le Gestalt se réunit dans les marais de Ville-roy.

En Égypte il s'était lié à une secte vénérant Set, et on comprend mieux maintenant son choix de vivre à Cette, lorsque l'on sait que le nom de la ville vient de l'hébreu *sêth* qui signifie élévation de terrain.

### Caractéristiques

FOR 10 CON 11 TAI 13 INT 14 POU 15 DEX 18 APP 12 EDU 14  
SAN 0 Pdv 12

Arme : Poings 80% 1D3

## Ancelle

Averti par l'un des plantons du commissariat, Ancelle, le patron du bar de la Marine, contactera les Investigateurs et leur contera son histoire : « À l'époque, j'étais policier, et j'ai participé au repêchage des corps des Deluze. Certains indices, comme le fait que les cadavres soient assis à leur place dans la voiture, m'avaient choqué. En examinant les dépouilles, j'avais noté qu'elles portaient toutes deux une marque sur la colonne vertébrale. C'était une espèce de renflement bubonique. Je demandais donc à mon supérieur, le commissaire Grasset, d'ouvrir une enquête et de faire une autopsie. Malheureusement pour moi et pour mon avenir, Grasset ne voulut rien entendre. Je continuais une investigation solitaire, interrogeais les voisins, mais on m'ordonna d'arrêter. Trois mois plus tard, j'étais radié de la police pour désobéissance à mes supérieurs. Des gens hauts placés avaient manifestement l'intention d'étouffer l'Affaire Deluze, et j'en restais là. »

## Le commissaire Grasset

Il est maintenant retraité. Un blocage l'empêche de parler de l'Affaire Deluze.

### PETIT DÉTAIL

- Il est possédé par un Démon Serviteur. Pour lui, c'est une simple boule de graisse qui ne le fait pas souffrir. Si le démon est incisé, Grasset ne résistera pas au choc opératoire.

## Panique chez Ancelle

Lorsque les Investigateurs rendront visite à Ancelle, Brian Gavendish sera dans le bar et les espionnera. Par l'intermédiaire du Gestalt, il rendra compte de la situation à Esméralda qui décidera de punir Ancelle.

Dès le prochain apéritif, quelques cellules du Gestalt utiliseront leur pouvoir de télékinésie pour sacager le bar. Les verres, les tables et les bouteilles s'envoleront et attaqueront les clients qui subiront de multiples contusions et perte de SAN.

Immédiatement la nouvelle se répandra, et on parlera de la malédiction du Bar de la Marine. Les Cettois éviteront l'établissement de peur que le drame se reproduise. Ancelle appellera à l'aide les Investigateurs.

## Soirée au casino du Kursaal

Les porteurs de démon ont la réputation d'être joueurs, et on les retrouve tous les soirs au casino où ils se contentent de jouer de petites sommes.

Un Investigateur attentif remarquera que ces personnes ont le regard vif, les yeux pétillants d'une intelligence qu'ils ne semblent pas posséder pendant la journée. Ils misent avec lenteur et précision comme s'ils répétaient une pièce connue depuis longtemps, s'échangeant de brefs coups d'œil entendus.

Gavendish est le maître de la cérémonie, et tout le monde orbite autour de lui, même le patron du casino qui aimerait bien perdre ce client trop chanceux.

De son côté, le Gestalt est au travail, il prépare ses plans cosmiques et utopiques. La tension télépathique est telle qu'un Investigateur qui réussira un jet sous son pouvoir, sentira ses neurones crépiter sous l'action du champ mental.

L'ambiance est étrange, et l'on se croirait plutôt dans un temple que dans une salle de jeux. Doucement l'atmosphère va saisir par sa force les Investigateurs. Leurs têtes vont tourner, ils perdront un point de SAN, et devront sortir pour éviter le malaise causé par l'angoisse grandissante qui les prend à la gorge. Toutes les images deviendront floues comme dans un rêve...

En 1118 ou 1119 — selon les historiens — Hugues de Payens, un Champenois, Geoffroy de Saint-Omer, un Flamand, et d'autres croisés, seules en tout, créent à Jérusalem l'Ordre des **Frères Chevaliers du Temple**.

Godéfrroi de Bouillon, et plus encore son frère Baudouin I<sup>er</sup>, avaient constaté que peu de leurs compagnons de la croisade, une fois la Terre Sainte conquise, entendaient demeurer sur place. Le premier s'était tourné vers Dieu, le suppliant : « Prenez plutôt de vos petites gens qui pour vous sont restés pour garantir la ville où votre corps fut périé et la digne sépulture où votre corps fut posé ».

Après la disparition du fondateur de la Palestine Française, des appels pressants s'adressèrent au Vatican. Il élan suscité par Urbain II parvint à se réunir, pour le plus part, il ne s'agissait désormais que de salut individuel, de pèlerinage à protéger, d'États à organiser et à défendre. D'aucuns toutefois voyaient l'implantation dans les Lieux Saints sous un aspect plus désintéressé. Ainsi Hugues de Payens, un chevalier qui appartenait à la quarantaine, et vassal sinon parent, du comte de Champagne.

Le futur Grand Maître de l'Ordre était né vers 1080 dans la modeste localité proche de Troyes dont il portait le nom. Avant-il participé à la première croisade ? C'est probable, mais nous n'avons sur ce point aucune certitude. Il y aurait fait connaissance de Godéfrroi, de ses frères Baudouin et finit avec de thinking, surtout de leur cousin Baudouin du Bourg, qui deviendra Baudouin II. Rencoreur qui expliquait le puissant appui que Hugues de Payens trouva plus tard auprès de lui.

Le créateur des Templiers avait été marié, mais l'histoire n'a pas retenu ce qu'il advint de son épouse. Par contre, on sait qu'ils eurent un fils, Tibbaut, qui devint abbé cistercien à Sainte-Colombe-de-Sens et est devenu plus tard un grand abbaye, voulant suivre la deuxième croisade.

Un second voyage en Terre Sainte de Payens avec son suzerain Hugues de Champagne en 1104 ou 1105 renforça chez cet homme courageux l'intention de demeurer en Orient. Retournant-il en 1108 avec le comte de Champagne dans son pays ? De toute façon, il restait en Palestine puis qu'il se fit attribuer par le roi Baudouin II, au début de son règne, une demeure, en fait, une partie de son propre palais. Située au voisinage d'un couvent de chanoines près de l'emplacement du Temple de Salomon, on donna à ses nouveaux occupants l'appellation de « Templiers ».

Leur mission, leur première raison d'être fut d'assurer la police des routes autour des Lieux Saints, de protéger les pèlerins contre les indisciplinés ou les bandits, de veiller sur les cimetières dans une région où l'eau est si précieuse que l'or. Et ils n'étaient que neuf pour de telles charges... Mission modeste aussi, puisqu'elle consistait à « combattre les ennemis de Dieu dans l'obéissance, la charité et la pauvreté ». Leurs vœux ne furent du reste prononcés qu'en 1123.

Également ordre religieux et militaire, les Hospitaliers avaient précédé celui du Temple.

Dès le milieu du XI<sup>e</sup> siècle en effet, des négociants originaires d'Amalfi, cité proche de Naples, avaient obtenu la permission d'établir un hospice dans Jérusalem. Ils édifièrent d'abord une église sous l'invocation de la Vierge. A côté, ils construisirent non pas un, mais deux hospices, afin de recevoir les pèlerins des deux sexes.

Vingt-trois ans plus tard, ces établissements risquèrent la ruine quand la Ville Sainte tomba au pouvoir des Seldjoukides. Après le pillage, ceux-ci les laissèrent debout, ayant reçu des Hospitaliers une substantielle contribution.

Les renseignements sont succincts quant aux noms des neuf premiers Templiers. Il y a un sabbat et demi, les historiens n'avaient pas comme lors que Hugues de Payens (ou Pains, ou Payens, en latin *Pagenis*) et Geoffroy de Saint-Omer.

D'autres patronymes ont depuis surgi de l'ombre : Nivers de Montdidier, Archambaud de Saint-Alignan, Geoffroy Bilot, André de Montbard, surtout. Sur ce dernier, l'histoire se montre discrète. Elle aurait raison de l'être moins car il était l'oncle de Bernard de Fontaine, le futur saint Bernard.

L'hésitation persiste sur les trois derniers Templiers originels. Un Saint-Amand, peut-être ; mais qui furent Gondomar, Roral ou Godéfrroi ? Probablement des moines à qui il était interdit de porter des armes. Un nouveau chevalier vint les rejoindre en 1123, rarement cité lui

aussi : Hugues de Champagne en personne. Louis Charpentier estime — précision troublante — qu'il fut le réel meneur de jeu de l'Ordre.

A son retour en Occident, ce grand seigneur prit contact avec Étienne Harding, supérieur de Clitvas. Dès cette entrevue, est Abbé mit son ministère à l'étude des textes hébraïques. Pour y chercher quoi ?

Au lendemain d'un second séjour en Palestine, nouvelle rencontre entre le comte et Harding. Le Champenois offre à Clitvas un territoire dans la forêt de Bar-sur-Sube afin d'y créer une abbaye. Il désigne pour la diriger un jeune moine, Bernard de Fontaine. Douze religieux l'accompagnent. Ainsi apparaît Clairvaux.

Si nous suivons L. Charpentier, cette région réserve d'autres surprises. A 20 kilomètres à l'est de Troyes, existe toujours un massif forestier, des milliers d'hectares d'un seul tenant. Le sol y est d'argile imperméable, l'humidité le transforme en boue, voire en marécages. Cette forêt s'appelle curieusement « Forêt d'Orléans ». En son centre, une maison, une route forestière se nomment toutes deux : « du Temple ». Et dans cette région où abondent les étangs naturels, on en a fabriqué d'artificiels. Tous les fermes entourant cette forêt furent des maisons templières. Curieuses coïncidences...

L'abbaye de Clairvaux, créée par saint Bernard est aujourd'hui prison d'État. Serait-ce une vengeance qui remonte très haut ?

Rien ne demeure sur place des Templiers, sauf une pierre d'église qui se déchiffre encore l'humble devise de ces chevaliers qu'on a dit pléina d'orgueil derrière leur masque impassible : *Non nobis, Domine, non nobis, sed nominis tui de gloriam.* « Non pour nous, Seigneur, non pour nous, mais pour la gloire de ton nom ».

Rien non plus de la première commanderie de l'Ordre en Occident : rien du petit manoir de la famille de Payens, sinon une légère trace du terre sur lequel il s'élevait. Au XI<sup>e</sup> siècle déjà, tout était ruiné. La destruction avait-elle été systématique et volontaire ? Pour effacer quelques traces, ou quel traître caché ?...

Rien en Terre Sainte ne différencie apparemment Templiers et Hospitaliers, sinon la couleur de la croix qu'ils portaient sur leur vêtement : rouge pour les premiers, blanche pour les seconds.

Le caractère militaire des Hospitaliers n'apparaissant pas avec netteté en 1119, les Templiers estimèrent donc innover sur ce point.

Était-il préférable de s'en tenir à un seul Ordre polémique même but s'offrait à leurs activités ? Certains en demeurent persuadés. En tous cas, il est hors de doute que des querelles, des rivalités scandaleuses eussent été évitées.

Baudouin II, roi de Jérusalem après la mort de son cousin Baudouin I<sup>er</sup>, avait une prédilection pour les Templiers. Leur installation chez lui le prouve.

Ces hommes, qui refusaient tout recrutement, étaient pauvres à l'origine, ayant allié leurs biens avant le départ. Rien ne laissait prévoir cette opulence qui leur fut si néfaste par la suite. Est-il exact qu'ils n'aient disposé que d'un cheval pour deux cavaliers, comme leur accès en témoignent ou ce sceau symbolique-il plutôt la fraternité ?

Sans la générosité de Baudouin II, ces Templiers qui posséderont tant de palais, qui construiront de si magnifiques églises, n'auraient dit Guillaume de Tyr, pas eu une chapelle pour prier, ni même un toit pour reposer leur tête ».

Les Templiers eussent aussi possiblement leurs deux missions : débarrasser des pillards la route de Jaffa à Jérusalem et sauvegarder les cimetières que des ennemis pourraient voler ou empoisonner. Puis ils eussent couronné les pèlerins se rendant sur les rives du Jourdain pour y accomplir leurs dévotions.

Au cours des premières années, les Templiers vécurent en communauté, remplissant leurs devoirs, mais sans règle fixe, sans même un habit monastique, recevant leur vêtement de la seule charité. Plus tard, les neuf temples suivirent la règle de saint Augustin, se comportèrent avec discrétion, refusant de nouveaux adeptes, ne participant à aucune bataille, se contentant à leur modeste rôle.

En 1127 cependant, le roi Charles Hugues de Payens de se rendre à Rome. Il y implorera le pape Honorius de prêcher une croisade de soutien, les précédentes ayant malheureusement échoué.

De quelque côté que l'on regarde, en tout ce qui touche à l'histoire des Templiers se dégage un mystère.

Pourquoi Eustache de Boulogne, frère de Godéfrroi de Bouillon et de Baudouin I<sup>er</sup>, repartit pour la Palestine afin d'y recueillir leur royaume a-t-il subitement rebrousse chemin ? Il se trouvait déjà dans le sud de l'Italie, quand il apprit que son cousin, Baudouin du Bourg, comte d'Édessa, avait été choisi pour leur succéder. Rien ne l'empêchait de poursuivre sa route. Et-il est préféré à son parent ?

Pourquoi Hugues, comte de Champagne, abandonna-t-il son espérance pour rejoindre à Jérusalem les neuf premiers Templiers ? Certes pas dans l'intention de garder des routes ou de surveiller des cimetières...

Pourquoi cette absence des « pauvres chevaliers du Christ » lors des innombrables combats que Baudouin eut à soutenir ? Même quand le danger le menaçait partout : en Galilée en 1118, à Antioche l'année suivante, dans le nord de la Syrie, lors de la capture du souverain. Trop peu nombreux, mais alors pourquoi ne voulait recruter personne ?

Sur l'emplacement du Temple de Salomon, les Templiers déblaient de vastes écuries souterraines. Que de place pour si peu de pauvres chevaliers... Louis Charpentier pense qu'il existe une seule clé à ce mystère, comme à d'autres : ces hommes ne sont pas venus seulement pour protéger les pèlerins, mais encore pour découvrir et transporter quelque chose de particulièrement important, de particulièrement sacré qui se trouve à l'emplacement de ce Temple ». Il apporte lui-même la réponse. Aurait-ils découvert l'Arche d'Alliance ou les Pierres de la Loi ?

« Une nouvelle chevalerie est apparue dans la Terre de l'Incarnation. Elle est neuve et pas encore éprouvée dans le monde, où elle mène un combat double tantôt contre des adversaires de chair et de sang, tantôt contre l'esprit du mal. Que ces chevaliers résistent par la force de leur corps à des ennemis corporels, je ne juge pas cela merveilleux car je ne l'estime pas rare. Mais qu'ils mènent la guerre par les forces de l'esprit contre les vices et les démons, je l'apprends non seulement merveilleux, mais digne de toutes les louanges accordées aux religieux. Doubtless même, ils n'ont peur ni des démons, ni des hommes. »



noms	date d'élection	date de mort
Hugues de Payens	1119	24 mai 1136
Robert de Craon	juin 1136	13 janvier 1147
Évrard des Barres	janvier 1147	25 novembre 1174*
Bernard de Tremblay	juin 1151	16 août 1153
Évrard	septembre 1153	fin 1154
André de Montbard	décembre 1154	17 octobre 1156
Bertrand de Blanquefort	octobre 1156	27 janvier 1169
Philippe de Milly ou de Naplouse	27 janvier 1169	3 avril 1171
Eudes de Saint-Amand	avril 1171	19 octobre 1179
Arnaud de la Tour Rouge ou de Toroge	début 1181?	30 septembre 1184
Gérard de Rodéfort	octobre 1184	1 <sup>er</sup> octobre 1189
Robert de Sablé ou de Sabliol	fin 1189	13 janvier 1193
Gilbert Arait ou Horal	février 1193	20 décembre 1200
Philippe du Plaisiez ou du Plaisiss	début 1201	12 novembre 1209
Guillaume de Chartres	1210	26 août 1218
Pierre de Montaigu	1219	1232
Armand de Périgord	1232	17-20 octobre 1244
Guillaume de Sonnac	1244	3 juillet 1260
Renaud de Vichier	juillet 1250	19 janvier 1252
Thomas Béraud	février 1252	25 mars 1273
Guillaume de Beaujeu	13 mai 1273	18 mai 1291
Thomas Gaudin	août 1291	16 avril 1292

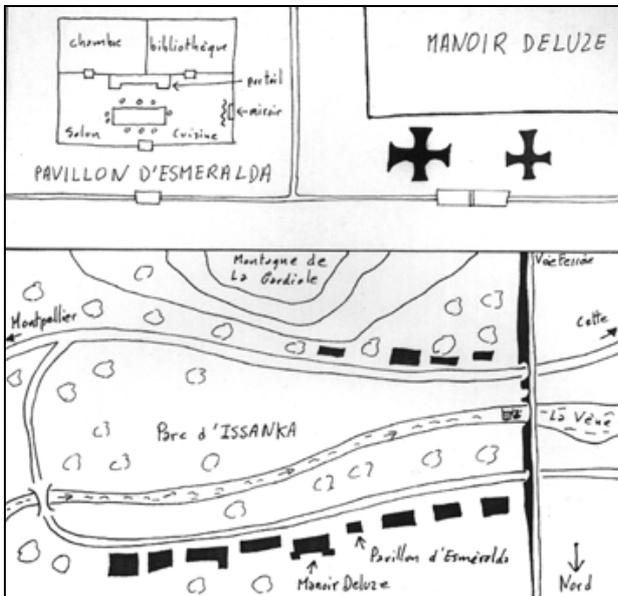
année dans l'église de Bethléem. Le patriarche Garimond reçut les vœux des premiers frères, selon les us et coutumes des chanoines réguliers du Saint-Sépulchre, dont les Templiers conservèrent les rituels ; ces rituels provenaient de Saint-Victor de Paris par l'intermédiaire de Godéfrroi de Bouillon.

Le courageux et actif Hugues de Payens s'installa avec ses premiers frères dans une demeure que leur assigna le roi Baudouin dans la partie méridionale du Temple de Salomon. Dès le début, plusieurs frères vinrent grossir la jeune milice, et notamment Hugues de Troyes, comte de Champagne (au grand scandale de saint Bernard), et Foulques d'Anjou, qui servira en qualité de « frère à temps » (pendant une durée limitée). Le recrutement se fit progressivement puisque les actes révèlent les noms de quatorze frères chevaliers à l'ouverture du concile de Troyes (1128).

En 1127, Hugues de Payens passe en Occident avec cinq frères pour obtenir du Saint-Siège la confirmation de son institut. Il est renvoyé devant le concile de Troyes

## Issanka

C'est un hameau, à 8 km au nord-est de Cette, où vivent les familles les plus riches de la ville, autour d'un magnifique parc traversé par une rivière.



### Le pavillon d'Esméralda

C'est une maisonnette qui jouxte le manoir Deluze. Jour et nuit, une lanterne rouge brille au-dessus de la porte.

**Le salon.** Un jet sous le Mythe permettra de voir que le foyer de la cheminée est une altération dimensionnelle de l'espace temps, un passage vers la quatrième dimension. Le portail conduit à Haïti, au cœur d'un village indigène près de Jérémie. Là, Esméralda est une sorcière respectable et respectée (voir orgie vaudou à Haïti). Si une autre personne qu'Esméralda franchit le portail, elle sera hachée menue par un monstre indescriptible, et renvoyée de là où elle vient.

**La bibliothèque.** C'est le laboratoire d'alchimie d'Esméralda. Une imposante collection de flacons, contenant les doubles des démons, est ordonnée suivant la liste alphabétique des noms de leur porteur. Dans d'autres bocal, non annotés, des crapauds en pleine mutation se débattent dans un liquide visqueux.

#### Étiquettes sur les flacons (pour les Investigateurs)

Désiré Albano	Moine	Simone Casalta
Eugène Rom	Honoré Euzet	Edouard Ferreri
Léopold Grasset	Jérémie Hébrard	Camille Liguori
Abbé	Adolphe Merle	Joseph Nougaret
José Niel	Gaston Escarguel	Vincent Seidelin
Ursule Vuotto		

#### Les possédés (pour le Gardien)

Désiré Albano	Pêcheur
Moine	Eric Bossuet (Cîteaux)
Simone Casalta	Archiviste
Gaston Escarguel	Avocat
Honoré Euzet	Maire
Edouard Ferreri	Etat Civil
Léopold Grasset	Commissaire à la retraite
Jérémie Hébrard	Docteur
Camille Liguori	Croupier
Abbé	George Marcellin (Cîteaux)
Adolphe Merle	Ingénieur
José Niel	Brocanteur
Joseph Nougaret	Commissaire
Eugène Rom	Tailleur
Vincent Seidelin	Postier
Ursule Vuotto	Gardien Cimetière

De nombreux livres d'occultisme tapissent les murs :

- *Atlantis et la Lémuria perdue* de W.Scott.Elliott en Anglais (+2% occultisme, 6h de lecture)
- *Le Rameau d'or* de Frazer en Français (+2% occultisme, 6h de lecture).
- *Le culte des sorcières en Europe Occidentale* de Miss Murray en Anglais (+2% occultisme, 6h de lecture).
- *Le dictionnaire infernal* de Collin de Plancy en Anglais (+4% occultisme, 1àh de lecture).
- *Cthulhu Fhtagn*.

#### À NOTER

- Cthulhu Fhtagn est écrit en code occulte. Jet sous l'occultisme pour pouvoir le lire. Il contient tous les sorts d'Esméralda (mulx2) et décrit la Terre lorsque Cthulhu et sa race y vivaient. +10% en Mythe. Il faut cinq jours de travail continu pour le déchiffrer.

#### ÉVÉNEMENTS

- Si les Investigateurs rôdent autour de Manoir Deluze, Esméralda se fera remarquer. Elle observera d'une des fenêtres de son pavillon.
- La nuit venue, elle acceptera de recevoir les Investigateurs. Elle servira du thé et du café. Puis, elle proposera ses services affectifs.
- Si elle juge les Investigateurs trop curieux, elle dira : « je vais vous montrer quelque chose d'intéressant », et elle tirera un rideau dévoilant un miroir. Elle libérera ainsi la Larve Stellaire de Cthulhu qui en est prisonnière. Il faut briser instantanément le miroir, d'un coup de revolver par exemple, pour empêcher le monstre de sortir. Esméralda fuira par le portail dimensionnel.

### Larve Stellaire

FOR 40 CON 40 TAI 30 INT 15 POU 15 DEX 11 Pdv 35

Armes : 1D4 Tentacules 80% 3D3, Pattes 80% 3D6

Perte de SAN : 1D10 ou 1.

## Le manoir Deluze

D'un charme antique, il paraît désert et délabré. Le Zombie qu'Archibald y a laissé répends une odeur marécageuse. Deux croix templières, hautes de 1,5 m, bordent l'escalier menant à l'entrée.

### Le Zombie

FOR 19 CON 15 TAI 11 POU 1 DEX 8 Pdv 13

Armes : Griffes 40% 1D8

Perte de SAN : 1D4 ou 0.

- Si des intrus entrent, il se jettera sur eux, avant qu'ils aient le temps d'éclairer la pièce avec leurs lampes.
- C'est un ancien nageur professionnel. S'il peut sortir du manoir (les Investigateurs fuient en laissant les portes ouvertes), la nuit, il nagera dans la rivière, le jour, il se reposera dans un fauteuil de la salle à manger.

**Salle à manger.** On peut lire, gravées dans la pierre, la devise des Templiers Noirs : « Qu'à jamais les serviles serviteurs des Mi-Go ne croupissent dans l'éther. Non pour nous, Seigneur, non pour nous, mais pour la gloire de ton nom. »

**Salle de torture.** Située dans la cave.

**Cellule.** Les barreaux ont été tordus par Osiris quand il a délivré Jonathan.

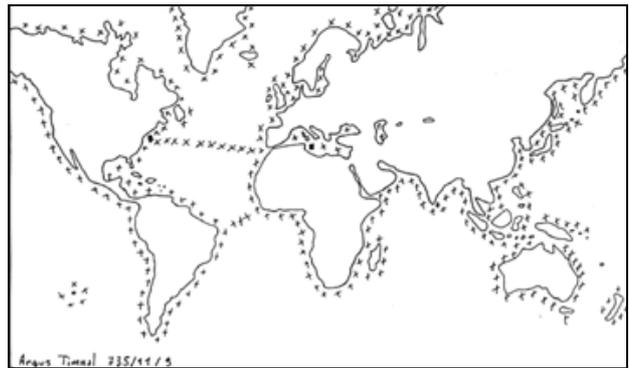
**Bureau.** Les Investigateurs trouveront le télégramme : « 27 novembre 24. Les 30 Fokkers hydravions, équipés de vaporisateurs, seront disponibles fin décembre. »

### À NOTER

- Un simple coup de téléphone, à Fokker en Hollande, apprendra que les avions ont été chargés en pièces détachées, le 15 décembre 1924, sur un cargo de la compagnie grecque Albion, le North.
- Un autre coup de fil à Marseille, au bureau de la compagnie, révélera que le bateau avait été loué pour deux mois par M. Deluze. Malheureusement le navire a sombré près de Malte au cours de la tempête du 26 décembre. Aucun survivant n'a été repêché.
- Les avions ont été transbordés sur le Padicha avant que le cargo ne soit coulé et l'équipage assassiné. Un des Thugs, homme de main d'Arhibald, Kuru Gupta, a été touché à la tête par une balle. Sous le choc, il a basculé à la mer et perdu la mémoire. Il a été secouru par des pêcheurs maltais. Nous le retrouverons plus tard à Paris.

**Grenier.** Dans un vieux coffre de bois contenant des objets démodés, on peut trouver un planisphère datant de 735 - jet sous la SAN ou perdre un point. Les croix représentaient les emplacements où les Pro-

fonds de l'île de Pâques devaient déposer les Moai. Les carrés noirs, baie de New York et Malte, indiquent les deux seuls effectivement déplacés.



## Les Voisins

Ils considèrent Esméralda comme une simple prostituée. Ils sont très surpris de ne jamais la voir sortir de la maison. Toujours très observateurs, ils diront : « Monsieur Deluze est parti le 13 décembre. »

### À NOTER

- Essayez de maintenir jusqu'au bout le doute au sujet l'existence des jumeaux. Les voisins parlent indifféremment de Monsieur Deluze. D'ailleurs ils ne reconnaissent pas les jumeaux.

## Résumé

Pour que les Investigateurs affrontent le Gestalt, ou du moins soient intrigués par ses activités, vous devrez retarder la confrontation avec Esméralda. Elle attendra le dernier moment pour dévoiler sa véritable nature, profitant des visites des Investigateurs pour les sonder.

Si à Cette les Investigateurs ne trouvent pas les documents au sujet des Templiers, ils les trouveront à la bibliothèque de l'abbaye de Cîteaux. La page intitulé *Naissance de l'Ordre* sera glissée dans un livre.

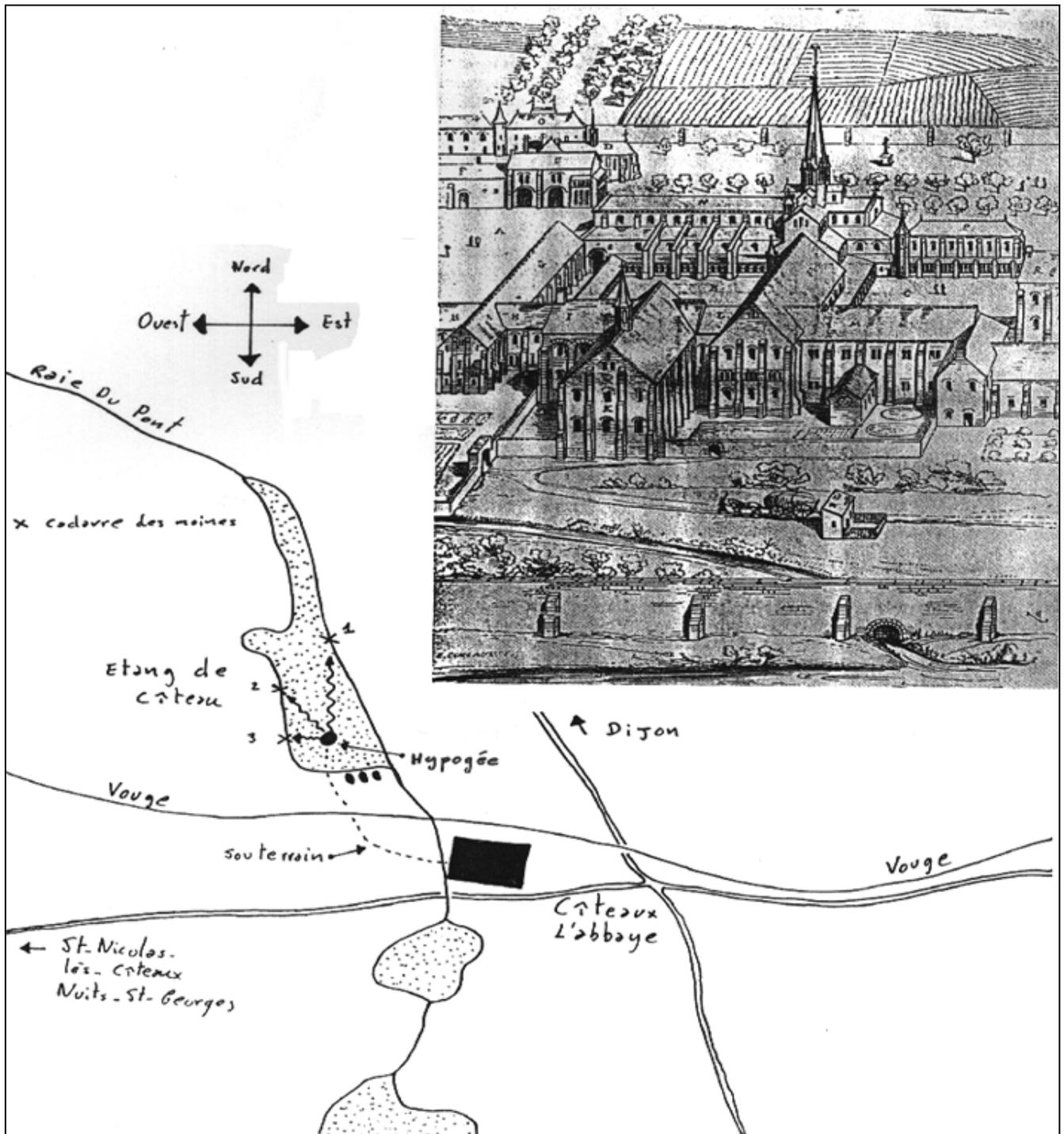
### Pistes

Etat civil ⇒ La forêt d'Orient

Tuer les démons ⇒ Cîteaux

# Meurtres à Cîteaux

Après une enquête sur des moines assassins,  
les Investigateurs retrouvent le *Nécronomicon II*.



## Pour le Gardien

Le lendemain de la déstrucction les doubles des Démons Serviteurs retenus chez Esméralda, l'article *L'abbé Marcellin serait-il innocent ?* paraîtra. Il attirera les Investigateurs vers Nuits-Saint-Georges et l'abbaye de Cîteaux.

*Tous les journaux français.*

### L'abbé Marcellin serait-il innocent ?

Suite émouvante au triple meurtre de Cîteaux. Le supérieur de Cîteaux, l'abbé Marcellin Cassan, actuellement détenu à la maison d'arrêt de Clairvaux, vient d'être sauvé de la guillotine.

En effet, hier soir, le bibliothécaire de l'abbaye, le moine Bossuet, a avoué être l'assassin. La police et l'avocat de la partie civile ont montré leur trouble. Pour eux, la culpabilité de Marcellin ne faisait aucun doute. La peine de mort avait été votée à l'unanimité par le tribunal de Dijon.

Nous rappelons pour mémoire les principales étapes de cette affaire qui commença le 19 février 1923.

Le moine Jean Baptiste François ne se présenta pas à l'office du matin dans la grande chapelle de l'abbaye de Cîteaux. Inquiets, les moines le cherchèrent toute la journée. Les jours suivants, l'inspecteur Noiret du commissariat de Dijon et de nombreux bénévoles bâtirent la campagne en vain. C'est seulement le 21 que le cadavre de François fût retrouvé. Il s'était noyé dans l'étang de Cîteaux, et la glace avait retenu jusqu'alors son corps prisonnier.

Une autopsie révéla que François s'était battu, avant d'être assommé, puis noyé. Le meurtre ne faisait plus de doute.

Le 2 mars, un vagabond fut arrêté. Il se servait de la ceinture du moine défunt comme bandoulière de son sac à dos. Noiret avait enfin un coupable tout trouvé. Le vagabond eut beau répéter sans cesse qu'il avait trouvé la ceinture au bord de l'étang, Noiret ne voulut rien entendre jusqu'au jour où l'on découvrit un nouveau cadavre. Le moine Raphaël avait lui aussi été noyé dans l'étang de Cîteaux.

Noiret navait plus de suspect. Le 7 janvier 1924, un troisième moine, Marcel Loubet, fut à son tour noyé. Une lettre anonyme dénonça l'abbé Marcellin qui devint le suspect numéro un. Son corps portait des traces de combat, notamment une affreuse blessure dans le dos. De nombreux moines l'avaient vu la veille du meurtre se disputer avec sa future victime. Pour sa défense, Marcellin se contenta de traiter ses interlocuteurs de païens. Le 29 juin, il fut condamné à mort, la date d'exécution n'ayant pas encore été choisie.

## Un peu d'Histoire

Lorsque Hugues de Champagne amena le *Nécronomicon II* à Etienne Harding, supérieur de Cîteaux, quelques moines qui devinrent rapidement fous, se mirent à le traduire. Constatant la force maléfique du manuscrit d'Abdul Alhazred, Saint-Bernard fit bâtir un hypogée sous l'étang de Cîteaux où il cacha le livre avec d'autres artefacts des Templiers Noirs. Il

prétendit alors qu'ils avaient été détruits par l'incendie qui ravagea la bibliothèque de l'abbaye quelques temps plus tard.

Au XV<sup>e</sup> siècle lors de l'érection d'une nouvelle bibliothèque, l'hypogée est découverte. Les Templiers Noirs qui sont sur les lieux, préfèrent laisser le livre en place. L'entrée est camouflée et un moine contrôlé par un Démon Serviteur a pour mission de la surveiller.

De temps en temps, un moine curieux trouve l'hypogée, mais il est rapidement supprimé par le gardien.

En 1923, deux moines découvrent l'hypogée, et Bossuet l'actuel gardien les supprime. Il les assomme, les traîne dans l'hypogée, les enferme dans une pièce que l'on peut à volonté remplir d'eau, puis abandonne les cadavres à l'étang.

Début 1924, le supérieur de Cîteaux, l'abbé Marcellin, découvre à son tour la salle secrète. Il constate que l'un de ses moines aux mœurs étranges, Marcel Loubet, passe ses nuits à lire et relire le *Nécronomicon II*. Les jours suivants il tente de faire revenir le moine dans le droit chemin, ce qui entraîne la dispute dont furent témoins les autres moines.

Mais Marcellin lui aussi commence la lecture du *Necronicon II* : en quelques heures, il perd la foi. Il tente alors abattre la crypte, mais une force inconnue l'en empêche. Après une lutte contre une force surnaturelle, Marcellin découvre qu'il est dominé par un Démon Serviteur. Après une transe de plusieurs jours, il incise son dos et arrache le crapaud informe qui s'accrochait désespérément à la colonne vertébrale.

Bossuet utilisa alors une ruse. Il noie le moine avec lequel Marcellin s'était querellé puis s'arrange pour que tout porte à croire que Marcellin est l'assassin. Il y parvient fort bien...

Plus tard, en détruisant les doubles des Démons Serviteurs, les Investigateurs rendent la raison à Bossuet. Ce dernier morfondu par ce qu'il a fait, va tenter de sauver Marcellin. Il se constitue prisonnier, avouant qu'il est le meurtrier des trois moines. La police ne cachera pas son trouble...

## Nuits-Saint-Georges

Cette ville coquette et accueillante, capitale de la côte à laquelle elle a donné son nom, s'enorgueillit de son vignoble qui produit des crus de renommée mondiale.

### INDICE

- Dans les archives de l'hôtel de ville, les Investigateurs trouveront des documents prouvant que dans les siècles passés, des moines ont déjà été victimes de meurtres identiques à ceux qui les ont attirés.

### ÉVÉNEMENT

- Les Investigateurs feront la connaissance d'une équipe de journalistes parisiens logeant à l'hôtel de

France. Ils ont écrit l'article *L'abbé Marcellin serait-il innocent ? C'est le nouveau supérieur de Cîteaux, l'abbé Félix, qui leur a donné matière à leur article.*

## Cîteaux

C'est un hameau de la commune de Saint-Nicolas-Lès-Cîteaux à 14 km à l'est de Nuits-Saint-Georges au sud de Dijon, en Côte d'or. Ici Roger de Molesme fonda en 1098 une communauté bénédictine dite cistercienne. Après l'arrivée, en 1112, de Bernard de Fontaine, le futur Saint-Bernard, l'abbaye se développa fondant de nouvelles filiales : La Ferté (1113), Pontigny (1114), Clairvaux (1115) et Morimond (1115).

Après différentes crises, la révolution supprima, en 1791, tous les monastères de France. Les moines fuirent à l'étranger et les abbayes furent abandonnées.

Vers le milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, les monastères fondés ou restaurés formaient trois congrégations. La Trappe et Sept-Fons en France, Westmalle en Belgique en étaient les maisons-mères. En 1892, Léon XIII réunit les congrégations cisterciennes pour former l'Ordre des Cisterciens Réformés ou de la Stricte Observance. En 1898, les Cisterciens restaurèrent l'abbaye de Cîteaux qui redevint la première abbaye de l'Ordre.

Elle se trouve au centre d'une région de forêts et d'étangs en surplomb de la petite rivière de la Vouge.

Les vestiges de l'ancienne abbaye sont peu importants. La bibliothèque, à façade de briques émaillées, date du XV<sup>e</sup> siècle. Six arcades de cloître gothique y sont encastrées, et une salle voûtée subsiste au premier étage. Les autres bâtiments fort majestueux sont plus récents.

### INDICE

• Pour trouver l'entrée de l'hypogée, il faut retirer des rayonnages de la bibliothèque le *Livre des Morts*, déloger une pierre et tirer sur l'anneau qui se trouve derrière. Une dalle du plancher pivotera, libérant l'entrée d'un souterrain. Il faut réussir à empaler l'Objet Caché ou chercher au bon endroit pour découvrir le passage secret. Dans le souterrain un autre anneau permet de commander le déplacement de la dalle.

## Le souterrain

Il commence par un escalier qui n'en finit pas de descendre, puis se poursuit horizontalement. À ce moment le sol devient humide, et on peut entendre le clapotis de quelques gouttières. Au bout de 2 Km, le souterrain se termine sur une solide porte de bois renforcée par une armature métallique. C'est la porte de l'hypogée.

### ÉVÈNEMENT

• Si les Investigateurs amorcent la dynamite laissée par Marcellin dans l'hypogée et fuient, l'eau de

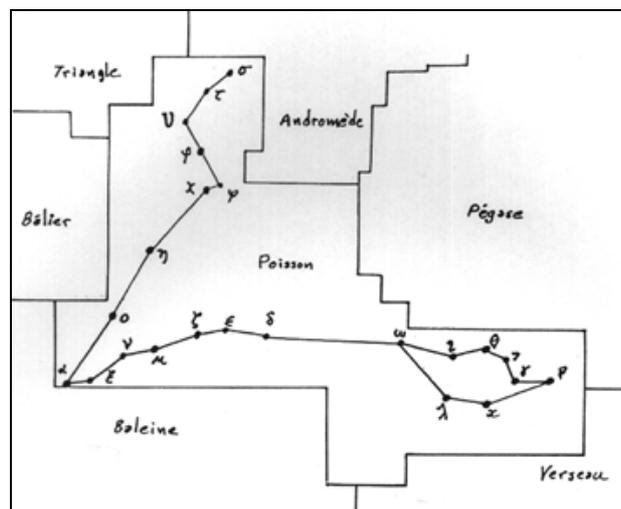
l'étang se précipitera dans le souterrain. Ils devront courir à en perdre haleine, et ne seront en sécurité qu'une fois les escaliers atteints.

