

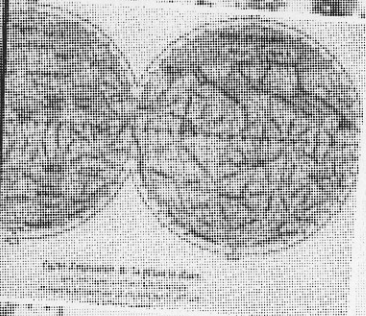
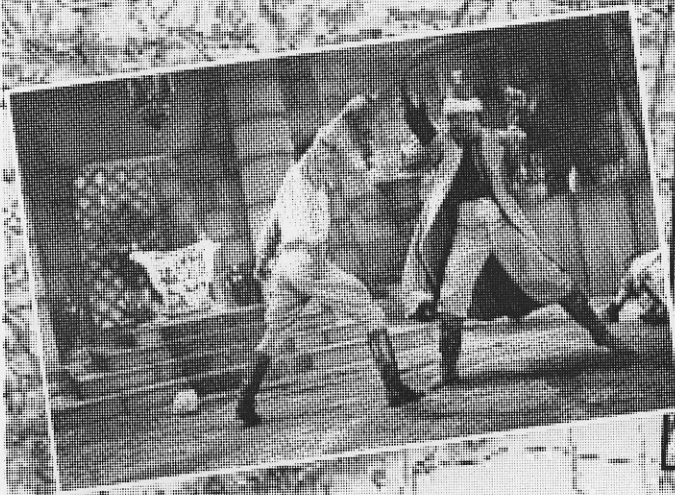
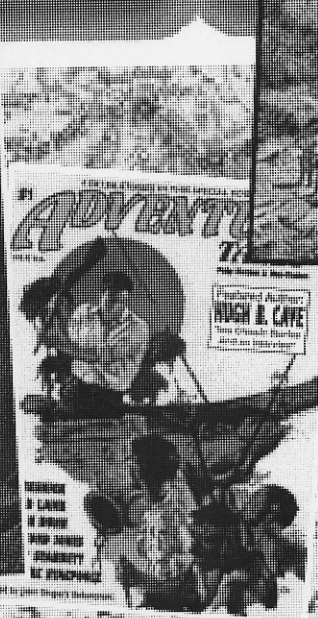
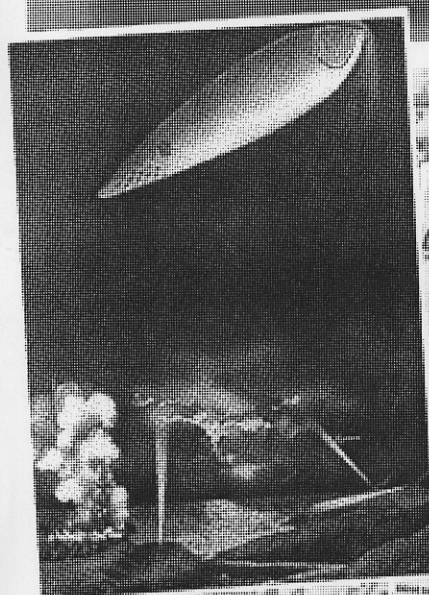
7,5
EUROS

No 1

RAIDERS OF

Le Zine pour Arkéos

ADVENTURE



RAIDERS OF

No 1

Le Zine pour Arkéos

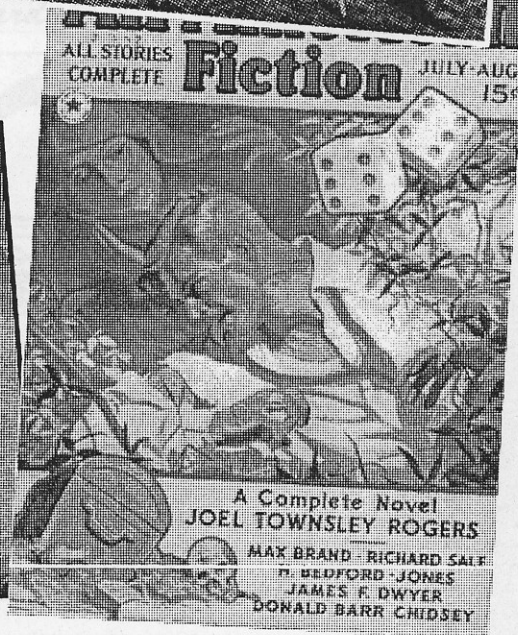
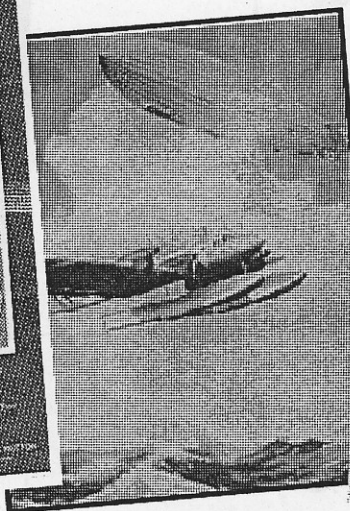
ADVENTURE

SCENARIOS

SYNOPSIS

INSPIS

AIDES DE JEUX



RAIDERS OF ADVENTURE

LE ZINE POUR ARKEOS

"Tu verras, c'est un scénar Indiana Jones, avec les règles de Cthulhu..."

En plus de 20 ans de pratique du JdR, j'ai dû répéter cette phrase des douzaines de fois... jusqu'à la publication d'Arkéos.

C'est sur le salon 2004 des Utopiales, à Nantes, que j'ai rencontré Lionel Davoust, co-auteur d'Arkéos, pour la première fois. Je lui ai fait part de mon envie de publier un zine dédié à Arkéos et à l'aventure et quelques jours plus tard, j'étais en relation avec Christian Grussi, de l'équipe de Extraordinary Worlds Studio. Mais j'arrête de vous raconter ma vie, pour vous parler de "RAIDERS OF ADVENTURE".

Le clin d'oeil n'aura échappé à personne, le zine est placé sous le signe du grand spectacle.

Pour un tel sujet, il fallait faire un zine à l'ancienne, avec du papier, de l'encre et compter sur l'affectivité des joueurs envers l'une des époques les mieux inspirées : les années 30. Elle symbolise, pour l'imaginaire collectif, le souffle de l'épopée et de la grande l'aventure.

J'ai voulu un zine qui explore tous les registres de l'aventure : cinéma, serials, pulps, bande dessinée, littérature, jeu de rôle... dans le plus grand respect des oeuvres citées.

J'ai surtout voulu faire un zine qui offre de quoi jouer.

Je souhaite maintenant que Raiders of Adventure devienne le carnet de voyage d'un club d'aventuriers.

Si vous souhaitez faire partie de ce club et envoyer vos scénarios, aides de jeu, articles, inspis, illustrations... vous êtes d'ores et déjà les bienvenus.

Bonne lecture.

SAMUEL TARAPACKI



Sommaire

Couverture	1
Edito/Sommaire/Remerciements	3
<i>SERIAL PLAYER</i>	4
<i>CLIFFHANGER</i>	6
<u>SCENARIO</u>	
"La Piedra de Oro"	9
<i>DES FILLES, DES FLICS ET DES FLINGUES.</i>	17
<u>SCENARIO</u>	
"Les Fils du Siècle Dernier"	19
<u>SYNOPSIS</u>	
"Queen of Opar"	25
"Zanzibar"	28
"Capricorn"	29
<i>TRÉSORS ENGLOUTIS DE MALAISIE</i>	30
<u>SYNOPSIS</u>	
"L'Héritière de Malacca"	31
<i>LES ORIGINES DU SPHINX</i>	33
<i>MYSTÉRIEUSE NASCA</i>	34
<u>SYNOPSIS</u>	
"La Machina de Nasca"	37
<i>LA GRAND LÉGENDE</i>	38
<u>SCENARIO</u>	
"Heureux qui, comme Indy"	41

"J'y ai cru. J'y crois encore.

Je joue aux Jeux de Rôles !"

Kti, édito APSARA n°15 Mars 1997

CREDITS & REMERCIEMENTS

Merci à tous ceux qui ont donné ses lettres de noblesse à l'aventure :

- LucasFilm : Raiders of the Lost Ark, Indiana Jones and the Temple of Doom, Indiana Jones and the Last Crusade, Young Indiana Jones Chronicles.
- Republic Pictures, Paramount, Universal, Columbia, Warner.
- Argosy, G-Men, Scarlet Adventures, Sky Devils, Racketeer Stories, Nick Carter Detective, Wings, Ace G-Men, Private Detective, Black Mask, Gang, Detective, Sky Birds, Dime Detective, Adventures, Modern Mechanics Modern Mechanix, Flying Aces, Fantasy, Dime Adventure, Jungle Stories, Adventure Mystery, Mystery Story.
- Extraordinary Worlds Studio.

Les testeurs : Catherine, Sandrine, Alain, Arnaud, François, Ghyslaine, Guillaume, Jean-Philippe, Laurent, Marc, Nicolas, Wilfrid.

RAIDERS OF ADVENTURES - Publié par L'association Encre Noire - Association 1901
1 Allée de la Comédie 44800 SAINT HERBLAIN ♦ Dépôt légal : Mai 2005 ♦
Directeur de Publication - rédacteur en chef - maquette : Samuel Tarapacki
Correctrice : Sandrine Tarapacki ♦
Arkéos © est une marque déposée - tous droits réservés.
Avec l'aimable autorisation de Extraordinary Worlds Studio.

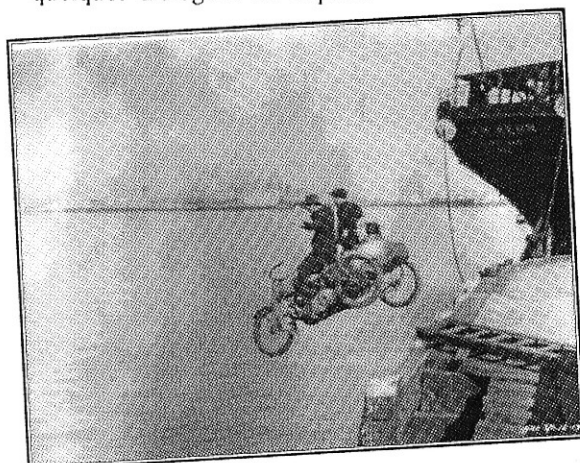


Durant les années 20 à 30, les écrans de cinéma virent l'apparition de feuilletons à suivre appelés "serials". "Serial Player" rend hommage à ce registre très spécifique de l'aventure.

Un serial est une série de 12 à 20 épisodes d'une quinzaine de minutes chacun. Le tout compose une histoire à suivre où l'action est l'élément moteur de la narration. Les quelques dialogues ou explica-

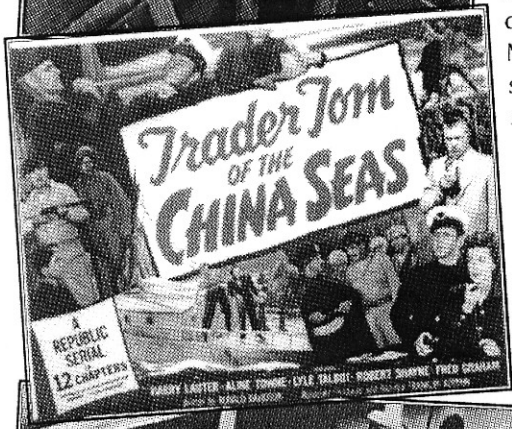
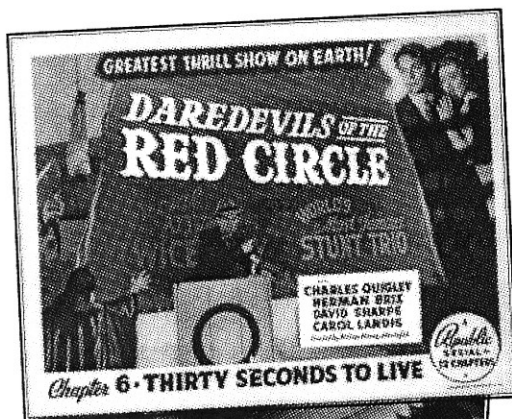
tions fournies par les scénaristes viennent clarifier une intrigue aux bases simples : le héros doit déjouer les plans du méchant et délivrer la fille (sauf quand le héros est une fille, comme dans *Jungle Girl* ou *Nyoka*)...

croire à une disparition prématurée de l'aventurier, jusqu'au début de l'épisode suivant où l'on expliquait de quelle manière il s'était tiré d'affaire... jusqu'à la fin de l'épisode en cours où le public devait attendre une semaine supplémentaire pour connaître le sort réservé à son personnage fétiche.



Dans les cinémas, ces séries étaient projetées en première partie du grand film. Ce qui faisait leur attrait, c'est qu'à la fin de chaque épisode, le héros, ou l'un de ses compagnons, était systématiquement mis à mort. Du moins, le "cliffhanger" montré à l'écran laissait





Même s'ils étaient produits par les grands studios hollywoodiens (Paramount Universal...), un budget très maigre était consacré à la réalisation des serials. Aussi, les réalisateurs devaient-ils trouver des solutions pour réduire leurs coûts de production (stock de rush à recycler, tournages en paysages naturels, réutilisation des accessoires et parfois même de certaines séquences). Pour calculer leurs coûts au plus juste, les réalisateurs de serials inventèrent le story-board. Ce procédé, qui consiste à préparer entièrement les prises de vues et le timing avant de donner le premier tour de manivelle, est aujourd'hui la base de presque tous les tournages de films.

Malgré ce manque de moyens, les serials offrirent quelques excellentes séries, si on veut bien les prendre pour ce qu'elles sont : du divertissement.

Parmi les plus réputés, citons : Daredevils of the Red Circle, Dr Fu Manchu, Mysterious Dr Satan, Périls of Nayoka, Zorro, Flash Gordon, G-Men versus Black Dragon, Jungle Girl, Undersea Kingdom, Spy Smasher...

Au fil de ces histoires, les héros affrontent des savants fous aux improbables robots, combattent le péril jaune au début de la seconde guerre mondiale, visitent des mondes inconnus, défendent les jeunes filles contre les vilains à chapeaux noirs et revolvers ou réduisent à néant les projets d'acquisition par l'ennemi d'un générateur de rayon dont la puissance lui permettrait de conquérir le monde !

D'ailleurs ces prétextes à l'aventure, se cachent un véritable travail de mise en scène et de systématisation de l'action. Dans les 15 minutes que dure un épisode, le héros commence toujours par se tirer du mauvais pas où l'avait laissé l'épisode précédent, déclenche généralement une bagarre à mains nues dans toutes sortes d'endroits et se lance tête baissée vers la fin de l'épisode en cours, où l'attend le climax qui le laissera pour mort.

- Alors qu'il combat dans un monte-charge, il glisse et tombe quelques étages plus bas. La nacelle se rapproche et écrase le malheureux ! Dans l'épisode suivant, on découvre qu'il est parvenu à sortir par une trappe.
- Suspendue au-dessus d'une fosse enflammée, l'héroïne ne parvient pas à se dégager. Elle chute dans les flammes ! L'épisode suivant montre comment son compagnon lui a permis de se rétablir hors de danger...
- Prisonnier d'une caisse en bois, le héros est enfermé dans un four ! Cette fois-ci, son compte est bon. On nous expliquera plus tard qu'il était parvenu à sortir de la caisse bien avant qu'elle ne soit mise au feu.

S'abreuvant des magazines et pulps (comme aujourd'hui le cinéma se gavage d'adaptations en tout genre), les serials connurent un véritable succès. Des clubs de fans se formaient, avec leurs cartes de membres, leurs réunions et leurs théories sur la manière dont le héros allait se sortir de l'épisode en cours.

Paramount Masked Marvel Contest Entry Blank

I have obtained a set of your Paramount Records No. 12025 by the Masked Marvel and am hereby stating that I have given the correct name and address and my name and address as follows:

NO. _____

Name of Artist _____

My Name and Address _____

This Blank to be Mailed on or Before Oct. 15, 1929

The New York Recording Laboratories, Inc. Port Washington, Wisconsin

Fabriqués à la chaîne, les serials disparaurent faute de renouvellement. A force de recyclage, la nouveauté disparaît et le public finit par se désintéresser de ce genre de production. Cependant, George Lucas lui-même avoua s'en être inspiré pour créer les aventures d'Indiana Jones.

Privilégier l'action, placer ses héros dans des situations à risques, indiquer de quelle manière ils disparaissent ou meurent... à moins qu'ils ne parviennent juste avant cela à trouver la parade. Voici les ficelles de cette aventure, aux mécanismes de jeux de rôles spécifiques. Moteur. Action !

Sam ■

SERIAL PLAYER

CLIFFHANGER

Dans un serial, le ressort de la narration est incontestablement le cliffhanger, c'est-à-dire la scène d'action de chaque fin de chapitre, celle qui promet de laisser le héros pour mort.

"Miraculeusement resté accroché à la locomotive, le wagon forme maintenant un angle droit avec la motrice. Il est suspendu au-dessus du vide. A l'intérieur, les bandits mexicains ont sorti les machettes et commencent à escalader les sièges dans votre direction..."

Depuis que le jeu de rôle est ce qu'il est, les joueurs ont toujours adoré mettre leur personnage en danger et raconter de quelle manière il s'en est sorti. Le danger fait monter l'adrénaline du joueur, surtout quand il sait que vous lui sortez la grande scène de l'acte II.

LA SCENE DE TENSION

La finalité d'une scène d'action est d'accroître l'ambiance (pour certains, c'est l'occasion de tester les compétences des persos). C'est surtout faire en sorte que les joueurs se

sentent complètement concernés par ce qui se passe.

Il existe de nombreuses manières d'offrir de la tension à vos joueurs. Les plus classiques sont la bagarre, la poursuite, l'esquive d'un danger... Mais d'autres risques sont tout aussi efficaces.

Une joute orale contre le grand méchant remplace avantageusement une confrontation à l'arme blanche ou au revolver. Je dis "avantageusement" en ce qui concerne le roleplay. Parce que, dans ce cas-là, le méchant est sûr de s'en sortir vivant.

Tous les joueurs recherchent une forme de tension autour de la table de jeu, qu'elle soit alimentée par un combat, un échange verbal ou tout type de scène où le joueur doit évoluer et progresser. L'intérêt même de l'histoire que le meneur de jeu raconte contribue à accroître l'ambiance et la tension.

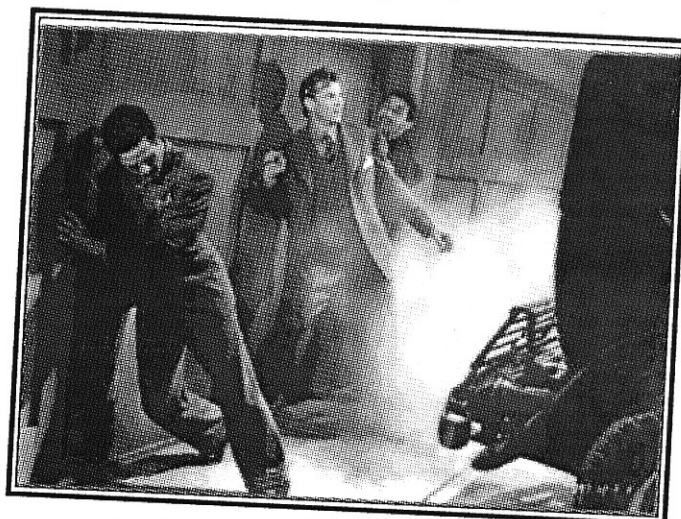
LE SERIAL ET L'ACTION

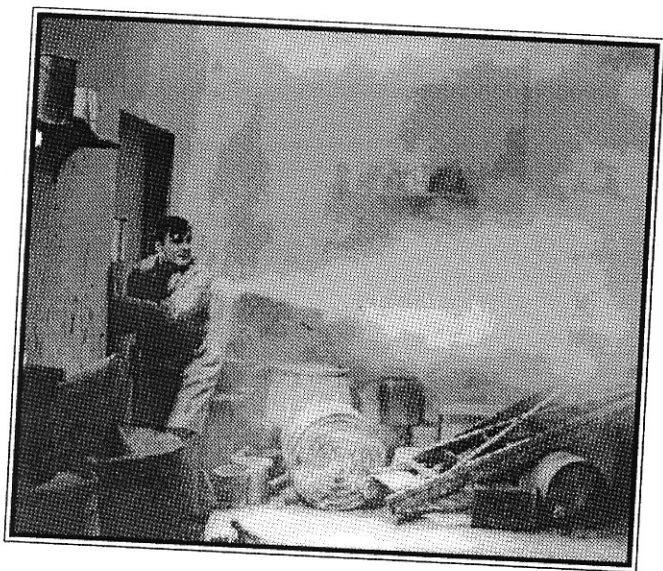
Dans un serial, toute action des protagonistes conduit inmanquablement à un affrontement. Les scènes d'actions sont systématiques. On n'imagine d'ailleurs pas le héros s'en sortir autrement qu'avec ses poings.

L'action n'est pas la conséquence du récit, mais fait partie intégrante de l'aventure. Cependant, elle fournit rarement des informations utiles à la compréhension de l'histoire. Le héros se contente d'affronter ses ennemis, placés sur sa route comme autant d'obstacles à surmonter.

En revanche, le scénariste s'arrange pour mettre systématiquement ses héros dans des situations où même le commun des joueurs ne se mettrait pas !

Le rôle du meneur de jeu va être d'amener ses joueurs dans ce genre de situations, où règne la plus forte tension...





Vos joueurs vont être accros s'ils parient leur vie au poker contre des pirates de la mer de Chine, ils en redemanderont s'ils affrontent des fanatiques enturbannés armés de kriss avec leur dernière baïonnette, ils écouteront attentivement vos explications si vous leur indiquez qu'il reste moins de trois cents mètres avant les chutes d'eau et qu'ils ne se sont toujours pas débarrassés des sauvages accrochés au flotteur de leur hydravion !

LE CLIFFHANGER

Le cliffhanger est une technique utilisée dans les récits pulps pour maintenir une tension dramatique (ce qui est plutôt fun pour les rôlistes). C'est une scène d'action qui a une place et une fonction particulières dans le récit. Il marque généralement la fin d'un chapitre de l'histoire.

L'histoire s'interrompt tout à coup en laissant le héros et ses acolytes aux prises avec le plus grave danger. *"Vont-ils se tirer d'affaire ? Vous le saurez en regardant le prochain épisode intitulé... "Tirés d'affaire !""*

Par exemple : les personnages sont attachés dans une mine. Leur seule chance réside dans une torche accrochée à un pilier. Un coup de botte et la torche tombe à terre, mais enflamme la mèche d'une charge dissimulée derrière des rochers. Auront-ils le temps de brûler leurs liens et de courir en dehors de ce piège avant que la mine ne s'effondre sur eux ?

Personne n'est dupe, les héros s'en sortiront assurément. Le jeu consiste donc à deviner de quelle manière.

Et c'est là tout l'intérêt et le défi des cliffhangers : faire croire que les héros

viennent de disparaître, laisser les joueurs s'interroger quelques minutes et repartir de plus belle dans l'aventure.

RELANCER LA TENSION

Le procédé qui consiste à stopper le récit au milieu d'une scène d'action, évite que le public, ou les joueurs, ne soient saturés par la tension.

A une table de jeu, cette saturation se traduit généralement par une franche rigolade, au moment où le meneur de jeu avait prévu la scène la plus dramatique de son scénario. Passées quelques minutes, les joueurs reprennent leur sérieux, même s'ils n'ont jamais cessé de se concentrer.

Le serial a rajouté une dimension particulière au cliffhanger, en poussant le récit à l'extrême et en faisant croire à la mort du héros. L'épisode en cours raconte comment les flammes ravagent un hangar, sans que l'on voit le gentil parvenir à s'en sortir. Au début du feuilleton suivant, il défonce la porte à l'aide d'un camion et le voilà reparti, tandis que le bâtiment s'effondre derrière lui.

Dans un récit pulp, et un serial en particulier, les héros tombent dans des pièges, sont jetés dans les flammes, s'accrochent à la vie du bout des doigts tandis que le vilain leur écrase les phalanges de son talon.

Mais là où le commun des mortels aurait trépassé, l'aventurier pulp survit et reprend l'aventure dans le chapitre suivant.

FAIRE MOURIR LES PJ

Les mécanismes des cliffhangers peuvent très facilement être empruntés aux serials. Le premier d'entre eux consiste à faire croire à la mort prématurée de vos aventuriers.

Pour cela, faites jouer la scène comme d'habitude. Puis racontez de quelle manière les éléments se déchaînent contre les personnages. La différence avec une scène d'action habituelle, c'est que vous allez dépasser le point de non-retour !

Vous allez raconter ce que les joueurs ne veulent jamais entendre : de quelle manière ils meurent... sauf si juste avant cela ils ont tenté une dernière action d'éclat qui va leur permettre d'avoir la vie sauve. Par exemple, la plupart du temps, le joueur s'éjecte de sa voiture avant que celle-ci n'explose en heurtant un camion citerne. Dans ce cas, le meneur de jeu raconte la collision "après" que le joueur ait réussi à sortir, ce qui permet de changer la fin si le joueur ne parvient pas à quitter le véhicule avant le drame (par exemple, il s'allonge sur le siège et passe sous le camion, explosant son pare-brise mais pas la voiture !).

Dans un serial, le meneur précise bien ce qui va se passer "avant" que le joueur n'agisse. Le fin du récit est donc sans issue et l'éventail des possibilités se resserre ! Le danger est bien plus grand puisque, quoi qu'il arrive, une voiture ira brûler contre le camion (*après tout, c'est peut-être bien la voi-*

ture des poursuivants qui se prend le camion...).

Cet exemple pour vous montrer qu'on peut penser les scènes d'actions autrement et proposer aux joueurs de nouvelles manières de stresser pour la vie de leurs personnages.

CALLAGE DES CLIFFHANGERS

Un autre principe consiste à caler les cliffhangers sur les fins de parties. Vous laissez dans l'air le suspense de fin de séance, jusqu'à ce que votre groupe puisse à nouveau se réunir pour jouer la suite.

Vous jouez ainsi sur les deux tableaux. Premièrement, votre partie ne s'interrompt pas mollement. Deuxièmement, vos joueurs seront immédiatement dans le bain lorsqu'ils joueront la suite.

En effet, la reprise d'un cliffhanger est une excellente manière de lancer vos joueurs dans la partie. Finis les discours d'introduction ! Débutez vos séances par des : *"La dernière fois, votre camion était bloqué en haut du pont à bascule.*

Bob Dwayne se balançait au-dessus du vide accroché au bouchon du réservoir, Clifford "Ace" Gameline se battait à coup de démonte-pneu contre deux sectataires sur le toit de la cabine, tandis que Ralph (24 combats - 23 victoires), retenait le camion d'une main et cognait de l'autre tout ce qui passait à sa portée... Je vous rappelle que pendant que vous perdez votre temps, Lord Genius menace d'engloutir Londres !"

En plus d'être un bon conteur, cette manière de procéder demande au meneur de jeu un solide sens du timing. En effet, l'heure du cliffhanger

doit correspondre plus ou moins à l'horaire prévu de fin de partie.

EXPLOITER LE JEU

Au cours de la résolution d'un cliffhanger, comme pour toute scène d'action d'ailleurs, faites en sorte que les actions des uns impactent le sort des autres. C'est assez délicat à mettre en pratique et cela demande la plupart du temps pas mal d'improvisation : alors qu'une jonque est abordée par une flottille de pirates, le combat fait rage sur le pont. Lors d'un corps-à-corps, Ken Travis a empoigné la garde du sabre d'abordage d'un pirate et tranche un filin par accident. Ce dernier soutenait la voile qui s'abat sur un pirate qui levait son sabre pour achever McPertion. Malheureusement, sous le choc le dernier baril de poudre est projeté vers les flammes qui ravagent le pont arrière. Quelques instants plus tard, la jonque vole en éclat ! (*pensez pulp et cliffhanger*).

Si le groupe de personnages est séparé, il est plus facile pour le meneur de jeu de traiter le cas des joueurs l'un après l'autre. En effet, vous pourrez aisément laisser un joueur dans une situation calamiteuse, à la manière d'une fin de chapitre, pour vous concentrer sur son compagnon, que vous aviez laissé en très mauvaise posture à son round de jeu et qui a une solution à vous proposer. La tension s'accroît autour de la table : le mécanisme du "serial" est en route.

Conduisez l'aventure quelques instants avec une partie de l'équipe, laissez les joueurs dans une situation d'où seul un miracle pourrait les sortir et passer au groupe suivant.

Au cours d'une scène de grande ampleur, vous pouvez aussi laisser croire à la mort d'un personnage joueur. Laissez-le dans le doute et poursuivez l'action avec les autres, jusqu'à que ceux-là soient maintenant en grand danger et doivent la vie à l'intervention de celui qu'on croyait mort.

Les effets des cliffhangers se cumulent, pour le plus grand plaisir des joueurs.

LES JOUEURS SONT DES HEROS

On ne doit sortir d'un cliffhanger qu'en toute dernière extrémité. C'est mieux si vos joueurs y parviennent par eux-mêmes. Le meneur ne fera intervenir d'éléments extérieurs que s'il n'a vraiment pas le choix. En effet, il est frustrant pour un joueur de devoir la vie à un deus ex machina (*intervention divine*) : renforts de police, maladresse du méchant, coup du sort en faveur du personnage... rien de bien glorieux.

Une exception toutefois, celle où l'action d'un seul joueur suffit à les sauver tous. Le projecteur est braqué sur le héros, tant pis pour les joueurs qui ont manqué leur chance, leur tour viendra une autre fois (*dans un serial, c'est pas les occasions qui manquent*).

AMUSEZ-VOUS

Dès que la partie sera lancée, vous oublierez tout cela pour vous amuser autant que les joueurs, bien qu'à mon sens, une scène d'action peut être conduite à la manière d'un petit scénario à l'intérieur de l'histoire et peut être préparée comme telle.

En outre, tout ce qui valable pour un serial-pulp-années 30 est valable pour tous les types d'univers...

Sam ■





SCENARIO

**Cette aventure se joue à la manière des serials des années 30.
Elle est avant tout basée sur l'action.**

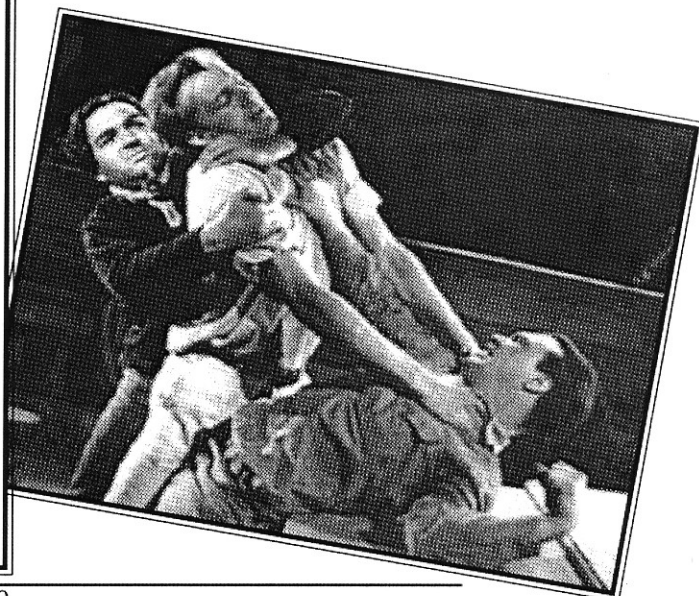
**Cependant, parce que nous sommes des rôlistes et que
les joueurs doivent donner vie à leurs personnages,
le meneur de jeu fera en sorte que le role-play trouve sa place
dans tous les chapitres de cette histoire.**

Résumé de l'intrigue

A San Francisco, les personnages sont mis sur la piste d'une pierre d'Amérique du Sud susceptible de transformer la nature des métaux. Elle est également convoitée par le riche propriétaire d'une compagnie minière américaine. Au Pérou, les aventuriers se font voler la Piedra de Oro. Ils rencontrent des mineurs indépendants concurrents de la compagnie. Cette dernière envisage de transformer en plomb le chargement d'or qu'ils préparent afin de les ruiner définitivement.

Mais ils découvrent qu'en fait l'or a été subtilisé pour faire croire aux pouvoirs de la pierre et que le voleur et son butin vont s'embarquer pour les Etats-Unis. On leur révèle alors que la force magnétique de la pierre est telle qu'elle ne doit en aucun cas passer l'équateur, au risque de faire basculer l'axe de la Terre !

Les pouvoirs de la pierre sont-ils réels ou ne s'agit-il que d'une supercherie ?



Il arrivait que le premier épisode d'un serial soit le plus long de la série (*le premier épisode de Mysterious Doctor Satan fait environ 30 minutes*). Ceci permettait de présenter les personnages majeurs et de situer l'intrigue. Ceci étant fait, le serial pouvait se lancer dans l'action puisque les éléments fondateurs étaient connus du public.

Nous aurons la même approche ici, en présentant la chronologie ci-dessous lors du « Chapter One ». Au cours de ce premier chapitre, le personnage qui fera cette présentation complètera ces explications d'informations contemporaines (voir « Chapter One »).

Historique

Les crochets [...] encadrent des informations authentiques ou issues de théories argumentées par les historiens. Les autres sont inventées pour les besoins de cette histoire.

- An 423 du calendrier chrétien : une météorite s'écrase sur une côte de l'actuel Pérou. Les tribus autochtones vénèrent aussitôt ce qu'elles considèrent comme un fragment du soleil.

- [An 459. Hui-Shen, accompagné par quatre autres moines bouddhistes s'embarquent depuis la Chine vers le Fusàn, le paradis terrestre, situé, selon la légende, de l'autre côté de l'Océan oriental. Ils atteignent les côtes de l'Amérique du Sud, où ils séjournent environ 40 années, avant de retourner chez eux.]

- [An 497]. Vers la fin du séjour, les indigènes leur apprennent l'existence d'une fabuleuse pierre tombée du ciel, capable d'attirer ou de repousser les métaux qui l'entourent. Expérience faite, seul un sarcophage de plomb empêche la pierre d'exercer son influence. Mais quelques semaines plus tard, le coffre de plomb s'est transformé en or !

Incapables d'emporter le météore, les moines le font placer dans un sanctuaire dont ils relèvent l'emplacement et reprennent la mer. [De retour chez eux, ils rédigent leurs chroniques mais les temps ne sont plus aux expéditions et l'histoire en reste là.]

- [An 1514. Les missionnaires portugais se sont établis au Japon]. Dans la bibliothèque d'un monastère bouddhiste, ils retrouvent le récit des moines. De retour en Europe, ils font part de leur découverte aux conseillers du Pape.

- [An 1492. Christophe Colomb découvre le nouveau monde. Seuls l'Espagne et le Portugal peuvent se lancer dans l'aventure. L'Angleterre et la France s'observent en rebâtissant leur économie tandis que Gènes et Venise luttent contre les progrès ottomans. Mais au fur et à mesure de leurs découvertes, Espagnols et Portugais se disputent les territoires. Ils demandent l'arbitrage du Pape Alexandre VI qui définit une ligne de partage au niveau des Canaries.]