## L'hypogée

Malgré l'âge du bâti, la voûte reste étanche, seule une faible humidité règne dans la pièce. Le *Nécronomicon II* et sa traduction latine *L'Histoire de la Terre* sont conservés sous une cloche de verre à l'abri des intempéries. Une porte basse, munie d'un volant d'ouverture, conduit à un sas qui peut être actionné par deux lourds leviers reliés à un mécanisme complexe.

### INDICES

• Carte de la constellation du Poisson le 24 décembre 1090 à minuit.



- Coffre de bois où se trouve un sac de soie pourpre qui contient des cheveux d'Abdul Alhazred et son essence vitale. Si le cordon nouant le sac est relâché, un gaz vert phosphorescent s'en échappera en émettant un bruit sifflant. Le gaz tournera sur lui-même et dessinera une spirale. Puis, il s'enroulera autour du corps de l'Investigateur le plus proche et, au bout de quelques minutes, il entrera en lui par une de ses oreilles. L'Investigateur ainsi possédé gagnera cinq points de pouvoir. Ses yeux vireront au vert et, la nuit, ils dégageront une faible lueur.
- Quelques bâtons de dynamite abandonnés par Marcellin. Le démon l'empêcha de tout détruire.
- Les manuscrits. +16% en Mythe. Multiplicateur x 3. Il faut 8 jours de lecture pour lire la traduction.

### ÉVÈNEMENT

• Pas plutôt la porte de l'hypogée ouverte, les Investigateurs entendront des coups répétés sur la porte du sas. Un monstre, qui se cache dans le sas lorsque celui-ci est ouvert à l'étang, a été dérangé par les visiteurs. Si le levier actionnant la fermeture et le vidange est actionné, le monstre fuira. S'il reste dans le sas et que l'hypogée saute, il sera pulvérisé. On le retrouvera en lambeaux sur les berges de l'étang.

## À NOTER

- Le sas ne peut être ouvert que s'il a été vidé.

### *Le Nécronomicon II*

#### Étape 1

-700 millions d'années, à l'aube de l'âge cambrien, la Terre, un vaste bouillon de culture peuplé de bactéries, emmerge du chaos initial. Les Anciens, créatures à la tête en forme d'étoile de mer, venant de l'espace grâce à leurs vastes ailes membraneuses et rétractiles, bâtissent d'immenses cités. Ils créent, pour se nourrir, les premières formes de vie évoluées, pour être servis, les Shoggoths.

#### Étape 2

Les Anciens peuplent toute la Terre, depuis les profondeurs océaniques jusqu'aux terres émergées. Au centre de leur monde, l'Antarctique, sur le plateau de Leng, ils construisent une mégalopole, leur capitale. Des guerres éclatent entre les Anciens et d'autres races extraterrestres. -600 millions d'années, les Polypes Volants installent quelques colonies dans des cités de basalte aux hautes tours.

#### Étape 3

-400 millions d'années, âge silurien, les légendaires Rejetons de Cthulhu envahissent la Terre. Après une longue guerre, la paix est conclue : les Rejetons de Cthulhu s'attribuent les terres nouvelles, tandis que les Anciens conservent la mer et les terres anciennes. La fameuse cité de R'lyeh est construite pour abriter le Grand Cthulhu en personne.

Peu après, la Grande Race de Yith chasse les Polypes dans les profondeurs de la Terre.

#### Étape 4

-270 millions d'années, les étoiles, au cours de leurs révolutions, atteignent le point à partir duquel Cthulhu et ses rejetons ne peuvent plus demeurer vivants sur Terre. Le continent Pacifique s'abîme dans les flots, entraînant avec lui l'effroyable cité de R'lyeh, toutes les pieuvres cosmiques et Cthulhu. Il ne reste plus de ce monde qu'une île triangulaire au centre de l'Océan Pacifique : Rapa-Nui.

Les Anciens, hantés par une vague crainte, construisent sur l'îlot d'énormes machines de guerre ressemblant par leur nature aux Shoggoths. Ils peuvent ainsi à tout moment réveiller ces gardiens pétrifiés, pour les lancer à l'assaut de Cthulhu et de ses mignons, au cas où ces derniers auraient l'opportunité de revenir. Une colonie de Profonds ayant survécu au cataclysme, nomme Moai ces énormes statues de pierre.

#### Étape 5

Les Anciens ont des problèmes croissants avec les Shoggoths sous-marins qui se montrent de plus en plus rebelles.

Ayant oublié l'art de créer des formes de vie, les Anciens ne peuvent plus compter que sur celles existantes. Mais à l'image des Humains, elles sont bien trop faibles pour faire face aux terribles Shoggoths. Au milieu de l'âge permien, -235 millions d'années, la guerre éclate et, à l'aide d'armes atomiques, les Shoggoths sont maîtrisés.

#### Étape 6

Pendant le jurassique supérieur, -140 millions d'années, les Mi-Go, créatures mi-fongoides, mi-crustacéennes, débarquent sur la Terre. Les Anciens tentent, sans y parvenir, de fuir dans l'éther interstellaire. Mais, repoussés dans les fonds océaniques, ils commencent à dégénérer.

#### Étape 7

-70 millions d'années, les Polypes Volants s'évadent de leurs gèoles souterraines. Ils détruisent la Grande Race de Yith avant de retourner dans leurs catacombes.

#### Étape 8

Beaucoup plus tard, 100 000 avant Jésus-Christ, les humanoïdes restent les seules races intelligentes peuplant la Terre. L'Homo sapiens-sapiens et la Grande Race, ou Atlante, évoluent lentement.

Les Atlantes ne pouvant se reproduire se groupent en confréries rivales, chacune tentant à sa façon de modeler l'évolution de l'humanité.

-70 000 ans, les 19 Atlantes survivant transfèrent leur esprit dans des cerveaux humains. Ils deviennent ainsi virtuellement immortels et fondent la confrérie Naacal qui recherche les humains les plus extraordinaires pour perpétuer la science et la culture des Anciens. Le sanctuaire de la confrérie se trouve dans l'El Dorado, un pays non terrestre, hors du temps et de l'espace.

Avec les millénaires, les Atlantes dégénèrent et disparaissent. -30 000 ans, la confrérie n'est plus formée que d'hommes. Elle élit domicile dans l'Himalaya, près des Mi-Go, dernières créatures supérieures à peupler la Terre.

#### Sorts :

- Soins Rapides.
- Enchanter un objet.
- Effrayer un monstre.
- Paralysie.
- Invoquer/Contrôler un Byakhee.
- Subjuguer.
- Atrophie d'un membre.
- Signe des Anciens.

### L'étang de Citeaux

Il au profond au maximum de 2 m. Les roseaux envahissent les berges vaseuses. Près de l'abbaye, il y a

quelques barques, utilisées par les pêcheurs et chasseurs des villages voisins.

#### INDICE

• En consultant les relevés météorologiques effectués les jours des meurtres, les Investigateurs pourront connaître les directions du vent à ces dates (nord, nord-ouest, ouest). De là, il sera facile en calculant la direction de la dérive, d'extrapoler pour découvrir la position de la crypte. Un simple sondage permettra d'en découvrir le dôme.

## La constellation du Poisson

Malgré son étendue de 889 degrés carrés, la constellation du Poisson est cependant peu frappante à première vue, faute d'étoiles assez brillantes. Les jalons principaux, éta, gamma, alpha, d'éclat à peine supérieur à celui de la quatrième magnitude, restent difficiles à identifier si l'on n'a pas recours aux repères des constellations voisines Pégase, Andromède et Bélier.

#### À NOTER

- La magnitude six est la plus faible que l'on peut voir à l'œil nu.
- À minuit le 24 décembre 1090, la constellation était basse sur l'horizon nord-ouest.

## La ceinture

C'est la dernière ceinture magique des Templiers encore active. En dehors de l'Ordre, jamais personne n'a su avec certitude si les ceintures étaient légende ou réalité.

Saint-Bernard avait déposé la ceinture dans la crypte, et personne avant le moine François n'avait osé la porter. Lui-même ne connaissait pas son pouvoir.

Une fois le vagabond emprisonné, la ceinture fut restituée à l'abbé Marcellin qui fut fort surpris en la voyant. Elle était d'une finesse extrême, totalement différente des grosses cordes rugueuses utilisées par les cisterciens. Il rechercha sa provenance et finit par soupçonner sa véritable nature. Il tenta pour s'en convaincre d'utiliser son pouvoir et fut amplement récompensé. Grâce à elle, il découvrit l'entrée de la crypte.

#### POUVOIR

Elle fut créée par Argus Timnal qui y stocka plus de 500 points de pouvoir. Aujourd'hui elle n'en contient plus que 50. Celui qui porte la ceinture peut puiser dans cette réserve.

#### À NOTER

- Même si cet objet vous paraît d'une puissance démesurée, sachez que l'Investigateur qui l'utilisera perdra tout de même les points de SAN dus à l'utilisation de sorts.
- Le seul moyen de la recharger est de lui consacrer le pouvoir de nombreux sacrifices humains.

- C'est en lançant un sort que l'Investigateur qui porte la ceinture découvrira son pouvoir.

## L'abbé Marcellin

Marcellin est détenu à Clairvaux, il ne pourra être libéré qu'une fois le jugement révisé. Il est grand et d'une force colossale. C'est un homme perdu. Toute sa vie reposait sur une croyance qui a été détruite en quelques heures lorsqu'il a lu le *Nécronomicon II*. Il ne désire plus que mourir.



#### INDICE

- Marcellin traite ses interlocuteurs de païens, non par folie, mais pour attirer l'attention d'éventuels spécialistes de l'occulte. Il fait ainsi référence au nom d'Hugues de Payns, le premier Templier, l'hérétique.

#### ÉVÈNEMENT

- Si les Investigateurs sensibilisent Marcellin à leur quête, il leur donnera la ceinture et leur demandera d'aller détruire le livre et la crypte. Il n'en dira pas plus, frappé d'un mutisme éternel.

#### À NOTER

- Attendez pour faire parler Marcellin que les Investigateurs avancent dans l'enquête.

## Le bibliothécaire

Bossuet est détenu prisonnier au commissariat de Dijon. C'est un jeune moine obèse et libidineux qui parle avec difficulté. Il se contente de répondre la plupart du temps par des onomatopées.

## INDICES

- Il avouera avoir tué les trois moines par suite de déboires amoureux. Sa conscience lui a imposé de se constituer prisonnier, il ne veut pas que Marcellin soit guillotiné.
- Son dos porte la marque putride du Démon qui se décompose lentement.

## À NOTER

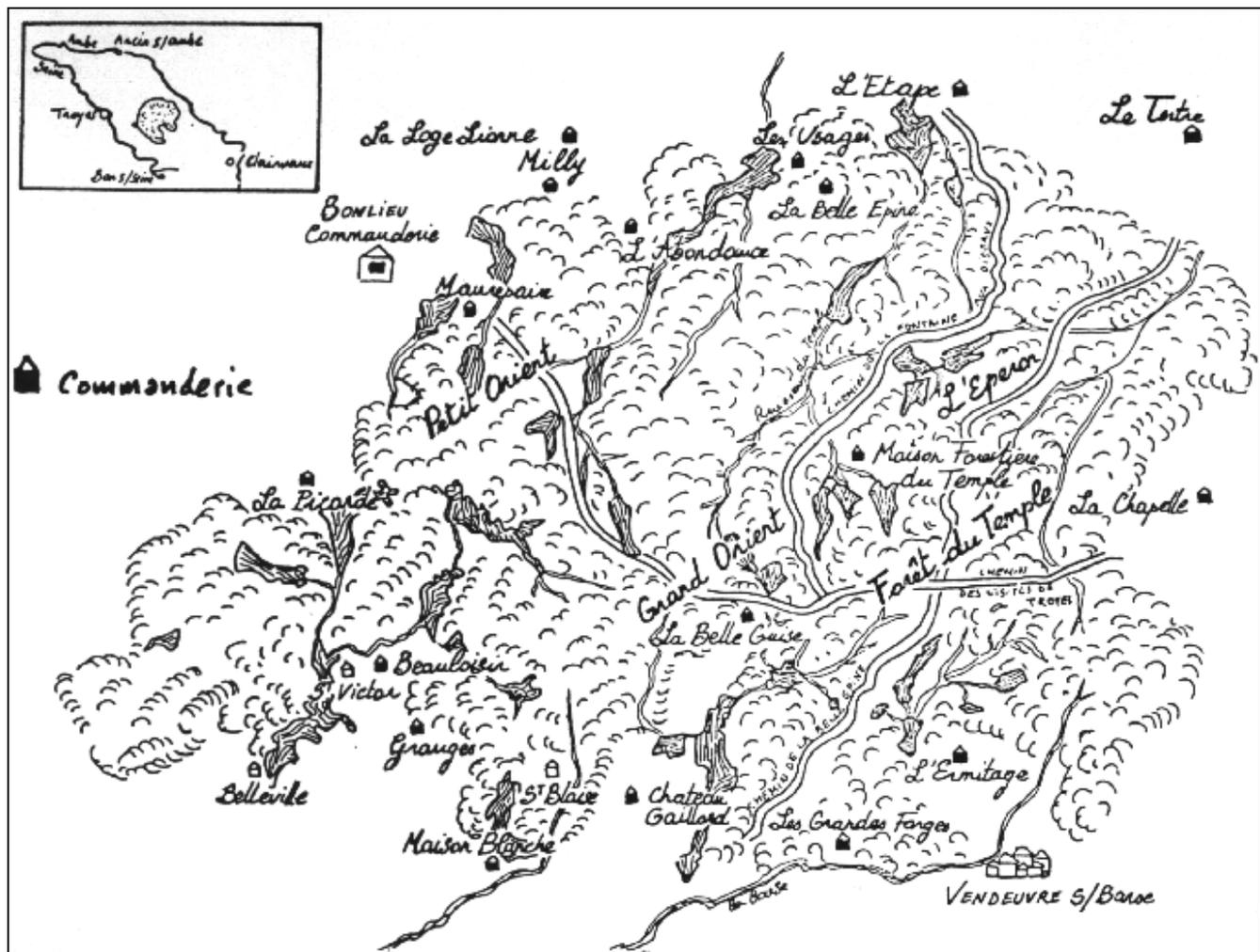
- Il ne parlera ni de la crypte, ni de son ancienne mission.

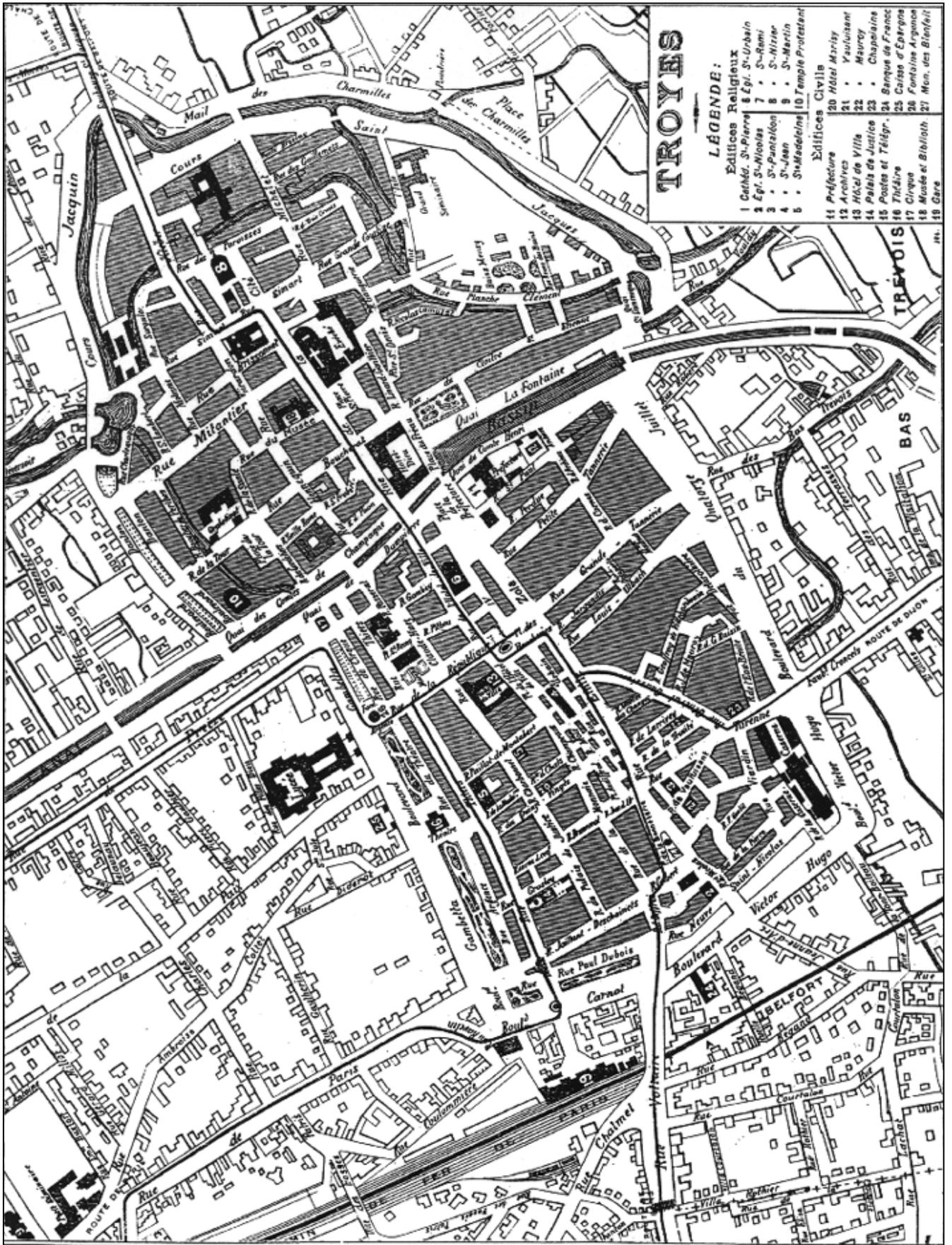
## Résumé

Les aveux de Bossuet ne seront pas au sérieux, quoi que tentent les Investigateurs, Marcellin ne sera pas réhabilité. Une fois le jugement révisé, il sera condamné à la prison à perpétuité. Quant à Bossuet, il sera libéré. Il se suicidera quelques mois plus tard.

# La forêt d'Orient

**Les Investigateurs rencontrent Linn Borman,  
un journaliste américain blessé par des Chiens de Tindalos.**





# TROYES

## LÉGENDE:

- Édifices Religieux**
- 1 Cathéd. St-Pierre & Egl. St-Urbain
  - 2 Egl. St-Nicolas
  - 3 Egl. St-Pantaléon
  - 4 Egl. St-Jean
  - 5 Egl. St-Martin
  - 6 St-Martin
  - 7 St-Remi
  - 8 St-Nizier
  - 9 St-Martin
  - 10 Temple Protestant
- Édifices Civils**
- 11 Préfecture
  - 12 Archives
  - 13 Hôtel de Ville
  - 14 Palais de Justice
  - 15 Palais de Tégis.
  - 16 Théâtre
  - 17 Cirque
  - 18 Musée et Bibliothèque
  - 19 Gare
  - 20 Hôtel Marry
  - 21 Yvelinain
  - 22 Maurey
  - 23 Chapelle
  - 24 Banque de France
  - 25 Collège d'Éparges
  - 26 Fontaine Argonne
  - 27 Mon. des Bienfait.

## Pour le Gardien

Une succession de références à la forêt d'Orient attire les Investigateurs en Champagne, et c'est par hasard qu'ils retrouveront Linn Borman. Peut-être le rencontreront-ils en se rendant à la bibliothèque de Troyes pour chercher des documents qui pourraient les aider dans leur enquête sur le triple meurtre de Cîteaux.

## Linn Borman

Avant de devenir fou et clochard, Linn Borman était un homme solidement charpenté. Ses cheveux roux, maintenant crasseux, flamboyaient au soleil, et les femmes le regardaient avec admiration. D'un coup de langue, un Chien de Tindalos lui a arraché le pied droit, faisant basculer sa vie vers le chaos

### HISTOIRE

À Haïti, pendant l'orgie vaudou du 24 novembre 1924, Linn est surpris d'entendre une mambo (Esméralda) psalmodier une phrase latine : « Non nobis, Domine, non nobis, sed nomini tuo da gloriam. » Il se souvient de ses cours d'Histoire universitaires, et reconnaît dans ces mots la devise des Templiers. Avant de regagner les USA, il cherche cette mambo érudite, mais se heurte à un refus de coopération de la part des indigènes qui se contentent de lui montrer la maison où vit la femme. Des guerriers parlant un français parfait l'empêchent de s'approcher.

Une fois à New York, il part pour la France, et arrive à Paris le 15 décembre. Jusqu'au 30 janvier, il passe ses journées à la Bibliothèque Nationale où il lit les publications traitant des Templiers. Le 5 février, il se rend à Troyes qui avec Payns et Clairvaux forment le triangle templier. Sous le nom de Steve Brancover, il loue une chambre à l'Hôtel des Courriers, et poursuit son enquête.



Le 15 février, en voulant entrer dans la maison appelée du Temple, au cœur de la forêt d'Orient, il est attaqué par un Chien de Tindalos et, perdant 20 points de SAN, devient fou. Depuis, il survit tant bien que mal en demandant l'aumône aux généreux habitants de Troyes.

### À NOTER

• Le détective employé par le New York Tribune et la police française ont perdu la trace de Linn lorsqu'il est parti de Paris.

• À l'hôtel des Courriers, le propriétaire a conservé valise de Linn. Il n'a pas trouvé les papiers d'identité qui sont cachés dans une doublure avec 2000\$ et des notes sur les Templiers.

### Notes de Linn Borman

- Payns vient du latin *païen* ou *hérétique*. Pourquoi ce nom ?
- Le 13 octobre 1307, Philippe le Bel fait arrêter tous les Templiers français.
- Le 18 mars 1314, on brûle à Paris le Grand Maître Jacques de Morlay, Hugues de Châlons et Gérard de Villiers.
- Nogaret est le persécuteur des Templiers. Pourquoi tient-il tant à faire disparaître l'Ordre ?
- Au Concile de Troyes, Saint-Bernard légitimise l'Ordre. Serait-il le vrai meneur des Templiers ? Après le concile, changement de politique, les Templiers recrutent.
- Les Templiers construisent des souterrains en suivant la position de la constellation du Poisson, le 24 décembre 1090 à minuit.
- Dès le XV<sup>e</sup> siècle, il ne reste plus rien des documents sur les neuf fondateurs de l'Ordre. La destruction avait-elle été systématique et volontaire ? Pour effacer quelles traces, ou quels trésors cachés ?
- Ce qui est stupéfiant, c'est que six grandes voies construites par les Templiers partent de La Rochelle et rayonnent sur toute la France. Quelle importance pouvait présenter pour le Temple ce port de La Rochelle, dont on ne commence à entendre parler qu'à dater de cette époque. Peut-on en conclure que ce port avait pour lui un intérêt tout particulier, du moins pour sa flotte qui s'y livrait à une activité inconnue ? N'avait-il pas découvert l'Amérique ?
- Tout tend à prouver que l'Ordre existait avant sa création officielle.
- Jamais n'ont été retrouvés les bijoux destinés au culte. Et cependant, Morlay, lors d'une de ses dépositions, en avait vanté la quantité et la magnificence.
- Les Grands Maîtres portaient des ceintures magiques qui les transformaient en puissants mages.
- Les griefs dont on accusa les Templiers sont :
  - Une initiation secrète, accompagnée d'insultes à la croix, du reniement du Christ, de baisers infâmes.
  - L'omission des paroles de la consécration lors de la messe.
  - L'autorisation, si ce n'est pas la recommandation de pratiquer le crime contre nature, autrement dit l'homosexualité.
  - L'adoration d'une idole considérée comme l'image du vrai Dieu, celui auquel seul il fallait croire, Baphomet.
- Baphomet pourrait fort bien être un symbole alchimique du Grand-Œuvre, et de la façon dont il doit se dérouler. C'est un terme arbitrairement forgé qui contient un véritable rébus.

- Le patron de l'hôtel a tenté sans succès de faire soigner Linn.
- La blessure de Linn a une légende. Ce sont les chiens monstrueux des habitants de la forêt d'Orient qui les infligent aux curieux.
- Si Linn est conduit à un asile dirigé par un psychiatre fêré en Mythe, il retrouvera la raison en un mois. Le docteur au cours des soins apprendra son histoire.

•Linn a été retrouvé dans son état actuel dans un champ près de Lusigny.

## Troyes

Ancienne capitale de la Champagne, chef-lieu du département de l'Aube (53 000 habitants), Evêché, Tribunal de première instance, à 167 Km de Paris.

Au moyen âge, la ville est la capitale des Comtes de Champagne auxquels elle doit de nombreux monuments civils et religieux. La bibliothèque, l'une des plus riches de France, se flatte de sa collection sans rivale de manuscrits enluminés et de la multitude de ses éditions précieuses : plus de 130 000 volumes dont 50 000 proviennent de Clairvaux.

### À NOTER

•Conseillez la bibliothèque aux Investigateurs pour leurs recherches. Ils y trouveront une carte et une description de la forêt d'Orient et des de textes parlant d'énormes loups qui habitent encore les sous-bois.

### ÉVÈNEMENT

•Lorsque les Investigateurs passeront à l'hôtel des Courriers ou à la bibliothèque, Linn Borman leur demandera l'aumône avec son accent américain.

## Clairvaux

C'est la troisième filiale de Cîteaux fondée en 1115 par Bernard de Fontaine. À sa mort, en 1153, la communauté réunissait 800 moines ou convers. Clairvaux fut l'un des symboles essentiels du monarchisme occidental.

En 1791, l'abbaye est saisie au titre des biens nationaux et, en 1808, elle est transformée en maison de détention.

De la florissante et puissante abbaye médiévale, connue par des descriptions, des plans et des vues cavalières, il ne reste plus que le bâtiment des convers, long de 75 m, qui date du XII<sup>e</sup>. Les autres composantes furent remplacées, au XVIII<sup>e</sup>, par les superbes bâtiments classiques qui ont subsisté.

### INDICE

•L'abbé Marcellin.

## Vendeuvre sur Barse

C'est une localité de 500 habitants.

### INDICES

•Aux archives de la Mairie, il est possible de trouver les noms des grandes familles de la forêt d'Orient (Fruchot, Deluze, Casal, Pesse, Braise, Tournin, Blaise, Bouzin et Brumond). Elles ne sont pas recensées à l'état civil, ne paient jamais d'impôts, et aucun inspecteur des finances n'ose entrer dans le bois pour les quêmander.

•De nombreuses pages, concernant la famille Deluze, ont été arrachées des registres par les Templiers Noirs.

La maison Deluze, maison du Temple, est en ruine depuis que la famille a quitté la forêt en 1811.

## La forêt

À l'est de Troyes, la Seine et l'Aube coulent parallèlement sur une assez grande distance, et enserrant un vaste domaine forestier dont la partie centrale porte le double nom de forêt d'Orient et de forêt du Temple.

La forêt, taillis de charmes sous futaie de chênes, est faite d'un sol d'argile lourde et imperméable qui retient l'eau, en la redistribuant en de nombreux étangs qui communiquent par des ruisseaux. Quelques routes la coupent mais l'on n'y pénètre qu'avec crainte, d'autant qu'elle est gardée de forteresses isolées, énormes fermes vivant en économie fermée, et dont on dit qu'elles étaient les commanderies des Templiers, gardant leurs trésors au plus profond de la forêt.

Ce massif forestier est un inextricable buisson. Il faut s'être penché sur les cartes forestières pour constater à quel point certains cheminements sont impossibles. Il faut avoir, à l'automne, quand la terre est gonflée d'eau, tenté de cheminer dans les sous-bois pour admettre quels dangers la forêt doit présenter en son centre encore sauvage, danger accru par ces dizaines d'étangs artificiels dont les abords se transforment en pièges marécageux. Étant admis que les seuls chemins praticables, au moins pour une troupe, sont les lignes de crête, on se rend compte que toute tentative pour s'écarter des voies traversières aboutit à des culs-de-sac dont un système d'étangs et de ruisseaux, traînant dans les bas-fonds marécageux, barre le passage. Certains points de cette forêt du Temple sont absolument inaccessibles - sauf, évidemment, pour des habitués connaissant les passes. C'est un véritable labyrinthe, une forêt enchantée... On pourrait y cacher n'importe quoi. Le trouver sans avoir le mot serait impossible. Et c'est non sur les bords du bois, plus facilement exploitables par les bûcherons, mais au centre-même que l'Ordre du Temple est allé installer tout ce réseau d'étangs !

### INDICES

•De toutes les anciennes commanderies, seule la Maison forestière du Temple est en ruine.

•Les terrains de chaque commanderie, disons plutôt ferme, sont jalonnés de panneaux : *Propriété privée*, *Chasse gardée*, *Interdiction d'entrer*, si bien que la forêt d'Orient est une zone interdite au public. Seuls les chemins qui sont propriétés de l'État sont praticables.

•Les Investigateurs trouveront à l'entrée de chacune des fermes qui donne sur le labyrinthe, une croix templière qui porte gravée la lettre grecque correspondant à l'entrée. L'inscription est généralement cachée sous une couche de mousse.

•Dans chaque commanderie on retrouve gravés sur un mur la devise des Templiers Noirs.

### ÉVÈNEMENTS

•Pour chaque heure passée dans la forêt, en dehors des chemins publics (Chemins des visites de Troyes,

Chemin de la belle épine, Chemin de la Fontaine aux oiseaux) les Investigateurs ont 30% de chance de rencontrer un garde chasse au service des Templiers Noirs. Si les Investigateurs refusent d'obéir à ses ordres, il peut par un simple coup de sifflet appeler un Chien de Tindalos.

- Toutes les allées et venues sur les chemins publics sont notées par les habitants de la forêt. Si les Investigateurs s'en écartent pour s'approcher d'une commanderie, au bout de 10 minutes, un garde chasse s'approchera.
- Si les Investigateurs, après avoir rencontré un habitant, reviennent dans la forêt par un chemin public, ils seront pris au milieu d'une chasse à courre. La meute et les chasseurs resteront près d'eux, les forçant à sortir du bois.
- Les paysans de la forêt d'Orient sont bourrus, mal vêtus et parlent un Français archaïque qui sera incompréhensible pour quelqu'un ne possédant pas la langue à plus de 70%. En raison de leur hérédité et de leur isolement, les paysans retournent progressivement à l'état animal, leur intelligence diminue mais leur flair et leurs sens physiques augmentent. S'ils surprennent des curieux sur leurs terres, ils n'hésiteront pas à tirer et à appeler leur meute de chiens affamés.

### À NOTER

- Le meilleur moyen pour atteindre la maison du Temple sans se faire repérer est de passer par le Nord en progressant dans les marais.

#### Un des gardes chasse

FOR 15 CON 12 TAI 14 INT 13 POU 11 DEX 13 APP 7 EDU 7 SAN 0  
Pdv 13

Arme : Fusil calibre 20 75%

Compétences : Monter à Cheval 80%, Pister 70%, Se Cacher 50%, Mythe de Cthulhu 15%, Botanique 10%.

Il possède un sifflet en argent pour invoquer un Chien de Tindalos. Il faut connaître la mélodie qui active la magie.

#### Un des paysans

FOR 11 CON 14 TAI 9 INT 8 POU 6 DEX 11 APP 7 EDU 7  
SAN 0 Pdv 12

Arme : Mousquet 50% 1D8+4

Compétences : Premiers Soins 60%, Discrétion 30%, Mythe de Cthulhu 15%.

#### Un des chiens de la meute

FOR 8 CON 14 TAI 5 INT 2 POU 2 DEX 14 Pdv 10

Arme : Morsure 40% 1D6

Compétences : Pister 40%, Ecouter 30%, Trouver Objet Cacher 50%.

Si les Investigateurs ont déjà rencontré un Chien de Tindalos, maintenez le malaise en leur faisant croire que la meute en est entièrement formée. Exagérez même, en leur faisant croire que le moindre chien qu'ils croisent en ville est un Chien de Tindalos. Le caniche d'une bourgeoise pourra les charger...

## Le labyrinthe

C'est un ensemble de galeries de pur style cistercien, tournant et retournant sans cesse sur elles-mêmes. Là vivent les séniles de l'Ordre des Templiers Noirs.

Le labyrinthe est caché sous la forêt d'Orient et, comme le dit la légende, le réseau a été bâti en suivant la forme de la constellation du Poisson. Les couloirs n'appartenant pas au tracé de la constellation sont des pièges mortels. Chaque salle porte le nom de l'étoile qui lui est associée. Un escalier conduit vers l'extérieur et des galeries rejoignent les autres salles. À l'entrée de chacune d'elles, des lettres de l'alphabet grec indiquent le nom de la salle de destination.

Les entrées extérieures des salles qui ne sont pas sous une d'anciennes commanderies se dissimulent au fond de puits asséchés. Une vieille corde permet de grimper vers l'extérieur.

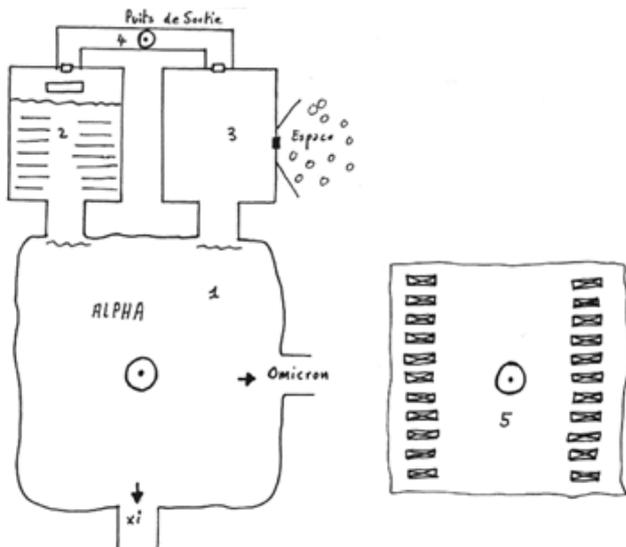
### PIÈGES

Ce sont des mélanges de réalité et d'illusion mais, une fois que l'on est entré dans un mauvais tunnel, aucun stratagème ne permet de les éviter. Seul deux pièges sont décrits. Si les Investigateurs insistent trop dans la mauvaise voie, faites intervenir des Chiens de Tindalos en nombre croissant.

- Les Investigateurs arrivent près d'un gouffre où coule de la lave en fusion. Un pont de corde et de planchettes semble le franchir, mais il disparaît au loin dans une brume épaisse. Au fur et à mesure qu'ils avanceront, les planchettes franchies se décrocheront et tomberont dans le vide, le niveau de lave montera, et ils prendront conscience que les murs latéraux de la caverne se rapprochent vers eux. Puis, le pont sera agité de tremblements, un Chien de Tindalos court vers eux pour les attaquer. En arrivant de l'autre côté, les parois de la caverne ne seront plus distantes que de quelques mètres, la lave bouillonnera derrière eux. Un sénile, caché plus loin dans une brèche de la roche, choisira ce moment pour attaquer avec le sort Poigne de Nyogtha.

- Une eau stagnante et noire, profonde de 15 cm, cachera le sol du tunnel sur 2 km. Tout à coup l'Investigateur de tête tombera dans des sables mouvants. Devant lui, cinq rochers affleurent à la surface du liquide. Ils sont espacés de 3 m et on peut espérer en sautant d'un à l'autre franchir la zone de vase, mais rien n'est moins sûr. Les rochers sont en fait les bouts des doigts d'une main géante. Si un Investigateur loupe un jet sous la chance la main se fermera brutalement à son passage. Un jet sous 3xDEX permettra de sauter entre les doigts qui sortent de l'eau. Si un Investigateur est pris, il subira des dommages croissants (1,2,4...) à chaque round. La main a 30 points de vie. Il est possible de franchir la zone en rampant à la surface de la vase. La main se déplacera alors lentement vers sa proie, mais la laissera s'échapper. La main se refermera sur tout objet d'un poids supérieur à 10 kg. Si les Investigateurs font demi-tour, ils tomberont sur un piège identique qu'ils n'avaient pas vu précédemment.

## Le Temple



**1. Salle alpha.** C'est l'entrée, la première lettre, la source de tout. Au centre, une corde à nœuds pend d'un trou circulaire dans le plafond. Sur le mur du fond s'ouvrent deux couloirs voutés.

**2. Salle du Temple.** Derrière un rideau de velours pourpre se trouve le Baphomet. Des torches l'éclairent par derrière, et il se dessine en ombres chinoises sur le rideau. C'est une vieille peau d'homme embaumée et de toile polie, ayant des yeux d'escarboucle reluisant comme la clarté du ciel. La momie est assise dans la position du scribe, sur ses genoux repose *L'Al-iksir*, le livre contenant l'histoire et la destinée des Templiers Noirs.

### L'Al-iksir

Au IV<sup>e</sup> siècle, l'abominable Zosime de Panopolis, le fondateur de l'Alchimie occidentale, travaille à Alexandrie. Son élève, notre Grand Argus Timnal, avait rassemblé un immense savoir provenant de tous les points connus de la planète. Secrètement, il expérimenta des sortilèges formidables, et prit contact avec des créatures extraterrestres. Il conçut alors le projet de préparer le retour sur Terre du Grand Cthulhu qui dort dans la cité engloutie de R'lyeh.

Lorsque Zosime prit connaissance des ambitions de notre ancêtre, il le chassa, nous maudissant à jamais en prononçant la phrase haïe : « Que tous les rayons du ciel à jamais vous torturent. »

Depuis, nous devons pour résister à cette magie vivre sous une terre argileuse et humide qui, par chance pour nous, masque fort bien les rayons cosmiques.

Notre Grand Argus fut obligé de fuir l'Égypte, et de se réfugier en Europe où il fonda le monastère du Temple Noir. Notre Ordre resta toujours secret, agissant sournoisement. Notre seule apparition historique fut de 1119 à 1314, où nous prîmes le nom d'Ordre des Templiers.

Argus mourut dévoré par une Horreur Chasseresse qu'il avait invoquée pour tuer Abdul Alhazred. Cela se produisit à Damas en 738 après Jésus-Christ. Argus tua le créateur de

l'Al Azif, pour l'empêcher d'écrire la suite de ce manuscrit. Il pensait que pour notre sauvegarde, il ne fallait pas en dévoiler plus. Mais Alhazred avait commencé à écrire en Hébreu, le *Nécronomicon II*.

Argus laissa un projet en trois étapes qui devait s'étendre sur douze siècles. Nous en sommes ses légataires.

En l'an 769, un pacte fut conclu avec les Profonds entourant Rapa-Nui. Les Moai devaient être enlevés de l'île, et dispersés à la surface du globe, pour plus tard, être réveillés en différents endroits stratégiques ; en échange, nous leur proposons d'étendre les cultes de Père Dagon et de Mère Hydra à toutes les civilisations. Seuls deux Moai furent déplacés, et transportés, l'un à Malte, et l'autre dans une baie du continent inconnu. Naor, un des neuf Immortels, qui était tombé amoureux de ces Shoggoths de pierre, ne put supporter cela. Il décida pour notre malheur de les protéger et de les choyer. En 771, il installa un champ de force interdisant aux Profonds de les approcher. Ainsi, l'échéance de la première étape du projet se voyait retardée.

La deuxième devait voir la création d'un être qui, à l'image des Anciens, soit capable de commander les Shoggoths. Un programme d'accouplement contrôlé avait été établi. Il fut nommé Uebermensch. Notre cher Friedrich Nietzsche, qui en fut le dernier grand théoricien, nous donna une description de ses grands principes philosophiques.