- [An 1494. Le traité de Tordesillas, entre Espagnols et Portugais, déplace cette ligne de 2200 km vers l'ouest. Le Brésil devient portugais. Désormais, les terres découvertes au-delà de ce méridien seront espagnoles.]

- An 1495. Le document relatant l'existence d'une pierre de l'or est remis aux Espagnols par le Pape. Le texte est traduit du portugais, mais il ne livre pas son secret.

- [An 1530. Francisco Pizarro part à la conquête de l'empire inca. Il trouve de l'or, mais pas celui qu'il est venu chercher.]

- An 1650. Le document a fait le tour du monde. Il est confié au gouverneur de Lima.

- An 1935. Un archéologue américain et son homologue péruvien retrouvent le document. Malgré leurs investigations, la pierre reste introuvable. Le document est envoyé à San Francisco pour étude complémentaire. Quelques jours plus tard, le Péruvien affirme avoir percé le secret du texte. Il demande à son partenaire de revenir.

Chapter one

"Une très ancienne légende"

San Francisco. Juin 1932.

Une Pierce-Arrow 41, avec roues à rayons et pneus peints en blanc, s'arrête devant le musée de San Francisco. Quatre individus (selon le nombre de joueurs) en descendent et pénètrent dans le bâtiment. Sur le trottoir d'en face, un homme à chapeau mou abaisse son journal et observe la scène. Le soleil frappe les vitres de la façade, où se côtoient pigeons et laveurs de carreaux.

Les joueurs se retrouvent au cinquième et dernier étage, dans le bureau de leur ami : l'archéologue Denis Fhargate. Il leur explique que, depuis son retour du Pérou, il a reçu des menaces. Dans ce pays d'Amérique du Sud, il travaillait avec un Péruvien, nommé Ricardo Perberran, sur une légende très ancienne à propos d'une mystérieuse pierre. Sans hésiter, il leur livre l'histoire de la Piedra de Oro, contenue dans l'encadré.

Il précise qu'une compagnie minière implantée là-bas, propriété de Franck Lassiter, est également à la recherche de la pierre, mais pas dans un but scientifique. L'ambition de Franck Lassiter serait de dominer le marché mondial de l'or, qui sert d'étalon aux monnaies de tous les pays. Si cette pierre, susceptible de modifier la nature des métaux, tombait entre ses mains, l'équilibre économique du monde en serait bouleversé. Les hommes de Lassiter ont tenté de l'intimider et d'en savoir davantage sur ses travaux.

Mais surtout, il a reçu hier une lettre de son ami Ricardo lui expliquant qu'il est parvenu à percer le secret de l'ancien document et qu'il sait où se trouve la Piedra de Oro. Avec la lettre, il lui a fait parvenir ses notes et croquis, car les hommes de Lassiter sont également après lui. Il lui réclame son aide.

Comment concerner les personnages ? Dans les serials, les héros se lancent à la poursuite des méchants sans raisons compliquées : vengeance, coup de main, esprit de justice... Dans notre histoire, nous considérerons que les personnages sont des connaissances d'un archéologue travaillant pour le musée de San Francisco. Ce dernier leur a demandé leur aide car il a déjà reçu des menaces.

Enfin, le texte en italique contenu dans le déroulé peut être lu aux joueurs.

Les malfrats de Lassiter

Caractéristiques

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

Points d'éclats : 1

Traits :

Arme de poing +3, Bagarre +2,
Conduite +2, Esquive +1.

Je ne vais pas vous détailler toute la bande de méchants que les joueurs auront à affronter durant le scénario. Cette fiche est valable pour tous.

Tout à coup, 4 laveurs de carreaux suspendus à leur passerelle font irruption dans la pièce ! Immédiatement, 2 autres hommes défoncent la porte. Au total, seuls deux d'entre eux portent une arme à feu. Le premier pointe son revolver vers Franck Lassiter, le second tient le reste du groupe en respect. Ils en veulent aux documents de Ricardo Perberran. Si les joueurs ne tentent rien, c'est Franck Lassiter qui déclenche l'affrontement en lançant un cendrier sur son braqueur. Une bagarre à mains nues est déclenchée.

Plusieurs adversaires sont projetés sur l'échafaudage qui bascule dangereusement. Une balle perdue se fige dans l'un des treuils de la passerelle. Il déroule le filin et la passerelle se place doucement à la verticale. Cliffhanger : le dernier filin qui retient la passerelle s'effiloche. Quelques instants plus tard, il cède et la passerelle s'écrase sur le trottoir.

Chapter two

"L'enlèvement"

Reprise du cliffhanger : tandis que quelques joueurs affrontent leurs ennemis sur la passerelle, celle-ci passe à la verticale. Le filin s'effiloche et cède, laissant tomber la passerelle qui s'écrase plus bas. Mais les joueurs sont parvenus à se raccrocher au rebord de la fenêtre. Le reste des agresseurs s'enfuit dans le musée. Le cas échéant, faites-les passer par la collection d'armes anciennes pour régler un combat entre les vitrines.

Les agresseurs ressortent du musée au moment où une jeune fille s'apprête à

entrer. A cet instant, une large voiture s'arrête à leur hauteur. Le chauffeur leur crie de s'emparer de la fille !

Cette dernière est rapidement emportée à bord du véhicule. Deux bandits debout sur les marches s'accrochent à la portière alors que la voiture repart rapidement.

Les joueurs arrivent en courant. Ils peuvent tenter de se lancer à leur poursuite. Une course s'engage alors, mais dans le meilleur des cas, ils feront lâcher prise aux deux bandits sans pouvoir récupérer la prisonnière.

Cliffhanger : l'un des joueurs tombe du véhicule sur la chaussée, au moment où un camion arrive en sens inverse. Le poids lourd lui passe sur le corps !

Chapter Three

"La rançon"

Reprise du cliffhanger : le camion et sa remorque passent sur le personnage, mais celui-ci s'est mis dans l'axe des roues et passe sous les essieux !

Note : si les agresseurs ont pu s'emparer d'une partie des notes du Péruvien, ils enlèvent la fille quand même pour obtenir le reste. S'il arrive que les aventuriers rattrapent la voiture dans le « chapter two », et libèrent la fille, sautez le « chapter three » pour les emmener directement au Pérou : « chapter four ».

Cette jeune fille, c'est Kimberley Phargate : la petite fille de leur ami archéologue. Agée d'une vingtaine

Le cliffhanger

N'oubliez pas que nous sommes dans un Serial. En conséquence, les joueurs doivent sentir lorsque la fin d'un chapitre approche. La scène d'action doit revêtir une ambiance particulière et surtout, vous devez raconter de quelle manière les personnages disparaissent... s'ils ne trouvent pas une solution qui les sorte de l'embarras. Des précisions sont apportées dans ce sens à la fin des chapitres (« cliffhanger » et « reprise du cliffhanger »). Prudence durant les scènes d'action. N'ayez pas la main trop lourde dans la résolution des très nombreux combats, sinon votre équipe risque de disparaître prématurément.

Le scénario va vous paraître extrêmement linéaire. Il l'est. Cependant, cela n'empêchera pas vos joueurs de partir dans des directions non précisées ici. Le rôle du meneur de jeu sera alors de les faire rejoindre la trame de cette histoire, la routine quoi.

Kimberley Phargate

Caractéristiques

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

Points d'éclats : 1

Traits :

Archéologie pré-colombienne +4,
Arts +3, Sciences humaines +1,
Espagnol lu, écrit, parlé +2,
Conduite +1, Bagarre +2,
Esquive +1, Premiers soins +3,
Débat +2.

Cette petite blonde aux cheveux bouclés porte toujours des tailleurs clairs, excepté en expédition, où elle les échange contre des tenues de jungle... claires.

d'années, elle va devenir l'enjeu d'un échange entre son grand-père et Franck Lassiter.



De retour auprès de Denis Phargate, les personnages font le point quand le téléphone sonne. C'est un intermédiaire qui souhaite réaliser une transaction : Kimberley leur sera rendue en échange de tous les documents. Ils doivent les déposer dans un sac au bout de la jetée 12 du port de San Francisco. Un navire viendra le chercher. Lorsque le contenu aura été vérifié, la fille leur sera rendue. S'ils appel-

Denis Fhargate

Caractéristiques

PHY 7	MEN 6	PER 8	PRE 7
Con 6	Com 5	Hab 6	Soc 8
PV 21	EV 19	Imp 2	Vol 8
Init 5	Edu 9		

Points d'éclat : 1

Traits :

Archéologie pré-colombienne +5,
Arts +4, Sciences humaines +2,
Espagnol lu, écrit, parlé +4,
Conduite +1, Bagarre +2,
Esquive +2, Débat +4.

Ne faites pas faire à Denis Fhargate des actions trop héroïques. C'est aux joueurs de lui venir en aide, pas l'inverse.

lent la police, la fille sera tuée.

Un indice peut mettre les joueurs sur la voie de l'endroit où elle est retenue prisonnière. Durant la conversation téléphonique, on entend à l'arrière plan un bruit d'engin manipulant des graviers, suivi d'une sirène d'embauche d'usine. Denis Fhargate précise qu'il s'agit sûrement du port minéralier appartenant à Franck Lassiter, de l'autre côté de la baie. Il n'a aucune confiance dans la proposition de Lassiter et préfère tenter de récupérer sa fille.

Fondu enchaîné sur des installations portuaires. De grands bâtiments poussiéreux joutent la baie. Un canot file le long de la côte et s'engouffre sous un bâtiment. Il était piloté par un homme en costume trois pièces. Drôle de tenue pour venir bosser à l'usine...

Les joueurs, qui observaient les installations à la jumelle, n'ont pas manqué cette scène. L'endroit est utilisé pour charger du gravier à bord de péniches.

Le hangar abritant les installations est bâti à cheval sur un canal. Il s'avère que Kimberley est retenue prisonnière à l'intérieur d'une péniche, amarrée dans une zone couverte du hangar.

Avec discrétion, les joueurs peuvent s'approcher du bâtiment et pénétrer à l'intérieur. Au total, 6 hommes surveillent l'endroit : 3 sur la

péniche, les autres répartis dans le hangar, dont un près du tableau de commande des installations de chargement. Les joueurs ne douteront pas une seconde qu'il est illusoire de ne pas vouloir cogner les méchants. L'action se déclenche autour de la péniche et des installations de chargement de gravier. Durant la bagarre, les silos sont ouverts et le gravier se déverse dans la péniche, mais dans des proportions qu'elle ne peut pas supporter.

Cliffhanger : alors qu'un ou plusieurs joueurs sont occupés à délivrer Kimberley, la péniche sombre tout à coup sous le poids de son chargement !

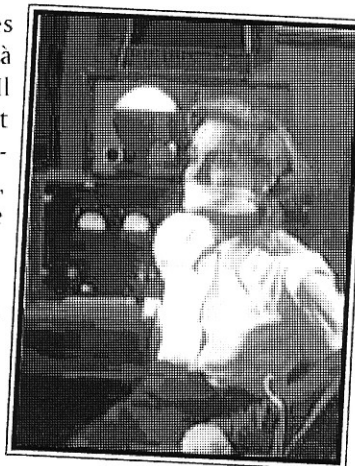
Chapter four

"Envol pour le Pérou"

Reprise du cliffhanger : une zone d'air est maintenue à l'intérieur de la péniche immergée, qui permet aux joueurs de reprendre leur souffle avant de nager jusqu'à la surface.

En surface, la bagarre n'est pas terminée. Mais les joueurs peuvent s'en-

fuir à bord du petit canot avec lequel est venu l'homme en complet. Ils quittent le hangar en empruntant le canal, rapidement poursuivi par un camion roulant sur le bord. Des coups de feu sont échangés et si le canot ne distance pas le camion, celui-ci le double et se place sur un pont un peu plus loin. Les hommes sauteront lorsque l'embarcation passera à leur portée...



Après cette scène, le meneur enchaîne directement par une réunion au musée. Denis Fhargate est maintenant persuadé que lui-même et sa fille ne sont plus en sécurité. Pire, si la Piedra de Oro venait à tomber entre les mains de Franck Lassiter, et si ce qu'on dit à son sujet est exact, l'équilibre mon-

dial des marchés financiers en serait bouleversé.

Il décide donc de s'embarquer immédiatement pour le Pérou avec sa fille et demande aux joueurs de l'accompagner.

Le musée met à leur disposition un avion gros porteur, qu'il utilise pour ses propres expéditions. L'objectif est de rejoindre rapidement Ricardo Perberran, de retrouver la Piedra de Oro et de la mettre en sécurité.

Traveling sur l'aéroport de San Francisco. Denis Fhargate indique que leur avion a été chargé des fournitures destinées à une expédition dans les montagnes rocheuses. L'imminence du danger a fait que le musée leur a permis de partir avec cet équipement.

En bordure des hangars, votre avion fait ronfler ses quatre moteurs. Le pilote attiré du musée est déjà aux commandes. A son bord se trouvent Denis et Kimberly Fhargate. Vous même êtes en train de terminer les détails de votre enregistrement. Tout à coup, trois voitures noires s'approchent des hangars. Une douzaine d'hommes en sortent, parmi eux, les malfrats qui vous ont agressés au musée. Ils ont retrouvé votre trace. Immédiatement, le pilote met les gaz et l'avion quitte sa place !

Les joueurs doivent rapidement rejoindre leur avion. Pour cela, le seul véhicule qui passe à leur portée est une voiture équipée d'un escalier pour passagers. La poursuite s'engage sur la piste, et quelques méchants parviennent à s'accrocher à l'escalier. Cliffhanger : à pleine vitesse, l'avion décolle, tandis que la voiture poursuit sa course vers le bout de la piste, heurte une borne, se retourne et explose...



Chapter Five

"Hostal del Sol"

Reprise du cliffhanger : le dernier joueur saute depuis l'escalier roulant jusque dans l'avion par la porte laissée ouverte. L'avion décolle tandis que la voiture explose.

Le vol jusqu'à Lima se fait sans encombre. Votre avion se pose sur la piste et se range. Sur les consignes de Denis Fhargate, l'équipement est déchargé et placé dans des camions. Il vous indique que son contact à Lima, Henriqué Marqua, se trouve à l'Hostal Résidencial del Sol. « Taxi Señor ? » demandent les chauffeurs alors que vous sortez de l'aéroport.

Si les joueurs choisissent d'entrer dans le premier taxi qui leur est proposé, ils tombent dans un piège. S'ils choisissent eux-mêmes leur mode de transport, rendez-vous directement à l'hôtel.

Le piège est simple : lorsque les joueurs sont assis, une vitre se relève entre les passagers et les voyageurs, tandis que les portes se bloquent. Immédiatement, un gaz soporifique est lâché.

Si les joueurs réagissent vite, ils peuvent détruire la vitre et faire s'arrêter la voiture. Si les joueurs interrogent le chauffeur, celui-ci dira qu'ils sont attendus à leur hôtel par Franck Lassiter en personne.

Si les joueurs sont victimes du gaz, ils s'endorment et les documents leur sont volés. Ils se réveillent alors que l'eau envahit la voiture !

Leur taxi vient d'être jeté dans une rivière, mais une nouvelle fois, nos héros s'en sortent.

Durant cet épisode, vous pouvez faire monter la tension d'un cran en tuant Denis Fhargate. Cela pourra accroître la tension dramatique et faire sentir aux joueurs qu'on change un peu de registre : personne n'est finalement sûr de s'en sortir à tous les coups. Vous pouvez attendre le chapitre suivant, mais ne tardez pas.

Dans tous les cas, les joueurs parviennent à l'Hostal Résidencial del Sol. Ils y retrouvent (ou sont déjà en présence de) Denis Fhargate et Kimberley. Ces derniers leur indiquent immédiatement la présence de Franck Lassiter dans l'établissement. Il est assis en compagnie de son bras droit, Raphaël Monterrey. Monterrey est l'exécuteur des basses besognes dictées par Lassiter. Les deux hommes s'entretiennent avec trois autres personnages



dans les salons de l'hôtel. Cependant, on peut remarquer que la tenue de leurs trois interlocuteurs jure avec le standing des lieux : salopettes de travail, chapeaux usés par la sueur... ces hommes sont des ouvriers manuels, pas des portes flingues de Lassiter. Apercevant les aventuriers, Franck Lassiter leur fait signe de le rejoindre après avoir donné congé aux trois ouvriers.

Immédiatement, il dit regretter la tournure prise par les événements « *mes hommes ont outrepassé les ordres que j'avais donnés* ». Il souhaite régler cette affaire à l'amiable et propose d'acheter les notes et les croquis que les joueurs ont en leur possession. « *C'est un pays inhospitalier ici. Sans guide ni soutien des habitants de la région, vous n'iriez pas loin. Epargnez-vous de la peine...* ». Bien sûr, les joueurs ne sont pas dupes et la conversation en reste là.

Denis Fhargate avait bien indiqué que son contact à Lima se trouvait dans cet hôtel,

mais il ne s'est pas manifesté. Il se fait tard et l'heure est venue de rejoindre les chambres, regroupées en une suite au cinquième et dernier étage.

C'est dans la pénombre des chambres que leur contact se manifeste. Assis dans un fauteuil près de la fenêtre, il attend que les joueurs entrent dans la pièce.

Denis Fhargate reconnaît immédiatement Henriqué Marqua, un homme en

qui il a toute confiance. Ce dernier les informe qu'ils ne sont pas en sécurité et leur montre par la fenêtre deux voitures noires se garer devant l'hôtel.

Rapidement, huit hommes en sortent et entrent dans le bâtiment. Henriqué indique qu'il a garé son camion dans une ruelle derrière l'hôtel, qu'il est possible de rejoindre en empruntant les escaliers de secours extérieurs.

Le meneur conduira immédiatement l'action dans les escaliers, après que les 8 hommes de main de Lassiter les aient surpris.

Cliffhanger : une balle perdue atteint l'attache d'une échelle de secours à l'instant où un personnage joueur l'empruntait. L'échelle bascule et se bloque net au-dessus du vide, laissant le personnage suspendu à une hauteur de 4 étages. La seconde suivante, l'échelle cède et le personnage est précipité dans la ruelle !

Au choix du cliffhanger : c'est Kimberley qui est accrochée à l'échelle au moment où elle bascule dans le vide !



Chapter Six

"Le temple Paracas"

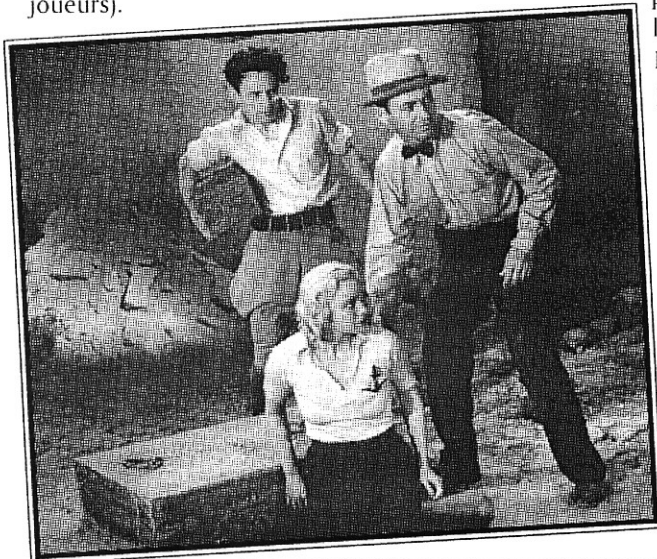
Reprise du cliffhanger : le personnage tombe droit sur les poubelles de l'hôtel et s'en sort indemne. Si c'est Kimberley qui chute, un personnage joueur parvient à la rattraper au-dessus du vide.

Henriqué Marqua rejoint son camion et met en route. Vous pouvez enchaîner par une poursuite dans les rues de Lima (ruelles pavées, circulation sous les arcades coloniales...). Mais un bus providentiel débouche d'une rue juste après le passage du camion d'Henriqué et bloque les poursuivants.

Henriqué Marqua s'arrête un peu après la sortie de la ville. Il ne peut pas continuer. Il indique qu'il doit poursuivre ses recherches, car il craint que la pierre n'abrite un pouvoir encore plus grand que celui de transmuter les métaux. Il précise cependant la route à suivre pour rejoindre le site archéologique où se trouve en ce moment l'archéologue péruvien Ricardo Perberran, à environ deux jours de voyage de Lima.

Le voyage se résume par un travelling qui suit votre camion à travers le désert péruvien. Le véhicule traverse un village et arrive à proximité du site de fouilles de Ricardo Perberran.

Après les présentations, Ricardo fait entrer le groupe sous la tente principale de son campement et explique de quelle manière il a réussi à déchiffrer la carte de la Piedra de Oro (à noter que seule la présence de Kimberley permet à Ricardo de faire confiance aux joueurs).



« La carte d'origine tracée par les moines japonais, et rapportée ici par Pizarro, indiquait la localisation des sites de la civilisation Paracas. Les Paracas cédèrent aux Incas qui finirent par dominer tout le pays. Avec le temps, d'autres civilisations ont ajouté leur propres constructions à celles qui servaient de point de repère à la carte, brouillant sa lecture aux non initiés. Il m'a donc fallu identifier et dater les sites qui se trouvaient dans cette zone à l'époque où la carte avait été conçue. Ensuite seulement, il devenait possible de retrouver celui qui abrite la Piedra de Oro. »

Dans cette séquence, les joueurs ne sont pas opposés aux méchants, mais aux éléments. Le meneur de jeu doit donc miser sur l'ambiance et insister sur l'atmosphère particulière du temple.

Le site n'est qu'à quelques heures de route d'ici. Ricardo ne souhaitait pas s'y rendre seul.

Fondu enchaîné sur les ruines d'une ville de pierres, en partie bâtie à flanc de montagne. Le groupe s'est arrêté devant l'entrée d'un temple adossé à la paroi. Torches en mains, Ricardo Perberran, et le reste du groupe, entre. Après quelques détours dans des couloirs emplis de poussière, les aventuriers débouchent dans une vaste salle au centre de laquelle se trouve un colossal sarcophage de pierre. Il a été profané il y a longtemps. Ricardo Perberran prend la parole :

« Les Espagnols sont entrés dans ce temple, comme dans tous les autres. Mais ils cherchaient un sarcophage d'or, comme indiqué dans le récit des japonais. C'est probablement pour cette raison qu'ils étaient persuadés de ne pas avoir trouvé ce qu'ils cherchaient. »



Cependant, le récit n'indique pas que la Piedra de Oro a été conservée dans son sarcophage d'or.

La carte d'origine abrite un secret supplémentaire. Elle indique à quel endroit se trouve la Piedra de Oro, mais également à quelle altitude. En l'occurrence, elle se trouve encore à une dizaine de mètres sous nos pieds. Il faut trouver le moyen de descendre... »

En déplaçant le sarcophage, les personnages dévoilent un passage incliné qui s'enfonce au cœur de la montagne (les civilisations précolombiennes préféraient les rampes aux escaliers).

La rampe conduit à une première petite salle où résonne le bruit d'une eau courante derrière les parois. Nous sommes à proximité d'une rivière souterraine. Un second couloir quitte la pièce. Mais son sol n'est plus constitué de pierre. Il est fait de rondins et de branchages assemblés. Il conduit dans une salle d'une vingtaine de mètres de long sur huit de large. Voilà plusieurs siècles que personne n'est entré ici.

Le sol de cette salle est également constitué de bois. On a la sensation qu'une charpente entière retient le plancher. De plus, on entend plus distinctement le bruit de la rivière qui coule quelque part en dessous.

De l'autre côté de la salle, sur le mur opposé, une large niche creusée à environ 3 mètres du sol abrite un objet sombre et brillant. Ce météorite pèse environ 6 kilos. La Piedra de Oro !

Il faudra plusieurs hommes pour aider Ricardo à monter jusqu'à la Piedra de Oro. Le meneur profitera de cet instant pour plonger la scène dans le chaos !

Tout à coup, un tronçon de la charpente s'effondre. Les torches que les joueurs tenaient en main vacillent et mettent, par endroits, le feu au plancher. Très sec, les branchages s'embrasent rapide-

ment. Pendant ce temps, Ricardo continue de grimper jusqu'à la Piedra de Oro. Quelques secondes plus tard, l'entrée est envahie par les flammes, tandis que la moitié de la pièce s'est effondrée avec fracas !

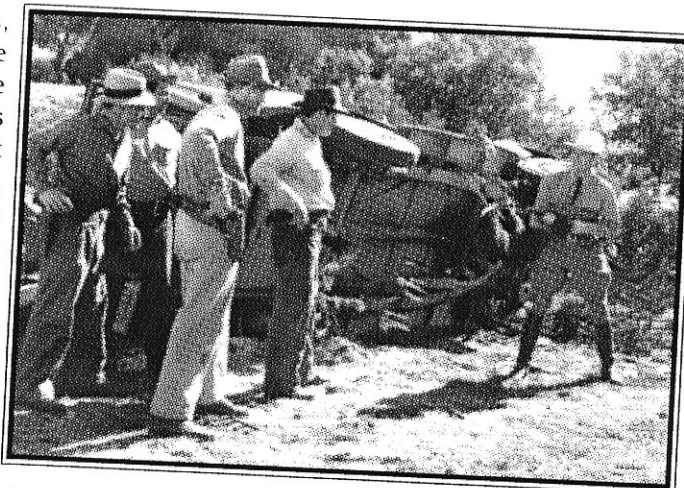
Cliffhanger : le groupe est divisé et le feu gagne du terrain. La fumée envahit tout. Les derniers tronçons de bois s'effondrent, faisant perdre pied aux aventuriers qui disparaissent avec eux, au moment où Ricardo pose la main sur la Piedra de Oro !

Chapter Seven

"Je vous attendais !"

Reprise du cliffhanger : Ricardo Perberran s'empare de la Piedra de Oro au moment où le plancher disparaît dans les flammes. Tout le groupe est emporté, mais tombe droit dans la rivière souterraine qui éteint l'incendie. En se laissant emporter par le courant, on glisse dans un torrent qui s'écoule dans un lac de montagne.

Raphaël Monterrey est là, escorté d'une douzaine d'hommes en armes. Planté sur la berge, il n'a plus qu'à attendre que le groupe nage jusqu'à lui pour récupérer la Piedra de Oro. Il serait vain de menacer de lâcher la pierre dans l'eau, elle serait rapidement retrouvée. Lorsque Raphaël aura la Piedra de Oro entre les mains, il laissera le groupe sur place. Plus rien désormais ne peut empêcher la compagnie de Franck Lassiter de contrôler le marché mondial de l'or !



Las, aucun des personnages n'a la plus petite idée de l'endroit où Raphaël Monterrey va emporter la pierre. Ricardo propose que tout le monde rentre à Lima pour tenter de surveiller l'aéroport.

De retour à l'Hostal del Sol, les personnages sont attendus par Henriqué Marqua qui a de graves révélations à leur faire : *« J'ai découvert que l'influence de la Piedra de Oro sur les métaux lui venait de son magnétisme. Son pouvoir magnétique est d'une telle puissance qu'elle pourrait par exemple dérégler les instruments de navigation ou pire, influencer les pôles magnétiques de la Terre. Je pense que, si elle venait à passer l'équateur, son pouvoir ferait basculer la Terre sur son axe, et donnerait en été à la planète l'inclinaison qu'elle a en hiver... Cette pierre ne doit jamais quitter l'hémisphère sud ! »*.

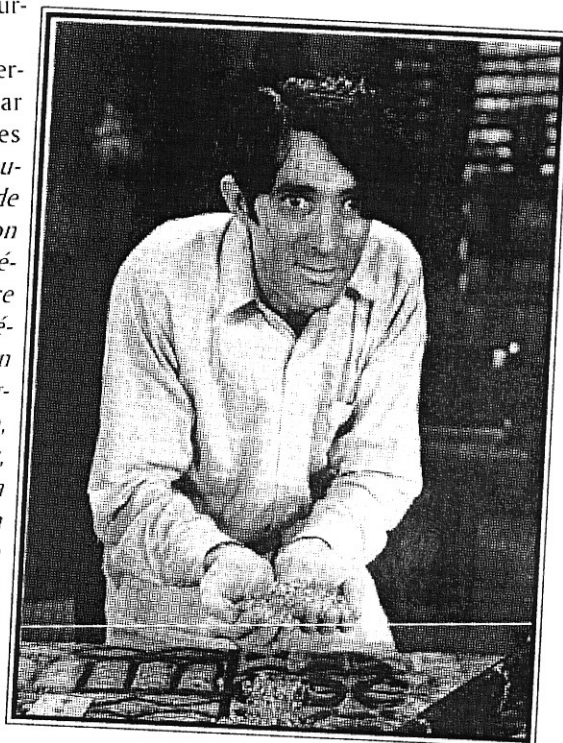
Au même instant, les trois Péruviens, déjà aperçus en compagnie de Lassiter, entrent dans l'hôtel. Ils connaissent bien Henriqué Marqua.

Ce dernier explique aux joueurs que ces trois hommes représentent une compagnie minière indépendante dans les montagnes, où les villageois propriétaires de la mine extraient de l'or. Franck Lassiter est prêt à tout pour ruiner leur affaire et racheter leur mine.

Les ouvriers ont préparé un chargement d'or d'une valeur de 2 millions de dollars, une vraie fortune. Ils ont

convoyé leur or jusqu'à Lima pour organiser le transport par voie de chemin de fer vers une raffinerie de minéraux au nord du pays. Le seul convoi qu'on leur propose appartient à Franck Lassiter. C'est pour cela qu'ils discutaient avec l'Américain la dernière fois (voir « Chapter Five »).

« Leur or est bien chargé à bord du train appartenant à Franck Lassiter, explique Henriqué. Mais Raphaël Monterrey, qui gère le convoi, leur a laissé entendre qu'il seraient bientôt ruinés. Ils n'ont pas compris l'allusion à une cargaison de plomb ! Ils sont venus ici tenter de discuter avec Lassiter, mais il n'est pas là. »



Les joueurs comprennent immédiatement que Monterrey menace de transformer la cargaison d'or en plomb et de ruiner la compagnie indépendante. Mais cette information leur permet surtout de retrouver la trace de Monterrey, donc de la Piedra de Oro. Après quelques minutes de discussion, les Péruviens acceptent de les conduire jusqu'au train, s'ils acceptent d'escorter et protéger leur convoi d'or.

Le convoi est constitué d'une locomotive à vapeur, deux wagons de voyageurs, deux wagons blindés et un wagon de marchandises. L'or des mineurs indépendants est placé dans le premier wagon blindé, conditionné en sacs de poussière brute. Le second



wagon abrite les valeurs de Lassiter. En fait, il cache surtout une quantité équivalente de sacs de poudre de plomb. Monterrey a l'intention d'échanger les sacs durant le voyage pour faire croire à l'utilisation de la Piedra de Oro et emporter l'or pour son propre compte. L'accès aux wagons blindés est strictement réservé aux employés du convoi (le bruit circule déjà que la Piedra de Oro a été découverte).

Avec discrétion, le groupe de joueurs peut embarquer dans un wagon de voyageurs. Aucune trace de Lassiter ou Monterrey. En fait, le premier est déjà reparti pour San Francisco. Il laisse son second régler cette affaire. Monterrey n'est pas dans le train, mais dans un camion. Il compte rouler à côté de la voie et employer une machine électrique pour lancer quelques éclairs vers le train, afin d'impressionner les Péruviens et faire croire à l'utilisation de la Piedra de Oro.

vers le wagon blindé. Sous le choc électrique, les personnages sont sonnés. L'un d'eux glisse du toit, droit sur la voie !

Chapter Eight

"L'équateur !"

Reprise du cliffhanger : le wagon est zébré d'éclair et le personnage sonné glisse du toit du wagon... à la seconde suivante, les éclairs cessent, il reprend son souffle et s'accroche de justesse au bord du toit, les pieds dans le vide.

Si les personnages ont été vigilants, ils ont deviné la supercherie. Dans tous les cas, le train change brusquement de voie et s'approche de la côte. Il s'engage dans une zone portuaire et s'arrête en bordure d'un cargo.



Si les joueurs ne bougent pas, c'est ce qui se passera. Lorsqu'ils découvriront les sacs de plomb, ils auront la certitude que l'or a été transformé en plomb.

Dans le cas contraire, le meneur conduira l'action alors que le train roule à vive allure et que le camion de Monterrey s'apprête à lancer ces éclairs. Les hommes de Monterrey interviennent.

Cliffhanger : on se bat sur le toit du train, dans les wagons... jusqu'au moment où le camion lance des éclairs

Les employés indiquent que c'est tout à fait normal et qu'on va embarquer le wagon de Lassiter dans le cargo. En effet, une grue se place au-dessus du train et accroche le wagon de l'Américain. Celui où Monterrey est persuadé d'avoir placé les sacs d'or.

Le wagon est fixé à des rails sur le pont du cargo et le navire s'apprête à quitter le Pérou. Un petit détail doit inquiéter les joueurs, l'équipage est américain et le navire se nomme « Gold Walker » : le navire rentre en Amérique et, pour cela, il devra passer l'équateur.

Raphaël Monterrey

Caractéristiques

PHY 8	MEN 6	PER 8	PRE 7
Con 7	Com 7	Hab 7	Soc 7
PV 24	EV 20	Imp 2	Vol 8
Init 6	Edu 8		

Points d'éclats : 2

Traits :

Armes de poing +3,
Archéologie pré-colombienne +2,
Conduite +2, Bagarre +3,
Esquive +2.

Cheveux noirs gominés, panama qui fut blanc, costume qui fut également blanc et dans le dos duquel les longues heures passées dans la poussière dessinent de larges auréoles.

Henriqué Marqua a été formel, si la Piedra de Oro passe l'équateur son pouvoir magnétique fera basculer la Terre sur son axe.

Monterrey est déjà à bord avec la Piedra de Oro qu'il destine à Franck Lassiter. Durant le voyage, il compte juste récupérer le chargement d'or volé aux villageois.

Pour ce dernier chapitre, le meneur de jeu laissera les joueurs agir à leur guise. Ils peuvent être cachés dans le wagon, monter à bord clandestinement, passer rapidement à l'attaque...

Ce qui distingue un cliffhanger final des autres, c'est qu'il règle le sort du grand méchant de l'histoire. Par exemple, le wagon se détache du pont du cargo... ce qui ferait de Monterrey le premier méchant écrasé par un train sur le pont d'un bateau.

Epilogue

"La Piedra de Oro"

La Piedra de Oro sera confiée à Ricardo Perberran. Elle ne devra jamais passer l'équateur. D'ailleurs pour plus de sécurité, l'archéologue indique qu'il ira la remettre à sa place. On ignore finalement si elle a effectivement les pouvoirs qu'on lui accorde. Le groupe quitte le Pérou et retourne en Amérique.

Sur le chemin du retour, l'un des joueurs nettoie son arme.

Etrange, la dernière balle est en or... !

Samuel Tarapacki ■

DES FILLES, DES FLICS ET DES FLINGUES

La première moitié du 20^{ème} siècle vit l'émergence, l'apogée et la disparition d'une littérature qu'on appellerait aujourd'hui « roman de gare ». De manière toute aussi péjorative, on appelait ces publications des « pulps », car imprimés sur du papier de mauvaise qualité, à base de pulpe de bois.