Au début du XII<sup>e</sup>, au moment de la première croisade, nous eûmes besoin de plus en plus de fonds monétaires, pour faire avancer le programme. Nous décidâmes de créer un ordre parallèle et public. On l'appela vite l'Ordre des Templiers. Il devint en quelques années, le banquier du monde occidental.

À Jérusalem, pendant les fouilles du Temple de Salomon, un de nos chevaliers tomba sur un vieux parchemin codé en Hébreu. Le volumen fut envoyé à l'abbaye de Cîteaux pour traduction. Les résultats ne furent jamais rendus publics. Bien sûr, ce jeune Templier venait de retrouver le *Nécronomicon II* de Abdul Alhazred.

En 1290, notre trésor est immense, l'importation secrète de l'acier du continent inconnu y contribue beaucoup. Nous laissons nos places à des étrangers incapables, et nous minons l'Ordre à la base. Ceci amène l'abolition de l'Ordre, en 1314, et le retour à l'anonymat.

Le programme Uebermensch aboutit à la naissance de Gustave Deluze et de Irène Flammariion en 1863. Leur union aurait dû donner naissance au Surhomme. Mais malheureusement pour le projet, un non respect des traditions sexuelles et des rites magiques par les Deluze entraîne la naissance, le 12 juillet 1887, des jumeaux : Jonathan et Archibald. Ne perdant pas espoir, Esméralda Caruzo, notre Maîtresse, est allée instruire les jumeaux dans les arts occultes et les sciences humaines. Elle surveille les parents désobéissants, et tente de déterminer lequel des deux frères sera le Surhomme, et réveillera enfin le Grand Cthulhu.

### À NOTER

• L'Al-iksir est une sorte de livre d'or que chaque génération complète.

- Baphomet est une adultération languedocienne du nom de Mahomet.
- La traduction de Baphomet en ancien Hébreu se prononce Argus Timnal.

**3. Salle des séniles.** La pièce sera une abomination pour les Investigateurs. L'odeur est horrible, des cadavres en décomposition traînent un peu partout, des reliefs de repas sont amoncelés dans les angles, et les 30 séniles, vieillards affreux, sont vautrés sur des paillasses de peau humaine.

Une porte s'ouvre directement dans l'espace interstellaire, face à un trou noir. Il faudra tirer de toute ses forces pour l'entrouvrir. Le phénomène d'aspiration est si puissant qu'en quelques secondes tous les objets non arrimés de la salle peuvent être aspirés.

#### À NOTER

- Les séniles sont nourris par leurs complices et fidèles, les habitants des fermes.
- Ils passent leurs journées à marmonner, ce qui produit un bruit agaçant et inquiétant dans tous les tunnels environnants.
- Ils portent à leurs doigts des bagues magnifiques.

**4. Couloir.** Un puits avec une corde permet de regagner la surface.

**5. Salle du trésor.** 22 coffres longs et profonds sont remplis de gemmes, de saphirs, de diamants, d'or, pour une fortune qu'il est impossible d'évaluer. Sur les murs, une bibliothèque aussi immense qu'antique aurait de quoi occuper une équipe d'Historiens pour plus d'une vie. Malheureusement, c'est là que vivent les Chiens de Tindalos formant la meute de l'enfer. Leurs grognements devraient dissuader les Investigateurs de jeter plus d'un coup d'œil...

#### Un sénile

FOR 6 CON 3 TAI 10 INT 7 POU 9 DEX 5 Pdv 7

Armes : Poings 30% 1D2+maladies

Sort : Embraser, Etreinte de Cthulhu, Multiplication, Poigne de Nyogtha, Soins Rapides, Stop combustion, Télékinésie, ou Vitesse.

Il suffira de faire exploser quelques bâtons de dynamite au centre de la pièce pour que les séniles soient anéantis.

#### Chien de Tindalos

FOR 19 CON 26 TAI 18 INT 15 POU 27 DEX 9 Pdv 22

Armes : Patte 70% 2D6+Sécrétion, Langue 70% 1D3 pts de POU  
Armure : 2 points de cuir.

Sorts : Multiplication.

Perte de SAN : 1D20 ou 1D3.

Un Investigateur blessé par un Chien de Tindalos dégage une odeur, indécidable pour un être humain, qui excite les animaux familiers.

#### Pour finir

Cette troisième partie n'apporte aucune nouvelle piste. C'était pour les Investigateurs la dernière roue de la charrette. Ils ont compris le mystère, mais ne savent toujours pas où se cachent Jonathan et Archibald.

Si les Investigateurs sont déjà allés en Amérique du sud, ils vont devoir attendre la première manifestation d'Archibald à Paris, le 21 juin 1925. Entre-temps, ils ne devraient pas trop s'ennuyer, de nombreux pays restant encore à visiter.

#### La santé

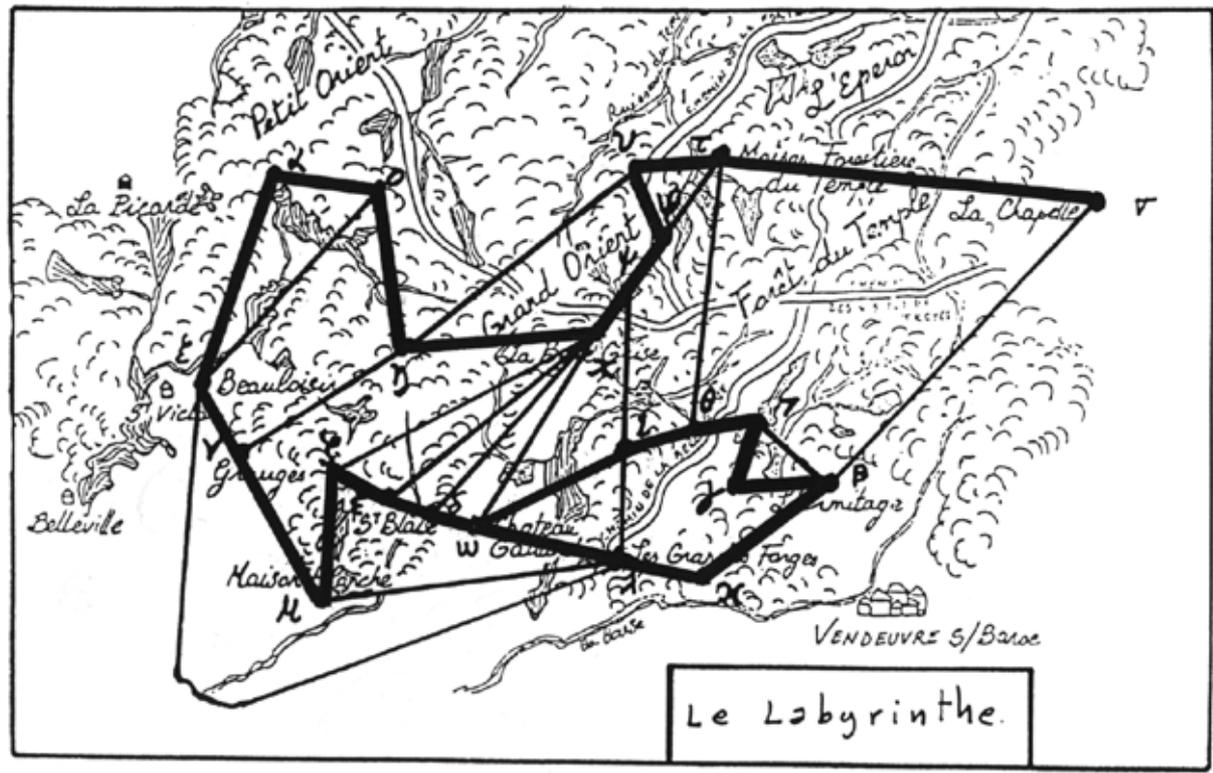
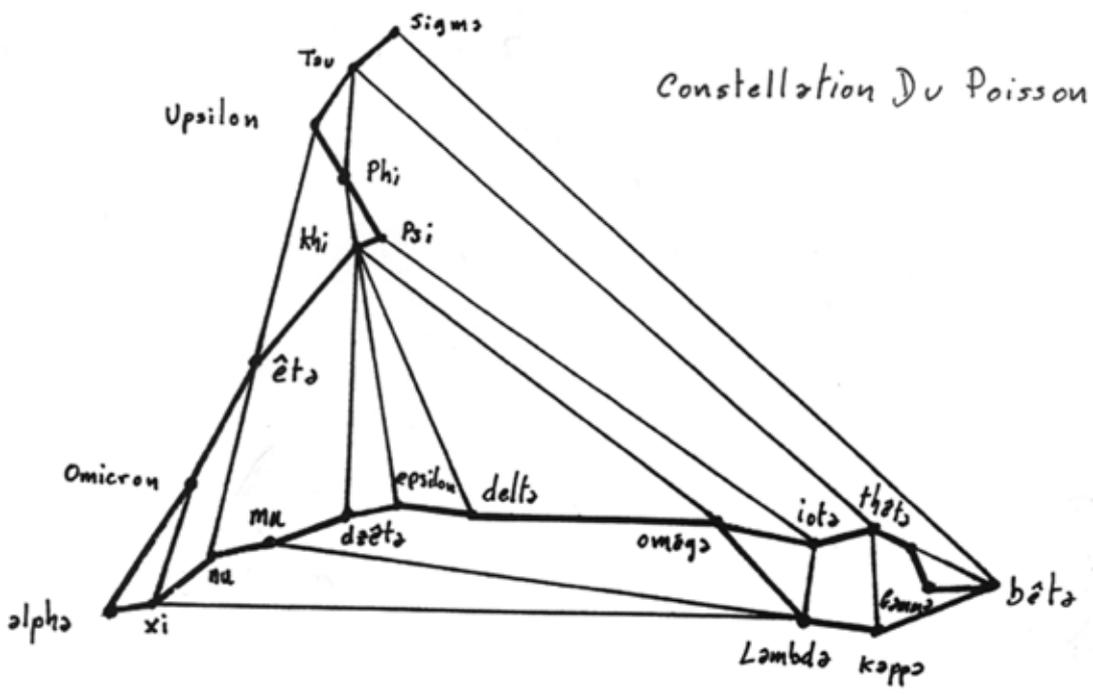
Les actions suivantes feront regagner quelques points de SAN aux Investigateurs.

- Détruire les doubles et soigner les porteurs de démon : 3D6
- Découvrir qu'un monstre a été tué lors de l'explosion de l'hypogée : 2D6
- Lire l'Al-iksir : 3D6.

#### Les compétences

Les actions suivantes feront progresser les compétences des Investigateurs.

- Détruire les doubles.
- Faire sauter l'hypogée.
- Lire l'Al-iksir.



v La Chapelle (Fruchot) t Maison Forestière du Temple (Delvæ) v Puits  
 p Puits y Puits x La Belle Guise (Casal) n Puits o Puits d Puits  
 e Beauloisir (Pesse) y Granges (Braize) u Maison Blanche (Tournin) s Puits  
 e St Blaise (Blaise) s Puits w Château Gaillard (Bouzens) e Puits o Puits  
 r Puits s Puits b L'Ermitage x Puits l Les Grandes Forges (Brumond)



**CISTERCIENS.** Membres d'un ordre monastique fondé à Cîteaux (*Cistercium*), près de Dijon, en 1098, par Robert, abbé bénédictin de Molesme, qui, avec une vingtaine de compagnons, voulait revenir à une observance plus stricte que celle qui était pratiquée dans les monastères de l'époque. Obligé par les autorités ecclésiastiques de rentrer à son abbaye de Molesme, Robert laissa Cîteaux sous l'autorité d'Albéric (1099/1109), auquel succéda, comme troisième abbé, Étienne Harding (1109/33). Cîteaux, manquant de vocations, connut des débuts très difficiles et ne prit vraiment son essor qu'avec l'arrivée au monastère (printemps 1112) du jeune st. Bernard, accompagné d'une trentaine de parents et d'amis. Dès lors, l'ordre cistercien essaima rapidement, et, en quelques années, furent fondées les « quatre filles » de Cîteaux : La Ferté-sur-Grosne (1113), Pontigny (1114), Clairvaux et Morimond (1115).

Dans le monde monastique du XII<sup>e</sup> s., où l'influence des « moines noirs » de Cluny était prédominante, Cîteaux se distinguait à la fois par sa spiritualité et par son organisation. Au nom d'un retour à la lettre de la règle de Saint-Benoît, les « moines blancs » s'insurgeaient contre la richesse excessive des monastères clunisiens, contre le luxe de leurs églises, contre l'alourdissement de la liturgie et l'abandon du travail manuel, laissé de plus en plus à des serfs. Les cisterciens revenaient à la simplicité et à la pauvreté primitives dans leur vêtement, dans leur nourriture comme dans l'aménagement des églises et l'ordonnance du culte; vivant uniquement du travail manuel, cultivant eux-mêmes leurs terres, ils n'acceptaient ni terres données en bénéfice, ni serfs, ni dîme.

Établis à l'écart des villes, dans des endroits inhospitaliers, ils essayaient de faire revivre l'idéal des anciens Pères du désert.

Les bases de l'observance et de l'organisation cisterciennes furent posées dans trois textes fondamentaux, œuvre de st. Albéric et de st. Étienne Harding : l'*Exordium parvum*, récit de la fondation de Cîteaux, les *Instituta* ou statuts primitifs de Cîteaux et la *Carta caritatis* ou *Charte de charité* de 1114, sorte de Constitution de l'ordre. Celle-ci, tout en laissant à chaque monastère une assez large autonomie, instituait un système de contrôle reposant d'une part sur la visite annuelle de l'abbé de la maison fondatrice, d'autre part sur le chapitre général annuel, qui réunissait à Cîteaux tous les abbés de l'ordre, pour la fête de l'Exaltation de la Sainte-Croix. Ce double contrôle permettait de maintenir dans toutes les maisons de l'ordre une identité d'observance et donnait aux cisterciens une cohésion sans précédent dans l'histoire monastique.

Un puissant mouvement de ferveur, dû, pour une large part, au rayonnement personnel de st. Bernard, qui avait pris la direction de Clairvaux dès 1115, fit faire au nouvel ordre des progrès très rapides. Dès 1120, les cisterciens s'installaient hors de France, en Italie (1120), en Allemagne (1123), en Angleterre (1129), en Autriche (1130), en Espagne (1132). Le nombre des abbayes cisterciennes passa de 19 en 1119 à 34 à la mort de st. Étienne Harding (1134), à 343 en 1153, date de la mort de st. Bernard. A la fin du XII<sup>e</sup> s., auquel on a pu donner le nom de « siècle cistercien », on comptait 525 abbayes, et près de 700 à la fin du XIII<sup>e</sup> s. Des congrégations entières, comme celle de Savigny, en 1147, avaient demandé leur admission dans l'ordre.

Les cisterciens jouèrent un rôle important dans la vie de l'Église médiévale. La spiritualité de st. Bernard stimula la piété chrétienne en s'adressant au cœur et à la sensibilité, en répandant la dévotion aux mystères de la vie humaine du Christ, à la Vierge, à st. Joseph. École de sainteté, Cîteaux soutint activement la réforme ecclésiastique inaugurée par les papes du XII<sup>e</sup> s. Nombre de cisterciens devinrent évêques, cardinaux (l'un d'eux ceignit la tiare, sous le nom d'Eugène III), conseillers ou diplomates au service du Saint-Siège. St. Bernard prêcha la deuxième croisade; il célébra l'ordre naissant des Templiers, et ce furent encore des cisterciens qui organisèrent les ordres militaires de la Reconquête ibérique : ordres de Calatrava, d'Alcantara, d'Aviz. Cette influence grandissante n'allait pas sans éveiller des jalousies, d'autant plus que Cîteaux se posait volontiers en redresseur de torts : de 1120 à 1146, une assez vive querelle opposa cisterciens et clunisiens, les premiers défendant l'ascétisme chrétien dans toute sa rigueur, les seconds — par la voix de Pierre le Vénérable — faisant valoir les droits d'un humanisme tout aussi authentiquement chrétien.

Dans le domaine économique, les cisterciens contribuèrent au grand effort de défriche-

ment qui animait l'Europe du XII<sup>e</sup> s. Disposant de domaines beaucoup moins étendus et beaucoup moins propices (forêts, régions marécageuses) que les clunisiens, ils les mirent en valeur, pour l'agriculture et surtout pour l'élevage, par un travail systématique dévolu non à des serfs, mais à des religieux laïques, les *frères convers*; ceux-ci œuvraient généralement dans les terres les plus éloignées du monastère, où ils ne revenaient que chaque dimanche, après avoir passé la semaine dans des exploitations agricoles appelées « granges ». D'une égale importance fut l'action des cisterciens, artistique surtout dans l'architecture : fidèles à leur idéal de dépouillement, ils construisirent des églises simples et claires, dont la géométrie des masses et la sévérité sont caractéristiques. Ils adoptaient le plus souvent le plan à chevet plat, le déambulatoire à chapelles rayonnantes, mais très simples et de forme rectangulaire; au nom de l'humilité, les règles leur interdisaient la construction de tours; à l'intérieur, le décor était d'une réserve extrême, les vitraux ne devaient même pas être colorés. A partir de 1150, les architectes de l'ordre adoptèrent sans restriction la voûte d'ogives. Dans ce domaine, « la grande importance de l'ordre cistercien vient du fait qu'il a transmis de Bourgogne dans toute l'Europe des conceptions architecturales françaises ».

Après la disparition de l'ancienne église de Cîteaux, les meilleurs spécimens subsistants d'églises cisterciennes se trouvent à Fontenay et à Pontigny (Bourgogne), à Eberbach (Rhénanie), à Maulbronn (Souabe), à Chiaravalle (Lombardie), à Fossanova (Latium).

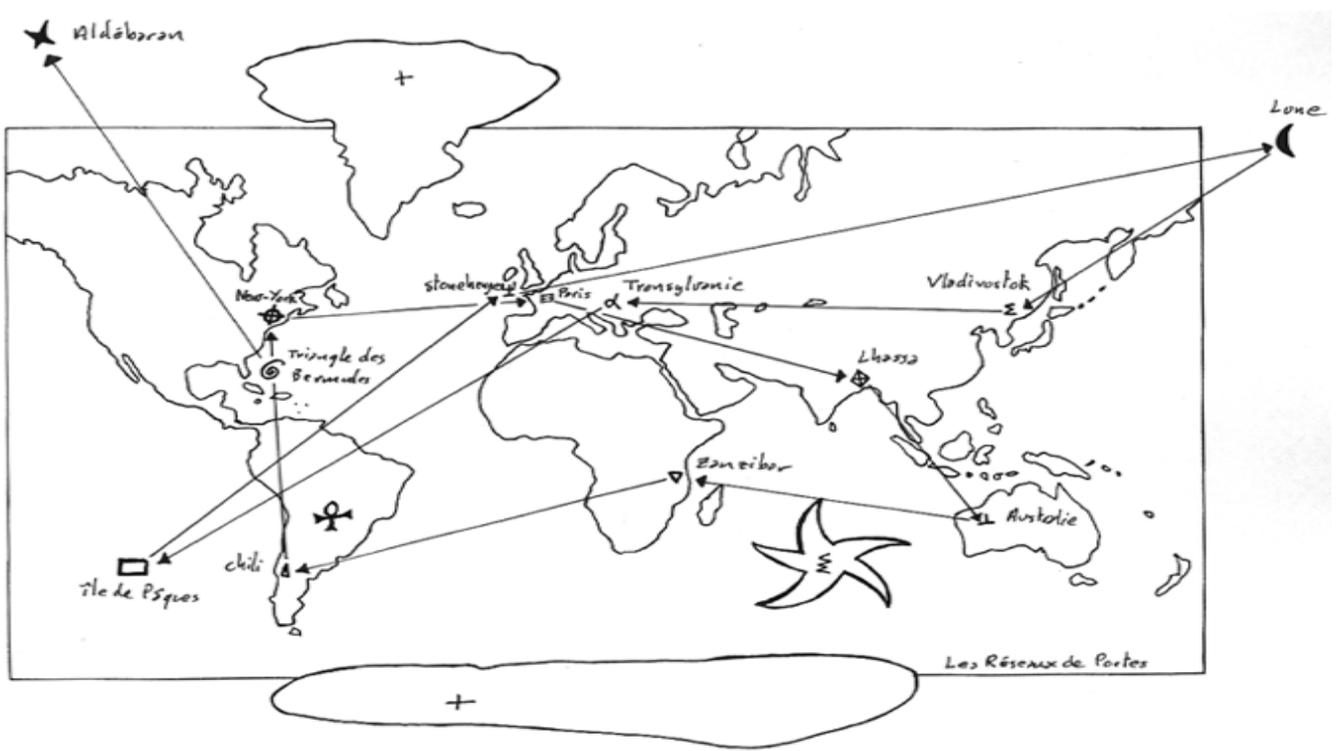
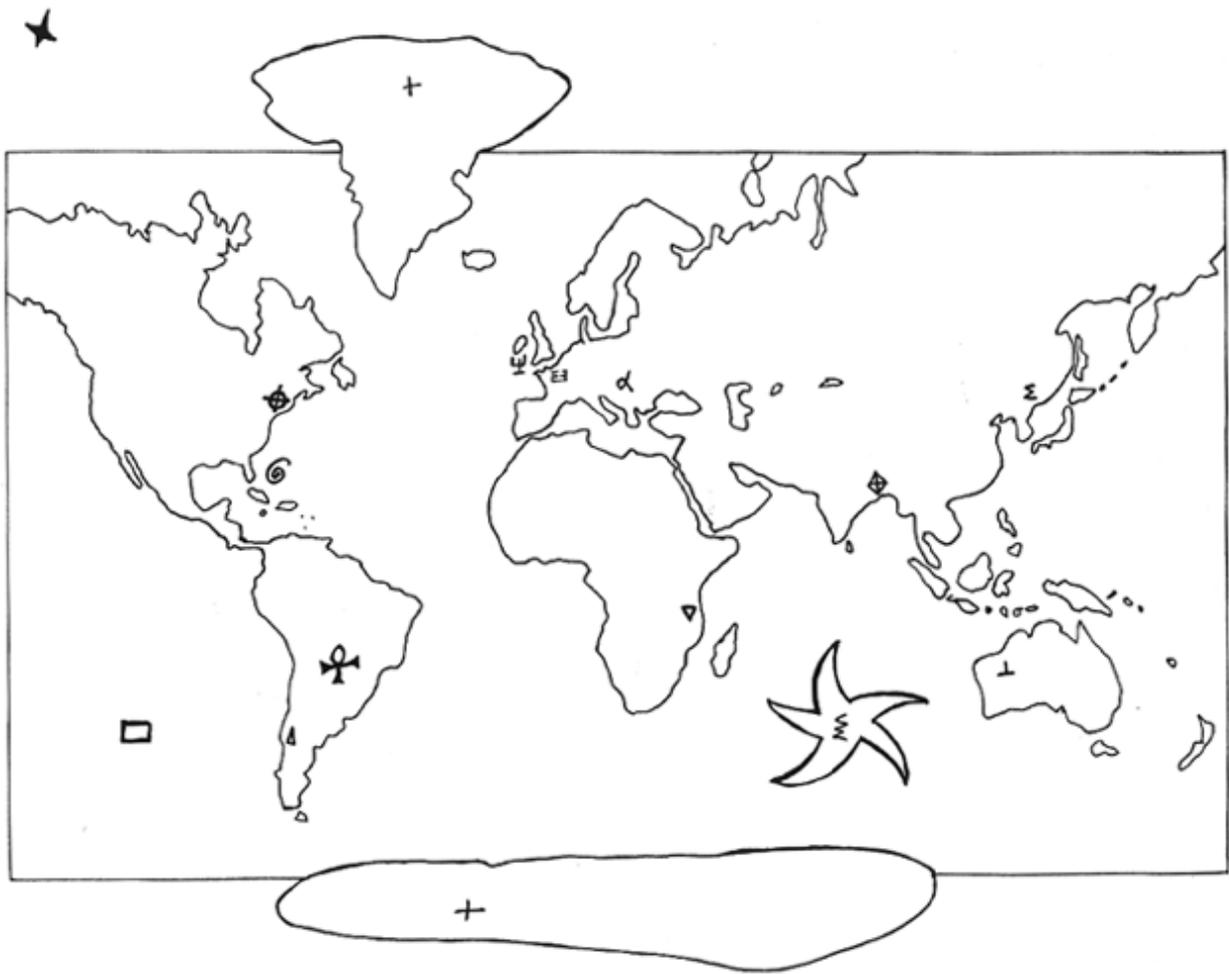
A partir du XIV<sup>e</sup> s., l'ordre de Cîteaux connut une décadence profonde, qui peut s'expliquer par diverses raisons : les nouveaux ordres mendiants (dominicains, franciscains) attiraient vers eux les vocations les plus ardentes; accablé par d'innombrables donations, l'ordre devenait trop riche et, à son tour, délaissait le travail manuel; les guerres et l'étendue même de la zone de rayonnement de l'ordre rendaient de plus en plus difficiles les inspections et le chapitre général annuels; enfin, comme les autres ordres, les cisterciens souffrirent beaucoup du déplorable système de la commende. Aux XVI<sup>e</sup>-XVII<sup>e</sup> s., l'ordre connut heureusement deux réformes importantes, celle des feuillants et celle de la Trappe.



# Partie 4

# Récréations





## Les portes

Les portes de téléportation sont nombreuses sur Terre et dans l'espace. Construites par diverses entités en des époques lointaines, les hommes ont aujourd'hui oublié leur position. Dans le livre, *Les Arcanes Secrètes de la Terre*, certaines sont recensées sur un planisphère, mais leurs coordonnées exactes ne sont pas données (premier planisphère, le second décrit le réseau – les investigateurs devront le découvrir par eux-mêmes).

Le livre précise que la magie nécessaire à leur création fut si importante que, dans un rayon de 500 m autour d'elles, la structure de l'espace-temps est perturbée : la magie est surpuissante et la technologie faible. Dans ces régions, l'espace obéit à d'autres lois.

### À NOTER

- On peut trouver ce manuscrit à la bibliothèque de l'université San Felipe à Santiago du Chili.
- Autour des portes, les appareils électriques ne fonctionnent pas, et les armes à feu ont 50% de chance de s'enrayer.

Les portes ont toutes la même apparence : un carré de pierres noires de 5x5 m, bordé d'un feston de petites créatures vermiformes et phosphorescentes, nichées dans les pores de la roche. Généralement, gravé dans un coin, un symbole mystique indique la destination de la porte (voir planisphère).

### À NOTER

- Si on touche les vers, ils explosent en dégageant un jet d'acide causant 1D10 points de dommages.
- Passer une porte coûte 12 points de magie qui, s'ils ne peuvent être fournis, sont décomptés en points de vie. L'impression de chute rapide dans un tourbillon multicolore fait, de plus, perdre 1 point de SAN si le jet de sauvegarde échoue.
- Un humain ne peut prendre qu'une porte par jour.
- Une perle de pouvoir permet une utilisation sans risque.

## La porte chilienne

Elle se trouve au fond d'une grotte, près de la voie ferrée Valparaiso/Santiago, à mi-chemin entre les 2 villes. L'obscurité y est totale et même les allumettes se refusent à brûler.

### À NOTER

- Lorsque le train passe les lumières électriques s'éteignent pendant 20 secondes.

### ÉVÈNEMENT

• Lorsque les Investigateurs entreront dans la grotte, il leur semblera qu'un énorme chien est sur leurs traces. Après quelques instants, ils verront deux yeux jaunes se rapprocher et grossir. Soudain un bruit de moteur retentira, et une voiture sport, de couleur verte, foncera sur eux. Le chauffeur a une longue barbe blanche et porte un diamant étincelant à son cou.

### À NOTER

- Le sol est couvert par des traces de pneus.
- Les gaz d'échappement de la voiture ont une odeur de réglisse.
- Le chauffeur est un Immortel.

## La porte américaine

Elle se trouve à New York, au cœur de Central Park, près de Cheep Meadow, au bord du lac. L'entrée du souterrain est difficile d'accès, bien cachée par la végétation. La porte n'est pas gardée, mais la nuit, il faudra veiller à ne pas rencontrer des délinquants, toujours à la recherche de proies fortunées.

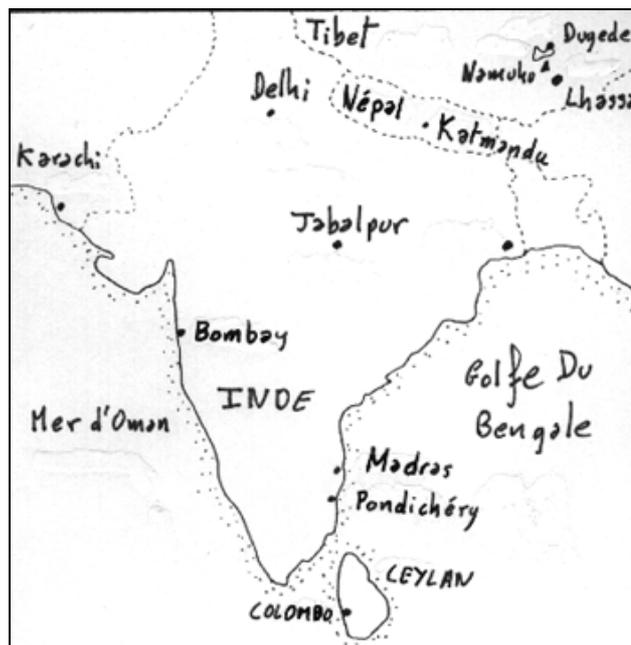
## La porte française

Elle se cache dans les sous-sols de l'Arc de Triomphe. Un passage secret permet d'atteindre le rez-de-chaussée du monument. Il est conseillé de l'emprunter la nuit pour ne pas se faire remarquer par les visiteurs.

### À NOTER

- La porte est trop profonde pour avoir une influence à la surface. Peut-être, une ligne 1 du métropolitain est-elle perturbée ?

## La porte tibétaine



Lhasa est dominée par le palais-montagne du Potala, juché sur une colline de 200 m. Il est haut de 178 m, et large de 400 m. Il comprend 13 étages, dont 4 à l'intérieur du rocher. On y distingue deux séries d'édifices : d'une part, les résidences des dalai-lamas et tous les bâtiments réservés aux services et d'autre part, les salles des pagodes funéraires, les salles de tortures et les oubliettes. C'est au fin fond de ce labyrinthe que se cache la porte.

Elle est gardée par des mendiants qui font payer un lourd tribut de passage : 3000\$ par personne. Cet

argent est donné au maître de la guilde des mendiants de Lhassa, Gulab Pakshi.

## La porte australienne

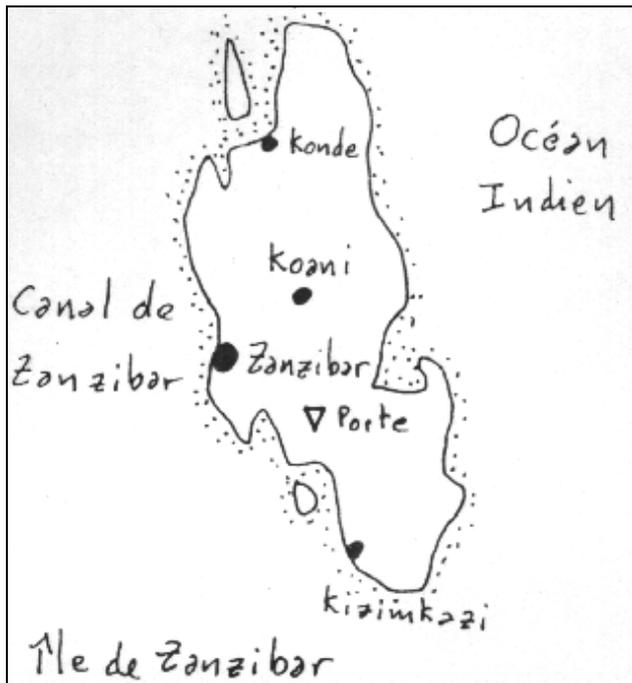
Elle est située par 22°33'14" de latitude sud et 125°0'39" de longitude est, au sud du lac asséché de Percival dans le Grand Désert de Sable en Australie occidentale. Elle s'ouvre dans une immense salle, au sommet d'une des tours où la Grande Race de Yith retenait prisonniers les Polypes Volants (voir *Terror Australis* pour plus de détails).

### À NOTER

- Faites comprendre aux Investigateurs qu'il vaut mieux camper dans le désert avant de reprendre la porte. Il ne faudrait pas qu'un Polype errant passe par là (voir *Dans l'abîme du temps*).
- À pied, depuis la porte, il faut 2 jours de marche pour atteindre la base d'Archibald.

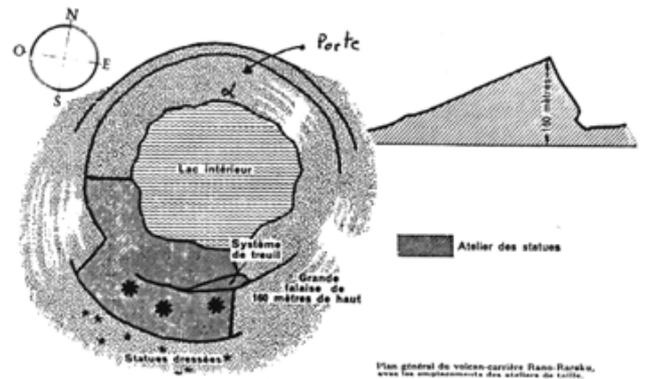
## La porte africaine

Elle est sur l'île de Zanzibar, non loin de la ville Zanzibar, au milieu d'un champ de girofles. L'île est sous protectorat anglais depuis 1890, le gouvernement est toujours assuré par le Sultan d'Oman.



## La porte pascuane

Elle est cachée dans le cratère du Rano Raraku. Pour l'atteindre, il faut traverser le lac à la nage, une fois la paroi rocheuse à portée de main, il faut chercher, à 1 m de la surface, une faille et s'y glisser. Après le passage d'un siphon, on aboutit dans une petite grotte où se trouve la porte. Elle mène en pleine forêt transylvanienne.



### INDICE

- Au sujet du lac, les habitants de l'île diront : « C'est là, qu'en juin dernier, James Bingrof s'est noyé en se baignant. »

### À NOTER

- Il a pris la porte, une fois persuadé que Jonathan pourrait devenir Immortel.

## La porte anglaise

Stonehenge est entouré d'une mer d'herbe, sous le croassement des corbeaux et le gémissement du vent. Depuis 4000 ans, Stonehenge est là, solitaire dans l'histoire et dans la grande plaine de Salisbury. Stonehenge est un nom ancien dans la géographie de la magie et de la légende. L'entrée pour accéder à la porte est située sous une des pierres qui sont couchées sur le sol. Quand les Investigateurs sortiront, une es-couade de corbeaux se lancera sur eux.



### À NOTER

- Pour se protéger des corbeaux (Pdv : 2 Attaque : Bec 25% 1D2), les Investigateurs devront s'abriter le visage, par exemple à l'aide d'un parapluie. S'ils abattent les oiseaux au fusil de chasse, une malédiction sera lancée par le chef des corbeaux. Pendant 3 jours, la chance des Investigateurs sera divisée par 2.

## La porte lunaire

Elle s'ouvre sur une salle aux murs vitrifiés. De là, un couloir conduit dans une ville sous dôme, sur la face cachée de la Lune, où vit une importante communauté Mi-Go (voir *Les Fungi de Yuggoth* p.44).

Les Investigateurs pourront se cacher dans un bâtiment désaffecté avant de repartir. Ils ont 30% de chance d'être surpris par un Mi-Go en vadrouille.

### À NOTER

- La différence de gravité perturbera les Investigateurs, surtout si un combat se présente (pourcentages divisés par 2).

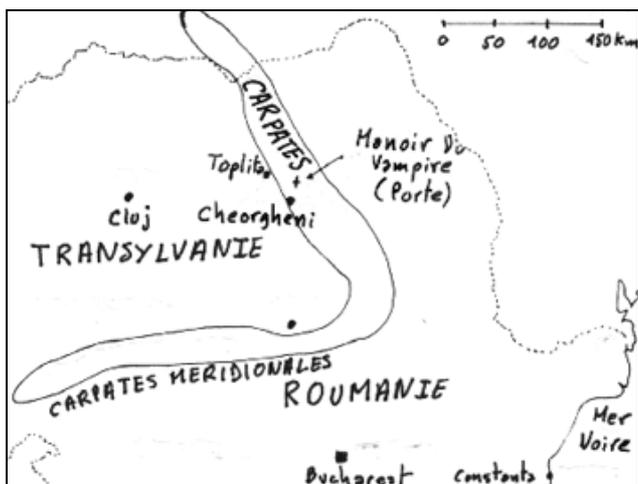
Mi-Go
FOR:12 CON:11 TAI:11 INT:11 POU:13 DEX:19 Pdv:11
Armes : Pinces 30% 1D6+saisie
Perte de SAN : 1D6 ou 0.

## La porte russe

En 1860, une ville nouvelle, Vladivostok, qui signifie Dominateur d'Orient, est établie autour de la porte par les Russes qui viennent d'annexer la vallée de l'Oussori. En 1872, la ville devient un port de guerre, reliée au réseau ferroviaire européen par le Transsibérien, dont elle marque le terminus. En 1925, la ville est en plein essor et compte 100 000 habitants.

La porte est profondément enterrée, et n'a qu'une très faible influence sur la surface. Le souterrain d'accès aboutit dans une cabane de bois puant le charbon. Toutes les 5 minutes, elle est agitée par le passage d'un train, car tout autour, c'est la gare de triage du Transsibérien.

## La porte transylvanienne



La Transylvanie, coincée à l'intérieur de l'arc montagneux des Carpates, est depuis 1918 une partie du Royaume de Roumanie. La porte s'ouvre sur la salle à manger du manoir du comte Vladish Stoker. Il recevra

avec joie les voyageurs qui sont pour lui une source inespérée de divertissements.

### À NOTER

- Il est impossible de trouver un miroir dans le manoir.
- Le comte et ses serviteurs sont des Vampires.
- Dans les villages entourant le manoir, le mythe des Vampires est vivace.

### Vladish Stoker

FOR 24 CON 12 TAI 8 INT 13 POU 13 DEX 13 APP 16 Pdv 10

Arme : Toucher 50% 2x1D4 pts de POU, Morsure 50% 1D4 pts de FOR

Compétence : Regard hypnotique.

## Pour le Gardien

Les Investigateurs découvriront l'existence des portes à Valparaiso chez Carlo Mendoza. Ils se rendront en train — c'est le moyen le plus simple — à Santiago pour avoir plus de détails. En chemin, ils noteront l'arrêt des lampes électriques à l'aller et au retour, et comprendront sûrement qu'une porte se trouve dans les environs. Ils auront ainsi accès au premier réseau : Chili, New York, Paris, Lhassa, Australie, Zanzibar, Chili.

Sur l'île de Pâques, ils découvriront une des portes du deuxième réseau : île de Pâques, Stonehenge, Lune, Vladivostok, Transylvanie, île de Pâques.

### À NOTER

- S'ils cherchent la porte chilienne et la porte pascuane, faites en sorte qu'ils les trouvent.

## Le Tibet

Depuis août 1904, date à laquelle les troupes anglaises étaient entrées dans Lhassa, et, malgré quelques incursions chinoises, le pays reste indépendant, protégé de loin par les Anglais. Le gouverneur est le 13<sup>e</sup> dalai-lama, dPal-Idandon-grub.

### À NOTER

- Il est probable que les Investigateurs n'iront au Tibet que lorsqu'ils auront découvert les Portes de téléportation.

## Lhassa

La capitale du Tibet se situe à 3630 m, sur une petite plaine alluviale construite par la rivière Kyichu, affluent du Bramapoutre supérieur. L'habitat traditionnel est constitué de maisons en argile pour les pauvres, et en maçonnerie pour les plus riches. La population, 40 000 habitants, est divisée en 3 groupes : les mendiants 20%, les moines 50% et les autres. Le centre de la ville est occupé par une vaste place qui accueille le principal marché à proximité du grand temple Jo-Khang.

## Le monastère de Hemis

Il se trouve au nord de Lhassa près du lac Namuhu. Les moines bouddhistes qui l'habitent ont tout oublié de la confrérie Naacal. Tous les vieux textes sacrés écrits en pali sur olas, et reliés en patikas, ont brûlé au cours d'un incendie en 1902.

### INDICE

- Une exploration de la bibliothèque permettra tout de même de découvrir quelques fragments épargnés par les flammes.

#### *Textes Sacrés*

... l'homme détient le pouvoir de surmonter avec son corps la force de gravité, qui n'est cependant que l'attraction de la Division Froide de l'Aimant Central. L'homme a le pouvoir de contrôler toutes les forces terrestres quand il apprend à utiliser et à maîtriser sa propre force. Jésus, le 8 Bouddha après Shakyamuni de la lignée Gautama, Vipashyin, Shikin, Vishvabhu, Krakucchandou, konakamuni et Kashyapa, fit une démonstration de cela lorsqu'il marcha sur les eaux. Il avait recours à une science développée il y a plus de 100 000 ans...

... Osiris naquit en Égypte il y a 22 000 ans. Encore jeune homme, il alla dans la Mère-Patrie pour étudier et devenir prêtre. Quand il devint un Maître, il retourna en Égypte. Là il se consacra à l'élimination des extravagances, des superstitions, des idées fausses et des inventions qui s'étaient insinuées dans la religion égyptienne. Lorsqu'il quitta son premier corps, on donna son nom à la Religion. Et ce fut la religion osirienne.

... le développement du culte lui conféra un pouvoir immense durant toute l'antiquité. Mais bientôt, le culte d'Isis le supplanta, lui-même vite noyé par l'effet Jésus...

### À NOTER

- L'incendie a été provoqué par Osiris.
- Les textes devront être traduits par un moine.

## L'Inde

### Poutana

C'est un quartier de Jabalpur où se trouve le grand temple de Kali. C'est le pays des Thugs. Curieusement, cette partie de la ville ne figure sur aucun plan. Les Anglais, devant leur échec d'installation, ont préféré faire comme s'il n'existait pas.

### À NOTER

- Pour venir à Jabalpur, les Investigateurs peuvent utiliser la porte tibétaine, et louer un avion. Il ne leur faudra pas plus d'un jour de voyage pour faire la liaison.

### INDICES

- Si l'on parle des Thugs aux habitants de Jabalpur, ils se contenteront de dire : « par-là. », indiquant du doigt la direction du Poutana.
- Les habitants de Jabalpur connaissent les rites abominables que pratiquent les Thugs dans leur temple. Lorsqu'une procession Thugs est organisée en ville, les gens se tiennent à distance.
- Une fois dans Poutana, les Indiens regarderont les Investigateurs avec hargne. Ici, un étranger ne peut rester plus de quelques heures à mois ne souhaiter mourir. Les Thugs veillent à être les maîtres chez eux.

## La Grande Bretagne

### Pour le Gardien

Si les Investigateurs viennent en Grande Bretagne, ce ne sera qu'une brève étape de quelques jours.

### Michaël Vleming

Vleming est né en 1897 à Plymouth. Rapidement, il se passionne pour l'archéologie et obtient son doctorat à l'âge de 21 ans. De septembre 1918 à juillet 1920, il travaille en Égypte dans la Vallée des Rois. De retour en Angleterre, il donne des cours à l'université de Londres et des conférences à Cambridge et Oxford. En août 1922, il rejoint Howard Carter en Égypte où, en novembre 1922, avec lui il découvre l'entrée de l'hypogée de Toutankhamon. En février 1923, il est le premier à pénétrer dans la salle funéraire. Là, il est frappé de visions colossales où il voit des constructions gigantesques. Il publiera quelques croquis dans une revue d'archéologie sous le titre : *Rêves de vestiges colossaux*.

Dès son retour à Londres en juin, il prépare une expédition pour l'île de Pâques, car c'est pour lui le seul endroit sur Terre susceptible d'abriter les constructions de sa vision. Le 5 octobre, il part pour l'île avec 20 autres scientifiques anglais. Il y reste un an, émerveillé. C'est frustré de ne pas avoir retrouvé ses songes qu'il retourne à Londres en février 1925.

### ÉVÉNEMENT

- Le 20 juin, il reçoit le câble de Mackenzie et Boyle (voir Course poursuite), et prépare un départ en catastrophe pour l'Australie. La plupart des scientifiques du voyage précédent partent avec lui, le 6 juillet 1925. Il a rendez-vous à Port-Hedland avec Mackenzie.

### David Hattaway

C'est un des archéologues qui accompagnait Vleming sur l'île de Pâques, et qui, la veille de son départ, fut assassiné puis remplacé par un Avatar.

Une fois à Londres, l'Avatar s'est rendu au pavillon Hattaway. Le 2 février, il a pendu dans le grenier, la femme et les 2 petites filles de David Hattaway. Le 3

février, il a dit aux voisins que sa famille était partie très tôt le matin pour Inverness en Ecosse. Le 5 février, il est parti les rejoindre.

À Inverness, avec la plus grande discrétion, il se rend chez les beaux-parents de David Hattaway, et devant eux, il se polymorphe et explique ce qu'il a fait. Les vieillards ne résistent pas au choc et meurent d'une crise cardiaque.

2h plus tard, il téléphone à une voisine des beaux-parents. La voisine découvre les morts et, le soir, l'Avatar arrive officiellement à Inverness. Il s'occupe des obsèques prétextant que sa femme ne peut venir étant souffrante à Londres. Le 7 il quitte l'Écosse et revient à Londres.

Là, il assassine le jeune secrétaire de Michaël Vleming, Isaac Irving, et prend sa place.

Depuis, il vit seul dans le studio d'Irving, se contentant d'assassiner quelques jeunes femmes dans Londres.

### À NOTER

- Claudio Velázquez a averti Archibald qu'un Avatar a pris la place de David Hattaway.
- Archibald envoie 3 Thugs en Grande Bretagne pour qu'ils contactent l'Avatar.
- Lorsqu'ils arrivent à Londres et plus tard à Inverness, ils ne trouvent pas de traces. Ils font passer une petite annonce dans le Times : « Echange souvenirs de Rapa-Nui, au croisement de Budge's Walk et de Lancaster Walk, Hyde Park, 17h, devant le kiosque à bonbons. » Ainsi les Thugs rencontrent l'Avatar qui accepte de travailler pour Archibald, l'homme qui va ranimer Cthulhu.

### INDICES

- Les Hattaway sont originaires d'Inverness.
- Les parents de David sont morts depuis longtemps.
- Il règne une odeur indescriptible dans la maison de Londres (cadavres).
- La porte de derrière a été forcée par les Thugs.
- À Inverness les voisins des beaux-parents Hattaway parleront des Indiens qui sont venus voir si David n'était pas là.
- Petite annonce du Times, du 10 au 25 février.
- Au kiosque à bonbons, la vendeuse qui a servi d'intermédiaire se rappelle des 3 Indiens. Ils ont rencontré Hattaway fin février.
- Depuis le 15 février, une vague d'assassinats inquiète les Londoniens. Le meurtrier viole ses victimes, avant de répandre leurs viscères sur les murs. De nombreux témoignages ont été recueillis, mais ils ne concordent pas. A chaque fois l'assassin est différent.
- Une même vague de crimes s'était répandue sur l'Europe lorsque les marins de Jacob Roggeveen avaient regagné leur pays.

### ÉVÈNEMENT

- Isaac Irving part avec Vleming en Australie. Il servira d'espion à Archibald dans le camp des archéologues.

## Archibald recrute

Fin février 1925, la base d'opération dans le désert australien est prête. Les 100 Thugs qui sont avec Archibald ne lui suffisent pas. Il lui faut des pilotes, des techniciens et des Savants. Il crée une société industrielle fictive, la LineLink, dont la mission est de recruter du personnel.

### La LineLink

Elle recrute tout son personnel de base par petites annonces dans les journaux internationaux.

La première annonce passe inaperçue. Elle propose un poste de secrétaire chez LineLink dans les villes les plus importantes de la planète. Le salaire de base est de 12 000\$/an, plus diverses primes. Les postulants doivent se rendre au plus proche bureau de la société: New York, Washington, Chicago, Los Angeles, Montreal, Rio de Janeiro, Caracas, Santiago, Paris, Londres, Madrid, Rome, Zurich ou Berlin. Là, un homme d'origine asiatique (Thug) leur fait passer un entretien. On précise au secrétaire sélectionné que la maison mère siège à Delhi, et qu'il recevra ses consignes par téléphone au moins une fois par semaine. Un copieux compte bancaire de 100 000\$ leur est attribué, pour leur permettre d'effectuer leurs futures transactions.

Le 2 mars, LineLink est opérationnelle.

### À NOTER

- Si un bureau est désorganisé par les Investigateurs, les Thugs l'établiront dans une autre grande ville du pays.
- A Delhi, on ne peut trouver de traces de LineLink.

## Recrutement

### *LineLink Recrute*

Si vous êtes PILOTE ou MECANICIEN d'avion de haut niveau, LineLink a besoin de vous.

Venez à nos bureaux de : New-York, Washington, Chicago, Los Angeles, Montreal, Paris, Londres, Madrid, Rome, Zurich ou Berlin.

### À NOTER

- 10 pilotes et mécaniciens sont engagés par semaine. Le recrutement s'arrête le 17 avril, lorsque le quota de 60 pilotes et 60 mécaniciens est atteint. Pour être sélectionné, il faut réussir 2 jets sous la compétence. On demande aux pilotes d'exécuter une virille piquée; attention à ceux qui rateront leur jet !

Cette tâche est confiée aux bureaux européens et américains. De nouvelles petites annonces proposent des emplois pour des pilotes et mécaniciens, et demandent aux intéressés de présenter aux bureaux de LineLink. En fin de semaine, le secrétaire les conduit à un terrain d'aviation où il évalue leurs capacités. Une fois sélectionnés, les nouveaux employés doivent se rendre dès le lundi matin, dans un bureau, différent

chaque fois, où un des chefs de LineLink (Thug), leur donnera leur première mission.

Le Thug donne une confortable avance sur salaire, et des billets de bateau pour une des villes d'Australie suivantes : Darwin, Perth, Adelaide, Melbourne, Sydney ou Brisbane. Une fois là, les nouveaux employés doivent se rendre aux bureaux de LineLink.

À ce moment, ils sont attaqués par quelques Thugs, drogués et conduits dans la base où Archibald leur fixe un Démon Serviteur, avant de les réveiller.

## Le matériel

### *LineLink ouvre la chasse*

LineLink achète 100\$ Boïga, Chauve-souris vampire, plant de Mandragore, vivants.

Venez à nos bureaux de : Rio de Janeiro, Santiago ou Caracas.

Deux filiales se partagent le travail. Les bureaux de LineLink d'Amérique du sud ont, par petites annonces, offert une récompense de 100\$ par boïga, chauve-souris vampire ou plan de mandragore livrés vivants. En fin de semaine, le fruit de ces transactions est transmis à un intermédiaire Thug qui à son tour l'envoie à un des bureaux australiens de LineLink.

Une équipe de Thugs s'occupe d'enlever d'éminents savants, et de voler le matériel spécialisé dont ils auront besoin pour aider Archibald dans son entreprise. Ce sont des spécialistes qui ne commettent pas d'erreur, et ne laissent pas de trace. Les journaux du monde entier relateront leurs exploits.

### À NOTER

- À partir du 13 mars, Ringo Jasmin ou madame Java informera les Investigateurs des chasses organisées par LineLink.
- Fin avril, Ringo Jasmin découvrira que les boïgas sont expédiés vers différentes villes australiennes.

## Raid sur les Thugs

### Les préparatifs

À partir du 1<sup>er</sup> juillet 1925, Archibald disposera d'un groupe d'hommes parfaitement entraînés et équipés. Avant de les lancer à l'assaut de l'île de Pâques, il leur fera passer un dernier test.

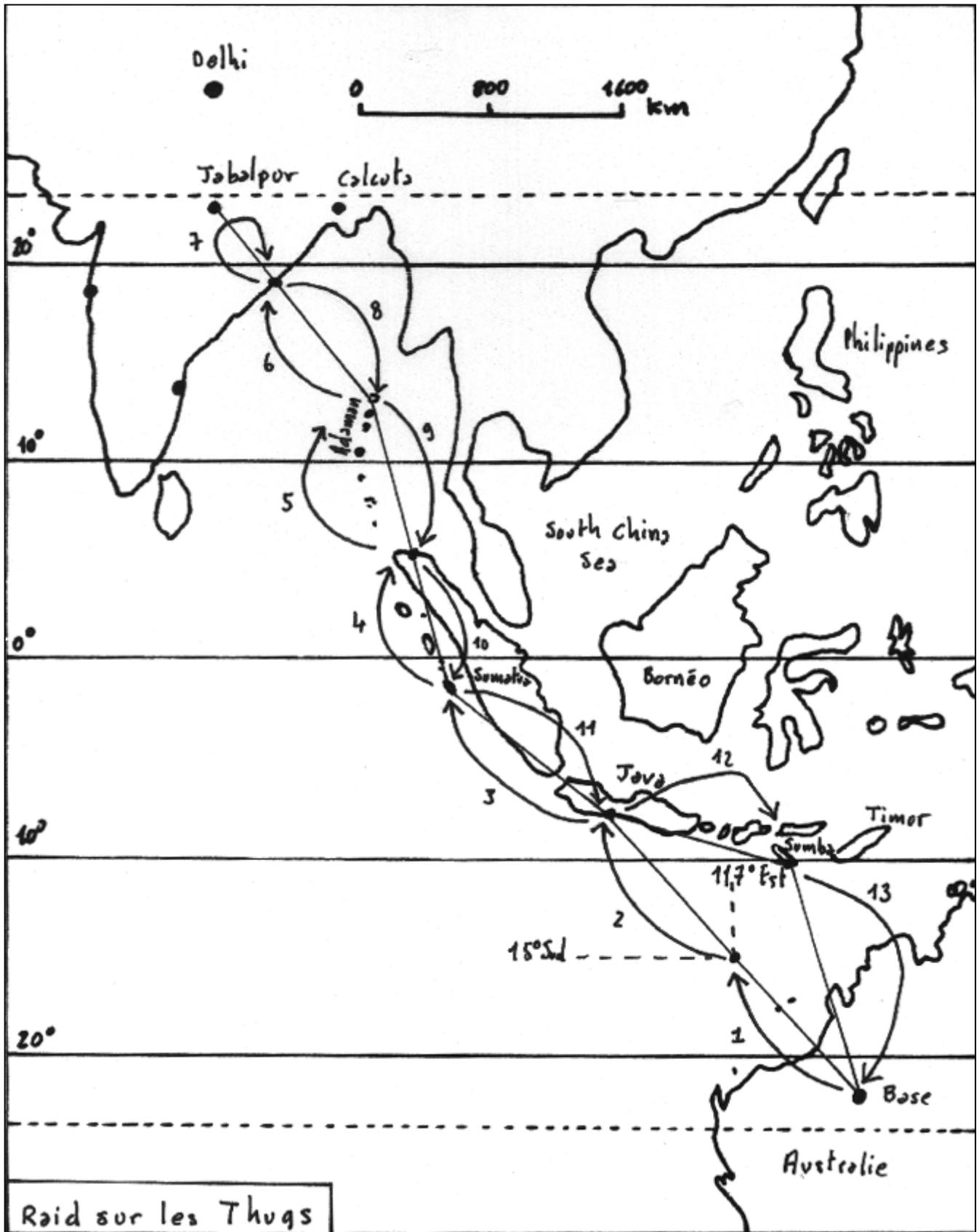
Depuis le début de l'année, les Thugs de Jabalpur deviennent de plus en plus gênants. Sachant qu'Archibald est le frère de Jonathan qui a eu des contacts avec les Immortels, ils ne lui font plus confiance. Archibald prévoit donc de les exterminer, en juillet. Pour cela, il va organiser un raid sur Jabalpur qui permettra de répéter le futur raid sur l'île de Pâques.

Les Fokkers hydravions ont une autonomie de 1200 km, et pour atteindre Jabalpur, tout comme l'île de Pâques, il faut faire un voyage en plusieurs étapes (voir carte). Pendant le mois de mai, Archibald organise les points de ravitaillement. Il cache des réserves de carburant et soudoie des indigènes pour les garder. L'île de Pâques étant isolée au milieu du Pacifique, un ravitaillement en mer sera indispensable. Pour s'entraîner, il demande à un pirate chinois, le terrible Malang, de l'attendre en plein Océan Indien avec ses jonques chargées de carburant.

### Le raid

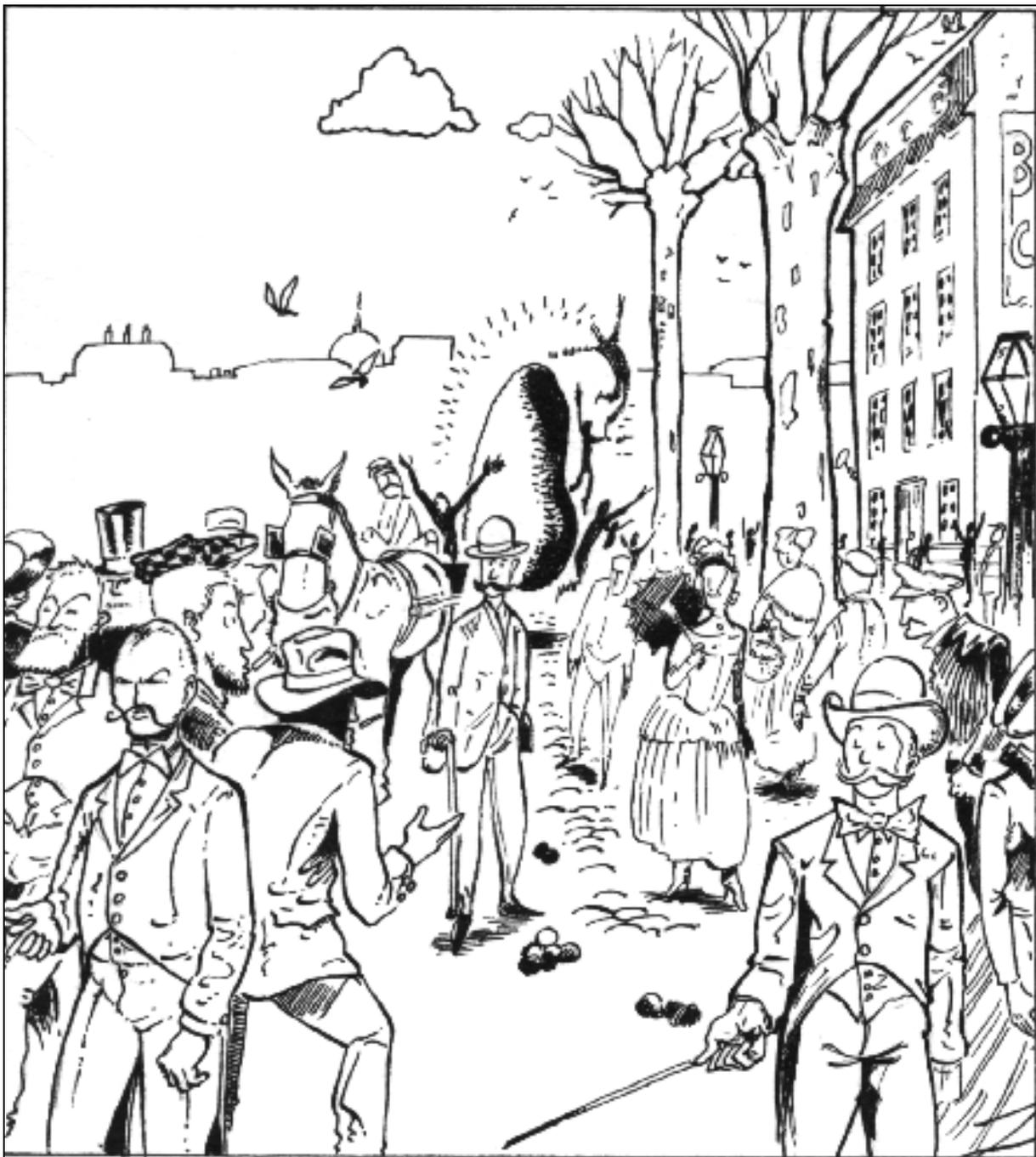
Il dure 13 jours. Chaque étape est numérotée sur la carte.

1. Le départ de la base australienne est fixé le 10 juillet à 10h. L'arrivée au point de ravitaillement en mer, le même jour vers 18h. Immédiatement, Archibald capture Malang et ses hommes, qu'il va sacrifier dans la nuit pour maintenir le temps calme autour de la zone de mouillage.
2. Départ à 10h le 11, arrivée sur la côte sud de Java vers 18h.
3. Départ à 10h le 12, arrivée sur l'île de Pulau Pagai Selatan à l'est de Sumatra vers 18h.
4. Départ à 12h le 13, arrivée au nord de Sumatra vers 18h.
5. Départ à 11h le 14, arrivée sur l'île de Nord Adaman vers 18h.
6. Départ à 11h le 15, arrivée en Inde au bord du lac de Chilka vers 18h.
7. Départ à 12h le 16, survol de Jabalpur vers 16 heures, et retour vers 20h. Le 16 juillet les Thugs célèbrent la fête annuelle de Kali sur la grande place de Jabalpur. Les Fokkers les vaporisent de solvant cellulaire...
8. 9. 10. 11. sont identiques à 3, 4, 5 et 6 mais en sens inverse.
12. Départ à 10h le 21, arrivée au sud de l'île Sumba vers 18h.
13. Départ à 8h le 22, arrivée à la base vers 18h, après un vol forcé. Les réservoirs à potion des Fokkers ont été remplis de carburant.

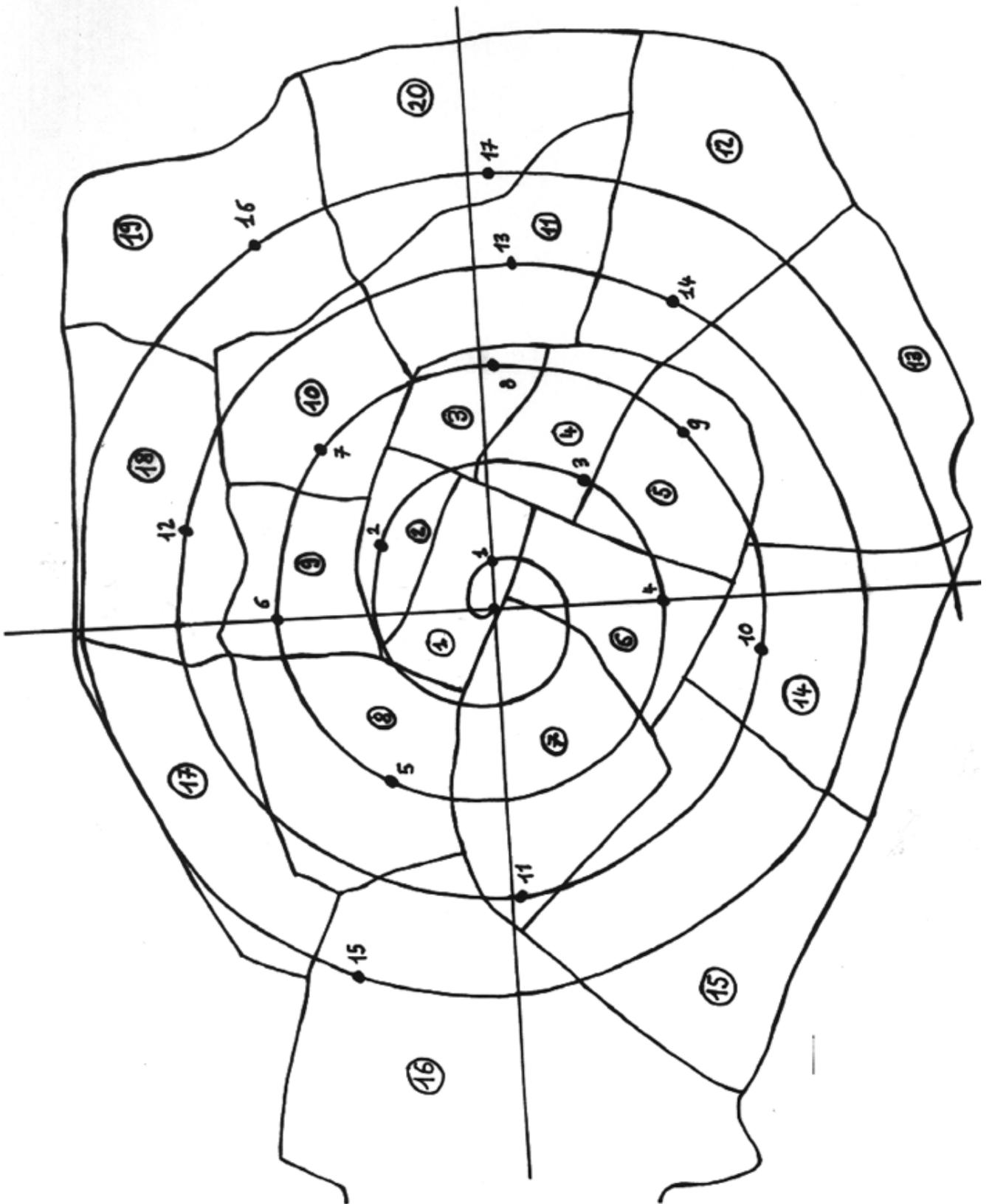




*Partie 5*  
**Dernières enquêtes**



# La spirale des attentats



# Shoggoth sur Paris

**Les Investigateurs arrêteront-ils le Shoggoth qui s'est enfui du Palais du Trocadéro et qui sème la terreur sur Paris ?**

## Pour le Gardien

Où que soient les Investigateurs de par le monde, ils apprendront, soit par hasard en écoutant la radio, soit en lisant un journal, que le Moai exposé au Palais du Trocadéro à Paris a été volé dans la nuit du 20 au 21 juin 1925. S'ils sont hors du continent européen et ont découvert les portes de téléportation, le voyage ne prendra que quelques jours.

*Tous les journaux, 21 juin 1925.*

### Vol du Moai français

Quelle idée de dérober cette tête de Moai, ramenée en 1872 de l'île de Pâques par le vice amiral T de Lappelin et Pierre Loti ! Il est sûr qu'une telle pièce décorerait originellement le salon d'un milliardaire, mais quand même. Une autre hypothèse a parcouru les rues de Paris dans la matinée. Des Pascuans auraient récupéré leur bien et se prépareraient à venger leur Dieu de pierre.

La statue, deux mètres de haut, a été sortie du palais par une des grandes baies vitrées qui s'ouvrent sur les jardins, et plus loin sur la Seine. Un mystère plane sur le moyen utilisé pour la transporter, car aucune trace de véhicule n'a été trouvée. Il n'y a pas eu de témoin, la circulation sur l'avenue avait été interrompue par un accident.

En ce jour de solstice, Archibald expérimente la potion de dépétrification. Il utilise une machine infernale qui, en s'activant, fait exploser une bouteille de potion. Le produit vaporisé se dépose sur le Moai qui reprend vie. Archibald le guide par télépathie jusqu'à la Seine. Il lui ordonne de plonger dans le fleuve et de nager jusqu'au repaire sous le pont du Carrousel. Les jours suivants, il affirme son contrôle en faisant perpétrer au monstre des dégâts en différents points de la capitale. Seuls les Investigateurs pourront l'arrêter.

### À NOTER

- La dernière photo du Moai illustre l'article.
- Archibald utilise une machine infernale au cas où il n'arriverait pas à contrôler le Shoggoth.
- Il connaît maintenant l'existence des Investigateurs. Esméralda Caruzo ou l'un de ses hommes de main Thug l'ont informé. Lorsqu'il les retrouvera sur son chemin à Paris, il prendra soin de ne pas les tuer. Il a besoin d'eux pour la suite de son programme (voir l'ultimatum).

### La tête de Shoggoth

FOR 35 CON 30 TAI 25 POU 6 DEX 3 Pdv 28

Arme : Ecrasement 80% 4D6

Armure : Les armes physiques ne causent qu'un point de dommage. Il régénère 2 Pdv par round.

Perte de SAN : 1D10 ou 1.

### La dernière photo du Moai

Le 18 juin, Léon Dubois qui prépare un dossier sur les richesses du Trocadéro, photographie le Moai.

### INDICES

- Les Investigateurs remarqueront sur la photo, à demi caché par le Moai, un personnage portant un costume à carreaux noirs et blancs. En utilisant une loupe, ils reconnaîtront Archibald.
- Le costume est une création Paul Poiret, un des couturiers les plus avant-gardistes de Paris.

### À NOTER

- Au moment de la prise de vue, Archibald vérifiait la mise en place de la machine infernale.

### Léon Dubois : le photographe

Le 21 juin, Archibald, après avoir vu la photo dans la presse, demande à son ami, le commissaire Ernest Dumoulin, d'assassiner Dubois et de fouiller son studio à la recherche d'autres photos compromettantes. Cela est fait à 11h le 21 juin. Dans la nuit du 21 au 22, Archibald piège l'installation électrique du studio. Il poste un Vagabond Dimensionnel dans les arbres.

### À NOTER

- Il suffit d'allumer un appareil électrique, lumière, radio, agrandisseur pour qu'il explose (2D6 de dommage).

### ÉVÉNEMENTS

- À 15h le 21 juin, la fiancée de Dubois découvre le crime. Le studio photographique a été fouillé. Depuis la visite du commissaire Dumoulin et de son adjoint à 12h, les voisins n'ont remarqué personne entrer.

- En quittant le studio, les Investigateurs entendront un bruit bizarre dans les arbres. Le Vagabond, invisible, émet une sorte de grésillement avant de s'envoler en passant le mur du son. A partir de ce moment, il suivra les Investigateurs et les espionnera.

#### INDICES

- Dubois est mort d'une piqûre de cyanure au cou.
- Un négatif a glissé sous un buffet. Sur cette photo on voit clairement et sans ambiguïté que l'homme au costume à carreaux est Archibald Deluze. La machine infernale est visible (Dubois avait conservé cette photo en espérant la monnayer le lendemain).

### La boutique Poiret

Elle se trouve dans le 16<sup>ème</sup>, 43 avenue François 1<sup>er</sup>. C'est un magasin moderne où sont exposées les œuvres du maître. Les prix sont élevés, une robe coûte souvent plus de 300 Francs. Dès qu'un client choisit un article, la directrice de la boutique vient le remercier. Elle l'invitera à régler sa note tout en prenant un petit verre dans son bureau. Paul Poiret, un homme maigrichon au teint pâle, travaille dans l'atelier en arrière boutique.

#### INDICE

- Dans le bureau de la directrice, tapissé de photos de personnages célèbres, un registre contient la liste des clients, leur adresse et le type de leurs acquisitions. Archibald s'est fait appeler Alfred Washburn, résidant à Paris, Pavillon Kléber.

#### À NOTER

- Le couturier Paul Poiret (1879-1944) occupe une place originale dans l'art décoratif. Dès 1900, il impose à la femme une allure nouvelle en supprimant le corset, invente une mode souple et colorée. En 1911, à la suite de voyages en Autriche et en Allemagne, il fonde l'école Martine et la maison du même nom qui vend des tissus, des tapis et des papiers peints dessinés par les fillettes de l'école. Le style est différent de tout ce que l'on voit alors. Les grands décors de fleurs, les meubles cubiques peints, et les sièges envahis de coussins choquent la société de l'époque. Ainsi meublée, garnies de tapis épais aux couleurs gaies, les péniches amarrées sur les quais de la Seine à l'occasion de l'Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes (avril-octobre 1925) annoncent le style italien des années 60.

### Le pavillon Kléber

C'est un hôtel discret près des Champs Elysées.

#### INDICES

- Alfred Washburn a loué une suite pour le mois de juin. Depuis le 20, il est parti faire une excursion dans les Alpes.
- Archibald a abandonné dans la suite les habits qu'il portait en arrivant en France. Dans une paire de

bottes, les Investigateurs trouveront du sable. Un géologue compétent dira qu'il provient du Grand Désert de Sable en Australie occidentale.

- Sur le bureau, il reste une carte des égouts de Paris toute chiffonnée.

- Le personnel ne se rappelle pas que Washburn ait reçu des visites.

- Si on montre à un groom une photo du commissaire Dumoulin, il reconnaîtra un certain Constant Naple qui a résidé une nuit à l'hôtel au début du mois de juin.

#### À NOTER

Archibald a installé de nombreux pièges :

- Une valise de cuir appuyée négligemment contre un mur contient un boîga. En la déplaçant, il est possible de sentir un raclement à l'intérieur.

- Le costume à carreaux noirs et blancs repose dans une penderie de la chambre, à côté d'un costume de jungle. Il a glissé une tarentule dans une poche.

- Dans la salle d'eau, le rasoir a été enduit de cyanure, un insecte a été emprisonné dans le tube de dentifrice. En l'ouvrant, il s'envolera faisant mine de vouloir piquer. Un bocal contient un morceau de Shoggoth (10 Pdv).

- Si la chasse d'eau est tirée, elle explosera (2D6 de dommage).

### Ernest Dumoulin

Héros de la guerre, commissaire influant de Paris, il s'occupe des affaires du vol du Moai et des attentats. Bourru, tout en muscles, les cheveux blonds sales, il porte un bandeau noir sur l'œil droit qu'il a perdu à Verdun.

#### Ernest Dumoulin

FOR 18 CON 18 TAI 13 INT 13 POU 9 DEX 14 APP 8 EDU 13  
SAN 28 Pdv 16

Armes : Calibre 45 80% 1D10+2, Sarbacane 60% cyanure, Carabine de 22 80% cyanure, Aiguille enduite de cyanure.

#### POUR LE GARDIEN

En tant qu'ancien du commando Apocalypse, Archibald lui a demandé, au début du mois de juin lors d'une entrevue au Pavillon Kléber, de ralentir et de faire disparaître certains indices sur les affaires à venir du vol du Moai et des attentats.

#### INDICE

- Montre à gousset.

#### À NOTER

- Dumoulin a corrompu son jeune adjoint Jean Levalloir. D'un tempérament faible, ce dernier, ne résistera pas à un chantage des Investigateurs.

#### ÉVÉNEMENT

- Dumoulin assassinera Levalloir alors que les Investigateurs l'interrogent. Il arrivera portant un masque et

le tuera d'un coup de carabine. En mourant, Levaloir s'étranglera sur le nom de Dumoulin. Archibald aidera Dumoulin dans sa fuite en l'emportant sur le dos d'un Vagabond.

## Le commissariat central

Un des policiers de service sera heureux de montrer aux Investigateurs les indices dont ils disposent. Au bout de quelques minutes, Dumoulin qui était absent arrivera et, dans une rage folle, il chassera les Investigateurs hors du commissariat.

### INDICES

- Les débris de la machine infernale sont maculés de potion de dépétrification. Les experts ont analysé ce produit en vain.
- L'accident qui a arrêté la circulation sur l'avenue pendant le vol est une coïncidence. Un des conducteurs, Frédéric Laffont, est mort sur le coup. L'autre, Marcel Frumence, est en convalescence à l'hôpital Saint-Louis pour une double fracture des deux jambes.
- Dumoulin n'a pas jugé bon de pratiquer une autopsie sur le corps de Laffont qui est encore à la morgue. Si les Investigateurs insistent pour qu'une autopsie soit pratiquée, ils apprendront que Laffont est mort empoisonné par une aiguille enduite de cyanure plantée dans la nuque.

### À NOTER

- Dumoulin a tué Laffont, a pris le volant de la voiture, a foncé sur la voiture de Frumence, et a sauté avant le choc.

## Le Palais du Trocadéro

### INDICES

- La salle où était exposée la tête de Moai est interdite au public tant que l'enquête n'a pas abouti. Il faudra baratiner le gardien pour pouvoir y entrer. Sur le mur où était appuyée la statue, il est possible de retrouver une substance grasse, de teinte légèrement verdâtre (restes de la potion de dépétrification).
- Dans le jardin, face à la baie vitrée par laquelle le Shoggoth a fui, on peut remarquer un banc brisé, de nombreuses branches sectionnées et de lourdes empreintes dans le gazon. Toujours dans la même direction, sur le quai, un parapet de pierre a été brisé par le Shoggoth lorsqu'il a plongé dans la Seine.

### À NOTER

- La police n'a pas relevé dans son rapport la présence de traces dans les jardins. Dumoulin a dit à ses hommes que c'était sans importance.

## Les attentats

Ils sont programmés tous les soirs vers 23h. Archibald suit une progression en spirale qui lui permet d'affirmer son contrôle dans toutes les directions et

de plus en plus loin de son repère. Il fait déplacer le Shoggoth dans les égouts ou dans la Seine, le faisant sortir à proximité de l'objectif choisi. Tous les jours des articles résumeront la situation.

### À NOTER

- Donnez aux Joueurs un plan de Paris où vous noterez, au jour le jour, la position des attentats. Ainsi ils auront une chance de trouver le repaire d'Archibald qui se trouve au centre de la spirale.
- Archibald s'amusera avec les Investigateurs lorsqu'ils traqueront le Shoggoth après un attentat.
- Si le Shoggoth est arrosé de potion de pétrification, il redeviendra pierre, reprenant sa forme de Moai. Une dose de potion suffira à le pétrifier.
- Lorsque le Shoggoth fuit dans la Seine ou les égouts, il sera impossible de le suivre car il nage trop vite.
- Essayez de faire vivre le Shoggoth le plus longtemps possible. N'oubliez pas qu'Archibald le contrôle.
- Les attentats sont annoncés presque immédiatement par les radios. Le lendemain un article résume la situation et donne plus de détails.

### OBJECTIF 1 : PORTE DU LOUVRE

Dimanche 21 juin

Le palais du Louvre a été considéré dès son origine comme l'édifice le plus hautement symbolique de Paris. C'est là qu'Archibald choisit de frapper en premier.

*Le Gaulois, 22 juin 1925.*

### Taxis dans les douves du Louvre

Hier soir à 23h, une partie de la chaussée qui longe les douves du Louvre s'est effondrée, entraînant dans le vide 4 taxis qui stationnaient en file indienne.

Narcisse Mallet, le seul chauffeur survivant, actuellement en surveillance à l'hôpital Saint-Lazare, affirme qu'un monstre a poussé les taxis dans le vide.

### À NOTER

- Narcisse Mallet n'a pas résisté à la vue du Shoggoth, il est fou, frappé de *tératophobie*.

### OBJECTIF 2 : BOURSE

Lundi 22 juin

*Paris-Soir, 23 juin 1925.*

### Attentat à la Bourse

Abel Blanchar, gardien de nuit à la Bourse, a soudain été alerté par des bruits de vitres brisées. Prudemment il s'est approché, mais, avant de voir ce qui se passait, fût assommé.

On l'a retrouvé délirant à l'étage du bâtiment, répétant sans cesse son témoignage, ajoutant qu'un monstre puant et verdâtre l'avait attaqué. Il a rejoint Narcisse Mallet, le taxi-teur du Louvre, à l'hôpital Saint-Lazare.

On compte de nombreux dégâts. Les vitres des portes-fenêtres du rez-de-chaussée ont été pulvérisées et une des colonnes soutenant la coupole a été déracinée.

#### À NOTER

- Abel Blanchar est victime du même mal que Mallet.

#### OBJECTIF 3 : NOTRE DAME

Mardi 23 juin

*Le Figaro, 24 juin 1925.*

#### Un vandale sur Notre-Dame

Un géant, d'autres ont dit encore un homme singe ou un monstre, a escaladé la grande flèche de Notre-Dame de Paris, a arraché la croix et l'a lancée, devant des milliers de témoins, dans la Seine. Ensuite, il a lui-même dévalé la façade de la cathédrale, et plongé dans le fleuve.

Le Comité révolutionnaire français (CRF) a revendiqué l'attentat de la veille à la Bourse. Il désire que Fayçal Barzinji, un de leurs partisans, soit libéré de prison, et qu'un million de Francs de dédommagement lui soit versé.