Ces magazines, destinés au grand public, contenaient des récits dont l'essentiel de la narration tenait à l'action. Les intrigues tournaient autour de la multiplicité des dangers qu'affrontaient des héros opposés à des méchants brutaux, au cours d'aventures parsemées de toutes sortes de dangers. Les histoires étaient parfois spécifiques ou mettaient en scène des héros récurrents, comme Nick Carter, le Shadow, Tarzan, Doc Savage, Flash Gordon ou le Spider...



Tous les genres étaient exploités, à travers toutes les époques. Le genre était très large : Science-Fiction, Aventures, Espionnage, Western, Détective, Mystère, Fantastique, Horreur, Jungle, Guerre, Histoire, Sport, Romance, Sexy, Sword and Sorcery... Certains récits recombinaient même les genres entre eux, pour donner de l'espionnage-sexy ou du western-spatial.

Les titres sont légions. Même en ne citant que les plus significatifs d'entre eux, comment ne pas nommer Argosy, qui fut historiquement le premier, puis Black Mask, Detective Tales, Detective Dragnet, Detective Fiction Stories, Dime Detective,

Dime Mystery, G8, Gangster Stories, Gangland Stories, Gang World, G-Men, Hollywood Detective, Mobs, Opérateur 5, Phantom Detective, Racketeer Stories, Speakeasy Stories, Spicy Mystery, Strange Detective Mysteries, Ten Detective Aces, The Shadow, The Thrilling Detective... le tout sans en-trer dans l'univers du Dime-Novel, magazines précurseurs aux Pulps et dont les récits s'adressaient avant tout aux jeunes.

Durant l'âge d'or des Pulps, soit les années 30 à 40, on estime que plus de 1200 titres furent publiés.

Les principes de ces éditions étaient forts simples : confectionner à moindre coût et pour un prix de vente modeste, de l'ordre de 10 cents, des publications contenant plusieurs récits de gammes parfois différentes, sinon regroupés par genre. Le

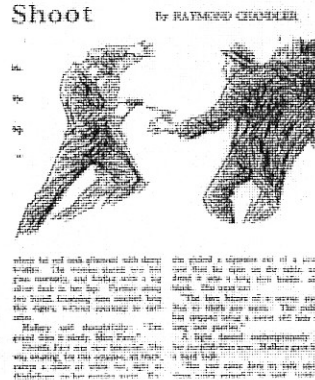
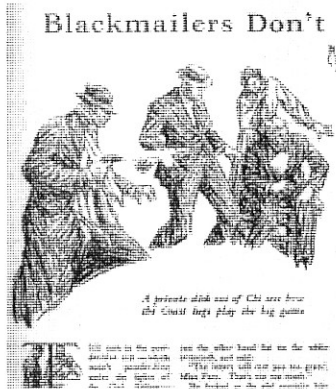


premier à « payer le prix fort » était l'auteur, souvent sous-payé au regard de sa capacité d'écriture. Ensuite, comme nous l'avons vu, le fait d'imprimer sur du papier de mauvaise qualité réduisait encore les coûts. Ces prix bas permettaient d'attirer les lecteurs des classes sociales moyennes ou moins fortunées.

clure leur histoire. Chaque chapitre se terminait par un sempiternel « suite au prochain numéro »... invitant le lecteur à se rendre au kiosque à journaux. Cependant, bon nombre d'histoires n'ont pas supporté l'épreuve du temps et véhiculent des idées que l'on qualifierait aujourd'hui de sexistes ou racistes.

tains d'entre eux ont fait l'objet de réédition. De nombreux textes sont également publiés en français. Citons Fredric Brown, Paul Cain, Raymond Chandler, Erle Stanley Gardner, Dashiell Hammett, William Irish, John D. MacDonald, James M. Cain, Raoul Whitfield...

Outre le prix, les lecteurs étaient également attirés par la qualité des illustrations des couvertures, souvent portées sur du papier de bonne qualité. Les artistes restés anonymes donnaient corps à toutes sortes de scènes, souvent inspirées du contenu du magazine. Si certains d'entre eux faisaient dans la sobriété et se contentaient d'un portrait de héros, beaucoup d'autres en revanche offraient les corps et visages apeurés de fragiles créatures plongées dans des situations périlleuses d'où seul le héros pourrait les sortir, lorsqu'il en aura fini avec le méchant jamais bien éloigné... Le charme de ces récits provient sans aucun doute d'intrigues délirantes, qui poussaient les auteurs à ne jamais con-



Combien de fois, le noir de service n'est-il qu'un simple domestique, tandis que la fille est incapable de la moindre réaction de survie ?

Heureusement, de nombreux auteurs de talent ont fait leurs premières armes dans ce genre et ont ainsi laissé leur marque dans des récits véritablement dignes d'intérêt. Ils furent reconnus sur le tard, mais cer-

La seconde guerre mondiale marqua la fin des pulps. D'abord, le rationnement du papier eut pour effet l'augmentation de son prix. Ensuite, le cinéma hollywoodien attirait dans ses salles de plus en plus de spectateurs, au détriment des lecteurs de pulps. De plus, le cinéma payait mieux les auteurs que les agents de publication.

Le nombre des magazines commença à décroître, remplacé par les livres de poche, les illustrés, le cinéma de série B et les séries de la télévision.

Les pulps n'ont pas été oubliés. Ils laissent en héritage un genre de récits d'aventure et d'action où l'essentiel tient dans l'efficacité, teinté parfois d'une pointe de naïveté. Sam ■



SCENARIO



Un scénario Arkéos,
sur les règles de
eW-System Deluxe

LES FILS DU SIECLE DERNIER

**Une mystérieuse société secrète, l'ombre d'une menace divine, la terreur d'une arme nouvelle, un complot à l'échelle mondiale...
Immergez vos joueurs dans le Pulp !**

INTRODUCTION

Banlieue de New-York. Janvier 1933.
Voix off à l'attention des joueurs :
"En principe ça devait être une mission de routine : suivre les pas d'un suspect jusqu'à identifier l'homme qu'il projetait d'enlever. Un travail à la portée d'un stagiaire de l'école de police...
Sauf que celui qui avait tenté de vous doubler n'était pas un stagiaire, mais un agent du FBI. Il voulait présenter le suspect à ses supérieurs et vous laisser taper le rapport.
C'est dans cette usine aéronautique en banlieue new-yorkaise que les choses avaient mal tourné. A vouloir partager le mérite d'une arrestation qui n'en

était pas encore une, vous avez attiré l'attention d'une paire de calibre 38. Quelques instants plus tard, l'agent du FBI et vous-même étiez débarrassés de vos 9 millimètres et attachés aux montants de cette étouffante chaudière. Avant de vous quitter, le suspect au chapeau à carreau avait ouvert la vanne de gaz.
Dans moins de 15 minutes maintenant, la sirène électrique de fin de service du chantier se mettra en marche. L'étincelle qu'elle produira alors vous offrira un rendez-vous prématuré avec St Pierre."

C'est par ce monologue de la part du meneur de jeu que débute cette aventure. Les joueurs sont dépouillés de

En l'état, cette aventure suppose que vos joueurs soient détectives, investigateurs, journalistes, G. men... bref, des personnages habitués à suivre des pistes et disposant de relations pour cela. Le meneur de jeu peut cependant embaucher n'importe qui en aménageant le back-ground de chacun.

leurs armes et ont les poignets attachés avec une corde, aux tuyaux brûlants d'une chaudière. L'air est presque saturé de gaz de ville. Dans 15 minutes, la salle explosera, même s'ils ferment la vanne.

L'aventure en quelques mots :

Les personnages enquêtent sur un nouvel ordre religieux :

Les Fils du Siècle Dernier.

Cet ordre, officiellement apparu en 1933, considère que l'humanité vit son dernier siècle. L'année 2033, anniversaire de la mort du Christ, verra l'apocalypse des écritures. L'ordre a décidé d'anéantir toute forme de pouvoir politique à travers le monde, afin de ne laisser d'autre choix aux hommes que la foi et une chance d'échapper à la damnation éternelle (!).

Au cours de cette histoire, Les Fils du Siècle Dernier vont acquérir les moyens technologiques de leur œuvre : des machines volantes et un nouveau genre de torpille aérienne, destinée à agresser les pouvoirs politiques depuis n'importe quel endroit du globe. Sur leur piste, les joueurs vont être conduits de New-York à Londres, puis de Norvège jusqu'en Allemagne.

Durant leur évasion, le meneur déclenchera autour d'eux toute une série d'incidents destinés à leur polluer la vie : jet de vapeur d'un tuyau arraché, coup de pied maladroît dans un levier qui accroît encore la chaleur, boulons de chaudières qui explosent l'un après l'autre sous la pression... N'oubliez pas que le gaz qui empoisonne l'air peut réduire leurs facultés.

Lorsqu'ils parviennent à sortir de là, le bâtiment explose derrière eux, projetant contre le sol l'agent du FBI (détails sur le FBI dans Arkéos #2, pages 30-31). Avant de mourir, il leur fournit une information indispensable à la suite de leur enquête :

"Il va tuer Roosevelt. Quai 12, ce soir..."

Le 8 novembre 1932, Franklin Delano Roosevelt, démocrate, a été élu président des Etats-Unis. Il s'apprête à appliquer sa politique du New Deal, qui devrait sortir le pays de la crise dans lequel il est plongé depuis 1929.

Ce soir, quai 12, il donne une conférence de presse.

SAUVEZ

LE PRESIDENT

Voix off :

"A peine la presse a-t-elle annoncé une explosion à l'usine aéronautique qu'elle

boit déjà les paroles de Roosevelt.

Le président américain fait face aux appareils photos et répond aux questions comme s'il était encore en campagne. Peu importe, il vous faut retrouver l'homme venu pour le tuer. Vous vous souvenez tout à coup qu'il avait un signe distinctif parfaitement ridicule ! Soudain, un chapeau à carreau apparaît au milieu de la foule.

L'estrade du président est bâti à proximité d'un quai où est amarré un ferry. Un sac de voyage à la main, l'homme monte à bord du bateau. C'est le même qui les a faits prisonniers dans l'introduction de cette histoire. Son sac contient une bombe avec laquelle il compte faire exploser le ferry (en effet, personne ne peut approcher de l'estrade). Il compte sur le souffle pour tuer le président.

Laissez les joueurs intercepter le méchant comme ils l'entendent (poursuite dans le ferry, coups de feu, panique de la foule, explosion de la cale, naufrage...).

Le fait est qu'il ne se laissera pas prendre vivant. Cependant, une fouille en règle apportera quelques informations :

- Son chapeau ridicule abrite une tonsure étrange, comme celle d'une prêtre.

- Dans sa poche, inséré dans une bible, se trouve un billet New-York - Londres en dirigeable. L'engin part demain.

Alors que les joueurs sont en train d'examiner le corps (le cas échéant, il aura été ramené à la surface), le flash d'un appareil photo éclaire brusquement la scène.

KELLY HARTMAN

Voix off :

"S'il y a bien une chose que vous n'aimez pas, c'est d'avoir votre portrait dans le journal du matin. Ce n'est jamais bon pour vos affaires d'être trop connu.

L'appareil photo s'abaisse lentement et découvre une paire d'yeux verts, cernés par une

chevelure blonde encadrant un visage fin et clair."

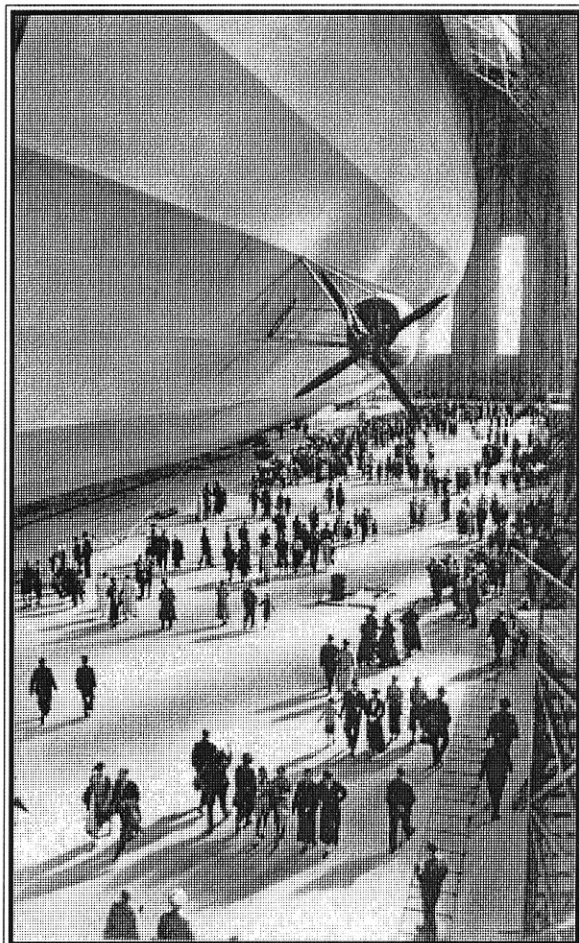
La journaliste se nomme Kelly Hartman. Elle travaille pour le "Every Days News" et est prête à troquer les informations dont elle dispose contre un voyage en ballon. Si les joueurs tentent de l'écarter de cette histoire, elle leur demandera :

"Savez-vous à quel ordre appartient ce prêtre ?" devant leur réponse négative, elle enchaînera :

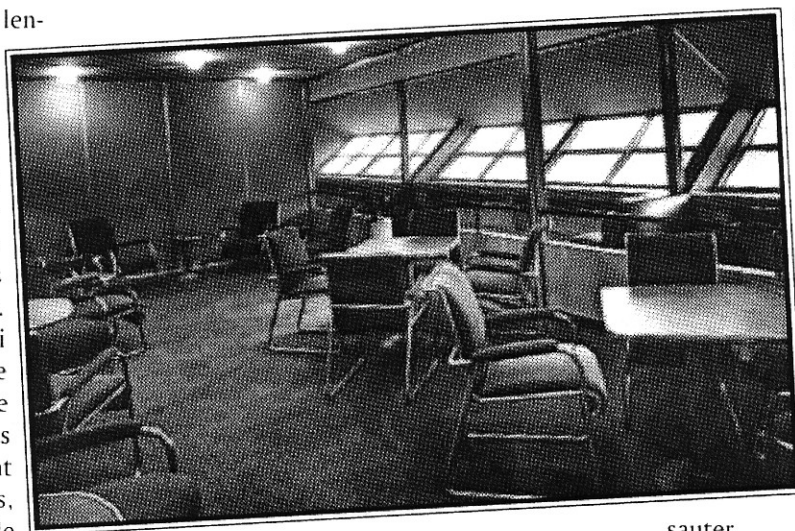
"C'est un Fils du Siècle Dernier. Les adeptes de cette église pensent que l'humanité a commencé à vivre son dernier siècle, débuté cette année 1933. L'an 2033, date anniversaire de la mort du Christ, verra, selon eux, le jour du jugement dernier. Si vous voulez en savoir davantage, emmenez-moi avec vous..."

(Note au meneur : il n'y a rien de plus à trouver à l'usine aéronautique. Si le groupe hésite à poursuivre vers Londres, faites intervenir leur hiérarchie en invoquant la menace connue

sous le nom des Fils du Siècle Dernier, cela devrait suffire pour poursuivre l'aventure).



Le groupe embarque le lendemain à bord d'un prototype de double dirigeable. Cet engin, composé de deux enveloppes côte à côte, réalise ses économies de poids dans les moteurs et certaines parties de sa structure. Le poids ainsi gagné lui permet d'emporter une plus grande quantité de passagers. En effet, les deux ballons possèdent chacun leurs cabines, reliées entre elles par de nouvelles structures d'accueil.



Ce n'est qu'une fois embarqués à bord que les joueurs auront des précisions de la part de Kelly :

- A l'origine, elle poursuivait l'enquête d'un collègue disparu. Il travaillait pour un journal scientifique et recherchait des informations au sujet d'un prototype de propulsion, permettant de lancer des torpilles aériennes. Ses recherches l'ont conduite aux environs d'une usine aéronautique. Son contact était un agent fédéral, mais il a été tué dans l'explosion de l'usine. Il enquêtait sur l'enlèvement d'un chercheur qui travaillait sur un système de guidage d'engins automatiques. Les deux pistes conduisaient au même endroit : l'usine aéronautique où débuta cette aventure.

- Elle indiquera que les Fils du Siècle Dernier font en sorte que l'humanité se tourne vers l'Eglise et la rédemption, espérant ainsi qu'elle échappera à son destin : le jugement de Dieu en 2033.

Pour cela, ils envisagent d'abattre les différents pouvoirs. Ils ont déjà commencé leur œuvre en essayant de réimplanter l'anarchie dans les pays baltes, en Europe, et en tentant d'assassiner le président des Etats-Unis. Leur prochaine cible est déjà à bord du dirigeable :

- En effet, elle a reconnu le secrétaire d'état aux affaires étrangères embarqué incognito à New-York. Il se rend très certainement à Londres pour échanger avec les homologues britanniques sur cette affaire.

ATTENTAT EN PLEIN VOL

Voix off :

"Vous avez surveillé les allées et venues de tous les passagers dans l'espoir de surprendre un suspect. Les côtes anglaises s'approchent et il ne s'est rien passé. Vous surprenez juste la conversation de l'opérateur radio du bord avec le second : "Monsieur, vous avez demandé à être prévenu si quelqu'un recevait un message étrange..."



LE FILS DU SIECLE DERNIER

Caractéristiques

PHY 7 MEN 7 PER 6 PRE 6
PV 21

Traits : Bagarre +3, Esquive +2,
Intimidation +4.

En effet, informés de la présence du secrétaire d'état à bord, les responsables du dirigeable se sont entourés de quelques précautions. Le message en question comporte une série de chiffres qui ne signifie rien pour le profane.

Il s'agit en fait d'un code destiné à un membre de l'ordre embarqué à bord. Ces données vont lui permettre d'encoder une balise qu'il a emportée avec lui.

Cette balise va servir de guide à l'attaque aérienne imminente.

Le message lui sera glissé sous la porte de sa cabine. Le cas échéant, les joueurs peuvent avoir modifié les données, cela ne fera que dérégler le guidage, mais n'empêchera pas l'attaque.

La balise se trouve dans la cabine du Fils du Siècle Dernier. Après l'avoir encodée, il s'équipe d'un parachute et s'apprête à

sauter.

C'est à ce moment que le dirigeable reçoit un message radio :

"Un engin volant se dirige à toute vitesse vers vous ! Cela ressemble à une torpille, mais c'est une torpille aérienne ! Déroutez-vous immédiatement !"

Les joueurs vont devoir sauver le dirigeable et intercepter le Fils. Concernant ce dernier, il préférera sauter, même sans parachute, plutôt que de se laisser prendre. Cependant, si les joueurs le laissent s'échapper, ils pourront le voir se poser sur l'eau, puis être rapidement recueilli par un sous-marin.

Pour sauver le dirigeable en revanche, quelques écarts, qui causeront la panique parmi les passagers, permettront d'esquiver la torpille. Cela permettra aux joueurs de deviner que l'engin est guidé vers le ballon. Ils devront se souvenir de l'histoire du code et entrer dans la cabine du Fils à la recherche de la balise.

Le meneur s'arrangera pour faire coïncider la poursuite du Fils avec le sauvetage du dirigeable. Pour finir, la torpille, désorientée, vient se ficher sur l'une des passerelles, détériorant les supports et menaçant l'une des nacelles.

LA PISTE NORVEGIENNE

Voix off :

"Des prêtres suicidaires, des bombes volantes guidées par des balises, des attentats contre les pouvoirs politiques... Vous éviterez les filatures désormais et surtout les journalistes blondes".

Quand le dirigeable se pose à Londres, le groupe, avec le secrétaire d'état, est pris en charge par plusieurs hommes en

impermeables noirs. A bord de limousines aux vitres teintées, tous sont conduits dans des bâtiments à l'allure austère.

Les joueurs sont désormais entre les mains des services secrets britanniques. Leur interlocuteur est le colonel George Bishop. Après un interrogatoire de routine (*il est déjà renseigné sur les aventuriers, mais ceux-ci peuvent parler du sous-marin aperçu depuis le dirigeable*), il en viendra aux faits :

"Votre gouvernement vous fait enquêter sur les Fils du Siècle Dernier. Je suis également à la recherche de cet ordre de fanatiques. La balise que vous avez retrouvée a été analysée par nos spécialistes et un fait étrange a été relevé : à l'intérieur du capot, ils ont trouvé une inscription. A moins de démonter la balise, il n'est pas possible de la voir. Nous pensons que ce message a été placé là dans l'espoir d'être découvert. Il dit : SOS, - 6°31'50" Long. Est, +62°32'1" Lat. Nord"

Ces coordonnées conduisent quelque part dans un fjord norvégien.

Le colonel Bishop propose alors aux aventuriers de s'embarquer avec ses hommes à bord d'un sous-marin qui se rend sur place.

"Le temps nous manque et votre gouvernement insiste. Vous êtes des hommes de terrain, il est possible que vous fassiez l'affaire. Essayez juste de ne pas tous nous faire tuer !"

LE SOUS-MARIN

Voix off :

"Ça pue l'eau de mer et le gasoil. Voilà ce que vous retiendrez de votre séjour à bord d'un sous-marin. Cela fait plus de trois jours que vous naviguez, et vous avez passé la plupart du temps à essayer de comprendre pour quelle raison vos épaules n'entraient pas dans la largeur de la couchette."

Les joueurs ont pris place à bord d'un sous-marin britannique de classe Gardian (Arkéos #4, page 35 pour vous inspirer du U-Boot). Ils sont accompagnés du Colonel George Bishop, d'un groupe de six agents spéciaux et d'un équipage de 25 hommes, dont 15 peuvent quitter le bord comme soldats.

Brusquement, le Colonel Bishop fait appeler les joueurs *"Nous entrons dans le fjord. Nous sommes en immersion*

périscopique. Dans quelques minutes, nous saurons où conduisent les coordonnées."

Ce laps de temps passé, le capitaine du sous-marin, Harvey McArty, raconte ce qu'il voit au périscope. Bâti à l'aplomb de la falaise, un monastère domine la mer. *"Un navire se dirige vers nous. Plongez !"*

Alors que le sous-marin pique du nez, le sonar annonce *"Bruit d'hélices !"* Quatre torpilles se dirigent droit vers le submersible. Immédiatement, l'alarme est donnée. Les joueurs sont poussés vers leur couchette à l'avant du bâtiment, afin de ne pas gêner les manœuvres. Toutes les écoutilles sont fermées.

Quelques secondes plus tard, deux torpilles frappent le sous-marin.

La passerelle centrale est détruite, le reste du bâtiment est inondé. Seuls l'avant et la chambre des torpilles sont épargnés, mais les explosions ont provoqué de graves fissures et l'eau entre rapidement.

Deux matelots sont toujours en vie à l'avant. Ils aideront les joueurs à quitter cet enfer au moyen d'un prototype Top Secret de respirateurs individuels. Une dizaine d'entre eux sont en effet entreposés là. Les joueurs proposeront certainement une sortie par les tubes lance-torpilles. Malheureusement, les explosions ont détruit les dispositifs et ils ne peuvent pas être ouverts. Ils vont devoir attendre que le sous-marin soit entièrement rempli d'eau pour ouvrir l'écoutille qui conduit vers l'arrière et sortir par une brèche de la tôle.

LE MONASTÈRE

Voix off :

"La seule chose qui vous rassure, c'est que si les Anglais n'ont pas de nouvelles de leur sous-marin au bout de trois jours, ils déclencheront un plan de secours. En attendant, vous vous demandez si on peut abattre une organisation capable de lancer des torpilles contre un bâtiment britannique !"

Pour les joueurs, la solution la plus sage consiste à trouver un téléphone pour

appeler des renforts : la police, l'armée, la marine... Les plus téméraires tenteront d'entrer immédiatement dans le monastère. Dans tous les cas, Kelly, impatiente de s'y rendre, invoquera même l'imminence d'un nouvel attentat pour pénétrer le plus rapidement dans cet endroit.



Dans un premier temps, le meneur de jeu laissera les joueurs explorer le premier niveau (celui où se trouvent les vieux bâtiments). Bien sûr, le doute s'emparera rapidement des joueurs :

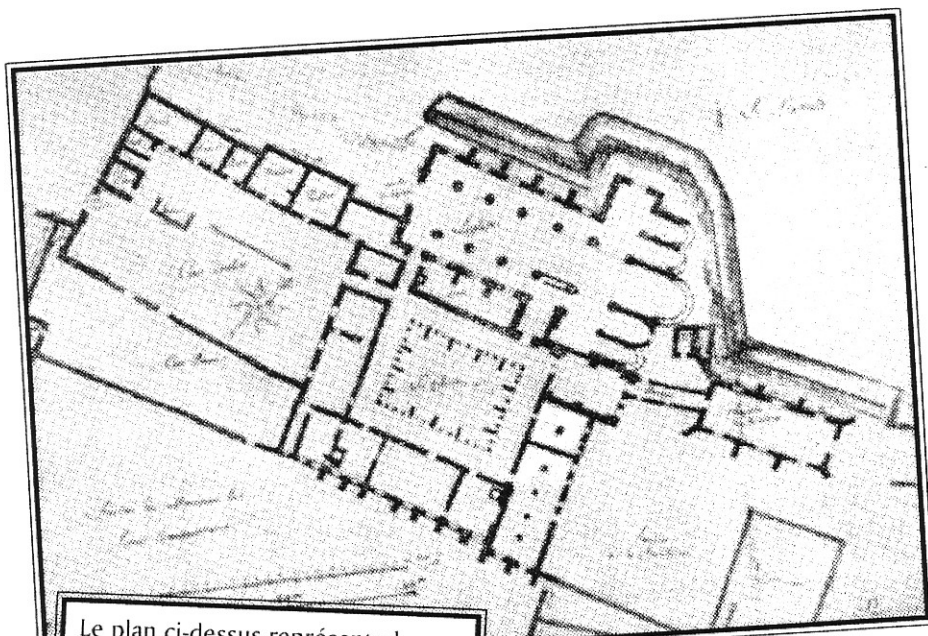
- Dans l'église, un dirigeable est en train d'être préparé pour le départ.
- Des moines en arme patrouillent par deux un peu partout.
- Un canot à moteur surveille les accès par la mer.
- Une porte blindée bloque l'entrée d'un bunker.

Enfin, une question devrait interpellier les joueurs : d'où sont parties les torpilles ? Ils devraient alors se douter que le monastère abrite bien autre chose qu'un simple dirigeable : une base souterraine.

Le meneur de jeu peut développer l'intrigue et allonger la présence du groupe dans les environs du monastère, ou à l'intérieur de ses murs.

Par exemple, les Fils du Siècle Dernier ont enlevé un chercheur danois en aérodynamisme. Un groupe de ses compatriotes rôde autour du bâtiment.

En outre, le meneur peut surtout faire procéder à une exploration plus complète des édifices, et dévoiler, par exemple, quelques une des affiches de propagande fournies en fin de scénario.



Le plan ci-dessus représente la partie apparente du monastère des Fils du Siècle Dernier. En fait, tous les bâtiments abritent des équipements (armes, radios, véhicules, projecteurs...). Ce n'est pas un monastère, c'est une forteresse. Il est bâti à l'aplomb du fjord, au nord. La grande église est un hangar pour dirigeable. Le bâtiment de droite est un bunker qui protège l'accès à une base secrète bâtie sous le monastère. Il existe d'autres passages secrets qui conduisent au cœur de la base.

Dès demain, l'humanité saura qui sont les Fils du Siècle Dernier et demanderont la rédemption à Dieu. Nous serons là alors pour accueillir en notre sein les brebis égarées et conduire les ignorants sur la voie du pardon de l'âme.

Catholiques et protestants seront les premiers à rejoindre la nouvelle foi, suivis par les orthodoxes. Puis les musulmans, les juifs, les bouddhistes, les thaoïstes, les confusianistes embrassent notre ordre. Mais avant que l'humanité reconnaisse en Dieu le véritable pouvoir, il nous faut briser ceux mis en place par les hommes.

Ce sera l'opération cathédrale !"

Après avoir surveillé quelques allées et venues, il n'est pas difficile de repérer un passage vers les sous-sols.

Après quelques détours dans de sombres couloirs, ils pourront surprendre une grande réunion de moines. Près d'une centaine d'entre eux écoutent leur chef, le Père de la Dernière Année.

"Mes frères, nous sommes réunis en ces lieux car l'heure est grave ! Les mécréants ont trouvé cet endroit. Ils enverront bientôt d'autres soldats pour nous anéantir. Il nous faut partir. C'est une épreuve que Dieu nous envoie ! Notre heure est enfin venue. L'opération "cathédrale" ne peut plus être interrompue maintenant.

LES MOINES

Caractéristiques

PHY 7 MEN 6 PER 5 PRE 6
PV 21

Traits : Bagarre +2, Médecine +1,
arme d'épaule +2.

C'est un dément. Mais déjà, les moines se dispersent silencieusement. Une vingtaine d'entre eux escortent le Père de la Dernière Année jusqu'à un hydravion. Rapidement, la paroi s'ouvre au niveau de l'eau, et tous quittent cet endroit, laissant les autres finir les préparatifs de départ.

Il s'agit pour eux d'apprêter le dirigeable et un sous-marin. C'est de ce sous-marin que les torpilles

ont été envoyées.

Dans les couloirs de la base, les joueurs finissent par trouver l'endroit où sont maintenus les prisonniers.

Parmi eux, Kelly reconnaîtra le savant enlevé et travaillant sur les systèmes de guidage des torpilles.

Il se nomme John Anderson et renseignera les personnages, tout en surveillant les allées et venues des gardiens (qui n'ont plus besoin de lui).

- C'est lui qui a élaboré la balise permettant le guidage des torpilles. C'est lui qui a gravé un SOS dans le capot de la machine, espérant ainsi être retrouvé.

- Le Père l'a forcé à travailler sur un système de guidage sans balise. Les torpilles sont désormais pourvues de cartes de guidage programmées. Plus rien ne peut arrêter leur course.

- Il a cependant conçu d'autres cartes, qui imposent aux torpilles de revenir à leur point de départ. Si les cartes pouvaient être changées, la base des Fils du Siècle Dernier serait anéantie.

- Un lot de six torpilles a été expédié en Allemagne il y a quelques jours. Sous le nom de code "cathédrale". En fait, Anderson pense que les torpilles sont cachées dans la cathédrale de Berlin, en attendant d'être utilisées.

Les préparatifs sont terminés. Une cinquantaine de moines s'embarquent à bord du sous-marin, tandis qu'une douzaine va quitter la place en dirigeable.

Si les aventuriers veulent jouer le final, il leur faudra s'emparer du ballon au moment où celui-ci quitte son ancrage.



CATHÉDRALE

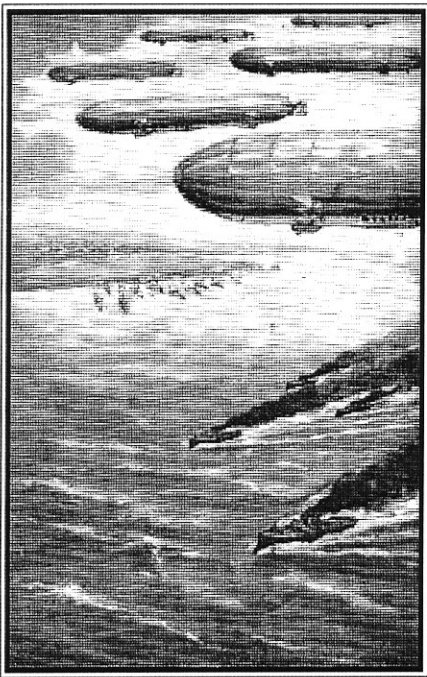
Voix off :

"Le dirigeable file à toute allure vers Berlin. Arrivé en vue de la capitale allemande, vous captez une émission de radio. Des dignitaires politiques européens se réunissent en assemblée au cœur de la ville. Aucun doute, c'est la cible des Fils du Siècle Dernier."

Le meneur va conduire ses joueurs dans un final riche en émotions.

Toute tentative pour prévenir les autorités par radio se solde par un échec. Les joueurs peuvent alors décider d'approcher de la cathédrale pour y pénétrer.

Les torpilles pourvues de cartes de guidage sont en effet entreposées à l'intérieur. Elles ont pour objectif la réunion des dignitaires politiques. Mais il y a plus. Tout le toit de la cathédrale est une base des Fils du Siècle Dernier.



Outre les innombrables équipements techniques (qui permettront plus loin de transformer le toit en véritable ballon dirigeable géant), l'endroit a été transformé en sanctuaire de la déraison. Les murs sont couverts d'affiches de propagande à la gloire des ambitions des Fils du Siècle Dernier. Pour partie, elles révèlent les ambitions de ces fous.

Pour ce final, voici les éléments et une chronologie que le meneur peut prendre en compte :

- Les joueurs approchent le dirigeable de la cathédrale et peuvent ainsi pénétrer dans la base.

LE PÈRE DE LA DERNIÈRE ANNÉE

Caractéristiques

PHY 8 MEN 7 PER 8 PRE 8
PV 24

Traits : Bagarre +4, Esquive +3, Médecine +3, Allemand +3, Navigation aérienne +2
Sciences humaines, Spiritualité, Eloquence, Persuasion.

Il est le grand artisan des complots des Fils du Siècle Dernier. Ses grandes capacités de conviction lui ont permis de retourner le chercheur qui a mis au point le système de propulsion des torpilles (*en revanche, celui qui travaille sur le système de guidage n'a pas été séduit par les théories du jugement dernier*).

C'est un homme corpulent, voire bedonnant. Il est chauve, à l'exception d'un collier de barbe qui pousse à droite et à gauche de son visage, mais pas sur le menton.

- Ils sont repérés et accueillis par les tirs des moines.
- Durant l'affrontement et leurs multiples déplacements, les joueurs se retrouvent en présence des torpilles. Le compte à rebours est enclenché. Ils peuvent remplacer les cartes de guidage par celles qui reconduiront les

torpilles à leur point de départ (enlever seulement les premières cartes signifie lancer des torpilles au hasard dans la ville et les joueurs ignorent comment stopper le compte à rebours).

- A l'extérieur, les autorités dépêchent les forces de l'ordre sur place.
- Face à cette menace, le Père révèle la nature de sa vraie base. Alors que les joueurs sont repoussés hors de la salle des torpilles, des ballons placés dans le toit sont gonflés d'hydrogène. Le toit entier se transforme en base volante !
- Quelques instants plus tard, les torpilles sont lancées ! Elles reviendront bientôt à leur point de départ.

Le meneur peut intégrer les éléments restants :

- Le ballon resté accroché reçoit une torpille de plein fouet. Il explose en s'écrasant sur les toits.
- Bataille finale entre le Père, les moines restants et les joueurs, tandis que la plate-forme survole Berlin.
- Au loin, les torpilles entament leur retour.
- Quelques moines se dirigent vers une salle où se trouvent d'autres torpilles. Elles sont ouvertes et l'espace intérieur est assez grand pour accueillir un homme. Ces engins sont un prototype de torpille individuelle. Il permet de lancer des hommes depuis la base, puis de les faire descendre en parachute.
- Au moment où les premières torpilles s'écrasent sur la base, les joueurs peuvent sauver leur vie en s'échappant avec ces prototypes.
- N'oubliez pas Kelly Hartman, elle a un excellent reportage à livrer !

ÉPILOGUE

Voix off :

"La mort de représentants politiques en Europe a pu être évitée grâce à la témérité de véritables héros. Hindenburg, le président de la République de Weimar, salue lui-même les courageux individus qui ont sauvé les démocraties. Nous sommes le 30 janvier 1933. Parmi les hauts dignitaires sauvés par les personnages, il en est un à qui le président allemand demande de devenir chancelier du Reich : Adolph Hitler !"

Samuel Tarapacki ■





SYNOPSIS

Pour Arkéos, sur les règles de
eW-System Deluxe

Queen of Opar

**Les aventuriers vont découvrir ici l'un des mondes perdus
d'Edgar Rice Burroughs.**

**Ce synopsis met en scène la mythique Opar, dernière cité des Atlantes,
oubliée et cachée au coeur de la jungle africaine. Hantée par ses derniers
occupants, les terribles hommes-bêtes, serviteurs dévoués d'une reine à la
beauté étincelante, elle cache surtout d'anciens secrets
qu'il vaut mieux ne pas mettre au jour...**

Un affluent du Congo. 1932

En bordure du fleuve, une cinquantaine de sauvages célèbrent un sacrifice humain. Abrutis par des drogues inconnues et le rythme des tambours, ils acclament leur grand prêtre.

Ce dernier, au sommet d'un petit monticule, brandit Manta'Haki, la dague sacrificielle du premier roi africain.

"Manta'haki !" hurle-t-il avant de s'apprêter à prolonger la lame sacrée dans la poitrine du joueur étendu sur l'autel !

Intro

Ses compagnons ne sont pas bien loin. Allongés derrière une crête, ils observent la scène. Ils sont accompagnés d'un groupe de trafiquants d'ivoire. Ces derniers leur indiquent que, dans quelques minutes, leur hydravion se posera sur le fleuve pour venir les chercher, ainsi que leur chargement d'ivoire

placé à l'arrière d'un camion.
Un orage s'approche rapidement.

Dans cette scène d'intro, les joueurs doivent profiter de l'hébètement des sauvages pour foncer dans le tas avec le camion, libérer leur compagnon et rejoindre le fleuve alors que l'hydravion se pose.

Durant un bref instant, les danseurs restent muets devant l'arrivée du camion. Puis la foule pousse un hurlement et se précipite vers les intrus, sagaie en main !

Dans la bagarre, quelques sauvages s'emparent des armes des trafiquants qu'ils ont abattus et font feu sur l'hydravion qui prend son envol, malgré quelques indigènes restés accrochés aux flotteurs.

Profitant de la confusion, les joueurs sont parvenus à emporter la précieuse dague sacrificielle, s'apercevant du même coup qu'aucun sauvage n'attaque son porteur.

Perdus dans la jungle

Les tirs des sauvages contre l'avion ont endommagé quelques instruments, en particulier la boussole. Et déjà, l'orage est sur eux et l'engin se perd dans la tourmente.

Tout à coup, alors que les personnages n'ont pas la moindre idée de leur position et que le carburant se raréfie, une haute falaise se dresse devant eux. Un ultime sursaut et l'avion passe la crête pour glisser de l'autre côté.

Au centre d'une large vallée, les hautes tours d'une cité inconnue dominent la jungle ! Ils se posent en catastrophe.

Prisonniers des hommes-bêtes

L'épave est rapidement cernée et attaquée par une horde de créatures humanoïdes velues. Malgré une résistance héroïque dans la carlingue où ils se

Les hommes-bêtes

Caractéristiques

PHY 14 MEN 4 PER 8 PRE 5
Con 4 Com 8 Hab 6 Soc 4
PV 42 EV 22 Imp 4 Vol 4
Init 3 Edu 4

Points d'éclats : 2

Traits : Résistance à la douleur.

Bagarre +4, Chasse +5,

Intimidation +4, Masse +3,

Survie en jungle +4.

Les hommes-bêtes d'Opar ne peuvent échanger de parole avec les humains.

Ils communiquent par empathie. Leur reine leur commande par la force de son esprit. Les personnages pourront succinctement communiquer avec eux lorsqu'ils seront comme eux...

sont réfugiés, les aventuriers sont faits prisonniers et sont emportés dans la mystérieuse cité.

Shaana, reine d'Opar

Au coeur de l'antique ville en ruine, habitée par des centaines de créatures, les personnages sont présentés à la reine Shaana, une femme blanche à la beauté indescriptible. Le plus surprenant est qu'elle parle leur langue !

Alors que la discussion s'engage, le grand prêtre d'Opar, Malok, intervient. Dans la même langue que la reine, il demande que les intrus deviennent des habitants de la cité. Devant le refus de Shaana, Malok précise que *"vos sujets ne comprendraient pas pourquoi vous feriez une exception pour ceux-là. Il faut des travailleurs pour rebâtir la cité"*.

Sur ordre de Malok, les hommes-bêtes saisissent

les aventuriers et prennent leurs affaires, y compris la dague Manta'Haki. Ils conduisent ensuite les occidentaux dans un grand temple au centre duquel trône un étrange appareil composé de pièces cristallines.

Depuis son trône, Shaana assiste impuissante à la scène, à laquelle participent également les centaines d'hommes-bêtes de la ville.

Les hommes-oiseaux

Alors que le grand prêtre Malok s'apprête à mettre l'appareil en fonction à l'aide d'une large clé de métal, des cris parcourent la foule amassée. Au même instant, des créatures volantes s'abattent tout autour de l'appareil. Elles empêchent les hommes-bêtes d'approcher et s'emparent de la clé de Malok.

Hauptman Keener, expédition scientifique

Quelques instants plus tard, des coups de feu résonnent dans la cité. Une "expédition scientifique" allemande apporte une aide providentielle. Elle est commandée par les capitaines Ralf Keener et Tcheko Geisman, deux officiers allemands. Ils sont escortés par une trentaine de mercenaires armés. Une cinquantaine de porteurs noirs forme le reste de la colonne.

Les hommes-oiseaux quittent immédiatement la cité, tandis que les hommes-bêtes sont dispersés. Shaana est capturée par les Allemands.

Le secret d'Opar

Tandis que Malok accueille avec condescendance l'expédition qui a fait fuir les hommes-oiseaux, Shaana est contrainte de raconter l'histoire de la cité :

- Elle est la fille de Tanrald, le roi des hommes-oiseaux et d'une femme blanche, seule survivante d'une expédition qui s'est perdue dans la vallée.

- Il y a très longtemps, les maîtres d'Opar disposaient d'immenses richesses en or, ivoire et pierres précieuses. Ils possédaient surtout une science inégalée. Ils construisirent cet appareil étrange qui permettait d'associer homme et bête dans un seul corps. Les maîtres d'Opar fusionnèrent avec les oiseaux, pour acquérir la liberté absolue. Mais ils commirent l'erreur d'assembler leur main d'oeuvre avec des gorilles pour la rendre plus forte.

Arkéos

Pour le meneur désirant inscrire ce synopsis dans le background d'Arkéos, il faut considérer Opar comme une antique cité Baal. Shaana racontera une légende relatant l'existence d'anciens dieux, ayant offert aux hommes les technologies permettant de s'affranchir des difficultés de ce monde.

Les dieux quittèrent ce lieu pour aller au-delà du bord du monde, baigné d'une eau salée impropre à la consommation.

- Les hommes-bêtes se révoltèrent et chassèrent les hommes-oiseaux. Ils emportèrent les richesses au plus profond de la cité et s'emparèrent de l'une des clés de l'appareil, tandis que les derniers humains emportèrent la seconde hors de la vallée. La légende raconte que la seconde clé permet de séparer ce qui a été uni : dissocier l'homme de la bête.

- Avec le temps, certains hommes-bêtes apprirent à se servir de la clé et de l'appareil. Tous les intrus sont fusionnés avec un animal pour aider à rebâtir la cité, sur ordre de Malok...

- Après que sa mère eut rencontré Ulurnan, le roi des hommes-oiseaux, elle vint au monde et fut



élevée dans la cité des montagnes. Mais elle ne se résigna jamais vivre auprès de son père, qui rêvait de reconquérir Opar. Elle s'enfuit et trouva refuge auprès des hommes-bêtes qui en firent leur reine.

La cité des hommes-oiseaux

Les hommes de l'expédition se montrent très intéressés par cette histoire de fusion de l'homme avec l'animal. Les capitaines Keener et Geisman décident de pousser jusqu'à la cité des hommes-oiseaux pour négocier cette fameuse clé.

Ils emmènent avec eux Shaana, escortée par une poignée d'hommes-bêtes. Les personnages sont invités à se joindre à la colonne, mieux vaut éviter de rester en trop petit nombre au milieu des hommes-bêtes.

Après une escarmouche avec une avant-garde des hommes-oiseaux, l'expédition entre dans la cité et fait la connaissance du rival d'Ulurnan : Sarnan, qui convoite le pouvoir.

Keener réclame immédiatement la clé et menace la reine Shaana de son arme pour l'obtenir. Ulurnan, le père de Shaana, se résigne immédiatement et remet la clé à l'Allemand, contre la volonté de Sarnan.

Keener expérimente l'appareil

Si les personnages sont intervenus pour aider Shaana contre Keener, cela donne un prétexte aux Allemands pour essayer l'appareil sur eux.

Dans tous les cas, il faut bien des cobayes pour tester l'appareil et cela tombe sur les aventuriers (dont l'expédition devra bien se débarrasser tôt ou tard).

De retour à Opar, les Allemands font capturer les personnages et décident de tester l'appareil sur eux. Comme la première fois, Malok préside à la cérémonie, qui va plus loin, car le grand prêtre prononce les paroles sacrées qui forment le nom de la clé :

"Manta'Haki", soeur jumelle de Manta'Haki, rapportée jusqu'ici par les personnages sous la forme d'une dague sacrificielle tombée un jour entre les mains d'un roi d'Afrique.



Les hommes-oiseaux

Caractéristiques

PHY 6	MEN 8	PER 6	PRE 7
Con 7	Com 5	Hab 5	Soc 7
PV 18	EV 22	Imp 2	Vol 8
Init 5	Edu 7		

Points d'éclats : 3

Traits : Bagarre +2, Chasse +4, Lance +3, Médecine +3, Survie en jungle +2, Vol +5.

Les hommes-oiseaux peuvent emporter dans les airs une personne de leur propre poids durant 1/2 heure. Au delà, il leur faut se poser pour restaurer leurs forces durant la même période.

Fusionnés avec des crocodiles, des singes, des tatous, des buffles... les aventuriers sont transformés à leur tour en hommes-bêtes !

La révolte des hommes-bêtes

Leur nouvelle condition physique fait découvrir aux aventuriers des pouvoirs particuliers : l'homme-crocodile peut rester très longtemps sous les eaux, l'homme-tatou bénéficie d'une armure naturelle contre les balles, l'homme-singe et l'homme-buffle bénéficient d'une force peu commune...

Exilés parmi les hommes-bêtes d'Opar, ils apprennent qu'en leur absence, Malok a fait ressortir les antiques richesses des bas-fonds de la ville pour les mettre à la disposition des Allemands.

Mais surtout, les personnages retrouvent Manta'Haki, la dague avec laquelle

ils sont venus à Opar et qui serait la seconde clé de l'appareil, celle qui permet de scinder l'homme de l'animal.

Les hommes-bêtes révèlent alors que l'expédition est en train de faire charger les trésors et l'appareil sur des radeaux

afin de descendre le fleuve.

Les personnages organisent la résistance des hommes-bêtes et passent à l'attaque !

La bataille d'Opar

Alors que les esclaves d'Opar s'apprêtent à désobéir à Malok, les hommes-oiseaux jettent le corps de leur roi dans la cité ! Sarnan a pris le pouvoir. Les hommes-oiseaux vont attaquer.

Les personnages conduisent l'offensive des hommes-bêtes alors que l'expédition finit d'embarquer sur les radeaux. Il faut à tout prix empêcher l'appareil de quitter la vallée, sinon tout espoir de retrouver

forme humaine disparaîtra.

Les porteurs noirs se défendent à la sagaie, tandis que les mercenaires utilisent des armes à feu. Mais les hommes-bêtes ont peur de l'eau et ne peuvent poursuivre l'attaque des radeaux. Keener, Geisman et les mercenaires survivants sont en train de s'échapper.

L'alliance des hommes-oiseaux

C'est à ce moment que Sarnan lance les hommes-oiseaux sur la cité. Les personnages ont alors la possibilité de le convaincre d'attaquer les radeaux : ils disposent de la clé qui peut rendre leur forme humaine aux habitants des deux cités. Sarnan, plus instruit que les habitants d'Opar, reconnaît effectivement Manta'Haki et accepte de les aider.

Les hommes-oiseaux emportent les personnages dans les airs et se dirigent vers les radeaux pour un dernier combat...

Épilogue

Face à un ennemi commun, hommes-oiseaux et hommes-bêtes ont conclu une trêve.

Ayant récupéré le trésor ainsi que l'appareil, les personnages pourront, grâce à la Manta'Haki, retrouver leur apparence humaine.

Mais qu'en sera-t-il des hommes-oiseaux et des hommes-bêtes ? Des générations plus tard, est-il toujours possible de séparer l'homme de l'animal ?

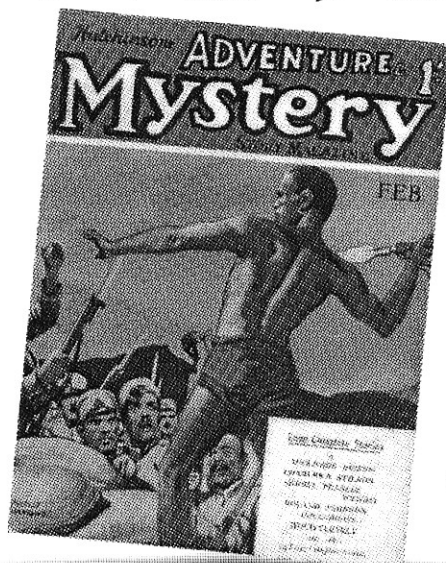
Dans tous les cas, Shaana, reine des peuples des deux cités, remerciera les visiteurs avec de l'or et une escorte qui les reconduira chez eux...

Samuel Tarapacki ■

ZANZIBAR

Une princesse,
des pirates,
des chasseurs de primes,
un prince usurpateur,
des occidentaux
sans scrupule...

Que serait l'aventure
sans une bonne baston ?



SYNOPSIS

MADAGASCAR

L'histoire débute alors que les joueurs se trouvent dans un port au nord-ouest de Madagascar (aventuriers, diplomates, militaires en poste...).

Le petit port, colonie française, a toute les peines du monde à entretenir des relations cordiales avec les indigènes voisins. Aussi, les responsables de la colonie ont-ils décidé d'organiser une fête et d'inviter les villages alentours. La fête bat son plein et les chefs de villages sont apparemment satisfaits des relations qui s'établissent avec les blancs (qui vont pouvoir parler affaires).

Mais alors que les aventuriers se sont un peu éloignés du bruit et longe la plage, un cri retentit non loin de là. Plusieurs embarcations pirates sont venues piller les entrepôts laissés sans surveillance. Les bandits profitent de l'occasion pour enlever un jeune fille noire. L'alerte est aussitôt donnée. Une escarmouche éclate au cours de laquelle le chef des pirates est blessé à la tête. Il s'écroule évanoui. Le reste des pirates file avec le butin et la jeune fille.

LA MISSION

Il s'avère que la princesse est la fille d'un grand roi. Pour lui, les blancs sont responsables. On est à deux doigts de la déclaration de guerre !

Une seule solution : retrouver la jeune fille. Ils sont accompagnés dans leur rai-

sonnement par le fiancé de la princesse (qui argumente ses affirmations en caressant le fil de sa sagaie).

Les personnages apprennent qu'il y a de fortes chances pour que les pirates tentent de rentabiliser leur attaque en vendant la princesse au marché aux esclaves de Zanzibar. C'est là que les seigneurs yéménites et les princes de la côte achètent une partie de leurs femmes. Mais la colonie française est pauvre et il est hors de question d'espérer racheter la princesse pour la rendre à son père.

Ils découvrent alors que les Allemands, installés au Tanganyika, offrent une forte récompense pour la capture du chef pirate tombé entre leurs mains. Les personnages sont donc volontaires pour conduire rapidement le chef des pirates aux autorités allemandes (avant qu'il ne perde sa valeur au profit d'un nouveau chef). C'est sans compter avec la mauvaise volonté du captif, toujours prompt à tenter l'évasion.

VERS ZANZIBAR

Bientôt attirés par l'odeur de l'argent, les véritables chasseurs de prime vont tenter de s'approprier le prisonnier.

Lorsque la prime aura été touchée, ce sont les voleurs qui se mettront sur leurs traces, jusqu'au marché des femmes du sultanat de Zanzibar.

(Arkéos #2, "Les Masques d'Ebène", page 62-63).

Après avoir défendu leur richesse au cours d'un rix avec les pirates des bas fonds, les aventuriers se rendent au marché aux esclaves et tentent de racheter la princesse.

Malheureusement pour elle, sa beauté fait grimper les enchères au-delà des moyens des personnages. Elle est emportée pour le compte d'un prince somalien.

LA REBELLION

L'aventure se poursuit donc jusqu'aux abords du village de ce prince. En fait, il a usurpé le pouvoir et est à la tête d'une troupe de guerriers sanguinaires avec laquelle il sème la terreur dans la région. Pas moyen de discuter, il va falloir employer la force.

Tenter un enlèvement est jouable, mais extrêmement risqué. Au mieux, les personnages rencontrent le véritable prince, accompagné d'une poignée de fidèles.

La solution consiste à utiliser la récompense pour embaucher les pirates rencontrés à Zanzibar et leur faire attaquer la place forte (ils n'attendaient qu'une bonne occasion pour mettre la main sur les richesses de l'usurpateur).

L'histoire se termine par une mémorable bataille, les retrouvailles des fiancés et une échappée du village avant que les pirates n'avisent que, finalement, la fille pourrait être revendue à Zanzibar...

Sam ■



Affiche d'après ZOULOU

**“Un roi, des pillards, des tribus en guerre,
ça me rappelle une fois à Zanzibar...”
“Taisez-vous Johnson, et marchez !”**

LE SUD DE L'AFRIQUE

Quelque part sous
le tropique du Capricorne.

1934. Les personnages voyagent dans le sud du continent noir (exploration, commerce, chasse, relevé de frontières...). Ils ont laissé derrière eux le dernier poste avancé de l'empire britannique et sont conduits par un guide taciturne.

Au cours d'une journée, ils sont approchés par un groupe d'indigènes réclamant leur aide. Les joueurs sont conduits dans un petit village au cœur des collines. Le chef leur explique que son peuple doit payer son tribut à une nation suzeraine, résidant dans les montagnes. C'est la loi pour toutes les tribus de la région, depuis d'innombrables générations. Or, depuis quelques temps, le tribu ne peut plus être versé, car des pillards attaquent les ambassadeurs et leurs cadeaux. Toutes les tribus risquent d'entrer en guerre pour acquérir de quoi payer leur dû. Les habitants du village demandent que les blancs protègent la prochaine ambassade vers la tribu des montagnes.

VERS LES MONTAGNES

Le moment de surprise passé devant la pauvreté des offrandes (le chef indique que c'est là tout ce que son village peut

donner depuis que les pillards attaquent les colonnes), les blancs acceptent d'escorter les ambassadeurs (une douzaine d'indigènes).

En route, les aventuriers auront en effet affaire à une très sérieuse bande de pillards, qui plus est équipée de quelques armes à feu. L'embuscade aura lieu au moment de passer un guet et il faudra toute la stratégie et l'esprit tactique des blancs pour repousser l'agression.

Les joueurs peuvent se demander alors comment la puissante tribu des montagnes peut laisser une bande de pillards roder sur ses terres et l'empêcher de recevoir ses offrandes.

Enfin, la colonne parvient dans une ville de pierres des montagnes. Elle est immédiatement reçue par le roi.

L'OFFRANDE

Les ambassadeurs déballet les maigres cadeaux devant des blancs perplexes. Tout à coup, les discussions changent de ton. L'ambassadeur admet que les cadeaux ne sont pas dignes d'un grand roi et qu'il apporte un autre présent : les blancs !

Ce cadeau, équipé et doué pour la guerre, permettra sans aucun doute au grand roi de chasser sans difficulté les pillards qui attaquent les villages voisins. Ces derniers lui seront alors éternellement reconnaissants...

Tout autour du groupe de blancs, les indigènes ont levé leur lance et bandé leurs arcs afin de s'assurer que le "cadeau" avait bien compris que désormais il était la propriété du roi !

INTRIGUES COLONIALES

Au cours de leur captivité, les personnages découvrent qu'une puissance européenne oeuvre dans l'ombre pour déstabiliser la région.

Des soldats allemands ont convaincu le roi qu'il fallait équiper d'armes à feu les pillards et leur permettre d'attaquer les villages voisins. Il reçoit pour cela la moitié des biens pris à ses vassaux.

Les Allemands se sont assurés la soumission du peuple des montagnes en amenant jusqu'ici une auto-chenille équipée d'un canon de 45 mm.

Cependant, l'essence est rare et ils évitent de déplacer leur engin.

Le roi, obéissant aux Allemands, n'a pas besoin des joueurs. Ces derniers vont devoir rapidement réduire les forces allemandes pour reprendre le contrôle de la situation. Pendant ce temps, un détachement anglais, averti des raids des pillards, s'est rendu sur place. Au cours d'une bataille rangée, les soldats anglais affrontent les pillards, tandis que les aventuriers tenteront de déjouer les plans des Germains.

Sam ■

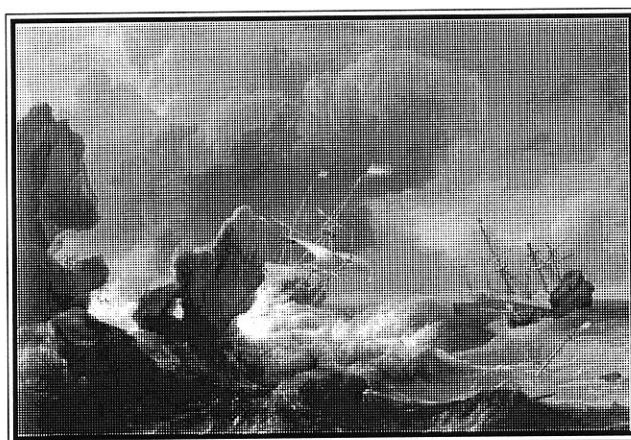
TRÉSORS ENGLOUTIS DE MALAISIE

**Lancez vos joueurs à la recherche de trésors
qui valent vraiment de l'argent.
Raiders of Adventures vous met sur la trace
de véritables richesses toujours enfouies au fond des mers.**

Cette exploration débute par un point de passage fort fréquenté de nos océans : le sud-est asiatique.

Al'origine, la zone était parcourue par les navires marchands arabes et indiens négociant avec la Chine. Plus tard, elle vit le passage des galions portugais traitant avec le Japon et le reste de l'Asie. A l'heure des empires coloniaux, les vapeurs européens passaient par là pour rapporter leur précieux butin chez eux.

Si Singapour est devenue la plaque commerciale qu'elle est encore aujourd'hui, c'est bien grâce à un trafic maritime permanent.



Le Dourado

Brick Portugais. 1829

Le 18 janvier 1829, le Dourado quitta Macao pour Bombay. Une semaine plus tard, après avoir perdu son gouvernail, il s'échoua près de la roche Pedra Branca, non loin de Singapour. L'équipage fut sauvé, mais on parla déjà d'une cargaison avoisinant les 500 000 dollars.

Ce naufrage serait semblable à beaucoup d'autres si la cargaison n'abritait pas un trésor très particulier. En effet, un certain Chevalier Louis Domeny de Rienzi, résidant en France, disait avoir embarqué à bord du Dourado tous les objets accumulés au cours de ses voyages.

Il faut savoir du Monsieur de Rienzi fut tour à tour révolutionnaire, explorateur, archéologue, soldat, poète... le genre de rôle qu'on aimerait jouer. Né en 1789, il se battit à Wagram en 1809, se rendit aux Etats-Unis, au Mexique, et dans les Caraïbes. De retour en France, il combattit à Waterloo, puis avec les Grecs contre les Turcs. Il voyagea à travers la Mer Caspienne, le Caucase, l'Asie Mineure avant de soutenir Simon Bolivar en Colombie vers 1819. Il visita l'Egypte, l'Abyssinie, le Soudan...

De ses voyages, Rienzi affirmait avoir rapporté d'incalculables trésors : des pièces d'antiquités rares, des livres, des manuscrits orientaux et égyptiens, des statues, des camées, une collection de précieuses médailles, des instruments astronomiques uniques et des vestiges de la mythique Pétra, dont il prétendait avoir redécouvert l'emplacement.

Les recherches entreprises à l'époque pour retrouver l'épave furent vaines. En effet, le capitaine pensait que son navire avait coulé à Point Romania, alors que le navire avait dérivé jusqu'à Pedra Branca (la Pierre Blanche), qui doit son nom aux colonies d'oiseaux qui le peuplent.

Toute la vie de collecte de cet aventurier dort toujours au fond de la mer.

INSPI

Le Dourado, dont une partie de l'histoire est racontée ci-contre, peut aisément être replacé dans une campagne. En effet, Rienzi a voyagé dans tellement d'endroits qu'on peut très bien imaginer les joueurs à la recherche d'une relique ou d'un artefact qu'il aurait emporté :

- Des instruments astronomiques arabes permettent de deviner la course des astres. Indispensable pour déterminer à quelle occasion une île de l'Océan Indien bénéficiera d'une conjonction d'étoiles.
- Un manuscrit arabe cerclé de cuir et de graisse a résisté à l'eau de mer. Il abrite le sortilège nécessaire à repousser le Djinn des légendes.
- Les héritiers d'une dynastie d'Abyssinie recherchent également le Dourado. Il abrite une statuette taillée dans l'ivoire d'un animal mythique.

La Rivière Johor

Ce n'est pas le nom d'un navire, mais celui d'une rivière près de Pancor. Elle abrite toujours les épaves suivantes :

1 caraque portugaise, 1615

Parti d'Inde vers la Chine, le navire transportait 1000 personnes lors du naufrage dans le détroit du Johor ! Il abritait une cargaison d'argent.

2 Sloops, 1718

Les deux petits navires disparurent dans la rivière Johor. Ils transportaient 12 tonnes d'or et beaucoup d'objets de valeur appartenant au roi Raiamuda de Johor.

Le Pacha

Vapeur anglais, 1851

Parti de Hong-Kong vers Calcutta, ce navire à roue de la compagnie P&O Line s'échoua sur le mont Formosa, à 13 km nord-nord-est du détroit de Malacca.

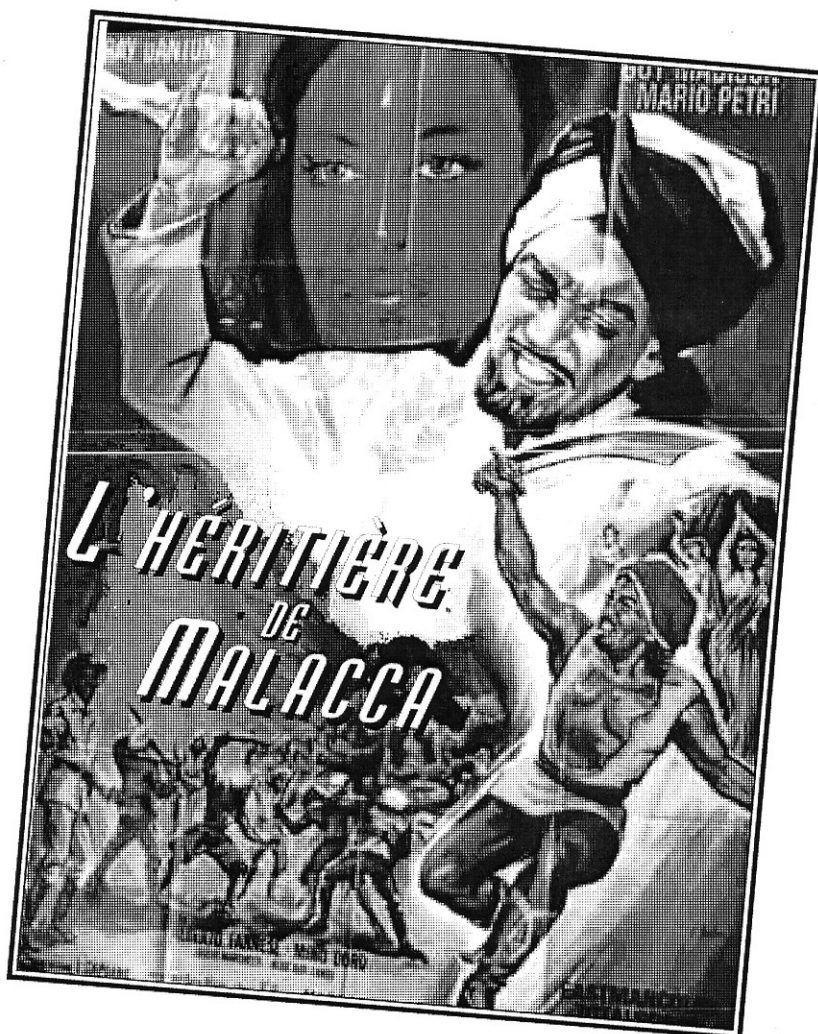
Son chargement était constitué de 42 caisses de barres d'or, 47 caisses de dollars d'or, 9 caisses de poussière d'or, un coffre de diamants et un coffre d'argenterie, le tout pour une valeur d'environ 600 000 dollars.



La Seyne

Vapeur français, 1909

Ce courrier vapeur des Messageries Maritimes, en route de Jakarta vers l'Europe, s'échoua près de Singapour le 14 novembre 1909. L'épave abrite un trésor en diamants.



SYNOPSIS

Cette aventure peut être insérée dans n'importe quel scénario se déroulant en Malaisie. Il suffit que les personnages empruntent le bateau allant de Madras à Singapour (ou l'inverse) de l'introduction.

Les aventuriers sont à bord du Kuala Ganshar, un vapeur proche de la retraite et faisant la liaison Madras/Singapour. Au cours du repas servi sur le pont supérieur, ils font la connaissance d'un vieil homme qui se rend à George Town, sur la côte ouest de la Malaisie, pour affaires.

LES PIRATES MALAIS

Tout à coup, un voilier rapide s'approche et une quarantaine de pirates lancent un abordage.

Les fusiliers du bord ne parviennent pas à contenir l'assaut, mais les aventuriers

se rendent compte que les pirates n'en veulent qu'au vieil homme qu'ils ont rencontré.

Au cours de l'affrontement, il est grièvement blessé, mais les pirates repartent sans ce qu'ils sont venus chercher : le bracelet du vieillard, qu'il tenait fermement entre ses mains.

Avant de mourir, il leur demande de remettre le bracelet à un armateur portugais installé à George Town : Vincente Carzedas.

LE FLOR DE LA MAR

A George Town, l'armateur leur raconte l'histoire du navire portugais (voir encadré page suivante) Le Flor de la Mar.

Il leur explique que le bracelet qu'ils ont ramené est également serti d'os de Cabal, animal magique des montagnes. Grâce à lui, le shaman versé dans la magie de cette région pourrait retrouver le bracelet emporté par le Flor de la Mar, c'est-à-dire retrouver précisément l'épave de ce navire.

Il leur indique surtout que cette histoire attire bien des convoitises. Les pirates ont attaqué le Kuala Ganshar uniquement pour récupérer le bracelet. Ils attaqueront à nouveau.

Le Flor de la Mar

Caraque portugaise, 1511

En 1510, un gouverneur portugais, le Grand Alfonso de Albuquerque (tel était son titre), s'empara de Goa, au sud des Indes. Après avoir maté la résistance locale, il entreprit de s'emparer de Malacca, en Malaisie, non loin de l'actuel Singapour. L'ambition du Portugal n'avait pour limite que les capacités de ses hommes.

A cette époque, Malacca était au croisement des routes maritimes de l'Orient et de l'Occident. C'était l'un des principaux ports au monde.

En 1511, le Grand Alfonso de Albuquerque prit la ville où il bâtit une forteresse et un comptoir. Il pillait cette riche province et embarqua le butin à bord de quatre navires à destination de Goa, puis du Portugal.

Le trésor du Flor de la Mar était composé, entre autres, du trône de la reine de Malacca, incrusté de pierres précieuses. Le galion était également chargé de 4 lions d'or massif, dont on dit que les yeux, la langue, les dents et les griffes étaient formés de pierres. Ces 4 lions étaient la décoration du tombeau des anciens souverains de Malacca.

Enfin, outre les meubles précieux incrustés d'or, notons la présence d'un bracelet d'or serti d'os de "cabal", un animal des montagnes de Malaisie, aux propriétés magiques... Des esclaves complétaient la cargaison.

Alors qu'elle quittait à peine Malacca, la flotte fut prise dans une tempête et le Flor de la Mar fût drossé contre un récif. Les Portugais bâtirent un radeau à bord duquel seuls les blancs eurent la vie sauve. Le navire sombra ce jour-là et sa cargaison ne fut jamais récupérée.

Elle repose toujours par 36 mètres de fond sur le récif de Tengah, au nord de Tanjong Jambuir, à l'ouest de l'actuelle Thaïlande. Le gouvernement malais revendique toujours la propriété des objets qui lui ont été volés, tandis que le gouvernement indonésien précise que l'épave est située dans ses eaux territoriales.

EMBAUCHÉS

Vincente Carzedas propose d'engager les aventuriers pour mener à bien cette opération. Il dispose de tout l'équipement nécessaire pour explorer l'épave, mais pas de suffisamment d'hommes de confiance.

La première étape consiste à se rendre dans un village sur la côte afin de demander l'aide d'un shaman, dont la lignée est héritière de la reine de Malacca. Il possède le savoir nécessaire à l'utilisation du bracelet.

LE SHAMAN

Le Portugais affrète un navire empli de tout le matériel nécessaire. Le groupe se rend au village de Sambilian, plus au sud, où il rencontre Kuburbahara, le shaman.

Ce vieil homme est protégé par sa petite nièce : Jenjalia Tangi, une jeune fille de 19 ans. Il indique que son lignage fait d'elle la descendante de la reine de Malacca. Cependant, elle ne peut revendiquer son titre auprès des shamans sans avoir en sa possession l'urne sacrée, ensevelie dans le Flor de la Mar. Cette urne d'or et de jade abrite les cendres des 1000 générations de rois. Elle est également convoitée par une famille rivale, qui n'a pas les mêmes droits mais qui s'en passera si elle peut présenter l'urne devant l'assemblée des shamans.

Le shaman indique que par l'intermédiaire de cette urne, "*seuls les ancêtres peuvent nommer la descendance*"...

JENJALIA ENLEVÉE !

Trop vieux pour les suivre dans cette aventure, le vieux laisse Jenjalia prendre sa place. Elle est en effet instruite de certains savoirs shamaniques et pourra employer le bracelet de cabal pour retrouver l'épave.