#### OBJECTIF 4 : JARDIN DU LUXEMBOURG

Mercredi 24 juin

*Le Gaulois, 25 juin 1925.*

#### Les jardins du Luxembourg saccagés

Les parterres de fleurs ont été piétinés, les haies défoncées et les statues couchées. Les chaises ont été poussées dans le bassin où, habituellement, les enfants font naviguer des voiliers miniatures. Les chevaux de bois du manège ont été mutilés. On dirait qu'un ouragan s'est abattu pendant la nuit. Décidément, la rumeur qu'un monstre est en liberté dans Paris a de bonnes raisons de nous séduire.

#### OBJECTIF 5 : ROND POINT DES CHAMPS-ÉLYSÉES

Jeudi 25 juin

*Paris-Soir, 26 juin 1925.*

#### Le monstre existe

Le monstre qui avait soit disant envoyé 4 taxis dans les douves du Louvre, qui était entré par effraction dans la Bourse, qui avait détérioré Notre-Dame et saccagé les Jardins du Luxembourg, existe.

Hier soir, de nombreux témoins qui se promenaient sur les Champs-Élysées ont vu la bête remonter l'avenue d'Antin et s'attaquer aux automobiles qui passaient sur le rond point des Champs-Élysées. Elle a écrasé 25 voitures, avant de redescendre l'avenue et de plonger dans la Seine.

Deux policiers ont tenté en vain de lui tirer dessus. Le monstre qui dégage une odeur affreuse se déplace par bonds à la façon des grenouilles. Une seule photo, fort trouble par ailleurs a été prise.

Le gouvernement vient de faire appel à Justin de Saint-Hubert, le chasseur de fauves, pour qu'il abatte la créature. Il a déclaré : « On m'a chargé d'en finir avec le monstre.

C'est un grand honneur pour moi de mettre mon talent de chasseur au service de la France. J'ai tué des centaines de fauves, et c'est pour moi une grande joie que d'ajouter à mon tableau de chasse le monstre sorti tout droit du fond des âges. N'oublions pas que la tâche qui m'a été confiée est fort dangereuse. Le monstre semble féroce, et je n'aurai assez de ma carabine à lunette chargée de balles explosives. Il aura sa chance, moi de même. Messieurs, ce sera beau ! »

#### À NOTER

- L'avenue d'Antin est baptisée actuellement, Avenue Franklin D. Roosevelt.
- Une photo du monstre illustre l'article.

#### OBJECTIF 6 : SAINTE TRINITÉ

Vendredi 26 juin

*Le Matin, 27 juin 1925.*

#### Le monstre frappe la Sainte Trinité

Comme jeudi soir au rond point des Champs-Élysées, le monstre de Paris a été repéré dans le square de la Trinité. Il a brisé de nombreux bancs, déraciné quelques arbres, écrasé 2 clochards, avant de défoncer le portail de l'église. Il a fui par une bouche d'égout.

Le milliardaire d'outre Atlantique, J.D. Rothenfelder, offre 20 000\$ de récompense à celui qui abattra le monstre.

La police organise cet après-midi une battue dans les égouts, Justin de Saint-Hubert y participera.

#### À NOTER

- J.D. Rothenfelder, toujours aussi friand de fantasmagorie, ne peut résister à la tentation de se faire de la publicité.
- Au cours de la battue dans les égouts, on retrouve un cadavre mutilé par un requin (voir plus loin).

#### OBJECTIF 7 : HÔPITAL SAINT-LAZARE

Samedi 27 juin

*Le Matin, 28 juin 1925.*

#### Le monstre à l'hôpital Saint-Lazare

Le monstre en passant par les toits est entré dans la chambre du service psychiatrique où étaient soignés Narcisse Mallet et Abel Blanchar, les deux premiers témoins de son existence. Il les a littéralement avalés avant de repartir par où il était venu.

Le commissaire Dumoulin est maintenant persuadé que le monstre ne frappe plus au hasard. Les revendications du Comité révolutionnaire français seraient-elles sérieuses ?

#### OBJECTIF 8 : ST DENYS DU ST SACREMENT

Dimanche 28 juin

*Le Petit Journal, 29 juin 1925.*

### **Saint-Denys du Saint-Sacrement ravagée**

Le monstre de Paris est entré hier soir dans l'église qu'il a sérieusement endommagé. Des vitraux ont été brisés, l'autel renversé, et les 6 colonnes soutenant le fronton ont perdu leur parallélisme. La croix et les statues de Saint-Pierre et de Saint-Paul ont disparu.

C'est la troisième église visitée par le monstre. Le CRF, réputé anti-catholique, serait-il le coupable ? Le commissaire Dumoulin se refuse à l'admettre.

**OBJECTIF 9 : JARDIN DES PLANTES**

Date: Lundi 29 juin

*Le Petit Parisien, 30 juin 1925.*

### **Le monstre visite le jardin des Plantes.**

Le monstre de Paris venant de la Seine a arraché le portail nord du Jardin des Plantes, et s'est dirigé droit vers la ménagerie. Il a détruit les cages et les volières libérant les animaux. Il a ensuite regagné la Seine qui semble être son lieu de résidence.

En effet, deux gendarmes avaient remarqué dans la nuit de samedi à dimanche des remous étranges dans le canal de l'Arsenal. Après quelques minutes d'observation, ils ont vu le monstre faire surface et replonger dans l'eau noire et opaque.

En sondant la Seine on a retrouvé les croix de Notre-Dame et de Saint-Denys du Saint-Sacrement.

**OBJECTIF 10 : CIMETIÈRE MONTPARNASSE**

Mardi 30 juin

*Le Petit Journal, 1<sup>er</sup> juillet 1925.*

### **Le monstre est nécrophage**

Le monstre de Paris s'est introduit au grand effroi du gardien dans le cimetière Montparnasse. Il a déterrés les cadavres les plus frais et les a empalés sur les plus hautes branches des arbres. Il a fui par une bouche d'égout.

**OBJECTIF 11 : TOUR EIFFEL**

Mercredi 1<sup>er</sup> juillet

*Le Figaro, 2 juillet 1925.*

### **Le monstre s'attaque à la Tour Eiffel**

Hier soir, le monstre s'est introduit dans la Tour et a rompu les câbles de l'ascenseur du premier étage. On déplore le lourd bilan de sept morts et neuf blessés graves.

Justin de Saint-Hubert qui se trouvait sur les lieux par hasard, n'a pas réussi à toucher le monstre, malgré 10 balles tirées.

Il n'a pas voulu répondre à nos questions, prétendant qu'il ne toucherait plus un fusil de sa vie. Il nous a quittés en pleurant la mort de tous les animaux qu'il a tués.

Ce monstre a décidément la capacité de faire tourner la tête à ceux qui le voient de près.

**OBJECTIF 12 : SACRÉ-CŒUR**

Jeudi 2 juillet

*Le Matin, 3 juillet 1925.*

### **Le funiculaire du Sacré-Cœur s'écrase**

Le funiculaire était presque au sommet de la butte Montmartre, quand le monstre de Paris a sauté sur le rail, et l'a rompu. La cabine s'est écrasée en contrebas. Cinq touristes allemands ont trouvé la mort. Le monstre a ensuite grimpé le parvis du Sacré-Cœur et défoncé le portail de la basilique.

**OBJECTIF 13 : MAIRIE DU 11<sup>ÈME</sup>**

Vendredi 3 juillet

*Le Figaro, 4 juillet 1925.*

### **Incendie criminel dans le 11<sup>ème</sup>**

Hier soir, vers 23h, le feu s'est déclenché dans la mairie du 11<sup>ème</sup>. Les voisins de l'établissement ont alerté tout le quartier. Les sapeurs-pompiers, arrivés pourtant rapidement, n'ont pu venir à bout de l'incendie qu'après deux heures de lutte. Les dégâts constatés sont impressionnants. Quelques témoins ont cru apercevoir le monstre de Paris se démenant au milieu du brasier dans la cour intérieure. Il se serait enfui, comme à son habitude, par les égouts de l'avenue Voltaire.

**OBJECTIF 14 : GARE DE LYON**

Samedi 4 juillet

*Le Gaulois, 5 juillet 1925.*

### **Massacre à la gare de Lyon**

Le monstre de Paris s'est introduit dans le rapide Lyon-Paris, a assassiné les conducteurs, et a laissé le train percuter le tampon. La locomotive est sortie de la voie et a bondi dans le hall de la gare. On déplore 27 victimes et 39 blessés graves. Le monstre a fui une fois de plus dans la Seine.

**OBJECTIF 15 : AVENUE DU BOIS DE BOULOGNE**

Dimanche 5 juillet

*Le Petit Journal, 6 juillet 1925.*

### **Finie la belle vie !**

La terreur s'amplifie dans les rues de la capitale. Les Parisiens ne sortent plus après 21h de peur de subir les coups répétés du monstre de Paris. Hier, à son heure habituelle, il a révolutionné l'avenue du Bois de Boulogne, depuis le bois jusqu'à la place de l'Étoile. Les arbres ont été arrachés, les automobiles en stationnement détruites, deux malheureux touristes ont été déchiquetés. La vie nocturne parisienne est-elle compromise ? Tout tend à le prouver.

**À NOTER**

• L'avenue du Bois de Boulogne est actuellement baptisée avenue Foch.

*Times, 6 juillet 1925.*

## Nouvelle expédition Vleming

Le jeune Archéologue Michaël Vleming qui vient juste de rentrer de l'île de Pâques, repart pour une nouvelle expédition en Australie. Il se rend dans le Grand Désert de Sable pour étudier des ruines récemment découvertes par un de nos compatriotes, l'ingénieur des mines Mackenzie.

### À NOTER

• Autre article qui ce jour là intéressera les Investigateur, mais qui est sans rapport avec les attentats.

### OBJECTIF 16 : BUTTES CHAUMONT

Lundi 6 juillet

*Le Gaulois, 7 juillet 1925.*

## Un parc de moins à visiter

Le tranquille et paisible parc des Buttes Chaumont est méconnaissable. Le monstre de Paris a mis à feu et à sang le jardin dans la nuit de lundi à mardi. L'entrepreneur des travaux a déclaré que plusieurs semaines seraient nécessaires pour remettre en état les allées et les pelouses. La pêche dans le bassin sera interdite pour l'année à venir, une substance d'origine inconnue pollue les eaux. Le parc sera fermé jusqu'à la rentrée scolaire d'octobre.

### OBJECTIF 17 : PÈRE LACHAISE

Mardi 7 juillet

*Le Gaulois, 8 juillet 1925.*

## La fin du monstre

Après que le monstre de Paris ait été surpris au cimetière Montparnasse, l'armée française avait décidé de surveiller tous les cimetières de la ville. Hier soir, alors que la bête puante s'apprêtait à entrer dans le cimetière du Père Lachaise, les mitrailleuses de calibre 50 ont lâché leurs feux meurtriers. Le monstre fut littéralement désintégré.

Parisiens, vous pouvez être rassurés, et reprendre vos promenades nocturnes dans les rues de la plus belle ville du monde.

### À NOTER

• Archibald est sûr de son contrôle, il envoie volontairement le Shoggoth à la mort. Il a du travail en Inde et il doit quitter Paris (voir Raid sur les Thugs).

## Justin de Saint-Hubert

C'est un homme famélique à l'image des fauves qu'il chasse en Afrique.

### ÉVÉNEMENT

• Le 1<sup>er</sup> juillet, il recevra une lettre anonyme lui disant qu'il pourra voir le monstre le soir même à la tour Eiffel. Il place 10 balles dans la tête du monstre qui ne semble pas s'en porter plus mal. Il devient fou et se réfugie chez lui.

### INDICE

• La lettre anonyme d'Archibald.

## Kuru Gupta

Touriste indien à Paris, il a perdu la mémoire près de Malte lors du transbordement des Fokkers (voir Retour aux sources). Après avoir retrouvé ses forces physiques, il a éprouvé le désir d'aller à Paris. Dans le sud de la France, il a dépouillé quelques riches touristes et dispose de 5 000 Francs.

Il se rappelle sans en prendre conscience du projet d'attentats d'Archibald. A partir du 21 juin, il sera présent sur les lieux des sévices. Souvent les journalistes lui demanderont de témoigner.

Sa blessure à la tête l'a transformé. Ce n'est plus un Thug sanguinaire. Mais dans son dos, un Démon Serviteur reste accroché. Archibald qui croit que Gupta est mort ne lui donne aucun ordre.

### ÉVÉNEMENTS

• Si les Investigateurs se rendent sur les lieux d'un attentat dans les minutes qui le suivent, ils repèreront Gupta. Il leur racontera son histoire depuis sa perte de mémoire à Malte, leur expliquant que tous les soirs, il est inexplicablement attiré sur les lieux des attentats.

• Si les Investigateurs ne le tiennent pas à l'écart des journalistes, ceux-ci en feront, à partir du 1<sup>er</sup> juillet, la vedette de la malchance : *Le touriste qui se trouve toujours au mauvais endroit.*

## Le CRF

Le CRF ou Comité Révolutionnaire Français est un groupuscule de pro-bolcheviques parisiens. Son action principale se résume à distribuer des tracts, coller des affiches et organiser de rares débats. Le siège se trouve 312, rue Saint-Honoré.

### POUR LE GARDIEN

Le CRF porte l'autre nom bien plus évocateur de Dernier Cercle de Glaaki. La politique est une excellente couverture pour cette secte qui recrute ses adeptes dans les milieux les plus défavorisés, ouvriers intellectuellement faibles et impressionnables, faciles à manipuler.

L'initiation est longue. Avant de devenir un adorateur d'Y'gonac, le nouveau membre doit commencer par travailler dans les pelotons de colleur d'affiche, puis il devient distributeur de tracts, et enfin on lui fait lire les dernières thèses de Lénine rassemblées par un certain Glaaki. Le nouveau fidèle est alors conduit dans les catacombes où, derrière un mur de briques rouges, se cache Y'gonac. Immanquablement il devient un fervent adorateur.

### LES MILITANTS

Ce sont des êtres déshérités par la nature, physiquement faibles et dégénérés, atteints de maladies incurables ou héréditaires. Ils travaillent dans des caves

mal éclairées, et ne sortent que pour aller s'enfermer dans des bouges insalubres.

Ils sont neurasthéniques. Ils voient partout le mal, incarné par le capitalisme. Ils sont victimes de troubles digestifs, de courbatures et de maux de tête.

Les principaux chefs sont Albert Perséphone et Correntin Cornélius.

#### À NOTER

- Dumoulin ne prend pas au sérieux les menaces du CRF, mais il leur voue une haine profonde. Les domiciles des deux leaders et le siège du parti sont surveillés par des agents de la sûreté.
- Pour mensonges et faux témoignages, le CRF doit payer une amende de 1 000 Francs.
- Les Investigateurs n'auront pas de mal à découvrir un des tracts du CRF. Dumoulin leur en fournira un avec une joie lubrique.

## Imprimerie Monges

Située rue Saint-Honoré face à la Cour des Comptes, l'imprimerie Monges se trouve au sous-sol de la papeterie Monges. C'est une boutique décrépée qui sent l'encre et le papier jauni. M. Monges s'occupe des clients, pendant que ses deux fils travaillent à l'impression. Tous trois se ressemblent énormément, petits et courbés, habillés de bleu, tachés de noir, les cheveux longs et poisseux comme s'ils les avaient trempés dans du goudron.

#### INDICES

- Ici que sont imprimés les tracts du CRF. Sur chaque feuille est notée en lettres minuscules l'adresse de l'imprimerie.
- Les Monges ont tiré à 100 exemplaires une version illustrée et traduite en Français des Révélations de Glaaki. Ils sont bien-sûr des fidèles accomplis.
- Sous la caisse est caché un exemplaire des *Révélations de Glaaki*. La lecture ajoute 15% en Mythe. Le livre contient les sorts suivants : Contacter Y'golonac, Appeler Y'golonac, Sacrifier à Y'golonac.

## Notre-Dame de Chaldée

La chapelle est située 4, rue Greuse dans le 16<sup>ème</sup>. Le rite chaldéen tire son origine de la liturgie hiérosolymite-antiochienne. Il était pratiqué par des chrétiens de Mésopotamie et de Chaldée qui descendaient des Babyloniens, et se répandirent ultérieurement en Asie et en Inde.

Le culte chaldéen est un résidu de christianisme nestorien, teinté de shamanisme du Tibet. La plupart des fidèles sont de race mongole, originaire du Kurdistan, ou d'un pays voisin.

En Inde, l'Église malabre qui était gouvernée jadis par des évêques venus de Chaldée, a gardé comme langue liturgique, le syriaque propre au rite chaldéen. Actuellement, le syriaque est, dans cette fonction, peu à peu remplacé par le dialecte des Malabrais, le malayalam.

## Les Kurdes

Le Kurdistan est un pays partagé entre la Turquie, l'Iraq, l'Iran et la Syrie. Dès 1920, les Kurdes sont persécutés par les différents gouvernements des états où ils vivent. Nombres d'intellectuels et de chefs tribaux sont déportés. Beaucoup fuient en Europe, et notamment à Londres et Paris où ils forment de petites communautés.

La plupart des Kurdes ne sont pas habitués au mode de vie européen. Souvent ils parlent très mal le français, utilisant entre-eux divers dialectes régionaux.

#### À NOTER

- Le Kurdistan est le pays des Yezids, derniers descendants des Perses, adorateurs du diable.
- Le prêtre Kalid Bey parle un français parfait et ne manifeste aucune sorte de racisme. Si les Investigateurs viennent le trouver, il collaborera au mieux de ses connaissances. Il parlera de la triste fin de son prédécesseur, le prêtre Mela Telabanî, assassiné par Fayçal Barzinji.
- Mela Telabanî était un extrémiste, anticommuniste primaire et forcené. Il les traitait d'infidèle et n'hésitait pas à les frapper d'anathème. Il était prêtre exorciste et avait lutté contre des adorateurs du diable en Iran. C'était, malgré ses mauvais côtés, un Investigateur.

## Fayçal Barzinji

Kurde originaire de Turquie, en 1921, il s'est réfugié en France après avoir assassiné un militaire. Il appartient à la classe pauvre, la plus déshéritée. Il travaille comme ouvrier dans une cave à champignons de Paris, et c'est tout naturellement qu'il entre en relation avec le CRF, en octobre 1923.

Ses compatriotes ne voient pas d'un bon œil sa nouvelle affiliation. Le prêtre, Mela Telabanî, le chasse même de l'office. Les autres fidèles, tous anticommunistes, n'hésitent pas à le huer.

Fayçal est profondément affecté par cet affront. Pendant quelques mois, il ne voit plus ses collègues du CRF. Les Kurdes le regardent d'un air approbateur, lui faisant comprendre qu'il est sur la voie de la réhabilitation. Mais le Dernier Cercle de Glaaki pense qu'il faut convertir ce frère avant de le perdre. Ils lui font lire *Les Révélations de Glaaki* et le conduisent dans les catacombes. Là, Y'golonac trouve le corps de Fayçal à son goût et l'investit. Il brise le mur de briques et pénètre en lui.

Y'golonac s'habituant aux mouvements moteurs de Fayçal fait connaissance avec Paris, et découvre les mœurs et coutumes des Kurdes. Il se fait réintégrer à la communauté, participe à plusieurs dîners mondains et se lance dans le négosse du vin. Souvent, il rejoint son nid douillet dans les catacombes, derrière le mur de briques fêlé, où viennent l'adorer ses fidèles.

Y'golonac, toujours assoiffé de nouveaux adorateurs, décide de convertir la communauté Kurde de Paris.

Le soir du 24 décembre 1924, il se rend à la messe de minuit. C'est la première fois qu'il revient au culte depuis qu'il a été chassé de l'église. Au milieu de la cérémonie, le prêtre, Mela Telabanî, s'écrie : « Regardez l'infidèle, il ose amener dans la maison de Dieu, un livre de propagande bolchevique. » En effet, Fayçal a sorti en place de son chapelet *Les Révélations de Glaaki*. Les fidèles, exhortés par le prêtre, le chassent une nouvelle fois de l'église. Y'golonac prend bien soin d'oublier dans sa fuite *Les Révélations de Glaaki*. Immédiatement le prêtre se précipite criant : « Regardez le livre maudit. » Il le ramasse, survole la première page, stupéfié de découvrir un des livres interdits par le Vatican. Regagnant sa place derrière l'autel, il rangera le livre dans sa poche. Il reprendra l'office, ne tombant pas dans le piège d'Y'golonac qui voulait le pousser à lire le livre à toute l'assemblée.

À la fin de la messe, lorsque les fidèles quittent l'église, Y'golonac revient. Il enrage en constatant que personne ne le reconnaît. Son visage se convulse et dégage une telle force que personne ne tente de l'arrêter. Beaucoup rêveront d'Y'golonac les nuits suivantes.

Pendant une heure, Y'golonac torture le prêtre. Il le crucifiera et mettra le feu à l'église. À l'extérieur, les Kurdes effrayés appelleront la police et fuiront.

Au moment de mourir, Mela Telabanî maudira Y'golonac. Il le piègera dans le corps de Fayçal, l'empêchant ainsi d'utiliser ses pouvoirs.

Lorsque Fayçal sort de l'église en flammes, il semble anéanti. La police n'a aucun mal à l'interpeller.

Depuis cette date, Y'golonac est prisonnier dans le subconscient d'un être stupide, mentalement détruit. Il ne fuira le corps de Fayçal qu'à la mort de celui-ci. Mais Fayçal sera simplement condamné à la prison à perpétuité.

Les adorateurs sont bien trop stupides et névrosés pour délivrer leur divinité. Un d'entre-eux tentera d'assassiner Fayçal, mais il sera arrêté avant. Archibald leur tend involontairement la main, avec ses attentats. Il leur donne une chance de faire du chantage pour faire sortir leur divinité de prison. Archibald les trouve ridicules et les laissera faire.

### Fayçal Barzinji

FOR 9 CON 125 TAI 12 INT 7 POU 28 DEX 11 APP 8 EDU 6  
SAN 20 Pdv 75

Armes : Bouches 50% 1 pt incurable.

Les caractéristiques sont un mélange de celles d'Y'golonac et de Fayçal.

## La prison de Fresnes

Dans la banlieue sud de Paris se dresse la prison aux murs gris et austères. Fayçal est détenu dans le quartier de haute sécurité, dans une cellule individuelle où

le jour se glisse par une fenêtre que l'on n'a pas pris la peine de munir de barreaux, tant elle est étroite.

Y'golonac ne possède plus qu'un seul pouvoir, il peut faire apparaître dans les paumes de ses mains, des bouches humides. Les gardiens le prennent pour un illusionniste surdoué. En échange de quelques tours (Fayçal mange son repas par les bouches de ses mains), ils lui donnent de l'absinthe et de l'encens qu'il fait brûler en permanence.

### À NOTER

- Habituellement les gardiens sont brutaux avec les prisonniers qu'ils traitent comme des bêtes.
- Depuis qu'un membre du CRF a tenté d'assassiner Fayçal, il est impossible d'entrer dans la cellule.

### INDICES

- A son troisième jour de détention, Fayçal a tué son compagnon de cellule. Il l'a égorgé et a bu son sang. Depuis, il est enfermé au quartier de haute sécurité.
- Le directeur de la prison a été mordu à la cuisse par une des bouches d'Y'golonac. La blessure n'est toujours pas cicatrisée. Il n'en a parlé à personne car il craint son prisonnier. Il a senti qu'il était possédé par un être maléfique. Il n'aime pas que des gens viennent le visiter.

### ÉVÉNEMENT

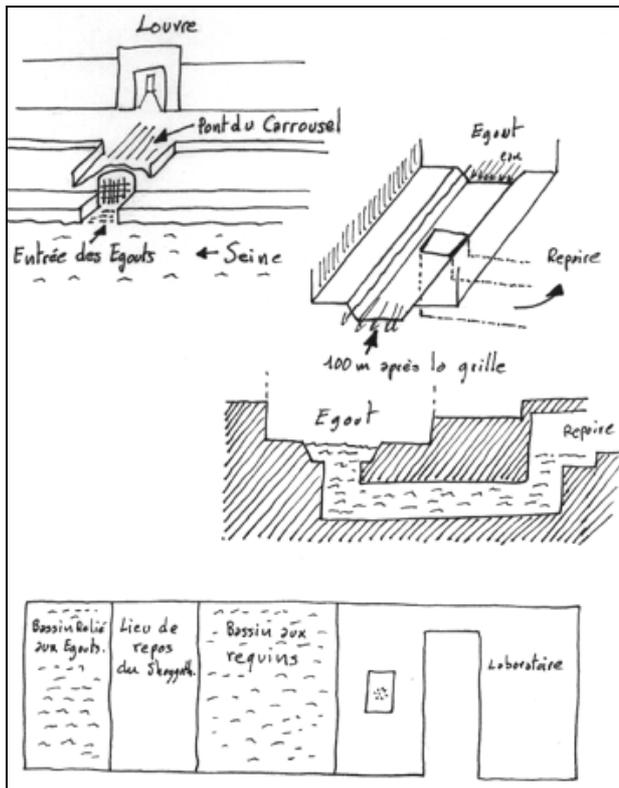
- Après avoir baratiné le directeur, les Investigateurs pourront voir Fayçal. Ils constateront que les gardes le traitent mieux que les autres prisonniers, et ils seront témoins d'un de ses tours favoris (1D3 ou 1 point de SAN). Par la suite, ils pourront discuter avec le directeur qui leur racontera sa mésaventure.

## Le repaire d'Archibald

Sous le pont du Carrousel, dans les égouts profonds, Archibald s'est constitué son petit chez-soi. Il a ouvert un passage vers une crypte abandonnée depuis le XIII<sup>e</sup> par les Templiers.

La grille des égouts s'ouvre sur la Seine sous le pont du Carrousel. Elle a été sciée en dessous du niveau de l'eau. Sur les pointes d'acier acérées, le Shoggoth a perdu quelques morceaux de sa chair infâme. Au bout de 100 m, un conduit, caché par l'eau des égouts, mène vers le repaire. Un premier bassin sert de lieu d'accostage. Sur le quai, le Shoggoth se repose quand Archibald ne l'envoie pas en mission. Il respire bruyamment, émettant une vapeur putride. Il n'attaquera que s'il en reçoit l'ordre.

Le bassin suivant est peuplé de dix requins d'eau douce affamés. Enfin, Archibald vit dans la pièce en U. Sur une table une bougie brûle sans fin. De l'autre côté, il a installé un laboratoire d'alchimie où il s'amuse à pétrifier des morceaux du Shoggoth. Dans un coin, des livres de géographie canadienne et des cartes du Grand Nord canadien sont empilées. Un article sera particulièrement intéressant.



## Une tribu aborigène canadienne

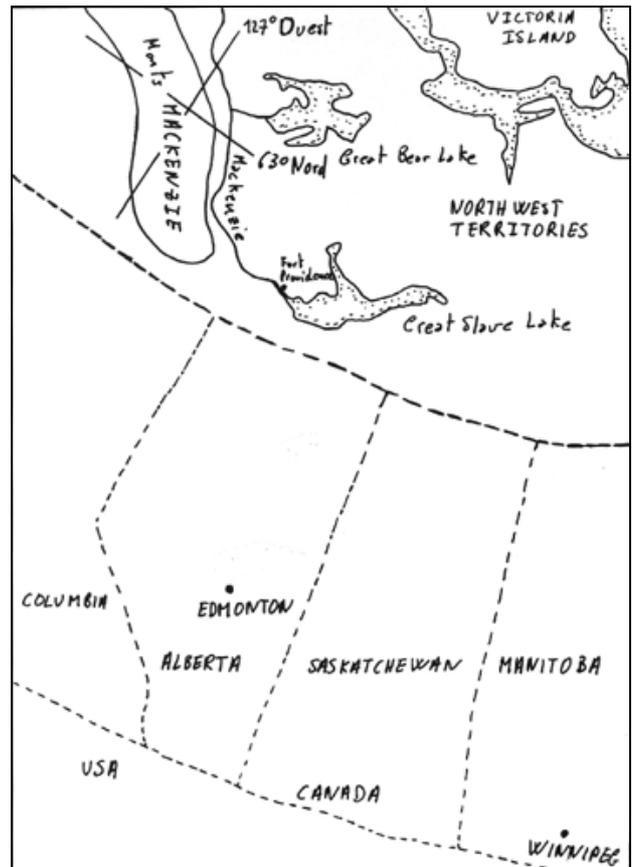
Dans les monts Mackenzie, à 50 km à l'ouest du fleuve du même nom, une tribu indienne vit dans un site enchanté. Chaque année, le 25 juillet à 22h, un phénomène merveilleux se produit. Pendant près d'une heure, le ciel s'ouvre aux feux de la vie. Une aurore boréale d'une beauté cosmique embrase l'univers. Les indiens profitent de l'événement pour organiser leur fête annuelle d'initiation.

## Notes gribouillées

Au moment de l'aurore boréale, les rayonnements solaires, capturés par le champ magnétique terrestre, inondent le village. Cette énergie pure et vierge peut être captée et emmagasinée par un être suffisamment doué. Ainsi son pouvoir peut atteindre une valeur inimaginable...

## À NOTER

- Les documents sur le Canada constituent une fausse piste. Ils sont destinés à retenir les Investigateurs pendant qu'Archibald sera en Inde.
- Archibald attaquera les Investigateurs au contact. Il fuira avec ses Vagabonds Dimensionnels lorsqu'ils seront mal en point (Stop Combustion est actif).
- Si, une fois le Shoggoth pétrifié, les Investigateurs ne trouvent pas le repaire, Archibald utilisera Kuru Gupta pour les guider jusqu'à lui. Il ira chercher le double du Démon Serviteur en Australie et le commandera par télépathie.



## Un requin

FOR 15 CON 19 TAI 12 POU 6 DEX 15 Pdv 16

Arme : Morsure 60% 1D10

Un des requins s'est enfui et vit dans les égouts. Les 10, 15, 21 et 27 juin, on retrouvera le cadavre d'un préposé à l'entretien à moitié dévoré, flottant dans l'eau boueuse. Cette nouvelle ne sera pas ébruitée et les Investigateurs l'apprendront au cours de leur enquête. La police pense que le monstre est le coupable.

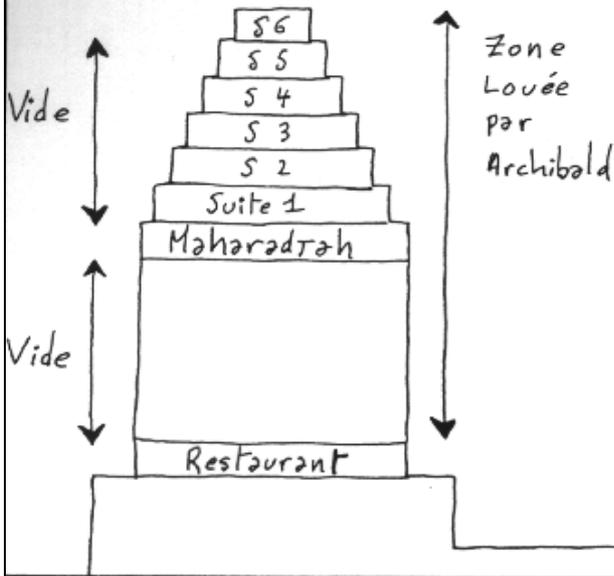
## Résumé

Après avoir découvert des traces de potion sur les murs du Palais du Trocadéro et les restes de la machine infernale au commissariat central de Paris, les Investigateurs comprendront que le Shoggoth a été réveillé et a fui dans la Seine. En lisant la presse et en observant la dernière photo du Moai, ils noteront la présence d'Archibald Deluze près de la statue. Ils trouveront par l'intermédiaire du grand couturier son ancienne résidence. En comprenant que les attentats suivent une progression en spirale, les Investigateurs prévoient les emplacements des prochains, découvriront le repaire et, pour la première fois, combattront brièvement Archibald. Le CRF ne constitue qu'une simple diversion à leur quête.

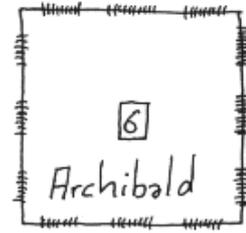
## Pistes

Sable dans les bottes ⇒ Australie  
Carte du Canada ⇒ Canada

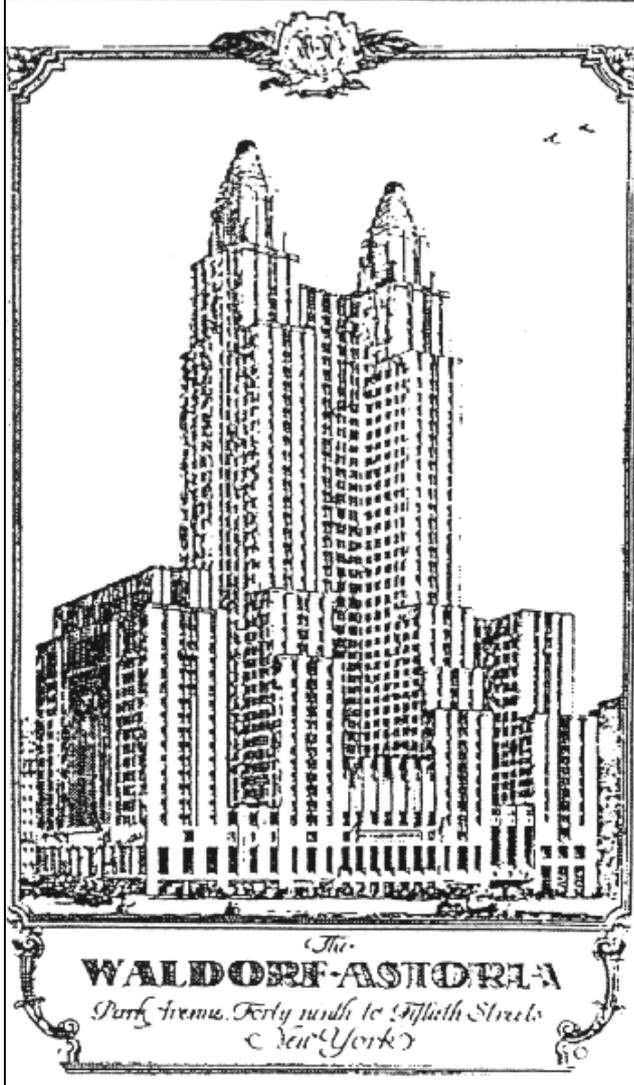
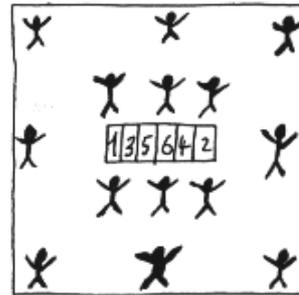
# TOUR GAUCHE



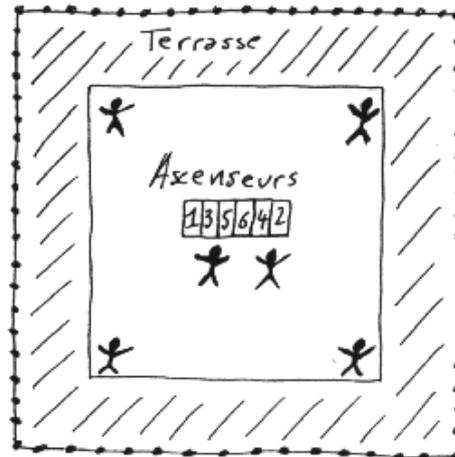
# SUITE 6



# MAHARADJAH



# RESTAURANT



Thug

# L'ultimatum

## Les Investigateurs travaillent avec le gouvernement américain pour déjouer les plans d'Archibald Deluze.

### Pour le Gardien

Les Investigateurs entreront dans ce scénario lorsque le gouvernement américain, par l'intermédiaire de Beth Lebniz, fera appel à eux. Avant cet événement, ils seront dans le Grand Nord canadien, voie de garage où Archibald les a aiguillés à Paris.

La campagne se termine, les événements se précipitent, les Investigateurs ne savent plus où donner de la tête. La folie d'Archibald atteint son paroxysme. Il se proclame le dernier des Grands Anciens et pense qu'il vaut mieux laisser Cthulhu dans sa vase putride. Il veut, comme beaucoup d'autres avant lui, devenir le maître du monde, et il n'est pas loin d'en avoir les moyens.

L'ultimatum a pour but de sauver des objets d'art qui risquent d'être détruits, et des artistes qui risquent d'être tués, lorsque les 300 Shoggoths balayront les États-Unis.

Maintenant il n'est plus question pour les Investigateurs de mener une enquête soignée : ils doivent se transformer en chasseurs et ne plus avoir de scrupules, la paix du monde est entre leurs mains.

### À NOTER

- Les Investigateurs n'ont pas d'autres pistes solides que le Canada, bien-sûr, ils pourraient aller en Australie, mais ils ne savent pas où. Vleming n'y arrivera que début août et, d'ici là, Archibald peut faire bien des dégâts. Si les Investigateurs décident de faire autre chose, jouez le jeu. Beth mettra simplement plus de temps à les retrouver.
- Si les Investigateurs sont trop faibles en SAN, vous pouvez les interner plutôt que de les faire partir pour le Canada.

### Voyage au Canada

Les Investigateurs devraient tomber dans le piège tendu par Archibald. Une fois l'affaire du Moai réglée, ils se précipiteront vers les monts Mackenzie où, le 25 juillet, un événement extraordinaire se produira.

Pour atteindre le village aborigène, il faut 9 jours depuis New York. Le voyage en avion de New York à Fort Providence dure 2 jours. Les escales sont Chicago, Winnipeg et Edmonton. À Fort Providence, il faut louer une vedette pour descendre le fleuve Mackenzie. Il sera difficile de trouver un guide car pour les

indiens et les trappeurs, les monts Mackenzie sont dangereux, hantés par le Wendigo. Un indien, Fuirink, acceptera tout de même de les accompagner pour une poignée de dollars.

Après 6 jours de navigation, il faut s'enfoncer pendant une journée dans les monts. Le périple est reposant. La campagne canadienne, bien que sauvage, s'épanouit avec la chaleur de l'été.

Le village indigène, formé de huttes de bois, s'enroule autour d'une place. En son centre, un puits se trouve aux coordonnées géographiques 127° ouest, 63° nord. Les indigènes, simples et accueillants, ne parlent qu'un dialecte primitif et il faut communiquer par signes. Ils préparent la fête annuelle du 25 juillet, jour d'initiation pour les jeunes, qui se termine par un feu d'artifice céleste. En soirée, ils consomment des drogues inconnues et aphrodisiaques...

Le 25 à 22h, une aurore boréale d'une splendeur inouïe embrasera les cieux. Le phénomène naturel se prolongera pendant une heure avant de s'arrêter. Au moment le plus enchanteur, un Byakhee monté par un Thug survolera le village et laissera tomber un tube de métal. Il contient un message d'Archibald : « J'espère que vous êtes maintenant plus puissants. Dépêchez-vous de rentrer à Washington, votre Président a besoin de vous. »

### À NOTER

- De loin ils prendront le Thug pour Archibald.
- Le Byakhee n'attaquera pas.
- Faites durer la cérémonie.

### Le Byakhee

FOR 15 CON 12 TAI 19 INT 12 POU 10 DEX 11 Pdv 15

Protection : 2 points de peau.

Perte de SAN : 1D6 ou 0.

### Le gouvernement américain

Entre 1920 et 1929, la vie politique américaine est terne. Les États-Unis se replient sur eux-mêmes et sur leur passé, selon le slogan à la mode *Back to normalcy*. Le parti Républicain, dominé par les intérêts financiers, profite de la désorganisation des Démocrates pour gagner les élections de 1920. W.Harding

est élu président et C.Coolidge vice-président. Malgré de nombreux scandales, la popularité de Harding n'est en rien altérée jusqu'à sa mort brutale en 1923. Coolidge devient président, il est réélu en 1924.

Coolidge, ancien gouverneur du Massachusetts, est un personnage aux lèvres minces et au regard aigu. En parlant de lui, l'ambassadeur d'Angleterre dira : « Je n'ai jamais vu quelqu'un qui ressemble davantage à un fils de fermier. » Il est célèbre pour son inactivité, ses silences et ses vétos. Le journaliste W.A.White l'a encore surnommé *un puritain dans Babylone*.

Le secrétaire du Trésor, Andrew Mellon, petit-fils d'immigrants irlandais et écossais, est un banquier millionnaire qui, malgré son âge avancé et sa fortune, est presque totalement inconnu.