Mais dans la nuit précédant leur départ, les hommes de main de la famille rivale entrent dans le village et enlèvent Jenjalia. Les aventuriers se lancent à leur poursuite et retrouvent les bandits dans un embarcadère, au moment où un navire nommé "Kuatang" s'approche. Il appartient à la famille rivale. Il leur faut libérer la jeune fille avant que le navire n'accoste avec les renforts.

(Si les aventuriers ne parviennent pas à libérer la jeune fille, la famille rivale s'empare du trésor du Flor de la Mar. Tout ce qu'ils pourront faire, c'est se présenter le jour de l'assemblée des

shamans pour libérer la jeune fille et récupérer un bracelet. Voir le chapitre intitulé Le Jugement des Ancêtres).

VERS L'ÉPAVE

Libérée, Jenjalia procède aux incantations lui permettant d'exploiter les pouvoirs du bracelet. Elle met les aventuriers sur le chemin de l'épave qui est rapidement repérée.

Le site est exploré par les hommes de l'armateur et les reliques sont remontrées à bord au bout de quelques jours (*voir la cargaison dans l'encadré ci-joint*).

(Si le meneur le souhaite, quelques traîtres sont à bord pour éliminer les aventuriers). Jenjalia ne se préoccupe que du sort de l'urne d'or et de jade.

RETOUR AU VILLAGE

Ancrés dans la baie en face du petit village, les aventuriers aperçoivent deux navires : le voilier pirate qui les a attaqués lors de l'introduction et le Kuatang. Visiblement, les adversaires ont fait alliance contre les joueurs !

En effet, le village a été attaqué par les deux bandes. Elles se sont entendues pour le partage suivant : l'or pour les pirates et l'urne sacrée pour la famille qui revendique l'affiliation royale.

LE JUGEMENT DES ANCÊTRES

Les ennemis ont réuni l'assemblée des shamans et menacent Kuburbahara si le groupe ne leur remet pas l'urne sacrée. Jenjalia rappelle alors aux aventuriers que "*seuls les ancêtres peuvent nommer la descendance*". Elle brise alors les bracelets et répartit les ossements entre eux, en leur indiquant que les os de cabal protègent les étrangers des esprits de l'urne.

Puis elle se présente devant la famille rivale et, tandis que les pirates attaquent le navire des joueurs, ouvre l'urne.

Immédiatement, les esprits des ancêtres s'en échappent et attaquent leurs ennemis. Mais, dans l'affrontement, le prétendant de la famille rivale menace Jenjalia et lui prend son bracelet. Ainsi protégé, il referme l'urne.

Au milieu des pirates cherchant leur butin et des spectres désorientés, les personnages doivent sauver Jenjalia avant qu'un spectre ne l'attaque. Il leur faudra ensuite rattraper le rival avant qu'il n'emporte l'urne sacrée...

Sam ■

LE COURS DU PROFESSEUR RAVENWOOD

Les origines du Sphinx

On admet que le Sphinx fut édifié vers 2500 avant JC par le pharaon Khâfré (Khephren), fils ou frère du pharaon de la IVème dynastie, Khoum-Khoufoui (Kheops).

A l'origine, le Sphinx était un bloc de rocher émergeant du plateau calcaire. Au moment de façonner son corps de lion, le calcaire fut découpé en blocs de 200 tonnes.

Ces mêmes blocs furent utilisés pour construire le temple qui se situe devant le Sphinx.

On ignore encore de quelle manière les bâtisseurs déplacèrent ces blocs, ni pour quelle raison ils taillèrent des blocs si gros.

En 1930, l'égyptologue amateur R.A. Schwaller de Lubicz, en visite en Egypte, émit l'idée que le Sphinx avait été érodé par l'eau* et non par le vent et le sable, comme on s'accordait à le penser alors.

Si telle est le cas, le Sphinx aurait été construit à une date beaucoup plus ancienne, soit 5000 à 7000 ans avant JC.

Un élément plaide en faveur de la théorie de Schaller de Lubicz. On fait remonter les débuts de la civilisation égyptienne aux alentours de 3000 avant JC. Cela signifie que les Egyptiens auraient maîtrisé les mathématiques et l'architecture en 500 ans, alors que l'Europe aurait mis trois fois plus de temps pour apprendre à bâtir ses cathédrales.

Sur la base de ses observations, Schaller de Lubicz prétendit que le savoir égyptien était l'héritage d'une civilisation beaucoup plus ancienne...

Sam ■

* En 1990, le géologue Robert Schoch et l'égyptologue John Antony West conclurent également que le Sphinx avait bien été érodé par l'eau.



INSPI

Une confrérie très ancienne garde les secrets inviolés du Sphinx.

Les "Gardiens de la Nuit des Temps" empêchent quiconque de s'approcher du lion à tête d'homme et en particulier de pénétrer dans une crypte bâtie non loin de là.

L'entrée de cette crypte porte en frondaison une marque étrange, comme celle laissée par la patte griffue d'un animal de très grande taille. Après être entré dans la bâtisse, il faut encore retrouver son chemin parmi de nombreux couloirs ne conduisant nulle part.

Enfin, on arrive devant une stèle gravée. Un linguiste pourra identifier une écriture antérieure au copte par bien des aspects. Il est cependant possible de déchiffrer la dernière énigme du Sphinx, celle qui dévoile le chemin d'une antique civilisation, vieille de bientôt 8000 ans...

*"Tu le vois si tu fermes les yeux
Tu l'entends si tu m'appelles".**

Malheureusement pour les imprudents, l'endroit est piégé. Tout à coup, du sable s'écoule d'innombrables fissures...

La lettre X, qui ferme le mot "yeux" et qu'on entend quand on prononce le mot "Sphinx"

LE COURS DU PROFESSEUR RAVENWOOD

Mystérieuse Nasca

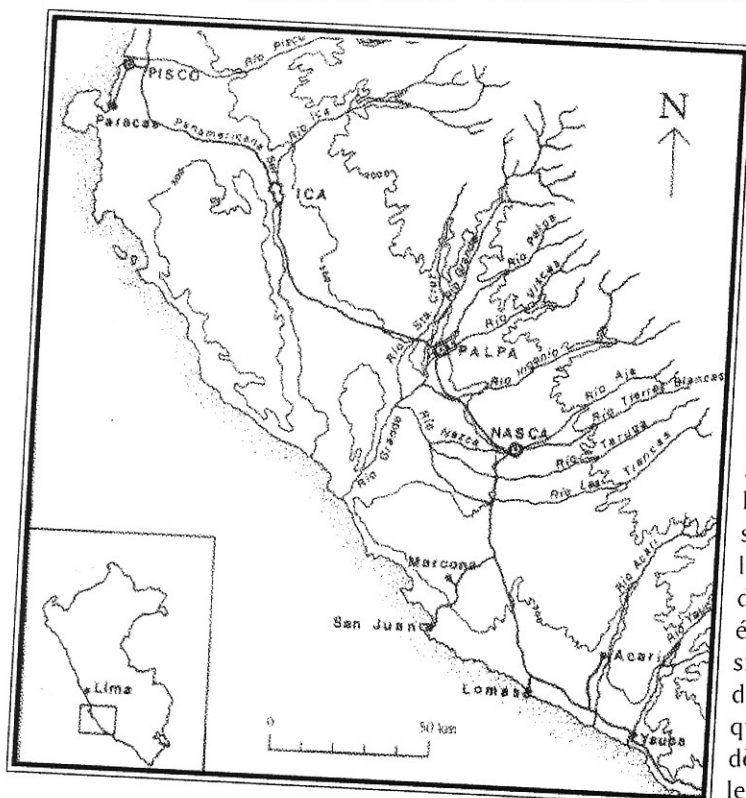
Dans le désert au sud-ouest du Pérou se trouve une région où figurent les inscriptions les plus énigmatiques au monde. On les appelle communément « les lignes de Nasca ».

A 400 km au sud de Lima, sur environ 520 km², des centaines de tracés parfaitement rectilignes, de gigantesques figures géométriques et d'immenses dessins au style caractéristique couvrent le sol.

La toute première référence aux lignes de Nasca figure dans l'oeuvre de Luis de Monzon, un magistrat qui accompagnait les conquistadores espagnols à la fin du XVI^e siècle. Il décrit d'anciens vestiges et rapporte les paroles des Indiens de la région, qui se souvenaient avoir été soumis par les Viracocha, une civilisation qui avait précédé les Incas. Aujourd'hui encore, personne ne sait pourquoi ni comment de si grands dessins ont été tracés.

Les lignes retrouvées

En 1926, Julio Tello (fondateur de l'archéologie péruvienne) signala l'existence des dessins. Mais ce n'est qu'en 1941, avec les travaux de l'archéologue américain Paul Kosok, qu'elles connurent la notoriété. Entre les années 100 et 600 après JC, une culture pré-inca connue sous le nom de Nasca, s'établit dans cette région. Ils bâtirent une série de pyramides et d'édifices (plus de 30 dans la région de Cahuachi) à partir de briques. Ils sont également admirés pour leur travail sur les textiles, les céramiques et leurs aqueducs souterrains. C'est à eux que l'on attribue la création des lignes.



Premiers travaux

L'après-midi du 21 juin 1941, jour du solstice d'hiver dans l'hémisphère sud, le professeur Paul Kosok observa comment le soleil se posa sur l'une des lignes. Il en déduisit qu'elle était destinée à signaler cette date dans ce qu'il considéra dès lors comme le plus grand

Détail des lignes

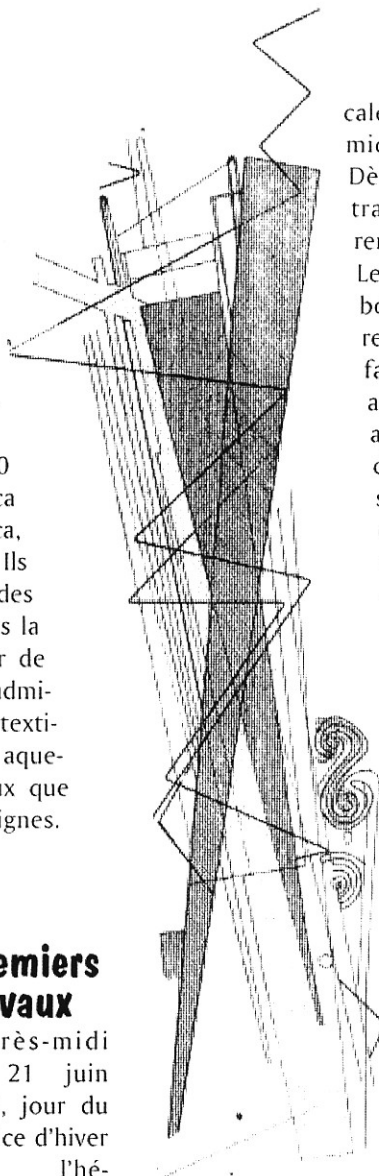
Plusieurs procédés donnèrent naissance aux dessins. Le tracé, qui consiste à enlever les pierres afin de faire apparaître le sol jaune est le plus couramment utilisé. Mais les techniques de relief et bas-relief ont également donné naissance à des figures, en particulier pour la période Paracas.

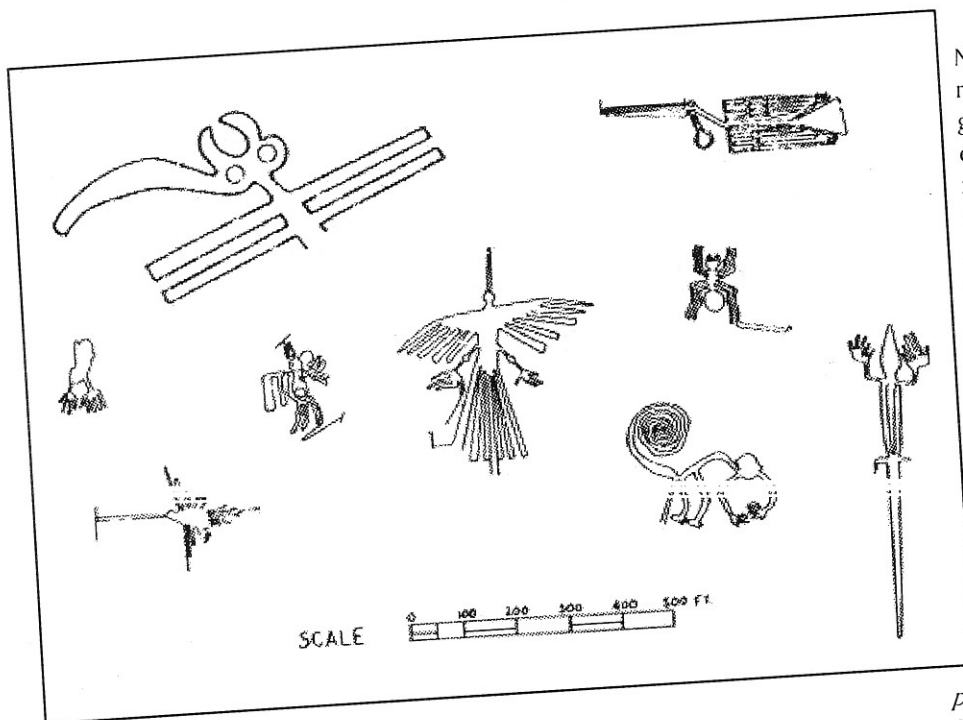
Parmi les images les plus connues de Nasca figurent le Condor (136 mètres), l'Araignée (46 mètres) et le Colibri (96 mètres). Citons également le Pélican

calendrier astronomique du monde. Dès lors, tous ses travaux s'orientèrent dans ce sens.

Les analyses au carbone 14 indiquèrent qu'elles furent faites entre les années 300 et 800 après JC. De plus, ces mêmes analyses démontrèrent qu'entre les plaines de Nasca et de Palpa, d'autres figures correspondent aux périodes Paracas (antérieur aux Nasca) et Inca (postérieure).

On découvrit également des lignes et des figures dans d'autres endroits de l'Amérique du sud, comme au nord du Chili et dans les environs de Lima.





(280 mètres et dont le long bec marque le jour du solstice d'hiver), des poissons stylisés, un chien (51 mètres), un lézard (180 mètres), un singe de 100 mètres, une baleine, un mystérieux homme aux yeux de chouette...

Quant aux lignes proprement dites, leur longueur va de 8 km à 65 km ! Elles courent dans toutes les directions, s'arrêtent au pied des montagnes, ou poursuivent leur tracé malgré le relief, sans jamais perdre leur rectitude.

Précision

Dans cette zone, les vents viennent prioritairement du sud vers le nord et évitent l'accumulation de sable. C'est une région où il a plu très peu durant plusieurs milliers d'années. Enfin, le sol contient un mélange de sable, d'argile et de calcite déposé par l'eau de mer pendant la formation des Andes. Ce genre de plâtre forme une couche solide. Pour toutes ces raisons, les dessins ne s'érodent pas avec le temps. Les lignes ont été tracées après les dessins et certaines d'entre elles l'ont été par-dessus. Mais le schéma général a probablement été élaboré par les Nascas.

La région est jonchée de milliers de fragments de poterie nazca. On trouve également les vestiges de très nombreux monticules et ceux de piliers de bois, peut-être utilisés dans la

réalisation des dessins. Nous savons peu de choses des Nascas, et l'essentiel vient de leurs tombes. Ils enterraient leurs morts dans la position du fœtus.

Spéculations

Les premiers chercheurs appelèrent ces lignes des chemins ou sentiers sacrés. Certains, comme Toribio Mejia Xesspe, affirmèrent qu'ils furent parcourus en pèlerinage. Il ajouta que certaines figures devaient être utilisées comme places de cérémonies religieuses ou culte des ancêtres.

Une autre hypothèse est que chaque ligne ou dessin était la propriété d'une famille qui en avait la charge. D'autres disent qu'il s'agit d'une carte géante du lac Titicaca, ou que les lignes servaient à défaire et étendre des fils de tissus. Quant à dire que des visiteurs maîtrisant le voyage spatial auraient eu besoin d'une piste en terre pour se poser... heu bon.

Maria Reiche

Pour Paul Kosok, les lignes sont "le plus grand livre d'astronomie du monde". Il partagea ses théories avec Maria

Reiche, qui oeuvra tout au long de sa vie à tenter d'en percevoir les significations.

Elle les appelait « temple-calendrier de

Nasca ». Selon elle, la finalité de leur réalisation était de transmettre aux générations futures l'observation des étoiles. Elle précise que la grande majorité des lignes « furent construites en association avec les phénomènes astronomiques de grande influence (...) qui enregistrent la sortie des étoiles comme Sirius, Canopus et Alpha Aurigea, en plus des solstices et des équinoxes, afin de fonctionner comme un grand calendrier agricole ».

Le fait que les étoiles fixes apparaissent et disparaissent à des dates fixes à cause de l'orbite terrestre avait un sens religieux profond. Maria Reiche ajoute que « les Nascas construisirent de gigantesques systèmes en forme de gril et de spirale pour pouvoir anticiper les cycles de la Lune ».

Les deux chercheurs indiquèrent que les Nascas considéraient les constellations comme créatrices des phénomènes naturels. Il leur était donc possible de les influencer à travers le culte, l'idolâtrie et le sacrifice.

Théorie

On a émis l'idée que les Nazcas étaient capables de voler dans des ballons dirigeables, ce qui expliquerait parfaitement comment ils réussissaient à tracer des lignes impeccables. L'idée que les Nazcas auraient été capables de voler s'appuie d'abord sur les décors de nombreuses poteries où apparaissent ballons et cerfs-volants. A l'extrémité de nombreuses lignes, on remarque également la présence de puits contenant des cailloux noircis.

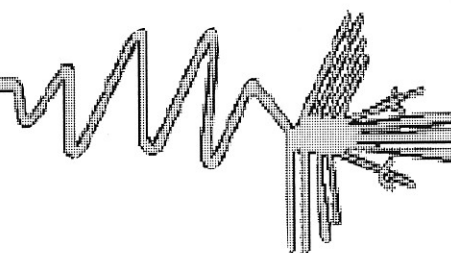
Pour affirmer sa théorie, Maria Reiche compara le dessin du Singe avec la constellation de la Grande Ourse :

« Effectivement, nous pouvons voir le singe sur l'horizon Nord, avec les constellations de Grand et Petit Lion formant la queue, les étoiles de la Grande Ourse,

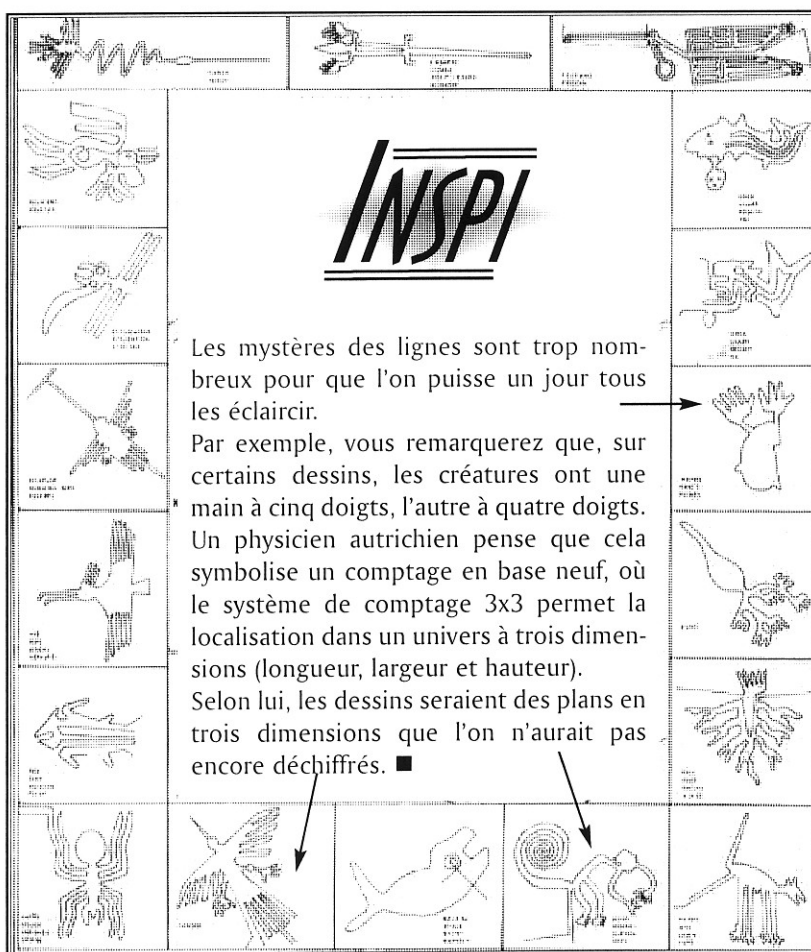
Plekda, Megrez, Alth et Mizat forment les deux bras l'un sur l'autre, comme

dans la figure, et Canes et Venatici représentant la tête. L'ensemble a une forme et des proportions semblables à celle du singe de la pampa. L'étoile de Dubh, en ces temps-là, marchait si près de l'horizon qu'elle n'était pas visible ».

Sam ■



Mystérieuse Nasca



Les mystères des lignes sont trop nombreux pour que l'on puisse un jour tous les éclaircir.

Par exemple, vous remarquerez que, sur certains dessins, les créatures ont une main à cinq doigts, l'autre à quatre doigts. Un physicien autrichien pense que cela symbolise un comptage en base neuf, où le système de comptage 3x3 permet la localisation dans un univers à trois dimensions (longueur, largeur et hauteur). Selon lui, les dessins seraient des plans en trois dimensions que l'on n'aurait pas encore déchiffrés. ■

INSPI

Un nouveau zodiaque

Un astronome prétend avoir fait coïncider les tracés de Nasca avec les constellations.

La communauté scientifique s'amuse de cette annonce, jusqu'à ce qu'il démontre à quel point les étoiles ont changé de place au cours des derniers millénaires. Il fait alors apparaître un nouveau zodiaque, basé sur les dessins de la pampa. ■

INSPI

INSPI

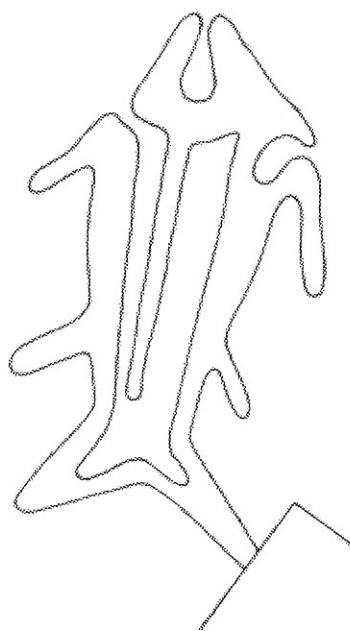
La voie des Shamans

On remarquera que le trait des dessins comportent une entrée et une sortie. Cela signifie que l'on serait capable de les tracer sans lever le crayon.

Les anciens Shamans parcouraient le chemin rituel sans jamais croiser leur propre route. Ils finissaient par fusionner avec les animaux totems et recevaient de ces créatures géantes des pouvoirs aujourd'hui perdus.

Reproduisant les cérémonies, incluant la prise de puissantes herbes hallucinogènes de la région, une secte d'illuminés affirme avoir donné vie aux dessins.

Les Shamans, opposés à ces pratiques, sont contraints d'user des anciennes magies pour animer à leur tour des créatures et affronter celles des illuminés. ■



Des sépultures géantes

"Les tombes de créatures mythiques!"

C'est ce que prétend un cryptozoologue anglais qui envisage sérieusement de monter une expédition afin de creuser la pampa pour mettre au jour les ossements.

L'expédition se heurte à l'hostilité des habitants de la région, en particulier des Shamans, qui affirment que Patchapapac, le dieu de la Terre, ne souhaite pas que lui soient enlevés ceux qui lui ont été confiés.

Cette légende renforce la conviction de l'Anglais, le désert abrite quelque chose.

Un concurrent pense que les rois de jadis prenaient ces animaux pour symboles. Selon lui, les dessins couvrent bien des tombes, mais celles d'anciens rois, ensevelis avec leurs trésors...

Les deux expéditions s'opposent, tandis que les Shamans menacent les hommes blancs des plus grands dangers. ■

Mystérieuse Nasca

La Machina de Nasca

SYNOPSIS

Pour le Background d'Arkeos

Chili - 1934

Les aventuriers sont contactés par l'un de leurs amis, conservateur d'un musée au nord du Chili. On lui a dérobé une carte, résultat de ses travaux sur d'étranges lignes péruviennes (ci-dessous). La carte est entre les mains d'un industriel américain. Ses ingénieurs lui assurent *"qu'il s'agit là des plans de piles électriques géantes. Elles seraient capables d'influencer les forces théloriques et d'accumuler ainsi d'énormes quantités d'énergie, plus que n'importe quelle installation de production d'électricité. En outre, la chaleur produite par les piles permettrait de modifier localement les climats et d'attirer la pluie sur des régions désertiques."*

Le texte en italique figurent dans le journal. Les aventuriers n'ont donc pas de mal à retrouver la trace de l'Américain. Ce dernier est en train de faire financer son affaire par le gouvernement. Il a entrepris la construction des piles dans le désert, conformément au schéma qu'il a volé au conservateur.

Le secret des Nascas

C'est alors qu'apparaissent les prieurs d'une religion très ancienne. Ils prient les "Harays", un groupe de divinités ancestrales (dont le véritable nom "Harayans" a un peu évolué avec le temps). Selon eux, les plans qui ont été révélés permettraient d'entrer en contact avec les divinités.

C'est la vérité. Héritée d'un savoir Harayan, la carte indique le moyen de concevoir un communicateur planétaire. Les prieurs souhaitent profiter des premiers essais des installations pour tester leur propre équipement, embarqué à bord d'un dirigeable.

C'est alors que le conservateur révèle aux aventuriers que cette carte ne constitue que la première d'une série. La seconde, promise par des prophéties très anciennes, permettrait de transformer les piles électriques en arme de guerre. Afin de le faire taire et bénéficier de ses informations, les prieurs kidnappent le conservateur, qu'ils emportent à bord de leur engin.

Survol des lignes

Pour parer à toute éventualité et protéger ses travaux, l'entrepreneur a fait appel à quelques mercenaires que les joueurs devront éliminer avant de poursuivre l'aventure.

Le jour même des premiers essais, les joueurs retrouvent la trace de leur ami et s'embarquent également à bord des dirigeables.

Alors que le vent commence à faire tourner les colossales dynamos, l'air se charge d'électricité. Quelques instants plus tard, de vifs éclairs commencent à zébrer le ciel. Une tempête se lève. Les vents s'inversent aussitôt et l'océan tout proche envoie vers la côte de lourds nuages noirs. Les dirigeables sont secoués par les vents.

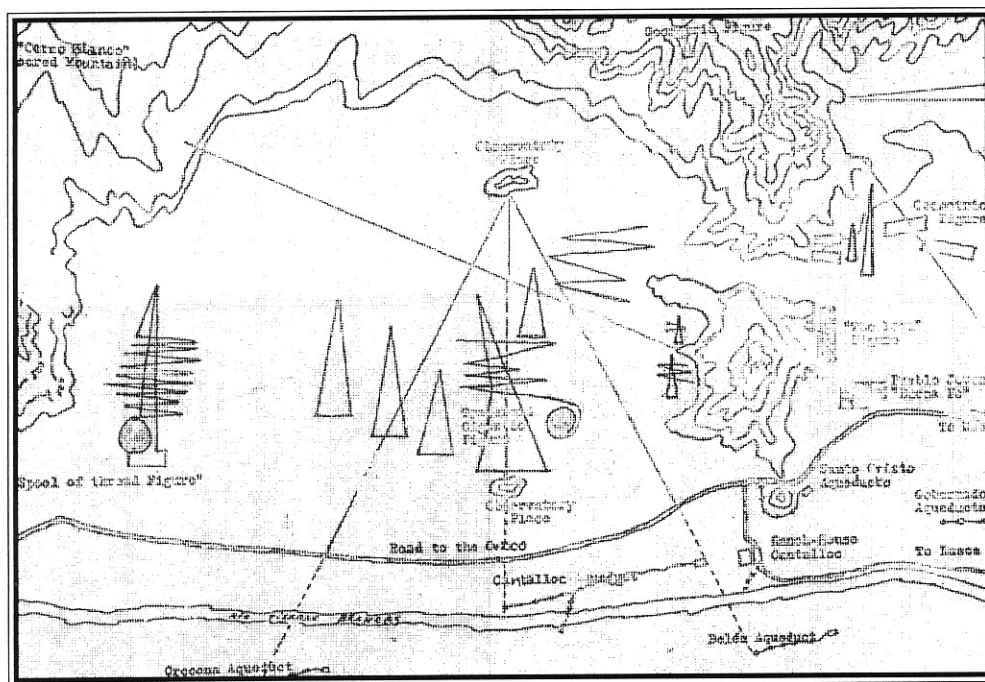
La seconde carte

Tout à coup, au milieu de gigantesques arcs électriques lancés par les tours, le dirigeable des prieurs reçoit un message très lointain. Une seconde carte commence à leur être transmise. Mais

emportés par les tourbillons et les tempêtes, les personnages ne devront la vie qu'aux trombes d'eaux s'abattant sur la région. En effet, l'atmosphère, saturée d'électricité, déclenche tout à coup une série de gigantesques courts-circuits dont la chaleur réduit à néant l'ensemble des installations électriques. L'entrepreneur accuse le second dirigeable et lance une attaque. Au cours de l'affrontement à bord du dirigeable tombant vers le sol, les aventuriers parviendront à sauver leur ami.

Pour conclure cette histoire le vieux conservateur indiquera alors que la seconde carte ne propose pas les plans d'une arme, mais en partie ceux d'une étrange machine à voyager dans les étoiles...

Sam ■



LA GRANDE LÉGENDE DES SOCIÉTÉS SECRÈTES

**Quelle que soit l'origine qu'elles s'accordent, les sociétés secrètes
recherchent leurs fondations dans ce qu'elles nomment la Grande Légende.
Ce texte, transposé ici, permettra aux meneurs de jeu soucieux du détail
d'ancrer leurs aventures dans ce qui n'est plus une histoire,
mais une légende : la Grande Légende.**

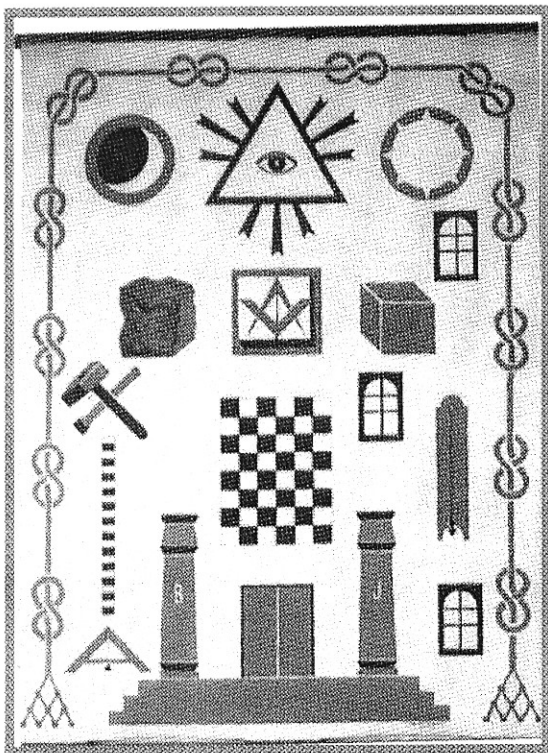
“**S**alomon, fils de David, voulant construire le fameux temple de Jérusalem, qui enveloppait cette colline de Moria où Abraham avait été sur le point d’immoler son fils, avait réuni des légions d’ouvriers. Des fondeurs au nombre de 30 000, 80 000 maçons, 70 000 manoeuvres, etc., obéissaient à Adonhiram, ce maître étrange et mystérieux que le roi de Tyr avait envoyé à Salomon et qui, non seulement chef de toutes ces légions d’ouvriers, devait aussi rester le chef de toutes les légions des travailleurs futurs. Organisant ses ouvriers comme une armée, et la disséminant par

bataillons, il la dirigeait au moyen de 3 300 intendants, et pour ne pas risquer de payer l'apprenti comme le compagnon, le compagnon comme le maître, il avait institué des initiations, et, pour chaque grade, des mots, des signes et des attouchements différents. Initié probablement lui-même à toutes les sciences des philosophes égyptiens, c'est lui qui jeta les bases de ces croyances, bien propres à lui donner le pouvoir sur ces légions d'ouvriers, et qui, renouvelées par les Kaïnites, les Préadamites, la Kabale, la médecine spagyrique, le Thalmud, le Koran, le livre d'Enoch, et les Néo-Platoniciens, se sont répandues depuis dans toutes les sociétés secrètes.

Kaïn, des gerbes de blé ; alors commença la lutte des enfans des Eloïms, issus de l'élément du feu, avec les enfans qu'Adonaï avait engendrés du limon. Kaïn tua Abel, inventant le meurtre, et Adonaï, poursuivant ses enfans, asservit aux fils d'Abel cette race supérieure qui inventa les arts, l'industrie et les sciences.

Hénoch, fils de Kaïn, apprit aux hommes à tailler les pierres, à bâtir les édifices et leur révéla le génie des sociétés ; il bâtit Hénochia dont les ruines étonnent encore les races dégénérées. Irad et Maviaël, ses fils, emprisonnent les eaux et équarissent les cèdres. Mathusaël, son autre fils, invente les caractères sacrés, les livres du Tau et le T symbolique qui rallie les ouvriers issus des Génies du Feu. Lamech, célèbre par ses prophéties inexplicables pour les profanes, et qui fut père de Jabel qui dressa les tentes et apprit à coudre la peau des chameaux, de Jubal qui tendit le premier les cordes de la harpe et lui fit rendre des sons, de Noëma qui inventa l'art de filer et de faire de la toile ; de Tubalcaïn, qui alluma la première forge, réduisit les métaux, donna aux humains l'or, l'argent, le cuivre et creusa les galeries souterraines de la montagne de Kaf pour abriter sa race pendant le déluge. Mais la race de ces géants y périt, et seul Tubalcaïn en sortit avec son fils dont la croissance s'était arrêtée. Cependant, la femme de Cham, second fils de Noé, le trouva plus beau que le fils des hommes, et de lui, mit au monde Kouïs, le père de Nemrod, qui enseigna à ses frères l'art de la chasse et bâtit Babylone. Ses enfans,

La race des travailleurs, des ouvriers de la pensée, tirait son origine de l'alliance d'un des Eloïms, ces génies primitifs, dieux ammonéens des Egyptiens, avec Eve, alliance d'où était sorti Kaïn, tandis que Jéhavh ou Adonai, l'un des Elims, produisant Adam avec du limon, l'unissait à Eve, pour donner naissance à la race d'Abel à laquelle avaient été soumis les enfants de Kaïn en punition de la faute qu'Eve avait commise. Kaïn travaillait sans cesse, remuant la terre qu'il couvrait de ses sueurs, tandis qu'Abel, mollement étendu, gardait ses troupeaux. Mais Adonai avait rejeté les sacrifices de

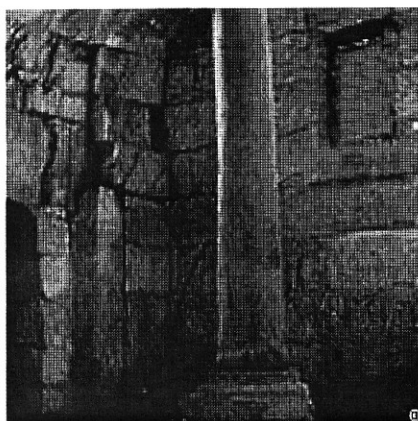


Les symboles de la franc-maçonnerie.

sous la direction du grand architecte Phaleg, entreprirent de bâtir la tour de Babel, mais Adonaï, reconnaissant le sang de Kaïn, les dispersa. Cette race de géants a disparu ; leurs descendants sont faibles et leur vie est courte, mais l'âme des Génies conserve dans leur sein sa précieuse étincelle ; supérieurs aux autres hommes, ils en sont les bienfaiteurs, et seront l'objet de leurs dédains : flambeaux du savoir, organes du progrès, instruments de la liberté, ils resteront esclaves dédaignés, quoique luttant toujours. Adonhiram, issu de cette race et arrière-petit-fils de Tubalcaïn, devait donner naissance à la milice éternelle des ouvriers qui se rallieront toujours à son nom.

Cependant, cet homme étonnant, qui créa ces merveilles du temple de Jérusalem, posa ces blocs énormes qui seuls subsistent encore aujourd'hui, revêtit la colonne de Moria d'une plaque d'airain, éleva des portes de 100 coudées en marbre blanc revêtu de plaques d'or, enroula, autour de ces portes, des vignes d'or dont les grappes avaient 7 pieds et ne pouvaient être transportées que par 300 hommes, coula d'un seul jet cette mer d'airain de 10 coudées, avait donc organisé ses ouvriers en légions avec des initiations, des mots de passe et des signes. Le mot de l'apprenti était Jakim, nom d'une des colonnes d'airain à la porte du temple ; le mot des compagnons était Boz, nom de l'autre colonne, et le nom des maîtres était alors Jéhovah.

Trois compagnons, Phanor maçon, Amrou charpentier, Methousaël mineur, pour tâcher d'avoir la paye des maîtres, résolurent de demander le mot de passe de ce grade à Adonhiram, ou de l'assassiner s'il ne voulait pas leur dire. Ils se cachèrent dans



La salle des francs-maçons à Jérusalem

le temple où Adonhiram allait tous les soirs faire sa ronde et se postèrent, l'un au Midi, l'autre au Nord, le troisième à l'Orient. Lorsque Adonhiram, entrant par la porte d'Occident, passa devant celle du Midi, Methousaël, levant son marteau, lui

demanda le mot du maître ; il refuse, Methousaël le frappe ; Abondhiram chancelle, d'abord étourdi, et se rappelant qu'il porte sur sa poitrine, suspendu à son cou, le triangle ou Δ d'or, sur lequel étaient inscrites les règles secrètes transmises par Moïse ainsi que le véritable nom du grand A. de l'univers, tel qu'Uk était apparu sur le mont Horeb, et ne voulant pas qu'il puisse tomber dans leurs mains, arrache vivement ce Δ précieux, et le jette dans le puits qui était situé au coin de l'Orient, vers le Midi ; puis il se précipite vers la porte du Nord où Phanor lui porte un second coup, après lui avoir demandé le mot de passe.

Adonhiram, surexcité par la douleur, vole vers la porte d'Orient ; mais Amrou, qui y est posté, lui crie : si tu veux passer, livre-moi le mot du maître. Jamais, dit Adonhiram, et au même instant, Amrou lui plonge son compas dans le corps ; il était mort. Les assassins, l'enveloppant dans un long tablier de peau blanche, l'emportèrent sur les bords du Cédron, y creusèrent un trou et l'y enterrèrent ; Methousaël, arrachant une tige d'acacia, la planta dans le sol fraîchement remué ; mais pendant ce meurtre, Balkis, reine de Moared en Saba, qui était venue voir Salomon, et qui, reconnue par Adonhiram

pour être de sa race et descendre de Kouïs par Saba frère de Nemrod et trisaïeul des Hémiarites, en avait fait son époux secret, fuyait de Jérusalem emportant dans son sein les preuves de son amour.

Adonhiram était disparu depuis sept jours, et les légions de peuple soulevé demandant justice, Salomon ordonna à neuf maîtres de rechercher son corps. Après dix-sept jours de recherches, trois d'entre eux, fatigués, furent se reposer près de l'endroit où il était enterré, et l'un d'eux sai-

sissant la branche d'acacia, elle lui resta dans la main ; alors ils virent que cette place avait été récemment fouillée. Les neuf maîtres creusant la terre, l'un d'eux s'écria : "Les coupables sont peut-être des traîtres qui ont voulu avoir du maître le

mot de passe ; changeons-le." Il fut alors convenu que la première parole qui serait prononcée deviendrait le mot de passe. Ils trouvèrent le cadavre, et un des maîtres le prenant par le doigt, la peau lui resta à la main ; il le prit par le second doigt qui

resta de même ; il le saisit alors par le poignet, et la peau se séparant de même, il s'écria : "Macbenath (la chair quitte les os)" et ce mot devint le mot de passe, le cri des vengeurs d'Adonhiram et pendant bien des siècles a réuni des légions de travailleurs.

Cependant, l'absence des trois compagnons et les instruments du crime n'avaient laissé aucun doute sur les coupables, et le plus vieux des trois, comme le plus criminel, fut désigné sous le nom d'Abibale (meurtrier du père). Salomon, rassemblant encore les maîtres, désigna par le sort neuf d'entre eux pour aller à la recherche des coupables. Le premier désigné par le sort, qui fut le chef de l'expédition, s'appelait Joaber. Les neuf maîtres arrivant à vingt sept milles de Jérusalem, du côté de Joppa, près d'une caverne nommée Ben-Acar et située près de la mer, aperçurent les meurtriers et se mirent à leur poursuite. Deux d'entre eux, en fuyant, se jetèrent dans des fondrières où ils périrent, et le troisième, se voyant près d'être saisi par Joaber, se tua lui-même dans la caverne. Les neuf maîtres coupèrent les têtes des trois meurtriers et les apportèrent à Salomon qui, pour les récompenser, leur donna le nom d'élus, et, pour signe de distinction, une écharpe noire qui allait de l'épaule gauche à la hanche droite, et au bout de laquelle était un poignard à manche d'or. Ils furent chargés de l'inspection générale des travaux, et souvent assemblés par le roi en



Le sceau de Salomon

un lieu secret pour rendre des comptes ou procéder au jugement de quelque maçon coupable.

Cependant, les travaux étaient près de leur fin et il ne restait plus à Salomon qu'à consigner dans un lieu caché les règles secrètes de Moïse et le nom du G.A. de l'Univers, tel qu'il était apparu au mont Horeb, sur un triangle radieux. On sait que sa prononciation était ignorée du peuple et ne se transmettait que par tradition, une fois dans l'année. Le grand prêtre prononçait alors ce nom sacré en l'épelant, entouré de tous ceux qui avaient le droit de l'entendre, et pendant ce temps le peuple devait faire le plus de bruit possible, pour éviter qu'il ne parvint jusqu'à lui. Salomon avait fait construire secrètement, dans le souterrain le plus mystérieux du temple, une voûte à laquelle les maîtres seuls avaient travaillé et au milieu de laquelle il avait placé un piédestal triangulaire, qu'il nomma le piédestal de toute science. On descendait dans cette voûte par un escalier de vingt-quatre marches divisées en repos par 3, 5, 7 et 9. Cependant, ne sachant ce qu'était devenu le triangle d'Hiram, il le fit chercher activement par les maîtres, et trois d'entre eux, en regardant dans le puits à l'heure de midi, virent briller le métal, y descendirent et le portèrent à Salomon qui, faisant un pas en arrière et les bras au ciel, s'écria : "Eloïh (à Dieu Grâce)." Accompagné alors des quinze élus et des neuf maîtres qui avaient travaillé à la voûte sacrée, il y descendit et fit incruster le Δ au milieu du piédestal, et le couvrit d'une pierre d'agate taillée en forme quadrangulaire, sur laquelle il fit graver, à la face supérieure, le nom substitué, à la face inférieure, tous les mots secrets de la loi divine et aux quatre faces latérales toutes les combinaisons cubiques de ces mots sacrés, ce qui la fit appeler pierre cubique. Devant, il fit placer trois lampes, portant chacune neuf lampions brûlant d'un feu perpétuel. Puis Salomon prescrivit de nouveau aux élus l'ancien nom du G.A. de l'Univers, leur fit prêter serment de ne jamais rien révéler, et il fit sceller l'entrée de la voûte dont le secret resta entre les vingt-sept élus et leurs successeurs. Après la mort de Salomon, ils continuèrent à se gouverner suivant les lois d'Adonhiram et veillèrent toujours à la conservation du temple." ■

Voici la légende telle qu'elle nous est parvenue à travers les siècles.

L'enseignement des corporations trouve son origine dans ce texte.

Après tout ce temps, les initiés jurent encore par "les fils de la veuve", c'est-à-dire les descendants d'Adonhiram et de la reine de Saba...

Un groupe d'aventuriers disposant d'un tel document pourrait se tailler un chemin à travers les ramifications d'une société secrète, pourvu qu'il sache exploiter les mots-clés qu'il contient. En fait, il y a évidemment beaucoup plus à lire entre les lignes que dans les mots lourds de symbole et dont la recherche de signification donne justement son sens aux initiations. Sam

INSPI

Les aventuriers sont confrontés à des sectataires de La Doctrine Secrète (Arkéos #2, page 18). Leur route les conduit au marché des pierres précieuses d'Amsterdam, où La Doctrine Secrète enlève un négociant réputé, puis au nord de la Turquie, où elle s'en prend au doyen des prêtres orthodoxes. Fort de ces experts, les membres de la Doctrine Secrète se rendent jusqu'à Jérusalem et tentent de pénétrer à l'intérieur du Temple de Salomon. Toujours sur leurs traces, les aventuriers découvrent qu'elle espère retrouver la Pierre Cubique de Salomon, que l'expert en gemme pourra aisément identifier. A Jérusalem, les joueurs rencontrent un descendant des gardiens de Salomon qui leur révèle le texte de la Légende. Ils découvrent alors que la possession de la pierre cubique offre en soi un pouvoir colossal. Mais lorsque les joueurs apprennent qu'elle recouvre le triangle d'or sur lequel sont inscrites des règles secrètes (compréhensibles par un théologien aussi érudit que le doyen des prêtres orthodoxes), ils devinent que le monde court un grand danger. Aidés du gardien, ils décident d'empêcher La Doctrine Secrète de poursuivre ses plans.

INSPI

Un devin descendu des monts Zagros, en Iran, prétend pouvoir interpréter les prophéties de Lamech. Il est escorté par une armée de fidèles dévoués et se met à leur recherche. Il révèle que les neufs feux perpétuels des trois lampes symbolisent l'esprit des vingt sept gardiens de Salomon, et que chacun d'eux peut réciter une prophétie de Lamech. Les joueurs apprennent que le devin s'est mis à la recherche du "piédestal de toute science", et que ce dernier permet de commander aux génies cités dans la Grande Légende. S'il parvient à gouverner aux génies et qu'il peut lire l'avenir des hommes, que peut faire un devin d'un tel pouvoir ?

INSPI

Un groupe de sorciers se met à la recherche des traces de sang de Salomon. Ce composant puissant leur permettrait de préparer des sortilèges à la hauteur de leur folie.

Le texte révèle que 27 élus furent désignés pour protéger la voute ancestrale. Aujourd'hui, un seul gardien est toujours dévoué à sa tâche. Mais les sorciers n'ont pas de mal à le mettre à l'écart. Il demande alors aux joueurs de prendre sa place et de poursuivre son oeuvre.

Il leur fait ensuite une étrange révélation : comment Salomon espère-t-il préserver ainsi la voûte si le récit de la Grande Légende peut être retrouvé, qui contient tout ce qu'il faut savoir pour atteindre son ultime secret ?

A moins qu'il ne s'agisse que d'un moyen de lancer les curieux et les ambitieux sur une fausse piste et préserver ainsi un secret encore plus grand...

SCENARIO

HEUREUX QUI, COMME INDY...

UNE AVENTURE A LA MANIERE D'INDIANA JONES, SUR LES REGLES DE EW-SYSTEM DELUXE

**RAIDERS OF ADVENTURE ENTERTAINEMENT vous propose
l'aventure en cinémascope !**

**Montez le son et préparez votre pop-corn,
vous allez jouer en 16/9ème...**

Parmi les visages de l'aventure, il en est un que RAIDERS OF ADVENTURE ne pouvait ignorer : celui d'Indiana Jones. Les films d'aventure actuels sont encore comparés à la trilogie Lucas-Spielberg, tant il est vrai qu'elle marqua le genre à jamais.

Voilà plus de 25 ans, Les Aventuriers de l'Arche Perdue, le premier épisode créait l'évènement. Aujourd'hui encore, les films n'ont pas pris une ride et sonnent toujours juste.

On apprécie de nos jours la qualité des effets spéciaux de La Momie, ou l'extraordinaire aventure de Captain Sky, mais Indiana Jones a donné le ton à l'aventure. Il y règne une ambiance particulière et un souffle épique qui accroche le spectateur. Les films sont peuplés de méchants stéréotypés et le héros emballe la fille à tous les coups, qu'importe !

L'aventure, c'est tout ça à la fois...

CASTING

Pas question pour les joueurs de rencontrer Indiana Jones. Je ne vois pas l'intérêt.

Ils ne vont pas jouer "avec lui", mais "à sa place". C'est la raison pour laquelle le scénario ne doit pas être joué par plus de 3 joueurs, 2 étant le chiffre idéal si vous avez des joueurs confirmés.

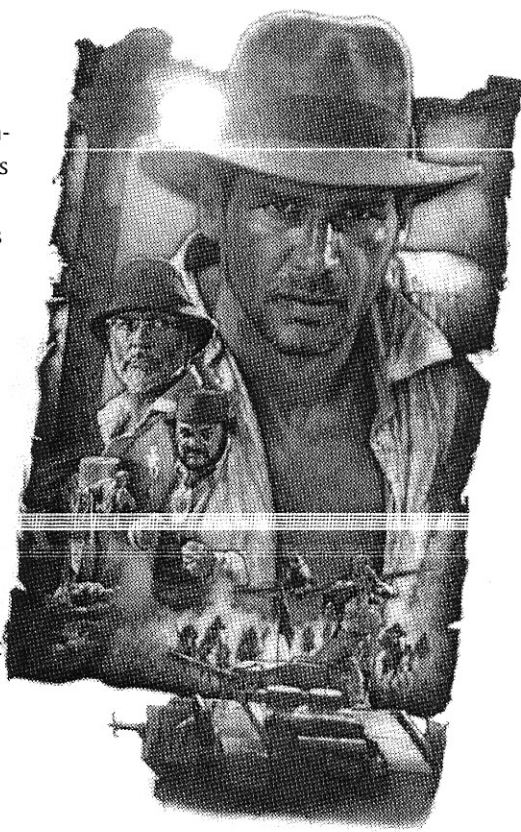
En effet, au-delà, l'histoire perd de son rythme et les personnages doivent se partager la vedette.

HEUREUX QUI, COMME INDY...

A Raiders of Adventure Entertainment
Production.

Scenario, Screen Play,
and

Directed by Samuel Tarapacki



CONSIGNES

Ce scénario s'inspire très directement de la trilogie Indiana Jones. Il reprend donc des éléments de narration propres aux films :

- ✎ La toute première image présentée est la respectable montagne Paramount.
- ✎ Elle doit s'enchaîner avec un élément du décor.
- ✎ L'introduction est épique et les scènes alternent action/réflexion.
- ✎ La fille est ~~jolie~~ canon.
- ✎ Les sujets abordés, même les plus authentiques, recevront une dimension mystique ou occulte.
- ✎ Par un traitement purement manichéen, on saura rapidement qui sont les méchants.
- ✎ Les déplacements géographiques des aventuriers sont illustrés par un trait rouge sur une carte en surimpression.
- ✎ Un quelconque moyen de transport devra chuter dans un ravin (Jeep, canot pneumatique, char).
- ✎ Un colosse de service se dressera sur la route des aventuriers.
- ✎ Les petites bestioles ne se déplaceront qu'en rangs serrés (serpents, insectes, rats).
- ✎ Un X ne marque jamais l'emplacement.
- ✎ Avidité ou exaltation se liront dans les yeux des personnages lorsqu'ils découvriront l'objet de leur convoitise.
- ✎ Il est interdit d'utiliser les thèmes musicaux « Raiders March » et « End Credits » tant que le scénario n'est pas terminé.
- ✎ A la fin, le héros emballe la fille.

Pour jouer comme au cinéma, le meneur de jeu mettra en valeur les scènes par un « *plan CinémaScope* ». C'est-à-dire qu'il décrira aux joueurs ce qu'ils voient ou ce qu'ils font comme le ferait une image 16/9ème sur grand écran. A ce jeu, le meneur devient un metteur en scène. Aux joueurs de se placer devant le projecteur pour lancer leurs répliques et accomplir la plus belle action possible !

Le scénario suivant utilise les bandes originales de la trilogie. Les symboles  indiquent le morceau à employer pour la scène en cours.

Enfin, il faut en principe de 10 à 12 heures de jeu pour voir la fin de cette aventure, La lumière baisse dans la salle de projection. Action...

RESUME

Un Turc nommé Salim Bensala a commandité l'assassinat d'un ami des aventuriers. L'assassin a rendez-vous dans un souk libyen pour revendre les notes de leur ami aux nazis.

A Tripoli, les aventuriers empêchent l'échange et s'emparent des documents. Ceux-ci indiquent que leur ami travaillait sur certains passages de l'Odyssée, le récit d'Homère. Ils découvrent alors qu'il devait se rendre à Isthmia, en Grèce, afin de localiser une tombe découverte récemment par les nazis.

A Isthmia, ils rencontrent des prisonniers du Turc : Patricia Andrews, une étudiante en archéologie et son domestique, Théophilos Dimitrakis. Bensala s'intéresse aux travaux de la jeune fille sur le voyage de Pythéas, un navigateur grec du IVème siècle avant JC. Elle sait que le Turc vient de perdre sa deuxième source de renseignements (détournée par les aventuriers à Tripoli). Elle leur révèle également que Salim Bensala est sur le point de récupérer une certaine « obole », visiblement très utile à l'achèvement de ses recherches.

C'est l'instant de la révélation. Grâce à l'obole, les nazis pourraient payer à Charon leur passage vers la maison d'Hadès, le royaume des morts ! Cet enfer est la source d'un fleuve mythique : le Styx.

Si une armée était plongée dans le Styx, comme le héros Achille, elle deviendrait invincible !

Patricia révélera que le royaume des morts a plusieurs entrées, dont la plus connue est gardée par Charybde et Scylla. Ses recherches lui ont révélé que Pythéas avait découvert une entrée lors de ses voyages, à la description semblable à celle faite par Homère dans l'Odyssée. C'est cette entrée que veut retrouver Salim Bensala. Patricia révélera enfin qu'une fresque située dans le village de Skara Brae, au nord de l'Angleterre, retrace le voyage de Pythéas vers le

*"Bonjour.
Je ne suis pas là pour le moment,
mais laissez-moi votre idée de
scénario et je vous rappellerai."*
Le répondeur de Steven Spielberg.

nord et indique peut-être le moyen de retrouver cette entrée. Mais pour payer Charon et s'orienter dans des caves insondables, les nazis ont besoin de l'obole.

Ils comptent la trouver dans une tombe qu'ils dégagent en ce moment sur l'île d'Ithaque, la patrie d'Ulysse.

Les aventuriers se rendent jusqu'à cette île et, à partir des notes qu'ils possèdent, trouvent un passage dissimulé dans le palais d'Ulysse. Mais, les nazis les surprennent, s'emparent de l'obole et capturent Patricia avant de faire s'effondrer la tombe sur les personnages.

Sur les indications laissées par la jeune étudiante, les personnages poursuivent leur route jusque dans les Iles Orcades, au nord de l'Angleterre. Là, sur le site historique de Skara Brae, ils retrouvent la fresque laissée par Pythéas relatant son voyage jusqu'en Islande. La position de Charybde et Scylla s'y trouve consignée. Il s'agit d'une île « *qui, au solstice d'été avait le jour sans nuit, et, au solstice d'hiver la nuit sans jour* », c'est-à-dire au-delà du cercle polaire... Cette île, c'est Grimsey, située très précisément sur le cercle polaire, là où le jour ne peut interrompre une nuit de 6 mois...

C'est par hydravion que les aventuriers rattrapent les nazis sur cette île. Ils découvrent que Pythéas ne s'était pas trompé. Charybde et Scylla résident bien ici, sous la forme d'un volcan fumant et d'une grotte où se perd le ressac de l'océan glacial.

Les nazis sont déjà occupés à charger l'eau du Styx à bord d'un cargo. Les personnages interviennent, coulent le cargo et libèrent Patricia, mais sont capturés par leurs ennemis. Salim Bensala va profiter de leur présence pour tenter de remonter le Styx jusqu'au royaume des morts. Il tire sur l'un des aventuriers et place le mourant au bord du fleuve.

Alors, venu du plus profond des secrets perdus, apparaît la barque des morts, pilotée par Charon ! Salim Bensala lui tend l'obole.

Les nazis vont pouvoir embarquer pour le royaume d'Hadès... ■



La montagne Paramout envahit l'écran.
Elle prend l'apparence d'une large pyramide
de cristal, formée de verres de champagne.
Texte à l'écran : VENEZUELA - 1936.

♫ *Indiana Jones and the Temple of Doom,*
I Anything Goes ♫

PROLOGUE

Un serveur perché sur une estade fait sauter le bouchon d'une magnum et verse le champagne sur la pyramide. Travelling pour découvrir la fête.

Tout autour d'une piscine aux murs de verre où les invités peuvent voir évoluer en ce moment même un ballet aquatique de naïades, plusieurs centaines de personnes savourent un somptueux cocktail.

Nous sommes dans une propriété sur les hauteurs de Caracas. Le maître des lieux, Don Gioradi, un riche collectionneur d'antiquités, a organisé une fête pour célébrer ses acquisitions. La moitié du parc est envahie par sa collection de voitures américaines, tandis qu'à l'intérieur de la bâtisse, il expose les plus belles pièces de sa collection d'objets anciens.

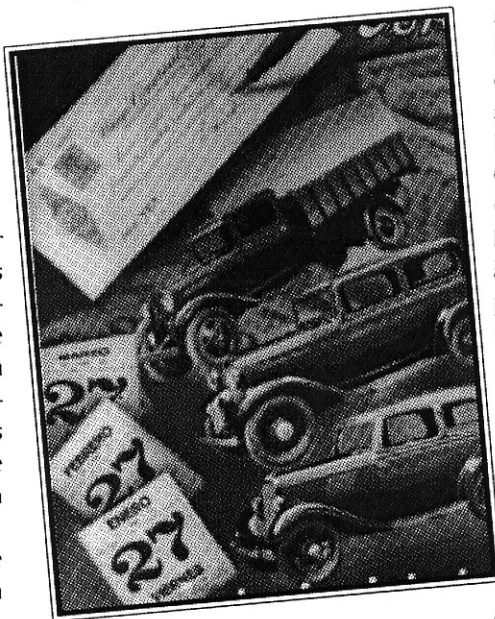
Il a acquis très récemment une pièce unique, clou de son exposition : La Bible d'Atahualpa !

Atahualpa était le maître de Cuzco lorsque Pizarro envahit le Pérou. Le conquistador tendit une bible au souverain afin que ce dernier adjure ses croyances et se convertisse à Dieu. Au lieu de cela, l'Indien, ne comprenant pas le geste de l'Espagnol, jeta la bible à terre. La colère envahit Pizarro qui fit mettre à mort tous les individus présents et acheva par la suite la conquête du Pérou. Le geste malheureux d'Atahualpa scella à jamais le sort des Indiens d'Amérique Latine.

Lorsque la fête sera terminée, la Bible d'Atahualpa rejoindra un coffre fort, alors que sa place est dans un musée...

Les aventuriers sont présents à la célébration. Non pas qu'ils aient été invités, ils se sont introduits secrètement dans la place. En effet, quelques jours plus tôt, les hommes de Don Gioradi leur ont dérobé la Bible d'Atahualpa, et ils comptent bien la récupérer ce soir-même.

Ils ne sont pas les seuls à s'intéresser à l'objet. Un concurrent, oeuvrant pour le compte d'un collectionneur chinois, se dirige vers eux un verre à la main.



Il se nomme Randolph Daker et indique froidement que, dans quelques instants, la Bible d'Atahualpa sera à lui. La Bible est actuellement placée dans le grand salon de la maison, à l'abri dans une vitrine.

Randolph sait que, dans un moment, la maison et le parc vont être plongés dans le noir pour le feu d'artifice que va offrir Don Gioradi. Il compte profiter de cet instant pour déjouer la surveillance des gardiens et quitter la réception avec l'ouvrage.

Le meneur fera s'enchaîner rapidement les événements à partir de l'instant où débute le feu d'artifice.

♫ *Indiana Jones and the Temple of Doom,*
2, Fast Streets of Shanghai ♫

Dans cette scène d'introduction, vous pouvez vous lâcher, en prenant soin de ne pas amocher les joueurs, la route est longue jusqu'au final de cette aventure. Voici quelques éléments à placer au cours du prologue :

- Les lumières s'éteignent quelques secondes avant le début du feu d'artifice. Les joueurs comprennent immédiatement que Randolph va tenter de s'emparer de la bible dès maintenant.

- Dans le grand salon, Randolph détache le lustre principal qui s'écrase sur la vitrine, libérant la Bible. Immédiatement, les hommes de Don Gioradi interviennent.

- Les nageuses ont quitté la piscine. Deux hommes de Don Gioradi passent à proximité des joueurs. Un coup d'épaulé et les voilà dans l'eau.

- Au-dessus de la propriété, les feux d'artifice font alterner lumière et obscurité.

- Alors que Randolph ramasse la Bible, une balle se fige dans son épaule. Les feux d'artifice couvrent les échanges de coups de feu.

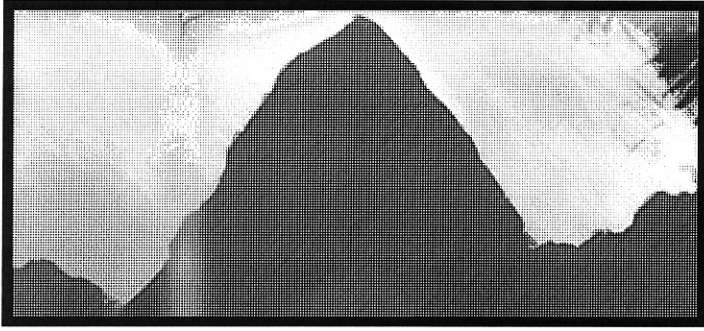
- Les aventuriers interviennent à leur tour. Le cas échéant, une bagarre aux poings projette l'un d'eux dans la piscine.

- Les balles sifflent et plusieurs d'entre elles heurtent la paroi de la piscine. La vitre se fend et explose, libérant les eaux dans tout le rez-de-chaussée de la maison.

- Pour quitter les lieux, les joueurs devront emprunter l'une des voitures stationnées dans le parc : Bentley, Bugatti, Duesenberg, Chrysler, Mercedes, Packard Twelve, Citroën...

- Alors qu'ils embarquent à bord d'un véhicule, Randolph reçoit une seconde balle dans le dos. Il ne s'en sortira pas. Durant la poursuite qui va s'engager, il remettra la Bible d'Atahualpa à l'un des aventuriers "Peut-être qu'après tout, sa place est effectivement dans un musée..."

- Le meneur règle la poursuite entre voitures de luxe dans les descentes qui conduisent des hauteurs de Caracas, jusque dans les faubourgs, où les aventuriers parviennent à semer leurs poursuivants.



Plan large. Banlieue de Chicago.
Vaste demeure luxueuse en bordure d'un lac.
Texte à l'écran : CHICAGO.

⌘ *Indiana Jones and the Last Crusade,*
2, X Marks The Spot ⌘

CHICAGO

Les aventuriers sont installés dans le grand salon en cuir de leur mentor, le professeur Richardson. Celui-ci les a invités afin de leur annoncer une bien mauvaise nouvelle. Un de leurs amis, le docteur Esloukous, de l'université d'Athènes, vient d'être assassiné alors qu'il effectuait des recherches dans l'île de los, dans l'archipel grec. L'ensemble de ses notes a été dérobé.

Selon ses contacts sur place, c'est son concurrent, un Turc nommé Salim Bensala, attaché au musée d'Ankara mais engagé récemment par les nazis, qui aurait commandité le tueur. Malheureusement, les preuves contre lui sont inexistantes et l'assassin est parvenu à rejoindre la Libye. Les autorités grecques n'ont pas le pouvoir d'aller l'y chercher.

Cependant, et à partir des informations qui lui sont parvenues, le professeur Richardson pense que l'assassin a rendez-vous à Tripoli afin de revendre les documents qu'il a volés à Esloukous. Il s'appuie pour cela sur un télégramme qu'il a intercepté au départ d'Ankara (ci-dessous).

Le 15 septembre, c'est dans 4 jours, plus qu'assez pour se rendre sur place et tenter de récupérer les documents. Pourvus du signalement du tueur, les aventuriers se mettent en route.

TRIPOLI

Carte en surimpression. Un avion file de Chicago à Casablanca, puis Tripoli.

⌘ *Raiders of the Lost Ark,*
7, To Cairo ⌘

Situé dans la rue la plus animée de Tripoli, le bar Hassim est un établissement où les clients font des affaires en fumant le narguilé ou se distraient en buvant du thé et en admirant les danseuses, un lanceur de couteaux ou un cracheur de feu.

Les personnages ont repéré leur cible, mais celle-ci est escortée d'un garde du corps au faciès inquiétant, enturbanné dans une étoffe noire. Quatre soldats nazis entrent dans le bar. Deux d'entre eux restent à l'entrée, tandis que les deux autres rejoignent la table de l'assassin. Puis, la négociation s'engage, plutôt vive, entre le tueur et l'officier.

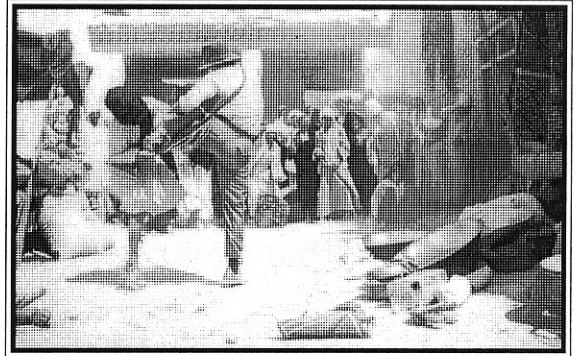
Au bout d'un petit moment, le tueur sort une enveloppe kraft de son vêtement, tandis que l'officier pose sur la table une sacoche de cuir.

⌘ *Raiders of the Lost Ark,*
8, *The Basket Game* ⌘

L'enveloppe n'a pas encore changé de mains quand, tout à coup, l'homme au turban noir se lève brusquement et s'apprête à lancer un couteau vers l'officier. Il est immé-

diatement abattu par le soldat tandis que le tueur roule sur le sol et se dirige vers le fond de la salle. Immédiatement, d'autres turbans noirs interviennent dans la bagarre.

C'est au moment où les aventuriers rejoignent le tueur, qui a toujours l'enveloppe, que les événements s'accroissent : quatre autres nazis entrent dans la salle, tandis que le lanceur de couteau et le cracheur de feu s'en mêlent à leur tour.



Lorsque les personnages auront récupéré l'enveloppe, il leur faudra quitter la ville, car d'autres soldats arrivent, accompagnés d'hommes de mains armés de sabres.

Les aventuriers peuvent retrouver leur véhicule laissé dans la rue, ou emprunter une charrette, afin de rejoindre l'aéroport où les attend leur avion. Cependant, ils se retrouveront bloqués au niveau de la porte menant à l'extérieur de la ville ; un troupeau de chèvres empêche un camion d'entrer dans la ville.

Les personnages sont contraints de continuer à pied, poursuivis par les hommes armés de sabres, eux-mêmes bientôt suivis par les nazis. De part et d'autre de la grande porte se trouvent des échafaudages permettant de se retrouver en dehors de la ville. Reste à emprunter un nouvel engin ou des chameaux pour se rendre jusqu'à l'aéroport, distant d'à peine 15 minutes de course.

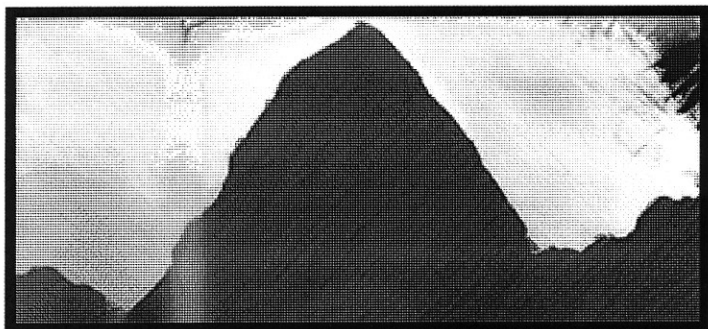
⌘ *Raiders of the Lost Ark,*
12, *Airplane Fight* ⌘

A peine les aventuriers sont-ils montés à bord de leur avion que le fourgon des nazis entre sur la piste, mais il ne pourra pas les empêcher de décoller.

11 sept.36 Tripoli Post International

Rdv Tripoli 15 sept. bar Hassim.
Stop
Achat sur place.
Stop

Bensala
Stop



Carte en surimpression.

Le trait part de Tripoli pour rejoindre Athènes, puis Isthmia.

♫ *Indiana Jones and the Last Crusade*,
11, *The Canyon of the Crescent Moon* ♫

ISTHMIA

L'analyse du contenu de l'enveloppe se déroule dans l'avion.

Elle révèle que le docteur Esloukous travaillait sur certains passages de l'Odyssée, du poète Homère. Les chercheurs trouveront consignées dans

un carnet bon nombre d'informations qui, pour l'instant, ne les mènent nulle part, à l'exception d'une note qui fait référence à un rendez-vous pris pour le 17 septembre à l'Hotel Olympie, à Isthmia, près du canal de Corinthe. Esloukous avait rendez-vous avec un dénommé Théod Grefeld, à propos d'une tombe récemment découverte et d'une obole. Il n'est pas fait référence à l'endroit où elle se trouve.

Le carnet est reproduit à la fin du scénario (photocopiez les pages et assemblez-les dans un carnet).

HOTEL OLYMPIE

A Isthmia, la caméra fixe l'enseigne de l'hôtel, puis glisse vers la rue où s'arrête le taxi des personnages.

L'hôtel Olympie est un établissement très luxueux en bordure de la mer Egée. Sa façade arrière, richement décorée, surplombe une terrasse où se multiplient les tonnelles. Au bord de l'eau, une douzaine d'embarcations à moteur attendent le bon vouloir des touristes. Les aventuriers peuvent y prendre une

chambre, après s'être assuré qu'effectivement, le commandant Théod Grefeld réside bien ici. Ils ne tardent d'ailleurs pas à l'apercevoir dans le grand salon. L'officier nazi qu'ils ont affronté à Tripoli il y a deux jours (ou un autre s'ils ont tué le premier) est en discussion avec des Turcs. La prudence s'impose !