Le secrétaire d'Etat, F.B.Kellogg, le président de la Cour Suprême, W.H.Taff, et le vice-président, le général Ch.Dawes, ne sont pas de fortes personnalités contrairement à Herbert Hoover, le secrétaire au Commerce.

### ÉVÉNEMENTS

• Le 23 juillet 1925, à 21h30, le président Coolidge, en vacances dans sa maison du Vermont, déguste un alcool fin quand, soudain, une des vitres du salon vole en éclats. Un bloc de béton est à l'origine du désastre. Les gardes du corps, postés dans le jardin, accourent. Le président est sauf, le bloc de béton ne cache aucun danger, si ce n'est un message soigneusement roulé dans une anfractuosité.

### Ultimatum

Un cargo, chargé des objets et des hommes dont la liste figure ci-dessous, devra être abandonné à 100 milles à l'extrême sud de Hawaii, le samedi 15 août 1925 à 18h.

Si je n'ai pas reçu satisfaction, je n'hésiterai pas à ravager votre beau pays. Rappelez-vous du 10 décembre 1924 à Boston ou de la récente épopée d'un monstre à Paris. Je n'ai aucun de problème pour vous faire parvenir un message, j'aurai pu tout aussi bien vous assassiner.

Si vous me prenez pour un fou, contactez le groupe d'aventuriers qui, en ce moment, attend une manifestation surnaturelle dans le Grand Nord canadien, ils vous affirmeront que je ne plaisante pas.

*Portrait de Molly Whales Leonard* de Rufus Hathaway (1770-1822).

*Le Royaume de la paix* d'Edgard Hicks (1780-1849).

*Mère et enfant* de Marry Cassatt (1845-1925).

*Carmencita* de John Singer Sargent (1856-1925).

*Nu descendant l'escalier* Marcel Duchamp (1887-).

Peintres : John Marin, Marsden Hartley, Arthur G.Dove, Stuart Davis, Marcel Duchamp, Edward Hopper, Charles Sheeler, Charles Demuth, Ben Shahn.

Sculpteurs : Gaston Lachaise, Joseph Curnell, Alexandre Calder.

Musiciens : Louis Armstrong, Duke Ellington, Georges Gershwin, King Oliver, Jerry Roll Morton, Darius Milhaud.  
Ecrivains : Sinclair Lewis, Clarck Asthon Smith, Henry Miller, Frank Belknap Long, Ezra Pound, Edgard Rice Burroughs, Robert Howard, Abraham Merrit, Thomas Stearns Eliot.

DL

DELUZE

• 22h15, le président contacte J.Edgar Hoover le tout jeune directeur du FBI.

• Le 24 juillet, 9h, le président reçoit Hoover dans son bureau de la maison blanche. Il lui transmet l'ultimatum.

• 11h, Hoover confie à Beth Lebniz la mission de trouver les Investigateurs. Si elle sait où ils sont, elle les retrouvera très vite (Canada, en 4 jours avec un avion de l'armée, France, en 5 jours). Si les Investigateurs lui ont parlé de Snout, elle lui demandera de l'aide. Si elle ne le connaît pas, sa mission lui prendra le double de temps. Elle fera passer des annonces dans tous les grands journaux internationaux.

### La Maison Blanche

Les Investigateurs sont reçus par le président, Beth est là pour les soutenir. Ils devront le convaincre qu'Archibald est un fou dangereux, sans pour autant parler de choses innommables. Andrew Mellon confortablement assis dans un coin du bureau observera sans rien dire.

Les Investigateurs ne persuaderont pas le Président, mais Mellon attendra leur départ pour lui demander de les aider. Lui-même a déjà eu affaire à des situations toutes aussi étranges alors qu'il était plus jeune. Il rattrapera les Investigateurs dans le jardin et leur donnera un numéro de téléphone où ils pourront appeler en cas de problèmes, et le dossier Apocalypse.

### Le dossier Apocalypse

Pendant la guerre, le commando avait pour mission d'infiltrer les lignes allemandes, de rapatrier des agents du territoire adverse, de pratiquer la subversion et l'assassinat. Ces opérations ultra-secrètes avaient pour noms de code générique : Apocalypse. Archibald Deluze en était le commandant. En 1919, les 21 survivants, à l'exception d'Ernest Dumoulin, indemnisés pour oublier leurs crimes, quittent l'Europe.

### À noter :

- Les hommes du commando portent tous à l'exception d'Archibald une montre à gousset sur laquelle est gravé le mot Apocalypse.
- Leur arme favorite est le cyanure. Ils l'utilisent généralement enduit sur des aiguilles, ou dans des capsules projetées par des balles de calibre 22.

## Les 20 survivants :

- Dino de Arloutich, Portland, USA.
- Salinas Borgias, Toluca, Mexique.
- \* Nathaniel Byrd, Houston, USA (1922).
- \* Joseph Cartaphilus, Naples, Italie (1924).
- \* Marcus Dickerson, Monterrey, Mexique(1922).
- Ernest Dumoulin, Paris, France.
- Roger Durant, Lyon, France.
- \* John Grenville, New-York, USA (1923).
- \* William Hawthorne, Seattle, USA (1923).
- James Jefferson, Miami, USA.
- \* Olivier Madison, Chicago, USA (1922).
- \* Benjamin Otalora, Montevideo, Uruguay (1923).
- Philémon Rastapouliof, Boston, USA.
- \* Donald Rooney, Le Caire, Egypte (1924).
- Frank Russel, Darwin, Australie.
- Yannick Saudelli, Nairobi, Kenya.
- \* Haym Simpson, Osaka, Japon (1924).
- Oscar Tingling, Manille, Philippines.
- Claudio Velázquez, île de Pâques, Chili.
- \* Herman Wilson, Los Angeles, USA (1922).

\* assassiné par Archibald Deluze.

## L'attentat

Le 5 août (date modulable), Archibald décide de supprimer les Investigateurs. Il envoie un commando suicide.

### ÉVÉNEMENTS

- 2 Thugs enturbannés, les poches chargées de dynamite, s'arrêtent avec leur voiture au niveau des Investigateurs. Ils fument de gros cigares. La mèche de mise à feu est à quelques millimètres du tabac incandescent. Ils se tournent vers les Investigateurs et sourient. Soudain des coups de feu résonnent. Ils sont tirés de derrière par 4 Thugs en costume qui attaquent la voiture du commando suicide. Le meilleur réflexe des Investigateurs sera de fuir, surtout que la mèche vient juste de s'embraser. Les 6 Thugs voleront en éclats. Sur un des occupants de la voiture, il sera possible de trouver un Démon Serviteur encore vivant.
- En arrivant à leur domicile, les Investigateurs découvriront un gros paquet cadeau. Un concierge ou un groom leur expliquera que 4 Indiens en costume ont livré le colis (une heure avant l'attentat). Le paquet contient une caisse de poudre grise. Un petit carton porte la mention suivante : « Cadeau de Jabalpur. Utilisez cette poudre pour vos armes, Archibald sera bien surpris. »

### À NOTER

- Les Thugs ont fait ce cadeau aux Investigateurs pour se venger d'Archibald (voir raid sur les Thugs).

- La poudre des Thugs a la faculté d'exploser même dans le vide. Elle permet donc de contrer la capacité de Stop Combustion d'Archibald.

## Liberty Island

Aux pieds de la Statue de la Liberté est exposé le Moai repêché dans le port en avril.

*Tous les journaux, 3 avril 1925.*

### Un Moai dans le port de New York

Alors que le remorqueur numéro 45 conduisait le S.S. Britany vers son quai d'amarrage, le filin de liaison s'est rompu et s'est accroché au fond de l'eau à une épave. Après 5h de travail, une équipe de plongeurs repêche une magnifique statue fort semblable à celles nommées Moai sur l'île de Pâques. Les Archéologues se refusent pour l'instant à toute hypothèse.

### À NOTER

- Les Investigateurs savent qu'Archibald utilisera le Moai pour faire régner la terreur sur New York, pourtant la statue n'a pas de Signe de Vie. Il a disparu après la dépétrification du 21 juin. Tout de même, en observant minutieusement le dos du Moai, une trace, sorte de tatouage effacé, subsistera à l'intérieur de la pierre.
- La nuit, de temps en temps, des larmes s'échappent des yeux du Shoggoth. Une fois sur le sol, elles rampent lentement vers la mer (perte de 1D6 ou 1 point de SAN). Si un échantillon est observé au microscope, une myriade de monstres sanguinaires sera visible (perte de 1D10 ou 1D3 points de SAN).
- Si un Investigateur tente d'arracher un morceau de roche, le Shoggoth le frappera d'un bref coup de poing (1D6 points de dommage) avant de reprendre sa forme (perte de 1D6 ou 1 point de SAN).
- Depuis la fin juin, une mauvaise odeur stagne autour de la statue. Certains scientifiques avancent l'hypothèse que l'oxygène détruit lentement la roche constituant le Moai, protégée jusqu'alors par la vase du port.
- Les autorités se refuseront à détruire la statue. Il sera possible de l'enfermer dans un hangar de la marine et de la faire surveiller par des soldats.
- Le 25 juillet, Archibald ordonne au Shoggoth de se réveiller. À partir de ce moment, ils sont en contact télépathique permanent. Archibald voit par les yeux du monstre.

### ÉVÉNEMENTS

- Si les Investigateurs se transforment en terroristes et s'approchent du Moai pour le faire sauter à la dynamite, Archibald le ranimera (2 rounds) et tentera de les détruire (1 par round). Il ne lui fera pas quitter l'île et, une fois le danger écarté, il lui fera regagner sa position et son apparence de statue.
- Dans la nuit du 15 au 16 août, Archibald fera plonger le Shoggoth dans le port. Fou de rage, il lui ordonnera de couler des bateaux. Il cherchera les Investigateurs pour les assassiner. Sous le contrôle

d'Archibald le Shoggoth est indestructible. Une fois blessé, il se cache au plus profond du port.

• Si Archibald est gravement blessé, il rompra le contact avec le Shoggoth qui sortira de l'eau. Il attaquera tout ce qui passe à sa portée. Des bateaux de guerre, ancrés dans le port, le bombarderont et, après de nombreux dégâts, le détruiront.

### Le Shoggoth

FOR 60 CON 39 TAI 73 INT 9 POU 10 DEX 5 Pdv 56

Arme : Ecrasement 100% 8D6

Protection : Les armes physiques ne lui causent qu'un point de dommage. Il régénère deux points de vie par round.

Perte de SAN : 1D20 ou 1D6.

## Snout invente le Télépatom

Le docteur Snout a compris au vu des événements parisiens qu'Archibald commandait le Shoggoth par télépathie. Il a travaillé d'arrache-pied pour mettre au point un appareil permettant de détecter les ondes télépathiques. Le 7 août, il confie aux Investigateurs son premier prototype, le Télépatom. Si l'appareil est placé dans un champ télépathique, une lumière se met à clignoter.

### À NOTER

- À partir de Liberty Island, les Investigateurs pourront remonter le cordon ombilical qui relie le Shoggoth à Archibald et aboutir au Waldorf-Astoria.
- L'appareil est un artefact magique.

## Le congrès

*New York Times*, 25 juillet 1925.

### La Faim dans le Monde

Le congrès, *La Faim dans le Monde*, organisé par la Fondation Rothenfelder, débute aujourd'hui. Pendant 28 jours, les représentants des grandes nations seront rassemblés dans le hall de l'hôtel Ritz-Carlton à New York pour discuter du problème crucial de la famine. N'oublions pas que les deux-tiers des habitants de la planète souffrent de la faim.

Parmi les invités prestigieux, outre les délégués officiels de 52 nations, on note la présence du Cheik Mohamed Ben Sallad d'Oman, de Stanley Diaz qui revient tout juste de Wimbledon, du Maharadjah de Golconde qui termine une croisière en Méditerranée, du jeune compositeur Georges Gershwin qui dirigera *Rhapsody in Blue*, de Fritz Lang le réalisateur du *Docteur Mabuse*, de Serge de Diaghilev qui présentera *Les biches*, ballet en un acte interprété par les Ballets russes, et de la sublime Mae West.

Les conférences, présidées par J.D. Rothenfelder, ont peu d'intérêt. C'est plus une manifestation publicitaire qu'un réel effort pour le tiers-monde.

Les horaires sont réguliers, 16 à 18h conférences,

18h à 21h apéritifs et repas, 21h spectacles.

### À NOTER

- Le congrès a été organisé pour faire croire aux Investigateurs qu'Archibald allait frapper là.
- Avec l'aide du gouvernement les Investigateurs pourront faire stopper la manifestation.

### INDICE

- Les Investigateurs noteront la présence dans tous les coins de Thugs enturbannés, gardes personnels du maharadjah de Golconde.

## Le maharadjah de Golconde

Depuis le 15 juillet, il est à New York où il loue le sommet de la tour gauche du Waldorf-Astoria. 20 hindous enturbannés ne laissent aucun étranger s'occuper de leur maître. Les employés et même le directeur de l'hôtel n'ont pas le droit d'entrer dans les appartements. Les serveurs montent une garde soutenue auprès des 6 ascenseurs (voir plan).

Le maharadjah est cet été l'attraction de la haute société newyorkaise. Il ne manque pas un dîner mondain et passe ses journées à visiter des musées ou des collections privées.

### POUR LE GARDIEN

Les hindous sont des Thugs au service d'Archibald. L'un d'entre eux joue avec plaisir le rôle du maharadjah. Archibald, lorsqu'il veut sortir de l'hôtel, se fait passer pour un des serveurs. Le costume indien et le turban lui assurant un bon camouflage.

Archibald s'est réservé le dernier étage du building. Il a ouvert toutes les fenêtres, ce qui vue la hauteur assure un courant d'air permanent et violent. Généralement il est assis au centre du grand salon, dans la position du Bouddha, le torse nu, un bandeau jaune lui tenant les cheveux dans le dos. Il est en communication avec le Shoggoth.

### ÉVÉNEMENT

• Lorsque les Investigateurs arriveront jusqu'à lui, il sera arrogant et moqueur. Il est trop sûr de pouvoir les briser quand il voudra. Il ne sait pas qu'ils peuvent lui tirer dessus à tout moment. S'ils lui laissent le temps de parler il dira : « Ha! Enfin, vous m'avez retrouvé. Asseyez-vous, le bar est par là, mais taisez-vous, vous voyez bien que je suis occupé. Je constate que vous avez échappé à l'attentat que je vous avais préparé, si vous êtes sages je vous laisserai vivre quelques jours enore. Bientôt je serai le maître de cette planète malade et, à partir de ce jour, vous aurez une nouvelle divinité à vénérée. Ces Grands Anciens sont pitoyables et déments, Cthulhu pense encore que je prépare son retour Ha Ha Ha... »

Lorsque les balles le toucheront, il poussera un cri de douleur affreux. Pour la première fois il perçoit la douleur. Il a été élevé avec tant de soins et de précautions qu'il n'avait jusqu'à ce jour jamais saigné. Il se prenait pour un Dieu immortel et son amour pro-

pre, plus que son corps, est atteint par les balles. À cet instant précis, sa folie initiale et naïve, va se transformer en une haine féroce de tout ce qui est vivant. Il appellera ses Vagabonds Dimensionnels, un l'importera, l'autre attaquera les Investigateurs. Dans l'hôtel, les Thugs liés à Archibald par le réseau télépathique du Gestalt (voir Brian Gavendish) se tordront de douleur. Ils vomiront leurs tripes et cracheront du sang. Certains se suicideront, d'autres pour calmer leur douleur s'attaqueront au premier quidam venu.

### À NOTER

- Golconde est l'ancien nom d'Hyderabad, une des villes les plus importantes du Pakistan à 160 km de Karachi. De nombreuses légendes vantent l'immense trésor que les Sultans du Deccan y avaient rassemblé.
- Le Stop Combustion n'est actif que sur l'appartement d'Archibald.

Thug
FOR 15 CON 15 TAI 12 INT 7 POU 11 DEX 14 Pdv 14
Armes : calibre 45 40% 1D10+2, Kandjar 60% 1D8
Compétences : Mythe 10%, Ecouter 60%, Se Cacher 50%.

## Le Diamond of Golconde

C'est le yacht du Maharadjah de Golconde. Il est accosté au port de plaisance de New York, près du Rothenfelder Eagle. Les hommes d'équipage passent leurs temps à nettoyer les ponts.

### POUR LE GARDIEN

Il reste 7 Thugs sur le yacht. Ils gardent dans le salon un Polype Volant. Les cloisons ont été abattues, libérant un vaste espace pour le monstre. Pour qu'il ne se sente pas dépaysé, le sol a été recouvert de sable. La nuit des éclairs bleutés s'échappent de la cabine (le Polype créait des perturbations magnétiques).

### INDICES

- Officiellement le yacht fait son voyage de baptême. Sur le livre de bord, les escales précédentes sont Suez, Athènes, Chypre, Rome et Gibraltar. Le port d'attache est Karachi.
- Le nom du bateau est peint sur une plaque aimantée collée à la coque. Si elle est arrachée, le véritable nom du bateau, *Diamond Stars - Darwin*, apparaîtra.
- Un câble à Darwin permettra d'apprendre que le bateau est l'un des deux yachts qui appartiennent à

une riche famille de la ville : les Russel. L'autre yacht s'appelle le Victoria Queen.

Polype Volant
FOR 55 CON 23 TAI 52 INT 12 POU 15 DEX 10 Pdv 38
Armes : Tentacule 85% 1D10
Protection : quatre points d'armure et minimum de dommages avec des armes physiques.
Perte de SAN : 1D20 ou 1D3.

## Rendez-vous en mer

Le 15 août, vers 18h, un yacht battant pavillon australien, le Victoria Queen de Darwin, croisera au point de rendez-vous fixé par l'ultimatum d'Archibald.

Si comme prévu, un cargo américain est là, il viendra l'accoster pour transborder le fruit de la rançon. Si le moindre problème éclate, les Thugs qui pilotent le Victoria Queen se saborderont. L'explosion par sa violence désintégrera les deux navires. Les chances de survie d'un passager seront de deux fois sa constitution.

Si le yacht s'en tire indemne, il fera des allers-retours dans le Pacifique sud jusqu'à ce qu'Archibald donne de nouveaux ordres. Cette éventualité ne se produira pas avant octobre.

### À NOTER

- Un sous-marin américain sera placé en embuscade et notera le nom du navire. Il pourra même le couler s'il en reçoit l'ordre.
- Le Victoria Queen n'est autre que le Padicha rebaptisé.
- Archibald sera averti de la tournure des événements par télépathie.
- Il faut 4 jours pour joindre Hawaii avec un bateau rapide à partir de Los Angeles ou San Francisco. La traversée des USA en avion dure 2 jours.
- Les informations fournies par le sous-marin arrivent en un jour sur la côte Est.

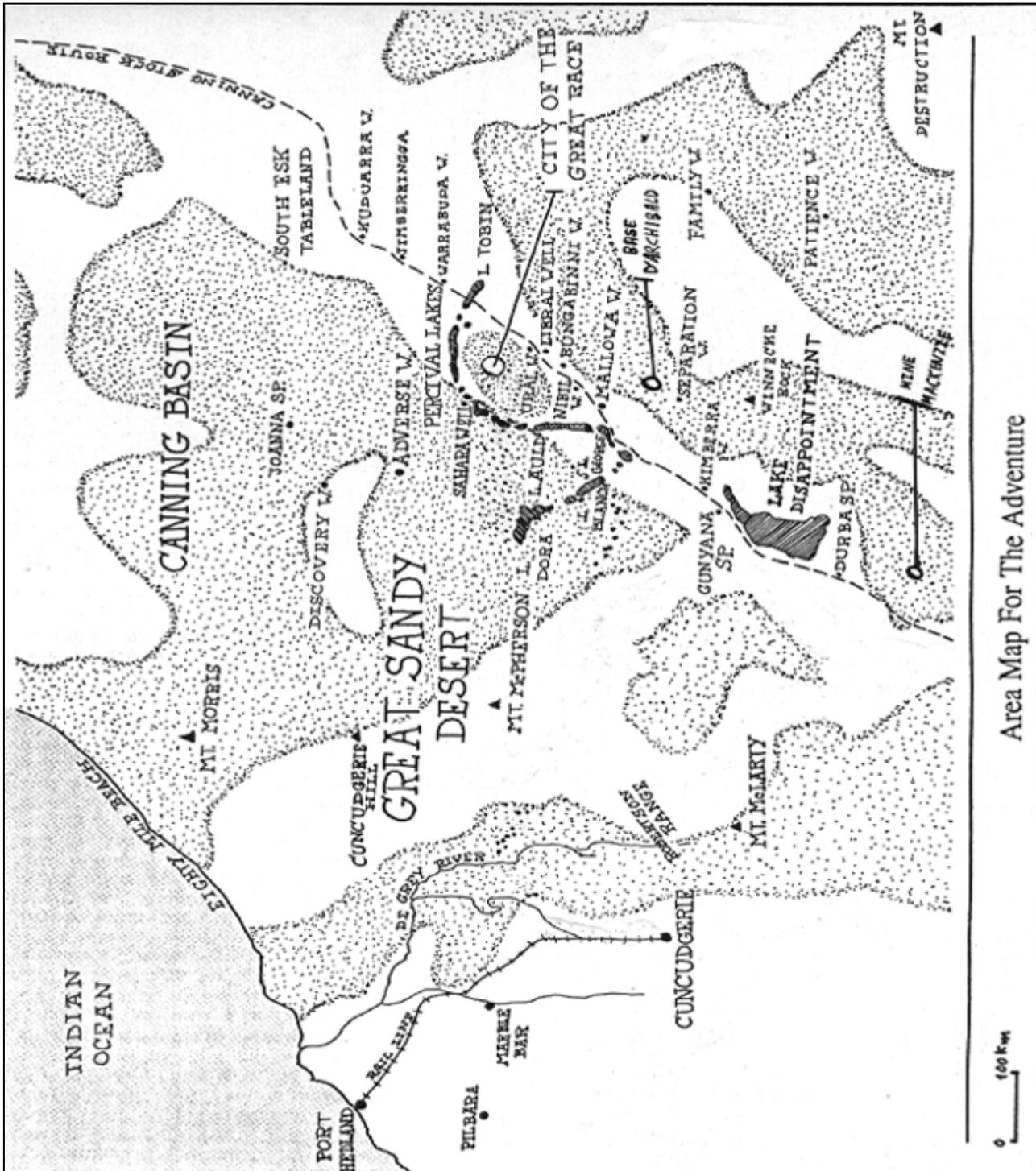
## Résumé

Les Investigateurs n'ont maintenant pas d'autres possibilités que de se précipiter en Australie. En bateau il leur faudra 15 jours pour atteindre Darwin.

Pistes
Diamond of Golconde ⇒ Darwin
Victoria Queen ⇒ Darwin
Sable sur Diamond ⇒ Australie

# Course poursuite

Après quelques jours dans le désert australien,  
les Investigateurs engagent une course poursuite avec Archibald Deluze.



## Pour le Gardien

À partir de la mi-août 1925, les Investigateurs auront le temps d'exploiter les pistes qui mènent en Australie.

- La LineLink envoie ses productions frauduleuses en Australie.
- Sable dans les bottes d'Archibald à Paris.
- Expédition Vleming.
- Le yacht du maharajah de Golconde et le Victoria Queen battent pavillon australien.

*Times, 6 juillet 1925.*

### Nouvelle expédition Vleming

Le jeune Archéologue Michaël Vleming qui vient juste de rentrer de l'île de Pâques, repart pour une nouvelle expédition en Australie. Il se rend dans le Grand Désert de Sable pour étudier des ruines récemment découvertes par un de nos compatriotes, l'ingénieur des mines Mackenzie.

Robert B.F. Mackenzie a découvert dans le Grand Désert de Sable, une immense dalle de béton qui n'est autre que le toit de l'usine d'Archibald. Michaël Vleming et son équipe d'Archéologues viennent pour l'étudier.

Ce scénario d'ambiance dramatique conclut la campagne. Après s'être fait piéger dans le désert, les Investigateurs devront arrêter Archibald qui aura pris le large avec ses avions.

## Darwin

Seule ville du Northern Territory, 1 000 habitants recensés (5 000 pour tout l'état, 6 millions pour l'Australie), Darwin est un port cosmopolite. La ruée vers l'or du siècle dernier et la proximité de l'Asie ont donné à la ville une grande diversité raciale unique sur le continent.

### À NOTER

- On peut louer dans les magasins du port tout le matériel nécessaire à une expédition dans le désert (camion, carburant, réservoir d'eau, carte approximative).
- Avec un bon véhicule il faut 5 jours pour atteindre le camp archéologique dans le Grand Désert de Sable, et 9 jours pour rejoindre Port-Hedland. Pour 1 000\$ le patron véreux d'un tramp conduira les Investigateurs à Port-Hedland en 4 jours.
- Il est impossible de trouver un avion dans la région.

## Le Shangai Club

C'est un hôtel confortable et discret, propriété d'un Chinois immigré. Des Anglais sympathiques et amateurs de whisky le fréquentent. Les Investigateurs y descendront inévitablement.

### ÉVÉNEMENT

- En prenant leur premier dîner, les Investigateurs remarqueront un homme obèse et court en jambes qui les dévisage. Au bout d'un moment il déboutonne

### Course poursuite

nera la veste de son costume et observera un objet mystérieux contenu dans une poche intérieure (photos des Investigateurs). En les reconnaissant, fébrile, il quittera le club et, avec son automobile, ira tout droit chez les Russel.

### INDICE

- Un serveur pourra dire que l'homme, John Dundie, est le médecin personnel de la famille Russel.

### À NOTER

- Si les Investigateurs ne stoppent pas John Dundie avant son arrivée chez les Russel, une chasse à l'homme sera organisée. Le lendemain matin, des affiches *Wanted* représentant les portraits des Investigateurs seront placardées en ville. Elles les accusent de meurtres et de vols d'or. À partir de ce moment, ils devront se cacher, se déguiser pour aller en ville, et soudoyer abondamment leurs intermédiaires.

## Les Russel

C'est la famille la plus riche de Darwin. Elle tire sa fortune de l'élevage intensif d'ovins. Leur maison se trouve au milieu d'une immense propriété aux pelouses éclatantes à 25 km au sud de la ville. 500 m en retrait, un ranch abrite 80 cow-boys employés par la famille. 3 cavaliers armés de Winchester surveillent les environs de la maison.

### À NOTER

- Une antenne de TSF est visible sur le toit de la maison.

### POUR LE GARDIEN

Frank Russel Junior est un ancien du commando Apocalypse qui rend quelques services à Archibald. Il rassemble le matériel et les hommes fournis par LineLink à Darwin. Puis avec ses camions, il achemine le tout dans le Grand Désert de Sable. Il communique avec Archibald au moyen d'un poste de TSF. Il est réglé sur une fréquence bien définie. Tous les correspondants australiens d'Archibald l'utilisent (Darwin, Perth, Adelaide, Melbourne et Brisbane).

### INDICES

- Martha Russel, la sœur cadette de Frank, s'est fiancée avec Archibald le 3 mai 1925.
- Officiellement les convois envoyés dans le désert sont destinés au futur gendre qui est parti à la recherche de nouveaux gisements d'or dans le Grand Désert de Sable.
- La nuit, à l'écoute de la fréquence du poste de TSF, il est possible d'entendre les conversations entre les correspondants d'Archibald en Australie et le camp archéologique Vleming, puis entre le camp et l'usine souterraine. Les documents en donnent quelques exemples, à vous d'en improviser de nouveaux.

## Bribes de communications en morse

-Ici scratch bzz 33, à vous.  
-33, 55 crack 5/5, ok.  
-33, ici journée peffzz, trafic normal, bzz vous.  
-55, précisez trafic crzii.  
-33, brrr portuaire, craaaack suspectes aujourd'hui.  
-55, brzzzikk directives, à vous.  
-33, brrr de plus, crack demain triiiip.  
-55, brrr même heure si tente bzzz stop.

-Ici, 33 à vous.  
-12 au poste à vous.  
-12, vos nouvelles à transbzzzz S.V.P.  
-33, entendu dire cracpions chez vous, employés crack new brrr time, contact brrrr terrazzzzz, à crakcarack, attention.  
-12, ok.  
-33, fini brrr vous.  
-12, ok stop.

-crack 33, crackkkcr déserte, à vous.  
-Ici 29, vais brrr 00, attendez.  
-brrrrrrrrrrrrrrrrrrrr  
-Ici, 00.  
-00, ai eu 55, brrr signaler. 12 annonce crachclac chez nous. Je vais brrrrrrrclack. Chercheurs fatigués, dzzzzzzzzz rentrer brrrr terre crach victoria. Rien czzzzz fossé.  
-message reçu, stop.

## Traductions en clair

-Ici le camp, à vous.  
-Le camp, ici Port-Hedland 5/5 ok.  
-Le camp, ici journée paisible, trafic normal, à vous.  
-Port-Hedland, précisez trafic, stop.  
-Le camp, trafic portuaire, marchandises suspectes, aujourd'hui.  
-Port-Hedland, pas de nouvelles directives, à vous.  
-Le camp, rien de plus, à demain stop.  
-Port-Hedland, demain même heure si tente vide, stop.

-Ici, le camp à vous.  
-Adelaide au poste à vous.  
-Adelaide, vos nouvelles à transmettre SVP.  
-Le camp, entendu dire espions chez vous, employés aux New York Times, contact avec terrassier, à surveiller, attention.  
-Adelaide, ok.  
-Le camp, fini stop, à vous.  
-Adelaide, ok stop.

-Ici le camp, tente déserte, à vous.  
-Ici base, vais chercher Deluze, attendez.  
-.....  
-Ici, Deluze.  
-M. Deluze, ai eu Port-Hedland, rien à signaler. Adelaide annonce journaliste chez nous. Je vais me renseigner. Cher-

cheurs fatigués, aimeraient rentrer sur la terre de Victoria. Rien depuis le fossé.  
-message reçu, stop.

## À NOTER

• Il est facile de se procurer un poste de TSF à Darwin. En orientant l'antenne et en notant le signal le plus puissant, il est possible de repérer la direction de l'émetteur.

## Frank Russel

FOR 15 CON 18 TAI 16 INT 16 POU 9 DEX 18 APP 15 EDU 15

Armes : Calibre 22 90% cyanure, Bague avec cyanure 40%

## Port-Hedland

C'est une bourgade de 300 habitants, point de ravitaillement de tous les chercheurs d'or, terminus de la ligne de chemin de fer qui s'enfoncé dans le désert. Des caboteurs, qui font la liaison avec Darwin ou Perth, sont ancrés dans le port.

## ÉVÉNEMENT

• Vleming rejoint Mackenzie le 27 juillet, et ils partent le lendemain pour le désert.

## INDICES

• Si les Investigateurs fouillent les archives de la feuille de chou locale, ils trouveront les photos prises par Mackenzie au début du mois de juin.  
• Les Investigateurs pourront découvrir que le patron du bordel local, un vieil alcoolique insalubre, communique tous les soirs, vers minuit, avec le camp archéologique. Il est possédé par un Démon Serviteur. Le poste de TSF permet de parler de façon claire à Isaac Irving (alié d'Archibald dans l'expédition Wleming). L'antenne est facile à repérer sur le toit.

## À NOTER

• Il faut 4 jours pour atteindre le camp archéologique (6h de train jusqu'à Cuncudgerie, un jour et demi jusqu'à la mine, et 2 jours jusqu'au camp).

## Robert B.F. Mackenzie

Mackenzie, l'ingénieur qui dirige une mine d'or dans le Désert de Gibson, est un aventurier intrépide et curieux de nature. La mine, qui emploie 200 personnes, est bien équipée : tracteurs, camions à chenille et avions. Un poste de TSF permet de communiquer avec le camp archéologique et Port-Hedland.

## La base australienne

Depuis toujours, Archibald et les Templiers Noirs connaissent l'existence des ruines de la Grande Race de Yith dans le désert australien. Archibald décide d'installer sa base d'opération dans ce lieu reculé et inconnu de ses contemporains. Il pactise avec quel-

ques Polypes Volants qui hantent le lieu, et choisit une immense salle, longue de 500 m, large de 100 et haute de 50, dont le toit qui effleure la surface peut s'ouvrir.

À partir de janvier 1925, Archibald demande aux Thugs de tout remettre en ordre. Le sable est évacué, le mécanisme d'ouverture remis en état, de vastes laboratoires construits.

Le 2 juin, un avion de prospection de la mine d'or Mackenzie qui fait des relevés photographiques a juste le temps de lancer sur les ondes, avant de s'écraser, le message suivant : « Incroyable, sous nos yeux une immense dalle de béton, longue d'environ 500 m et large de 100, émerge du désert... crack... crack... au nord de Separation Well... crack... ». Le Polype qui garde l'espace aérien au-dessus de la base, venait de détruire l'avion.

Archibald qui doit aller en France pour essayer sa potion de dépétrification laisse à ses hommes des consignes strictes : « Si une expédition arrive, laissez-la fouiller. Dans tous les cas, elle ne pourra entrer sans notre accord dans l'usine. »

Bien-sûr Archibald ne s'était pas trompé, le 4 juin une équipe dirigée par Mackenzie arrive sur les lieux. Ils prennent des photos et, ne retrouvant pas l'avion, ils rentrent à la mine.

Le 10 juin Mackenzie se rend à Perth pour affaires. Il rencontre son ami le docteur E.M.Boyle qui lui parle des travaux de l'archéologue anglais Michaël Vleming qui avait imaginé des constructions fort semblables à celle découverte. D'un commun accord, ils lui envoient un câble pour lui proposer de venir en Australie étudier les ruines.

Vleming qui n'attend qu'une occasion pour repartir en expédition, accepte avec joie. Son équipe d'archéologues qui revient de l'île de Pâques est déjà constituée. Le 6 juillet, Vleming quitte Southampton, avec 15 archéologues, 4 géologues, 2 Historiens et quelques autres scientifiques qui espèrent passer de bonnes vacances en Australie. Seul un bref article dans la presse anglaise parle de l'expédition. Vleming préfère ne rien révéler de peur de faire jaser. Le 27 juillet, le bateau arrive à Port-Hedland où Mackenzie l'attend. Le 1<sup>er</sup> août, l'expédition à laquelle s'ajoutent des terrassiers de la mine approche de la dalle.

Rapidement, il devient évident qu'elle peut s'ouvrir en son milieu, mais Vleming ne peut se résoudre à pratiquer une ouverture à la dynamite. Il décide de creuser le long de la paroi Sud pour évaluer la profondeur du bloc. Lorsque les Investigateurs arriveront les travaux seront bien avancés, mais il restera trop de travail pour qu'une solution soit trouvée avant la date fatidique du 6 septembre.

#### LA VIE DANS L'USINE

Archibald ne ménage pas son personnel. Les scientifiques travaillent tous les jours jusqu'à l'épuisement. Les pilotes et les mécaniciens vérifient sans cesse les

avions, pendant que les Thugs nettoient les laboratoires.

Pendant les heures de repos, ils sont vautreés dans une promiscuité abominable et malsaine. Ils se livrent à des orgies indescriptibles et perverses, auxquelles se joignent des monstres.

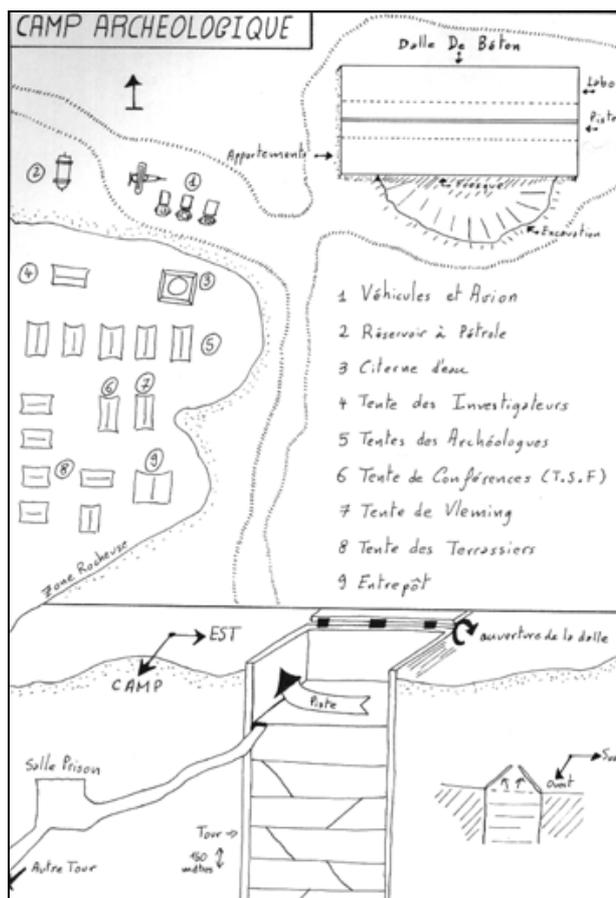
#### À NOTER

- Archibald a caché les clones des démons de ses serviteurs vers le bas de la tour, là où vivent les Polypes Volants. Il n'en a pas besoin pour les commander, étant lié à eux par le Gestalt.
- Le béton de la tour résistera à toutes les attaques tant chimiques qu'explosives.

### Le camp archéologique

Le camp a été installé sur un affleurement rocheux. Ainsi, les tentes ont pu être soigneusement arrimées au sol et protégées par des murets de pierres, pour résister aux tempêtes de sable. Elles sont spacieuses et abritent chacune 4 hommes.

Un petit groupe électrogène fournit le courant aux appareils scientifiques et au poste de TSF. Le camp est en contact permanent avec la mine Mackenzie et Port-Hedland.



#### ÉVÉNEMENTS

- Le 19 août, 5 aborigènes qui chassaient dans désert, s'approchent du camp. Ils acceptent de rester quelques jours pour aider les archéologues. Leurs

connaissances du pays et des légendes pourront être fort utiles aux occidentaux.

- Le 24 août, une fresque titanesque est découverte sur la paroi sud de la dalle. On n'en voit pour le moment que le haut, mais elle semble se prolonger vers le bas.

- Le 28 août, Vleming émet l'hypothèse que la dalle est en fait le sommet d'une tour. Cette fresque immense aurait été tracée pour être vue de très loin.

- Le 29 août au matin, en reprenant les travaux, les terrassiers découvrent le cadavre d'un Européen sur la dalle. Son corps est désarticulé comme s'il avait fait une chute. Dans sa poche, un neuf millimètres automatique et un portefeuille. C'était un dénommé Thomas Morgan, photographe au New York Times.

- Le 30 août, on trouve un Dipotrodon fossilisé entre le béton et la roche. Ce marsupial de la taille d'un rhinocéros s'est éteint depuis dix mille ans. Les Archéologues sont bouleversés par cette trouvaille qui modifie leur vision de l'évolution. Quelle race disparue a construit ce monument ?

- Le 31 août, la fresque n'en finit pas de s'agrandir. On peut voir des créatures en forme de cône malmenées par des monstres sphériques et globulaires.

- Le 2 septembre, on retrouve à 5 Km au sud, les débris de l'avion de prospection. Les cadavres du pilote et du photographe ne s'y trouvent pas.

- Le 4 septembre, la fresque bien qu'incomplète semble proclamer un terrible avertissement. La tour est un lieu interdit, où ont été emprisonnés les monstres globulaires. Le travail ralentit, les aborigènes murmurent des légendes oubliées, et tout le monde a peur de ce qui risque d'être découvert.

- Le 5 septembre, le pilote de l'avion de reconnaissance aperçoit à 20 km au sud-est du camp, un homme blanc inconscient dans le sable. Son portefeuille montre qu'il s'appelle Alan Dickerson, journaliste au New York Times. L'homme est complètement dément.

- Le 6 septembre au lever du jour, les aborigènes quittent le camp sans rien dire. Ils sentent qu'une tempête de sable va se lever, et ils préfèrent aller se mettre à l'abri dans les montagnes.

## Isaac Irving

Le jeune secrétaire de Vleming a pour mission de rédiger le journal de l'expédition.

### À NOTER

- Isaac Irving est un Avatar (voir La Grande Bretagne).