C'est plus qu'il n'en faut pour décider les aventuriers à tenter une exploration, à la recherche d'indices sur cette mystérieuse tombe.

Si les personnages décident d'explorer la chambre de Grefeld (207), ils n'y trouveront rien de bien utile. Cependant, ils seront interrompus dans leurs

recherches par un cliquetis de serrure. Quelques instants plus tard, la porte menant à la chambre 208 s'ouvre, laissant passer deux ombres. "Je pense que nous ne devrions pas quitter notre chambre, mademoiselle", fait une voix masculine en geignant.

"Taisez-vous Théophilos", répond une voix féminine au timbre clair. "Il faut rattraper Bensala". "Mademoiselle..."

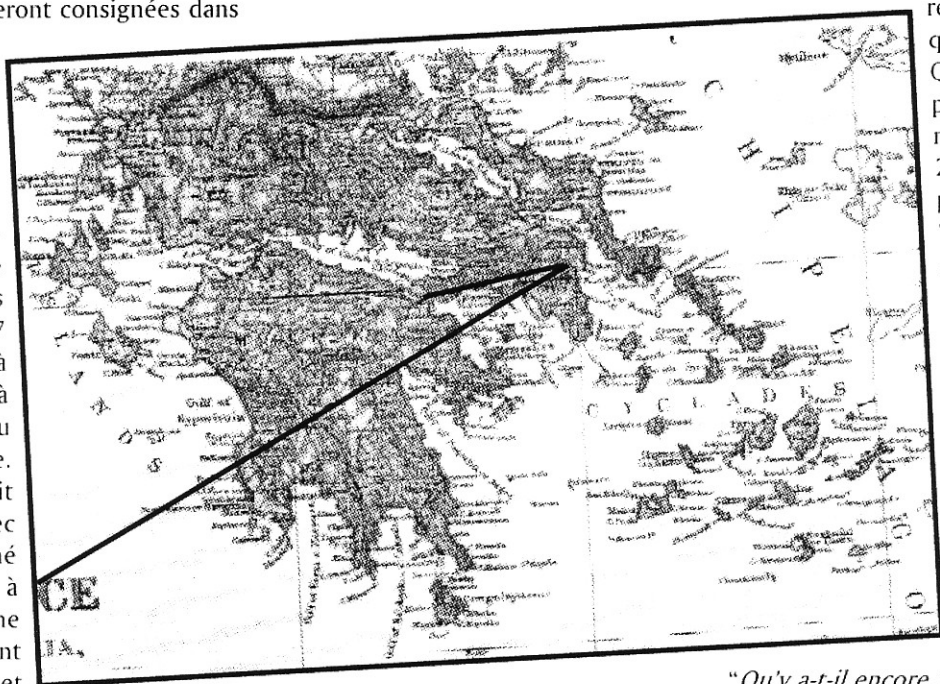
"Qu'y a-t-il encore ?"

"Je crois qu'il y a quelqu'un dans cette chambre..."

La seconde d'après, Théophilos allume une applique.

(Si les événements se déroulent autrement, le meneur doit toujours faire en sorte que les deux nouveaux personnages rencontrent les aventuriers et que ces derniers les considèrent comme des alliés)

La jeune fille se nomme Patricia Andrews. C'est une jeune étudiante en archéologie. Brune aux cheveux mi-long bouclés, elle porte des lunettes d'acier qu'elle met à la bouche lorsqu'elle réfléchit. L'homme qui est avec elle se nomme Théophilos Dimitrakis. Il est resté à son service après la mort de son père, un explorateur. Tous les deux sont les prison-



♫ *Indiana Jones and the Last Crusade*,
6, *No Ticket* ♫

Les personnages peuvent découvrir que Théod Grefeld loue ici une suite de 4 chambres (206-207-208-209) donnant sur la mer, à l'arrière de l'hôtel. La chambre 207 est pour lui-même et l'officier Thérèse Genzhtat et la chambre 206 pour ses quatre hommes, avec qui il dîne en soirée. Cependant, chaque soir, le service de l'hôtel livre deux repas dans la chambre 208. De plus six Turcs, dont un véritable colosse logeant dans la chambre 209, dînent trois par trois, à tour de rôle.

On peut ainsi deviner que la chambre 208 contient deux personnes qu'on ne veut pas voir sortir. En outre, il est possible de découvrir que deux chambres restent vides au moins durant 1 heure.

niers de Théod Grefeld. Patricia aura tôt fait de deviner les raisons de l'intrusion des Américains.

"Salim Bensala s'est emparé de mes travaux pour lancer ses propres recherches. J'ai rédigé quelques notes que j'emporte avec moi. Faites-nous sortir d'ici et je vous dirai où retrouver Salim Bensala !"

♣ *Indiana Jones and the Last Crusade, 5, Escape From Venice* ♣

Au même instant, une silhouette apparaît dans l'encadrement menant à leur chambre. Les Turcs de garde sont en alerte ! Le combat s'engage aussitôt. D'un coup de pied, un second Turc défonce la porte d'entrée de la chambre. Il lâche deux grenades qui roulent sous les meubles. Puis il crie un avertissement à son compagnon qui bat en retraite.

La seule issue possible se trouve sur le balcon. Les personnages défoncent la fenêtre, enjambent la balustrade et sautent sur les tonnelles, un étage plus bas. Au même moment, les grenades explosent, faisant voler les vitres derrière eux.

Les trois autres Turcs attablés en terrasse s'en mêlent aussitôt, tandis que dans la salle, les six soldats nazis se sont levés.

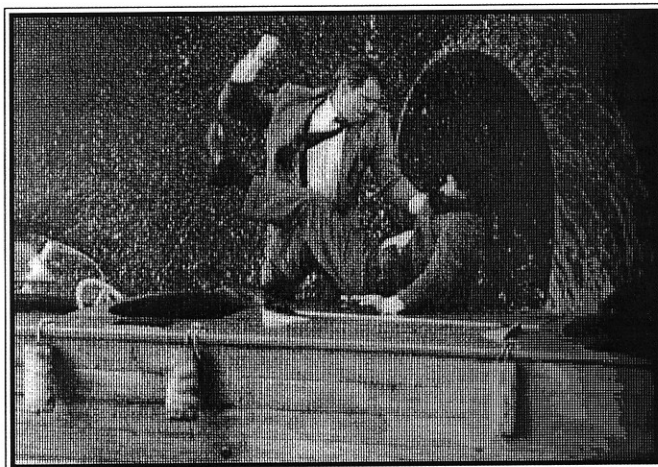
Sur le quai, un couple de vieux touristes prend place dans un canot dont le pilote a mis le moteur en marche. Après une brève course, les aventuriers sautent dans le canot alors que celui-ci quitte à peine son amarage. Derrière eux, un Turc parvient à sauter à bord tandis que les trois autres s'emparent de deux canots et que les deux derniers mettent en marche leur

hydravion.

La poursuite s'engage, tandis qu'un corps à corps a lieu à l'arrière du canot. La course des aventuriers va les mener jusqu'à l'entrée du canal de Corinthe, un étroit passage d'une vingtaine de mètres de largeur sur 6,3 kilomètres de long. Mais le plus impressionnant, ce sont les parois de 70 mètres de haut s'élevant de part et d'autre. Toujours poursuivi par le canot et l'hydravion, le canot des Américains fonce dans le canal, où la moindre erreur de navigation précipite les embarcations contre les parois.

Tout à coup, l'hydravion pique à l'intérieur du canal, il rattrape la canot et le mitraille avant de remonter un peu plus loin pour recommencer la manoeuvre.

Passé le premier kilomètre, les aventuriers aperçoivent, plus loin dans la canal et allant dans le même sens, un remorqueur tirant une barge chargée



tant pas blesser les Turcs, se pose à côté du remorqueur et continue de glisser, permettant au colosse se trouvant à son bord de sauter sur le navire. Il lance un crochet du droit au premier aventurier qu'il rencontre. Ce dernier bascule par-dessus bord, entraînant avec lui une bouée reliée au remorqueur par un filin. Le voici tiré par le bateau, à quelques centimètres des hélices...

Mais soyons sûr que les aventuriers sauront se débarrasser de ces intrus ou mieux, s'empareront de l'hydravion pour poursuivre leur route jusqu'à Ithaque.

LE VOYAGE DE PYTHEAS

♣ *Indiana Jones and the Last Crusade, 11, The Canyon of the Crescent Moon* ♣

Lorsque le calme sera revenu, Patricia Andrews expliquera les raisons de sa captivité. Elle est irlandaise, mais travaillait au musée d'Athènes quand ses travaux furent remarqués par un Turc du nom de Salim Bensala. Il lui proposa une aide financière qu'elle ne put refuser.

Elle travaillait sur la route suivie par Pythéas. Ce navigateur romain quitta Marseille au IV^{ème} siècle avant JC pour passer les colonnes d'Hercule, l'actuel détroit de Gibraltar, et remonter jusqu'au nord de l'Angleterre. De là, certains historiens pensent qu'il se serait aventuré jusqu'en Islande, d'où il a rapporté d'étranges récits, dont une allusion aux Hyperboréens.

Un peu plus tard, un mythographe grec du nom de Hécatee d'Abdere (vers 350 avant JC), rédigea le premier livre intitulé « *Les Hyperboréens* ».

Plus tard, l'historien Diodore de Sicile écrivait :

"Hécatee, et quelques autres, prétendent qu'il existe au-delà de la Celtique (c'est-à-dire la Gaule du nord), dans l'océan, une île qui n'est pas moins grande que la Sicile. Cette île, située au septentrion, est, disent-ils, habitée par les Hyperboréens, ainsi nommés parce qu'ils vivent au-delà du point d'où souffle le Borée ».

(N.D.A. : tout ceci, comme la plupart des informations contenues dans ce scénario, est authentique.)

Ze big Turc

Caractéristiques

PHY 9 MEN 7 PER 7 PRE 8
PV 27

Arme de poing +2, Bagarre +4,
Conduite +2, Esquive +4,

Rappelez-vous que jamais Indiana Jones ne parvient à tuer le gros de service de ses propres mains. La première fois, c'est une hélice d'avion qui fait le travail, la seconde fois, il passe dans un concasseur.

Les Turcs

Caractéristiques

PHY 6 MEN 7 PER 6 PRE 6
PV 18

Arme de poing +3, Bagarre +2,
Conduite +2, Esquive +1,

Inutile de les interroger, à moins que vous ne parliez le turc. Et même dans ce cas, il n'y a rien à en tirer.

Patricia poursuit :

"On a longtemps pensé que les vents de Borée soufflaient depuis la Thrace, au nord de la Grèce. En fait, il n'en est rien. Il s'agit des mêmes vents de Borée, mais qui soufflent depuis le nord de l'Angleterre, vers le large. Vers l'Océan. Pythéas a bien suivi les indications de Circée reprises par Homère dans l'Odyssée, mais depuis un autre point de départ".

Ce chapitre est destiné à faire saisir aux joueurs les enjeux de cette aventure. A partir de là, les joueurs devront employer les informations contenues dans le carnet pour progresser dans l'histoire.

Le carnet offre dès le début du jeu toutes les informations utiles. Les joueurs doivent deviner à quel moment utiliser la bonne information.

Les chercheurs doivent également se souvenir que Salim Bensala attendait d'avoir récupéré le carnet pour associer les deux travaux (ceux du docteur Grec Esloukous, et ceux de la jeune étudiante). Il leur reste à faire cette démarche et deviner ce que recherche exactement leur nouvel ennemi.

Ce sont les mots Charybde et Scylla qui mettront Patricia sur la voie :

"De son voyage vers le nord, Pythéas a rapporté une description équivalente à celle de Charybde et Skylla faite par Homère. On situait autrefois ce passage en Méditerranée, dans le détroit de

Messine, mais les tremblements de terre et les éruptions volcaniques de la région ont fermé les grottes. Mon Dieu. Je sais ce que cherchent les nazis !

Pour les Grecs anciens, le royaume des morts avait plusieurs entrées, toutes souterraines. On prétend que la cave noire dans laquelle réside Scylla serait l'une de ces entrées. Seuls les morts qui paient leur passage à Charon peuvent monter dans sa barque et rejoindre le royaume des morts. C'est la raison pour laquelle ils étaient enterrés avec une pièce de monnaie sanctifiée.

Les nazis recherchent l'entrée du royaume d'Hadès, le royaume des morts. Il est la source du Styx. Une armée, qui comme Achille de l'Illiade, se baignerait dans le Styx, deviendrait invincible !

Quel rapport avec la tombe ?

"Charon n'accepte pas n'importe quelle pièce de monnaie. Elle doit être sanctifiée. Les prières qui consacraient les oboles ont été perdues. La seule obole que pourrait accepter Charon est celle que n'a pas utilisé un Grec ancien. Si la tombe découverte est celle d'Ulysse, il faut savoir que les dieux ont offert à ce héros une vie d'éternité à leurs côtés. Il n'a donc pas eu besoin de payer son passage. Son obole serait disponible pour payer Charon. Lui seul peut guider les nazis dans les caves insondables qui conduisent au royaume des morts. Avec son aide, ils ne pourront pas se tromper de chemin.

Où Pythéas s'est-il précisément rendu en Islande ?

La jeune fille ne sait pas. Elle sait simplement qu'il a gravé une carte de son voyage vers le nord. Récemment, elle a découvert que cette stèle se trouvait toujours dans les îles Orcades, au nord de l'Ecosse. Peut-être indique-t-elle la position des terri-

Theophilos Dimitrakis

Caractéristiques

PHY 6 MEN 6 PER 7 PRE 6
PV 18

Arme à feu +2, Bagarre +1,
Conduite +2, Esquive +1,
Tenir une maison +4

Théophilos parle toujours en donnant le sentiment de se plaindre. C'est sa manière à lui d'essayer de convaincre celui qui l'écoute, mais généralement il ne fait qu'énervier un peu plus son interlocuteur.

Patricia Andrews

Caractéristiques

PHY 6 MEN 9 PER 8 PRE 9
Con 9 Com 8 Hab 7 Soc 8
PV 18 EV 24 Imp 2 Vol 8
Init 5 Edu 9

Points d'éclats : 2

Traits :

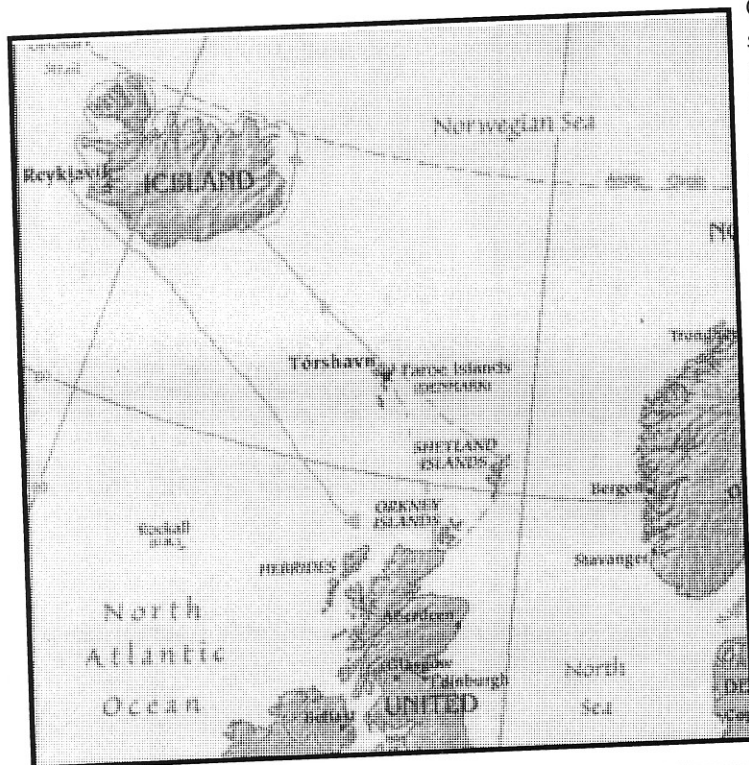
Archéologie antique +5, débat +3,
Arts antiques +4, Bagarre +2,
Sciences humaines +3,
Grec ancien lu, écrit, parlé +4,
Conduite +1, Esquive +2,

Cette jeune fille seule s'abrite derrière son savoir. Elle est plongée dans ses travaux pour ne pas avoir à se poser des questions quant au vide de sa vie sentimentale.

Généralement, le joueurs jouent la séduction. Laissez-les enchaîner les scènes de bravoures et les traits d'humour avant que la belle Patricia ne fasse son choix.

bles Charybde et Scylla.

La carte se trouve précisément dans le village mégalithique de Skara Brae, sur la côte ouest du Mainland des Orcades. Il fut bâti il y a environ 3000 ans avant JC, mais recouvert depuis par les sables. En 1850, une tempête a dégagé une toiture de pierres, et depuis, le site entier a été retrouvé (*authentique*). C'est au moment où elle fit cette découverte que Salim Bensala lui retira ses travaux. En même temps, il était furieux d'apprendre qu'un autre groupe avait détourné « une seconde source d'information » (le carnet dérobé à Tripoli).



Quant à savoir où se trouve le Turc maintenant, Patricia pense qu'il s'est rendu sur l'île d'Ithaque, afin d'explorer un tombeau découvert il y a peu de temps. Si cette tombe est vraiment celle d'Ulysse, il va pouvoir y prélever l'obole.

L'île d'Ithaque ne se trouve qu'à une demi-journée de bateau de l'endroit où ils sont en ce moment. Pour achever le

tout, si l'on parle de Donakios (nom figurant dans le carnet) à Patricia, elle indiquera qu'il s'agit sûrement du poète vivant à Stavros, sur la même île.

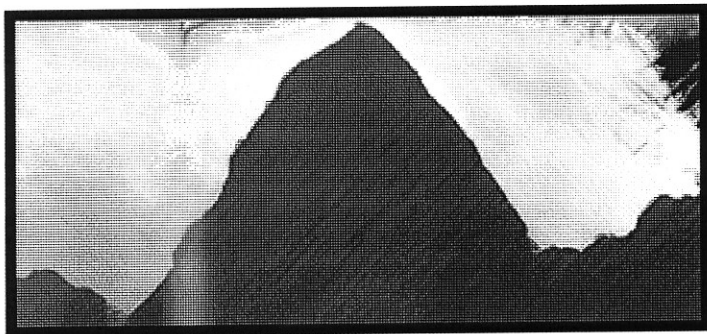
"Mademoiselle, fait Théophilos en geignant, je suis sûr que ces hommes sont capables de retrouver monsieur Bensala sans notre aide."

"Et moi je ne laisserais pas mes travaux servir les nazis !" fait la jeune fille en

ajustant ses lunettes avec son index.

Le petit domestique se tourne vers les aventuriers en essuyant l'intérieur de son fez avec son mouchoir.

"J'étais au service de son père et, quand il est mort, j'ai continué à servir sa fille. Nous sommes allés partout dans le monde. Mais vous savez, je n'aime pas ça..."



Fondu enchaîné sur le petit port d'Ithakis, où les personnages viennent d'arriver.

⌘ Raiders of the Lost Ark,

6, The Medallion ⌘

LE PALAIS D'ULYSSE

Les personnages peuvent essayer de trouver Donakios tout de suite. Le poète est plutôt connu et il suffit de demander dans la rue pour obtenir son adresse. C'est un vieux sage aux cheveux blancs qui voit d'un mauvais oeil les fouilles entreprises par les nazis sur la plage au pied du palais d'Ulysse. Mais il accueillera les aventuriers avec bienveillance. Il leur servira l'ouzo et un repas de son pays.

Il connaissait bien le docteur Esloukous avec qui il a déjà travaillé et sera désolé d'apprendre sa disparition. Il indiquera que le palais d'Ulysse se trouve à l'aplomb d'une plage où des archéologues ont débuté des fouilles il y a quelques semaines déjà. Visiblement, ils cherchent à atteindre une tombe cachée au coeur de la falaise.

Il faut alors se référer au carnet pour découvrir qu'Esloukous savait qu'il existait une seconde entrée dans le palais. Il est peut-être possible de doubler les nazis en la découvrant avant qu'ils n'atteignent la tombe.

Quant à cette seconde annotation : "Demander à Donakios quel est le chemin vers la maison d'Hadès".

La réponse sera :

"Les anciennes chroniques disent que la

réponse se trouve dans le palais d'Ulysse. Malheureusement, il n'en reste rien aujourd'hui, sinon quelques pierres soulignant les anciens murs.

Les personnages ont, en principe, toutes les réponses aux questions qu'ils peuvent se poser. Cependant, Donakios peut apporter quelques précisions et les conforter dans leurs conclusions.

Si les aventuriers souhaitent approcher du site des recherches, Donakios les conduira par un chemin escarpé jusqu'à une centaine de mètres du camp nazi. Sur la plage, une demi-douzaine de tentes ont été installées.



Une équipe d'ouvriers creuse l'intérieur de la falaise et entasse les déblais sur la plage, sous les ordres d'un Turc transpirant et soufflant dans son complet trois pièces rayé : Salim Bensala. Plus loin, huit soldats nazis montent la garde autour d'une tente ouverte, où le commandant Théod Grefeld finit sa bière en compagnie de la très austère Thérèse Genztat. Il vaut mieux tenter de retrouver la se-

conde entrée dans le palais. Les aventuriers vont d'ailleurs s'apercevoir qu'ils possèdent une carte de cet endroit dans le carnet. Mais elle ne comporte aucune indication quant à une quelconque entrée. Une information contenue dans le carnet fait référence à "la place de Télémaque", le fils d'Ulysse. Il s'agit en fait de sa place assise dans le palais. Une petite mosaïque incrustée sur une pierre est à rapprocher d'une note dans le carnet : "Ulysse montre le chemin à suivre pour achever son périple."

Il faut déplacer la pierre servant de siège à Télémaque pour découvrir un passage.

⌘ Raiders of the Lost Ark,

9, The Map Room ⌘

Un escalier de pierres s'enfonce dans le noir. Il descend en ligne droite sur une dizaine de mètres et débouche dans une petite pièce carrée pourvue de trois passages. Les deux passages latéraux mènent à deux petites salles contenant des offrandes, mais le couloir d'en face conduit à un second passage en pente, mais sans marche. Une vingtaine de mètres plus bas, il s'ouvre sur une vaste salle circulaire d'une dizaine de mètres de diamètre sur cinq de haut. Sur le sol, au centre de cette pièce, se trouve un trou d'un mètre de diamètre donnant sur le sommet d'une seconde salle de taille équivalente. Mais avant cela, les explorateurs vont découvrir que toute la périphérie de cet endroit est recouverte d'une longue étoffe de deux

mètres de hauteur. Il s'agit d'une tapisserie. Et, à en croire les motifs qui s'y trouvent, elle retrace l'odyssée d'Ulysse. Il s'agit en fait de la tapisserie de Pénélope !

Brodés en frise dans la tapisserie se trouvent des textes en grec, apportant des précisions sur les illustrations. L'un de ces textes complète celui noté dans le carnet et indique ce qu'il faut faire pour trouver l'entrée de la maison d'Hadès (encadré) :

*Toi, prends ton chemin vers la maison d'Hadès !
A travers le marais, avance jusqu'aux lieux
où l'Archéron reçoit le Pyriphlégéton
et les eaux qui, du Styx, retombent dans le Cocyte.
les deux fleuves hurleurs confluent devant la Pierre.*
Extrait de l'Odyssée, X.

☞ *Raiders of the Lost Ark,*

10, *Reunion and The Dig Begins* ☞

Tandis qu'ils déchiffrent ce texte, un bruit de gravats se fait soudain entendre, suivi d'éclats de voix. Dans la salle du dessous, les ouvriers viennent de déboucher dans le tombeau d'Ulysse. Ils entrent avec des torches et découvrent, au centre de la pièce, juste à l'aplomb du trou par lequel les aventuriers peuvent regarder cette scène, un sarcophage de pierre de deux mètres de long. Il est recouvert d'une épaisse dalle de marbre.

Après avoir agrandi le passage, les ouvriers, commandés par Salim Bensala, apportent des poutres, des poulies et des leviers et installent leur équipement autour de la dalle afin de la soulever. Cela leur demande environ une demi-heure. Lorsque tout est en place, Salim Bensala hurle ses ordres, en prononçant les mots : Grefeld et Genzhtat, et tout le monde quitte la pièce, à l'exception d'un ouvrier qui finit d'inspecter la grande salle.

Les personnages peuvent tenter de mettre à profit ce court délai pour ouvrir la tombe et s'emparer de l'obole, ou remonter jusqu'au palais et rejoindre le camp pour s'emparer plus tard. Dans tous les cas, le meneur doit garder à l'esprit que les aventuriers ne doivent pas s'emparer de l'obole. Voyons par exemple ce qui peut se passer s'ils décident de passer à l'action dès maintenant.

☞ *Raiders of the Lost Ark,*

9, *The Map Room* ☞

Après s'être débarrassé de l'ouvrier, les aventuriers empoignent les cordages et commencent à soulever la dalle. Théophilos a préféré rester dans la salle de la tapisserie "pour surveiller vos arrières..."

Dans un grincement, la dalle s'élève à quelques centimètres de la tombe, avant que les personnages ne la fasse basculer. Au fond de la tombe brille alors une simple pièce de monnaie. L'obole, permettant de payer Charon, le passeur.

☞ *Raiders of the Lost Ark,*

10, *Reunion and The Dig Begins* ☞

"Plus un geste !" ordonne une voix près de l'entrée. C'est Théod Grefeld qui vient de surprendre les personnages. Il est accompagné de Thérèse Genzhtat, de quatre soldats nazis et de quelques ouvriers.

Il se dirige vers la tombe et ramasse l'obole. Puis il empoigne Patricia par le bras. "Ma chère. Nous avons bien cru ne jamais vous revoir".

Thérèse Genzhtat s'est approché des aventuriers, qu'elle gifle l'un après l'autre avec son gant de cuir (juste ce qu'il faut pour que vos joueurs aient envie de la descendre).

"Je l'emmène à bord, fait Grefeld. Mais je ne crois pas que nous ayons encore besoin de ceux-là."

"C'est tout à fait exact, fait Thérèse Genzhtat à ses soldats. Fusillez-les !"

☞ *Raiders of the Lost Ark,*

12, *Airplane Fight* ☞

Puis les deux officiers quittent la pièce, suivi par les ouvriers, tandis qu'un soldat fait mettre les Américains contre le

Une scène comme la découverte de la tapisserie de Pénélope, ou ici l'obole, est uniquement basée sur l'ambiance. Cette scène se joue à la façon dont Indiana Jones découvre le Puits des Âmes dans la salle de la maquette (Les Aventuriers de l'Arche Perdue).

LES GARDES NAZIS

Caractéristiques

PHY 7 MEN 7 PER 7 PRE 6
PV 21

Arme de poing +3, Bagarre +2,
Couteau +2, Esquive +1,
Conduite +2,

Vous vous rappelez les PNJ nazis dans les films ? Ils ne disent jamais rien, ou alors en allemand et ce n'est pas sous-titré.

mur. Les 3 autres soldats se placent face à eux. Mettent en joue...

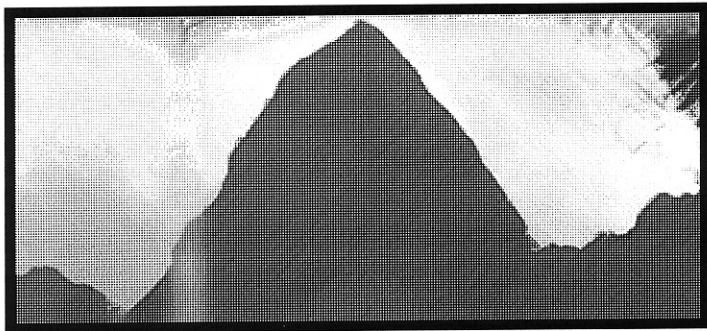
Et c'est Théophilos, depuis la salle du dessus, qui ouvre le feu le premier ! Les nazis survivants ripostent, mitraillent à l'aveuglette et détruisent les structures retenant la lourde dalle. Celle-ci défonce le sol en tombant, faisant glisser la tombe de son socle. Une partie du sol du tombeau s'effondre dans une grotte, cinq mètres plus bas. Pour éviter d'être emportés, les aventuriers peuvent se raccrocher aux cordages, mais il faudra disputer ce droit aux nazis qui ont sorti leurs baïonnettes. Théod Grefeld revient voir ce qui se passe. Immédiatement, il lâche une grenade dans la pièce et retourne sur la plage.

La grenade roule sur le sol dallé, un coup de botte lui fait finir sa course jusque dans la grotte où s'amoncellent des milliers de crabes, barbotant dans l'eau de mer.

Par pans entiers, le tombeau s'effondre autour des personnages, obstruant le passage conduisant à la plage. Il leur faut rejoindre le trou menant à la salle de la tapisserie. Un nazi coupe la corde à laquelle se retient un personnage. Il s'agrippe de justesse au bord d'une dalle, mais la même corde retenait également un soldat contraint de s'accrocher à la ceinture d'un aventurier. Une poulie lâche et le voilà précipité vers les crabes ! Il ne s'arrête qu'à quelques centimètres des pinces. Le soldat nazi n'a pas eu cette chance. Tout autour, des blocs de pierre se détachent des plafonds et écrasent les crabes.

Encore une fois, les aventuriers sauront se tirer de ce mauvais pas et rejoindre le palais d'Ulysse.

Mais les nazis ont emporté l'obole. Leur prochaine étape sera l'entrée du royaume des morts découverte par Pythéas, quelque part en Islande.



Une fine poussière sort de la crypte sous le palais d'Ulysse. Les personnages émergent de la crypte, tandis que derrière eux passe l'avion des nazis.

♫ *Raiders of the Lost Ark*,

6, *The Medallion* ♫

SKARA BRAE

Les aventuriers ne sont pas parvenus à empêcher les nazis de s'emparer de l'obole (sinon vous alliez manquer le meilleur). Ils savent que les nazis se sont envolés pour l'Islande et, à partir des notes volées à Patricia, ont peut-être déjà trouvé l'entrée du royaume des morts.

Les personnages vont devoir les suivre et les empêcher d'aller au bout de leur quête.

Il leur faut alors se rappeler que Patricia a indiqué que, selon elle, la stèle de Skara Brae indique très précisément l'endroit identifié par Pythéas comme étant une entrée. Le cas échéant, ils disposent toujours des notes qu'elle a rassemblées avant de quitter Isthmia. Il leur faut donc trouver un hydravion et se rendre jusque dans les îles Orcades, au nord de l'Ecosse.

Carte en surimpression. Un point signale Ithaque, puis le trait file jusqu'aux Orcades.

♫ *Raiders of the Lost Ark*,

7, *To Cairo* ♫

Puis pour la scène sur Skara Brae :

♫ *Indiana Jones and the Last Crusade*,
11, *The Canyon of the Crescent Moon* ♫

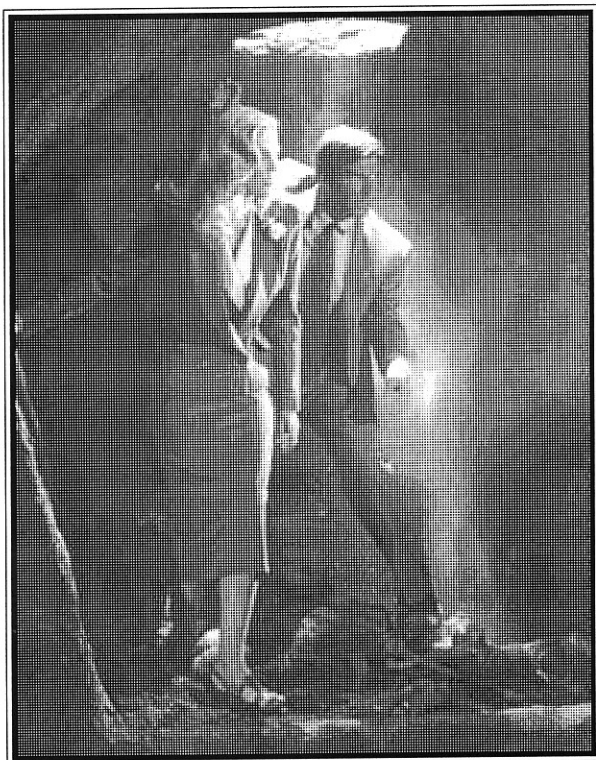
Les îles Orcades sont sans cesse balayées par le vent. Aucun arbre n'y pousse. C'est sans doute cette raison qui a poussé les habitants à construire leurs maisons sous la terre. C'est-à-dire sous la terre. Le site de Skara Brae est constitué de

Il ne reste sur le sol que les fragments d'une stèle détruite à la masse par les nazis.

Les larmes montent aux yeux de Patricia. Il semble que leur route s'arrête ici.

Pourtant, en y regardant de plus près, les aventuriers peuvent s'apercevoir que le bas de la stèle est toujours en place. Même s'il a également reçu des coups de masse, il comporte un texte en grec qu'il est possible de déchiffrer (Encadré, la dernière phrase est de Pythéas lui-même.)

“...désertée des Hyperboréens, sur la route des vents de Borée,
antre de Charybde et Scylla, cette terre était là.
Cette île, qui, au solstice d'été avait le jour sans nuit,
et, au solstice d'hiver, la nuit sans jour.”

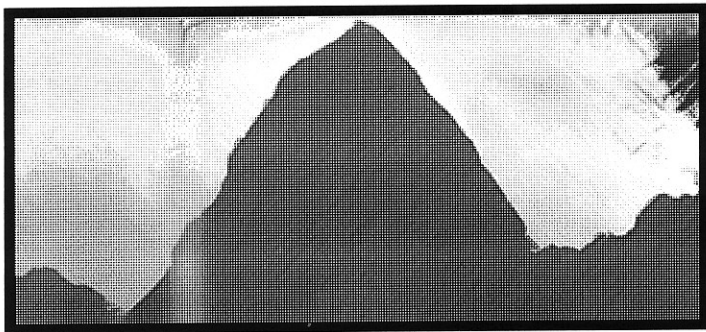


cinq pièces creusées le long de la plage et reliées entre elles par d'étroits passages. Les murs sont en pierres sèches ainsi que tout le mobilier.

Il n'est pas difficile de trouver la stèle. L'une des pièces est encore marquée du passage des nazis, même si ceux-ci n'ont pas laissé grand-chose derrière eux. En effet, s'il y a eu une carte un jour, elle n'existe plus.

Cette phrase étrange est suffisante pour découvrir de quelle terre il s'agit. Cette description correspond en fait au jour et à la nuit polaire. Une terre qui peut avoir une longue nuit sans jour ou une longue journée sans nuit doit se situer au-dessus du cercle polaire arctique. Si vos joueurs ne parviennent pas à cette conclusion, la gentille Patricia la fera pour eux.

Il suffit ensuite de prendre une carte de l'Islande, où l'on sait que Pythéas s'est rendu, pour s'apercevoir qu'une seule île remplit cette condition : Grimsey, sur le cercle polaire !