### ÉVÉNEMENTS

- Tous les soirs, il se rend dans la tente de conférence, désertée pour la nuit, et communique par TSF à Archibald les dernières nouvelles de Port-Hedland et du camp. Le moteur du groupe électrogène pourra attirer l'attention des Investigateurs.

- Si les Investigateurs l'attaquent, il se laissera emprisonner en espérant se retrouver dans un lieu clos avec eux. Au bout d'un moment, il utilisera ses sorts dans l'ordre de la liste. Ses incantations ne font au-

cun bruit. Il fera tout pour que les Investigateurs pensent qu'une tierce personne les agresse. Il profitera de leur panique pour fuir dans le désert.

- Les Investigateurs pourront communiquer avec la base, et finiront par avoir en ligne 00. Il reprendra le délire du Waldorf-Astoria dans lequel il prêche sa suprématie. Par l'intermédiaire des ondes il incantera (briuuuu aoiourhh ...) un sort (à vous de choisir). Si les Investigateurs coupent le courant, le poste se mettra à fumer et explosera.

### Caractéristiques

FOR 16 CON 13 TAI 19 INT 15 POU 13 DEX 13 APP 12 EDU 8  
SAN 0 PdV 16

Armes : Couteau 60% 1D6+1D6

Protection : 2 points de peau.

Sorts : L'étreinte de Cthulhu, Instiller la peur, Domination, Invoquer/Contrôler un protoplasme verdâtre.

Compétences : Doppelganger 80%, Discrétion 70%, Suivre une Piste 50%, Ecouter 40%.

## Les aborigènes

Leur peau est noire, décorée par des dessins tribaux à la peinture blanche. Leurs cheveux noirs, longs et raides, sont retenus en arrière par un bandeau de même couleur que leur pagne. Souvent ils se laissent pousser la barbe. Ils sont armés de boomerangs et de lances.

## Les deux journalistes

Alan Dickerson et Thomas Morgan sont des reporters de renommée internationale. Ils ont été informés par un des terrassiers de la mine Mackenzie, William Warren Brigham, qui savait que Vleming ne voulait pas faire de publicité sur ses travaux.

Ils observent les Archéologues à la longue-vue, depuis une colline à 3 km au sud du camp. Ils se cachent dans une ancienne grotte aborigène où une peinture rupestre préhistorique représente le toit de la dalle ouvert et des Polypes volants au-dessus.

Archibald n'apprécie pas ces hommes qui pourraient lui faire une publicité intempestive. Dans la nuit du 28 au 29 août, il envoie un Polype Volant les intercepter. Dickerson réussit à fuir, mais Morgan est happé par le monstre qui le laissera choir au-dessus de la dalle de béton.

## La tempête

Le 6 septembre, vers 18h, alors que le soleil est bas sur l'horizon, une tempête de sable se lèvera. Elle vient du nord-est, et avance à grande vitesse. Les archéologues et les Investigateurs auront juste le temps de se réfugier dans leurs tentes. Le sable, corrosif par sa vitesse, s'abattra alors sur le camp. Le

vent soufflera sans interruption jusqu'au 9 septembre à 11h.

#### À NOTER

- La tempête est provoquée par une horde de Polypes Volants déchaînés. Le vent souffle à plus de 250 km/h. Le sable attaquera avec une facilité déconcertante tout morceau de peau non abrité (1 Pdv par minute). Même un vêtement épais ne pourra arrêter la furie du sable (1 Pdv toutes les 5 minutes). La visibilité sera nulle. Les piquets des tentes devront être régulièrement renforcés pour résister. Enfin, si un Polype voit une forme se déplacer, il n'hésitera pas à l'aspirer. Un Investigateur pourra faire de petites sorties de 10 minutes avant d'être menacé. Faites leur bien sentir ce danger.
- Faites comprendre aux Investigateurs que s'ils ne voient plus la tente, ils seront perdus.

#### LA NUIT DU 6 AU 7 SEPTEMBRE

Les Investigateurs prennent conscience qu'ils sont prisonniers de la tente. Ils ont de l'eau et des vivres pour une journée. La nuit tombera rapidement faisant place au froid. Dehors le vent hurlera de façon lugubre et inquiétante. On se croirait plutôt en Antarctique que sous les tropiques. De temps en temps, le rabat de la tente se soulèvera, laissant entrer une bouffée glacée.

Vers minuit, le sol se mettra à trembler. Archibald vient de faire ouvrir le toit de l'usine pour lâcher dans le désert les scientifiques qu'il tenait prisonniers. Quelques minutes plus tard, le même phénomène se reproduira lorsque le toit sera refermé.

De trois heures au lever du jour, le tonnerre s'abattra sur le camp. Les éclairs dessineront des formes inquiétantes en ombres chinoises sur la tente. Des créatures de cauchemar sembleront se déplacer à l'extérieur.

#### LE 7 SEPTEMBRE

Avec le jour, la chaleur suffocante reviendra. Le bruit des éléments déchaînés donnera aux Investigateurs des maux de tête hallucinants.

Vers 9h, un choc tout proche fera sursauter les Investigateurs. La réserve d'eau qui se trouve quelques mètres derrière la tente, vient de se renverser. Pendant quelques secondes, le sol sera humide, avant de retourner à sa sécheresse millénaire.

Vers 13h, alors que la température ambiante approchera des 55°C, un râle sera perceptible au dehors. Une chose immonde grattera la toile. Lentement la fermeture éclair de l'entrée remontera, et soudain un bras, rongé jusqu'à l'os, apparaîtra. Ce n'est qu'un des prisonniers d'Archibald, le professeur Knowlton qui a réussi à venir jusque là.

Si son Démon Serviteur est incisé, il décrira après une journée de repos ce qu'il lui est arrivé. Il parlera de la vie dans l'usine.

#### LA NUIT DU 7 AU 8 SEPTEMBRE

Si les Investigateurs n'ont pas été prévoyants, ils ont maintenant épuisé leurs réserves de pétrole, la nuit sera longue et sombre.

Vers 23h, une violente explosion retentira. Un éclair vient de toucher la citerne à pétrole, la faisant sauter en mille morceaux. Des flammes immenses seront visibles depuis l'intérieur de la tente.

De 4h à 5h, des hurlements d'agonie retentiront. Un des Polypes massacre tout ce qu'il voit de vivant.

#### LE 8 SEPTEMBRE

À 10h, des coups de feu résonneront. Ils ne sont pas tirés de loin. C'est Vleming qui, de sa tente, tire sur un Polype qu'il vient d'apercevoir. Il se fera dévorer.

#### LA NUIT DU 8 AU 9 SEPTEMBRE

À partir de 22h, un raclement se fera entendre sur la toile. On dirait qu'un ongle acéré parcourt le tissu à la recherche d'un défaut. Si un Investigateur sort, le phénomène s'arrêtera, pour reprendre quand il entrera dans la tente. C'est un Polype qui joue avec les Investigateurs.

#### ÉVÉNEMENTS

- Alors qu'un des Investigateurs sortira pour une raison ou une autre, il verra à une distance indéterminée une forme voutée luttant contre le vent. Le temps qu'il s'approche, elle aura disparu. C'est un archéologue qui fuit sa tente détruite, mais rien n'empêche de croire qu'un buisson est emporté par le vent.
- Un Investigateur trébuchera sur un cadavre enfoui dans le sable. Il est à moitié dévoré, le visage horrible et tendu par la peur affreuse qui a précédé la mort.

### Retour au calme

À 11h le 9 septembre, le jour ne se sera toujours pas levé à l'extérieur de la tente des Investigateurs, mais soudain le vent tombera. Une rumeur lointaine de bruit de moteur résonnera, une explosion retentira faisant vibrer le sol, les bruits se feront entendre encore durant 5 minutes.

Le Polype qui jouait avec les Investigateurs a déposé la tente au centre de la salle souterraine (voir plan), et il attend qu'ils sortent pour les attaquer au corps à corps. Il est visible et phosphorescent.

#### À NOTER

- Archibald a ordonné au Polype d'achever les Investigateurs, mais on ne peut vraiment pas se fier à ces bêtes là.

Une fois cet obstacle passé, les Investigateurs auront deux possibilités : soit descendre vers la cité des Polypes (mortel), soit remonter vers la surface.

La dalle est ouverte et dévoile l'usine. Une piste d'envol la parcourt dans le sens de la longueur. Un Fokker s'est écrasé et a explosé sur la paroi ouest en

décollant. De la potion de dépétrification coule lentement d'un des réservoirs d'aile encore intact. Le pilote et les trois passagers sont calcinés.

D'un côté, on trouve les laboratoires qui ont permis de produire la potion de dépétrification et le solvant cellulaire (il en reste de grandes réserves). De l'autre, on peut voir les appartements d'Archibald et des hommes esclaves des démons. Sur un grand tableau noir, la carte du raid sur l'île de Pâques est dessinée. Il est possible de dénicher dans un tiroir, le parcours utilisé pour le raid sur les Thugs.

À l'extérieur, c'est la désolation. Des cadavres rongés traînent ça et là. Les véhicules ont tous brûlés. Il ne reste plus que 4 tentes debout, avec 7 survivants épuisés.

Les Investigateurs sont à 2 jours de marche de la Porte de téléportation et à 4 jours de la mine Mackenzie.

## INDICE

- Carte du raid sur l'île de Pâques et du raid sur les Thugs.

### Polype Volant

FOR 51 CON 24 TAI 47 INT 7 POU 19 DEX 13 Pdv 36

Armes : Tentacule 85% 1D10

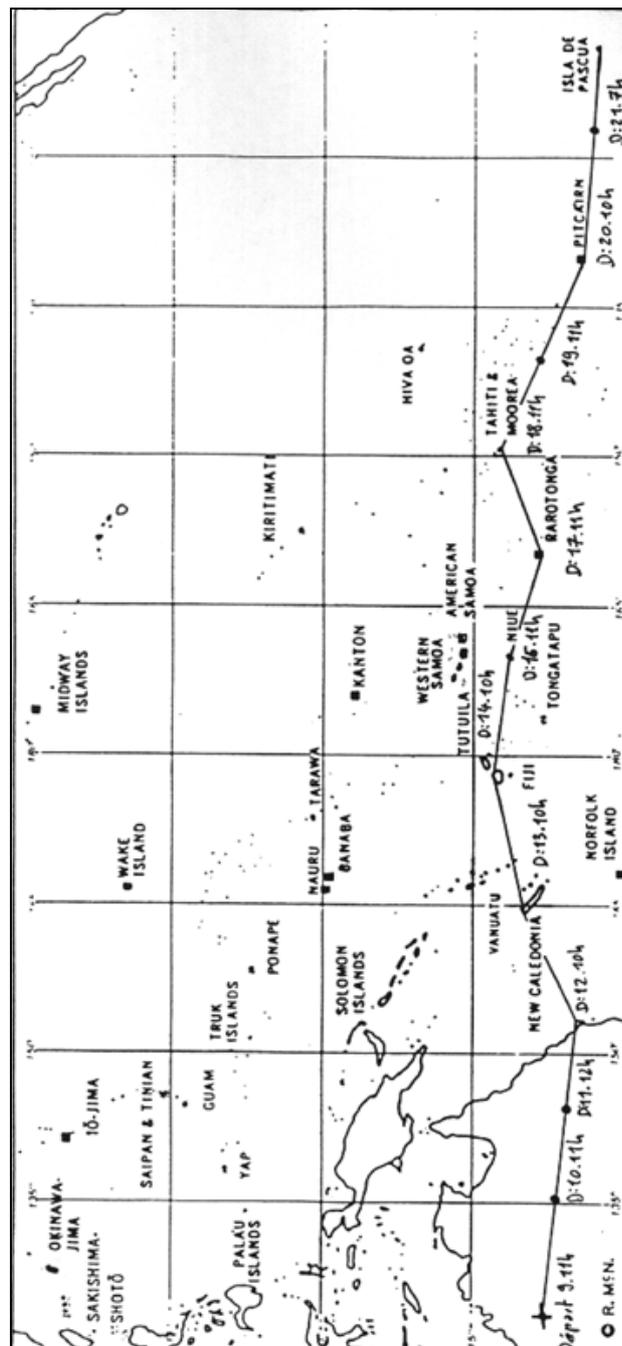
Protections : 4 points d'armure et minimum de dommage avec les armes physiques.

Perte de SAN : 1D20 ou 1D3

## Raid sur l'île de Pâques

Le voyage est organisé exactement de la même façon que le raid sur les Thugs. Le retour n'a pas été prévu par Archibald qui compte investir l'île de Pâques.

1. Départ de la base australienne, le 9 septembre à 11h, quelques minutes après que la tempête se soit arrêtée. Arrivée vers 18h, sur une piste de fortune du désert de Simpson.
2. Départ le 10 septembre, à 11h. Arrivée vers 18h, près de Yaraka sur la rivière Barcoo.
3. Départ le 11 septembre, à 12h. Arrivée sur la pointe Nord de l'île de Fraser vers 18h.
4. Départ le 12 septembre, à 10h. Arrivée en Nouvelle-Calédonie, vers 18h dans la baie de Néhoué.
5. Départ le 13 septembre, à 10h. Arrivée aux îles Fidji, près de Vaileka vers 18h.
6. Départ le 14 septembre, à 10h. Arrivée à Niue, pointe Tapa, vers 18h. Archibald fait une escale d'un jour pour réviser les avions.
7. Départ le 16 septembre, à 11h. Arrivée sur la côte sud de Rarotonga, vers 18h.



8. Départ le 17 septembre, à 11h. Arrivée à Tahiti sur la presqu'île de Taiarapu, pointe de Fareara, vers 18h.

Un commando de 30 Thugs débarque sur l'île de Pâques. Il a pour mission d'empêcher que les Moai soient protégés des projectiles venant du ciel (bâches qui pourraient empêcher la potion d'atteindre les Moai). Ils interviendront si nécessaire dans la nuit du 20 au 21. Pour le moment, ils se cachent dans une grotte de la rade de la Pérouse. Ils sont armés de Thompson et de fusil projecteur de solvant cellulaire (sorte de sulfatée pouvant projeter jusqu'à quinze mètres des giclées de solvant causant 1D10 points de vie). Si les Investigateurs font installer des vigies, elles n'auront aucun mal à les repérer au moment de leur arrivée.

9. Départ le 18 septembre, à 11h. Arrivée sur une île déserte de l'archipel de Tahiti, vers 18h.

Le trafiquant d'esclaves, Mustapha Kalig, appareille des îles Pitcairn, vers le point de rencontre en mer. Son bateau qui est chargé de carburant pour les Fokkers, était sur place depuis le 11 septembre. Kalig est dominé par un Démon Serviteur.

10. Départ le 19 septembre, à 11h. Arrivée sur l'île Pitcairn, baie du Bounty, vers 18h.

11. Départ le 20 septembre, à 10h. Arrivée au point de ravitaillement en mer, à 17h30.

À partir de 16h, dix Polypes Volants déclenchent une tempête autour du point de ravitaillement. Elle durera jusqu'au matin 7h.

À 17h, le bateau de Kalig s'approchera par l'ouest et attendra l'escadrille. À 17h20, les avions arrivent. Archibald contrôle la météo et ouvre un œil dans la tempête, le bateau et les avions s'y glissent. À 17h25, tout le monde est à l'abri. Kalig lâche immédiatement 20 réservoirs contenant le carburant, ils dérivent dans le cercle formé par les avions. À 17h30, Archibald commence le sacrifice des hommes de Kalig, il ne veut pas puiser plus longtemps dans ses réserves pour contrôler la météo. Il se tient debout sur son avion et profère l'incantation à laquelle répondent en cœur ses hommes. Par moment il saisit un marin et l'égorge avant de le jeter à l'eau. Les pilotes, les mécaniciens et les Thugs observent fascinés depuis leurs avions respectifs.

À la limite de l'œil de la tempête, des centaines de Profonds observent. Ils forment un cercle compact. Cthulhu leur a donné l'ordre d'attendre une bonne occasion pour attaquer. Pour l'instant Archibald s'est protégé par un champ mental, sorte de champ des Atlantes.

À 20h, la cérémonie est terminée. Archibald entre dans son avion, le bateau de Kalig coule. Jusqu'à minuit, les hommes ravitaillent et révisent les avions. Les Thugs, armés de Thompson et de vaporisateur de solvant cellulaire, montent la garde à cheval sur les flotteurs. Ils sont deux par avion. Archibald entre en transe. Il se prépare à la dure épreuve du lendemain, il conditionne mentalement son corps à la communion avec les Shoggoths.

12. Départ le 21 septembre, à 7h. Arrivée sur l'île de Pâques, vers 13h.

Les Fokkers rompent leur formation serrée et, par escouades de trois, ils fonceront en rase-mottes vers le Rano-Raraku. Une fois sur les Moai déterrés par l'équipe Manchester, ils vaporiseront en plusieurs passages la potion de dépétri-fication sur les statues. Archibald qui est resté en retrait dans un avion en vol circulaire, entrera alors en communion avec les Shoggoths. Il étendra le Gestalt formé par ses hommes aux 300 Shoggoths. Il deviendra leur cerveau et leur chef.

À ce moment là, Cthulhu interviendra et prendra le contrôle mental de tout ce petit monde. À vous de

voir ce qu'il pourrait bien faire par la suite. Il faut espérer que vos Investigateurs ne laisseront pas les choses s'envenimer jusque là.

## Les Investigateurs

Pour atteindre l'île de Pâques avant Archibald, ils ont plusieurs possibilités. Ils peuvent marcher pendant 2 jours jusqu'à la Porte australienne, ils y arriveront le 11 dans la journée. Ils seront obligés d'aller jusqu'au Chili en prenant les Portes. Ils y arriveront le 12. Là, s'ils ont été très prévoyants, ils ont pu fixer rendez-vous à Ringo Jasmin qui les conduira sur l'île, en 56h, ce qui devrait les faire arriver le 15 septembre au matin. Ils peuvent aussi continuer par les Portes jusqu'à Paris, et y arriver le 14. En continuant par la Porte de Stonehenge, ils se retrouveront sur l'île, le 18 septembre. En choisissant d'aller en Transylvanie par avion, ils pourront prendre, le 16 septembre, la Porte du comte Vladish Stoker qui les conduira droit au but.

Ils peuvent encore invoquer des Byakhees qui les transporteront sur l'île en 12h de vol. Un Byakhee peut transporter 2 passagers. L'invocation n'est pas automatique, voir sort.

Une fois sur l'île de Pâques, les Investigateurs peuvent adopter deux stratégies. Soit ils attendent Archibald sur place, soit ils vont à sa rencontre.

### 1ÈRE SOLUTION

La population ne collaborera pas, les Chiliens prendront les Investigateurs pour des fous, et seule une équipe de 10 occidentaux dirigés par Estevan Pizarro se joindra à eux. Le commando des 30 Thugs pourra presque les détruire à lui tout seul. En quelques jours, il sera impossible d'abriter de façon efficace les 300 Shoggoths. Il suffit de quelques centilitres de potion pour réveiller un Moai, et il s'en trouvera au moins un réveillé.

Il restera une dernière chance : invoquer Make-Make une fois les Shoggoths dépétri-fiés. L'Ancien apparaîtra au centre d'un brasier puant le souffre. Il dévorera deux Investigateurs, contrôlera les Shoggoths forçant Archibald à fuir, repétri-fiera les Shoggoths, tuera les Investigateurs survivants et retournera à son époque.

### 2ÈME SOLUTION

Elle est tournée vers l'intrépidité. Les Investigateurs pourront se faire conduire au point de rendez-vous en mer, par Estevan Pizarro et son hydravion.

### À NOTER

- Ils devront arriver après Archibald, sinon ils seront attaqués par les Polypes Volants. L'avion n'a pas l'autonomie pour revenir sur l'île de Pâques mais ils peuvent faire lancer un SOS à retardement depuis l'île de Pâques avec le poste de TSF de Pizarro.

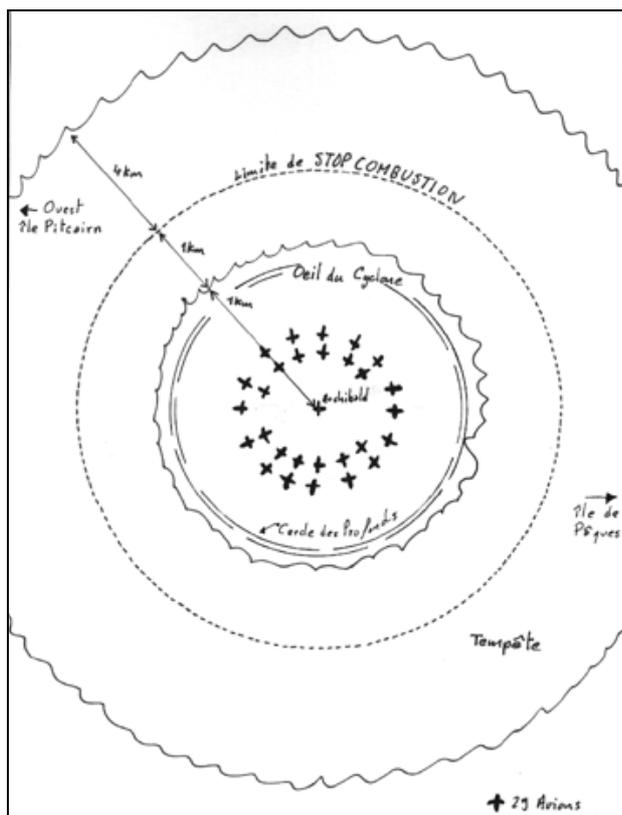
En approchant à 5 km de l'objectif, une tempête réduira à néant leur visibilité. L'appareil sera chahuté, et les moteurs finiront par s'arrêter quand ils en-

treront dans la zone de Stop Combustion (voir plan). Vous devez leur faire croire qu'ils vont mourir noyés. Pizarro évitera de justesse un des Polypes Volants (perte de 1D6 ou 1 point de SAN). L'avion capotera et les ailes se briseront.

Avec le bateau pneumatique de l'hydravion, ils pourront s'approcher de l'œil du cyclone après 30 minutes d'une lutte acharnée. Ils découvriront la scène qui les horrifiera (perte de 1D6 ou 1 point de SAN).

Un bon nageur pourra s'approcher de l'avion central peint en rouge contrairement aux autres qui sont jaunes. C'est celui d'Archibald. Il devra pour commencer passer le cercle des Profonds (perte de 1D6 ou 1 point de SAN). Ils observent et ne manifestent aucune animosité. Une fois les premiers avions atteints, il faudra rejoindre l'avion d'Archibald en nageant sous l'eau (jet sous 5xCON). L'obscurité sera favorable. Une mine à retardement placée sur un des flotteurs suffira à détruire l'avion.

Archibald ne mourra pas mais, étourdi par le choc, il ne pourra résister aux Profonds qui l'emporteront vers R'lyeh. Cthulhu compte bien se venger des affronts qu'il a subi. En quittant l'œil du cyclone, le nageur sera repéré par un des Thugs qui déchargera sur lui son chargeur de Solvant Cellulaire (10D10). Souhaitons pour lui qu'il se soit goinfré de sucre.



#### À NOTER

- La mine devra être armée avec de la poudre offerte par les Thugs à New York.

Archibald disparu, la tempête se calmera, les pilotes seront frappés de folie et s'entre-tueront. Les Profonds les aideront avec joie à mettre fin à leurs jours (perte de 1D10 ou 1D3 points de SAN). Les Investigateurs seront recueillis au milieu d'un véritable cimetière marin, le lendemain soir, par un navire de guerre américain.

#### SOLUTION ANNEXE

Les Investigateurs peuvent prévoir que des bateaux ravitailleurs attendent sur l'île Pitcairn, le moment de rejoindre le point de ravitaillement en mer. Ils peuvent tenter de les arrêter personnellement en s'y rendant sur le dos de Byakhees, ou s'ils ont prévu cela très tôt, y envoyer des bateaux de guerre américains.

Kalig ne pourra arriver au point de ravitaillement, et les avions seront immobilisés. Archibald les abandonnera et, avec ses Vagabonds Dimensionnels, il se mettra à la recherche des Investigateurs. Il finira par les retrouver, et il les affrontera.

#### À NOTER

- Les Américains ne pourront envoyer plus de 2 sous-marins et 3 bateaux de guerre. Il leur faudra 10 jours pour atteindre leur objectif. Si Archibald les repaire, il ordonnera aux Polypes Volants de créer une tempête autour d'eux et de les détruire.

#### Pour Finir

Les Investigateurs connaissent les armes d'Archibald et son objectif. Il faudra qu'ils anticipent ses plans pour se préparer de l'aide (Ringo Jasmin, navires de guerre US). C'est à eux maintenant d'imaginer un contre. Ils doivent s'y préparer avant de partir en Australie, car le 21 septembre, date de l'équinoxe, Archibald tentera sûrement quelque chose. Les solutions sont multiples et les Investigateurs doivent faire preuve d'ingéniosité.

Une fois le projet d'Archibald contrecarré, il ne restera plus aux Investigateurs survivants qu'à rentrer aux USA. Un câble du président des États-Unis les invitera à se rendre à la Maison Blanche.

#### La santé

Les actions suivantes feront regagner quelques points de SAN aux Investigateurs.

- Sauver Paris : 3D6
- Sauver New York : 3D6
- Arrêter Archibald : 6D6

#### Les compétences

Les actions suivantes feront progresser les compétences des Investigateurs.

- Sauver Paris.
- Sauver New-York.
- Arrêter Archibald.

# La rencontre

## Les Investigateurs rencontrent Jonathan Deluze. Que feront-ils ?

Si les Investigateurs survivent à Archibald, ils seront accueillis en héros par le gouvernement américain. Bien-sûr cette gloire sera des plus discrètes car aucune publicité n'aura été faite sur l'affaire.

Le docteur Snout, toujours aussi bien renseigné, téléphonera directement à la Maison Blanche, et lui aussi félicitera les Investigateurs. Avant de raccrocher, il dira d'un air distrait : « Au fait, j'ai oublié de vous dire que Jonathan était revenu à Arkham. » (perte de 1D6 ou 1 point de SAN).

Et oui, Jonathan qui se reposait des sévices infligés par son frère, a regagné Arkham. Il a maintenant le statut d'Immortel et porte au cou une perle de pouvoir. Ses cheveux commencent à virer au gris, sa barbe déjà longue.

C'est John Gerald, toujours aussi perspicace, qui a retrouvé Jonathan en Californie, chez John Rothmans.

Jonathan sera heureux de rencontrer les valeureux Investigateurs qui ont pour lui, tout au moins au départ, risqué leur vie. Il leur expliquera qu'il a maintenant atteint un nouvel état d'existence, et que les richesses matérielles ne sont plus rien pour lui. Il offrira aux Investigateurs une fortune qui leur permettra de finir leurs jours tranquilles. S'ils refusent, il leur dira qu'il ne peut rien faire de plus pour eux.

Au sujet de sa nouvelle mission auprès des Immortels, il sera plus discret. Il cherche soit disant à contrôler des forces extra-cosmiques qui sont à l'origine même, de l'énergie, du temps, de l'espace et de la vie. Car sans cette maîtrise nulle immortalité ne peut exister, Azathoth peut disparaître et, au long des ères, peut mourir même la mort.

### À NOTER

- L'atmosphère calfeutrée des rues d'Arkham a séduit Jonathan. Il ne peut plus se passer de la ville mystique et, faute de pouvoir regagner l'El Dorado, il décide de reprendre ses anciennes habitudes.
- Il a manipulé John Gerald pour qu'il le retrouve.
- Si les Investigateurs affichent la moindre animosité, il se contentera de disparaître.
- Un Chat de Cthulhu ne réussira pas à le tuer.

### Pour le Gardien

Qui sont réellement les Immortels ? Que trament-ils sur Terre et dans l'El Dorado ? Sont-ils les vrais maîtres de l'univers ? Quelle est la destinée de Jonathan Deluze dans les plans cosmiques ? Archibald est-il

mort ? Que vont devenir les Moai de l'île de Pâques ? Autant de questions qui restent en suspend, personne ne peut y répondre...



# *Partie 6*

# **Annexes**



## La presse

Suivent les articles de journaux que vous devez distribuer aux joueurs. Si les Investigateurs ne les lisent pas au moment de leur parution, ils les trouveront par hasard quelques jours plus tard.

*La Gazette d'Arkham, 25 novembre 1924.*

### Deluze est enlevé

Hier à 23h15, le professeur Jonathan Deluze, le célèbre Français, a été enlevé. Andy Stabil, le plus proche voisin de Deluze nous raconte : « Soudain, une fusillade éclate. Détonation de fusil de chasse et riposte à la Thompson. Un cri, des ronflements de moteur, le silence... Je rassemble mon courage et, lentement, je me glisse près de la route à quelques mètres du portail d'entrée de la propriété Deluze. Pendant ce temps, ma femme Julietta téléphone au commissariat. Devant le portail entrouvert, stationne, le moteur en marche, une Packard marron à capote beige. À bord deux hommes, l'un tenant une mitraillette, l'autre agrippé au volant, l'obscurité m'empêche de distinguer leurs visages. Tout à coup, j'entends un chant grivois et sifflant provenant de la propriété. Il me glace le sang bien qu'il soit dans une langue que je ne peux identifier.

Au bout de trente secondes, deux autres hommes coiffés de borsalinos sortent de la propriété, traînant dans la neige Deluze inconscient. Ils s'engouffrent dans la voiture qui prend la direction de Dunwich.

Aussitôt, j'entre dans le jardin, le manoir est allumé, des traces sanglantes s'éloignent dans les fourrés, le bruit d'une porte que l'on claque attire mon attention mais, par prudence, je retourne vers la route pour attendre l'arrivée de la police ».

L'inspecteur Adams Filberg a été désigné pour l'enquête. Peu de déclarations ont été faites. Notre édition du soir fera le point des événements.

*La Gazette d'Arkham Soir, 25 novembre 1924.*

### Deluze est enlevé, suite

Peu d'éléments nouveaux dans l'enquête. A 6h, la Packard a été retrouvée dans une grange abandonnée près de Wilmington. Dans un champ voisin, les traces du décollage d'un avion ont été découvertes.

Nous avons affaire à une histoire peu banale. Les ravisseurs ont de gros moyens. Toutes les pistes sont des impasses. La police va avoir un rude travail. Fidèle à notre tradition nous vous informerons au jour le jour du développement de l'affaire.

*L'Advertiser du Massachusetts, 26 novembre 1924.*

### Une Forme volante dans le ciel

Hier dans la soirée, de nombreuses personnes ayant aucun rapport, ni culturel, ni social, ont vu en différents points de l'état une forme volante globulaire et légèrement phosphorescente. Nouveau mystère stellaire ?

*New York Herald, 26 novembre 1924.*

### Accident d'avion

Un biplan loué à New York Airfield s'est écrasé dans la nuit de lundi à mardi au-dessus de Shelton. Il était parti, au matin, pour Portland livrer un colis urgent. La police a tout d'abord cru que c'était l'avion qui avait participé au rapt du professeur Deluze à Arkham. Mais seul le corps de Ginger Bulding, le pilote, a été retrouvé dans un état tel que l'éventualité de survivants a été écartée.

*La Gazette d'Arkham, 1<sup>er</sup> décembre 1924.*

### L'affaire Deluze

L'histoire se complique et les pistes se tarissent. En effet, après avoir récupéré les 400\$ de caution qui avaient été laissés en gage chez Marcus Morton au moment de la location de la Packard, l'inspecteur Filberg remarqua que toutes les coupures étaient neuves. Une recherche dans les banques permit de savoir que M. Rastapouilof, le célèbre bijoutier bostonien, avait retiré cet argent le vendredi 21 novembre pour acheter un diamant. Le vendeur était Shudde M'ell, la même personne qui bien sûr avait loué la Packard. Il est inutile de préciser que M. Rastapouilof a été lavé de tout soupçon.

*Tous les journaux, 5 décembre 1924.*

### Vente aux enchères

Mercredi prochain un diamant unique au monde sera mis en vente par M. Rastapouilof. Il a la particularité de dégager une faible luminosité. On dirait qu'une flamme y brûle. Seuls les 10 hommes les plus riches de la planète sont invités. La mise à prix est de 300 000\$.

*New York Tribune, 6 décembre 1924.*

### Orgies Vaudous à Haïti

Un de nos reporters, Linn Borman, de retour d'un voyage à Haïti nous conte une histoire mystérieuse.

C'était dans la nuit du 24 au 25 novembre, rien dans la journée n'avait laissé soupçonner ce qui allait se produire. Vers 23h, des brasiers s'allument un peu partout dans la campagne autour de Jérémie et, comme je l'appris plus tard, sur toutes les îles de l'archipel. Puis les indigènes deviennent hystériques, et j'ai beaucoup de mal à résister à cette folie communicative. Ils se dansent autour des feux et crient une phrase rituelle que je ne peux comprendre. Du bétail est sacrifié, et je vois même une jeune fille s'immoler dans les flammes. Cette fête endiablée se poursuit jusqu'au moment où, à 4h30 du matin, tout s'arrête brusquement.

Les jours suivants, les indigènes refusent catégoriquement de me donner des explications, sous prétexte que je ne n'avais aucune chance de comprendre. Le 29, je prenais le bateau pour New York, et je quittais cette île merveilleuse au demeurant fort insolite.

*Washington Post, 11 décembre 1924.*

### **Vague de suicides en Amérique Latine**

Lundi 9 décembre, aux alentours de 12h, pas moins de 30 suicides ont été enregistrés entre Maracaïbo, Paramaribo, Belém, Bahia, Rio de Janeiro, Montevideo, Santiago et Lima. Il s'agissait d'hommes célibataires âgés de 40 à 50 ans, et appartenant à la classe moyenne. Plus étrange : ils ont utilisé une vieille tradition japonaise pour mettre fin à leurs jours : Hara-kiri.

*New York Times, 26 décembre 1924.*

### **Une veuve étranglée**

Le cadavre d'Anne Bingrof, veuve de James Bingrof, âgée de 70 ans, a été retrouvé sur le perron de son cottage. Le corps était congelé, caché sous une fine pellicule de neige. Le facteur l'a retrouvé par hasard. La vieille femme avait été étranglée avec une cordelette rouge marquée de jaune qui a été abandonnée sur le lieu du crime.

Cette méthode d'assassinat fait penser aux sacrifices rituels que pratiquent certaines sectes indiennes.

*La Gazette d'Arkham, 3 janvier 1925.*

### **Le Manoir Tristelune brûle**

Regain d'activités autour de l'affaire Deluze. Un incendie d'origine criminelle a failli dévaster le manoir du professeur. Par chance, Andy Stabil a pu prévenir les pompiers avant que les flammes n'atteignent la demeure. Seul le garage a été détruit. Une marque jaune, vraisemblablement tracée par les malfaiteurs, a été retrouvée sur le mur extérieur du jardin. Quels indices que la police n'a pas trouvés voulaient-ils détruire?

*Washington Post, 7 janvier 1925.*

### **Étrange coïncidence**

Un sculpteur de San Francisco, Boris Lus, un peintre de Boston, Miguel Harrys, un romancier d'Arkham, John Ever et un dessinateur de New-York, Bill Stranton ont tous 4 eu la même inspiration. Ils ont sculpté, peint, décrit ou dessiné une statuette verdâtre et tentaculaire possédant des ailes atrophiées dans le dos.

Supercherie ou coïncidence, les artistes affirment ne pas se connaître, leur création date du même jour, de nombreuses personnes en ont témoigné.

#### **À NOTER**

- Nouveau rêve envoyé par Cthulhu sur le continent Nord-Américain.

*Portland News, 6 février 1925.*

### **Max Felston assassiné**

Ce jeune chimiste, un des plus doués de sa génération, a été sauvagement abattu alors qu'il sortait des laboratoires de Medecine Inc. Un tireur d'élite, posté sur le toit de l'immeuble d'en face, a réussi la performance peu ordinaire de loger 12

balles dans la tête du malheureux avant que celui-ci n'ait eu le temps de s'effondrer derrière un muret.

#### **À NOTER**

- Les Investigateurs pourront apprendre que les 10 balles étaient munies de capsules de cyanure. C'est Dino de Arloutich qui a tiré (voir Mexique).

*Tous les journaux, 15 février 1925.*

### **Une statue de la Vierge Marie en plein Atlantique**

Hier soir, le S.S.Mauritania a fait une surprenante découverte. Par 60° de longitude ouest et 45° de latitude nord, le paquebot a failli heurter une île inconnue. Plus qu'une île, on peut parler d'un rocher dont la forme ressemble étonnamment à une statue de la Vierge Marie tenant dans ses bras le Christ.

Plusieurs expéditions scientifiques se préparent à partir. Nous espérons en savoir beaucoup plus dans les jours à venir.

#### **À NOTER**

- La statue sent légèrement la réglisse. C'est un gag des Immortels.
- Une photo illustre l'article.

*La Gazette d'Arkham, 6 mars 1925.*

### **Quatre Chimistes enlevés**

Dans la nuit de jeudi à vendredi, les docteurs Michaël Talbot, Michaël Bridges, et Iann Forbès, et le professeur Dickson Cuthbright ont été enlevés à leurs domiciles. Leurs épouses, qui ont été assommées, n'ont eu que le temps de voir des hommes armés et masqués. Simultanément, leur laboratoire à l'université Miskatonic était dévalisé. Les quatre savants faisaient des recherches sur les acides forts. La police n'a pour le moment relevé aucun indice pouvant dévoiler qui étaient les ravisseurs.

*La Roma, 11 mars 1925.*

### **Francesco Zorca s'est volatilisé**

Le conservateur du Jardin des Plantes de Rome, le célèbre Francesco Zorca, et son jeune assistant le professeur Carlo Giovannoni, connus pour leurs travaux sur les plantes médicinales, ont subitement disparu alors qu'ils faisaient une tournée d'inspection dans la grande serre à orchidées. Aucun témoignage sérieux n'a été recueilli, les conditions météo étant déplorables, pluies répétées et fortes bourrasques, peu de visiteurs étaient présents.

#### **À NOTER**

- Archibald fait confiance à un Polype pour cette mission.

*Boston Globe, 23 mars 1925.*

### **Disparitions mystérieuses**

3 Chimistes réputés spécialistes en composition de venin de serpents ont été capturés la semaine dernière à Bogota - Colombie. Ces messieurs travaillaient à l'extraction des protéines et enzymes à partir des venins de *Crotidae*. L'un d'eux, le docteur Boquetto, est spécialisé sur le pouvoir lytique intense de ces venins sur les protéines. Les témoignages recueillis par la police n'ont pu faire progresser l'enquête.

#### **À NOTER**

- Pouvoir lytique: qui provoque la destruction d'éléments organiques sous l'action d'agents chimiques.

*Times, 29 mars 1925.*

### **Vol de produits chimiques**

L'usine pharmaceutique Manning de Liverpool a été prise d'assaut par une bande de truands, qui après avoir maîtrisé le personnel, a dérobé les réserves d'atropine, d'hyposcyamine, et d'hyoscine des laboratoires. Ces substances de la famille des alcaloïdes sont utilisées dans un grand nombre de médicaments, notamment certains analgésiques.

#### **À NOTER**

- Les 3 alcaloïdes cités dans l'article sont les constituants utiles de la mandragore pour réaliser la potion de dépétrification.

*Tous les journaux, 3 avril 1925.*

### **Un Moai dans le port de New York**

Alors que le remorqueur numéro 45 conduisait le S.S. Britany vers son quai d'amarrage, le filin de liaison s'est rompu et s'est accroché au fond de l'eau à une épave. Après 5h de travail, une équipe de plongeurs repêche une magnifique statue fort semblable à celles nommées Moai sur l'île de Pâques. Les Archéologues se refusent pour l'instant à toute hypothèse.

*New York Times, 10 avril 1925.*

### **Medecine Inc. dévalisée**

Les laboratoires de recherche de Medecine Inc. à Portland ont été dévalisés. Près de 1 million de dollars de matériel a été dérobé pendant la nuit du 8 au 9. La police de l'état et des détectives de la Pinkerton, embauchés par les assureurs de la compagnie sont chargés de l'enquête.

#### **À NOTER**

- Le vol a été organisé par Dino de Arloutich lui-même. Le produit de l'effraction a été envoyé à Archibald en Australie.