GRIMSEY

L'hydravion des aventuriers survole maintenant les environs de l'île de Grimsey. Il n'y a pour l'instant aucune trace d'un quelconque navire ou avion nazi. Une nouvelle fois, le carnet contient la réponse. La description que fait Homère de Charybde et Scylla peut être rapprochée du terrain :

"L'un pointe une cime aiguë, que couronne en tout temps une sombre nuée".



Près d'une côte de l'île, il est en effet possible d'apercevoir une haute montagne couronnée d'un panache de fumée : un volcan !

Au pied de cette montagne se trouve une crique où se jette une cascade. C'est là que sont amarrés un cargo et un voilier. Un voilier ? Voilà qui devrait surprendre les personnages. La réponse leur sera fournie plus tard. Pour l'instant, il leur faut se poser et s'approcher pour observer ce qui se passe de plus près.

Il fait frais et une pluie fine et glacée s'est mise à tomber.

⚔ *Raiders of the Lost Ark,*

10, Reunion and The Dif Begins ⚔

Depuis une petite hauteur, les aventuriers peuvent observer l'endroit et les activités de leurs ennemis.

La crique fait environ 600 mètres de diamètre et est visiblement très pro-

fonde puisque le cargo s'y trouve amarré. Une plage de galets monte en pente douce jusqu'à une falaise lisse et plate où les nazis ont bâti un échafaudage. Celui-ci permet d'accéder à une caverne se trouvant à une dizaine de mètres de hauteur. Sur cette plage, une douzaine de soldats est occupée à des préparatifs divers.

Depuis la caverne, une corniche longe la falaise pour rejoindre, quelques 200 mètres plus loin, une cascade s'abattant avec force. C'est le long de cette corniche, plus précisément quelques mètres en dessous, qu'est stationné le

cargo, dos à la cascade. Ses moteurs sont toujours en marche et il éprouve quelques difficultés à ne pas être happé par la cascade haute et large d'une cinquantaine de mètres.

La topographie des lieux correspond en tout point à ce qu'avait relevé Esloukous dans son carnet : une sombre caverne au milieu d'une falaise, où Scylla a son gîte, tandis qu'en face on trouve la divine Charybde, vomissant et engloutissant les flots.

Mais ce qui étonne le plus les Américains ce sont les tuyaux reliés à des compresseurs crachotant. Ils sortent de la grotte pour alimenter les soutes du cargo ! Les nazis ont déjà découverts le Styx et ils emplissent les soutes du navire.

A cet instant, Thérèse Genzhtat apparaît sur le pont, tenant la pauvre

La caméra file vers une île lointaine.
Un avion double en piquant vers l'Océan.

⚔ *Raiders of the Lost Ark,*

5, Journey to Nepal ⚔

(Le groupe n'ira pas plus loin sur la carte.

La conclusion de cette aventure débute ici).

Theresa Genzhtat

Caractéristiques

PHY 7	MEN 9	PER 7	PRE 8
Con 8	Com 7	Hab 6	Soc 7
PV 21	EV 24	Imp 2	Vol 9
Init 5	Edu 8		

Points d'éclats : 2

Traits :

Commandement +4,
Arme de poing +3, Bagarre +3,
Esquive +3.

Elle est la véritable méchante de cette histoire. Le meneur s'arrangera pour qu'elle meurt en dernier, c'est-à-dire après Grefeld.

C'est un maître-femme que vos joueurs devraient haïr rapidement. Soyez ignoble dans son comportement, elle l'est !

Theod Grefeld

Caractéristiques

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

Points d'éclats : 1

Traits :

Commandement +1,
Arme de poing +2, Bagarre +1,
Esquive +2.

C'est finalement un second couteau qui doit sa place à ses compétences de discussion et conviction.

Cette mission le dépasse un peu, il n'en a pas saisi tous les enjeux.

Patricia par les cheveux. Avec elles se trouve également l'officier Théod Grefeld.

Thérèse hurle des mots incompréhensibles en désignant la cascade et ses hommes affairés à maintenir le navire en place.

Puis elle fait mettre Patricia à genoux et sort son arme.

LA DIVINE

CHARYBDE

*Plan serré. Patricia relève la tête.
Des larmes coulent sur ses joues.*

De là où ils sont, les aventuriers peuvent intervenir sans problème. Tirer est difficile considérant le roulis du navire. Mais ils peuvent descendre rapidement sur la corniche puisque, sur le pont du navire, aucun garde n'a été posté et que les soldats sont bien trop occupés à empêcher le navire de sombrer pour prêter attention à la falaise.

Les personnages doivent intervenir rapidement s'ils veulent sauver Patricia. De plus, il suffit de très peu de chose pour que le navire ne lâche prise et disparaisse derrière la cataracte, avec sa cargaison !

♣ *Indiana Jones and the Last Crusade*,
10, *Belly of the Steel Beast* ♣

La scène peut se dérouler de plusieurs manières. Mais voici un déroulé type avec quelques éléments à intégrer :

- Thérèse Genzhtat aperçoit les personnages dès qu'ils arrivent sur la corniche. Elle lève son arme et ouvre le feu vers eux. Ils ripostent, mais elle s'est abritée.
- Théod Grefeld s'est immédiatement caché derrière le poste de pilotage et appelle les soldats sur la plage.
- La douzaine de soldats sur la plage regagne le cargo en passant par la corniche. Théophilos les tient en respect en utilisant la D.C.A. montée sur le cargo. Ils ne pourront pas intervenir.
- Eliminer le pilote du poste de commandement permet de couper les moteurs. Aussitôt, le cargo recule vers la cascade.
- Lorsqu'il est sous la cascade, il se remplit d'eau par l'arrière. Le pont se met en pente lorsque l'avant se lève, mais il est maintenu de justesse par son ancre.

- Deux nazis tentent de mettre à l'eau une chaloupe. Un seul filin est actionné et la chaloupe se retrouve à la verticale du cargo. En combattant sur le pont, un aventurier se retrouve projeté dans cette chaloupe.
- Le pilote de l'hydravion a fait s'approcher son engin juste à côté du navire. Il permet à Thérèse de sauter sur l'aile, puis s'éloigne vers la plage en poussant ses moteurs. La D.C.A. de Théophilos n'est plus manoeuvrable pour l'en empêcher.
- Théod Grefeld ouvre le feu. Son tir libère la passerelle d'embarquement qui fauche deux soldats et emporte l'un des aventuriers. Il se retrouve suspendu au-dessus du vide ou au-dessus de la chaloupe.
- Un soldat rejoint le poste de pilotage et tente de remonter l'ancre, espérant tirer le navire hors de la cascade.



- Patricia est attaquée par un soldat et tous les deux glissent sur le pont en pente. Elle s'accroche à une rambarde, mais le soldat

Le final de cette aventure se déroule en deux temps :
- Les aventuriers sont conduits à la frontière du royaume des morts, d'où ils devront repartir
- Ensuite il leur faudra affronter la fureur de Scylla, qu'ils devront apaiser en invoquant Crataïs, la mère du monstre mythique.

Salim Bensala

Caractéristiques

PHY 6	MEN 8	PER 6	PRE 7
Con 8	Com 7	Hab 6	Soc 6
PV 18	EV 22	Imp 2	Vol 6
Init 5	Edu 8		

Points d'éclats : 1

Traits :

Archéologie antique +5,
Arts antiques +4,
Sciences humaines +3,
Grec ancien lu, écrit, parlé +4,
Bagarre +1, Esquive +2.

C'est le grand méchant de cette histoire. Il s'est temporairement allié aux nazis. A noter qu'il partage la vedette avec Thérèse, puisqu'il mourra parmi les derniers.

lui agrippe la ceinture. Elle ne tiendra plus longtemps.

- La grue et le filet qui servent à charger l'équipement basculent et se plaquent contre la paroi. Le filet reste accroché, permettant de remonter jusqu'à la corniche.
 - Théod Grefeld s'empare de Patricia et lui met son arme sur la tempe. Il veut quitter le navire avant que celui-ci ne sombre. Il s'accroche au filet mais Patricia le désarme d'un coup de pied. A ce moment, le navire relève le nez et sombre lentement. Il n'est plus temps de se battre, il faut quitter le navire.
 - Pour finir, les personnages sont accrochés à un filet suspendu au-dessus du navire qui sombre.
 - Au dernier moment, Grefeld lâche prise et se retient in-extremis à la ceinture d'un aventurier, menaçant de l'emporter dans sa chute. L'aventurier défait sa ceinture et le nazi s'écrase sur la proue du navire qui disparaît.
 - Théophilos n'a plus la D.C.A. pour empêcher les renforts d'arriver. Les soldats survivants, pas plus de 8, remontent la corniche et mettent en joue. Avec eux, Thérèse ordonne de ne pas tirer, elle les veut vivants.
- Pour finir, les survivants sont remontés un à un. Derrière la cascade, le cargo explose, réveillant le volcan qui émettra des secousses à partir de maintenant. Les nazis retrouvent rapidement l'hydravion avec lequel les aventuriers sont parvenus jusqu'ici.

Indiana Jones and the Last Crusade,
 12, *The Penitent Man Will Pass.* 卐
 "Il semble que vous n'avez pas besoin
 de l'eau du Styx pour être invincibles !
 Fait Thérèse. Demandez un autre cargo
 par radio, hurle-t-elle à un soldat.
 Mais il ne faut plus faire attendre
 Berlin. Chargez deux jerrycans dans
 l'avion et partez immédiatement pour
 l'Allemagne !"

(Un nazi s'envole à bord de l'hydravion,
 il ne reste plus que le voilier).

Salim Bensala apparaît à son tour.
 "Je pense que vous devriez tenter votre
 expérience sur eux, fait Thérèse."

"C'est une excellente idée, jubile le
 Turc. Emmenez-les dans la grotte !"

Les prisonniers sont conduits au pied
 de l'échafaudage. Les soldats les for-
 cent ensuite à grimper jusqu'à l'entrée
 de la grotte.

"Nous connaissons ce site depuis plus
 d'une semaine, expliquera Salim
 Bensala. Sur les conseils de Circée, le
 voilier que vous voyez en bas s'est lais-
 sé porter par les vents de Borée. Il est
 arrivé ici avant que la carte de Pythéas
 ne confirme cette position. Mais vous
 n'êtes pas venus pour rien. Vous allez
 nous être utiles..."

Il pousse les aventuriers dans la grotte.

LE ROYAUME DES MORTS

卐 *Indiana Jones and the Last Crusade,*
 12, *The Penitent Man Will Pass.* 卐

Les personnages sont entrés dans la
 gueule de Scylla. Ils redescendent main-
 tenant une pente qui les conduit
 jusqu'à un banc de vase. Autour d'eux,
 les entrailles du volcan grondent.

"Vous allez voir la légende, messieurs,
 fait Thérèse. L'entrée du royaume des
 morts !"

Elle s'engage alors dans les eaux noires
 du marais, suivie par Salim Bensala et
 les soldats qui poussent devant eux les
 prisonniers. Curieusement, l'eau n'est
 pas glacée. Sans doute est-elle alimen-
 tée par une source chaude descendue
 du volcan. C'est elle également qui fait
 planer un léger brouillard.

Après avoir parcouru une centaine de
 mètres, le groupe arrive finalement
 devant une eau à l'aspect différent,
 léchant les parois d'une pierre ciselée.

Plus loin, dans le fond de la caverne, de
 multiples cascades alimentent le
 marais.

"Le Styx ! fait Thérèse. L'entrée du roy-
 aume des morts. Un nouveau navire
 rempli de cette eau miraculeuse fera
 bientôt route pour l'Allemagne et notre
 führer pourra y baigner son armée !

Les personnages peuvent voir les
 tuyaux aperçus plus haut.

"Mais monsieur Bensala et moi-même
 souhaitons savoir ce qui se cache au-
 delà de cette petite cascade. Aucun de
 mes soldats n'a réussi à l'escalad-
 er. Nous avons bien tenté d'utilis-
 er l'obole, mais personne ne s'est
 présenté.

Elle se tourne vers les
 Américains.

"En fait, monsieur Bensala pense
 que Charon ne se déplace que
 pour venir chercher des morts !"

Alors l'officier allemand sort son
 arme et abat l'un des aventuri-
 er ! (Séquence terreur pour les
 joueurs. Faites-leur tirer un jet
 de chance et abattez froide-
 ment le plus mauvais score !
 Faites croire au joueur que son
 personnage va mourir).

Puis, un soldat empoigne le mourant et
 le place sur la pierre.

卐 *Raiders of the Lost Ark,*

16, *Ark Trek.* 卐

Immédiatement, le brouillard s'écarte.
 Au même instant, les cascades devien-
 nent silencieuses, tout en continuant
 de s'écouler. Alors, une silhouette bla-
 farde apparaît en haut de l'une d'entre
 elles.

Sans à-coup, l'embarcation qui la sou-
 tient descend jusque dans l'eau noire et
 se dirige vers le groupe. Charon, le
 passeur des morts, vient chercher le
 mourant. Une secousse tellurique fait
 vibrer la surface de l'eau.

Les soldats nazis ont un peu reculé,
 mais leur officier les rappelle à l'ordre.
 La barque touche silencieusement la
 rive. Alors Thérèse Genzhtat sort la
 pièce de monnaie de sa poche et paie
 Charon. Ce dernier place l'obole dans
 une coupelle à ses côtés et s'écarte,
 autorisant l'embarquement.

Salim Bensala hisse le blessé dans la
 barque et prend place à ses côtés. De la
 pointe de son arme, Thérèse aide les
 autres à monter à bord, accompagnés
 de sept soldats.

Puis, le navire quitte le rivage et revient
 vers la cascade. Là, défiant les lois
 naturelles, la barque remonte le

courant et s'engage dans une autre
 grotte, beaucoup plus vaste.

卐 *Raiders of the Lost Ark,*

17, *The Miracle of the Ark* 卐
 (en boucle jusqu'à l'épilogue).

On aperçoit bientôt la rive opposée,
 toujours perdue dans le brouillard. Il
 semble que des silhouettes s'y agitent.

"Qu'est-ce que c'est ? demande Thérèse
 Genzhtat. "Les âmes des morts, fait
 Bensala en observant autour de lui.

En revanche, ils ignorent tout de l'en-
 droit où ils viennent de pénétrer.



Tout à coup, dans un large renforce-
 ment de la grotte, une gueule béante
 vient de s'ouvrir. Il en sort une lueur
 rougeâtre et une puanteur pestilen-
 tielle, ainsi qu'un genre d'aboiement !

Sur la rive, les silhouettes ont pris la
 forme de spectres qui viennent de
 s'élever et tournent maintenant au-
 dessus de la barque de Charon. Il place
 enfin sa main au-dessus du mourant et
 acquiesce. Les spectres attaquent la
 barque.

Le premier attrape un soldat et l'em-
 porte immédiatement vers la gueule
 hurlante. Le nazi tombe dans la four-
 naise en poussant un hurlement.

"Mais nous avons payé !" hurle Thérèse.
 A ses côtés, Bensala ne cesse de bre-
 douiller de peur.

Patricia se penche vers les Américains.

"Seuls les morts peuvent payer, leur
 dit-elle. Le cerbère empêche les vivants
 d'entrer au royaume de morts.

Alors l'épouvante se déchaîne dans la
 barque. Charon protège le blessé des
 attaques des spectres, qui emportent
 l'un après l'autre les nazis vers la
 gueule du cerbère.

● Thérèse Genzhtat a passé ses deux
 bras autour d'un banc de la barque et
 les spectres ne parviennent pas à la

décrocher. D'un coup de botte, un aventurier la dégage, mais au même instant, un spectre s'empare de lui. Il est retenu par Théophilos qui lui agrippe la botte. Le spectre lâche et l'Américain tombe dans l'eau, éclaboussant la barque. Il sent aussitôt le courant le ramener vers la cascade.

- Un soldat ramène Thérèse dans la barque. Elle sort son arme et menace Charon ! D'un geste, un spectre lui tranche le bras. Un spectre l'emporte, mais de son bras valide, elle emporte Patricia.

- Un aventurier intervient et la jeune étudiante tombe à l'eau.

La gerbe d'eau a éclaboussé le mourant. Cette eau divine a immédiatement pour effet de lui faire retrouver ses esprits. Il n'est plus un mourant. Il peut plonger immédiatement.

- Salim Bensala reste seul à bord. En rampant dans le fond de barque, il s'approche de l'obole et s'en empare. Il est devenu fou.

"J'ai repris ton argent ! Fais demi-tour ! J'ai repris ton argent !" Mais Charon n'écoute rien. Il ne transporte que les morts. Alors Salim Bensala sort son arme, paie Charon en plaçant l'obole dans la coupelle et se tire une balle dans la tête. Charon continue sa route. Les spectres s'éloignent.

Les aventuriers vont-ils laisser Salim Bensala entrer au royaume des morts ? Pas s'ils parviennent à nager jusqu'à la barque et à reprendre l'obole. Dans ce cas, un spectre emporte le corps de Bensala et le jette dans la gueule du cerbère.

Les personnages sont ensuite emportés par le courant jusqu'à la cascade qu'ils redescendent. Ils peuvent ensuite nager jusqu'au marais. Aucun ennemi n'a survécu à l'attaque des spectres.

SCYLLA

L'activité du volcan s'accroît et il faut partir d'ici. Mais alors qu'ils rejoignent la plage, les aventuriers se rendent compte qu'ils n'en ont pas terminé avec Charybde et Scylla.

Les notes indiquent que Charybde "vomit trois fois chaque jour". Alors que les aventuriers cherchent un moyen de regagner le voilier, une vague

venue du large envahit la crique. Elle emporte les derniers nazis qui cherchaient à rejoindre le voilier à la nage. Les sceptiques mettront cette vague sur le compte d'un tremblement de terre. Les autres chercheront déjà un moyen d'échapper à la seconde vague de Charybde.

La deuxième vague s'annonce déjà. Elle poussera le voilier jusqu'à proximité du bord. L'occasion pour les aventuriers d'embarquer. Au même instant, les spectres sortent de la grotte et emportent les corps des nazis tués par la première vague.

La troisième vague a déjà envahi l'horizon et sera sur eux dans quelques minutes. Il ne restera rien de cette endroit.

"L'ébranleur du sol" dont il est question dans le carnet est Zeus en personne, mais il est bien écrit qu'il ne saurait les tirer du péril.

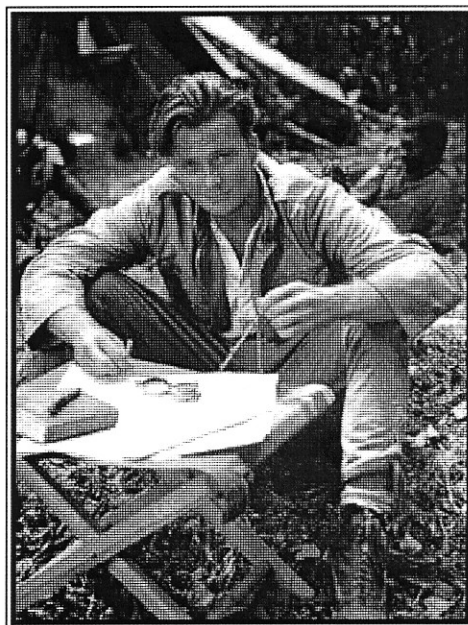
La réponse est une nouvelle fois dans le carnet : les aventuriers doivent se diriger droit vers la caverne de Scylla, qui a déjà englouti le cargo (pour le cas où les personnages n'auraient pas coulé le cargo comme prévu, cette vague le retournera et il explosera avant d'atteindre la grève). Lorsqu'elle menacera de les engloutir, comme elle l'a déjà fait avec le cargo, il leur faudrait invoquer Crataïs, qui mettra un terme à ses attaques.

Alors que la troisième vague s'abat dans la crique, les personnages peuvent échapper à la mort en longeant le gouffre insondable de Scylla. Le reflux les emporte ensuite vers le large.

Derrière eux, le volcan est entré en éruption. Patricia Andrews se blottit contre l'épaule d'un des aventuriers...

Les joueurs poseront cette question : « Sommes-nous devenus invincibles en plongeant dans le Styx ? »

Il est écrit que les eaux du Styx retombent dans le Cocyte. Ce faisant, ceux qui ont plongé dans cette eau perdent le bénéfice du Styx. Mais voyez plutôt comment l'épilogue traite le problème.



ÉPILOGUE

⚔️ *Raiders of the Lost Ark,*

18, *The Warehouse.* ⚔️

(Le timing du texte ci-dessous correspond à la durée du morceau)

La scène se passe dans une salle au parquet ciré. Un plan serré montre un baquet où l'on verse le contenu d'un jerrycan. La caméra recule et dévoile une chaise où se trouve plié l'uniforme d'un officier SS. L'homme nu entre dans le baquet.

"Heil Hitler !" fait-il avant de s'immerger. Puis il se relève, ruisselant.

Face à lui, le führer arme son luger. Il vise et tire.

L'homme s'écroule, entraînant le baquet dans sa chute.

⚔️ *Raiders of the Lost Ark,*

19, *Raiders March* ⚔️

Samuel Tarapacki ■



Pages suivantes : Photocopiez et assemblez les pages du carnet.

(...)

*L'autre route vous mène entre les Deux
Ecueils. L'un, dans les champs du ciel, pointe
une cime aiguë, que couronne en tout temps
une sombre nuée, et rien ne l'en délivre : ni
l'été, ni l'automne, il ne plonge en l'azur (...)*

*A mi-hauteur, se creuse une sombre caverne,
qui s'ouvre, du côté du noroît, vers l'Erèbe :
du fond de ton vaisseau, c'est sur elle qu'il
faut gouverner (...)*

*En cette cave, où Scylla,
la terrible aboyeuse, a son gîte (...)*

*L'autre Ecueil, tu verras, Ulysse, est bien
plus bas. Il porte un grand figuier en pleine
frondaison :*

c'est là-dessous qu'on voit la divine

Charybde engloutir l'onde noire :

elle vomit trois fois chaque jour et trois fois,

ô terreur, elle engouffre. Ne va pas être là

*pendant qu'elle engloutit : car l'Ebranleur du
sol lui-même ne saurait te tirer du péril...*

Extrait de l'Odyssée, XII

Traditionnellement, dans un scénario de jeu de rôles, les joueurs obtiennent les aides de jeu au fur et à mesure que l'histoire progresse.

Cette fois-ci, ils disposent de toute l'information pratiquement dès le début de l'aventure. A eux d'en tirer le meilleur parti. Bien entendu, le meneur peut compléter le carnet de cartes et autres extraits de son choix.

Commentaires :

Ci-contre, le texte, extrait de l'Odyssée d'Homère, permet aux aventuriers d'identifier le site recherché sur l'île de Grimsey : un volcan.

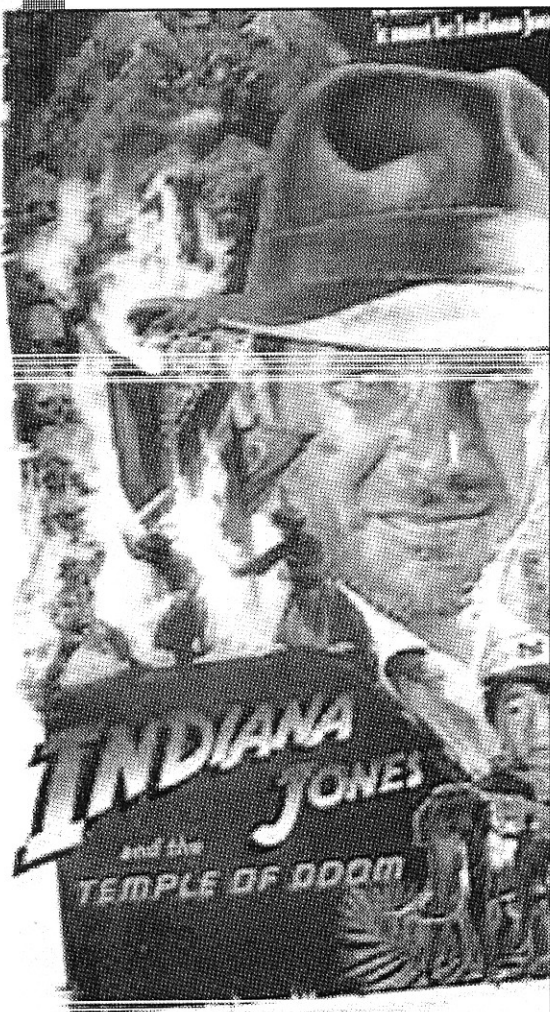
La référence aux trois ondes noires permet d'avertir les aventuriers d'une menace en fin de scénario.

Ci-dessous, Homère a situé Charybde et Scylla dans le détroit de Messine, qui abrite les deux volcans cités. Pour l'intérêt de l'aventure, l'auteur a changé cette place.

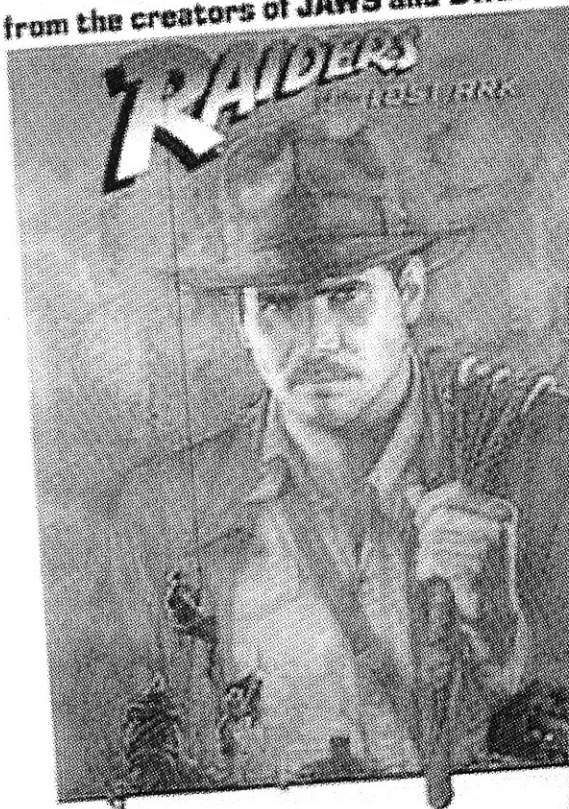
*Site historique pour Charybde et
Scylla :
le détroit de Messine,
Stromboli et Vésuve.*



*"Ebranleur du sol"
Référence faite à Zeus.*



Indiana Jones—the new hero
from the creators of JAWS and STAR WARS



Quel rapport entre
"la place de Télémaque"
et son lien avec
"le chemin de la maison d'Hadès"?
Quelle place : historique,
familiale, narrative ?

Retrouver la tombe. Elle abrite peut-être encore l'obole.
L'obole emploie une symbolique encore utilisée de nos jours :
À l'avant, profil d'Athéna casquée
Au revers, chouette et brin d'olivier,
tous deux emblématiques de la déesse.

L'utilisation de l'obole demande-t-elle
un rituel particulier ?

Ont trouvé la tombe.
Toujours pas de lien avec
"la place de T."
Y prélever l'obole.

Rendez-vous pris avec Théod Grefeld
17 sept. hôtel Olympie
Isthmia

Le Cerbère est omniprésent
dans les textes.
Toute légende ayant une origine,
quelle serait celle d'un tel monstre ?

Pourquoi faire conduire en parallèle
des travaux sur Pythéas ?
Trouver qui travaille.

Commentaires :

Ci-dessus, le premier paragraphe invite les joueurs à réfléchir autour de la place de Télémaque. Dans le palais d'Ulysse, elle cache un passage qui conduit à la tapisserie de Pénélope. L'évocation de l'obole doit faire comprendre aux joueurs qu'elle est un élément important de la résolution de cette histoire.

Ci-contre, le rappel à la place de Télémaque et à l'obole signale l'importance des deux éléments. Le texte informe les joueurs d'une nouvelle menace. Le meneur les laissera appréhender le problème. L'évocation au fait que quelqu'un travaille sur Pythéas en liaison avec cette histoire permettra aux joueurs de ne pas négliger la piste proposée par Patricia Andrews.

*Circée : A quoi bon ce souci
d'un pilote à ton bord ?
Pars ! et, dressant le mât,
déploie les blanches voiles !
puis, assis, laisse faire au
souffle de Borée qui vous emportera.
Ton vaisseau va d'abord
traverser l'Océan.*

*Quand vous aurez atteint le Petit
Promontoire, le bois de Perséphone,
ses saules aux fruits morts
et ses hauts peupliers,
échouez le vaisseau sur les bords
des courants profonds de l'Océan ;
mais toi, prends ton chemin
vers la maison d'Hadès !*

Extrait de l'Odyssée X.

INDIANA JONES
THE
TEMPLE OF DOOM

Commentaires :

Ci-dessus, le texte extrait de l'Odyssée d'Homère indique de quelle manière retrouver l'entrée du royaume d'Hadès : il suffit de se laisser porter par les vents (ce qu'ont fait les nazis avec leur voilier à la fin du scénario). Le reste du texte contient quelques mots clefs que les joueurs retrouveront dans le carnet.

Ci-contre, la carte d'Ithaque et la référence faite à Donakios inscrite sur la même page devrait pousser les joueurs à demander ce renseignement lorsqu'ils seront sur cette île.

La mosaïque dont il est question figure sur la place de Télémaque dans la palais d'Ulysse, à Ithaque. La référence au royaume d'Hadès promet aux joueurs un inquiétant voyage...

*Demander à Donakios quel est
le chemin vers la maison d'Hadès.*

*"Ulysse
montre
le chemin
à suivre pour
achever son
périple".
Mosaïque
figure sur
le siège.*

*La fin
du voyage
conduit-elle
au royaume
d'Hadès ?*



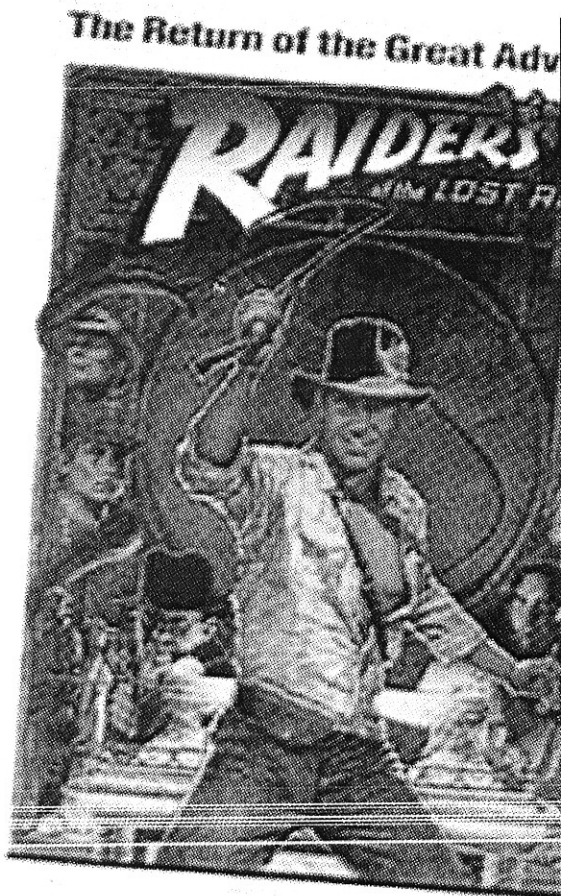
Circée :
Scylla ne peut mourir !
C'est un mal éternel,
un terrible fléau
un monstre inattaquable !
La force serait vaine.
Il n'est de sûr moyen
contre elle que la fuite (...)
Non ! Passe à toute voque
en hélant Crataïs,
la mère de Scylla.
C'est d'elle que naquit
ce fléau des humains,
c'est celle qui mettra
un terme à ses attaques.

Extrait de l'Odyssée XII.

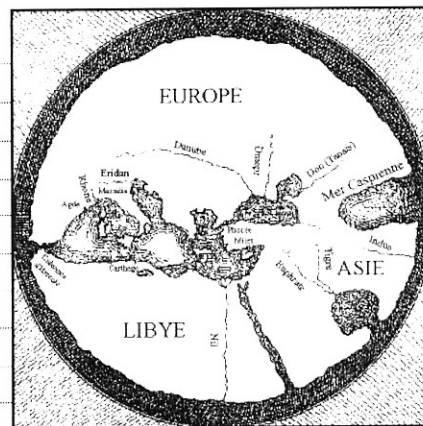
Commentaires :

Ci-contre, le texte, extrait de l'Odyssée d'Homère, contient simplement l'unique solution pour les aventuriers d'échapper à la mort : invoquer Krataïs, la mère de Scylla, et lui demander de faire obéir sa fille. A cette instant, l'histoire aura depuis longtemps basculé dans le fantastique.

Ci-dessous, l'évocation aux vents du nord permettra de ne pas prendre les joueurs au dépourvu lorsqu'ils seront conduits jusqu'en Islande, sur les traces de Pythéas. Pythéas s'est aventuré au-delà des colonnes d'Hercule, le détroit de Gibraltar.



Borée
Divinité originaire de la Thrace.
Personnification du vent du nord.
Vénéré à Athènes et représenté
par un vieillard.



Le monde antique.
Aucune connaissance au-delà
des Colonnes d'Hercule

BON DE COMMANDE

Commandez les numéros 2 & 3 de



et poursuivez l'aventure...

Au sommaire du #2 - 68 pages

- Les Editions Ferenzi
- Synopsis *"La face cachée des Editions Ferenzi"*
- Kim Koonan *"Mystérieuse cité des Mers du sud"*
- Scénario *"LA PRISONNIÈRE DE KIM KOONAN"*
Inclus *"Le Bagne de Kim Koonan"*
- Scénario *"LA TERREUR DU SIÈCLE DERNIER"*
- Goulag !
- Synopsis *"Les Monastères perdus de Solovki"*
- Campagne Arkeos/L'Appel de Cthulhu *"Rêve d'Opium" Première partie - 30 pages !*

Encre Noire - Samuel Tarapacki
20 CHEMIN DE LA MONTEGUERE
44700 ORVAULT

7,5 euros le numéro - port compris
chèque à l'ordre d'ENCRE NOIRE

Au sommaire du #3 - 68 pages

- Vaudou
origine - culte - magie - loas - glossaire
- Synopsis *"Les Fiancées de Baron Samedi"*
- Scénario *"BARON L'EMPORTE" 14 pages*
- Scénario *"LA REVANCHE DU SIÈCLE DERNIER"*
- L'Exposition Universelle de Chicago
Inclus *"Scènes coupées au montage"*
- Le Cours du Professeur Ravenwood
"Le Prêtre Jean"
- Synopsis *"La piste de Saint Thomas"*
- Campagne Arkeos/L'Appel de Cthulhu *"Rêve d'Opium" suite et fin - 24 pages !*

UNIVERS LUDIQUES

WWW.LUDIKBAZAR.COM

PRODUITS ÉPUISÉS ET OCCASION

DÉCOUVREZ NOS UNIVERS LUDIQUES :

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

AINSI QUE NOS SERVICES :

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

Recherches personnalisées de jeux.

RAIDERS OF

No 1

Le Zine pour Arkéos

ADVENTURE

SCENARIOS

SYNOPSIS

INSPIS

AIDES DE JEUX