*Boston Globe, 16 avril 1925.*

### **Knowlton fait reparler de lui**

On a perdu trace de l'expédition Knowlton en Afrique Centrale, près du lac Tumba. Elle remontait le fleuve Congo à la recherche de mambas verts. Le professeur Knowlton, déjà célèbre pour s'être injecté une quantité infinitésimale de ce venin foudroyant avait failli en mourir. Malgré ce, l'éminent Zoologiste vouait une véritable passion à cette race de serpents. Il la définissait comme une classe où « le génie diabolique de la nature a atteint son plus haut degré de perfection. ».

Nous savons que les mambas sont, sans aucun doute, les ophidiens les plus dangereux d'Afrique, et qu'ils sont connus pour leur agilité et leur tempérament agressif. Ils sont extraordinairement rapides, et peuvent atteindre des vitesses de 50 km/h.

Aussi, la mission du professeur et de ses assistants s'avérait très dangereuse. Toujours est-il que la disparition d'une expédition toute entière, même en Afrique, relève de la plus haute étrangeté.

*New York Tribune, 28 avril 1925.*

### **Disparition de Linn Borman**

Notre ami et collaborateur, Linn Borman, qui était en France pour rédiger un dossier sur le mode de vie français ne répond plus. La police parisienne a perdu sa trace le 4 février dernier.

Linn était connu pour ses essais sur les coutumes étrangères. Il avait déjà parlé, avec sa verve chaleureuse, des réducteurs de tête Jivaros, des aborigènes australiens, des Lapons, des Esquimaux et des orgies vaudous à Haïti.

#### **À NOTER**

- La publication de cet article pourra être avancée pour pousser les Investigateurs à aller en France.

*Tous les journaux, 21 juin 1925.*

### **Vol du Moai français**

Quelle idée de dérober cette tête de Moai, ramenée en 1872 de l'île de Pâques par le vice amiral T de Lappelin et Pierre Loti ! Il est sûr qu'une telle pièce décorerait originellement le salon d'un milliardaire, mais quand même. Une autre hypothèse a parcouru les rues de Paris dans la matinée. Des Pascuans auraient récupéré leur bien et se prépareraient à venger leur Dieu de pierre.

La statue, deux mètres de haut, a été sortie du palais par une des grandes baies vitrées qui s'ouvrent sur les jardins, et plus loin sur la Seine. Un mystère plane sur le moyen utilisé pour la transporter, car aucune trace de véhicule n'a été trouvée. Il n'y a pas eu de témoin, la circulation sur l'avenue avait été interrompue par un accident.

*Le Gaulois, 22 juin 1925.*

### **Taxis dans les douves du Louvre**

Hier soir à 23h, une partie de la chaussée qui longe les douves du Louvre s'est effondrée, entraînant dans le vide 4 taxis qui stationnaient en file indienne.

Narcisse Mallet, le seul chauffeur survivant, actuellement en surveillance à l'hôpital Saint-Lazare, affirme qu'un monstre a poussé les taxis dans le vide.

*Paris-Soir, 23 juin 1925.*

### **Attentat à la Bourse**

Abel Blanchar, gardien de nuit à la Bourse, a soudain été alerté par des bruits de vitres brisées. Prudemment il s'est approché, mais, avant de voir ce qui se passait, fût assommé.

On l'a retrouvé délirant à l'étage du bâtiment, répétant sans cesse son témoignage, ajoutant qu'un monstre puant et verdâtre l'avait attaqué. Il a rejoint Narcisse Mallet, le taxiteur du Louvre, à l'hôpital Saint-Lazare.

On compte de nombreux dégâts. Les vitres des portes-fenêtres du rez-de-chaussée ont été pulvérisées et une des colonnes soutenant la coupole a été déracinée.

*Le Figaro, 24 juin 1925.*

### **Un vandale sur Notre-Dame**

Un géant, d'autres ont dit encore un homme singe ou un monstre, a escaladé la grande flèche de Notre-Dame de Paris, a arraché la croix et l'a lancée, devant des milliers de témoins, dans la Seine. Ensuite, il a lui-même dévalé la façade de la cathédrale, et plongé dans le fleuve.

Le Comité révolutionnaire français (CRF) a revendiqué l'attentat de la veille à la Bourse. Il désire que Fayçal Barzinji, un de leurs partisans, soit libéré de prison, et qu'un million de Francs de dédommagement lui soit versé.

*Le Gaulois, 25 juin 1925.*

### **Les jardins du Luxembourg saccagés**

Les parterres de fleurs ont été piétinés, les haies défoncées et les statues couchées. Les chaises ont été poussées dans le bassin où, habituellement, les enfants font naviguer des voiliers miniatures. Les chevaux de bois du manège ont été mutilés. On dirait qu'un ouragan s'est abattu pendant la nuit. Décidément, la rumeur qu'un monstre est en liberté dans Paris a de bonnes raisons de nous séduire.

*Paris-Soir, 26 juin 1925.*

### **Le monstre existe**

Le monstre qui avait soit disant envoyé 4 taxis dans les douves du Louvre, qui était entré par effraction dans la Bourse, qui avait détérioré Notre-Dame et saccagé les Jardins du Luxembourg, existe.

Hier soir, de nombreux témoins qui se promenaient sur les Champs-Élysées ont vu la bête remonter l'avenue d'Antin et s'attaquer aux automobiles qui passaient sur le rond point des Champs-Élysées. Elle a écrasé 25 voitures, avant de redescendre l'avenue et de plonger dans la Seine.

Deux policiers ont tenté en vain de lui tirer dessus. Le monstre qui dégage une odeur affreuse se déplace par bonds à la façon des grenouilles. Une seule photo, fort trouble par ailleurs a été prise.

Le gouvernement vient de faire appel à Justin de Saint-Hubert, le chasseur de fauves, pour qu'il abatte la créature. Il a déclaré : « On m'a chargé d'en finir avec le monstre. C'est un grand honneur pour moi de mettre mon talent de chasseur au service de la France. J'ai tué des centaines de fauves, et c'est pour moi une grande joie que d'ajouter à mon tableau de chasse le monstre sorti tout droit du fond des âges. N'oublions pas que la tâche qui m'a été confiée est fort dangereuse. Le monstre semble féroce, et je n'aurai assez de ma carabine à lunette chargée de balles explosives. Il aura sa chance, moi de même. Messieurs, ce sera beau ! »

*Le Matin, 27 juin 1925.*

### **Le monstre frappe la Sainte Trinité**

Comme jeudi soir au rond point des Champs-Élysées, le monstre de Paris a été repéré dans le square de la Trinité. Il a brisé de nombreux bancs, déraciné quelques arbres, écrasé 2 clochards, avant de défoncer le portail de l'église. Il a fui par une bouche d'égout.

Le milliardaire d'outre Atlantique, J.D. Rothenfelder, offre 20 000\$ de récompense à celui qui abattra le monstre.

La police organise cet après-midi une battue dans les égouts, Justin de Saint-Hubert y participera.

*Le Matin, 28 juin 1925.*

### **Le monstre à l'hôpital Saint-Lazare**

Le monstre en passant par les toits est entré dans la chambre du service psychiatrique où étaient soignés Narcisse Mallet et Abel Blanchar, les deux premiers témoins de son existence. Il les a littéralement avalés avant de repartir par où il était venu.

Le commissaire Dumoulin est maintenant persuadé que le monstre ne frappe plus au hasard. Les revendications du Comité révolutionnaire français seraient-elles sérieuses ?

*Le Petit Journal, 29 juin 1925.*

### **Saint-Denys du Saint-Sacrement ravagée**

Le monstre de Paris est entré hier soir dans l'église qu'il a sérieusement endommagé. Des vitraux ont été brisés, l'autel renversé, et les 6 colonnes soutenant le fronton ont perdu leur parallélisme. La croix et les statues de Saint-Pierre et de Saint-Paul ont disparu.

C'est la troisième église visitée par le monstre. Le CRF, réputé anti-catholique, serait-il le coupable ? Le commissaire Dumoulin se refuse à l'admettre.

*Le Petit Parisien, 30 juin 1925.*

### **Le monstre visite le jardin des Plantes.**

Le monstre de Paris venant de la Seine a arraché le portail nord du Jardin des Plantes, et s'est dirigé droit vers la ménagerie. Il a détruit les cages et les volières libérant les animaux.

Il a ensuite regagné la Seine qui semble être son lieu de résidence.

En effet, deux gendarmes avaient remarqué dans la nuit de samedi à dimanche des remous étranges dans le canal de l'Arsenal. Après quelques minutes d'observation, ils ont vu le monstre faire surface et replonger dans l'eau noire et opaque.

En sondant la Seine on a retrouvé les croix de Notre-Dame et de Saint-Denis du Saint-Sacrement.

*Le Petit Journal, 1<sup>er</sup> juillet 1925.*

### **Le monstre est nécrophage**

Le monstre de Paris s'est introduit au grand effroi du gardien dans le cimetière Montparnasse. Il a déterrés les cadavres les plus frais et les a empalés sur les plus hautes branches des arbres. Il a fui par une bouche d'égout.

*Le Figaro, 2 juillet 1925.*

### **Le monstre s'attaque à la Tour Eiffel**

Hier soir, le monstre s'est introduit dans la Tour et a rompu les câbles de l'ascenseur du premier étage. On déplore le lourd bilan de sept morts et neuf blessés graves.

Justin de Saint-Hubert qui se trouvait sur les lieux par hasard, n'a pas réussi à toucher le monstre, malgré 10 balles tirées.

Il n'a pas voulu répondre à nos questions, prétendant qu'il ne toucherait plus un fusil de sa vie. Il nous a quittés en pleurant la mort de tous les animaux qu'il a tués.

Ce monstre a décidément la capacité de faire tourner la tête à ceux qui le voient de près.

*Le Matin, 3 juillet 1925.*

### **Le funiculaire du Sacré-Cœur s'écrase**

Le funiculaire était presque au sommet de la butte Montmartre, quand le monstre de Paris a sauté sur le rail, et l'a rompu. La cabine s'est écrasée en contrebas. Cinq touristes allemands ont trouvé la mort. Le monstre a ensuite grimpé le parvis du Sacré-Cœur et défoncé le portail de la basilique.

*Le Figaro, 4 juillet 1925.*

### **Incendie criminel dans le 11<sup>ème</sup>**

Hier soir, vers 23h, le feu s'est déclenché dans la mairie du 11<sup>ème</sup>. Les voisins de l'établissement ont alerté tout le quartier. Les sapeurs-pompiers, arrivés pourtant rapidement, n'ont pu venir à bout de l'incendie qu'après deux heures de lutte. Les dégâts constatés sont impressionnants. Quelques témoins ont cru apercevoir le monstre de Paris se démenant au milieu du brasier dans la cour intérieure. Il se serait enfui, comme à son habitude, par les égouts de l'avenue Voltaire.

*Le Gaulois, 5 juillet 1925.*

### **Massacre à la gare de Lyon**

Le monstre de Paris s'est introduit dans le rapide Lyon-Paris, a assassiné les conducteurs, et a laissé le train percuter le tampon. La locomotive est sortie de la voie et a bondi dans

le hall de la gare. On déplore 27 victimes et 39 blessés graves. Le monstre a fui une fois de plus dans la Seine.

*Le Petit Journal, 6 juillet 1925.*

### **Finie la belle vie !**

La terreur s'amplifie dans les rues de la capitale. Les Parisiens ne sortent plus après 21h de peur de subir les coups répétés du monstre de Paris. Hier, à son heure habituelle, il a révolutionné l'avenue du Bois de Boulogne, depuis le bois jusqu'à la place de l'Étoile. Les arbres ont été arrachés, les automobiles en stationnement détruites, deux malheureux touristes ont été déchiquetés. La vie nocturne parisienne est-elle compromise ? Tout tend à le prouver.

*Times, 6 juillet 1925.*

### **Nouvelle expédition Vleming**

Le jeune Archéologue Michaël Vleming qui vient juste de rentrer de l'île de Pâques, repart pour une nouvelle expédition en Australie. Il se rend dans le Grand Désert de Sable pour étudier des ruines récemment découvertes par un de nos compatriotes, l'ingénieur des mines Mackenzie.

*Le Gaulois, 7 Juillet 1925.*

### **Un parc de moins à visiter**

Le tranquille et paisible parc des Buttes Chaumont est méconnaissable. Le monstre de Paris a mis à feu et à sang le jardin dans la nuit de lundi à mardi. L'entrepreneur des travaux a déclaré que plusieurs semaines seraient nécessaires pour remettre en état les allées et les pelouses. La pêche dans le bassin sera interdite pour l'année à venir, une substance d'origine inconnue pollue les eaux. Le parc sera fermé jusqu'à la rentrée scolaire d'octobre.

*Le Gaulois, 8 juillet 1925.*

### **La fin du monstre**

Après que le monstre de Paris ait été surpris au cimetière Montparnasse, l'armée française avait décidé de surveiller tous les cimetières de la ville. Hier soir, alors que la bête puante s'apprêtait à entrer dans le cimetière du Père Lachaise, les mitrailleuses de calibre 50 ont lâché leurs feux meurtriers. Le monstre fut littéralement désintégré.

Parisiens, vous pouvez être rassurés, et reprendre vos promenades nocturnes dans les rues de la plus belle ville du monde.

*Washington Post, 16 juillet 1925.*

### **Malang est mort**

Oui, Malang est mort ! Le terrible pirate chinois qui depuis le début du siècle cause des ravages en mer de Chine a été retrouvé affreusement mutilé sur une plage au sud de Yogyakarta à Java. Plus loin sur la côte, 25 autres cadavres et des débris de jonques calcinées ont été repêchés. Toutes les dépouilles portaient de terribles blessures à l'abdomen.

Qui s'est ainsi vengé, si ce n'est un nouveau pirate qui va prendre la place du maître ?

#### À NOTER

- Le massacre date du 11 juillet, les cadavres sont retrouvés le 14.

*Washington Post, 19 juillet 1925.*

### Une secte indienne massacrée

Une secte aux mœurs bizarres, on parle des derniers Thugs ou Dacoïts, a subi, le 16, une terrible calamité. Une pluie d'acide s'est abattue pendant plusieurs minutes sur la grande place de Jabalpur où ils célébraient leur fête annuelle. Les rares témoins survivants ont décrit la scène avec dégoût. Les victimes étaient rongées jusqu'à l'os...

#### À NOTER

- Des rumeurs affirment que l'acide a été versé par des avions.

*New York Times, 25 juillet 1925.*

### La Faim dans le Monde

Le congrès, *La Faim dans le Monde*, organisé par la Fondation Rothenfelder, débute aujourd'hui. Pendant 28 jours, les représentants des grandes nations seront rassemblés dans le hall de l'hôtel Ritz-Carlton à New York pour discuter du problème crucial de la famine. N'oublions pas que les deux-tiers des habitants de la planète souffrent de la faim.

Parmi les invités prestigieux, outre les délégués officiels de 52 nations, on note la présence du Cheik Mohamed Ben Sallad d'Oman, de Stanley Diaz qui revient tout juste de Wimbledon, du Maharadjah de Golconde qui termine une croisière en Méditerranée, du jeune compositeur Georges Gershwin qui dirigera *Rhapsody in Blue*, de Fritz Lang le réalisateur de *Docteur Mabuse*, de Serge de Diaghilev qui présentera *Les biches*, ballet en un acte interprété par les Ballets russes, et de la sublime Mae West.

*New York Times.*

### Graffiti insolites

Hier matin, tous les Américains ont pu constater que des vandales avaient peint sur les murs des grandes villes et même des petites bourgades, un graffiti incompréhensible en lettres rouges : CNGHOHLPH. Ce sont sûrement des pro-bolcheviques assez lâches pour ne pas afficher ouvertement leurs idées, mais désireux de se manifester. La police a ouvert une enquête.

#### À NOTER

- Cet événement est synchronisé avec le premier retour des Investigateurs aux USA. Le graffiti est aussi posé sur la porte de leur domicile. Cthulhu s'amuse. Les drugstores ont été dévalisés en peinture rouge.

*Tous les journaux français.*

### L'abbé Marcellin serait-il innocent ?

Suite émouvante au triple meurtre de Cîteaux. Le supérieur de Cîteaux, l'abbé Marcellin Cassan, actuellement détenu à la maison d'arrêt de Clairvaux, vient d'être sauvé de la guillotine.

En effet, hier soir, le bibliothécaire de l'abbaye, le moine Bossuet, a avoué être l'assassin. La police et l'avocat de la partie civile ont montré leur trouble. Pour eux, la culpabilité de Marcellin ne faisait aucun doute. La peine de mort avait été votée à l'unanimité par le tribunal de Dijon.

Nous rappelons pour mémoire les principales étapes de cette affaire qui commença le 19 février 1923.

Le moine Jean Baptiste François ne se présenta pas à l'office du matin dans la grande chapelle de l'abbaye de Cîteaux. Inquiets, les moines le cherchèrent toute la journée. Les jours suivants, l'inspecteur Noiret du commissariat de Dijon et de nombreux bénévoles bâtirent la campagne en vain. C'est seulement le 21 que le cadavre de François fut retrouvé. Il s'était noyé dans l'étang de Cîteaux, et la glace avait retenu jusqu'alors son corps prisonnier.

Une autopsie révéla que François s'était battu, avant d'être assommé, puis noyé. Le meurtre ne faisait plus de doute.

Le 2 mars, un vagabond fut arrêté. Il se servait de la ceinture du moine défunt comme bandoulière de son sac à dos. Noiret avait enfin un coupable tout trouvé. Le vagabond eut beau répéter sans cesse qu'il avait trouvé la ceinture au bord de l'étang, Noiret ne voulut rien entendre jusqu'au jour où l'on découvrit un nouveau cadavre. Le moine Raphaël avait lui aussi été noyé dans l'étang de Cîteaux.

Noiret n'avait plus de suspect. Le 7 janvier 1924, un troisième moine, Marcel Loubet, fut à son tour noyé. Une lettre anonyme dénonça l'abbé Marcellin qui devint le suspect numéro un. Son corps portait des traces de combat, notamment une affreuse blessure dans le dos. De nombreux moines l'avaient vu la veille du meurtre se disputer avec sa future victime. Pour sa défense, Marcellin se contenta de traiter ses interlocuteurs de païens. Le 29 juin, il fut condamné à mort, la date d'exécution n'ayant pas encore été choisie.

#### À NOTER

- Cet article paraîtra en fonction des agissements des Investigateurs (voir France).

## La chronologie

### Novembre 24

Archibald arrive à New York sur le Padicha. Il fait enlever son frère par des Thugs, et reçoit un échantillon de solvant cellulaire. Durant le voyage de retour vers Cette, il synthétise le solvant.

## Décembre 24

Archibald et Esméralda Caruzo torturent Jonathan. Le 12, il finit par avouer la formule chimique permettant de dépétrifier les Moai. Il est alors abandonné dans une cellule.

Le 13, Archibald se rend en Hollande avec un Vagabond Dimensionnel pour prendre livraison de 30 Fokkers hydravions qui avaient été commandés longtemps auparavant. Il embarque le tout sur un cargo, puis se rend en Australie.

Le 17, au cours d'un rêve, Jonathan rencontre Osiris dans l'El Dorado. Il lui demande de venir le délivrer.

Le 24, les Thugs indépendants assassinent Anne Bin-grof, et laissent la cordelette, symbole de leur secte, près du cadavre. Ils ont découvert qu'elle était la femme d'un Immortel.

Le 25, Osiris libère Jonathan, et le conduit chez son ami John Rothmans, en Californie, où il le soignera.

## Janvier 25

Archibald et une équipe de Thugs construisent, au cœur du désert australien, dans la cité de la Grande Race, une usine. Ils sont aidés par quelques Polypes Volants dégénérés.

Le 2, les Thugs indépendants mettent le feu au manoir Tristelune, car ils savent que Jonathan a eu des contacts avec Osiris. Par chance, Andy Stabil aperçoit les flammes et appelle les pompiers. La maison est sauvée. Seul le garage est détruit.

## Février 25

Les travaux de l'usine australienne se terminent. Line-Link est organisée. Le 5, Max Felston est assassiné par Dino de Arloutich qui obéit aux ordres d'Archibald.

## Mars et avril 25

Dans l'usine australienne, un laboratoire de chimie se construit. Des échantillons de potion dépétrifiante sont obtenus grâce aux hommes et aux matières premières fournies par LineLink.

## Mai 25

L'équipe d'Archibald est maintenant complète. Les pilotes et les mécaniciens s'entraînent sur les Fokkers. La production de potion de dépétrification et le solvant cellulaire entrent en phase industrielle. Archibald prépare les raids sur les Thugs et l'île de Pâques. Il contacte Malang et Mustapha Kalig.

## Juin 25

Depuis le 4, Archibald est à Paris. Il se construit un repaire sous le pont du Carrousel. Il attend la nuit du 20 au 21 pour expérimenter la potion de dépétrification. Il réveille la tête de Moai du Palais du Trocadéro,

puis les jours suivants, s'entraîne à la commander en causant des ravages dans la capitale française.

Parallèlement, le 21 juin à New York, un Thug arrose de potion de dépétrification le Moai, trouvé dans le port. Le Shoggoth ne reçoit pas d'ordre, il ne bouge pas.

## Juillet 25

Archibald n'a plus besoin des Thugs. Le 16, il profite d'une cérémonie religieuse pour exterminer la secte, en les arrosant de solvant cellulaire.

Archibald, rendu fou par la puissance des potions, change de but. Il s'engage dans une croisade contre tous les gouvernements du monde. Le 23, il lance un ultimatum à l'Amérique. Il demande en échange de sa protection, une liste impressionnante d'œuvres d'art et de biens nationaux. S'il n'a pas reçu satisfaction le 15 août, il promet de détruire les USA.

## Août 25

Le 5, les Thugs survivants sauvent la vie aux Investigateurs, et leur offrent un présent pour se venger d'Archibald.

À partir du 16, Archibald prouvera l'étendue de ses pouvoirs à la ville de New York.

## Septembre 25

Le 21, Archibald réveille son armée de Shoggoths et la lance à l'assaut du monde, seuls contre tous. Le 22, Jonathan revient à Arkham.

Printemps 22/3 6h12'(T.O) Automne 20/9/22h33'  
 Eté 21/6 14h8'(T.O) Hiver 21/12/5h22'

1924

JANVIER							FEBVIER							MARS											
D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S					
		1	2	3	4	5					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

AVRIL							MAI							JUIN											
D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S					
		1	2	3	4	5				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

JUILLET							AOUT							SEPTEMBRE										
D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S				
		1	2	3	4	5			3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

OCTOBRE							NOVEMBRE							DECEMBRE											
D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S					
		1	2	3	4	5			2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

☐ Evénement important ou article de presse • T.O Temps Universel

Printemps 22/3 12h Automne 21/9 4h22'  
 Eté 21/6 19h57' Hiver 21/12 11h11'

1925

JANVIER							FEBVIER							MARS										
D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S				
				1	2	3			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28

AVRIL							MAI							JUIN										
D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S				
		1	2	3	4	5			3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

JUILLET							AOUT							SEPTEMBRE									
D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S			
		1	2	3	4	5			2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29

OCTOBRE							NOVEMBRE							DECEMBRE										
D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S				
				1	2	3			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28

JANVIER						
D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

FEVRIER						
D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	1

MARS						
D	L	M	M	J	V	S
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

AVRIL						
D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

MAI						
D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

JUIN						
D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

JUILLET						
D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2

AOUT						
D	L	M	M	J	V	S
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

SEPTEMBRE						
D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

OCTOBRE						
D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1

NOVEMBRE						
D	L	M	M	J	V	S
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

DECEMBRE						
D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

JANVIER						
D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

FEVRIER						
D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

MARS						
D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AVRIL						
D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	1	2

MAI						
D	L	M	M	J	V	S
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

JUIN						
D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

JUILLET						
D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1

AOUT						
D	L	M	M	J	V	S
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

SEPTEMBRE						
D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

OCTOBRE						
D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3		
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

NOVEMBRE						
D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

DECEMBRE						
D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

## Les transports

### Les bateaux

Les lignes internationales régulières sont espacées de 7 à 10 jours. La liaison New York/Southampton est disponible tous les 2 jours. Les horaires sont donnés pour un aller/retour précis. Il vous suffit de les adapter à vos besoins. Les tarifs : 15\$/jour pour 3<sup>ème</sup> classe, 30\$/jour pour la 2<sup>ème</sup> classe et 80\$/jour pour la 1<sup>ère</sup> classe. Les décalages horaires n'ont pas été pris en compte.

New York	Southampton	Le Havre			
1/1 9h	6/1 16h	7/1 9h			
	7/1 9h	7/1 17h			
Le Havre	Southampton	New York			
8/1 11h	8/1 19h				
	9/1 19h	14/1 16h			
New York	Port au prince	Paramaribo	Bahia	Rio	
25/11 9h	27/11 16h				
	28/11 16h	1/12 9h			
		3/12 9h	7/12 11h		
			7/12 22h	9/12 6h	
Rio	Bahia	Paramaribo	Port au prince	New York	
14/12 9h	15/12 17h				
	16/12 9h	20/12 11h			
		21/12 16h	24/12 9h		
			25/12 9h	27/12	
New Orleans	Panama	Callao	Valparaiso		
New-Orleans	Panama	Callao	Valparaiso		
4/6 9h	6/6 7h				
	7/6 9h	10/6 9h			
		11/6 9h	13/6 18h		
Valparaiso	Callao	Panama	New Orleans		
15/9 9h	17/9 18h				
	18/9 9h	21/9 9h			
		22/9 16h	25/9 14h		

### Les avions

Dans les années 20, l'aviation connaît une évolution rapide. Clément Ader avait réussi un décollage en 1890, les frères Wright un virage contrôlé en 1904. En 1909, Blériot traverse la Manche. En 1911, premier vol nocturne aux instruments au-dessus de Paris sur un Caudron. Le 1<sup>er</sup> mars 1912, l'Américain Berry saute en parachute au-dessus de Saint-Louis.

Mais c'est pendant la Grande Guerre que se font les plus importants progrès. En 1915, les Junkers, avions tout métalliques, apparaissent. Le tir à travers l'hélice devient réalité sur les Fokkers. Les bombardiers les plus connus sont les Voisin, Breguet, Handley-Page, Bristol Pullman, Vickers Vimy. Les appareils de chasse ont pour nom Morane, Newport, Spad, Bristol, Fokker. En juillet 1918, un Handley-Page 0/400 ouvre les lignes commerciales en reliant Londres au Caire.

À la fin de la guerre, entre 1919 et 1924, les compagnies se forment, Deutsch Luft Rederei en Allemagne, Sabena en Belgique, Quantas en Australie. Des lignes réservées aux passagers relient les grandes villes des

continents européen et américain. Les avions européens dominent l'aviation civile dans les premières années de la décennie. Ce sont des bombardiers reconvertis en appareils de ligne, pouvant transporter de 8 à 14 personnes à une vitesse de 80 à 120 mph avec une autonomie de 8h à 12h.

Les Américains achètent ces modèles et se spécialisent dans la construction de machines plus rapides.

### À NOTER

- Il est possible de louer aux USA ou en Europe un avion, un Junker hydravion par exemple, pour 3000\$+10\$ par jour pour les frais du pilote. Il peut transporter 6 passagers, pendant 8 heures, et parcourir ainsi 1200 Km. Deux étapes sur cette distance peuvent être envisagées par jour. Il faut une heure pour ravitailler l'appareil, et 7h pour faire une révision qui est indispensable toutes les 16h de vol.
- Le 1<sup>er</sup> vol Buenos-Aires/Rio de Janeiro date de janvier 1925, et il est donc impossible à l'époque de la campagne d'espérer s'aventurer au-dessus de l'Amazonie en avion. De même la haute mer est un terrain réservé aux plus fous.
- En 1925, la vitesse moyenne record sur 1000 km est de 221,7 km/h.

### HORAIRES

- Miami ⇔ Paramaribo en 37h via Port-au-Prince, Caracas ⇔ Georgetown.
- Paramaribo ⇔ Bahia en 32h via Belem, et Fortaleza.
- Bahia ⇔ Rio en 13h via Caravelas.
- Miami ⇔ Rio au plus vite en 96h.
- Miami ⇔ Panama en 17h via Belmopan.
- Panama ⇔ Callao en 17h via Guayaquil.
- Callao ⇔ Valparaiso en 30h via Arica, et Capiapo.
- Miami ⇔ Valparaiso au plus vite en 78h.
- New York ⇔ Los Angeles en 48h.

### Les automobiles

L'industrie automobile est en plein développement, les prix tombent, les performances augmentent (202 km/h de moyenne au 1 Km par une Benz allemande en 1909, 326 km/h sur une Sunbeam en 1927), les grandes sociétés apparaissent : Daimler et Benz en Allemagne, Panhard, Peugeot et Citroën en France, Fiat en Italie, Austin, Rolls-Royce, Vauxhall, Bentley en Angleterre, Ford et General Motor aux USA.

En octobre 1908, la Ford T ou Lizzie sort en grande série des usines Ford de Detroit. 15 millions d'exemplaires seront produits jusqu'en mai 1927. La General Motor Corporation est fondée la même année 1908 par W.C.Durant. Elle rachète Buick et Oldsmobile, puis Cadillac en 1909 et Chevrolet en 1912. La Chevrolet est un grand succès, et GMC devient dans les années 20 la première société industrielle du monde. Chrysler construit des voitures de grand confort ; Pontiac, Duesenberg et Packard des voitures de grand luxe.

En 1925, 22 millions de voitures ont été vendues dans le monde, la Ford T coûte 298\$. La voiture devient

utilitaire et non plus un jouet de riche. Les pneus Michelin sont disponibles sur le marché depuis 1895, les premières conduites intérieures apparaissent en 1904 et les carrosseries tout acier en 1925.

Les grands salons de l'automobile ouvrent leurs portes notamment celui de Paris depuis 1898. Des circuits sont construits et des courses organisées, la coupe annuelle James Gordon Bennett depuis 1900, les 500 miles de Indianapolis depuis 1909, le rallye de Monte-Carlo depuis 1911, les 24 heures du Mans depuis 1923.

## Les nouvelles compétences

### Doppelganger

C'est une capacité purement mentale, proche des pouvoirs psioniques. Un individu peut, après avoir observé longuement un homme, prendre son apparence. La transformation n'est jamais parfaite, et un proche de la victime a 20% de chance par jour de déceler le subterfuge. De plus, il est difficile de se métamorphoser en une créature plus belle que soi. Les Avatars ne peuvent reproduire une Apparence supérieure à 13.

### Magie Noire

C'est une sous discipline de l'occultisme. Elle rassemble un ensemble de recettes et de courtes incantations inspirées du vaudou : torturer à distance avec une figurine, parler aux morts, faire des augures, appeler les Élémentaires de l'air...

### Magie Blanche

Elle a un côté presque scientifique bien que s'inspirant fortement de la Magie Noire. Elle rassemble en vrac, les notions de prémonition, de télépathie, de télékinésie et de pouvoir médiumique.

### Magie Verte

Elle permet de communiquer avec les esprits de la forêt, de parler avec les animaux, de soigner avec des plantes médicinales et de connaître ce qui est comestible.

## Les sorts

Lorsque dans la suite, on dit « dépenser x points de POU », cela sous-entend une perte définitive. Les points de magie se récupèrent au rythme normal.

### Appeler Hastur

Origine : Felicia Grandhill

### Appeler Shub-Niggurath

Origine : Clark Geuble

### Appeler Y'golonac

Origine : Les Révélation de Glaaki

### Atrophie d'un Membre

Origine : Madame Java

### Création d'un Portail

Origine: Esméralda Caruzo et Cthulhu fhtagh

### Contacteur Cthulhu

Origine : Esméralda Caruzo

### Contacteur Hastur

Origine : Felicia Grandhill

### Contacteur Shub-Niggurath

Origine : Clark Geuble

### Contacteur Y'golonac

Origine : Les Révélation de Glaaki

### Contrôler la Météo

Origine : Archibald

Ce sort ne demande pas moins de 15 sacrifices humains consécutifs avant d'être actif sur une zone de 4 km de diamètre et pendant 12h. Le sorcier ne perd pas de points de magie dans l'opération. Sa santé mentale est bien sûr déjà à zéro pour qu'il ose l'effectuer.

### Domination

Origine : Carl Strunden

### Effrayer un Monstre

Origine : Madame Java et le Nécronomicon II

Le magicien projette au travers d'un réseau d'arcs électriques une aura d'ordre et de bonté qui peut bouleverser un monstre du Mythe, et le faire fuir si un combat pouvoir contre pouvoir est gagné. Lancer ce sort coûte 1D6 points de SAN. Chaque point de magie dépensé augmente de 5% les chances de succès.

### Embraser

Origine : Les séniles et Archibald

Le Magicien peut embraser tout objet inflammable dans une sphère de 1 mètre de rayon. Lancer ce sort fait perdre 1D6 points de SAN, et 5 points de magie. Si un humain est transformé en torche, il subira 1D6 points de vie.

## **Enchanter un Objet**

Origine : Le Nécronomicon II

## **L'Étreinte de Cthulhu**

Origine : Carl Strunden et les séniles

## **Fixer un Démon Serviteur**

Origine : Esméralda Caruzo et Cthulhu fhtagn

C'est plutôt une préparation alchimique qu'un sort qui permet de transformer un crapaud ou une grenouille en une créature aussi minuscule qu'horrible: un Démon Serviteur. Ce démon vivra en parasite d'un être humain, auquel il pourra donner des ordres transmis à distance par un de ses clones. Il faut être totalement fou pour utiliser une telle préparation.

## **Flétrissement**

Origine : Ipohatec

## **Immunisation**

Origine : Clark Geuble

Chaque point de magie dépensé donne 1D6 points d'armure pendant 24 heures. Lancer ce sort coûte 1D4 points de SAN.

## **Instiller la peur**

Origine : Carl Strunden

## **Invoquer Make-Make**

Origine : Plaquette Rongo-Rongo

## **Invoquer/Contrôler un Byakhee**

Origine : Madame Java, le Nécronomicon II et Ipohatec

## **Invoquer/Contrôler une larve de Cthulhu**

Origine : Esméralda Caruzo et Cthulhu fhtagn

## **Invoquer/Contrôler un Protoplasme**

### **Verdâtre**

Origine : Carl Strunden

## **Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton**

Origine : Clark Geuble

## **Invoquer/Contrôler un Vagabond**

### **Dimensionnel**

Origine : Archibald

## **Miroir prison**

Origine : Esméralda Caruzo et Cthulhu fhtagn

Tout miroir peut être transformé en prison si l'enchantement y est déposé. Le magicien doit dépenser autant de point de POU que la victime qu'il veut emprisonner, et réussir un combat pouvoir contre pouvoir. Lancer ce sort coûte 1D10 de SAN, et dure de longues heures. Tant que le miroir n'est pas exposé à la lumière, le prisonnier ne peut sortir.

## **Multiplier**

Origine : Chien de Tindalos

Le magicien peut faire apparaître 3 images identiques de lui-même qui agiront comme lui, mais avec quelques différences mineures. Si une image est touchée par une arme, le magicien pourra simuler des dommages en la faisant saigner par exemple. L'adversaire croira qu'il la touche vraiment. Les images sont des illusions et elles ne peuvent pas faire de dommage. Lancer ce sort fait perdre 1D10 points de SAN, et coûte 1 point de magie par round de combat.

## **Paralyser**

Origine : Les Thugs et le Nécronomicon II

Ce sort coûte 1D3 points de SAN, et permet de paralyser une victime si un combat pouvoir contre pouvoir est gagné. L'immobilisation dure un round par point de magie dépensé.

## **Poigne de Nyogtha**

Origine : Wolfgang Bergten et les séniles

## **Sacrifier à Y'golonac**

Origine : Les Révélations de Glaaki

## **Signe des Anciens**

Origine : Le Nécronomicon II

## **Signe de Voor**

Origine : Felicia Grandhill et Ipohatec

## **Soins Rapides**

Origine : Le Nécronomicon II, les séniles et Archibald

Le sorcier peut soigner 1 point de vie par point de magie qu'il dépense. Le sort ne peut toucher qu'une personne à la fois. Lancer ce sort fait perdre 1D6 points de SAN. Pour soigner un empoisonnement il faut dépenser autant de points de magie que la force du poison.

## **Stop Combustion**

Origine : Les séniles et Archibald

Le sorcier peut arrêter et empêcher toute réaction de combustion dans une sphère de 1 mètre de rayon. L'oxygène dans cette zone devient pollué, des élec-

trons viennent boucher ses liaisons covalentes l'empêchant de réagir avec le combustible. Ce sort est donc approprié pour stopper les moteurs des véhicules, pour désamorcer les armes à feu, ... Il faut dépenser 3 points de magie par minute que dure le sort. Lancer ce sort fait perdre 1D6 points de SAN.

## Subjuguer

Origine : Naor et le *Nécronomicon II*

Ce sort permet d'agir sans que la victime ne le réalise. Il faut dépenser 3 points de magie par minute. Lancer ce sort coûte 1D4 points de SAN.

## Télékinésie

Origine : Les séniles et Archibald

Le magicien peut déplacer à distance 10 kg par point de magie qu'il dépense, et cela pendant 1 round (permet d'arrêter des flèches par exemple). Lancer ce sort fait perdre 1 point de SAN.

## Téléportation

Origine : Les Arcanes Secrètes de la Terre et Archibald

Ce sort permet de téléporter une personne ou un ensemble de personnes faisant une chaîne. Il faut dépenser 10 points de POU par personne, et le lieu de destination doit avoir été consacré auparavant par 5 points de POU. Lancer ce sort coûte 1D6 points de SAN, et voyager fait perdre 1D6 points de SAN qui s'ajoutent éventuellement aux précédents. Il faut 10 minutes pour incanter le sort.

## Vélocité

Origine : Les séniles et Archibald

Ce sort permet de se déplacer 2 fois plus vite, et de doubler la cadence de coups aux armes de contact. Il faut dépenser 1 point de magie par minute que dure le sort. Lancer ce sort fait perdre 1D4 points de SAN.

## Sources d'inspiration

- *Les montagnes hallucinées* d'H.P.Lovecraft - Histoire de la Terre.
- *L'île des colosses* de Geri et A.P.Duchateau et *Le géant de Mu* d'Henri Vernes et William Vance - Les Moai sont des monstres pétrifiés.
- *Dune* de Frank Herbert - Programme Uebermensch.
- *Brouillard sur Whitehall* et *L'ombre de Victoria* de Rodolphe et Garcia - Les Thugs.
- *La mémoire dans la peau* de Robert Ludlum - Le Commando Apocalypse et l'histoire de Kuru Gupta.
- *Harry Dickson* de Jean Ray - Certaines descriptions de personnages.
- *Le modèle de Pickman* d'H.P.Lovecraft - Le North End.
- *Le mystère de Mu* - La lettre inachevée de James Bingrof.

- *Corto Maltese* d'Hugo Pratt - le décor en Amérique du Sud, et les personnages de Ringo Jasmin, Madame Java, Mingui, et Richard Bridenbauhg.
- *Les Ombres de Yog-Sothoth* - île de Pâques.
- *L'île de Pâques* de Mézière - île de Pâques.
- *Les baroudeurs : Mortel héritage* de Dick Richards et Carry Brugman - Borgia et sa drogue.
- *Connaissance de la Drogue* du Docteur André Boudreau - Le Peyotl.
- *Croisades et Templiers* - arrière-plan de la partie française.
- *Les voies d'Anubis* de Tim Power - Les Portes de téléportation.
- *Les Fungi de Yuggoth* de Keith Herbert - La Porte lunaire.
- *Les plus qu'humains* de Théodore Sturgeon - Le Gestalt.
- *Adèle et la bête* de Tardi - Shoggoth sur Paris et le personnage de Justin de St Hubert.
- *Dans l'abîme du temps* d'H.P.Lovecraft - Introduction au scénario : Course poursuite.
- *Sandy : Du béton dans le désert* de Willy Lambil - Base d'Archibald.
- *Terror Australis* de Love, Morrison, Willis et DiTillio - Cité de la Grande Race et carte de l'Australie.